

**T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**MİMARİ MEKÂNLARIN, SİNEMANIN KURGUSAL MEKÂNLARI ÜZERİNE
ETKİLERİ**

ÖZLEM AKYILDIZ

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
MİMARLIK ANABİLİM DALI
MİMARİ TASARIM PROGRAMI**

**DANIŞMAN
DOÇ. DR. ÇİĞDEM POLATOĞLU**

İSTANBUL, 2012

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

MİMARİ MEKÂNLARIN, SİNEMANIN KURGUSAL MEKÂNLARI ÜZERİNE
ETKİLERİ

Özlem AKYILDIZ tarafından hazırlanan tez çalışması 03.02.2012 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimari Tasarım Anabilim Dalı'nda **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak kabul edilmiştir.

Tez Danışmanı

Doç. Dr. Çiğdem POLATOĞLU
Yıldız Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri

Doç. Dr. Çiğdem POLATOĞLU
Yıldız Teknik Üniversitesi

Doç. Dr. İbrahim Başak DAĞGÜLÜ
Yıldız Teknik Üniversitesi

Doç. Dr. Fatoş ADİLOĞLU
Bahçeşehir Üniversitesi

ÖNSÖZ

“Mimari Mekânların, Sinemanın Kurgusal Mekânları Üzerine Etkileri” konulu yüksek lisans tez çalışması Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Fakültesi, Mimari Tasarım Yüksek Lisans Programı kapsamında hazırlanmıştır.

Tez çalışma sürecimin tüm aşamalarında bilgi ve önerileri ile yol gösteren, yardımını ve desteğini benden esirgemeyen değerli danışman hocam Doç. Dr. Çiğdem Polatoğlu’na, maddi ve manevi desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen sevgili annem, babam, kız kardeşim ve aynı zamanda iş ortağım olan abim İnşaat Müh. Basri AKYILDIZ’ a, tez çalışmam boyunca her konuda destek olan sevgili arkadaşlarım; başta Kübra Aşkın, Hacer ve Feyza Özçelik olmak üzere, manevi destekleriyle her zaman yanımda olan tüm arkadaşlarıma sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Şubat, 2012

Özlem AKYILDIZ

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ŞEKİL LİSTESİ.....	vi
ÇİZELGE LİSTESİ.....	x
ÖZET.....	xi
ABSTRACT	xiii
BÖLÜM 1	
GİRİŞ.....	1
1.1 Literatür özeti.....	3
1.2 Tezin Amacı	4
1.3 Hipotez	4
BÖLÜM 2	
SİNEMANIN TARİHSEL GELİŞİMİNE BAKIŞ.....	5
2.1 Bölüm Sonucu	19
BÖLÜM 3	
MİMARLIK, SİNEMA VE MEKAN KAVRAMI	21
3.1 Mimari Mekan; Elemanları ve Bileşenleri	24
3.2 Kentsel Mekan	46
3.3 Mekan Algısı.....	47
3.3.1 Mekan Algısı Üzerine Söylemler	50
3.3.2 Sanal Mekan Algısı	54
3.4 Sinemada Mekan Kurgusu	55
3.4.1 Mevcut Mekan Kurgusu	56
3.4.1.1 Mevcut Mekanın Aynen Kullanımı	56
3.4.1.2 Mevcut Mekanın Yeniden Kurgulanışı	59
3.4.2 Kurgusal Mekan	60
3.4.2.1 Sanal Mekan Kurgusu.....	60

3.4.2.2 Gerçek Mekan Kurgusu	63
3.5 Bölüm Sonucu	65

BÖLÜM 4

SİNEMA VE MİMARİ MEKAN İLİŞKİSİ	68
4.1 İlişki Üzerine Analiz	68
4.2 Örnek Filmler Üzerinden İnceleme	72
4.2.1 Mevcut Mekanın Aynen Kullanımı	74
4.2.1.1 Vicky, Cristina, Barselona (2008).....	74
4.2.1.2 The Turist (2010)	84
4.2.2 Mevcut Mekanın Yeniden Kurgulanışı.....	92
4.2.2.1 The Notebook (2004)	92
4.2.2.2 Sherlock Holmes (2009)	100
4.2.3 Gerçek Mekan Kurgusu	116
4.2.3.1 Gladyatör (2000)	116
4.2.3.2 Truva (2003)	123
4.2.4 Sanal Mekan Kurgusu	132
4.2.4.1 Matrix Reloaded (2003)	132
4.2.4.2 Inception (2010).....	141

BÖLÜM 5

SONUÇ VE ÖNERİLER	150
KAYNAKLAR.....	153
ÖZGEÇMİŞ.....	157

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 2.1	Louis ve Auguste Lumiere kardeşler	6
Şekil 2.2	Lumiere kardeşlerin ilk sinema afişi.....	6
Şekil 2.3	Méliés “Aya Seyahat” afişi.....	7
Şekil 2.4	Hollywood tabelası.....	8
Şekil 2.5	Griffith “ In Old California” afişi.....	9
Şekil 2.6	Griffith “The Birth of a Nation” afişi	9
Şekil 2.7	"Potemkin Zırhlısı" afişi.....	11
Şekil 2.8	“Dr. Caligari’nin Muayenehanesi” afişi.....	12
Şekil 2.9	"Jazz Singer" afişi.....	13
Şekil 2.10	“Altına Hücum’ afişi	14
Şekil 2.11	İlk OscarTöreni 1929- Aktris Janet Gaynor, ödülünü Douglas Fairbanks’in elinden aldı.....	14
Şekil 2.12	"3 Küçük Domuz" çizgi film afişi	15
Şekil 2.13	"Singin In The Rain" afişi	16
Şekil 2.14	"Star Wars" afişi	17
Şekil 2.15	"Jaws" afişi	17
Şekil 2.16	"Gone With The Wind" afişi.....	18
Şekil 3.1	"Brazil Filmi", Sam'in evi	23
Şekil 3.2	Varoluşsal Mekân, Kaynak Schulz C.N. (1971)	25
Şekil 3.3	Mimari mekan tanımlaması, Kaynak Yücel A. (1981)	26
Şekil 3.4	“The Notebook” filmi	27
Şekil 3.5	“Just Imagine” filmi	28
Şekil 3.6	Noktanın çizgi, çizginin düzlem ve düzlemin hacim haline gelişi.....	30
Şekil 3.7	Noktanın merkezsiz hareketleri.....	31
Şekil 3.8	Çizginin Oluşumu	32
Şekil 3.9	Yatay ve düşey çizgisel elemanların etkisi	33
Şekil 3.10	“Matrix Reloaded” Zion şehri yaşam alanı.....	33
Şekil 3.11	“Beşinci Element” düşeyde ulaşım	34
Şekil 3.12	Yüzeylerin oluşumu	34
Şekil 3.13	“Reader-Okuyucu” filminden bir sahne	35
Şekil 3.14	Yüzeylerin biraraya gelmesi ile hacmin oluşması	36
Şekil 3.15	“Inception” sinemada yüzeylerin bir araya gelişi ile oluşan hacimsel elemanlar	36

Şekil 3.16	“Avatar” Pandora şehrinde havada asılı duran dağlar	37
Şekil 3.17	Tabanlıoğlu Mimarlık, Doğan Medya Ofis Binası, Ankara	39
Şekil 3.18	Steven Holl Simmons Holl Yurt Binası.....	40
Şekil 3.19	"Metropolis" filmi kent dokusu.....	41
Şekil 3.20	"Slumdog Milyoner" filmi Mumbai kent dokusu	41
Şekil 3.21	Tado Ando Işık Kilisesi	42
Şekil 3.22	“Avatar”, Navi halkı yaşam alanları	44
Şekil 3.23	“Alice in Wonderland (Alice Harikalar Diyarında 2010)”	45
Şekil 3.24	Herzberger, Yaşlılar Evi Cephesi, Amsterdam 1976	49
Şekil 3.25	Gerçek dünya ile algılanan dünya arasındaki kültür ve kişisel imge filtreleri.....	51
Şekil 3.26	Yeşilköy Havalimanı	57
Şekil 3.27	"Slomdog Milyoner" Tac Mahal	57
Şekil 3.28	“Vicky Cristina Barselona Film” Park Guell 1	58
Şekil 3.29	“Vicky Cristina Barselona Film” Park Guell 2	59
Şekil 3.30	"Metropolis" filmi	61
Şekil 3.31	“Matrix Reloaded” – Zion şehri.....	62
Şekil 3.32	“Gladatör” arena sahnesinden bir görüntü	63
Şekil 3.33	“Titanic”-1	64
Şekil 3.34	“Titanic”-2	64
Şekil 3.35	“Titanic”-3	65
Şekil 4.1	Guggenheim Müzesi, Frank Loyd Right, 1959.....	72
Şekil 4.2	Guggenheim Müzesi,iç mekan, Frank Loyd Right, 1959	72
Şekil 4.3	“Vicky Cristina Barselona” film afişi.....	73
Şekil 4.4	“Vicky Cristina Barselona” taksinin mekan olarak kullanımı	74
Şekil 4.5	“Vicky Cristina Barselona” Vicky ve Cristina’nın kaldığı evden Barselona şehir görüntüsü	76
Şekil 4.6	“Vicky Cristina Barselona” La Sagrada Familia.....	76
Şekil 4.7	“Vicky Cristina Barselona” Casa Mila 1	77
Şekil 4.8	“Vicky Cristina Barselona” Casa Mila 2	77
Şekil 4.9	“Vicky Cristina Barselona” Kilise Görüntüsü	78
Şekil 4.10	“Vicky Cristina Barselona” Vicky	78
Şekil 4.11	“Vicky Cristina Barselona” Doğal ve kentsel elemanlarla sınırlandırılmış kent mekanı	79
Şekil 4.12	“Vicky Cristina Barselona” doğal mekân görüntüsü	79
Şekil 4.13	“Vicky Cristina Barselona” Vicky kütüphanede.....	80
Şekil 4.14	“Vicky Cristina Barselona” Antonio’nun evi.....	80
Şekil 4.15	“Vicky Cristina Barselona” Barselona sokakları, süreklilik	81
Şekil 4.16	“Vicky Cristina Barselona” Gaudi’nin eğik kolonları, ritim.....	81
Şekil 4.17	“Vicky Cristina Barselona” kent görüntüsü, çerçeveleme	82
Şekil 4.18	“Vicky Cristina Barselona” mekanın içsel duyuları anlatmak için araç oluşu	82
Şekil 4.19	“Vicky Cristina Barselona” Cristinanın Sahildeki düşünceli görüntüsü	83
Şekil 4.20	“The Tunist” film afişi	84
Şekil 4.21	“The Tunist” karakterin gözünden mekanın izleyiciye algılatılması	85
Şekil 4.22	“The Tunist” Trenin mekan oluşu	86
Şekil 4.23	“The Tunist” Elise ve Frank’ın tanışması	86

Şekil 4.24	"The Tunist" Venedik silueti	87
Şekil 4.25	"The Tunist" Venedik kent dokusu	87
Şekil 4.26	"The Tunist" Grand Kanal 1	88
Şekil 4.27	"The Tunist" Grand Kanal 2	89
Şekil 4.28	"The Tunist" balo salonu, iç mekan	89
Şekil 4.29	"The Tunist" Elise ve Frak'ın kaldığı otel suiti	90
Şekil 4.30	"The Notebook" film afişi.....	92
Şekil 4.31	"The Notebook" mekanın arka plan olarak kullanımı, Noah	93
Şekil 4.32	"The Notebook" Noah ve arkadaşları işe giderken.....	93
Şekil 4.33	"The Notebook" Noah ve Allie	94
Şekil 4.34	"The Notebook" Noah ve Allie cadde de dans ederken	94
Şekil 4.35	"The Notebook" Noah ve babasının çerçeve içerisinde alınan görüntüsü	95
Şekil 4.36	"The Notebook" Noah evinden iç mekan görüntüsü.....	95
Şekil 4.37	"The Notebook" Allie ve Noah arkadaşları ile eğlenirken	96
Şekil 4.38	"The Notebook" sınırlandırılmış mekan, kahvaltı çadırı	96
Şekil 4.39	"The Notebook" Allie'nin evi.....	97
Şekil 4.40	"The Notebook" Naoh Allie'nin yaşadığı yaşlılar evi.....	97
Şekil 4.41	"The Notebook" Allie ve annesi salonda konuşurken	98
Şekil 4.42	"The Notebook" hastane yatakhane, süreklilik ve ritim	98
Şekil 4.43	"The Notebook" Allie'nin banyosu	99
Şekil 4.44	"Sherlock Holmes" film afişi.....	100
Şekil 4.45	"Sherlock Holmes" Holmes'ün evi	101
Şekil 4.46	"Sherlock Holmes" 19 y.y İngiltere'sinin sokakları	102
Şekil 4.47	"Sherlock Holmes" Moriarty'nin gizemli mekanı	102
Şekil 4.48	"Sherlock Holmes" Holmes'ün yaşadığı oda-1.....	103
Şekil 4.49	"Sherlock Holmes" Holmes'ün yaşadığı oda-2.....	104
Şekil 4.50	"Sherlock Holmes" Holmes'ün evinden Baker sokağına bakış	104
Şekil 4.51	"Sherlock Holmes" Holmes'ün yaşadığı oda-3.....	105
Şekil 4.52	"Sherlock Holmes" Irene'nin kaldığı otel	106
Şekil 4.53	"Sherlock Holmes" 19 y.y İngiltere'sinden sokak-1	106
Şekil 4.54	"Sherlock Holmes" 19 y.y İngiltere'sinden meydan.....	107
Şekil 4.55	"Sherlock Holmes" 19 y.y İngiltere'sinden sokak-2	107
Şekil 4.56	"Sherlock Holmes" laboratuvar	108
Şekil 4.57	"Sherlock Holmes" tersane-1	108
Şekil 4.58	"Sherlock Holmes" tersane-2	109
Şekil 4.59	"Sherlock Holmes" İngiltere silüeti	109
Şekil 4.60	"Sherlock Holmes" Dr. Watson, Irene ve Holmes.....	110
Şekil 4.61	"Sherlock Holmes" İngiltere parlamentosu	110
Şekil 4.62	"Sherlock Holmes" Big Ben	111
Şekil 4.63	"Sherlock Holmes" Tower Bridge-1.....	112
Şekil 4.64	"Sherlock Holmes" Tower Bridge- 2.....	112
Şekil 4.65	"Sherlock Holmes" Tower Bridge'den İngiltere silüeti-1	113
Şekil 4.66	"Sherlock Holmes" Tower Bridge'den İngiltere silüeti-2	113
Şekil 4.67	"Gladyatör" film afişi.....	116
Şekil 4.68	"Gladyatör" Roma ordusu ile Alman ordusunun karşılaştığı meydan	117
Şekil 4.69	"Gladyatör" Maximus.....	118

Şekil 4.70	"Gladyatör" Marcus'un oğlu ve kızının seyahat ettiği zırhlı araç.....	118
Şekil 4.71	"Gladyatör" Askerlerin konakladığı çadırlar.....	119
Şekil 4.72	"Gladyatör" Arena.....	119
Şekil 4.73	"Gladyatör" Tutsakların tutulduğu mekân.....	120
Şekil 4.74	"Gladyatör" Roma kentine kuş bakışı	120
Şekil 4.75	"Gladyatör" Coliseum'un cepheden görünüşü	121
Şekil 4.76	"Gladyatör" Coliseum'a kuş bakışı	121
Şekil 4.77	"Gladyatör" Coliseum	122
Şekil 4.78	"Gladyatör" Roma sarayı.....	122
Şekil 4.79	"Truva" film afişi.....	123
Şekil 4.80	"Truva" Sparta askerlerinin yaşadığı çadır alanı	125
Şekil 4.81	"Truva" Sparta Sarayı iç mekân görüntüsü-1.....	125
Şekil 4.82	"Truva" Sparta Sarayı iç mekân görüntüsü-2.....	126
Şekil 4.83	"Truva" Sparta Sarayı iç mekân görüntüsü-3.....	126
Şekil 4.84	"Truva" Sparta savaş gemileri	127
Şekil 4.85	"Truva" Truva şehir görüntüsü-1	127
Şekil 4.86	"Truva" Truva şehir görüntüsü-2	128
Şekil 4.87	"Truva" Truva şehri sokak görüntüsü	128
Şekil 4.88	"Truva" Truva sarayı iç mekân görüntüsü.....	128
Şekil 4.89	"Truva" Hector, mekanın arka plan olarak kullanımı.....	129
Şekil 4.90	"Matrix Reloaded" film afişi	132
Şekil 4.91	"Matrix Reloaded" bilimkurgu ve düşeylik	133
Şekil 4.92	"Matrix Reloaded" Matrix şehri	134
Şekil 4.93	"Matrix Reloaded" Zion şehri.....	134
Şekil 4.94	"Matrix Reloaded" Zion şehri yaşam alanı.....	135
Şekil 4.95	"Matrix Reloaded" Zion şehri yaya köprüleri.....	136
Şekil 4.96	"Matrix Reloaded" çerçeveleme-1.....	137
Şekil 4.97	"Matrix Reloaded" ritim ve süreklilik.....	137
Şekil 4.98	"Matrix Reloaded" Zion şehri yönetici konsey.....	138
Şekil 4.99	"Matrix Reloaded" çerçeveleme-2.....	139
Şekil 4.100	"Matrix Reloaded" konsey	139
Şekil 4.101	"Matrix Reloaded" bilimkurgu filmlerini destekleyen düşeyde yükselme ve sonsuzluk etkisi	140
Şekil 4.102	"Inception" film afişi	141
Şekil 4.103	"Inception" mekanda ışık etkisi	142
Şekil 4.104	"Inception" sinema mekanında yer duygusu.....	143
Şekil 4.105	"Inception" fantastik kurgu.....	143
Şekil 4.106	"Inception" mimari mekân elemanlarının bir araya gelişi, ritim	144
Şekil 4.107	"Inception" Paris gece görüntüsü, şehir dokusu	144
Şekil 4.108	"Inception" Paris dokusu	145
Şekil 4.109	"Inception" Cobb ve arkadaşlarının çalışma alanı	145
Şekil 4.110	"Inception" Fantastik kurgu, mekânın hacimsel etkisi-1	146
Şekil 4.111	"Inception" Fantastik kurgu, mekânın hacimsel etkisi-2	146
Şekil 4.112	"Inception" Asansör boşluğu ve düşeylik etkisi	147
Şekil 4.113	"Inception" Cobb ve eşinin hayal dünyalarında kurguladıkları şehir.....	147
Şekil 4.114	"Inception" Cobb ve Ariadne	147
Şekil 4.115	"Inception" şehir silüeti doku ve ritim	148

ÇİZELGE LİSTESİ

Sayfa

Çizelge 4. 1	Mevcut mekanın aynen kullanım kurgusunun örnek filmler üzerinden değerlendirilmesi.....	91
Çizelge 4. 2	Mevcut mekanın yeniden kurgulanışının örnek filmler üzerinden değerlendirilmesi.....	115
Çizelge 4.3	Gerçek mekan kurgusunun örnek filmler üzerinden değerlendirilmesi.....	130
Çizelge 4. 4	Sanal mekan kurgusunun örnek filmler üzerinden değerlendirilmesi..	149

MİMARİ MEKÂNLARIN SİNEMANIN KURGUSAL MEKÂN LARI ÜZERİNE ETKİLERİ

Özlem AKYILDIZ

Mimari Tasarım Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı: Doç Dr. Çiğdem Polatoğlu

Bu tez çalışmasında Mimarlık ve Sinemanın mekân ortak paydasında birleşen ilişkisi, beş ana başlık altında toplanarak irdelenmeye çalışılmıştır. Birinci bölümde tezin amacı, kapsamı ve yöntemine ilişkin bilgiler verilmiştir. İkinci bölümde sinemanın tarihsel gelişimine değinilerek, sinemanın keşfinden günümüze kadar geçirdiği süreç ve sinemada mimarinin gelişimi anlatılmıştır. Üçüncü bölüm "Mimarlık, Sinema ve Mekân Kavramı" başlığı altında toplanmış, mimari mekânı oluşturan elmanlar ve bileşenleri açıklanarak, sinema mekânları üzerinde de mekâna anlam kazandıran bu bileşenlerin yeri araştırılmıştır. Bu incelemeler film mekânları üzerinden gösterilerek değerlendirmeler yapılmıştır. Yine üçüncü bölümde, sinemada ve mimaride mekân algısı, sinemada mekânın oluşum ve kullanım şekilleri açıklanmıştır. Dördüncü bölümde ise, iki disiplinin ilişkisi örnek filmler üzerinden okunmaya çalışılmıştır. Bu ilişkinin analizi için; "Vicky Cristina Barselona", "The Tunist", "Sharlok Holmes", "The Notebook", "Gladyatör", "Truva", "Matrix Reloaded" ve "Inception" filmleri seçilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Mimari Mekân, Sinema Mekânı, Mekân Algısı, Sinema Mekânı Algısı.

ABSTRACT

THE EFFECTS OF ARCHITECTUREL PLACES ON PLACE-FICTION OF CINEMA

Özlem AKYILDIZ

Department Of Architecturel Design

MSc Thesis

Advisor: Assoc. Prof. Dr. Çiğdem POLATOĞLU

In this thesis, the combined relationship between architecture and cinema, place as common denominator, gathered under five main topics is examined. In the first part, informations about the purpose, scope and method of the thesis are provided. In the second part, reffering to the historical development of cinema, the proces of cinema from its discovery to the present time and the development of architecture in cinema are described. In the third chapter which is titled as "Architecture, Cinema and Space Concept", the elements and components that make up architecturel space are explained and these components that give meaning to the space on the cinema venue context are investigated. Referring to the example film spaces, assessments are made. Again, in the third part, space perception in cinema and architecture, the fotmation and the patterns of use of space in cinema are described. In the fourth part the relationship between two disciplines is tried to be read through example films. For the analysis of this relationship "Vicky Cristina Barselona", "The Tunist", "Sharlock Holmes", "The Notebook", "Gladyatör", "Truva", "Matrix Reloaded" and "Inception" are chosen.

Keywords: Architectural Spaces, Cinema Spaces, Space Perception, Perception of Cinema Spaces.

GİRİŞ

19. yy sonlarına doğru sinematografi denilen aletin iki kardeş tarafından geliştirilmesiyle başlayan sinema sanatı macerası, kısa sürede ilgi görmeye başlayarak, ilk dönemlerinden itibaren, kendinden çok önce kabul görmüş olan diğer sanat dallarıyla yakın ilişki içerisine girmiştir. İnsan hayatı ile doğrudan ilişki içerisinde olan mimarlık sanatının tarihsel gelişimine baktığımızda, felsefe, psikoloji, arkeoloji, bilim, matematik, fizik, teknoloji, politika, hukuk, şehir planlama gibi pek alanla ilişkisini görmek mümkündür. Arkeoloji biliminden gelen verilerle tarihsel süreçte mekân kurgusu hakkında bugüne ışık tutulurken, felsefi yaklaşımlarla mimari mekân kurgusu yeniden ele alınabilmektedir (Uzak doğu yaşam felsefesi gibi). Teknoloji ve bilimin gelişimi, mekân organizasyonu için gereken malzemenin gelişimini takip etme imkânı sağlarken, kendine yer bulduğu ülkenin politik yaklaşımı ve hukuk sistemi de mekân tasarımını etkileyen kurallar ortaya koymuştur.

Sinema, mekânların tasarlanması ya da düzenlenmesi için adeta bir laboratuvar niteliğindedir. Yönetmen bu noktada belki de bir mimardan daha özgürdür, çünkü yarattığı şey tamamen düşsel bir gerçekliktir. Bu da ona büyük bir serbestlik kazandırır. Fakat mekânın nasıl kullanıldığı önemlidir. Çünkü bir mekân sadece bir anlığına da olsa, hiçbir açıklamaya gerek duymaksızın, seyircinin görsel algısına doğrudan hitap ederek anlatılmak isteneni yansıtabilir [1].

Kısıtlı sürede anlatılmak isteneni film sahnesi içerisinde yer alan yardımcı elemanlarla izleyiciye ifade edebilme zorunluluğu taşıyan sinema sanatının yardımcı elemanları, bazen bir şarkı olurken, birçok kez de filmin konusunun geçtiği mekânlar olmaktadır. Bu noktada mimari, sinemanın merkezine yerleşerek kurguyu, filmdeki karakterlerin

kişiliklerini, yaşantısını, sosyal hayatını, ekonomik düzeylerini, eğitim seviyelerini vb. izleyiciye yansıtan somut nesne ve birincil öge olarak karşımıza çıkar. Sinemanın bir görsel iletişim sanatı olması ve mimarinin görsel algıya hitap etmesi, iki sanat dalını aynı noktada buluşturarak, sinemaya mimariyi araç olarak kullanma imkânı tanıdığı her sahnede mimariye deneysel ortamlar oluşturmaktadır.

İki sanat dalının da kesişim kümesini oluşturan eleman ise kullanıcı faktörüdür ve mekânın tasarım aşamasını şekillendiren birincil elemandır. Kullanıcı kimliğinin 3. boyuta yansımalarının mimari mekânla ifade edildiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Sinemada vurgulanmak istenen mekân, başrol ya da yardımcı karakter olarak karşımıza çıkan kişilerin ihtiyaçları ile şekillenmektedir. Kullanıcı gereksinmesi, kurgunun geçtiği zaman ve izleyiciye algılatılmak istenen duygu üçlüsü, mimari mekânı oluşturan elemanların bir araya gelişini şekillendiren etmenler olarak karşımıza çıkmaktadır. Mekânı oluşturan elemanların seçimi ve bir araya geliş şekli, ortaya çıkan ürünün (mekânın) ismini anlamlandırmaktadır.

Sinemada izleyici algısının canlı tutulabilmesi önemlidir. Algıyı canlı tutan elemanlar, senaryonun izleyicinin ruh haline hitap etmesi, filmde kendinden bir şeyler bulması, etkileyici görsel efektlerin kullanılmasının yanı sıra doğru mekânsal kurguların oluşturulması ile de ilişkilidir.

Bu noktada Schulz'un (1971) mimari mekân bağlamında üzerinde durduğu "Yer Duygusu"nun verilebilmesi önemlidir. Mimaride yer duygusu, belirli kültürel, iklimsel, topoğrafik özelliklerle sağlanmaktadır [2].

Sinemada yer duygusuna baktığımızda ise, kamera gözünden ekrana yansıyan mekânsal organizasyonlar, gerçek mekân kurgusu olsa dahi grafik mekân (geometrik mekân) olarak tanımlanır. Dolayısı ile burada önemli olan doğru mekânsal elemanlarla, doğru mekân kurgularının oluşturulmasıdır. Böylelikle izleyicide istenilen algısal etkilerin bırakılması sağlanacaktır.

Tez çalışması sürecinde, sinema sahnesinde oluşturulan her türlü mekân organizasyon şeklinin, "yer'e dönüşme sürecindeki mimari mekân ve mekânı oluşturan elemanlarının yeri irdelenecektir.

1.1 Literatür Özeti

Sinema ve mimarinin çalışma alanının ortak paydası olan mekân ögesi, iki farklı disiplinine, aynı pencereden bakılmasına imkân tanırken, birçok bilimsel çalışmaya da alt yapı oluşturmaktadır. Sinema ve mimariyi bir arada tutan, kullanıcı, yani insan için yaşam önerileri tasarlamalarıdır. Önerilen bu yaşam alanları, sinema için, grafik mekândır ve kurgulanış şekillerine göre farklı tanımlanırlar (sanal mekân kurgusu, gerçek mekân kurgusu gibi). Bu tez çalışmasında tüm bu grafik mekânların kurgulanış biçimleri ele alınmış ancak, yere dönüşme sürecinde mimarinin yerinin irdelenmesi hedeflenmiştir.

Bu bağlamda, birinci bölümde tez konusuna kısa bir giriş yapılarak, amaç kapsam ve yöntemine ilişkin bilgiler verilmiştir. İkinci bölümde, sinemanın tarihsel süreçteki gelişimi irdelenerek, hem tarihsel hem de mekânsal anlamda kronolojik olarak gelişim süreci anlatılmıştır.

Üçüncü bölümde ise, tezin ana konusu olan, mimari mekânın sinemadaki yeri, kurgu mekânların "yer"e dönüşme sürecinde, mimari mekân elamanları ve özelliklerinin etkileri detaylı bir şekilde ele alınmıştır. Böylece dördüncü bölümde yapılacak olan film irdellemelerine de yöntemsel bir altyapı oluşturulması sağlanmıştır.

Çalışma kapsamında, sinemada oluşturulan sanal mekânlar ve kurgulanan gerçek mekânlar birlikte ele alınarak sinema mekânlarının da kendi içinde karşılaştırılması olanağı sağlanmıştır. Yine mekân değerlendirmeleri yapılırken, belirli bir ülke sinemasına bağlı kalmadan dünya sinemasından ve güncel film örnekleri seçilerek, geniş bir çerçevede analiz yapılabilmesi hedeflenmiştir. Konuyla ilgili ortaya konulan hipotezlerin, birden fazla film üzerinde değerlendirilerek doğrulanması hedeflenmiştir.

Çalışmanın dördüncü bölümünde yine irdeme için örnek olarak seçilen filmlerde kullanılan sanal ve gerçek mekân kurgularının, mimari ve sinemasal özellikleri kapsamında oluşturulan tablolar ile karşılaştırmalı analizleri yapılmış, örnek film değerlendirmeleri üzerinden bu ilişkinin basitçe gösterilmesi hedeflenmiştir.

1.2 Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı, sinema ve mimarinin ortak paydasını oluşturan mekân olgusunun mimaride biçimlenişi ve sinema mekânı üzerine etkilerinin araştırılması olarak belirlenmiştir.

Sinemada yönetmenin amacı, tasarladığı kurgunun yardımcı elemanlarla - ki bu elemanların en önemlilerinden birisi de mekândır - izleyiciye nasıl algılatıldığı ile ilgilidir. Bu bağlamda bu tez çalışması mimari mekân üzerine yapılan araştırmalar ve algının mimari mekân algısındaki sürecine paralel olarak, mimari mekân elemanları ve özelliklerinin sinema mekânı algısına etkileri ve mekânın biçim özelliklerinin sinemadaki yansımalarının araştırılmasını amaçlamıştır.

1.2 Hipotez

Sinemada tasarlanan mekânların kamera gözünden ekrana yansıyor olması, kullanılan mekânlar ister gerçek ister yeniden tasarlanmış sanal mekânlar olsun, kurgu mekânların “grafik mekân” olarak tanımlanmasına sebep olmaktadır. Bu durum sinemada oluşturulan mekânların, gerçeklik ve algı problemini de beraberinde getirmektedir. Mimari mekânlar, sinemanın bu problemine çözüm bulma anlamında sinema sanatı içerisinde kendisine yer bulmuş ve sinemadaki “yer duygusu” nun izleyiciye aktarılmasını sağlayan ana araçlardan biri olmuştur.

Tezin Hipotezi: Mimari mekân elemanları ve bu elemanların özellikleri, sinemada gerçeklik ve algı probleminin çözülmesi, dolayısı ile yer duygusun anlam bulabilmesi için doğru nokta ve zamanda kullanılması ile sağlanmaktadır.

BÖLÜM 2

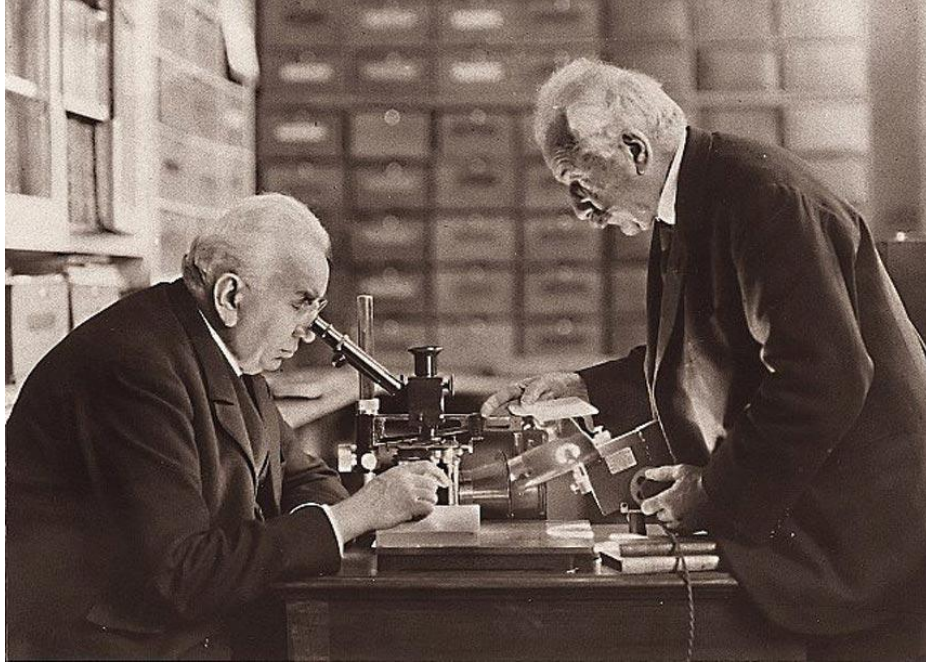
SİNEMANIN TARİHSEL ve MEKÂNSAL GELİŞİMİNE BAKIŞ

Sinema, Yunanca'daki “kinema”, yani devinim sözcüğünün karşılığı olan Fransızca “cinema” sözcüğünden gelmektedir. Yedinci Sanat olarak da adlandırılan sinemanın temelinde hareketli görüntülerin “teknol” denilen bir makine yardımı ile yüzeylere yansıtılması yatar, aynı hızla oynatılması sonucu insan gözünde oluşan “Fi Etkisi”¹ sebebiyle, hareketliymiş gibi görünmeleri prensibine dayanır [3].

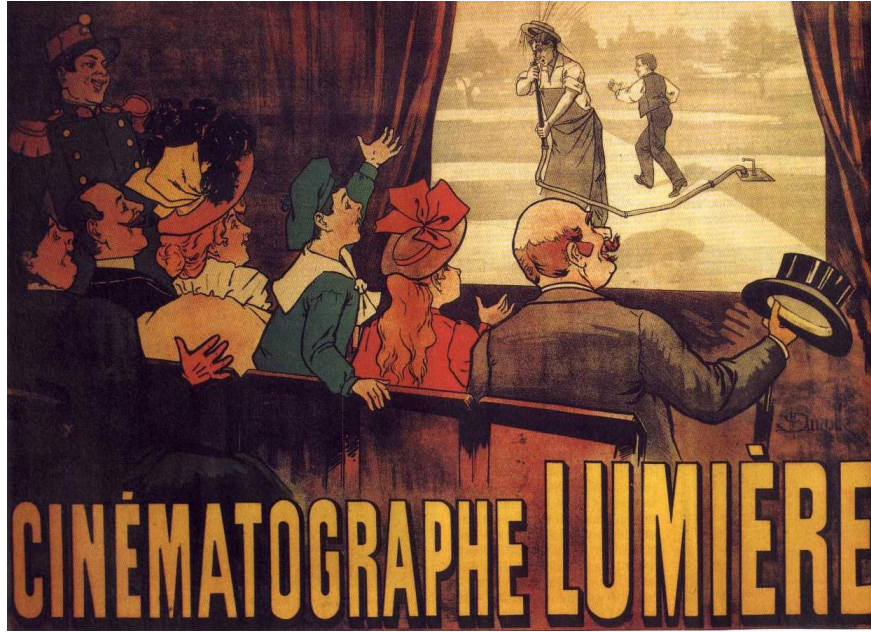
Sinema, daha doğrusu “sinematograf”, Louis ve Auguste Lumiere kardeşlerin (şekil 2. 1) ve onlardan önce hareketsiz görüntülere hareket kazandırmak için uğraşan sayısız heveslinin ve bilim adamının çabaları sayesinde resmi olarak 28 Aralık 1895 günü Paris, Capucines Bulvarı’ndaki Grand Cafe’de düzenledikleri gösterimle duyurulmuştur [4].

Lumiere Kardeşler hareketli görüntüyü insanlara ulaştırarak ne kadar önemli bir kitle iletişim aracı yarattıklarının farkında değillerdi. Bu araç, kültürün yeniden oluşum sürecinde çok önemli bir rol almış ve ileriki yıllarda birçok disiplini yapısında barındırmıştır.

¹ Fi Etkisi: Beyin gözün ağ tabakası üzerine düşen görüntüyü kaybolduktan sonra da algılamayı sürdürür. Bu etki yardımıyla sinemada akan sabit fotoğrafların araları beyin tarafından tamamlanarak, bir perde üzerine peş peşe düşen film kareleri pürüzsüz bir hareketmiş gibi algılanmasına neden olur [5].



Şekil 2. 1 Louis ve Auguste Lumiere kardeşler



Şekil 2. 2 Lumiere Kardeşlerin ilk sinema afişi

Yayınlanan bu ilk filmin adı “Trenin La Ciotat Garına Girişi” idi. (Şekil 2. 2) ve izleyicilerin birçoğu sinema perdesinde hareket eden trenin kendilerini ezeceğini düşünerek salondan kaçmaya çalışmışlardı [6].

Başlangıçta filmler kısıydı ve sadece gerçek yaşamdan kesitleri yansıtıyordu. Çekilen bu filmler daha sonra çeşitli mekânlarda izlettiriliyordu. 19 yüzyıl sonu ve 20. yüzyılın

başlarında sinema tamamen “cinematograf” teknolojisine duyulan ilgiden ibaretti. Lumiere Kardeşler’e göre ilgi azaldığında sinema da ömrünü dolduracaktı [7].

Ancak 1897 yılında Georges Melies'in ilk film stüdyosunu kurması, Charles Pathe'in sinemanın geniş kitlelere ulaştırılmasını sağlaması ve David Wark Griffith'in montaj çekimlerine getirdiği teknik ve estetik yeniliklerle sinemaya sanat niteliğini kazandırması ile yedinci sanat tarihe damgasını vurmuştur.

George Méliés, Lumiere kardeşlerin buluşlarını satın alarak film çekmeye yöneldi. Üretilen filmlerin uzunluklarının 30 metreyi geçmediği 1895 – 1914 yılları arasında Méliés, her birinin uzunluğu yaklaşık 700 metre olan 40’tan fazla film çevirdi. Méliés bu anlamda dönem itibariyle en uzun filmleri çekerek sinema tarihinin ilk büyük yönetmeni olarak adlandırılır [3].

Méliés 1905’te Jules Verne’nin aynı adlı romanından, 30 dakikalık “Ay’a Seyahat” filmi ile ilk bilim kurgu filmini gerçekleştirmiştir (Şekil 2. 3).



Şekil 2. 3 Méliés “Aya Seyahat” afişi

Sinema tarihinin ilk filmiyle birlikte, mekân, mimari dışında başka bir disiplin içerisinde de gelişim göstermeye başlamıştır. Başlangıçta çekim yapılan mekânlar yalnızca gerçek mekânlardan ibaretti ve yeni mekânlar yaratma gibi bir amaç güdülmüyordu. 1905

yılıyla birlikte Melies'in ilk bilim kurgu filmi, kurgusal mekân yaratma eylemini de beraberinde getirmiştir.

1900'lerin başında Fransa'dan sonra ABD de sinema sanatının içinde var olmaya başladı. ABD'de ilk sinema salonu 1902 yılında Los Angeles'ta ve bir yıl sonra da New York'ta üç salon açarak hizmet vermeye başlamıştır [7].

ABD'li sinemacıların bu yeni buluşa yaklaşımları farklıydı. Sinema alanına girmek isteyenler, Avrupa'daki gibi tiyatro ilgilileri ve sanatseverler değil, sinemanın gelecekteki ticari değerini fark eden girişimcilerdi. Kısa zamanda daha çok New York ve Chicago'da kurulan dokuz büyük şirket birleşmiş, piyasayı denetim altına almış, film üretiminin standartlaşmasını, böylece film yapım maliyetlerinin aşağıya çekilmesini sağlamışlardı. Chicago'daki yapımcılar William N. Selig'in "Monte Cristo Kontu" adlı filminin çekiminde kullanılacak dış mekânların bulunması amacıyla kameraman görevlendirmiş ve Los Angeles'e yollamışlardı. Kameraman, kentin dışında portakal bahçeleriyle kaplı bir yer bulmuştu. Hollywood (şekil 2. 4) diye adlandırılmış bu yerin iklimi de film çekmeye çok elverişliydi [7].

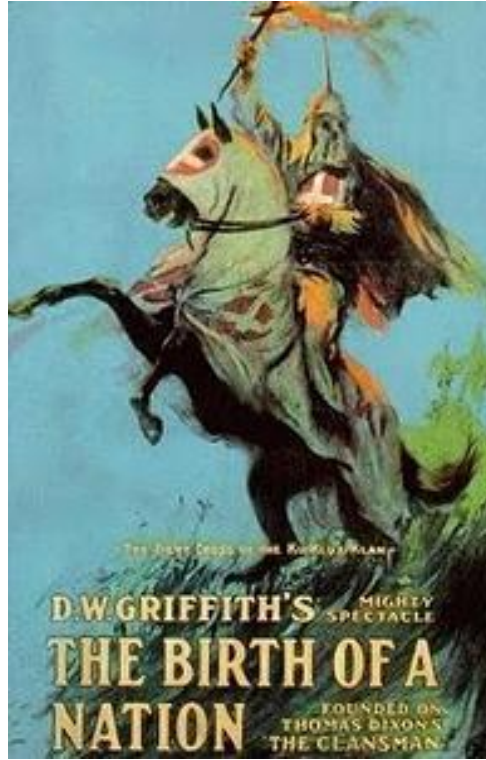


Şekil 2. 4 Hollywood tabelası

"Hollywood" artık büyük film yapım stüdyolarının bulunduğu coğrafi bir bölgeyi nitelemekteydi. Kışın stüdyo dışındaki çekimler için havası en uygun, çevresinde bulunan doğal manzaralar ve burada yaşayan farklı kültürlerle ait halklar, tür filmlerinin çekimleri için burayı ideal yapıyordu. Hollywood'da çekilen ilk film 1910 yılında David-Wark Griffith'in çektiği "In Old California/ Eski California'da" adlı filmidir (Şekil 2. 5) [7].



Şekil 2. 5 Griffith " In Old California" afişı



Şekil 2. 6 Griffith "The Birth of a Nation" afişı

Griffith'in "The Birth of a Nation" (Bir Millet'in Doğuşu) (Şekil 2. 6) filmini çektiği 1914 yılında Avrupa'da Birinci Dünya Savaşı patlak vermesi ile yüksek bütçeli film yönetmenini iflasa kadar sürüklemiştir. Savaşın Avrupa sinemasına olumsuz etkileri sonucu film üretimi neredeyse durmuştur.

Savaşın dışında kalmayı başaran ABD’de ise sinema gitgide gelişmiş ve yavaş yavaş bir sanayiye dönüşmeye başlamıştır. Avrupa’daki film açığını da ABD kapatmıştır. Üstelik ABD’li girişimciler, sinemayı karlı bir yatırım alanı olarak görmüş ve öteki ticari alanlardaki kuralları bu alanda da geçerli olması yolunda çaba sarf etmişlerdir. Geliri arttırmak, büyük karlar sağlamak amacıyla gerekli her türlü yatırım yapılmıştır. Nitekim 1919 yılına gelindiğinde ABD’de yirmi bini aşkın sinema salonuyla, Avrupa’daki salonların %90’ında Amerikan filmleri gösterilmekteydi. Büyük bütçelerle çevrilen Amerikan filmleri Avrupa izleyicisini çekmiş, bunları oynatabilmeleri için Amerikalı yapımcılar Avrupalı salon sahiplerine üstün olmayan yapımlarını da ikinci, üçüncü sınıf filmlerini de almayı şart koşmuşlardır [7].

Rusya’da ise bu yıllarda farklı çekim teknikleri kullanılıyordu. Özellikle Dziga Vertov’un “kamera – göz”ü dikkat çekici bir çalışma olarak yer almıştır. Vertov özellikle insanın çıplak gözle görme şansına sahip olmadığı görüntüler çekmiş ve bunları belli bir sıraya göre montajlamıştır. Bu görüntülerle 20. yüzyıldaki insanoğlu, doğanın, ama özellikle insanın daha önce hiç görmediği halleriyle karşılaşmıştır.

Rusya’daki diğer büyük yönetmen, tiyatro dekorcusu Sergei Eisenstein’dır. Sinemaya 1923 yılında, Alman yönetmen Fritz Lang’in “Dr. Mabuse der spieler” (Kumarcı Dr. Mabuse) filminin Rus versiyonunu çekerek başlamıştır. Ancak Eisenstein’ın en tanınmış filmi, 1925 yılında hiç profesyonel aktör kullanmadan çektiği “Potemkin Zırhlısı” (Şekil 2. 7) adlı filmidir. Bu filmle birlikte Eisenstein, kendi geliştirdiği “atraksiyonların montajı”² teoreminin en büyük yapıtlarından birini vermiştir [8].

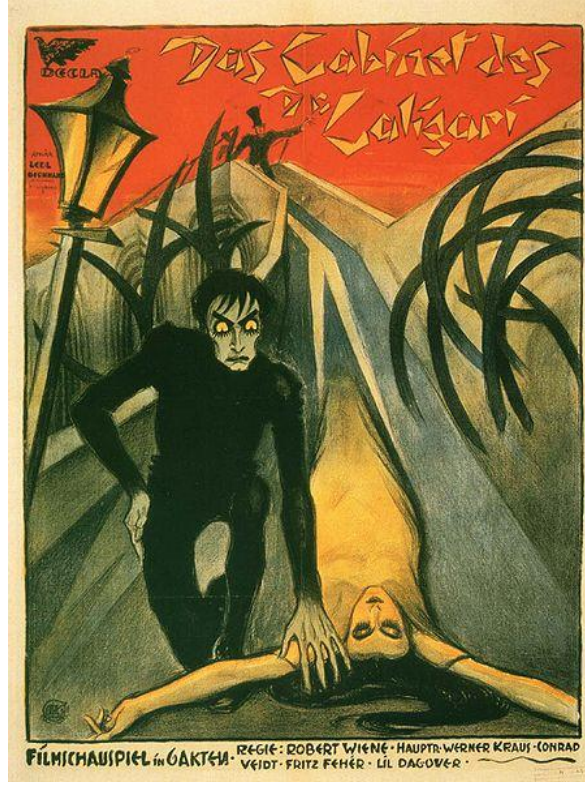
² Atraksiyonların Montajı: Sergel Eisenstein’ın geliştirdiği montaj tekniği. Bu teknikte birbiriyle ilgisizmiş gibi görünen görüntüler, kısa aralıklarla üst üste montajlanır. Bu amaçla yönetmen, izleyiciye anlatmak istediği şeyi sembollerle aktarmak olanağı bulur. Örneğin askerlere kurtlu yemeklerin verildiği “Potemkin Zırhlısı”nda komutanların kötü yönetimine isyan eden askerler, komutanlarını tek tek denize atmaya başlarlar. Bu sahneyi Eisenstein kısa aralıklarla, etin üzerindeki kurtların düşüşü görüntüsüyle montajlamıştır [9].



Şekil 2. 7 “Potemkin Zırhlısı” afişi

Almanya’da ise 1920’de Robert Wiene’in “ Das Cabinet des Dr. Caligari” (Dr. Caligari’nin Muayenehanesi) (Şekil 2. 8) filmiyle birlikte özellikle set tasarımı açısından önemli bir dönem başlamış, mevcut mekânın yanında yeni mekânlar oluşturulmaya başlanmıştır. Film ayrıca Alman dışa vurumcu akımın önemli örneklerinden sayılmaktadır [6].

Dünya sinemasına ve bir tür olarak korku sinemasına damgasını vuran ve etkileyen film, bir panayır çadırında uyurgezer Cesare’yi sergileyen, geceleri ona cinayet işleyen Dr. Calligari’nin öyküsünü anlatmaktadır. Fritz Lang’in çektiği “Metropolis” ise tam olarak bu akımın içine alınmasa da yine de dönemin Alman yapımı, dışa vurumcu izler taşıyan büyük filmlerinden biridir [3].



Şekil 2. 8 “Dr. Caligari’nin Muayenehanesi” afişi

Aynı tarihlerde İtalya’da ise, “ La Presa di Roma” (Roma’nın Alınışı) filmi ile birlikte, 1914 yılında başlayan dönem, “Gli Ultimi Giorini di Pompei” (Pompei’nin Son Günleri) filminin zarar etmesiyle 1926 yılında tarihi filmler dönemin kapanmasına neden olmuştur.

1927 yılına kadar sessiz çekilen filmlerde konuşma gereken yerlerde yazılı kartlar gösterilmiştir. Müzik ise her sinema salonunda bulunan bir piyanist tarafından, gösterilen filme uygun melodilerle sağlanmıştır. Ancak müziklerini Dimitri Shostakovich’in yaptığı, Eisenstein’in “Potemkin Zırhlısı” gibi filmlerin daha kapsamlı orkestraya ihtiyaç olmuş ve bu tarihten sonra sinema için yeni bir dönem başlamıştı [6].

Lumiere kardeşlerin 1895’teki ilk sinema gösterisinde olduğu gibi seyirciler, 1927 yılına gelindiğinde, başka bir yeniliği görmek için sinema salonlarına gitmiştir [7].



Şekil 2. 9 “Jazz Singer” afişi

1918 ve 1919’den başlayarak sesi film üstüne kaydetme çalışmalarının sonucu alınmış ve 1927 yılında ilk sesli film olarak benimsenen The Jazz Singer / Caz Şarkıcısı (Şekil 2. 9) yapılmıştır. Ancak görüntüye sesin eklendiği, yani sesli sinema dönemine girildiği bu dönemde film sanayi beklenmedik bir bunalıma sürüklenmiştir. 1929 yılındaki büyük ekonomik bunalım maliyetleri düşürücü önlemler alınmasını kaçınılmaz kılmıştır. Filmlerin kısa sürede çekilmeye başlanması, lüks sinema salonlarının kapanması bu dönemde gerçekleşmiştir [7].

1913’te ABD’ye göç etmesinden sonra, 1920’li yıllarda en önemli çıkışını yakalayacak olan Charlie Chaplin, Mark Sennett tarafından keşfedilmiş ve 1914’lü yıllardan başlayarak melon şapkalı, bol pantolonlu, koca ayakkabılı, bastonlu, küçük badem bıyıklı, örek yürüyüşlü Şarlo karakterini yaratmıştır. 1915 yılından itibaren filmleriyle ün kazanmaya başlamış ve ABD’nin tutucu ortamında pekiyi karşılanmasa da 1925’te yaptığı ilk uzun metrajlı filmlerinden biri olan “Altın Hücum”(Gold Rush) (şekil 2. 10) filmi ile büyük başarı kazanmıştır. 1940 yılında çektiği “Yeni Zamanlar” (Modern Times) filminde Nazileri yediği gerekçesi ile büyük eleştiri almıştır [10].



Şekil 2. 10''Altına Hücum' afişi



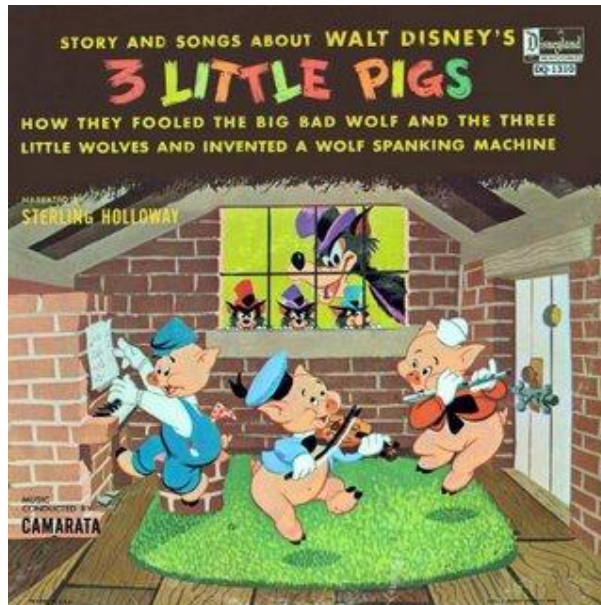
Şekil 2. 11 İlk oscar töreni 1929 - Aktris Janet Gaynor, ödülünü Douglas Fairbanks'in elinden aldı.

Sesli sinemanın, sinema tarihinde yerini aldığı 1927 yılında bir diğer önemli gelişme ise Amerikan Sinema Sanatları ve Bilimleri Akademisi'nin, sinemada her sene kendi alanlarında en iyi çalışmaları yapan sinema adamlarına ödül verme kararı olmuştur.

Halk arasında “Oskarlar” olarak adlandırılan bu ödölün verilme kararı 1927 yılında alınmasına rağmen, ilk ödüller 1929 yılında verilebilmiştir. (Şekil 2. 11) [11].

Sesli sinemayla birlikte yeni türler de ortaya çıkmıştır. Sesin sağladığı gerçeklik duygusu, katı toplumsal gerçeklere değinen filmlerin yolunu açmıştır. Bunların başında, kent argosunun ve çatışma sahnelerinin gerçeğe uygun biçimde kullanıldığı gangster filmleri gelmiştir. Ünlü kişilerin yaşamlarına dayanan biyografik filmler de yeni bir tür olarak ortaya çıkmıştır. Sessiz sinemanın hareketi temel alan komedisinin yerini, Manc kardeşlerin, W.C. Fields'ın ve Frank Capra'nın söze dayanan komedileri almaya başlamıştır.

Sesle birlikte gözde olan bir başka tür de müzikaldi. Walt Disney Skeleton Dance'la (1929, İskelet Dansı) canlandırma müzikalleri türünü başlatmıştır. Sesin gelmesiyle inandırıcılık kazanan çizgi filmlerin üretimi de bu dönemde artış göstermiştir. Üstelik çizgi filmlerde iki ya da üç renk kullanma tekniği geliştirilmiştir.



Şekil 2. 12 “3 Küçük Domuz” çizgi film afişi

Renkli film sesli sinemayla birlikte başlamış, sinemanın ilk yıllarında elle ya da şablonla boyama yöntemiyle bazı renkli filmler yapılmıştı. Technicolor Corporation tarafından geliştirilen Technicolor fotografik renklendirme yöntemi ilk kez 1922'de uygulanmıştı. Ama üç temel renk kullanımına olanak sağlayan yöntem 1929-32 arasında geliştirildi ve uygulamaya kondu. Bu yöntem, Disney'in kısa canlandırma filmi The Three Little Pigs

(1933; Üç Küçük Domuz) (şekil 2. 12) ve kısa canlı film La Cucaracha' dan (1934) sonra giderek yaygınlaşmaya başlayacaktı.

Kurulan stüdyolarda yığinsal film üretimi yapan ABD’de de kayıtlara göre 1930-1945 yılları arasındaki 15 yıllık süre içerisinde stüdyolarda 7500 film çekilmişti. Yığinsal üretim, bir örnek filmlerin çıkmasına yol açıyordu. Dolayısıyla, bu şirketlerin dışında farklı, değişik, yenilikçi filmler çevirmek olanak dışıydı [7].

Savaş sonrası ABD yaraların sarılmasına yardımcı olmuş, ekonomik yardım programları uygulamıştı. ABD sineması da Avrupa’nın merakla takip ettiği bir sektör haline gelmişti. Öte yandan sesli film çekebilme olanağı, müzikli ve danslı filmler yapımını arttırmıştı. İnsanlar kendilerini yormayan konularda, müzikli – şarkılı, göz alıcı dekorlarla donanmış sahnelerde, şık kostümlü oyuncuların yaratıcı bir koreografiyle dans ettikleri, birbirinden görkemli görüntülerle örülmüş filmlerle bunalımın ağırlığından bir seans süresi boyunca da olsa kurtulmayı amaçlamışlardı [10]. “Singin’ in the Rain”(Yağmur Altında Şarkı) (Şekil 2. 13) filmi dönemin ses getiren müzikal filmlerinden birisidir [3].



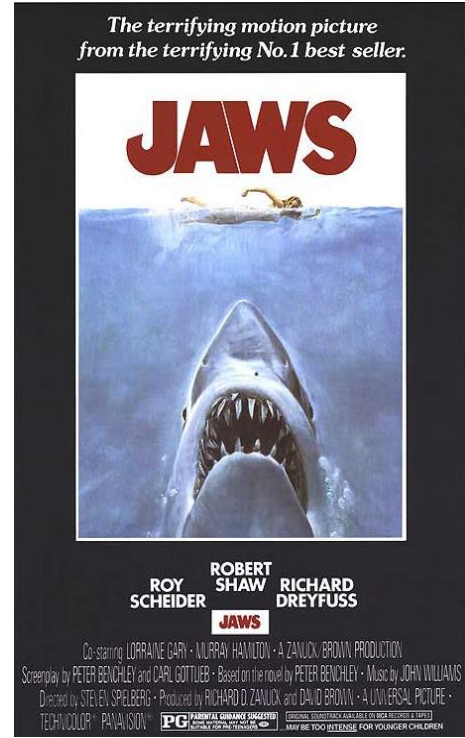
Şekil 2. 13 “Singin In The Rain” afişi

Sinema endüstrisi 1970’li yıllara, televizyonun neden olduğu büyük bir ticari krizle girmişti. Ancak televizyona karşı, 70’ler sinema endüstrisi için yepyeni ve yaratıcı

dönem ile genç yönetmenler yavaş yavaş kendilerini göstermeye başlamışlardı. Özellikle çektikleri, bol görsel efektli filmler, bu yılların karakterini oluşturmuştu. Bu filmlerden en önemlileri: 27 yaşındaki Steven Spielberg’ün “Jaws” (1975) (Şekil 2. 14) ve 33 yaşındaki George Lucas’ın “Star Wars (Yıldız Savaşları)” (Şekil 2. 15), filmleridir. Bu iki film 7 – 8 milyon dolarlık bütçelerine rağmen sinema tarihinde ilk defa 100 milyon dolarlık hâsılat getiren filmlerdir [3].



Şekil 2. 14 “Star Wars” afişi



Şekil 2. 15 “Jaws” afişi

Videokaset kayıt cihazlarının da 1975 yılında Sony’nin “Betamax” adını verdiği teknolojisiyle sektöre girişi sonucu, sinema endüstrisi, daha önce televizyonla savaşımdan aldığı tecrübeyle, bu yeni buluşla savaşmak yerine onu kendi çıkarları için kullanmanın yollarını aramaya başlamıştır. Televizyonda 1976 yılında gösterilen, 1939 yılının ve Dünya sinema tarihinin en önemli filmlerinden “Gone with the Wind” (Rüzgâr Gibi Geçti) (Şekil 2. 16) tam 34 milyon kişi tarafından izlenmiştir. Yine aynı yıl 1975 yapımı “Jaws”ın televizyondaki reklamları, filmin büyük başarısının sebeplerinden biri olarak anılabilir.



Şekil 2. 16 “Gone With The Wind” afişi

1990’lı yıllarda, Hollywood’un desteklediği “yüksek bütçeli, özel efektlerle (birbirine benzeyen kovalamaca sahneleriyle ve görsel efekt kargaşasıyla) dolu filmler, kaliteli film” anlayışının güçlü bir şekilde devam ettiği ve özellikle 70’lerde yaşadığı rönesanstan sonra dünya sinema endüstrisine hakim olan Amerika’nın, önemli Avrupalı yönetmenleri kaptığı söylenebilir. Özellikle 90’lı yılların başlarında yapım şirketleri, 80’li yıllar sonunda kullanmaya başladıkları videokaset teknolojisinden kiralama ya da satış yolu ile ciddi miktarda kâr etmeye başlamıştır. Videokasetler sektöre öyle hâkim olmuşlardı ki, Oscar ödülleri veren jüri bile, 1994 yılından itibaren, filmleri salonlarda izlemek yerine, videokasetlerden izlemeyi tercih etmiştir. Zaten 80’lerin sonlarında, sayısal çağın hâkimiyeti giderek güçlenmiştir. DVD teknolojisinin 1997 yılında piyasaya çıkmasından sonra da birçok öncü yapımcı, filmlerini çekip sonradan sayısala dönüştürmek yerine, doğrudan sayısal çekimler yapmaya başlamıştır [8].

Günümüze gelindiğinde sinema filmi, elde edilmesi gittikçe pahalılaşan bir ürün olmuştur. Sinema sanayinin giderleri her gün biraz daha artmakta, gider alanları çeşitlenmektedir. Geçmiş dönemlerde sinema filmi bir anlamda yarı dayanıklı üretim malı sayılabilirdi. Bir film uzun süre gösterimde kalabiliyor, bugüne göre çok daha geniş sayılabilecek bir sürede toplam izleyenlerin yarısınca izlenmiş oluyordu. 20 – 30 yıl

öncesine değin bir filmi toplam izleyenlerin yarısı ilk 6 ay içinde izlenmiş oluyorlardı. Bugünse bu süre 1,5 – 3 aya inmiştir. Dolayısıyla, ilk gösterimin çok sayıda salonda yapılması gereği doğmuştur. Çok sayıda salonda göstermek demek çok sayıda kopya çıkarmak demektir. Geçmişte ilk gösterim döneminde 20 kopya yeterli olurken bugün (salonlardaki koltuk sayısının azaldığı da düşünülünce) 50 – 200 arasında kopya çıkarmak gerekmektedir [7].

2.1 Bölüm Sonucu

Sinema tarihsel sürecinde, dünyada yaşanan her türlü olaydan olumlu ya da olumsuz şekilde etkilenmiştir. Çünkü sinema sanatı tıpkı mimarlık gibi toplumla doğrudan ilişki içerisindedir. Sinemanın gelişim döneminin I. ve II. Dünya Savaşına denk gelmesi ile birlikte, doğduğu ülke olan Fransa yerine savaştan uzak durmayı başaran ABD’de gelişme göstermesi, mali açıdan kayba uğraması (izleyici sayısının düşmesi sebebi ile), Avrupa’nın savaşın içinde olmasıyla ihracat payının azalması gibi sebepler sektörü olumsuz etkilemekten geri durmamıştır. Ancak, yaratıcı düşüncenin devreye girmesi, var olanın dışında yeni bir şeylerin izleyiciye sunulması, sinemaya duyulan ilginin sıcak tutulmasına sebep olmuştur.

Sinemada yeni işler ortaya koyabilme eyleminin başında, sinema mekânlarının görsel zenginliğinin geldiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Başlangıçta mevcut mekânlarda yapılan çekimlerin, zamanla sahne oluşturularak yapılması, sessiz filme ses ve görsel efektlerin eklenmesi ve renk gibi mekân algısı için önemli bir öğenin sinemada yer bulması bunların başında gelmektedir.

Özetle, mekânın tarihsel süreçte sinemadaki yerine baktığımızda;

- Sinema tarihinin miladı sayılabilecek ilk filmde dahi filmin ismi mekânı içermekteydi; "Trenin La Ciotat Garına Girişi." Mekân ilk filminden bugüne kadar filmin karakterinin oluşmasında önemli bir yer sahibi idi.
- Sinema için kullanılan mekânların mevcut mekânlar olmasına rağmen kısa sürede uygun mekân bulma sorunu ortaya çıkmıştır, çünkü hava koşulları çekim yapmak için her zaman uygun olmamıştır ve nitekim Hollywood keşfedilmiştir.

- Tüm bunların ardından izleyiciyi sinema salonundan uzak tutmamak için yenilikçi arayışlara gidilmiştir. İlk örneğini 1920'de Alman sinemasın verdiği "Doktor Caligari'nin Muhayenehanesi" filmi ile kurgusal mekânlar (set tasarımları) üretilmeye başlanmıştır.
- Hemen ardından sınır tanımayan hayal gücü ile yaratılan bilim kurgu mekânları sinema sahnesinde yerini almıştır. İlk önemli örneği yönetmen Fritz Lang'ın 1927'de çektiği "Metropolis" filmidir.
- 1927'den sonra mekân tasarımlarını üzerine ses ve renk öğelerinin gelmesi ile mekân algısı açısından baktığımızda renkle birlikte anlatımın zenginleştiği görülmektedir.
- 1970'lere gelindiğinde mekân kurgusunun yanında görsel efektlerin ortaya çıkışı ile sinemanın karakteri değişmeye başlamıştır.
- Günümüzü gelindiğinde ise; Sanal mekân kurgusu ile gerçek mekân kurguları ya da hayali mekânlar, sanki varmış gibi bilgisayar ortamında üretilerek, gerçek mekân algısını izleyiciye aktarmaktadır. Son birkaç yılda sinema salonlarında yerini alan üçboyutlu görüntü teknolojisi ile izleyici film mekanlarına dahil edilerek, filmin kurgusunu daha yakından algılanması sağlanmıştır.

Sinemanın başlangıcından bugüne kadar, mekânın sinemadaki önemini, tüm bu gelişmeler ortaya koymaktadır. Çünkü sinema sahnesindeki yeniliklerin büyük çoğunluğu mekân odaklı gelişme göstermiştir.

BÖLÜM 3

MİMARLIK, SİNEMA VE MEKÂN KAVRAMI

Mimarlık, barınaktan kentsel yaşama kadar yerleşim yerlerinin her türlü fiziksel ortamını düzenleyen yapı ve mekân tasarımı etkinliğidir. Mimari bilim, sanat, teknik ve insan yaşamı ile ilişkilidir [13].

Mimari, birçok kişi tarafından farklı şekillerde tanımlanmıştır;

Alvar Alto: "Mimarlık, değersiz bir tuğlanın, altın bir tuğlaya dönüşmesi eylemidir."

Hans Hollein: "İnsanın bedeniyle ve ruhuyla kendini anlatmasıdır."

August Perret: " Mekânı düzenleme sanatıdır."

Le Corbusier: " Işık altında bir araya getirilen kütlenin ustalıklı, doğru ve görkemli oyunudur."

Mimarlığın ilk tanımlarında birisi ise Vitruvius'tan gelmiştir (M.Ö 25). Ancak onun yaptığı tanımlama mimarlığın ne olduğundan çok, mimarlık ve mimarlık eyleminin nasıl olması gerektiğine bir bakış açısidir [14].

Mimarlığın estetik, sağlamlık, işlevsellik ilkeleri üzerine kurulu olması, onu diğer sanat dallarından ayıran özelliğidir. Mimari dışında hiçbir sanat dalı işlevsel olma özelliği taşımamaktadır. İnsanlara yaşam alanları sağlamanın yanı sıra, yaşamını kolaylaştırması gerekliliği işlevsellik ilkesini beraberinde getirmektedir.

Mimarlık resim, heykel, sinema gibi göze hitap eden hem bir bilim hem de bir sanat dalıdır. Bugün toplumun mimari değerlendirme ölçütlerine baktığımızda, cephenin başka bir deyişle üst giysinin estetiği ile bağdaştırıldığı görülür. Oysa mimari sadece

estetik olma özelliği ile değerlendirilebilecek bir sanat dalı değildir ve en küçük parçasından en büyük parçasına kadar bir bütündür. İç mekânda bir yere koyduğunuz kolon, dış cephede istenmeyen bir etkiye sebep olabilmektedir. Mimar çizdiği her çizgi için yapıda oluşturacağı öngörülere önceden karar verebilme yetisine sahip olmalıdır. Mimarinin sinema ile ilişki kuran en önemli noktalarından birisi de budur. Her iki sanat dalı da bir hikâyenin üzerinde şekillenir ve kurgu içinde yapılan her eylem, mimaride ortaya çıkacak ürünün estetik, sağlamlık, kullanışlılık etmenlerini etkilerken, sinemada da perdeye yansıyan görüntüyü etkileyecektir.

Sinema insan yaşamını her türlü boyutuyla ele alan organik olarak tanımlanabilecek kurguların görsel anlatımıdır. Sinemanın görsellik üzerine kurulu olması, yaşamdan kesitler sunuşu, insanı anlatan ve insanla şekillenen bir yapısının oluşu, bu disiplini mekâna muhtaç hale getirir. Mekânı kullanan insan ve insanla mekân arasındaki ilişkiyi kapsayan bir zaman kavramı söz konusudur sinemada. Filmde, karakterler kadar mekânlarda oyuncudur. Bu yüzden sinema ve mimarlık arasında yadsınamaz bir ilişki mevcuttur. Sinemacı bilinçli ya da bilinçsiz mimari kurguların içinde sanatına yön verir ve ürününü ortaya koyar [15].

Sanatını geliştirmek, filme görsellik kazandırmak, hayal gücünde kurguladığı hayali ya da gerçek mekânları izleyiciyle buluşturmak için mekân tasarlayan sinemacı, sinema sanatının gelişimine önemli katkılar sağlarken, bir yandan da mimariyi besler. Mekân kavramı mimaride de sinemada da kullanıcı ögesi üzerinden gelişir. Vitruvius'un ilk mekân tanımını insan vücudu üzerinden yapışı bundandır.

1996 yapımı 2214 yılının kurgulandığı “Beşinci Element” filmi, kullanıcı ihtiyaçlarıyla şekillenen mekâna, Corbin (Bruce Willis) 'in yaşadığı konut ile iyi bir örnek olarak gösterilebilir. Bugünün mimari mekân ihtiyacında, böyle bir mekân tasarımına ihtiyaç duymasak bile, gelecek için uygulanabilir olması açısından örnek teşkil edebilmektedir.

Yine “Beşinci Element” gibi 1985 yapımı “Brazil” filminde Sam karakterinin yaşadığı evin, insanın günlük ihtiyaçlarını karşılamak için tasarlanan ve uygulanabilirliği mümkün olan çözümlerde örnek gösterilebilir. Sam'ın sabah kalkması için saatinin çalması ile elektrik sistemi devreye girer, perdeler otomatik açılır, çay makinesi çalışır, giysi dolabı açılır vs... (Şekil 3. 1)



Şekil 3. 1 “Brazil Filmi” Sam’in Evi

Sinema mekânı tasarımında hayal gücünün yer ve zaman açısından sınırlandırılma zorunluluğunun olmaması, sinemacıyı mimardan daha özgür kılmaktadır. Oysa mimaride mekân, yer ve zaman kavramları ile sınırlanmaktadır. Zamanın koşulları, uygulanacağı yer, iklim koşulları, zemin koşulları, kullanıcı ihtiyacı mimari mekân tasarımını sınırlamaktadır. Bir başka boyuttan baktığımızda da bu koşullar, mekânın tasarımına yön veren mimara ilham kaynağı olan, mekânı şekillendiren sınırlardır. Mimar bu kalıpların arasından mekân kurgusuna bakarken, sinema hayal gücünün sınırlarını zorlayan mekânlarla, geleceğin aynası konumundadır. Mimara ışık olabilmesi ise sinema mekânının nasıl değerlendirildiği ile doğru orantılı olacaktır.

Hüseyin Kahvecioğlu’na göre, mimar olarak düşünce üretirken veya tartışırken içinde bulunduğumuz alanın kalıplarını kırabilmenin yolu dışarıdan bakabilmeyi gerektirir ve doğrudan mimarlık öğretilerine başvurmak yerine “etrafında dolaşmak” veya “başka alanlardan” esinlenmek gibi dolaylı yollar çıkış kapılarını açacaktır [1].

Sinema mekânı, mimarinin başka bir sanatta yer edinmiş halidir. Mimarinin en sancılı süreci, mekânın zihinde oluşturulup kâğıt üzerine ya da sanal ortama aktarılış sürecidir. Bu süreçte mimar kendine ilham olacak bir takım veriler ararken, sinemacı tasarladığı mekânlarla en değerli veri olan gözle görülebilecek tasarlanmış mekân örneğini mimara sunar ve filmdeki karakterler yardımı ile de deneyimleme şansı verir.

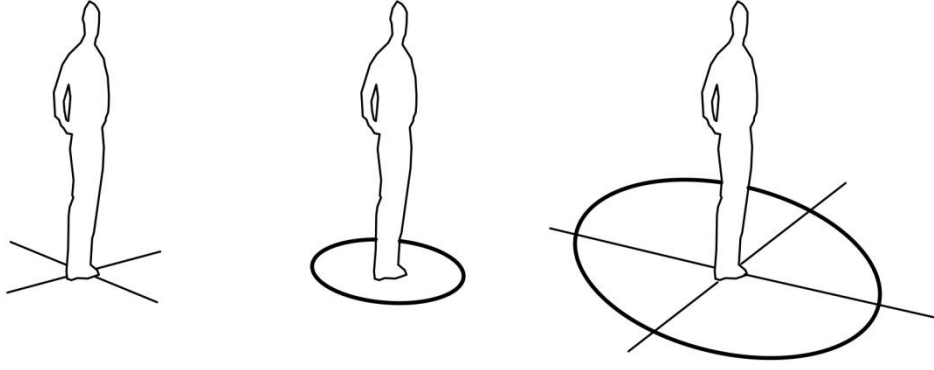
3.1. Mimari Mekân; Elemanları ve Bileşenleri

Mimari mekân kavramı, yüzyıllar boyunca fiziksel mekân üzerinden kurgulanmıştır. Mimarlık mesleğinin bina tasarımı ve inşa etme işinin fiziksel nesnesi, mekânın kendisiydi. Fiziksel mekân, mimarlık alanındaki her tür eylemin, oluşun ortak paydası konumundaydı ve bunun sonucu olarak, söz konusu mekânın tasarımı ve üretimini içeren mesleki alan mimarlığın neredeyse tamamı demektir. Bu paradigmanın geçerli olduğu süre boyunca doğal olarak, mimarlık bir meslek alanı olmanın ötesinde fazla bir boyut kazanamazdı. Mekânın bir anlamda “bina” ile eşdeğer anlam ifade ettiği bu bakış, geçtiğimiz yüzyılın başlarından itibaren ve özellikle de 70’li yıllardan sonra, mekânın kuramsal ve kavramsal boyutlar kazanarak fiziksel varlığının ötesine taşınmasına kadar sürmüştür.

Mekânı fiziksel bir varlık olmaktan çıkarıp ona ruh kazandırmak, mimarlığı da nesnel boyutun dar anlamından, sınırları insan zihninin sınırlarına kadar genişleyen bir alana taşımak, söz konusu dönemin olağan sonucudur. Böylece mekân üzerine genişleyen düşünceler, mimarlığın düşünce dünyasının da genişlemesine sebep olmuştur [1].

Mekânın varoluşsal sebebinin kullanıcı ihtiyacından doğmuş olması, bilinen ilk tanımının da yine kullanıcı/ insan üzerinden yapılmasına sebep olmuştur. Vitruvius’a göre, insan vücudunun dikey duruşu ilk mimari mekân örneğidir.

Bu yaklaşıma paralel olarak Schulz (1972), Vitruvius’un kabul ettiği düşeyliğin yatay düzlemdeki yansımalarını “varoluşsal mekân” (Şekil 3. 2) olarak tanımlamaktadır.



Şekil 3. 2 Varoluşsal Mekân, Kaynak Schulz C.N. (1971) [2]

Mekânı tanımlayabilmek için yapılı çevrenin biraz daha dışına çıkarak baktığımızda, doğal elemanlarla çevrelenmiş (ağaç, taş, bitki vs.) oluşumu gereği kullanıcıyı barındırma yetisine sahip alanların da mekân olarak tanımlanabileceğini görebiliriz. Herhangi bir insan müdahalesi gerektirmeyen doğal yollarla oluşmuş tanımlı alanlar mekân olarak tariflenebilir; mağaralar, ağaç kovukları vb.

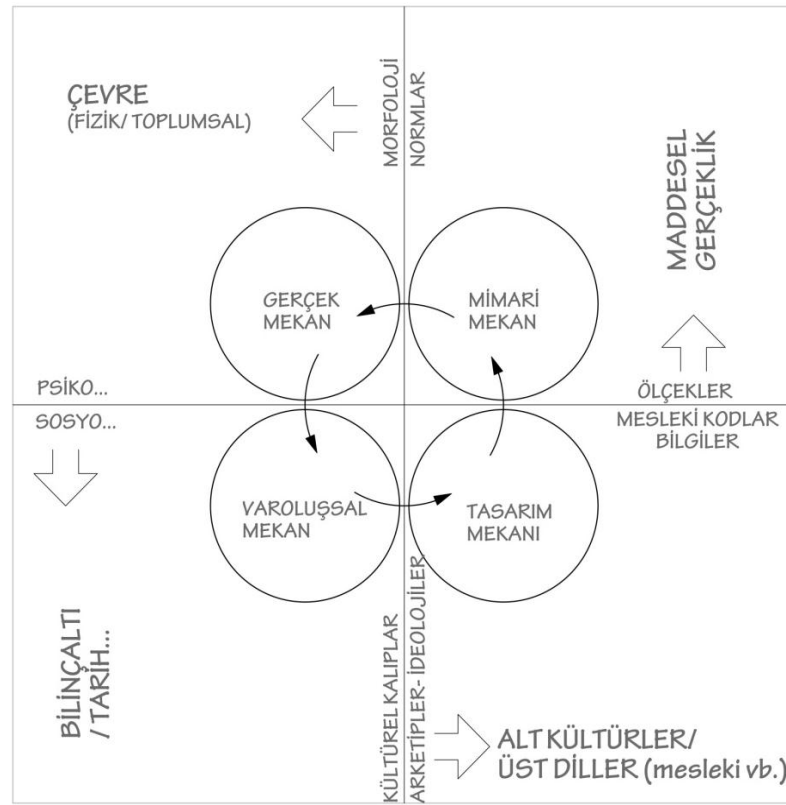
Güneşin yaydığı ışıkla temas eden herhangi bir ağacın gölgesinin sınırları da mekân olarak tanımlanabilir. Burada ışık herhangi bir engelleyici olmadığı halde, bir mekânı belirleyebilir. Demek ki mekânı oluşturan sınırlama fiziksel elemanlarla olabileceği gibi, yalnızca görsel de olabilmektedir. Mekân yalnızca bir yapının duvarlarla ya da yüzeylerle sınırlandırılmış mekânlarından oluşan bir iç hacim, "iç mekân" olarak düşünülmemelidir. Binaların tek başlarına ve diğer binalarla birlikte oluşturduğu bir "dış mekân" da vardır. Çünkü bir yapının içinde veya dışında yaşanan insan ilişkilerinin bütünü veya devingenliği sayesinde, yapı mekân olarak anlamlandırılabilir. Mekân, bir mimari yapının üç boyutluluğunun ötesinde, insan ilişkileri ve nesnel etkileşimleriyle onun dördüncü boyutudur [16].

Mekân kavramından bahsedildiğinde Bachelard (1968) hayal gücü ile kavranan mekân üzerinde durur. Mekânın deneyimlenmesi ve tecrübe edilmesi gerektiğini savunur. Ayrıca tüm hayal gücü yargıları ile tecrübe edilmesi gerekli olduğunu söyler. Mekânın kullanıcı üzerinde bıraktığı etkinin mekân kavramını ortaya çıkardığına değinmektedir. Bu etki, sinemada izleyici üzerinde bırakılan etki ile eşdeğerdir.

Mekân kavramının mimari mekân tanımı içine girebilmesi için, tanımlanan mekânın kullanıcılar için bir tasarımcı mimar tarafından ihtiyaçlar doğrultusunda üretilmiş olması gerekir. Bu doğrultuda yapılmış mimari tanımlara baktığımızda ise;

Mekân, mimarlıkta üretilmiş ve yaşam için tasarlanan bir nesnedir. Mimarlık mesleğinin diğer insanlar tarafından anlaşılabilmesidir. Mekân, mimarlığın ve bir mimari ürünün vazgeçilmez niteliği, bir mimari ürünü var eden temel koşuldur [16].

Atilla Yücel (1981), “varoluşsal mekân” olan ve mekânın “ne kendi dışında bir nesne, ne de bir iç deneyim” olduğu insan için esas mekân, toplumsal yaşamın içinden geçtiği, toplumca kabul edilmiş kültürel şemalara uygun biçimde kavrandığı “varoluşsal mekândır.” der (Şekil 3. 3) [17].



Şekil 3. 3 Mimari mekân tanımlaması, kaynak Yücel A. (1981) [17]

İlhan Altan (1992) mimari mekânı, alttan, üstten ve yanlardan kapatılmış bir yapıt olarak tanımlamaktadır. Bugün mekân denince; duvarlarla kesin olarak sınırlandırılmamış bir “yer” i de anlayabileceğimizi söylemektedir [18].

Mekânsal tasarımda "yer" kuramının özü, fiziksel mekânın kültürel ve insani özelliklerini anlamakta yatar. Soyut anlamda baktığımızda “mekân”, öğeleri fiziksel

olarak birbirine bağlama potansiyeline sahip, sınırları ve/veya amaçları belli olan bir boşluktur. Ancak kültürel ve yöresel bağlamı ile anlam kazanır ve bir “yer” haline gelir (Trancik 1986) [19].

Schulz “Genius Loci”- “Yerin Ruhu” isimli kitabında “yer”i; ayırt edici bir karakteri olan mekân olarak tanımlar. Antik dönemlerden beri yerin ruhu, insanoğlunun günlük hayatta yüzleşmesi ve anlaşması gereken somut bir gerçeklik olarak ortaya çıkmıştır. Mimarlık, mekânın ruhunu görselleştirmeyi amaç edinir ve mimarın görevi, anlamlı yerler yaratarak insanoğlunun ikamet etmesine yardımcı olmaktır (Schulz 1979) [19].

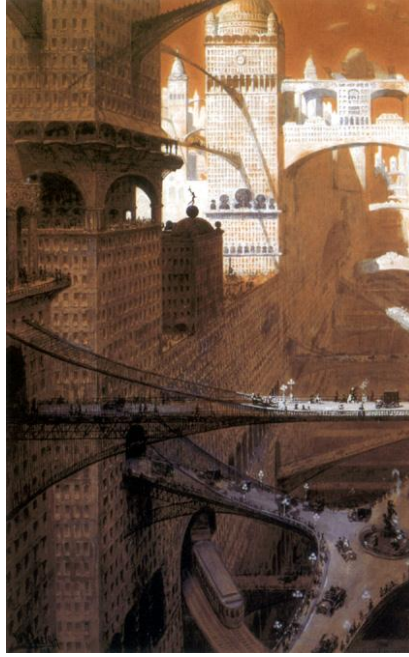
Schulz’un tanımlanan mimarlık ya da mekân oluşturma eylemi, var olan doğanın ruhunu ortaya çıkaran ve onu araziden yer haline dönüştüren bir eylemdir [14].

Böyle yaklaşıldığında, mekânın kimliğinin yalnızca onu oluşturan fiziksel unsurlardan ibaret olmadığı ortaya çıkmaktadır. Fiziksel unsurları tamamlayarak farklılaştıran ve anlam kazandıran, barındırdıkları yaşam biçimleri, kültür ve bunların mekâna geri yansımalarıdır [19].

Sinemada verilmek istenen de bu “yer duygusu”dur. Tasarlanan mekânla, gerçek ya da sanal olsun, önemli olan mekânın izleyiciye yer duygusunu aktarabilmesidir. 1930 yılında yönetmenliğini David Butler’in yaptığı dönemin başarılı bilim kurgu filmlerinden “Just Imagine” de tasarlanan sanal mekânlar ve 2008 yapımı “The Notebook” filmindeki gerçek mekânlar bu yer duygusunun izleyiciye aktarılmaya çalışıldığı sahnelerdir (Şekil 3. 4, şekil 3. 5).



Şekil 3. 4 “The Notebook” Filmi



Şekil 3. 5 “Just Imagine” filmi

Doğan Kuban (1992) Mimari mekânın, onun biçimsel olduğu kadar insan yaşamına ilişkin özelliklerini de içermesi gerektiğini ve mekânın hareketle, ışıkla var olabileceğini bu niteliklerle beraber ele alınması gerekliliğini vurgulamaktadır [20].

Mekânı biçimlendiren elemanların nitelikleri ve birbirleri ile olan ilişkileri doğrultusunda oluşan mekân tanımı farklı anlamlar kazanmaktadır. Yapıyı oluşturan döşeme, duvar, tavan gibi yüzey elemanlarının sınırlandırdığı mekânlar, iç mekân olarak tanımlanır. Oluşan yapının çevresindeki diğer yapılarla geometrik ilişkisi sonucu oluşan mekânlar ise dış mekân olarak tanımlanmaktadır. Tanımlamaların mimari mekân olarak anlam kazanması için ise, insanların oluşan bu mekânlarda etkileşim içinde olmaları beklenir. Mekânı oluşturan elemanların doğal çevreyi oluşturan elemanlarla ve diğer yapılarla geometrik ilişkisinin sonucu ise kentsel mekân kavramını ortaya çıkarmaktadır.

Tüm bu mekân tanımlamalarından sonra mekân kavramına bakıldığında, mekânın “yaşayan mekân” ve “geometrik mekân” olmak üzere iki farklı boyutundan bahsetmek mümkündür. “Yaşam Mekânı”nda esas olan, mekânın kullanıcısı üzerinde bıraktığı izlenimdir. “Geometrik mekân” ise, yaşam mekânının aksine homojen, türdeş ve evrensel yapıyı ifade etmek için kullanılır. Literatürde “geometrik mekân” ile eş anlamlı olarak “tasarım mekânı” [2] ya da “temsili mekân” (Lefebvre, 1991) gibi tanımlar da

kullanılmaktadır. Geometrik mekân, mimari mekânın tasarlanmış durumu iken, mimari mekân, onun yaşanan ve tüketilen boyutunu ifade etmektedir [21].

Sinemada oluşturulan mekân kavramını, mekânın yaşanan ve tüketilen boyutu olarak ele almak mümkün olacaktır. “Geometrik mekân”ın ise, sinemada oluşturulan mekânın tüketilen boyutunun izleyiciye sunulmasındaki ana araçlardan birisi olduğu söylenilebilir. Aslında sinema, yönetmen ya da senaristin kafasında kurguladığı yaşantıyı mekân örüntüsü ile izleyiciye aktararak bunu belirli zaman dilimi içinde yaşatıp tüketerek yapar. Geometrik mekân burada hayal gücünde oluşturulan kurgunun izleyici ile buluşmasını sağlayan gözle görülür somut veridir.

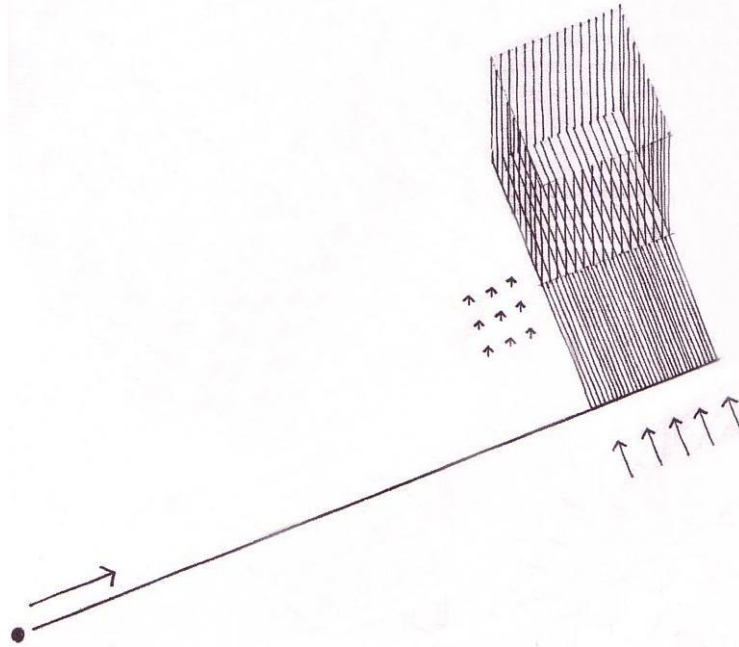
Mimarinin çalışma alanı geometrik mekândır. Mekân organizasyon süreci, söz konusu geometrik mekânın özelliklerine göre gelişmekte ve değerlendirilmektedir. İnsan gereksinimlerine yönelik mekânları bir takım geometrik biçimler içinde yaratmaya çalışan mimarlık disiplini, çoğu zaman gerek işlev ve gerekse estetik açıdan farklı gereksinimlerden kaynaklanan biçimlerin birlikteliklerinden doğan kompozisyonlarla uğraşmaktadır. Özetle mimar, tasarım sürecinde, kavramsal boyutta tasarladığı mekâna somut ifadeler kazandırmak için, belirlediği uygun biçimleri mekânlaştırarak, onların birbirleri ile olan ideal birlikteliklerinden oluşan, ideal biçimsel organizasyonları kurmaya çalışır [12].

Geometrinin kuralcı ve parçalardan oluşan sistematik yapısı, mimari tasarımda biçim ve mekân arasındaki ilişkilerin kurulmasında ve açıklanmasında son derece etkilidir. Özellikle mimari mekânın bir bütün ifade etmesi koşulunun sağlanmasında ve kavramsal mekânın kullanıcı tarafından yaşanan bir mekân haline dönüştürülmesinde geometri kavramı son derece önemlidir. Her üç boyutlu geometrik hacmin plan düzleminde iki boyutlu formla karşılığı, biçim ilişkisi açısından mimarlığın en önemli noktalarından biridir [21].

Mimari mekânı oluşturan geometrik elemanlar; nokta, çizgi, düzlem ve hacimdir. Bu elemanlar bir araya gelerek mekânı oluştururlar.

1. Mimari Mekânı Oluşturan Elemanlar ve Bileşenleri

Mimaride mekân oluşum süreci iki boyutlu çizgisel elemanların, mekâna hacim kazandırmak için bir araya gelerek üçüncü boyutta bir biçim oluşturması ile başlar.



Şekil 3. 6 Noktanın çizgi, çizginin düzlem ve düzlemin hacim haline gelişi [22]

Biçim, kendisini oluşturan birincil eleman olan noktadan çizgiye, çizgiden iki boyutlu düzleme ve düzlemden üç boyutlu hacme gelişme gösteren düzenler içerisinde var olur (Şekil 3. 6). Kavramsal elemanlar olarak nokta, çizgi, düzlem ve hacim aslında görünür değildir, bu elemanlar biçimin yapısı içinde algılanıp var olurlar [22].

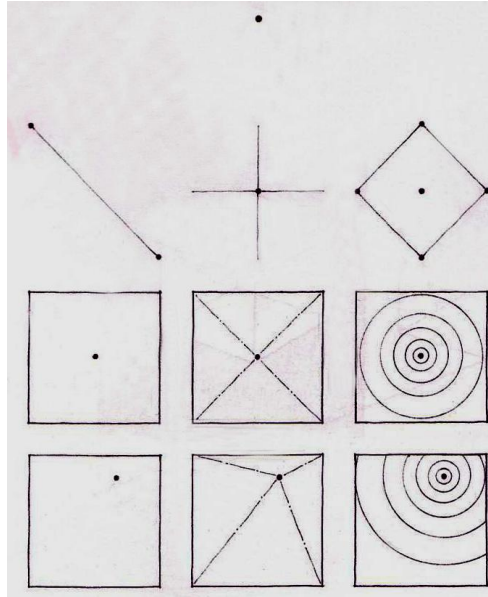
Yüzeyden hacimlere doğru hareket edildiğinde, yüzeylerin içi içe geçmesi (üçboyutlu) cisimleri ortaya çıkarır. İşte noktayı çizgiye, çizgiyi yüzeye, yüzeyi de hacimsel boyuta taşıyan kinetik enerjilerin özeti biçimdir.” [23].

Mimari mekânın oluşumu sürecinde noktasal, çizgisel, düzlemsel, hacimsel ve biçimsel elemanlar birbiri ile geometrik ilişki içerisinde olmak durumundadırlar. Mimarlık ölçeğinde baktığımızda bu elemanlar; düşeyde kolonlar ve duvarlar, yatayda kirişler, yer ve tavan döşemeleridir.

İki boyutlu elemanların bir araya gelerek biçimi ve nihayetinde mimari mekânı oluşturması sürecinde yer alan elemanları şöyle tanımlayabiliriz:

- **Noktasal Elemanlar**

Noktasal elemanlar mekân içinde pozisyonu belirlerler. Plan üzerinden baktığımızda kolonlar, minareler, kuleler, gökdelenler noktasal elemandır. Nokta kavramsal olarak uzunluğu derinliği genişliği olmaması nedeni ile statik olma, yönsüzlük ve durağanlık özelliği taşır. Noktanın herhangi bir biçimi de yoktur, ancak görsel düzlem içerisinde varlığı algılanabilir ve hissedilebilir.



Şekil 3. 7 Noktanın Merkezsel Hareketleri [22]

Tasarım süreci nokta ile başlar, nokta mekânda yer belirtmek için kullanılır. Mimari bir mekân içinde duvarların birleştiği köşeler, herhangi bir nesne veya mekânın herhangi bir köşesini belirleyen bir yerde nokta ile ifade edilebilir.

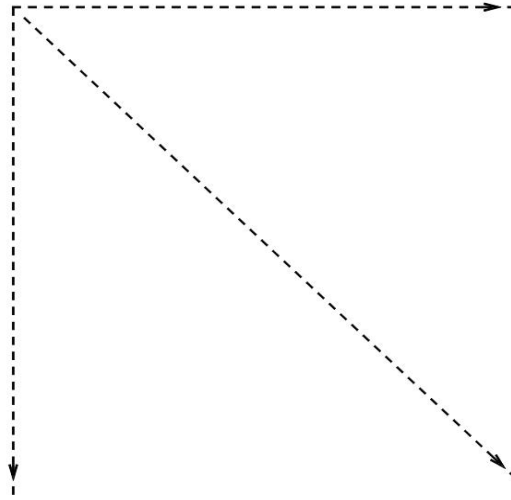
Bir nokta düşeyde boyut kazanarak mekân içinde veya zemin düzlemi üzerinde bir pozisyon/durum belirlemek amacıyla kullanılan kolon, dikilitaş veya kule gibi bir düşey, çizgisel elemanı yaratır.

Kolon tipi bir eleman, daire, silindir veya kule planda nokta olarak görünür ve bu nedenle noktanın görsel karakteristik özelliklerini sürdürür [22].

Çizgisel Elemanlar

Noktaların yan yana gelmesi ile çizgiler oluşur. Uzunluk, yön ve pozisyon bildirme özellikleri vardır. Çizgi uzunluğu olan ancak genişliği ve derinliği olmayan bir elemandır. Çizgi, hareketi, yönlenmeyi, sürekliliği ve gelişimi temsil eder.

Çizginin mimaride çizgisel elemanlara dönüşebilmesi için bir kalınlığa erişmesi gerekmektedir. Bu nedenle mimaride çizgisel elemanlar, genişliği uzunluğundan çok daha az olan elemanlar olarak tanımlanır (düzeyde kolonlar, yatayda kirişler gibi). Esen Onat, çizgisel elemanları şöyle tanımlamaktadır: “Bir yüzey sanatı olarak çizgi, uzunluğuna oranla kalınlığı çok az olan bir şerit anlamını taşır.”[24].

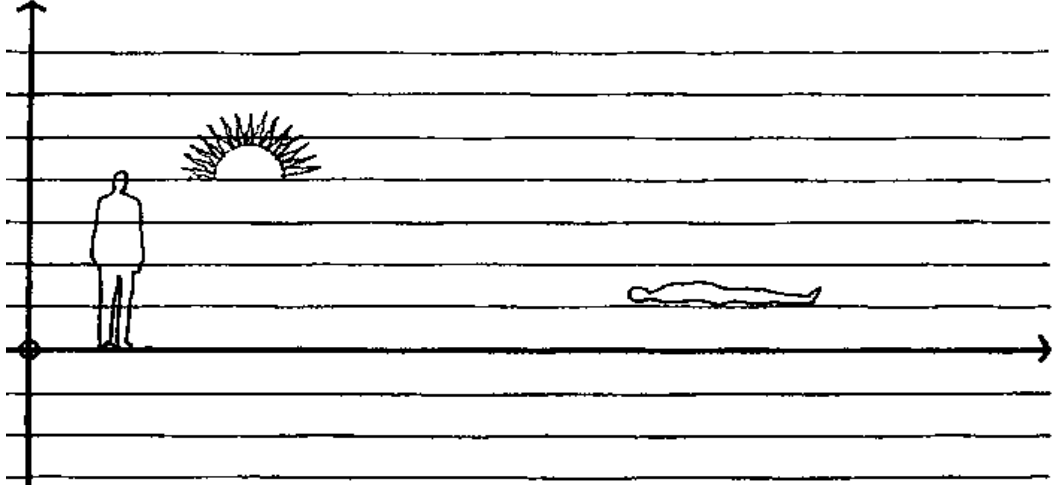


Şekil 3. 8 Çizginin Oluşumu [22]

Çizgisel elemanlar;

- Diğer görsel elemanları birleştirme, bağlama, destekleme, çevreleme ya da kesiştirme amacıyla,
- Yüzeylerin kenarlarını tanımlama ve onlara şekil verme amacıyla,
- Yüzeylerin sınırlarını belirginleştirme amacıyla kullanılmaktadır.
- Çizginin doğrultusu da onun görsel yapıdaki rolünü etkiler [25].

Şekil 3. 9'de de görüldüğü gibi dikey çizgiler (kolon, dikilitaş, kule gibi) mekân içinde bir durum ve yerçekimine karşı oluşmuş bir denge belirlerken ve dinamizmi temsil ederken, yatay çizgiler yer düzlemini, hareketsizliği, durağanlığı ve dinlenmekte olan bir vücudu temsil ederler [22].



Şekil 3. 9 Yatay ve düşey çizgisel elemanların etkisi [22]

Sinemada mekânı oluşturan elemanlara baktığımızda, özellikle bilim kurgu filmlerindeki hareketi ve heyecanı izleyiciye yansıtmak için, düşeyliğin fazlasıyla öne plana çıkartıldığını görebiliriz. 2003 yapımı “Matrix Reloaded” filminde insanların yaşayabildiği tek şehir olan Zion şehrinin düşeydeki yükselişi, yine 1996 yapımı “Beşinci Element” filminde araçların havada ve düşeyde hareket ediyor olması, iyi birer örnek olarak gösterilebilir (Şekil 3. 10, şekil 3. 11).



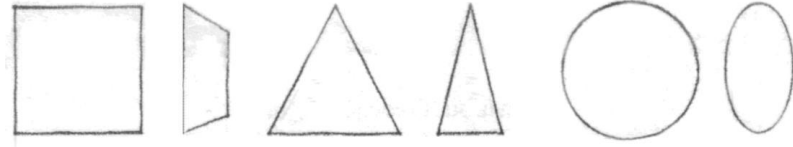
Şekil 3. 10 “Matrix Reloaded” Zion şehri yaşam alanı



Şekil 3. 11 “Beşinci Element” düşeyde ulaşım

- **Düzlem**

Çizgilerin bulundukları yönün tersi yönünde uzatılması ile yüzeyler oluşurlar. Esen Onat’a göre yüzey, “Sanat terminolojisindeki anlamıyla, üzerinde iki boyutlu çalışmaya olanak veren her türlü düzlemsel ya da eğrisel nitelikteki alanlardır.” [24].



Şekil 3. 12 Yüzeylerin oluşumu [22]

Birbirine paralel iki çizgi, görsel olarak bir yüzeyi ifade edebilir. Binaların giriş cephelerinde kullanılan bir dizi kolon giriş cephesini tanımlayıcı yüzeyler oluşturmak için kullanılırlar.

Mimari mekâna mekânsal özelliğini kazandıran en önemli unsur, kütlenin plansal ifadesini oluşturan geometrik biçimin sınırlarını belirleyerek, iki boyutlu plana hacimsel özelliğini veren yüzeylerdir [26].

Yüzeylerin geometrik biçimlere mekânsal özelliklerini kazandırılmasında üç önemli işlevi vardır.

- Yüzeyler sınırladıkları ya da çevreledikleri biçimlere mekânsal özelliklerini kazandırırılar.
- Yüzeyler sınırladıkları biçimlerin ve mekânların diğer biçim ve mekânlarla olan ilişkilerini, yine diğer biçimlerin yüzey özelliklerine göre düzenlerler.

- Yüzeyler, sınırladıkları ve tanımladıkları mekânların çevreleriyle olan ilişkilerinin düzeyini, düzenini ve biçimini belirler [26].

Yüzeysel elemanlar sinemada mekân oluşumunu için kullanılırken birçok kez de sinema sahnesinde arka plan olarak da kullanılmaktadır. Bu durumda mekân fon olarak kullanılmaktadır. Mekânın sahnede yaşam alanı olarak herhangi bir değeri yoktur. Yalnızca arka planı doldurur (Şekil 3. 13).



Şekil 3. 13 "Reader- Okuyucu" filminden bir sahne

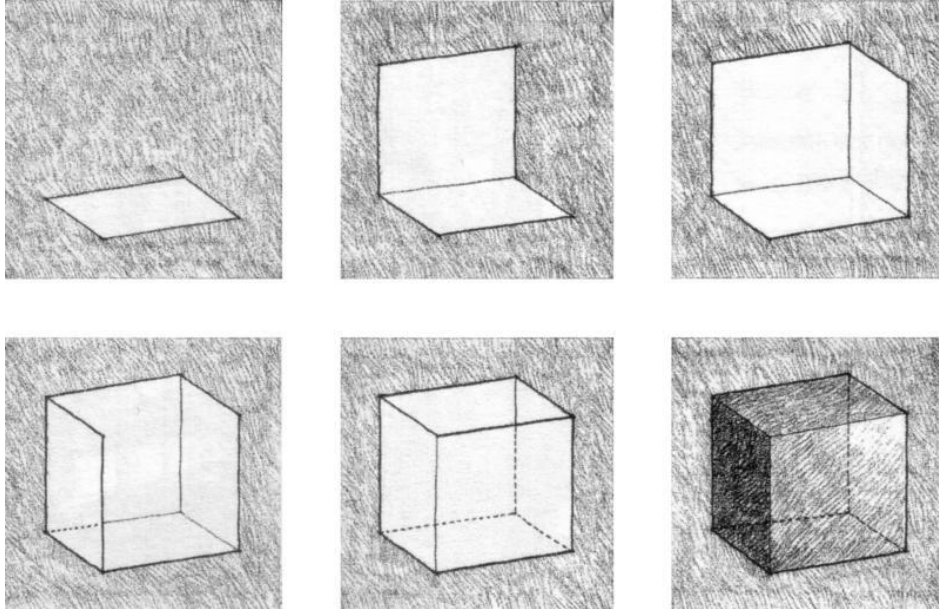
- **Hacim**

Kendi doğrultusunun dışında bir yöne doğru uzatılan düzlem, hacim haline gelir. Kavramsal olarak hacim üç boyutludur ve uzunluk, genişlik, derinlik özelliklerine sahiptir [22].

Doğan Hasol hacmi, bir mekân ya da mekânlar sisteminin örtülmesiyle ortaya çıkan katı cisim olarak tanımlamaktadır [13].

Mimarlıkta hacim; duvar, döşeme ve baş üstü veya çatı düzlemi tarafından tarif edilip kapsanmış bir mekân parçası ya da binanın kütlesi ile işgal ettiği bir mekânsal büyüklük olarak görülebilir.

Yüzeylerin düzgün bir geometri oluşturacak şekilde bir araya gelmesi ile mekânlar oluşturulur (Şekil 3. 14). Mekânı oluşturan yüzeylerin düzlemsel olma zorunluluğu yoktur.



Şekil 3. 14 Yüzeylerin bir araya gelmesi ile hacmin oluşması [22]

2009 yapımı “Avatar” filminde Pandora şehrinin düşeyde asılı duran dağları ve 2010 yapımı “Inception” filminde arka planda yükselen binalar, film mekânlarında yer alan hacimsel elemanlar olarak tanımlanabilir (Şekil 3. 15, şekil 3. 16).



Şekil 3. 15 “Inception” Sinemada yüzeylerin bir araya gelişyle oluşan hacimsel elemanlar



Şekil 3. 16 “Avatar” Pandora şehrinde havada asılı duran dağlar

- **Biçim**

Biçim, hacmin başlıca karakteristiğidir. Hacmin sınırlarını tanımlayan düzlemlerin karşılıklı ilişkileri ve şekilleri tarafından biçim belirlenir.

Biçimi oluşturan elemanların fiziksel özellikleri (renk, doku, ışık, ölçek ve orantı, ritim) mekânın kullanıcı (sinemada izleyici) üzerinde bırakacağı etkileri farklılaştırmaktadır.

- **Renk**

Renk: Işığın eşya üzerine çarpmasıyla yansıyan ışınların niteliğine göre gözde oluşan duyumlardan her biri olarak tanımlanmaktadır [13]. Renk objelerin değil, ışığın bir özelliğidir.

Mimaride renk, binanın karakterini vurgulamak, onun biçim ve malzemesine dikkati çekmek, onun bölümlerini daha belirgin hale getirmek için kullanılır [27].

Renk tanımına baktığımızda, rengin ışıkla anlam bulduğunu görüyoruz. Güneş ışığı birçok renkten oluşmaktadır ve renk de ruhsal ve fizyolojik tepki uyandırmada güçlü bir etmendir [28].

Mimaride renk kavramının algı psikolojisindeki yerini düşündüğümüzde ise, ışık olmadan rengin anlam bulamayacağını söyleyebiliriz.

Sinemada ise renk; sesin sinemaya girmesinden sonra sinemada yer edinmiştir. Sesin sinemaya girmesi, sinemayı gerçekliğe çok fazla yaklaştırdığı düşünüldüğü için tepkilerle karşılanmıştır. Bu kargaşadan kurtulduktan bir süre sonra, rengin sinemaya girmesi film endüstrisine güçlü bir ivme kazandırmıştır [29].

Sinemada renkli filme geçiş sürecinde filmler önceleri renkle boyanmış, daha sonra teknolojinin ilerlemesiyle renkli film olarak çekilmiştir. Rengin sinema dünyasına girmesiyle, görsel anlatım zenginleşmiştir. Renk, sinemada sadece doğayı olduğu gibi yansıtmak için değil, anlam yaratmak için de kullanılmıştır.³

Renk, olayların gerçekliğinin vazgeçilmez bir öğesidir. 1940'larda ve 50'lerde anlatım öğesi olarak renk kullanımının, sinemayı gerçekliğe çok fazla yaklaştırdığına ve dolayısıyla sinema sanatından uzaklaştırdığına inanılmasına rağmen, günümüzde renk, sanat filmlerinin en duyarlı araçlarından biri olmuştur. İlk başlarda gerçekliği olduğu gibi yansıtmak için kullanılmış, daha sonra renkle neler yapılabileceğinin farkına varılmasıyla, yönetmenler rengi görüntünün oluşturuluşunda etkin bir öğe olarak kullanmaya başlamışlardır [29].

İnsanlar yüzyıllar boyunca renklere farklı anlamlar yüklemişlerdir. Renk günümüzde, görüntü sanatlarında çok güçlü bir anlatım aracıdır. Sözsüz iletişimde renklerle çeşitli duygular ve düşünceler yansıtılabilir. Bu bağlamda siyah beyaz filminden sonra, rengin de sinemaya girmesiyle, sinemanın anlatım olanakları artmıştır.

Sıcak ya da soğuk renkleri kullanarak, bir kimsenin algılaması yönlendirilebilir. Örneğin, ekran ya da perde kırmızı ışıkla aydınlatıldığında bir yangının, ateşin yoğun sıcaklığının ya da bir patlama veya çöl güneşinin etkisi yaratılabilir. Bütün estetik öğelerde olduğu gibi rengin sıcaklık etkisi de şüphesiz olayın içeriğine bağlıdır [30].

Yönetmenler sıcak renklerin izleyici tarafından öne çıkarıldığını ve soğuk renklerin de geri çekildiğinin farkındadır. Bütün renkler kendilerine özgü bir mesafe gösterirler

³ Rengin etkisine dair çalışmalar için Faber Birren'in birçok incelemesine özellikle de "Color and Human Responce (Newyork 1978)" kitabına bakılabilir. Ayrıca bakınız: Roy Osborne, Lights and Pigments: Color Principles for Artists (Newyork, 1980) [28].

(onları gördüğümüz ortamdaki fona göre). Dekorda sıcak renkler daha küçük görünme eğilimindedirler. Soğuk renkler de uzak görülürler ve daha geniş etki sağlarlar [31].

- **Doku**

Mimarlığa çeşitli anlamlar kazandırmak için kullanılan birçok araçtan biri de doku öğesidir. Dokuyu Doğan Hasol mimarlık sözlüğünde, dokunma duyusuna hitap eden nitelikler olarak tanımlamaktadır. Ancak dokuyu mimaride iki farklı şekilde açıklanmak mümkün olabilir: “Optik Doku” ve “Dokunsal Doku”.

Bir yapının “optik dokusu” büyük ölçüde görsel örüntüsüne, “dokunsal doku” ise insan eliyle fiziksel olarak hissedilebilen öğelerine gönderme yapar [28].

Optik doku üçüncü boyutta anlam kazanmış bir mimari biçim öğesi, dokunsal doku ise iki boyutlu bir öğe olarak açıklanabilir.

Optik doku için Doğan Medya için tasarlanan, ofis binası örnek gösterilebilir. Başlangıçta bir küp olarak tasarlanan binanın cephesinde fırlayan, çeşitli kübik mekânlarla, cephe 3 boyutta hareketlendirilmiştir (Şekil 3. 17).



Şekil 3. 17 Tabanlıoğlu Mimarlık, Doğan Medya ofis binası, Ankara

İkinci bir örnek ise; Steven Holl'ün tasarladığı 350 yataklı "Simmons Hall" yurt binası gösterilebilir. Tasarımın temel fikri "izotropik porozite" yani "görünür gözeneklilik". Dar ve uzun parselde yükselen kütleli kuru bir "duvar" olmaktan kurtaran gözenek fikri, içeride ve dışarıda farklı oluşumlar gösteriyor. Kütleli dışındaki asimetrik indirgemeler binanın giriş, teras ve spor merkezi gibi bölümlerine karşılık geliyor. Bütünden kesilip alınan bu dilimlerin oluşturduğu boşluklar binanın kütleli hareket katıyor. Boşlukların konumlarındaki strateji ise, komşu binaların manzarasını bloke etmeme kaygısı taşıyor [32].

Cephede birtakım kaygı ve mekânsal ihtiyaçlardan dolayı oluşturulan boşluklar ve odaların modüler boyutlarında gelen cephe bölüntüleri ile bina net bir "optik doku" örneği sunmaktadır (Şekil 3. 18).



Şekil 3. 18 Steven Holl Simmons Hall Yurt Binası

Yüzeyin hissedilebilen dokusal dokusuna baktığımızda ise; beton malzemenin belirli bir kalıba dökülme zorunluluğundan dolayı, oluşturulan kalıbın söküldükten sonra malzeme üzerinde bıraktığı etki dokusal dokuyu açıklayabilen başarılı bir örnek olarak görülebilir. Yine Doğan medya için tasarlanan ofis binasına baktığımızda, cephede

kullanılan metal plakalar üzerinde oluřturulan doluluk boşluklarda dokunsal dokuya örnek gösterilebilir (řekil 3. 17).

Sinemada dokuya baktığımızda, dokusal bir örüntüye sahip bir yapının sinema filmi içerisinde kullanılması tabi ki film mekânları üzerinde farklı etkiler bırakmaktadır. Ancak sinemada göze çarpan ve sıkça kullanılan dokunsal etkilerden birisi, kentsel dokudur. "Yer Duygusu"nın (bk. bölüm 3. 1) izleyiciye algılatılabilmesi için önemli bir etken olmaktadır. Filmde kullanılan mekân üst ölçeklerle ekrana yansıtılarak o yer ve yerin örüntüsü ile ilgili bilgiler ekrana yani izleyicinin algısına sunulur. Yere dair bilgiler doku üzerinden izleyiciye aktarılırken, bu plan düzleminde, cephe düzleminde ya da perspektif olarak kullanılabilir (řekil 3. 19, řekil 3. 20).



řekil 3. 19 "Metropolis" filmi kent dokusu-Perspektif



řekil 3. 20 "Slumdog Milyoner" filmi Mumbai kent dokusu-Plan

- Işık

Mimarlık kütlenin, ışık altında doğru, ustaca ve harikulade oyunudur.

Le Corbusier

Çevreyi algılamamız için asıl alıcılarımız gözlerimizdir. Bu nedenle çevreyi aydınlatan ışık aşırı bir öneme sahiptir [28]. “Üç boyutlu bir biçimin içi mekân mıdır?” sorusuna cevap verebilmek için gerekli ve belki de en önemli şey ışıktır. Mekânın var olup olmadığı özellikleri ışığın varlığı ile algılanabilir [33].

Işığın mimari mekân içinde kullanımı önem taşır. Bu sadece işlevsel nedenleri içermez (havalandırma, aydınlatma vb.). Işık kullanımına bağlı olarak mekâna canlılık ve hareket kazandırılabilir. Işık etkileri ile mekânda verilmek istenen atmosfer değişebilir, mekânda yaratılmak istenen etkiler ışığın yardımı ile güçlendirilir.

Tadao Ando “ mimarlığın sessiz kalması gerektiğini, doğanın esinti ve gün ışığıyla ortaya çıkması gerektiğini” söylemekte ve “gün ışığının zaman akışı ile nitelik değiştirdiğinden” bahsetmektedir. Bu ifade de mimarın doğa ve gün ışığı ile mimarlık arasındaki ilişkiyi ne ölçüde önemseydiği ve gün ışığını mekânı zenginleştiren bir eleman olarak kullandığı görülmektedir (Şekil 3. 21) [33].



Şekil 3. 21 Tado Ando Işık Kilisesi

Sinemada da ışığın bu tür etkilerini görmek mümkündür. Kullanılan ışığın şiddeti ile mekânın etkisi değiştirilebilir. Örneğin, gerilim filmlerinde kullanılan ışığın şiddeti daha düşükken, konu mutlu bir aşk filmi olduğunda ışık şiddeti artabilmektedir. Işığın renkle birlikte kullanımına baktığımızda ise, soğuk ya da sıcak renkli ışıklar tercih edildiğinde, izleyicinin algısında bambaşka anlamlar oluşturulabilmektedir. Gladyatör filmi savaş sahnesi ile başlar ve ormanda geçen sahne için seçilen gün ışığı mavi yoğunluktadır. Çünkü burada ışığın rengi ile savaşın soğuk yüzü anlatılmak istenmiştir.

- **Ölçek ve Orantı**

Mimari yapıları, tartışma konularının içerisine çeken en önemli konulardan birisi ölçek ve orantı konusudur. Neye göre ölçekli olduğu konusu ise üç farklı yöntem üzerinden açıklanmaktadır.

- Yapı - kullanıcı arasındaki ölçü ve orantı,
- Yapı ile çevre arasındaki ölçü ve orantı,
- Yapının kendi içinde ölçülü ve orantılı olması olarak açıklanmaktadır.

Yapı ve Kullanıcı arasındaki ölçü ve orantı: Yapı / mekânların kullanıcı odaklı ölçü değerlendirmesi yapılırken göz önünde bulundurulması gereken en önemli özellik, mekânın hangi amaçla kullanıldığıdır. Davetlerin düzenleneceği bir salonun basık tavanlı olması, karyola boyunun beklenenden kısa olması vs. gibi kullanıcı boyutlarını ve yoğunluğunu göz ardı ederek oluşturulan mekânlar farklı psikolojik etkilere sebep olmaktadır.

Bu yüzden yapının kullanıcının ölçüleri ile uyumlu olması mimari yapının olumlu yönde etkisini artırmaktadır [20].

Yapı ile çevre arasındaki ölçü ve orantı: 2-3 kat yüksekliğinde yapıların yoğunlaştığı bir bölge içerisinde 20 katlı yapı yapılmasının çevre ile oluşturacağı olumsuz ilişki yapının çevresi ile nasıl bir uyum içerisinde olması gerektiğini tanımlar. Yapının çevresiyle düşeyde orantılı olmasının yanında, kütsel olarak şehrin dokusuna uyum sağlayacak şekilde düzenlenmelidir.

Yapının kendi içinde ölçülü ve orantılı olması: Pencere boyutları, duvarlar, merdiven genişlikleri vs. gibi yapının bütünü oluşturulan parçalar ile bütün arasında aranan

orantıdır. Mimarlık tarihi süreci boyunca, çeşitli orantı sistemi oluşturularak, bu sistem üzerinde yapılar kendi içinde ölçeklendirilmeye çalışılmıştır.

Mimaride orantı kurallarından birisi de antik çağlardan beri büyük ilgi duyulan altın kesim kuralıdır. Phythagoras ve öğrencileri altın kesimle ilgili ilgilenmişler, Rönesans kuramcıları yeniden ele almışlardır. Günümüzde de Le Corbusier kendi orantı kuram olan “Le Modüler” sistemini onu temel alarak oluşturmuştur [27].

Mimaride tasarım sürecinin en çok karşılaşılan zorluklarından birisi, yapının boyutunun belirlenmesidir. Bir yapının boyutunu belirlerken karşılaştırma ölçüsü insan boyutlarıdır. Birçok durumda yapının büyüklüğüne dair ipuçları pencereler, kapılar ya da merdiven basamaklarından çıkartılabilir [28].

Mekânı ölçülendirmek için kullanıcı boyutları en doğru referans kaynağı iken, sinema mekânında da ölçek ve orantı yine aynı veriler üzerinden düzenlenir. Bir leyleğin kendisi için yaptığı yuva ile bir bıldırcının kendisi için yaptığı yuva karşılaştırıldığında mekân boyutlarının kullanıcının boyutları ile ilişkisi ve orantısı rahatlıkla fark edilebilir.

Kullanıcı boyutlarının mekânın ölçülendirilmesinde önemli etken olduğunu göstermek için 2009 yapımı “Avatar” filminde yer alan “Navi” halkı ve yaşam mekânları iyi bir örnek olarak gösterilebilir (Şekil 3. 22).



Şekil 3. 22“Avatar”, Navi halkı yaşam alanları

Film gerçekliği ve inandırıcılığı ölçek ve orantı kavramlarının nasıl işlendiği ile doğru orantılı olarak değişebilmektedir. Böyle bir durumda sinema filmi bir anda kategori

değiştirerek ancak fantastik film kurgusu içinde değerlendirildiğinde anlam kazanacaktır. 2010 yapımı “Alice in Wonderland” filmi örnek verilebilir (Şekil 3. 23).



Şekil 3. 23 “Alice in Wonderland (Alice Harikalar Diyarında 2010)”

- **Ritim**

Bir biçimsel düzende benzer öğelerin veya öge gruplarının birbirini izlemesi durumu ritim olarak tanımlanır. Bir revak bir pencere sırası, benzer yapı kütleleri, benzer profiller, yüzeylere uygulanan her türlü yinelenen strüktür ya da bezeme ögesi, yapı eyleminin ortaya çıktığından beri, tasarımcıların ritmik düzenlemelerin algı üzerine etkilerinden haberleri olduğunu ve onu bilinçli olarak kullandıklarını göstermektedir. Genellikle iki etmen ritmin etkisini ve yoğunluğunu sağlar, bunlar tekrar eden öğelerin sayısı ve tekrar eden öğelerin zaman ve mekân içerisindeki sürekliliğidir [20].

Sinemada ritme baktığımızda çoğu kez ses ile birlikte ele alındığını görmekteyiz. Görüntülerdeki hareketin de bir ritme sahip olması nedeniyle (tıpkı ses gibi görüntülerde vuruş, tempo ve vurgu ilkelerine göre ritim oluşturlar), kurgunun da bir ritmi vardır. Filmde kısa çekimlerin yan yana gelişi hızlı bir tempoyu oluştururken, daha uzun çekimler görüntünün ritmini yavaşlatmaktadır.

Pek çok kez kurgunun ritmi ile sahneyi destekleyen müziğin ritmi iş birliği içerisinde. Yönetmenlerin genel eğilimi görsel ve işitsel ritmi uyumlu hale getirmektir. Sinema için vazgeçilmez bu iki öge arasındaki ilişkiyi örneklendirecek olursak; 1930'larda Walt

Disney'in yaptığı animasyon filmlerinde, Micky Mouse ve diğer Disney karakterlerinin dans etmeseler bile, sık sık müzikle ritim içerisinde oldukları görülür [9].

Sinemada mimari ritme baktığımızda, ritmin var olabilmesi tekrar eden öğelerin varlığı ile sağlanacaktır. Bu etkinin verilebilmesi belirli bir ritim içerisinde bir araya gelmiş mimari mekân ve elemanlarıyla sağlanmaktadır. Işık, kamera hareketleri, kurgu, objektif ve geçişlerde bu ritmi destekleyen diğer elemanlardır.

Inception filminde hayal dünyasında yaratılan mekânların kurgusu ve kütlelerin bir araya geliş şekli, Barselona filminde Gaudi'nin eğik kolonlarının ekrana yansıyan görüntüsü, sinemada görülen mimari ritim olarak değerlendirilebilir (Şekil 4. 104, şekil 4. 16).

3.2 Kentsel Mekân

Kentsel mekân dediğimiz yaşam alanı varoluşundan bugüne kadar, sürekli bir gelişme içerisinde bulunan toplumun barınma, yerleşme, çalışma ve kültürel aktivitelerini gerçekleştirdiği açık ya da yarı açık, doğal ve yapılı çevre ile sınırlandırılmış mekânlar olarak tanımlanır. Bulundukları dönemin siyasal, ekonomik ve kültürel yapısı kentsel mekânların geçirdikleri değişim sürecinde ve gelişmelerinde önemli bir yere sahiptir.

Kentsel mekân, dış mekânda yapıların birbirleriyle ve diğer öğelerle olan ilişkilerinin, yakınlıklarının oluşturduğu mekân olarak da açıklanmaktadır [34].

Kentlerin oluşumunda tarihsel sürekliliğin kabulü soyut olmamakla birlikte insan yaşamının oluşturduğu medeniyet ve onun devamlılığı ile birlikte bu süreçte kentlerin biçimsel olarak değişimi ve gelişimi de toplumlarıyla birlikte var olmuş ya da zamanla dünya üzerinden yok olmuştur [16].

Kentsel mekânlar bir şehrin / kentin ana bütünleşme aracıdır. Kentsel mekânlar kentlilerin ya da değişik kullanıcıların kültürel birikimlerini paylaştığı, aktardığı, tekrar öğrendiği yerlerdir. Aynı zamanda kentin tanımlaması (o kente dair imaj oluşumu) bağlamında kullanıcıların; kültürel kimlikleri, kişisel gelişimleri ve insanların birbirleriyle etkileşimleri sonucu kentli olma deneyimini elde etmesi de bu mekânlarda olmaktadır [34].

3.3 Mekân Algısı

İnsan - çevre ilişkileri karşılıklı etkileşimler bütünüdür ve çevrenin / mekânın algılanışı çeşitli duyu yolu ile karmaşık bir biçimde gerçekleşir. Bu etkileşim algı – biliş - imge oluşumu şeklinde gelişir.

Algı; bir nesnenin varlığını duyu yolu ile bilinçaltına alma eylemidir.

Biliş; algı yolu ile alınan bilginin zihinde depolanması, sınıflandırılması ve korunması sürecidir.

İmge; duyu organlarının dıştan algıladığı bir nesnenin bilince yansımaları ile oluşan güdüsel modeldir [35].

Çevre algısı süreci için söylediğimiz her söylem mimari mekân ve sinema mekânının algılanışı içinde geçerli olacaktır. Bu bağlamda algı tanımlamalarını şöyle sıralayabiliriz;

“Algı insanların duyu yolu ile gerçeklikten aldığı şeylerdir.” [35].

“Algılama çevreden bilgi alınan ya da edinilen aktif bir süreçtir.”[35].

“Algılama, insanın psiko- fizik araçları ile belirlenmiş evrensel olgudur” [35].

Algılama, organize edilmemiş uyarıcıları algılanan veya kullanılabilir deneyimlere dönüştürür. Algılama terimi duyu organları vasıtası ile çevreden alınan bilginin nesne, olay, ses, tat vb. deneyimlerle tercüme edilmesi olarak tarif edilir [36].

Algı, duyu ile bir şeyin farkına varma ve akıl yolu ile bilgi edinme süreçlerini içerir ve seçmek demektir [36].

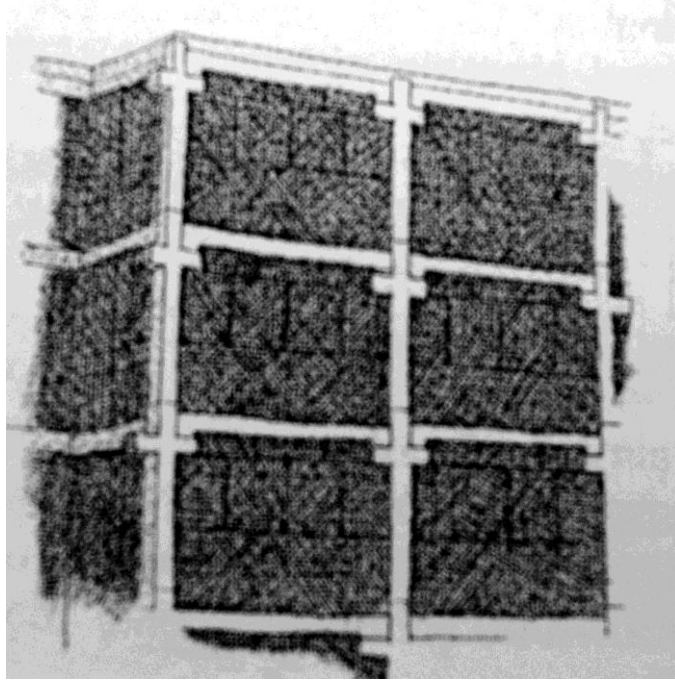
Algı psikolojisinde algı; çevresel bilginin duyu aracılığı ve zihinsel bir süreçle okunması, şeklinde tanımlanır [5].

Algı kavramı en genel anlamda, canlının dış dünya ile ilişkisinin temeli olarak kabul edilir ve buradaki ‘ dış dünya’ tanımlaması yerine ‘mekân’ kelimesini koyarsak, algı üzerine söylenen her sözü, ‘ mekân algısı’ üzerine söylenmiş olarak düşünmek mümkün olacaktır. Canlıların da içinde bulunduğu ‘dış dünya’, nitelik ve nicelik açısından neredeyse sonsuz sayıda uyaran içerir. Her canlı, bu sonsuz sayıdaki uyaranların belli bir grubunu, belli eşik değerler arasında duymaz. Her canlı türünün duymazabildiği uyaran grupları ile eşik değerleri de bir diğerine göre büyük farklılık

gösterir. Üstelik ‘seçici dikkat’ gibi algısal olguların etkisiyle, fark edilebilen uyaranların da ancak belli bir kısmı algısal süreçte işlenir. Sonuçta canlının dış dünya ile algısal ilişkisi, sınırsız miktardaki uyaranlardan duyumsayabildikleri üzerine kurgulanır. Bu yüzden her canlının algıladığı dış dünya farklıdır. Her canlı için yapılacak dış dünya tarifi, aynı zamanda o canlının dış dünyayı algılayabilme yetenek ve potansiyelinin tarifi, bir başka ifade ile o canlının tarifidir. Hiçbir canlı, dış dünyanın yaydığı uyaranların tamamını algılama yetenek ve potansiyeline sahip olmadığından, dış dünyanın ‘mutlak’ bir algısına da erişemez. Eğer varsayımsal bir canlının, ‘tüm uyaranları’ duyumsama olanağı olsaydı, algıladığı şey dış dünyanın birebir temsili olurdu. Yani zihinde yeniden yapılandırılıp anlamlandırılmaya gereksinim olmaksızın “gerçek”, büyük bir ilişkiler bütünü olarak algılanırdı [1].

Algılamanın aktif bir süreç olduğu, güdümlü tepkilerin yardımı ile açıklanamayacağı, kişilere göre değişen bir olgu olduğu, dolayısı ile deneyimlere dayanacağı ve algılamada amaçlanır / gereksinimlerin önemli olduğu ortaya çıkmaktadır [38].

Tasarımcılar çevreye algısal terimlerle tepki vermeye eğilimli iken toplum yani kullanıcılar, çevreye çağrışımsal terimlerle tepki vermeye eğilimlidir. Amsterdam’da Hertzberger tarafından yaşlılar için tasarlanan konutlar buna bir örnek olarak gösterilebilir (Şekil 3. 24). Mimar tarafından algısal terimlerle tasarlanan yapı, kullanıcılar tarafından negatif çağrışımlarla değerlendirilmiştir. Çünkü beyaz çerçeveler ve siyah dolgu elemanlar, yaşlılar tarafından haçlar ve tabutlar olarak değerlendirilmiştir. Buradan da ortaya çıktığı gibi, anlamın önemi kadar hangi kullanıcı grubu üzerinden tartıştığımız da önem kazanmaktadır. Çünkü hem tasarımcılar hem de kullanıcılar homojen gruplar oluşturmaktan uzaktırlar [39].



Şekil 3. 24 Hertzberger, Yaşlılar Evi Cephesi, Amsterdam 1976 [39]

Mekân kişi tarafından öncelikle duyumsal olarak algılanmaktadır, daha sonra kişinin mekân içerisinde geçirdiği süreye bağlı olarak mekânı zihinsel olarak algılamaya başladığı kabul edilmektedir. Kişinin mekânı algılaması; mekân içerisinde ya da çevresinde kısa veya uzun süreli deneyim kazanması ve buna bağlı olarak mekânı hatırlaması ile ilgilidir [17].

Algılama süreci, duyularımıza dayalı duyumsal süreç ve bilgiye dayalı zihinsel süreç olarak ikiye ayrılır. Zihinsel süreç dediğimiz bilgiye dayalı algılama süreci, bilişsel algı olarak tanımlanmaktadır.

- **Duyusal Algı**

Duyumsal süreç; çevreden gelen bilgileri ve verileri duyularımız aracılığı ile yorumladığımız süreçtir. Zihinsel süreç ise, bunun devamında duyularımız ile edindiğimiz ya da fark edemediğimiz çevresel bilgileri ancak yaşanmışlığa bağlı olarak kavramsallaştırdığımız ve bu yolla zihnimizde oluşturduğumuz süreçtir [40].

Duyusal algı sürecinde 4 temel duyu algısından söz edilir bunlar; görme, işitme, dokunma ve koklama duyularıdır. Süreci bu duyular yardımı ile yaşarken en baskın olan görme yetisidir. Mimari mekân ya da sinemasal mekân algısında da bu süreci çoğu kez

görsel algı ile yaşarız. Sinema mekânında yaşantı ile ilgili ipuçları veren mekânlar, izleyicinin duyuşsal algı sürecine, belki filmin tamamının geçtiğı bir mekân ile belki de birkaç saniyelik sekanslardan oluşan milyonlarca mekânın bir araya getirilmesi ile oluşturulur. Burada önemli olan duyuşsal algıyı bir başka deyişle görsel algıyı doğru mekân seçimleri ile her an canlı tutabilmektir.

- **Bilişsel Algı**

Bilgiye dayalı zihinsel algı sürecidir. Bilişsel sistemimiz aynen bir haritanın içerdığı gibi bilgiler içerir. Fakat bireyler arasında algılama düzeyi açısından farklılıklar olabilir. Örneğın; bir çiftçinin 1 millik mesafesi şehirde yaşayan bir kişiye 3 mil gibi gelebilir, Amerika'daki bir mahallenin büyüklüğü Avrupa şehirlerindekiyle karşılaştırıldığında çok daha büyük görünebilir [41].

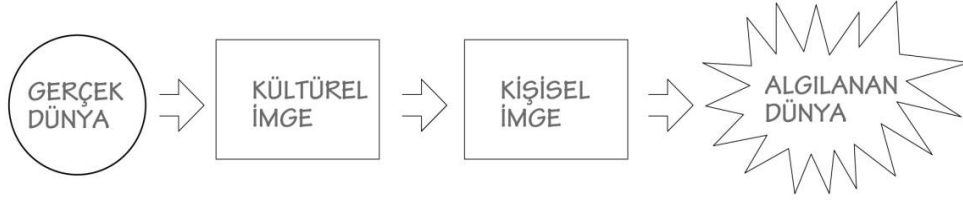
Bilişsel algı sürecinde mekân algılanması sırasında, kişinin mekâna dair bilincinde kalan bilgilerle sürekli olarak mekânı tekrar yaşamasını içerir. Başka bir ifade ile geçmiş mekân deneyimlerinin hatırlanmasına yönelik bir süreçtir [41].

3.3.1 Mekân Algısı Üzerine Söylemler

Kişinin çevreyi edilgen verilerle bombardıman edilmiş olarak algılamaktan çok, anlamlı bilgiler edinmek amacıyla araştırdıklarını ileri sürmek için bir kanıt gösterilebileceğini belirten Rapoport, çevrenin algılanması olayını şu üç sürecin sürekliliğinde açıklanmaktadır.

- Çevresel Algı
- Çevresel Biliş
- Çevresel Değerlendirme

Rapoport'a göre bilme olayı doğrudan ve dolaylı deneyimlerden geçerek dereceli olarak oluşurken, algı daha ani oluşur. Örneğın; algılanan uzaklık, birlikte görülen noktalar arasındaki bir aralıkken bilişsel uzaklık, nesnelerin yokluğunda daha çok hatırlamaya dayanan ve depolanmış bilgiler yoluyla ortaya çıkarılan uzaklıktır. Yine, mekânın kavranması bir algılama olayı iken, mekân kavramı bir bilme olayıdır [39].



Şekil 3. 25 Gerçek dünya ile algılanan dünya arasındaki kültür ve kişisel imge filtreleri [39]

Algılamayı duyularımız aracılığıyla yaparız. Algılamayla birlikte mekânı deyimler, yani yaşayarak herhangi bir yere veya mekâna ait biçimsel ve nesnel özelliklerini geçici belleğimize depolarız. O mekânda kalış süremize ve kullanım çeşitliliğimize göre o mekân bizde belirli anılarla, anlam kazanmaktadır. Bütün bu algılama süreci kişiye, kişinin dünya görüşüne ve yaşadığı coğrafyadaki kültürüne göre değişiklik gösterebilmektedir [34].

Hareket, çevrenin algılanmasında dikkate değer bir rol oynamaktadır. Hareket algısının önemli olmasının yedi muhtemel nedeni vardır. Bunlar;

- Üçüncü boyutu algılayabilmemizi sağlamak,
- Çarpışmaya ne kadar zaman kaldığını hesaplayabilmek,
- Nesneyi yerden ayırt edebilmek,
- Kendi hareketlerimizle ilgili bilgileri saptayabilmek,
- Göz hareketlerini uyarabilmek,
- Biçim düzenlerini kavrayabilmek,
- Hareket eden objeleri algılayabilmektir [16].

Mekân fiziksel anlamda durağan bir yapıya sahiptir; yapı ve ona ait mekânlar hareket edemezler; fakat insanlar mekân içerisinde hareket ettikçe mekân ve onu oluşturan parçalar ile konumsal ve boyutsal ilişkileri değişmektedir. Bakış açısının farklılaşması ile insanların zihninde algıladıkları mekâna dair farklı ayrıntılar bir araya gelerek toplu bir mekân izlenimi oluşturmaktadır. Mekân görsel anlamda dinamik ve statik olarak iki gruba ayrılmaktadır. Bu düşüncede, koridor statik bir etkiye sahiptir; kullanıcı sadece ana aks üzerinde ilerlemekte ve yaşadığı mekânsal etki hep aynı olmaktadır. Bir oda için ise durum farklıdır; farklı noktalardan bakıldığında algılanacak mekânsal etki de farklılaşmaktadır; bu anlamda dinamik bir etkiye sahip olduğu ileri sürülebilir [16].

Yalnızca film, mekân ve hacmin temel uzamsal boyutlarını verir. Mimariyi kavramak için, mekânların içinde hareket etmek gereklidir. Sonuçta, hepimiz binaları içten dışa, yürüyerek, bakarak, mekân içinden geçerek tanırız. Perspektifler ortaya çıkar. Köşeler dönülür. Ölçekler değişir. Derinlik boyutu ortaya çıkar. Ayrıntılar keşfedilir. Daha önceden belirlenmiş kamera yolları ve ayarlanmış ışıklandırma planları mekânı ve manzarayı ortaya çıkarma ve ışığın doku üzerindeki hareketini gösterme şansını verir [42].

Kameranın mekânda dolaşarak bir yol izlemesi, mekânın deneyimlenmesinde gerekli görülen bu etmenlerin karşılığını izleyiciye sağlayabilmektedir.

Mekân algısı karmaşık bir süreçtir, aynı zamanda birçok değişkeni içermektedir, algılanan dünya herkes için ortak ve tek değildir; motivasyonlar ve geçmiş deneyimlerin ürünü olan farklı dünyalar söz konusudur [2].

Lynch ve Schulz'un tanımladığı mekân algısı incelendiğinde, algı psikolojisini oluşturan bileşenlerin, kişinin mekân içerisindeki dolaşımına, yönelimine, mekânlar arası bağlantı kurabilmesine ve bu bakış açısı ile kendi sınırını tanımlayabilmesine bağlı olduğu gözlenmiştir. Değerlendirme sonucunda, algının kişinin mekân içerisindeki konumunu ve mekânsal ilişkileri çözümlemesi ile bağlantılı olduğu gözlenmiştir. Bu bakımdan kişinin mekân içerisinde nerede olduğunu tanımlayabilmesi ve bilinçli olarak gideceği noktaya varabilmesi için ona yardımcı olacak bir takım, işaretlere, bağlantılara ve mekânın kişiyi yönlendirmesine ihtiyaç duymaktadır [41].

Lynch'e göre bu bileşenler; yollar, kenarlar / sınırlar, bölgeler, düğüm / odak noktaları, işaret öğeleridir [43].

Yollar: Gözlemcilerin alışkanlık ve olanaklarına bağlı olarak, ara sıra kullandıkları geçiş alanlarıdır. Yollar, kanallar gibi.

Kenarlar/ Sınırlar: Gözlemciler tarafından ulaşım aksı olarak kullanılmayan doğrusal öğelerdir.

Bölgeler: Belli başlı ortak karakteristik özellikleri olan alanların oluşturduğu kentin orta ya da büyük ölçekli bölümleridir. Kişiler bu alanlar içerisine girdiğini psikolojik olarak hissedebilir.

Düğüm / Odak Noktaları: Toplanma noktaları, kavşaklar, bir mekândan diğerine geçişteki ara mekânlar olarak tanımlanabilir. Düğüm noktaları köşe başı faaliyetlerini barındıran veya kapalı bir meydanı oluşturan alanlarsa; fiziksel özelliklerin veya kullanımların yoğunlaştığı alanlar olma özelliği taşır. Bu durumda odak noktası olarak adlandırılması daha doğru olur ki bu tanım artık yön bulma tanımından çok bir toplanma alanını işaret eder.

İşaretler: Mekân içerisinde farklılık gösteren noktalar ya da mekânlardır.

Bazı işaret öğeleri, imgelerde kullanılan daha küçük ölçekli öğelere göre daha yüksekte yer alır ve genellikle birçok açıdan ve uzak mesafelerden görülebilirler. Kentin içinde veya belli bir uzaklıkla olabilirler. Bu şekilde her türlü pratik kullanım için sabit bir yönü sembolize edebilirler [43].

Schulz'a göre ise: Merkez ya da yer, yönler yollar ve alanlar ya da etki alanları olarak belirlemiştir [2].

Merkez - Yer: Kişinin mekân içerisindeki konumunu belirleyebilmesi için mekânın sınırını, ölçeğini; mekânsal ilişki tanımlayabilmesi içinde yönelimini sağlayan yolları, bağlantı elemanlarını, yönlenmesini sağlayan işaret ve düğüm noktalarını ve bağlantı kurmasını sağlayan alan ve bölgeyi tanımlaması gerekmektedir.

Yönler ve yollar: Kişiler mekânlar içerisinde hareket ettiği sürece yön kavramı vardır. Mekân içerisinde kişinin bulunduğu noktadan başlayarak hareket sonucunda varmak istediği noktaya ulaşmasını sağlayan doğrultu yön olarak tanımlanır.

Alanlar ve etki alanları (sınırlar): Hareket alanı içerisinde inşa edilmemiş zemin olarak tanımlanır.

Kişinin mekân içerisindeki konumunu belirleyebilmesi için mekânın sınırını, ölçeğini; mekânsal ilişki tanımlayabilmesi içinde yönelimini sağlayan yolları, bağlantı elemanlarını, yönlenmesini sağlayan işaret ve düğüm noktalarını ve bağlantı kurmasını sağlayan alan ve bölgeyi tanımlaması gerekir [41].

3.3.2 Sanal Mekân Algısı

Mekân algısı kişinin mekândaki konumu, mekânı değerlendirme ve çözümleme biçimi ile ilişkilidir.

Mekân algı psikolojisi temel olarak kişinin mekân içerisinde veya çevresinde kısa ya da uzun süreli deneyim kazanması ve bu doğrultuda mekânın hatırlaması ile ilgilidir. Bu deneyim hareket kavramına bağlı olarak değişir ve gelişir. Kişinin mekânı hangi ölçekte olursa olsun (kent ölçeği, mekân ölçeği) kendince algılayabilmesi ve hatırlayabilmesi için bir takım ek mekânsal bileşenlere ihtiyaç duyduğu gözlenmiştir [41].

Mimari mekân algı psikolojisi mekân içerisindeki konumumuzla doğru orantılı değişirken sinemasal mekânın ya da sanal mekânın algılanışını ise, sahne görüntülerinin özellikleri ile değişmektedir. Bunlar,

- Çerçeveleme
- Sekans
- Yerin ruhu
- Zamanın ruhu
- Görüntüleme düzeyidir [44].

Çerçeveleme: Sinema perdesine aktarılan görüntüye bu yöntem ile anlam yüklenir. Sinemacının en önemli çalışması, perdeye aktarılan görüntüde üçüncü boyutu çerçeveye göre değerlendirip, derinlik hissi uyandıracak biçimde sergilemektir. Çerçeve oranı, çerçevenin yapısal özellikleri, imge coğrafyası ve derinlik düzlemleri, yakınlık ve oran, denge, görsel ağırlık, yön, renk, biçim, çizgi, doku ve özellikle aydınlatma (ışık), durağan çerçevenin önemli görsel tasarım öğelerini oluşturur [42].

Sekans: Filmin birbiriyle yakın ilişki içerisinde olan sahnelerinin, belirgin ya da yarı belirgin (kararma, açılma gibi) geçişlerle bir araya getirilmesi ile oluşturulur. Farklı zaman ve mekânlardaki olayların birbiri ile olan ilişkisini aktarabilmek için kullanılır. Jean Nouvel ise; mimarinin de sinema gibi zaman ve hareket boyutlarına göre ortaya çıktığını savunur [44].

Yer ve zamanın ruhu: Sinemada bu iki kavrama kişilik kazandırıldığını düşünecek olursak, bu iki nesnenin kişilik özellikleri kurgulanan mekânın kimliği hakkında ipuçları verir. Zamanın 22. yüzyılda kişilik kazanması demek, mekânın yaşanan zamanlardan

farklılaşmasına sebep olur. Aynı şekilde mimarının yerle olan ilişkisi, sinemadaki mekân kurgusunu da etkilemektedir. Tıpkı mekân kurgusunun yerçekimi kavramının olmadığı uzay boşluğunda tasarlandığında oluşacak mekânın yerle ilişki kuran bir mekândan farklılaşması gibi...

Görüntüleme düzeyi: Bu tabir aslında kameranın sahne içerisinde yer alan mekâna göre hangi konumda bulunduğudur. Mimari mekânla eşleştirme yapacak olursak, görüntüleme düzeyi tanımlaması ile mekânı hangi seviyeden algılamaya çalıştığımız ifade edilmektedir. Görüntüleme düzeyleri; yer seviyesi, göz seviyesi, yüksekten bakış olarak üç seviyede değerlendirilmektedir [44].

Tüm bu sinemasal etkiler, iki saatlik kısıtlı süre içerisinde, mekânın ve sinema kurgusunun, izleyicinin algısına, yönetmenin kurguladığı şekilde yansıtmak için araçtır. Bunun mimarideki karşılığı ise; Schulz ve Lynch gibi birçok mimarın tanımladığı algıyı etkileyen kentsel ya da mekânsal kavramlardır.

3.4 Sinemada Mekân Kurgusu

Sinemada mekân, sinemanın tarih sahnesindeki yerini almasından itibaren ve son yıllarda da giderek artan bir sıklıkta hem yerli hem de yabancı birçok mimarın ilgisini çekmeye, tasarım sürecinde ilham kaynağı olmaya başlamıştır. Birbiri ile iki yönlü ilişki içerisinde. Mekânı kendisine çalışma konusu edinen mimarlık disiplininin filmlerde üretilen mekânları göz ardı etmesi mümkün değildir. Aynı şekilde sessiz sinemadan günümüze kadar sinema sahnesinde yer alan birçok yönetmenin tarzlarının bambaşka olmasına rağmen onları bir araya getiren temanın mekân olduğu gerçeği göz ardı edilemez. Başka bir yaklaşımla “mimarlık sinemanın gizli öznesi konumundadır.” [45], söylemi mimarının sinemadaki yerini net bir tavırla ortaya koyar.

Sinema mimariden çıkarımlar yaparak filmin özünü izleyiciye aktarabilmek için mekâna ihtiyaç duyduğu zaman mekânın nasıl kurgulanacağı sorusu ortaya çıkar. Kurgu süreci;

- Mevcut mekân kurgusu
- Kurgusal mekân oluşturulması olarak iki ana başlık altında toplanabilir.

3.4.1 Mevcut Mekân kurgusu

Hareketsiz görüntülere hareket kazandırılması ile başlayan sinema sanatı, daha ilk gösterime giren filmde dahi kurgusunu izleyiciye anlatabilmek için bir mekâna ihtiyaç duymuştur, sonraki yıllarda ve günümüzde de sinema sanatı içinde hep var olmuştur. Birçok sinema yönetmeni kurgusunda görmek istediği izleyici üzerinde etki bırakan, büyük şehirleri, her zaman moda olan tarihi mekânları, metropollerini, beyaz perdenin bir numaralı mekânları haline getirmişlerdir. Buna dünya sinemasından birçok örnek göstermek mümkün olduğu gibi, Türk sinemasında da çeşitli örneklerini görmek mümkündür.

Mevcut mekânın kurgulanışı ve sinema sahnesinde yer buluşu 2 şekilde olmuştur.

- Mevcut mekânın aynen kullanımı
- Mevcut mekânın yeniden kurgulanışı

3.4.1.1 Mevcut Mekânın Aynen Kullanımı

Sinemada mekân oluştururken ilk akla gelen belki de ilk tercih edilen, mekân organizasyonu mevcut mekânın aynen kullanımıdır. Zaman ve maliyet açısından da kazanç sağlayan bu yaklaşım, sinemanın var oluşundan günümüze kadar hala ilgi gören bir organizasyon modelidir. Mevcut mekânın aynen kullanımı, kurgunun geçtiği sahnelerin inandırıcılığını da artırırken, hele ki seçilen mekânların kültürel, turistik, tarihi vb. değerleri de varsa, filmin izleyici üzerindeki etkisini de artırmaktadır.

Örneğin, Türk sinema tarihinde yer edinmiş Halit Refiğ filmlerinde, Haydar Paşa Tren İstasyonu ve Yeşilköy Havalimanı yurt içi ve yurt dışı yolculuklarının başlangıç ve bitiş noktalarını simgelemektedir. Filmleri görsel zenginlik anlamında doyurabilmek için ise, günümüzde bile tarihi ve görsel değerini yitirmemiş olan, Galata Köprüsü, Sultan Ahmet, Taksim meydanı, Boğaz, Kız Kulesi, Pier Lotti, boğazda tüm ihtişamıyla var olan yalılar, Rumelihisarı, gibi mekânlar tercih edilmiştir [42].



Şekil 3. 26 Yeşilköy Havalimanı

Türk filmlerinin yanı sıra dünya sinemasından örneklerle baktığımızda da aynı etkinin sıkça kullanıldığını görmekteyiz. "Slumdog Milyoner" filminde Tac Mahal'in, ülkeyle bütünleşmiş bir tarihi eser olması, Hindistan denince ilk akla gelen yapı olması ve film mekânlarında yer verilmesi, izleyiciye istenilen "yer duygusu"nun aktarımını da güçlendirmektedir (Şekil 3. 27).



Şekil 3. 27 "Slumdog Milyoner" Tac Mahal

Mevcut mekânın aynen kullanım kurgusu sinemada birkaç farklı şekilde yer alabilir. Mekân olduğu gibi içinde barındırdığı yaşamla birebir kaydedilebilir ki buna film

karesinin içerisine giren her şey dâhildir. O anda oradan geçen insanlar, bir yere yetişme telaşında olan bir çocuk, balık tutan bir adam vs... 1980 dönemi öncesi köyden ya da küçük şehirlerden İstanbul'a gelen insanların yaşamını konu alan Türk filmlerinde, İstanbul görüntüsü, hiçbir değişikliğe uğramadan izleyiciye aktarılır. Küçük şehirden gelen film kahramanın gözünden başka hiçbir yardımcı öğeye ihtiyaç duymadan İstanbul'u yansıtır bu film kareleri. Bazen de o sahneler ile izleyiciye oyuncunun karakteri hakkında ipuçları verilir.

Pek çok filmde görülen kent görüntüleri de bu tür çekimlere örnek gösterilebilir. Var olan hayat tüm boyutlarıyla filmin sahnesinin içinde yer alır. Şehrin yaşantısı izleyiciye aktarılır, görsel zenginlik, gezilip görülmesi gereken yerler olarak yansıtılır.

Mekânın korunup barındırdığı yaşam oyuncular tarafından canlandırılabilir, aynı mekânda çok farklı bir yaşam önerisi ve mekân kullanımı oluşturulabilir ya da mekân bütünüyle değiştirilerek farklı bir mekân etkisi için filmin içeriğine uygun olarak düzenlenebilir.



Şekil 3. 28 “Vicky Cristina Barselona Filmi” Park Guell 1



Şekil 3. 29 “Vicky Cristina Barselona Filmi” Park Guell 2

Bu tür filmlerin mimarlık adına bir belgesel niteliği taşıdığı söylenebilir. Çünkü bir yandan kentin / mimarının içinde bulunduğu dönemdeki kullanımına ilişkin bilgiler vermekte ve bu durumun tartışılabilirliğine olanak sağlamakta; bir yandan da gelecek için belge niteliği taşımaktadırlar. Bu şekilde oluşturulmuş bir film gelecekte, izleyicileri için belki o zaman var olmayacak yapılar ve kullanımlar hakkında önemli bilgiler sağlayabilecektir. Özellikle bu tür filmler yeniden yapım çalışmalarına ciddi bir kaynak teşkil etmektedirler. Örneğin, İstanbul Beyoğlu’nda çekilen filmler tarih sırasına göre sıralanıp izlendiğinde Beyoğlu’nun geçirdiği değişimlere de ulaşılmış olunacaktır. Belki yapılar aynı kalacak ya da içlerinden bazılarının yok olduğu görülecektir; ancak özellikle sosyal ve kültürel değişimle birlikte gelen mekânın kullanımına dair değişiklikler, eğer birebir aktarım söz konusu ise rahatlıkla okunabilecektir [46].

3.4.1.2 Mevcut Mekânın Yeniden Kurgulanışı

Mevcut mekâna senaryonun kurgusunda yer vermek isteyen yönetmen, çoğu zaman çeşitli sebeplerden dolayı böyle bir imkân bulamayabilmektedir. Hava koşullarının uygun olmayışı, kullanılmak istenen mekân için gerekli yerlerden izin alınamamış olmaması, tarihi mekânlar, gibi sebeplerden dolayı mevcut mekânların yeniden üretilmesi söz konusu olmaktadır. Özellikle tarihi mekânlara yer verilmek istenen sinema filmlerinde karşılaşılan bu mekân kurgusunda, mekânlar setlerde çeşitli düzenlemelerle yeniden oluşturulur. Türk sinemasında ve özellikle popüler kültür

örneği sayılabilecek dizi filmlerde sıklıkla yer verildiğini görmek mümkündür. Örneğin; “Çemberimde Gül Oya”, “Öyle Bir Geçer Zaman ki” vb.

Artık kullanım şekillerini yitirmiş olan ve zamanının ölçütlerine göre düzenlenmiş mekânların yeniden kimliklerini kazanmalarını ve amacına uygun kullanımını sağlayan bir organizasyon türüdür. Bu tür filmlerde hem sinema mevcut yapıların tarihsel kimliklerini filmlerinde bir araç olarak kullanır, hem de izleyiciler yapıları gerçek yapılaş amaçları ve kullanım şartlarında deneyimleme fırsatı bulmuş olur. Yeşilçam filmlerinde sıklıkla karşılaşılan köşkler, kaleler, surlar, saraylar bunlara verilebilecek örneklerdir [46].

3.4.2 Kurgusal Mekân

Sinemada tasarlanan mekân, mimariden farklı olarak içinde bulunduğu zamanla ilişkili olma zorunluluğu taşımaz. Bu durum yönetmeni mimardan daha özgür yapar. Sinemacıyı ancak, hayal ettiği mekân kurgusu sınırlandırabilir. Kurgu mekân kavramı, sinemanın keşfinden kısa bir süre sonra sinema sahnesindeki yerini almaya başlamıştır. Ancak bu süreçte ortaya koyulan kurgu mekân sürecini iki şekilde tanımlamak daha doğru olacaktır. Birincisi ve sıklıkla rastlanani, sanal mekan kurgusu olarak tanımlayabileceğimiz, yer ve zaman göz ardı edilerek oluşturulan ütöpik mekanlar, ikincisi ise, yer ve zaman olguları da düşünülerek oluşturulan gerçek mekan kurgularıdır.

3.4.2.1 Sanal Mekân Kurgusu

Sanal mekân, bir yaşam ortamının çevresi ile birlikte simule edilmiş durumudur. Sanal mekânlar kişinin mekânla karşılıklı ilişki kurarak içerisinde üç boyutlu deneyim yaşayabileceği ortamdır [5].

Edebiyatta “ütopya” kavramı ortaya çıkışının ardından sinemada da etkilerini göstermeye başlamıştır. Sinemadaki yansımaları özellikle bilim kurgu filmlerinde görülmektedir. Ütöpik şehirler, mekânlar, geleceğin şehirlerini tasvir eden kurgular, zamanla ilişkilendirilerek kurgu içerisinde, mantıksal bir düzleme oturtulmaktadırlar. Sinemada önemli olan, kurgulanan sanal mekânların izleyiciye gerçek mekân algı

psikolojisi ile aktarılabilir olmasıdır. Bu durum sinemada zaman-mekân ilişkisini beraberinde getirmektedir.

Sanal mekân kurgusunun sinemadaki yerini almasıyla birlikte özellikle bilim kurgu sinemasının hızlı bir gelişim içine girdiğini görürüz. Bilim kurgu dediğimiz ise, kurgu, kurgusal mekân ve zamanlarda (çoğu kez gelecek zamanlarda) yer alan dünyaları, toplumları ve canlıları yaratmakta ve gerçek hayattan oldukça farklı koşulları, farklı bilimsel ve teknik imkânları kullanarak tasvir etmektedir [47].

Bu tür bir mekân oluşumu, sinemanın başlangıcından bu yana birçok örnek vermiştir:

Dr. Caligari'nin Muayenehanesi (1920), Metropolis (1926), Blade Runner (1982), Brazil (1985), Beşinci Element (1996), Gladyatör (2000), Yüzüklerin Efendisi (2001), Avatar (2009) gibi farklı zamanlarda yapılmış farklı film türlerinde, kurgusal mekân kullanımları görülebilmektedir. Bu tür filmlerde, günümüzde geçerli olan mekân anlayışının dışına çıkılarak, o zamana özgü yepyeni bir mimari ve yaşam tarzının oluşturulduğu görülmektedir. Bu, farklı koşullarda, farklı zamanlarda ve farklı kullanıcılarla mimarinin ne şekilde değiştiğini / değişebileceğini / değişmesi gerektiğini göstermektedir [46].



Şekil 3. 30 “Metropolis” filmi



Şekil 3. 31 “Matrix Reloaded” – Zion şehri

Bu tür filmlerin bir kısmı gelecekteki sosyal yapıyı, şehirleri, mimariyi betimlerken bunun gerçekleşip gerçekleşmeyeceği bir miktar da mimarlara bağlıyken, bir kısım hayali ürünlerde iş adamları tarafından aranan bir mekân olarak ortaya çıkmakta ve bu mekânlar otellere, eğlence parklarına dönüştürülerek hayali mekânlar gerçek hayata mimarlarca transfer edilmektedir. Buna verilebilecek en iyi örneklerden birisi de Disneyland’tır [47].

Zamanın koşullarına bağlı olarak sosyal ve fiziksel her türden kısıtlamadan bağımsız olarak yaratılan bu mekânlar, mimari mekân yaratmada ilham kaynağı olma özelliğini de içinde barındırır. Aynı zamanda mimarlara set tasarımcısı ya da yönetmen unvanıyla çalıştıklarında sınırsız bir yaratma ortamı sağlamaktadır. Yapılan filmlerde karşılaşılan farklı yaşam koşullarına hizmet eden mimariler, mimarlığın farklı disiplinlere, çevresel etmenlere ve sosyal yapıya olan bağlılığını da kanıtlar niteliktedir [46].

Bu noktaya kadar anlatılan sanal mekân kavramı gerçek hayatta var olmayan çoğu kez ise olması mümkün olmayan hayalî kurgu mekânlardır. Zaman kavramının devreye girmesi ile (geleceğin tasvir edilmesi) kurgulanan bu mekânların izleyicinin kafasında olabilirliğini onaylar hale getirmektedir.

Sinemada kurgulanan mekânlarda, zaman, mekân ve algı üçlemesinin önemi ortaya çıkmaktadır. Bu üçleme içerisinde, sinema perdesine aktarılan mekânlar, zaman kavramı ile vücut bulur.

Bu kavramları bir arada ele aldığımızda, insanın (izleyicinin) mekânla kurduğu ilişkinin, zaman boyutuna bağlı olarak bellekte bir “imaj”a dönüştüğünü söyleyebiliriz. Söz

konusu imaj, algılanan çevre, algılayan insan ve algısal sürecin tüm değişkenlerine ait verilerin bir sonucudur [1].

3.4.2.2 Gerçek Mekân Kurgusu

İngiliz yönetmen Ridley Scott tarafından 2000 yılında çekilen Gladyatör filmi, gerçek mekân kurgusuna örnek gösterilebilir. Film bugün İtalya'nın Roma kentinde yer alan ve her gün yüzlerce turistin akınına uğrayan Coliseum (Collesseo) 'da çekilmiştir. Ancak mevcut Coliseum'da çekim yapma imkânı olmadığından tüm mekân bilgisayar ortamında yeniden tasarlanarak, filmin çekimleriyle daha sonra bu sanal mekânlar montajlanarak oluşturulmuştur.

1997 yapımı "Titanic" filmi de yine gerçek mekân kurgusuna örnek gösterilebilecek önemli dönem filmlerinden biridir. 1912 yılında yapılmış Dünyanın ilk buharlı ve en büyük yolcu gemisi olma unvanını taşıyan Titanic gemisinin bir buz dağına çarparak batmasını konu alan filmde geminin maketi yeniden yapılarak, çekimler Meksika'da 40 dönümlük bir arazide kurulan stüdyoda gerçekleştirilmiştir [7].

Tarihi mekânların yeniden kurgulanarak kullanımı, ait olduğu dönemle ilgili önemli ipuçları sunarak tarihe de kaynak oluşturmaktadır ve filmlerin dünya çapında izlenilebilirliği düşünüldüğünde turistik anlamda da önemli katkılar sağlamaktadırlar.



Şekil 3. 32 "Gladyatör" arena sahnesinden bir görüntü



Şekil 3. 33 “Titanic”-1

Bunun yanında özellikle sit-com filmlerinde gerçek mekânlar, stüdyolarda yeniden kurgulanarak film setleri oluşturulur. Mekânların stüdyoda oluşturulmuş olması sinemacıya çekim kolaylığı sağlamaktadır. “How I Met Your Mother”, “ Avrupa Yakası” vb. birçok örnek dizi gösterilebilir. Setlerde hazırlanan mekânlarda kadrja giren mekânlar dekore edilerek, diğer kısımlar set çalışanlarının kolaylıkla hareket edebileceği kullanım alanları olarak bırakılmaktadır.



Şekil 3. 34 “Titanic”-2



Şekil 3. 35 "Titanic"-3

3.5 Bölüm Sonucu

Mimarinin bir bilim dalı olmasının yanı sıra bir sanat dalı olarak da tanımlanıyor olması, sinema ve mimariyi aynı sorunsal içerisinde değerlendirme imkânı tanımaktadır. 3. bölüm boyunca yapılan değerlendirmelere bakıldığında, iki sanat dalı için de ana girdilerden birinin "mekân tasarlama" olduğu görülmüştür. Ancak tasarım sürecini birbirinden ayıran en önemli özellik ise, mimaride var olan yer - zaman sınırlayıcılarının sinema mekânı tasarımcıları için geçerli olmamasıdır. Sinemacının sınır tanımayan mekân tasarlama süreci, mimari için bugün olmasa da geleceğin mekânları için ilham kaynağı olmuştur. Örneğin; ilk bilim kurgu filmlerinden bugüne sıkça gördüğümüz düzeyde sınır tanımadan yükselen binalar, bugün artık şehirlerimizin hemen her yerinde karşımıza çıkabilmektedir.

Mekân kavramı ve oluşum sürecine baktığımızda, mimari mekânı oluşturan fiziksel etmenlerin yanı sıra, araziye "yer duygusu" nu veren yaşam biçimi, kültürel etmenler gibi soyut girdilerin var olduğu görülür ve mekânı araziden yere dönüştüren bu girdilerdir. Dolayısı ile sinemada mekân tasarlamanın yanında bu duygununda izleyiciye aktarılması amacı ortaya çıktığı görülmektedir. Tüm bu duyguların sinemada izleyiciye, mimari mekânda ise kullanıcıya aktarılması süreci, mekânı oluşturan fiziksel elemanları

doğru seçilmesi ve kullanılmasını beraberinde getirdiği görülür. Mimari mekânların kullanım şekillerine ve özelliklerinin sinemada anlam bulduğu karşılıklarına baktığımızda ise;

- Mimari mekân elemanı olan yüzeyler ya da hacimsel elemanlar, sinemada bir takım öğeleri çerçeve içerisine almak ve bu elemanları izleyicinin algısında ön plana çıkarmak için kullanılmıştır.
- Düşeyde yükselen mekânlar ya da mekân elemanları, filmin heyecan ve hareketini artırdığı gerekçesi ile bilim kurgu filmlerinin vazgeçilmez elemanları haline getirilmiştir.
- Mimari mekânın vazgeçilmezlerinden birisi olan ışığın vurgulayıcı etkisi sinema mekânlarında da görülmüştür.
- Mimari ve kentsel mekânda kullanıcı algısı için ön plana çıkan her türlü öğenin, sinema mekânlarında da algı kavramını etkileyen elemanlar olduğu görülmüştür. (Schluz ve Lynch'in tanımladığı mekân algısını oluşturan bileşenler gibi)
- Mimari mekânda ölçek-orantı kavramına bakıldığında;

Yapının kendi içinde,

Yapı ile kullanıcı arasında,

Yapı il çevre arasında,

olmak üzere üçe ayrıldığı görülür. Sinemada ölçek orantının karşılığına baktığımızda ise, orantısızlık çoğu zaman bir sorun değil fakat filmin türünü tanımlayan bir öğe olduğu görülür. Fantastik film kurgusu gibi...(Alice in Wonderland).

- Mimari ya da kentsel mekânda, elemanların anlamlı bir şekilde araya geliş şeklini tanımlarken; sinemada, sürekliliği, derinliği, görsel zenginliği artırmak için kullanılmıştır. (Şekil 4. 95, Şekil 4. 104)
- Sinemada mekânların kurgulanış biçimlerine geldiğimizde ise; en çok tercih edilen kurgu yönteminin mevcut mekânın aynen kullanımı olduğu görülür. Çünkü bu tür bir kullanımla hem maliyet azaltılmakta hem de film mekânı olarak seçilen mekânlar için, bir belgesel niteliği kazanılmaktadır.

- Mevcut mekânın yeniden kurgulanması ise, dönem filmleri için vazgeçilmez bir mekân kurgu yöntemi olduğu görülür.
- Teknoloji ile paralel ilerleyen kurgu yöntemi ise; hayali mekânların bilgisayar ortamında tasarlanması olarak tanımlayabileceğimiz, sanal mekân kurgusudur. Bu kurgu yönteminde dikkat edilmesi gereken en önemli nokta ise; hayali mekânlar ile izleyicide gerçek mekân etkisi oluşturabilmeyi sağlamaktır.

SİNEMA VE MİMARİ MEKÂN İLİŞKİSİ

Hemen hemen tüm sinema türlerinde bir mekân anlayışı mevcuttur. Belki bir oda, belki bir şehir, bekli de küçük bir kasaba, filmin içindedir ve tüm gerçekliği ile karşımızdadır. Anlatılmak istenen hikâye ile ilgili toplumsal, sosyal, fiziksel yapı gibi bilgiler, hiçbir alt metin olmadan mekânlar aracılığı ile gerçek dünyaya göndermeler yaparak sunulur, ya da tamamen hayali bir tasvir ile seyircinin algısına yepyeni imajlar sunulabilir. Örneğin bilimkurgu filmlerinde öne çıkan, gelecek tasviridir. Bu bağlamda yönetmen fütüristik bir yaklaşımla mekânı tasarlar; binalar makineleşir, renkler, imgeler donuklaşır, özetle mekânın tasarlanışında teknoloji ön plana çıkar. Bu yöntem tüm sinema türleri için geçerlidir; mimari unsurlar sinemada büyük rol oynar ve detaya inilecek olursa bir kolon bile senaryoya göre şekillenebilir [1].

4.1 İlişki Üzerine Analiz

Resim, tiyatro, edebiyat, fotoğraf, sinema gibi sanatların hemen hepsi mimariyi içermektedir. Mekânı yaratmaya ya da anlatmaya çalışırlar. Mekân sinemada ve diğer sanat dallarında bir araçken mimaride sanat mekânı yaratmak için kullanılır. Bu özellik sinemasal mekânı mimari mekândan ayıran önemli özelliklerden biridir. Sinema da amaç mekân tanımlamak ya da yaratmak değildir. Mekân amaca ulaşmak için kullanılan bir araç niteliğindedir. Mekân; senaryo, müzik, ışık ve aktörler gibi sinemanın kaçınılmaz elemanlarından biridir.

Pallasmaa'nın da belirttiği gibi, her filmin mimari görüntü içerdiği söylenebilir. Bunun için binaların gösterilmesi şart değildir; çünkü zaten her imajda bir mekân etkisi

bulunmaktadır. Her olay yaşandığı mekâna göre farklı anlamlar içermektedir. Bir öpüşme ya da cinayet sahnesinin yatak odasında, banyoda, asansörde ya da kütüphanede olması farklı etkiler yaratmaktadır. Her olay kendi özel anlamını, yaşandığı günün zamanına, yerine, havaya, ortamdaki seslere göre içinde barındırmaktadır. Aynı şekilde her mekân, kendi tarihini ve olaylarla ilişkilendirilmedeki sembolik bağlantılarını içinde taşır. Sinemasal bir olayın sunumu bu nedenle mimari mekândan, yerden ve zamandan ayrılamaz. Pallasmaa, bu yüzden her yönetmenin senaryoya özgün bir mekân yaratmak zorunda olduğunu ve bunun bazen hiç deneyimlenmemiş bir mekân olabildiğini belirtmekte; ayrıca bunu yaparken yönetmenin, mimarlığın profesyonel disiplininin bağımsız olduğunu ve bu durumun sinema mimarisini asıl önemli kılan durum olduğunu söylemektedir [48].

Filmde her olay mekâna ve mekânsal ilişkilere göre şekillenmektedir. Bu nedenle mimarinin sinemayı var ettiği iddia edilebilir. Karakterler mekâna gider, gelir ya da kalır. Mimari mekânlar karakterleri, toplumu, zamanı filmde sembolize ederler. Karakterlerin kullandıkları mekânlar, kimlikleri ve sosyal statüleri hakkında bilgi verirler [49].

Mimarlıkta mekân, zaman yaratmada etkilidir. Tasarlanan zaman değil mekândır. Zamandaki değişiklik mekânı tanımlar. Mekân, zaman içerisinde bir andan başka birana gitmek olarak betimlenir [49].

Sinemada ise zaman, mekânın elde edilmesinde önemli bir faktördür. Sinemada hem mekân hem de zaman tasarlanır. Mekânın belirlenmesi ve oluşturulması zamana bağlıdır; aynı zamanda oluşturulan mekân zamanın kanıtıdır. Bir filmde mekândaki değişiklik zamanı, zamandaki değişiklik de mekânı dönüştürmektedir. Sinema, mekânın olduğu gibi zamanın da sanatıdır [50].

Sinemada mekân, gerçekçiliği yakalamak için kullanılan bir elemandır. Mekân, filmin zamanını ve karakterlerin hareketlerini belirler. Yönetmenler, hazırladıkları kurguya uygun olacak mekânları hiç olmadıkları haliyle kullanabilmekte ve var olan mekânı dönüştürebilmektedirler. Ancak yönetmenlerin kendilerine tanıdıkları bu özgürlük, farklı sonuçlar da ortaya çıkarabilmektedir. Washington’ da çekilen No Way Out (1987) adlı filmde Kevin Costner metroya George Town’dan biner; oysa en azından o kentte oturanlar orada öyle bir durak olmadığını bilirler. Yine kullanılan bir metro da

Washington’da değil Baltimor’dadır. Bu filmin gerçekçiliğini zedeleyen bir unsura dönüşür [7].

Filmin inandırıcılığını zedeleyecek aynı sorunlara, Türk filmlerinde de sıklıkla rastlanmaktadır. En güncel örneklerden biriside Reşat Nuri Güntekin’in aynı adlı romanından uyarlanan “Yaprak Dökümü” dizisidir. Dizinin daha ilk bölümünde karakterler Trabzon’dan İstanbul’a trenler gelir ve yine final sahnesinde de İstanbul’dan Trabzon’a yine trenle dönerler. Ancak seyirci bilmektedir ki iki şehrin ulaşımını sağlayan böyle bir tren hattı yoktur. Filmin gerçekçiliği noktasında bu konuda gerekli ayrıntıların düşünülmediği söylenebilir.

Sinema için vazgeçilmez olan bir takım terimler mimari mekânlar üzerinden okunduğunda da çoğu zaman anlam bulduklarını ifade edebiliriz. Sinemada kurgu sinemanın varoluşsal sebebidir ve mimaride de mekânsal oluşum için bir kurgunun, bir hikâyenin olması beklenir.

Sinemada çeşitli çekimlerin, çeşitli kurallara ve yollara uygun olarak arka arkaya belli bir anlayışa uygun olarak sıralanmasına kurgu denir. Kurgu teknikleri bir çekimden diğerine ne zaman nasıl geçileceği, çekimlerin sırasının ve süresinin ne olacağı ve olumlu görüntüsel sürekliliğin nasıl oluşturulacağı ile ilgili sorulara cevap bulmak için geliştirilmiştir [51].

Mimari mekân kurgularken de çoğu zaman bu sorulara cevap arayarak mekânsal bir araya gelişleri düzenleriz. Bir evin bölümleri olan salondan yatak odasına geçerken nasıl bir mekân düzenlemesi olmalı, mekânlar arası süreklilik olmalı mı, hangi mekâna önce ulaşılmalı, hangi mekânlar arası süreklilik olması gerektiği, mekânlar arası kurgusal düzenlemenin ana sorularını aslında cevaplarını oluşturmaktadır.

Sinemadaki kurgusal düzenlemede izlenen yöntemlerin (montaj teknikleri) bazılarının mimari kurgudaki yansımalarını, Yrd. Doç. Kerem Özel şöyle yorumlanmaktadır.

Sinema sahnelerin kurgulanışı ve bir araya geliş yöntemleri;

- Kararma Açılma
- Zincirleme Kurgu
- Atraksiyon Kurgu/ Çarpıcı Kurgu
- Tek Sekans Sinema Kurgusu olarak sınıflandırır.

Kararma Açılma: Sinema’da sahneler arası geçişlerde sıklıkla karşılaşılan bu yöntem, mimaride mekânlar arası geçişe denk gelmektedir. Birbirinden bağımsız bir mekândan çıkıp diğer bir mekâna girmek gibi...

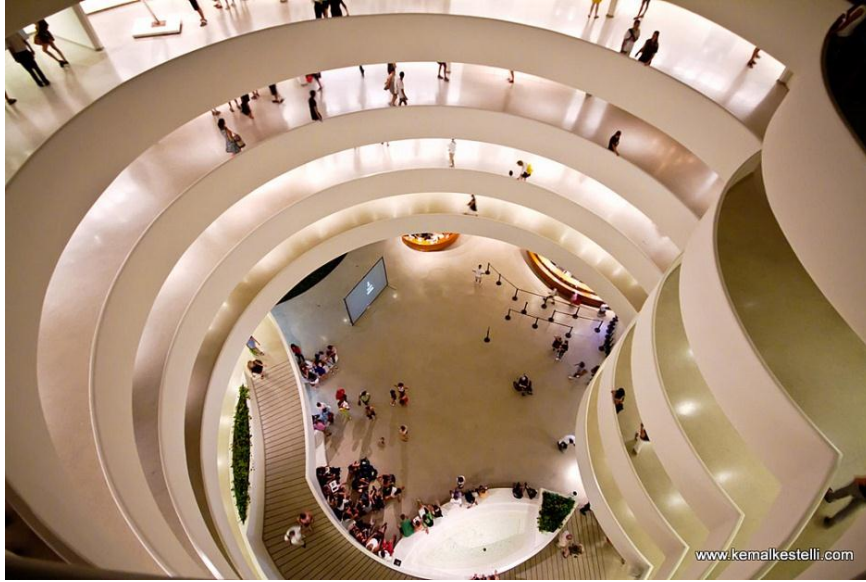
Zincirleme Kurgu: Film sahnesindeki bir görüntü kaybolurken diğer bir görüntü bir önceki görüntü üzerine gelerek, ilk görüntünün yavaş yavaş kaybolması olarak tanımlanabilir. Mimari mekân kurgusundaki karşılığı ise; bir mekân tamamıyla bitmeden diğer mekânın başlaması durumudur. Müzelerde ardarda sıralanmış sergi salonları, birbirinden kapı yerine bir kemerle ayrılmış olan salon ve mutfak mekânı...

Atraksiyon Kurgu/ Çarpıcı Kurgu: Çarpıcı kurgunun yaratıcısı olan Eisenstein, bu kurgu yöntemi ile bir çekimde yer alan uyarıların etkisinin de hesaplanması gerektiğini, dolayısıyla bu uyarıların film sahnelerine yerleştirilerek izleyiciyi belli tepkilerle uyarak algısını film boyunca canlı tutmayı hedeflemektedir. Mimariye yasma ise, mimari mekânın sürpriz alanlarla desteklenmesi olarak açıklanabilir. Bir müze içerisinde gezerken mekânın devamının aktivite alanına bağlanması ya da mekânda dikkati taze tutacak elemanlara yer vererek düzenlenmesi ile sağlanabilir [9].

Tek Sekans Sinema Kurgusu: Tüm film boyunca görüntünün kesintisiz aktığı kurgusal yöntemdir. Mimarideki tanımlaması, Frank Lloyd Wright’ın Newyork’ta 1959 yılında yapmış olduğu “Guggenheim Müzesi” ile yapılabilir. Müze binası içerisinde yer alan rampa tüm bina boyunca devam eder ve zemin kattan en üst kata kadar tüm müzesi kesintisiz gezme imkânı tanır [44].



Şekil 4. 1 Guggenheim müzesi, Frank Lloyd Wright, 1959



Şekil 4. 2 Guggenheim müzesi, İç Mekân, Frank Lloyd Wright, 1959

4.2. Örnek Filmler Üzerinde İnceleme

Sinema ve mimarinin mekânsal birlikteliği, mekânı oluşturan ve anlamlı kılan mimari öğelerin ve bu öğelerin özelliklerinin sinema üzerine etkileri bu bölümde seçilen örnek filmler üzerinde değerlendirilecektir. İncelenen filmler, sinemada mekân kurgusu bölümünde anlatılan dört kurgusal yöntem göz önünde bulundurularak seçilmiştir.

İnceleme için mümkün olduğunca yeni ve daha öncesinde herhangi mimari tez kapsamında değerlendirilmemiş olması göz önünde bulundurularak, tez kapsamında yer verilen mimari mekân özelliklerini yansıtabilecek filmler olması hedeflenmiştir. Bu bağlamda seçilen filmler;

1. Mevcut Mekânın aynen kullanımı

- Vicky Cristina Barcelona (2008)
- The Turist (2010)

2. Mevcut Mekânın Yeniden Kurgulanışı

- The Notebook (2004)
- Sharlock Holmes (2009)

3. Gerçek Mekân Kurgusu

- Gladyatör (2000)
- Truva (2004)

4. Sanal Mekân Kurgusu

- Matrix Reloaded (2003)
- Inception (2010)

4.2.1 Mevcut Mekânın Aynen Kullanımı

4.2.1.1 Vicky Cristina Barcelona (2008)

Javier Bardem Penélope Cruz Scarlett Johansson



Patricia Clarkson Kevin Dunn Rebecca Hall Chris Messina



Yapım: 2008, ABD, İspanya
Tür: Romantik, Dram, Psikolojik
Yönetmen: Woody Allen
Oyuncular: Scarlett Johansson
Javier Bardem
Penelope Cruz
Rebecca Hall
Senaryo: Woody Allen

İlk Gösterim Tarihi: 09.01.2009

(Türkiye)

Şekil 4. 3 “Vicky Cristina Barselona” film afişi

Film Özeti

Vicky ve Cristina yaz tatilini geçirmek üzere İspanya’ya giderler. Vicky (Rebecca Hall) Katalan kültürü üzerine tez çalışması için araştırma yapan ve evlenmek üzere olan muhafazakâr bir kadındır. Cristina (Scarlett Johansson) ise cinsel serüvenlere açık özgür ruhlu bir kadındır. Bir resim sergisinde İspanya’nın ünlü ve bir o kadar da çapkın olan ressamlarından Juon Antonio (Javier Bardem) ile tanışır. Vicky’nin Juon Antonio ile kısa süren aşk ilişkisi, bir anda hayatını altüst edecektir. Cristina ise kendini Juon Antonio ve onun eski karısı Maria Elena (Penelope Cruz) arasındaki aşk üçgeni içinde bulur. Tesadüf eseri hayatları kesişen dört insan arasında doğan aşk ilişkisi karmaşık sonuçlar doğuracaktır.

Vicky Cristina Barcelona (2008) Filminin Mekân Organizasyonu Açısından Değerlendirilmesi

Amerika'dan yaz tatili için Barselona'ya gelen iki genç kızın başından geçenleri konu alan filmde Barselona Şehri âdeta bir müzede sergilenen sergi elemanları gibi izleyiciye sunulmuştur. Şehrin tüm tarihi değer taşıyan mekânları, mimari özellikleri hakkında fikir veren yaşam alanları, sokakları hemen hemen her karede yer almaktadır.

Var olan mekânların üzerine kurgulanan filmin, zamanı içinde bulunduğumuz zaman olarak seçmesi bir an için zaman kavramının göz ardı edildiği hissini uyandırmaktadır. Çünkü tarihsel ya da bilimkurgu filmlerinde olduğu gibi zaman kavramı ön planda değildir. Barselona filminde daha çok mekânlar ön plana çıkmaktadır.



Şekil 4. 4 “Vicky Cristina Barselona” taksinin mekân olarak kullanımı

Havaalanına indikten sonra kalacakları eve gitmek için ikili bir taksiye binerler. Mimari mekân elemanı olarak tanımlayabileceğimiz, yüzeylerle sınırlandırılmış ilk mekân bu sahnedir (Şekil 4. 4).

Burada da taksi içerisinde bulunan ikili tatil için geldikleri ve yabancıları oldukları şehri seyrederler. Karakterlerin yüzlerinde şehir hakkındaki ilk izlenimleri görürüz.



Şekil 4. 5 “Vicky Cristina Barselona” Vicky ve Cristina’nın kaldığı evden Barselona şehir görüntüsü



Şekil 4. 6 “Vicky Cristina Barselona” La Sagrada Familia

İkilinin şehre gelmesinin hemen ardından şehrin tarihsel önem taşıyan görüntülerine yer vermeye başlanır. İlk olarak kalacakları evden şehir dokusu ekrana gelir. Vicky ve Cristina'nın bulunduğu teras, kolon ve korkuluk gibi mekânsal elemanlarla sınırlandırılmıştır (Şekil 4. 5).

La Pedrera görüntüsünün yer aldığı sahnede zincirleme kurgu örneği görülmektedir. Vicky'nin şehri seyrettiği görüntü bitmeden La Pedrera görüntüsü ekrana gelir ve birkaç saniyelik bir anda iki görüntünün kesişimi fark edilir (Şekil 4. 7).



Şekil 4. 7 “Vicky Cristina Barselona” Casa Mila 1



Şekil 4. 8 “Vicky Cristina Barselona” Casa Mila 2

Filmin kurgusu içerisine ustaca yerleştirilmiş olan turistik mekânlar, filme Barselona için çekilmiş bir tanıtım filmi olma niteliği kazandırmaktadır. Park Guell, La Sagrada Familia, Casa Mila ilk olarak göze çarpan turistik ve mimari tarihsel değeri olan önemli yapılardır.



Şekil 4. 9 “Vicky Cristina Barselona” Kilise Görüntüsü



Şekil 4. 10 “Vicky Cristina Barselona” Vicky

Hemen her filmde rahatlıkla rastlayabileceğimiz bir sinemasal görüntü, burada da ekrana gelmektedir. Vicky’nin yüz ifadesine odaklanan kamera için arkada kalan mekân yalnızca bir fondur ve amacı arka planı doldurmak olmuştur (Şekil 4. 10).

Tarihi mekânlara fazlasıyla yer verilen filmde kentsel mekân çekimlerine de yer verildiği görülür. Şekil 4. 11’de ki açık alan/ kentsel mekân, doğal ve kentsel elemanlarla sınırlandırılarak oluşturulmuştur.

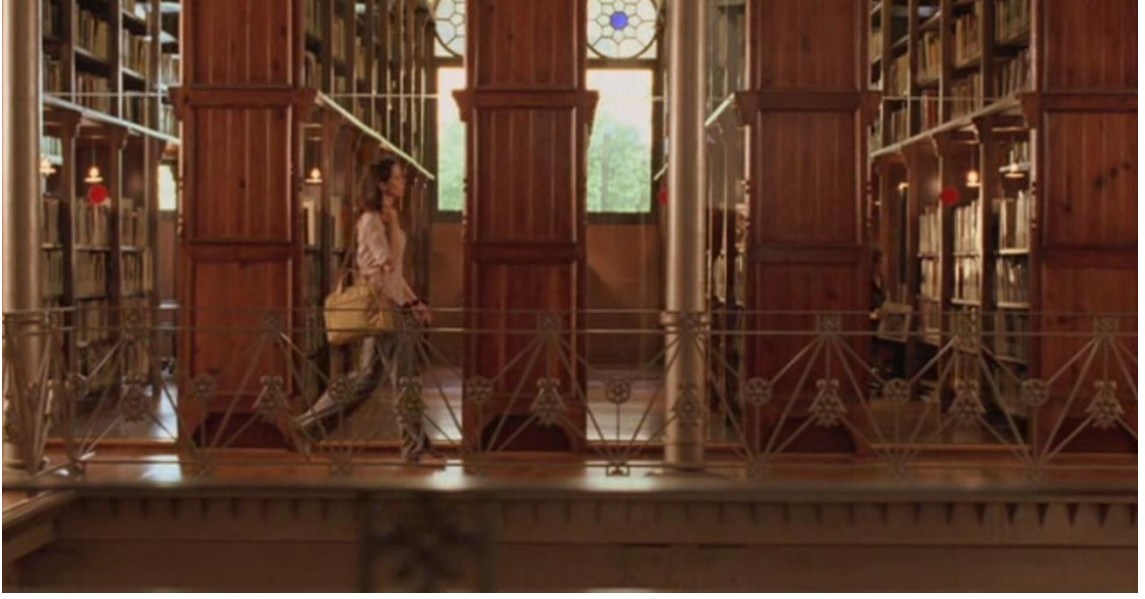


Şekil 4. 11 “Vicky Cristina Barselona” Doğal ve kentsel elemanlarla sınırlandırılmış kent mekânı



Şekil 4. 12 “Vicky Cristina Barselona” doğal mekân görüntüsü

Sinemada kullanılan mekânlar oyuncunun karakteri ve filmin konusu hakkında ipuçları veren elemanlardan birisidir. Vicky’nin araştırması için gittiği kütüphane filmde yer alan bu sahnelerden birisidir. Bir diğer sahne ise, Juon Antonio’nun Cristina’ya evini gezdirdiği sahnedir. Burada mekân organizasyonu, Antonio’nun kişiliği hakkında ufak ipuçları vermektedir, müzikle ilgili olduğu, evde resim yaptığı, belirli bir yaşam standardı olduğu ve zevk sahibi olduğu gibi (Şekil 4. 14).



Şekil 4. 13 “Vicky Cristina Barselona” Vicky kütüphanede



Şekil 4. 14 “Vicky Cristina Barselona” Antonio’nun evi

Cristina’nın Antonio ile olan ilişkisi sonrasında, fotoğrafla ilgilenmeye başlaması ile birlikte, birçok sahnede kent görüntüsüne yer verilmiştir. Barselona sokaklarının yer aldığı görüntüde kentin tarihi dokusu okunabilmektedir (Şekil 4. 15). Bir başka karede çocukları fotoğraflayan Cristina’nın fotoğraf kadrajına ve sinema ekranına yansıyan görüntüde Gaudi’nin eğik kolonlarının oluşturduğu ritim ve süreklilik ekrana yansır (Şekil 4. 16).



Şekil 4. 15 “Vicky Cristina Barselona” Barselona sokakları, süreklilik



Şekil 4. 16 “Vicky Cristina Barselona” Gaudi’nin eğik kolonları, ritim

Filmin geneline baktığımızda tam anlamıyla mimari mekân belgeseli niteliğinde olduğunu söylemek mümkün olmaktadır. Şehrin görülmesi gereken mekânlarının ekrana getirilmesinin yanı sıra, hareket ögesinin kullanımı ile de farklı noktalardan şehir izleyiciye aktarılmıştır. La Sagrada Familia gibi birçok yapıya kentin farklı noktalarından çekilen görüntülerle yer verilerek, farklı algısal açılar sunulmuştur. La Sagrada Famillia şehirdeki diğer yapılarla oluşturulan bir çerçeve içine alınarak, ön plana çıkartılmıştır (Şekil 4. 17).



Şekil 4. 17 “Vicky Cristina Barselona” kent görüntüsü, çerçeveleme



Şekil 4. 18 “Vicky Cristina Barselona” mekânın içsel duyuları izleyiciye aktarmada araç oluşu

Filmde yer alan mekânların bir takım hisleri anlatmak için kullanıldığını görülmektedir. Antonio’nun eski karısının içinde bulunduğu ruh halini yansıtan görüntü ve Cristina’nın sahilde yalnız oturduğu görüntü ekrana yansımaktadır. Karısının çeşitli doğal elemanlarla sınırlanmış ve su kenarındaki görüntüsü, ruh hali ile ilgili daha olumlu, sakin ve net izlenimler yansıtırken (Şekil 4. 18) , Cristina’nın deniz kenarındaki görüntüsü içinde kopan fırtılar ve karmaşık duyguları yansıtmaktadır (Şekil 4. 19).



Şekil 4. 19 “Vicky Cristina Barselona” Cristinanın Sahildeki düşünceli görüntüsü

Barselona filmi, gerçek mekânlar üzerine kurgulanan senaryosu ile şehri, filmin ana mekânı haline getirmiştir. Mimari elemanların ekrana yansıtıldığı farklı perspektiflerle, görsel zenginliğin sağlanmasının yanı sıra, şekil 4. 18 ve şekil 4. 19’da görüldüğü gibi izleyiciye algılatılmak istenen duyular için de doğru mekânların seçimine dikkat edilmiştir. Böylelikle mekânlar yalnızca mimari anlam kazandırmakla kalmayıp, filmi soyut anlamda da zenginleştirmiştir.

Barselona filminin, bu anlamda mekânın zengin kullanım olanaklarını bir arada bulundurduğunu söylemek mümkündür.

4.2.1.2 The Turist (2010)



<u>Yapım:</u>	2010 ABD
<u>Tür:</u>	Aksiyon, Dram, Romantizm
<u>Yönetmen:</u>	Florian Henckel von D.
<u>Oyuncular:</u>	Johnny Depp Angelina Jolie, Paul Bettany, Rufus Sewell, Raul Bova
<u>Senaryo:</u>	Florian Henckel von D.
<u>Senaryo:</u>	(Kitap) Jérôme Salle
<u>İlk Gösterim Tarihi:</u>	10 Aralık 2010 (Türkiye)

Şekil 4. 20 “The Turist” film afişi

Film Özeti

Turist Filmi, aşk adına yaşadığı üzücü olayların acısından kurtulmak için İtalya'ya gitmeye karar veren Amerikalı bir turist olan Frank'ın (Johnny Depp) hikâyesini konu almaktadır. Buraya kadar her şey normal olmasına rağmen, Frank'ın yolculuk sırasında Elise (Angelina Jolie) ile karşılaşmasıyla hayatı bir anda değişecektir. Frank'ın tüm bunların tesadüf olduğunu düşünmesine rağmen, yaşananların hiçbiri tesadüf değildir. Frank yeni ve masum bir aşkın peşinden gittiğini düşünürken, etrafında şekillenen olaylar hiçte öyle olmadığını gösterecektir.

The Turist(2010) Filminin Mekân Organizasyonu Açısından Değerlendirilmesi

Turist filmi, mekânsal kullanıma üst ölçekte baktığımızda, viyana şehrinin filmin ana karakterlerinden birisi olduğu görülür. Tüm kurgu bunun üzerinden geliştirilmiştir. Dış mekân çekimlerinin yoğunluklu olması sebebiyle kentsel mekân görüntülerine ayrıntılarıyla yer verilmiştir. Bunun yanında belli dönemin karakteristik mimari özelliklerin yansıtan iç mekân görüntüleri de film kurgusu içerisinde görülmektedir.

Daha öncede bahsedildiği üzere, "Turist" filmi, film olmanın yanı sıra bugün için Venedik'in reklam filmi niteliğindedir. Yarın için ise görsel bir tarihi eser değeri taşıyacaktır.



Şekil 4. 21 “The Turist” karakterin gözünden mekânın izleyiciye algılatılması

Çekim alanlarının seçiminde karakteristik ve tarihin izlerini taşıyan mekânların seçildiği görülmektedir. Kameranın gözünden, mekânlar izleyiciye farklı algısal deneyimler yaşatacak şekilde sunulmaktadır. Film karakterlerinin gözünden mekânlara bakabildiğimiz gibi.

Şekil 4. 21’de, sıralanmış kafeler ve kafeleri yatayda birbirinden ayıran, düşey mimari elemanlar yer almaktadır. Kamera açısından bize yansıyan görüntü bu iken, belki de gerçekte o mekân, kullanıcılara farklı algısal deneyimler yaşatmaktadır.

Mekân seçimlerinde dikkati çeken bir diğer konu ise, filme mekânsal altyapıyı oluşturması için seçilen alanların "mimari mekân" tanımlaması dışında bırakabileceğimiz alanlar olmasıdır. Elise'in tren içerisinde dolaştığı, Frank ile

karşılaşması ve tanışmasının geçtiği sahneler buna örnek gösterilebilir (Şekil 4. 22, Şekil 4. 23).

Elise'in tren içinde doğru kişiyi aradığı sırada, Şekil 4. 22'de de görülüyor ki, mekân arka planda daha flu olarak yer alır ve vurgulanmak istenen Elise ve onun yüz ifadesidir. Geri planda kalan mekân ise ana kurgunun gerisini doldurarak, yer duygusunu pekiştirmek adına, derinlik hissi kaybettirilmeden izleyiciye sunulmuştur.

Tren görüntüsü, filmde ekrana gelen ilk kapalı mekân olma özelliğinin yanı sıra, filme ivme kazandıracak olaylar dizisinin de başladığı yerdir. Burada mekânın hareketliliği ile gerçekleşmesi muhtemel olayların dinamizmini örtüştürmek yanlış olmayacaktır. Mimarının, mekânsal kimliğinin dışında, farklı psikolojik duyuları da anlatan bir araç olarak kullanıldığı görülmektedir.



Şekil 4. 22 “The Turist” Trenin mekân oluşu



Şekil 4. 23 “The Turist” Elise ve Frank'ın tanışması

Tren yolculuğun ardından Venedik'e gelen ikilinin motorla kalacakları otele giderken, Şehrin silueti ekranda yavaş yavaş netleşmeye başlar (Şekil 4. 24). Bu görüntü ile, şehir dokusunun, yatayda ve düşeyde büyüyen elemanlarının, siluet üzerinden okumasının yapılması sağlanmıştır.



Şekil 4. 24 “The Turist” Venedik silueti

Venedik'in Grand kanal etrafında şekillenen kent dokusu çeşitli kamera açılarıyla ekrana yansıtılır. Tarihsel değer taşıyan yapıları, sokak örüntüleri, kanallar etrafında şekillenen kent görüntüleri kuş bakışı kamera açıları ile okutulur.



Şekil 4. 25 “The Turist” Venedik kent dokusu

Şehri anlatan bu görüntüleri daha yakından inceleyecek olursak, kaydedilen film karelerinde algıyı toplayan mimari yapılar yer almaktadır. Kuş bakışı bakıldığında ise

tüm bu yapıların he biri noktasal, çizgisel, yüzeysel ya da hacimsel birer eleman olarak değerlendirilebilirler.

Şekil 4. 24'de Elise ve Frank otele doğru yaklaşırken, San Marco meydanındaki saat kulesi, düşeyde yükselen bir çizgisel eleman özelliği gösterir. Fakat Şekil 4. 25'de gelindiğinde ise kamera açısının değişmesi ile kule hacimsel eleman özelliği gösterir. Şehir dokusu içerisinde düşeyde yükselen elemanlar, bölüm 3.3.1'de bahsedildiği gibi, mekânı tanımlamak ve tanımak için kullanılan öğelerdir.

Bu görüntüler ile ana amacın, kurgunun şekilleneceği mekânların izleyiciye tanıtılmasının yanında, geri planda kalan amaç Venedik şehrinin tanıtılması olmaktadır. Birçok filmde olduğu gibi bu film ile de, izleyici üzerinde şehrin cazip mekânları ile görülmesi gereken mekân izlenimi uyandırılmaktadır. Venedik şehrinin kentsel mekan dokusunun karmaşıklığı ile kurgunun karmaşasının paralel olması da filmdeki kurgu-mekan bütünlüğünü tamamlayan başka bir noktadır.



Şekil 4. 26 “The Turist” Grand Kanal 1

Şekil 4. 25'e baktığımızda, tüm Venedik'in yer aldığı görüntüde yükselen Saat kulesi, film karesinde pozisyon belirleyici bir noktasal eleman olarak bulunmaktadır. Saat kulesi burada düğüm noktası olarak değerlendirilebilir ve bu noktadan yola çıkarak kentin okumasının yapılması sağlanmaktadır (Şekil 4. 27).



Şekil 4. 27 “The Turist” Grand Kanal 2

Venedik kent görüntüsünün birçok farklı kamera açısı ile ekrana yansıtılması, hareketin algı üzerindeki rolünü göstermektedir. İnsan gözünün sinemadaki karşılığı olan kamera görüntüsünün hareketi ile kentin üç boyutlu algılanmasını ve kentin biçimsel düzenini okuyabilmemizi sağlamaktadır. Tüm bu şehir görüntüleri ile Venedik şehrinin plan düzlemindeki dokunsal örüntüsü de ekrana yansımaktadır.

iç mekan kurgularına baktığımızda, klasik üslubun hakim olduğu mekanların yoğunlukta olduğu görülür. Venedik'in tarihsel kimliğini yansıtan mekân tercihlerinde bulunulmuştur (Şekil 4. 28, şekil 4. 29).



Şekil 4. 28 “The Turist” balo salonu, iç mekân



Şekil 4. 29 “The Tumbler” Elise ve Frak'ın kaldığı otel suiti

Turist filmine üst ölçekte baktığımızda, kentsel mekânlar sıklıkla kullanılarak, Venedik şehrinin kent kimliği ile ilgili bilgileri okumamıza fırsat veren görüntüler oluşturulmuştur. Dar sokakları, otomobiller yerine deniz ulaşımına imkân sağlayan mimari oluşumu, insan ölçeğiyle orantılı kent yerleşimi, bina- insan ve bina-bina arasındaki ölçek ve orantı değerlendirmeleri, bu görüntüler üzerinden ulaşılan çıkarımlardan öne çıkanlardır.

Çizelge 4. 1 Mevcut mekânın aynen kullanımının örnek filmler üzerinde değerlendirilmesi

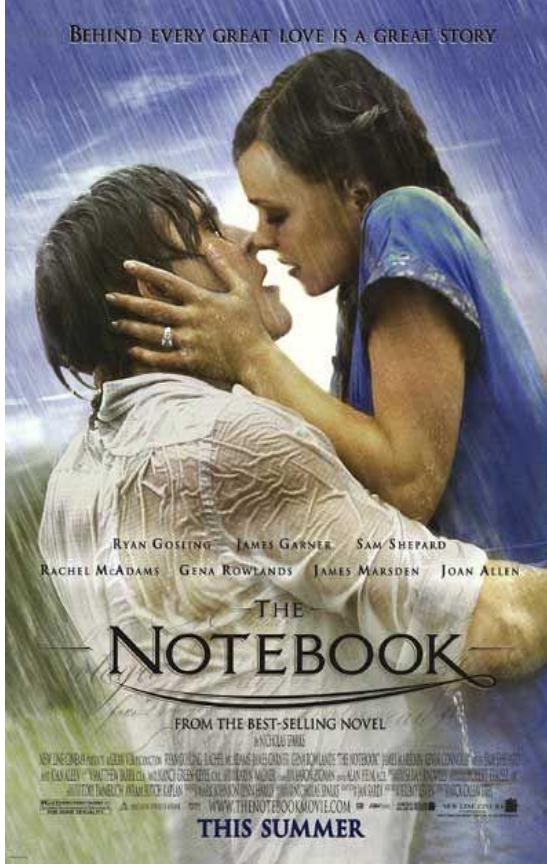
FİLMLER	MİMARİ MEKAN ÖZELLİKLERİ	SİNEMA MEKANİ ÖZELLİKLERİ
MEVCUT MEKANIN AYNIYEN KULLANIMI	VICKY, CRISTINA, BARCELONA Javier Bardem Penelope Cruz Scarlett Johansson Yapım: 2008, ABD, İspanya Tür: Romanlık, Dram, Psikolojik Yönetmen: Woody Allen Oyuncular: Scarlett Johansson Penelope Cruz Javier Bardem Rebecca Hall Senaryo: Woody Allen İlk Gösterim Tarihi: 9.01.2009 (TÜRKİYE)	SINIRLAYICILAR ✓ YÜZEYLER ✓ HACİMLER ✓ BİÇİM ✓ IŞIK ve RENK ✓ DOKU ✓ RİTİM ✓ HAREKET ✓ ZAMAN ✓ YER ✓ TEKNOLOJİ ETKİSİ - IŞIK ve RENK ✓
	THE TURIST JOHNNY DEPP ANGELINA JOLIE Yapım: 2010, ABD Tür: Aksiyon, Romanlık, Dram Yönetmen: Florian Henckel von Donnersmarck Oyuncular: Johnny Depp Angelina Jolie Paul Bettany Rufus Sewell Raul Boval Senaryo: (Kitap) Jérôme Salle İlk Gösterim Tarihi: 9.01.2009 (TÜRKİYE)	SINIRLAYICILAR ✓ YÜZEYLER ✓ HACİMLER ✓ BİÇİM ✓ IŞIK ve RENK ✓ DOKU ✓ RİTİM ✓ HAREKET ✓ ZAMAN ✓ YER ✓ TEKNOLOJİ ETKİSİ - IŞIK ve RENK ✓

Mevcut mekân kurgusu üzerine kurgulanan bu iki filmin, mimari ve sinema mekânı özelliklerini bakıldığında, sahnelerin gerçek mekânlar üzerinden kurgulanmış olması, mimari mekânı anlamlandıran hemen her elemanın iki filmde de okunmasını sağlamıştır. Çizelge 4. 1’de de görüldüğü gibi, mimari mekân özelliklerinin değerlendirme içine alınan tüm özellikleri iki filmde de görülmüştür. Her iki filmde de özellikle hacimsel öğelerin vurgulandığı, kentsel mekânlara, ön planda yer verildiği görülür.

Sinema mekânı özellikleri üzerinden yapılan değerlendirme de ise; mekânsal anlamda bir teknolojinin olmadığı gözlemlenmiştir.

4.2.2 Mevcut Mekânın Yeniden Kurgulanışı

4.2.2.1 The Notebook (2004)



<u>Yapım:</u>	2004, ABD
<u>Tür:</u>	Romantik, Dram
<u>Yönetmen:</u>	Nick Cassavetes
<u>Oyuncular:</u>	Ryan Gosling Rachel MacAdams James Marsden Joan Allen Gena Rowlands
<u>Senaryo:</u>	(Kitap) Nicholas Spark
<u>İlk Gösterim Tarihi:</u>	25.07.2004 (ABD)

Şekil 4. 30 “The Notebook” film afişi

Film Özeti

2.Dünya savaşının yaşandığı 1940’larda Allie ailesi ile birlikte yaz tatilini geçirmek üzere ABD’nin Kuzey Karolayna’daki sahil kasabası Seabrook’a gelir. Bir karnavala vakit geçirmek için giden Allie, orada Noah isimli kasabalı bir genç ile tanışır.

Birlikte geçirilen vakitler ikisi içinde unutulmayacak hatıralara ve hayatlarını birleştirmeleri gerektiği insanlar olduklarına karar vermelerine sebep olacaktır.

Ancak Noah’ın bir işçi olması, Allie’nin ise varlıklı ve hatırı sayılır bir aileden geliyor olması, iki genç için sorun olmasa da ailelerin tepkisine yol açacaktır. 2. Dünya savaşının kızışması Noah’ın mecburi olarak askere gitmesine sebep olacak ve iki genç ayrılmak zorunda kalacaktır. Noah aklında bile çıkaramadığı Allie’ye geri döndüğünde hiçbir şeyi bıraktığı gibi bulamayacaktır. Nitekim Allie gönüllü hemşire olarak çalıştığı hastanede tanıştığı subayla evlenme kararı almıştır.

1940- 1940 yılları arasında yaşanan sıklıkla karşılaştığımız bir aşk hikâyesini konu alan film, dönemin mimari, mekânsal özelliklerini rahatlıkla okuyabilme imkânı sağlamaktadır.

The Notebook(2004) Filminin Mekân Organizasyonu Açısından Değerlendirilmesi

Allie'nin kasabaya geldiği tarihe denk gelen ve Noah'ın Allie'yi ilk kez gördüğü festival sahnesinde, hemen tüm filmlerde rastladığımız mekânın fon olarak kullanımı durumu söz konusu olmuştur. Festival alanı arka planda detaysız olarak yer alır, Noah ve Allie'nin ilk kez karşılaşması, Noah'nın hislerinin yüzüne yansıtılarak algılatılmak istenen, “Yer Duygusu” ile birleştirilerek sunulmuştur (Şekil 4. 31).



Şekil 4. 31 “The Notebook” mekânın arka plan olarak kullanımı, Noah



Şekil 4. 32 “The Notebook” Noah ve arkadaşları işe giderken

Hikâye Noah'ın 40 yıl sonraki karakteri ağızından izleyiciye aktarılmıştır. Günümüzle geçmiş arasında sürekli gidip gelinerek, mekânlar arasındaki dönem farkı yardımcı mekânsal elemanlarla (renk, ışık, aksesuar) ile sinema perdesine aktarılmıştır (Şekil 4. 40).

Sinemada zaman kavramının izleyiciye en doğru şekilde aktarmak için, mekânsal özelliklerin yanında, renk ve ışık faktörleri de önemli özelliklerdir. Şekil 4. 32'de de görülebileceği gibi, filmin kurgusunun geçtiği dönem, ışık ve renk öğesinin mekân üzerine etkileri üzerinden izleyiciye sunulmaktadır. Işık ve rengin sinemada duygu anlatmak için önemli iki eleman olduğu bu filmde bir kez daha görülmektedir.



Şekil 4. 33 “The Notebook” Noah ve Allie



Şekil 4. 34 “The Notebook” Noah ve Allie cadde de dans ederken

1930 yılının Seabrook kasabasına baktığımızda, Allie ve Noah'ın gece sokakta dans ettikleri sahnede, Cadde boyunca sıralanan dükkânların cepheleri, güneş ışığından dükkânı korumak için, cepheye çekilen brandalar, bir dönemin klasik mimari özelliklerini yansıtmaktadır. Bir başka sahnede ise, Noah babası ile birlikte evin ahşap verandasında oturmaktadır. Verandanın ahşap dikmeleri (düşey mimari mekân elemanları) ile karakterler çerçeve içerisine alınarak sınırlandırılmış ve vurgu kuvvetlendirilmiştir (Şekil 4. 35).

Akşam yemeği için Allie Noah'nın evine gittiğinde, izleyici iç mekânla karşı karşıya kalmaktadır. Burada yemek bölümünü sınırlandıran yüzeyler yer almaktadır. Duvar kâğıtları ile kaplanan bu yüzeyler, komodinlerin üzerindeki abajurlar kurgunun geçtiği döneme ait ipuçları vermektedir (Şekil 4. 36).



Şekil 4. 35 “The Notebook” Noah ve babasının çerçeve içerisine alınan görüntüsü



Şekil 4. 36 “The Notebook” Noah evinden iç mekân görüntüsü

The Notebook filmi, bir dönem filmi olmasına karşın Barselona filmindeki gibi tarihi mekânlara vurgu yapmasa da dönemin mimari özelliklerini ince detaylarla izleyiciye sunarak 1940'ların yaşama standartları hakkında fikir verirken bir yandan da filmin inandırıcılığını kuvvetlendirmiştir.

Filmde yer alan mekânlar, dönemin mimari mekân özelliklerine göre yeniden düzenlenerek, yani var olan gerçek mekânlarda film kurgusuna uygun mekânsal değişiklikler yapılarak kurguya dâhil edilmiştir. Şekil 4. 37'de Allie ve Noah arkadaşları ile eğlenirken, kişilerin kıyafetleri, dans ettikleri müzikle o dönem yansıtılırken, bir başka sahnede Allie'nin yaşadığı evin dekorasyonu ile aynı dönem yansıtılmaya çalışılmıştır (Şekil 4. 39).



Şekil 4. 37 “The Notebook” Allie ve Noah arkadaşları ile eğlenirken



Şekil 4. 38 “The Notebook” sınırlandırılmış mekan, kahvaltı çadırı



Şekil 4. 39 “The Notebook” Allie’nin evi



Şekil 4. 40 “The Notebook” Naoh Allie’nin yaşadığı yaşlılar evi

Bugüne geldiğimizde, Allie ve Noah’ın yollarının tekrar kesiştiği ve evlendikleri görürülür. Ancak, hafızasını kaybeden Allie’ye yardım edebilmek için eşi Noah’ın ona geçmişte yaşadıklarını adeta bir masal gibi anlattığına tanık olunur.

Bu durum Noah’ın dünle bugün arasında gidip gelmesini sebep olmaktadır. Böylesine bir kurgu, sinemadaki zaman kavramının en açık ispatlarından birisidir. Bugünün mekânsal özellikleri ile tarihi karşılaştırma imkânı veren, kurgu içinde sıralanmış bu mekânların, gözle görülür en büyük mekânsal farklılıkları renk ve ışık öğelerinin kullanımlarıdır.

1940’larda geçen sahnelerde donuk renkler ve ışığın şiddetinin daha az olduğu görülür. Günümüze gelindiğinde ise, renkler canlılaştırmakta ışığın şiddeti artmaktadır (Şekil 4. 39, şekil 4. 40, şekil 4. 41).



Şekil 4. 41 “The Notebook” Allie ve annesi salonda konuşurken



Şekil 4. 42 “The Notebook” hastane yatakhane, süreklilik ve ritim

2. Dünya savaşının kızıştığı dönemde Noah’nin askere gitmek zorunda kalması, Allie’yi de gönüllü hemşire olarak askeri hastane çalışmaya iter. Allie’nin çalıştığı hastaneye baktığımızda mekânın kurgulanışı, kullanılan malzeme ve objelerin 1940-45 döneminin özelliklerini yansıtmasının yanı sıra, kurgunun ekrana yansıtıldığı görüntü açısı ile yan yana dizilen yataklardan bir ritim oluşturularak ve süreklilik ögesi vurgulanmıştır. Ard arda sıralanan bu yataklar ve hastaların durumları savaşın korkutucu boyutunu izleyiciye anlatmaktadır.

Buraya kadar kurgulanan sahnelerin hemen hemen tamamında izleyiciye aktarılmak istenen birçok duygu ve özellik, mekân ve mekânın fiziksel özellikleri dışında hiçbir yardımcı öğeye ihtiyaç duyulmadan izleyiciye algılatılmıştır. Bu durumda mekânın sinemada ki önemi de vurgulanabilir.



Şekil 4. 43 “The Notebook” Allie’nin banyosu

“The Notebook” filmi, dönem filmi olma özelliği taşıyan birçok filmde olduğu gibi, kurgulandığı zamanı doğru şekilde aktarabilme zorunluluğu taşımaktadır.

Film II. Dünya Savaşı yaşandığı bir dönemde geçmektedir. Özellikle iç mekânda kullanılan mobilyalar, insanların giyim tarzları, filmin geçtiği kasaba, dönemi yansıtan öncelikli elemanlardır. Dikkati çeken ve belirgin bir şekilde kullanılan diğer bir eleman ise, hem mimari hem de sinema için önemli olan ışık öğesidir. Bugünün Noah karakterinin 1940-45 yıllarında yaşadıklarını anlatırken sıklıkla ekrana gelen görüntülerde, ışığın ve diğer elemanları yardımı ile bugün ve dünün sahneleri birbirinden farklılaştırılmıştır.

4.2.2.2 Sherlock Holmes



Yapım: 2009, ABD, İngiltere

Tür: Aksiyon, Fantastik,
Macera, Biyografi

Yönetmen: Guy Ritchie

Oyuncular: Jude Law
Robert Downey Jr.
Rachel McAdams

Senaryo: (Kitap) Arthur Conan
Doyle

Müzik: Hans Zimmer

İlk Gösterim Tarihi: 15 Ocak 2010

(Türkiye)

Şekil 4.44 "Sherlock Holmes" film afişi

Film Özeti

Film, Arthur Conan Doyle tarafından 1854 yılında yazılmış polisiye romanın hayali dedektif kahramanı Sherlock Holmes'un maceralarını konu almaktadır.

Holmes, 19 y.y İngiltere'sinde dönemin en ünlü dedektiflerinden birisidir. En yakın arkadaşlarından birisi Dr Watson'la birlikte yaşamaktadır ve çözümlenmesi gereken olaylarla birlikte ilgilenmektedirler. Dr. Watson'ın filmdeki en önemli rolü Holmes'e sorular sorarak Holmes'ün olaylara ürettiği çözümlerle ilgili izleyiciye ipuçları vermektir.

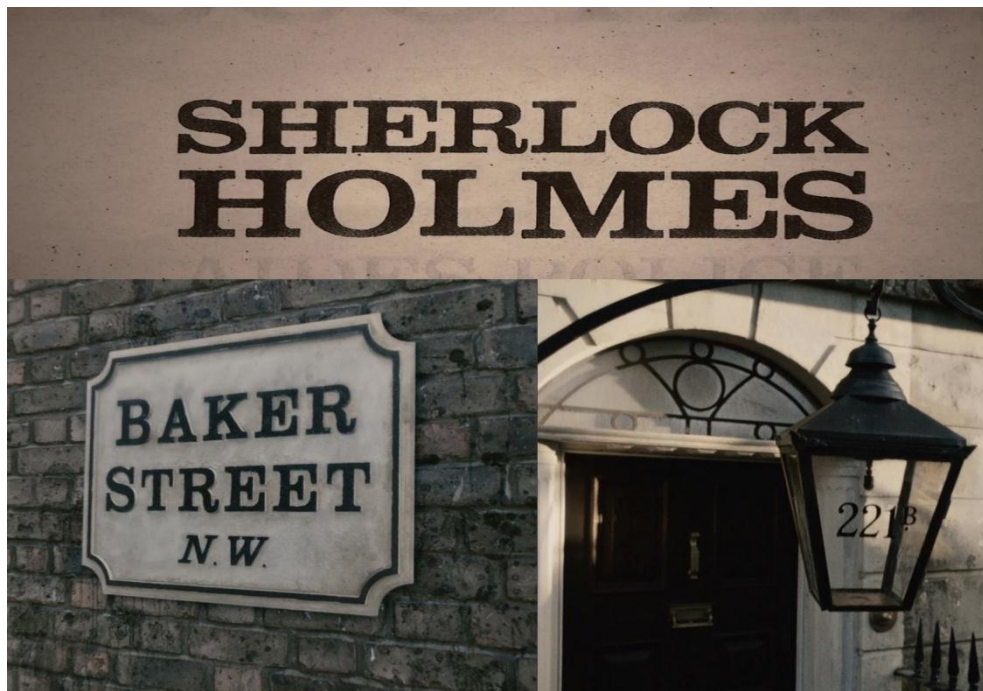
Serinin ilk filmi olan "Christmas Day" de Sherlock, Profesör James Moriarty ile karşı karşıya gelmektedir. Moriarty'nin amacı çeşitli sihirbazlık numaraları ile halkın gözünde yer edinerek, karşı konulamaz kişi olarak yer edinmektir. Sonrasında ise "Dört Düzen Tarikatı"nın başına geçerek, yandaşları ile tüm İngiltere yönetimini ele geçirmek için

başarılı bir plan yapan Moriarty'yi alt etme görevi, ipuçlarını bir araya getirmekte ve gözlem yapmakta oldukça başarılı Holmes'e düşecektir.

Sherlock Holmes, Moriarty ile baş ederken Dr Watson ve sevdiği tek kadın Irene Adler de onun yanında olacaktır.

Sherlock Holmes (2009) Filminin Mekân Organizasyonu Açısından Değerlendirilmesi

Filmin Senaryosunun esinlenildiği Arthur Conan Doyle'ın polisiye romanlarında da, filmde de Sherlock Holmes'un ev adresi olarak gösterilen bugün müze olan İngiltere'deki Baker Sokak 221B'dedir (Şekil 4. 45).



Şekil 4. 45 “Sherlock Holmes” Holmes'ün evi

Holmes, kendi dönemi için oldukça bohem bir adamdır, Irene Adler dışında takdir ettiği veya hayatına giren bir kadın yoktur. Garip zevkleri de vardır ve aynı zamanda çok iyi keman çalar [52].

Filmin kurgusu içerisine ustaca yerleştirilmiş olan keman müziği ile sahneler desteklenmiştir. Seçilen müzikler ile mimari dışında başka bir yardımcı elemanla, filmdeki heyecan izleyiciye aktarılmaktadır.

Birçok dönem filminde olduğu gibi Sherlock Holmes'de de dönemin özellikleri en gerçekçi şekliyle izleyiciye aktarılmaya çalışılmıştır. İngiltere sokaklarında gecenin

karanlığında ilerleyen bir at arabası görüntüsü ile başlayan filmde, gecenin gizemi ile sanki birazdan perdeye yansıyacak sahnenin heyecanı işaret edilmektedir. Cadde boyunca düşeyde yükselen sütunlar, yatayda uzayan yol, ışık etkisinin düşük olması, mekânı anlamlandıran mimari özelliklerdir (Şekil 4. 46).



Şekil 4. 46 “Sherlock Holmes” 19 y.y İngiltere'sinin sokakları



Şekil 4. 47 “Sherlock Holmes” Moriarty'nin gizemli mekânı

Moriarty'nin sözde olağanüstü güçleri ile kendinden geçirip sonrasında da öldürdüğü kadınları sakladığı mekân, yine yaptıkları gibi gizemli ve ürkütücü bir mekân seçilmiştir.

Birçok filmde olduđu gibi, Sherlock Holmes filminde de verilmek istenen duygu ile mekânın yansıttıklarının örtüşmesine dikkat edilmiştir.

Mekân, düşeyde yükselen kolonlar ve bu kolonları birbirine bağlayan kemer sisteminden oluşmaktadır. Kolonlar sürekli ve belirli bir ritim içerisinde mekânı çevrelemiştir. Oluşturulan bu mekânın merkezinde Moriarty ve kurbanı yerleştirilerek dikkatin tek noktada toplanması sağlanmıştır.

Kurgulanan bu sahnenin geçtiğı mekân, düşeyde yükseliş, heybeti, kullanılan ışığın etkisi ile Moriarty'nin sahip olduđu güç ve gizemle paralel bir etkiyi izleyiciye aktarmaktadır.



Şekil 4. 48 “Sherlock Holmes” Holmes'ün yaşadığı oda-1

Holmes'ün iç dünyası ve kişiliğı hakkındaki bilgilerin izleyiciye aktarılması için mekânsal özelliklerden faydalanılmıştır. Çünkü film izleyiciye, karakter hakkında analiz yapılabilmesi için ipuçlarını, yaşadığı mekân üzerinden sunmaktadır. Holmes karakteri, insan ilişkileri çokta iyi olmayan, birkaç yakın arkadaşı dışında kimseyle yakın ilişkiye girmeyen, hatta hayatına bir tek kadının girdiğı bir karakterdir.

Dağınık, tozlu ve havasız bir odanın ekrana yansıdığı görüntüden Holmes'ün karakteriyle ilgili bu bilgilere ulaşılır, günlerdir odasından çıkmadığı, kimseyle görüşmediğı; mekânın öne çıkan özellikleri ile ekrana yansıtılır (Şekil 4. 48, şekil 4. 49).



Şekil 4. 49 “Sherlock Holmes” Holmes'ün yaşadığı oda-2



Şekil 4. 50 “Sherlock Holmes” Holmes'ün evinden Baker sokağına bakış

221B numaradan Baker sokağına bakan görüntü ekrana geldiğinde, 1890'ların Londra'sı hakkında ipuçlarına ulaşmak mümkündür. Filmin geçtiği döneme uygun yer, malzeme, materyallerin seçilmiş olması ile inandırıcılık pekiştirilmektedir. Fötr şapkalı erkekler, at arabaları ile seyahat eden insanlar, bina cepheleri ve kullanılan malzemeler, balkon korkuluklarında seçilen detaylar, vs. belirgin bir takım özelliklerdir.



Şekil 4. 51 “Sherlock Holmes” Holmes'ün yaşadığı oda-3

Dönemsel özellikleri izleyiciye yansıtmak için, Baker sokağın yanı sıra, resmi binaların, tarihi önem taşıyan yapıların kadrja alınmasına dikkat edilmiştir. Yapılar dış cepheleriyle olduğu kadar iç mekân özellikleri ile de dönemin izlerini izleyiciye yansıtır. Bunlardan birisi Holmes ve Dr. Watson'un evi (şekil 4. 51) ve başka birçok iç mekânla izleyiciye aktarılmıştır. Holmes'un hayatına girmeyi başarabilen tek kadın olan Irene ile buluştuğu mekân, altın varaklı duvar süslemeleri ve mobilyaları, yüksek tavanları, büyük pencereleri, kadife kalın perdeleri ile dönemin özelliklerini ve gösterişini yansıtan iç mekânlardan birisidir (Şekil 4. 52).



Şekil 4. 52 “Sherlock Holmes” Irene'nin kaldığı otel



Şekil 4. 53 “Sherlock Holmes” 19 y.y İngiltere'sinden sokak-1

Sokak görüntülerinde ise, İngiltere için simge halini almış önemli yapılardan, meydanlardan vs. görüntüler vermekten geri durulmamıştır. Film bugünün ve dünün İngiltere’sini karşılaştırma şansını da izleyiciye sunmaktadır. Daha öncede bahsedildiği gibi, bu tür dönem filmleri, izleyiciye, geçmişin yaşam mekânlarını, kameranın gözünden görsel olarak deneyimleme imkânı sunmaktadırlar.

Mimari için bunun en anlamlı olduđu filmler ise bilimkurgu filmleridir. Böylelikle gelecek için tasarlanan film mekânlarının gerçek hayat için uygulanabilirliđi deneyimlenmektedir.



Şekil 4. 54 “Sherlock Holmes” 19 y.y İngiltere'sinden meydan



Şekil 4. 55 “Sherlock Holmes” 19 y.y İngiltere'sinden sokak-2

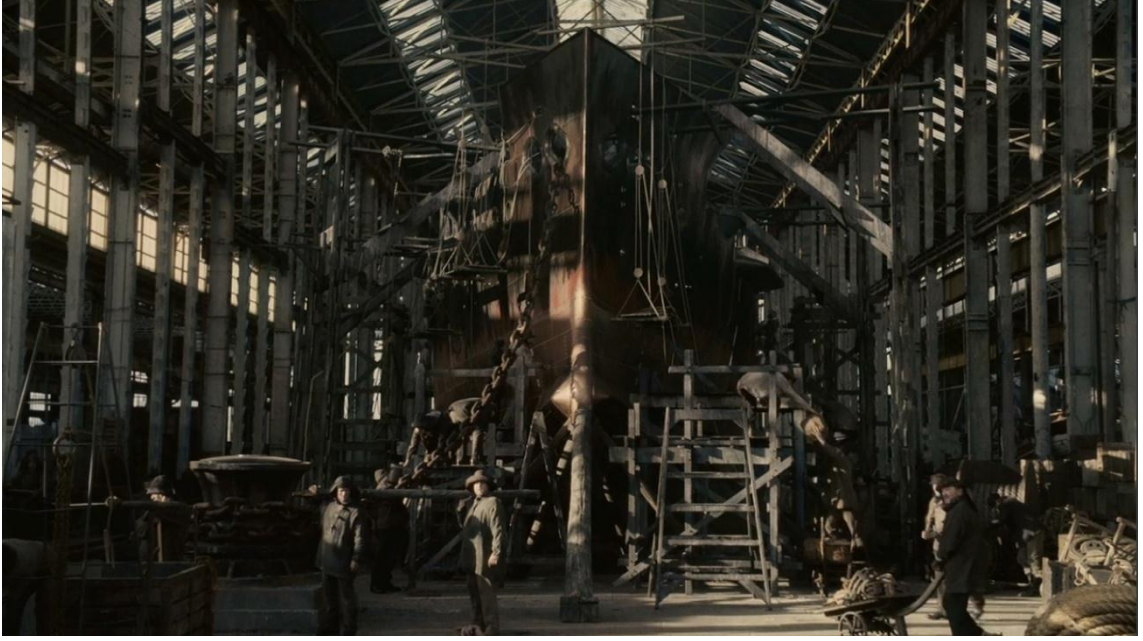


Şekil 4. 56 “Sherlock Holmes” laboratuvar

Holmes ve Doktor Watson’ın yaşanan esrarengiz olayları çözüme ulaştırmak için ipuçları ararken, Moriarty ve adamları çözüm arayan tüm bu çabalara engel olmaya çalışır. Holmes ipuçlarının bir kısmını laboratuvarda arar. Laboratuvar olarak kullanılan mekân, karşıdan çekilen bir görüntüyle kadrja alınır. Kapının ışısız bırakılması, mekânın derinlik hissini artırmıştır. Duvar boyuca devam eden raflar ve raf üzerine sıralanmış cam tüpler ile yan yüzeylerde bir ritim ve süreklilik oluşturularak derinlik kavramı kuvvetlendirilmiştir.



Şekil 4. 57 “Sherlock Holmes” tersane-1



Şekil 4. 58 “Sherlock Holmes” tersane-2



Şekil 4. 59 “Sherlock Holmes” İngiltere sulieti

Tersanede yapılan çekimlere baktığımızda, mekânı boyutları açısından değerlendirdiğimizde, mimaride aradığımız ölçek- orantı kavramına iyi bir örnek gösterilebilir. Mimari mekânı orantılamak için kullandığımız kullanıcı- mekân arasındaki orantı burada tersane- gemi arasındaki orantı ile eşdeğerdir (Şekil 4. 58).

Hemen ardından geminin sulara gömüldüğü görüntüde, film mekânlarında teknolojinin bir örneği görülür. Bilgisayar ortamında hazırlanmış şehir görüntüsü (Şekil 4. 59).



Şekil 4. 60 “Sherlock Holmes” Dr. Watson, Irene ve Holmes

Holmes Moriarty’nin kurguladığı planın çözmenin yollarını ararken, konuyla ilgili çıkardığı haritayı, evin zeminine çizdiği sahne üzerinde düşünüldüğünde ve mekânsal anlamda değerlendirildiğinde, sinemada kullanılan zincirleme kurgu yöntemi ile düzenlenmiş bir mekân organizasyonu görülür. Watson ve Irene’nin oturduğu mekân ile Holmes’ün ilerlediği mekânın bir araya geliş şekli bu kurgu yöntemi ile oluşturulmuştur. Ayrıca Watson ve Irene ile sahnenin bir çerçeve içerisine alınarak vurgusu kuvvetlendirilmiş algının belirli bir noktada toplanması sağlanmıştır.



Şekil 4. 61 “Sherlock Holmes” İngiltere parlamentosu



Şekil 4. 62 “Sherlock Holmes”, Big Ben

Sinemada yer duygusunu izleyiciye aktarmanın yöntemlerinden birisi de, o “yer” ile ilgili simge yapıları kadraja dahil etmektir. Sherlock holmes filminde de bu yöneme örnek gösterilebilecek sahneler karşımıza çıkmaktadır. İzleyici hem yerle ilgili bilgiye ulaşabilmekte hemde filmde kullanılan bina, şehir belki de ülke ile ilgili önemli mekanları tanıma fırsatı bulmaktadır. Bu konuya daha geniş bir çerçeveden baktığımızda ise, seçilen mekanların , ülkenin turistik değerinin anlatılması açısından da önemli olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Simge yapı olarak nitelendirebileceğimiz, Big Ben Londra’yı tanımlayan bir yapı olmasının yanında, şekil 4. 62’de düşey mimari mekan elemanı olarak görüntüde yer alırken, plan düzleminde aynı görüntüyü değerlendirdiğimizde ise, noktasal eleman haline gelir. Başka bir açıdan baktığımızda ise, mekan okumasının yapılabilmesi için, Big Ben, pozisyon belirleyici bir eleman olarak değerlendirilir.



Şekil 4. 63 “Sherlock Holmes” Tower Bridge-1

Sherlock Holmes filmi, çekimlerinin bir kısmını gerçek mekanlarda gerçekleştirmesine rağmen, bilim kurgu filmlerinde sıklıkla rastladığımız, bilgisayar teknolojisini kullanmaktan da geri durmamıştır. Birçok çekim sahnesinin arkasına şehir silüeti bilgisayar teknikleri ile yerleştirilmiştir.



Şekil 4. 64 “Sherlock Holmes” Tower Bridge-2

1890’larda yapımına başlanan Tower Bridge köprüsü, filmde henüz inşaat aşamasındadır ve filmin en heyecanlı sahnelerinden bir tanesine, mekansal altyapıyı

sunmaktadır. Ancak köprünün bugün mevcut olması sebebi ile bu sahne bilgisayar ortamında hazırlamıştır.



Şekil 4. 65 “Sherlock Holmes” Tower Bridge’den İngiltere silüeti-1



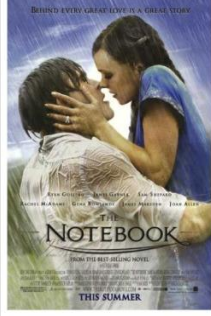
Şekil 4. 66 “Sherlock Holmes” Tower Bridge’den İngiltere silüeti-2

Köprü üzerinde çekilen sahneler baktığımızda, şehir silüeti ile köprü inşaatına aynı karede yer verildiği, şehrin farklı yükseklik ve açılardan görüntüye girmesi sağlandığı görülür. Şekil 4. 65’de Holmes ve Irene’nin Moriarty’dan kurtulmalarının sonrasında, tüm şehir ve kendilerinin bundan duyduğu huzur iki karakterin İngiltere’ye bakan

görüntüsü ile anlatılmaya çalışılmıştır. Burada İngiltere'ye baktığımızda, bir takım karakteristik özelliklerini analiz etme imkânı sağlanmıştır. Sürekli yağmurlu ve nemli bir İngiltere gibi...

Şekil 4. 66'da ki film karesine baktığımızda ise, artık filmin son sahnesidir ve Tower Bridge ile şehir görüntüsüne bir çerçeve oluşturulmuştur. Görüntünün tam ortasında, köprüde asılı duran, Moriarty yer alır. Başlangıçta Moriarty'nin yüzünün kadrāja girdiği görüntü yavaş yavaş uzaklaşarak, kamera hareketi ile şehir, köprü ve Moriarty 3'lüsünü kadrāja alınmıştır.

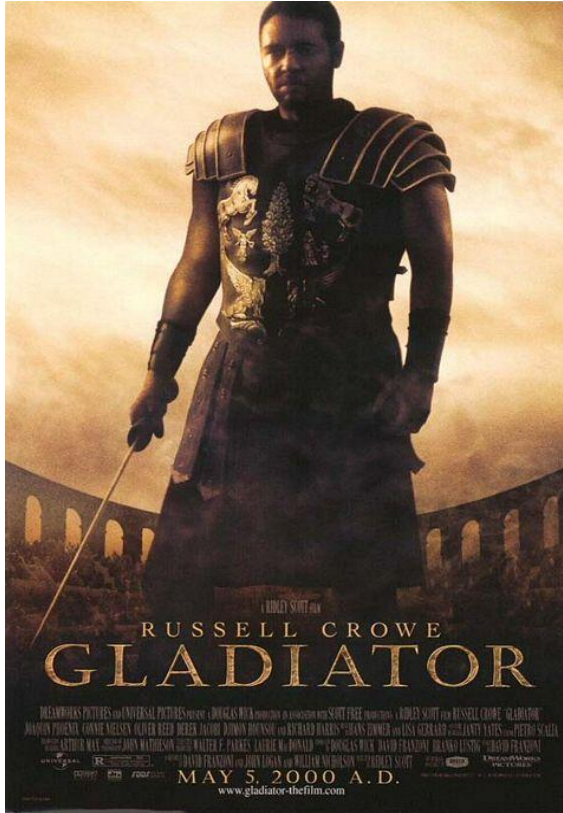
Çizelge 4. 2 Mevcut mekânın yeniden kurgulanışının örnek filmler üzerinde değerlendirilmesi.

FİLMLER	MİMARİ MEKAN ÖZELLİKLERİ	SİNEMA MEKANİ ÖZELLİKLERİ
SHERLOCK HOLMES  Yapım: 2009, ABD Tür: Fantastik, Dram Yönetmen: Guy Ritchie Oyuncular: Jude Law Robert Downey Jr. Rachel MacAdams Senaryo: Micheal Robert Jonhson İlk Gösterim Tarihi: 30.10.2011 (TÜRKİYE)	SINIRLAYICILAR	✓
	YÜZEYLER	✓
	HACİMLER	✓
	BİÇİM	✓
	İŞIK ve RENK	✓
	DOKU	✓
	RİTİM	✓
THE NOTEBOOK  Yapım: 2004, ABD Tür: Dram, Fantastik Yönetmen: Terrence Malick Oyuncular: Ryan Gosling Rachel McAdams James Marsden Joan Allen Gena Rowlands Senaryo: (Kitap) Nicholas Spark İlk Gösterim Tarihi: 25.07.2004 (ABD)	SINIRLAYICILAR	✓
	YÜZEYLER	✓
	HACİMLER	✓
	BİÇİM	✓
	İŞIK ve RENK	✓
	DOKU	-
	RİTİM	-
MEVCUT MEKANIN YENİDEN KURGULANIŞI	HAREKET	✓
	ZAMAN	✓
	YER	✓
	TEKNOLOJİ ETKİSİ	-
	İŞIK ve RENK	✓

"The Notebook" ve "Sherlock Holmes" filmleri mekân kurgusu bağlamında incelendiğinde aynı teknik alt yapı üzerine inşa edilmiş filmler olmasına rağmen iki film birbirinden mekân kurguları açısından birçok noktada ayrılmaktadır. "The Notebook" filmi Kuzey Karaloyna'da bir kasabanın filmin konusuna uygun şekilde yeniden tasarlanması/ düzenlemesi ile oluşturulmuştur. II. Dünya Savaşının şiddetini artırdığı bir dönemi konu alan filmin, sokakları, mekânların kurgusu, eşyalar, insanların giyim tarzı hatta dans ettikleri müziklere kadar dönemin izlerini taşıyacak şekilde seçilmiştir. Aynı hassasiyet "Sherlock Holmes" filminde de görülmektedir ancak, Sherlock Holmes'de aynı zamanda bilgisayar teknolojilerinden de yararlanılarak sanal mekân tasarımlarıyla filmin mekân zenginliği artırılarak, inandırıcılığı kuvvetlendirilmiştir. Dönem filmleri olmaları dolayısı ile zaman faktörünün ön plana çıktığı görülen iki filmde de mimari mekânı mekân yapan hemen her türlü özellikleri görmek mümkündür çünkü kurgu gerçek mekânlarda geçmektedir.

4.2.3 Gerçek Mekân Kurgusu

4.2.3.1 Gladiator (Gladyatör) -2000



Yapım: 2000, ABD, İngiltere, Malta

Tür: Tarih, Savaş, Aksiyon

Yönetmen: Ridley Scott

Oyuncular: Russell Crowe

Djimon Hounsou

Joaquin Phoenix

Connie Nielsen

Senaryo: David Franzoni

İlk Gösterim Tarihi: 19.05.2000 (Türkiye)

Şekil 4. 67 "Gladyatör" film afişi

Film Özeti

Roma imparatoru Marcus başarılı bir savaşın ardından, başarısının mimarı olduğunu düşündüğü General Maximus (Russell Cruwe)'u devletin başına geçireceğini açıklar. Bunu üzerine, imparatorun oğlu Commodus'un yıllardır beklediği tahtı bir generale kaptırdığını öğrenmesiyle deliye döner. Kaybetmiş olmanın hırsı ile babasını öldürmesinin ardından generali ve ailesini de öldürtmek için emir verir. Commodous'un elinden kurtulan Maximus'un, ailesinin öldürüldüğünü görmesi onu generallikten bambaşka bir hayata sürükler.

Commodus'un elinden kaçıp kendisini kölelerin dövüştürüldüğü arenada bulan Maximus Roma'ya döndüğünde Colleseum'da savaşan bir gladyatör olacaktır.

Gladiator (Gladyatör) 2000 Filminin Mekân Organizasyonu Açısından Değerlendirilmesi

Konusu M.S 3 yy.da geçen film dönemin gladyatör adı verilen savaşçıların, ünlü Roma arenası olan Collesseum’da gerçekleşen savaşlarını konu etmektedir. Colleseum binası orijinaline uygun şekilde Malta’da yeniden inşa edilmiştir. Binanın inşasının 19. yy’ın ünlü ressamlarından Joan Leon Gerome’nin “Pollice Verso” adı verilen eserinden esinlenilerek yapıldığı söylenmektedir.

Film’in başlangıç sahnesi için İngiltere’nin Farnham bölgesi seçilmiştir. Ormanlık bir alan olan bu bölgenin seçilmesinin sebebi, eski Roma’nın kuzeyinde kalan Germania bölgesine çok benzemesinden kaynaklanmaktadır [52].

General Maximus’un komutasındaki Roma ordusu ile Alman ordusu arasındaki savaş sahneleriyle başlayan filmde, dikkati çeken ilk unsur seçilen ışığın rengidir. Savaşın soğuk yüzü çeşitli ışık oyunları ve mekânsal özellikler ile izleyiciye aktarılmaya çalışılmıştır. Daha önceki bölümlerde de belirtildiği gibi kullanılan ışığın rengi ortamda sıcak ya da soğuk bir atmosfer oluşturmaktadır. Nitekim burada da mavi ışık kullanılarak o etki oluşturulmuştur. Mekânsal kullanıma baktığımızda, doğal mekânın kullanıldığı görülmektedir. Sınırlayıcı elemanlar ise düzeyde yükselen ağaçlardır (Şekil 4. 68).



Şekil 4. 68 “Gladyatör” Roma ordusu ile Alman ordusunun karşılaştığı savaş meydanı

Filmin çekimlerinde birçok sinema filminde olduğu gibi sıklıkla kamera seviyesi için insan gözü seviyesi tercih edilmiştir. Böylelikle Mekânların boyutlarını izleyiciye deneyimleme imkânı verilerek algı kolaylığı sağlanmıştır. Ardından General’in

askerlerine hitabı esnasında kadrja giren görüntüde, General netlenerek arka plan daha flue bırakılmıştır. Burada arka planın orman olduğu belirgin olmasına rağmen amaç generale ve söylediklerine izleyicinin dikkatini toplamaktır. Mekân burada fon olarak değerlendirilmiştir. Fakat mekân hacimsel etkisini kaybetmemiştir (Şekil 4. 69).



Şekil 4. 69 “Gladyatör” Maximus

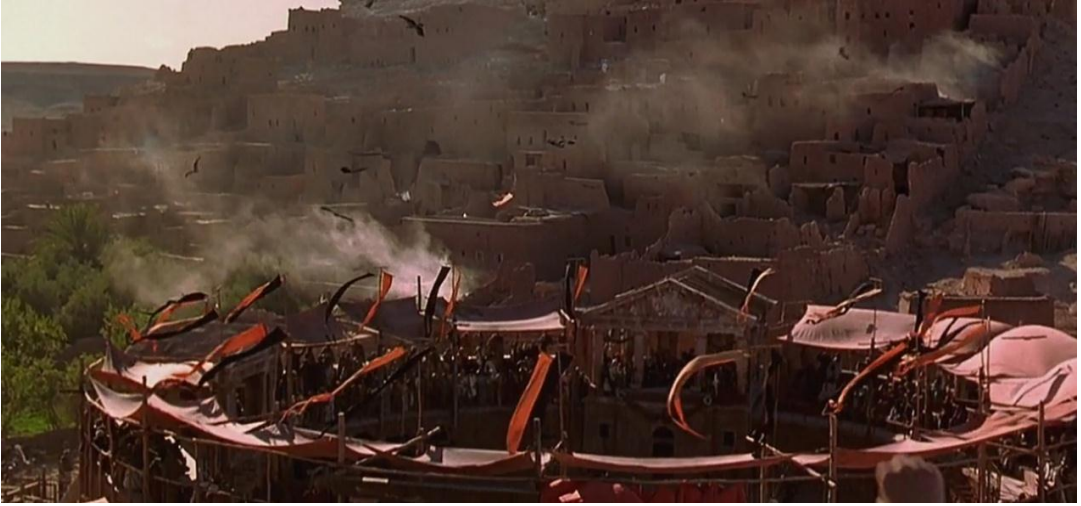


Şekil 4. 70 “Gladyatör” Marcus’un oğlu ve kızının seyahat ettiği zırhlı araç

Savaşın ardından Marcus yeni imparatoru açıklamak için oğlunu ve kızını Germania bölgesine çağırır ve iki kraliyet varisi, bölgeye demirden yapılmış zıhlı bir at arabası ile gelirler. Aracın arka bölümü, arabayı kullanan kişinin bulunduğu kısımla yarı geçirgen (delikli) dokuya sahip bir pencere ile ayrılır (Şekil 4. 70).



Şekil 4. 71 “Gladyatör” Askerlerin konakladığı çadırlar



Şekil 4. 72 “Gladyatör” Arena

Maxsimus Commudus’un elinden kaçtıktan sonra, doğu’da bir bölgede esir düşer ve arenalarda yaşamak için dövüşmek zorunda kalır. Savaş arenası, düşeyde dikmelerle, yatayda tekstillerle sınırlandırılmış bir mekândır. Colleseum’un basite indirgenmiş ya da derme çatma yapılmış bir başka şekli olduğu söylenebilir (Şekil 4. 72). Arka planda gözüken yaşam alanları ve şehir dokusu bize bölge hakkında ufak ipuçları verir. Ağaçların oldukça az olması, topraktan yapılmış evler, sıcak iklim bölgesi oluşu...

Arenada savaşacak savaşılar, belki köleler demek daha doğru olacaktır, ışığın tahtaların arasından içeriye süzüldüğü bir mekânda bekletilmektedir. Işğın mekânsal kalitenin kolaylıkla izleyiciye aktarılması için çok etkili bir mekânsal eleman olduğunu burada da görölmektedir. Savaşırsan kendi dünyanı kendi ışğını yaratırsın! (Şekil 4. 73).



Şekil 4. 73 “Gladyatör” Tutsakların tutulduğu mekân



Şekil 4. 74 “Gladyatör” Roma kentine kuş bakışı

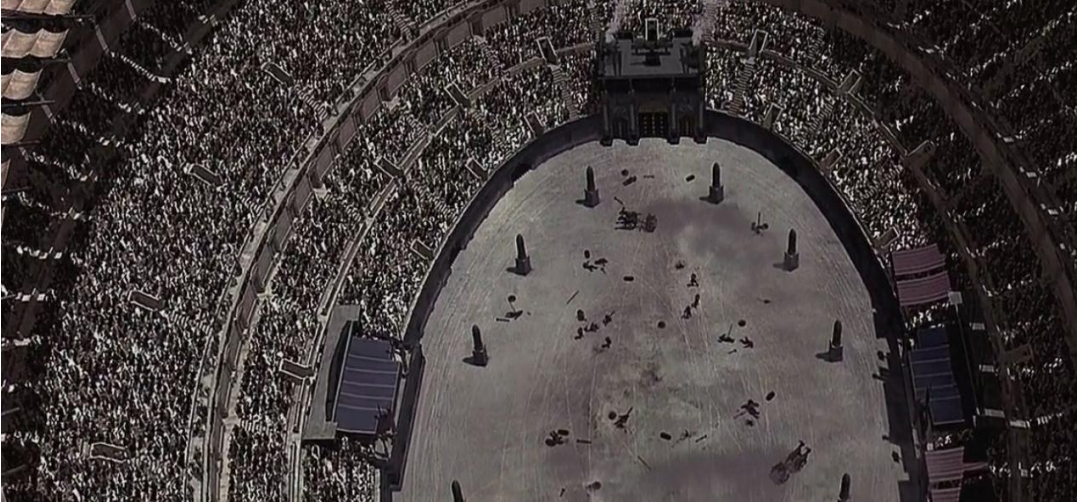
Colleseum’un yakın çekim görüntüleri öncesinde, Roma’nın kent görüntüsü ile şehrin ihtişamı ve gücü izleyiciye aktarılmaktadır. Şehrin giriş yönünden Colleseum’un görüldüğü görüntüde, düşeyde yükselen kolonlar, atlı heykeller Romaya gelindiğinin somut delilleridir. İçlerinde Maximus’un bulunduğu esir dövüşçülerin gözünden Collesseum’a bakış esirlerin gözünde büyüyen şehrin ihtişamını izleyiciye yansıtılmaktadır (Şekil 4. 74).

Maximus’un hayal dünyası dışında Roma’nın soğuk yüzü yine kullanılan ışığın rengi ve kadrja sokulan ihtişamlı Colleseum görüntüleriyle ekrana yansıtılmıştır. Maximus ve arkadaşlarının hayatları pahasına arenaya çıkmalarının hemen öncesinde, arena

görüntüleri ile mekânın okuması ve izleyiciye tanıtılması sağlanmıştır (Şekil 4. 75, şekil 4. 76).



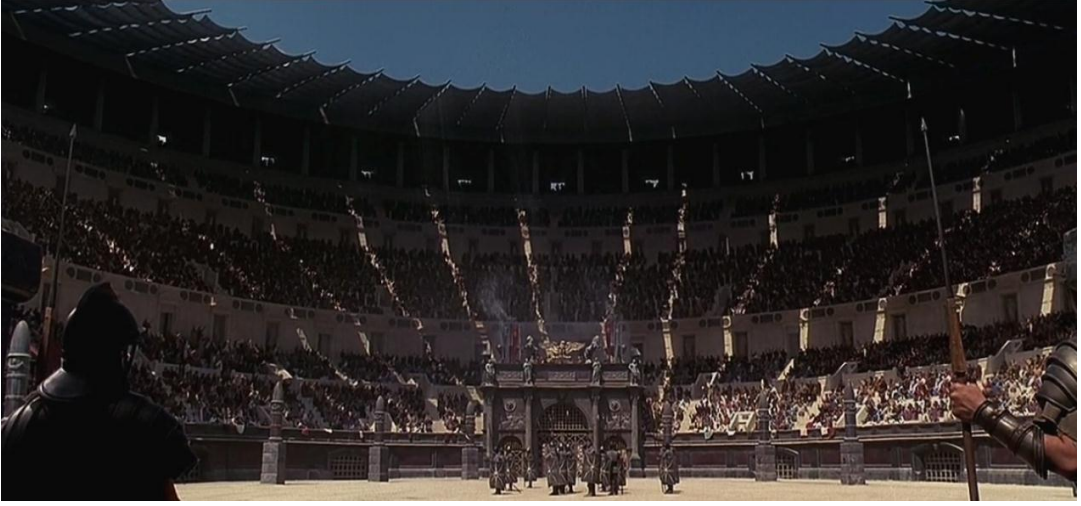
Şekil 4. 75 “Gladyatör” Colleseum'un cepheden görünüşü



Şekil 4. 76 “Gladyatör” Colleseum'a kuş bakışı

Colleseum’un mekânsal düzenlemesine baktığımızda, eliptik bir plan düzenlemesine sahip, ortada bir ana mekân (dövüş sahası) ve onun etrafında düzenlenmiş seyirci tribünleri şeklinde kurgulandığı görülür (Şekil 4. 76, şekil 4. 77).

Roma sarayının içerisine girdiğimizde ise, mekân organizasyonu, malzeme seçimi, ışık kullanımı, ışık kontrolü için pencerelere tasarlanan dokusal örüntüler, zemin kaplamaları vb. ülkenin gücünü ve zenginliğini başka hiçbir yardımcı elemana ihtiyaç duymadan, mekân yardımı ile izleyiciye anlatmaktadır (Şekil 4. 78).



Şekil 4. 77 “Gladyatör” Colleseum



Şekil 4. 78 “Gladyatör” Roma sarayı

4.2.3.2 Troy (Truva) – 2004



Yapım: 2003, ABD, İngiltere,

Malta, Meksika, Fas

Tür: Tarih, Savaş, Romantik, Dram

Yönetmen: Wolfgang Peterson

Oyuncular: Brad Pitt (*Archillies*)

Eric Bana (*Hektor*)

Orlando Bloom (*Paris*)

Diane Kuruger (*Helen*)

Senaryo: David Benioff

Müzik: James Horner

Yapımcı Firma: Warner Bros. Picture

İlk Gösterim Tarihi: 14.05.2004

Şekil 4. 79 "Truva" film afişi

Film Özeti

Ilyada destanından yola çıkılarak yazılan filmde, iki devlet arasındaki ilişkilerin yasak bir aşk ile bir anda nasıl değişebildiği konu edilmiştir. Bir şehir devleti olan Sparta, Yunanistan'ın barışçıl krallarından olan Menelaus tarafından yönetilmektedir. Menelaus yıllarca yaşanmış savaşların ardından Truva ile barış için el sıkışır. Ancak kardeşi Agamemnon tüm bu barışçıl tavırlardan hiç hoşnut değildir.

Truva kralı Priam, barış antlaşması için Sparta'ya oğulları Hector ile Paris'i gönderir. Prens Hector, Menelaus'la barış görüşmeleri yaptığı günlerde kardeşi Paris ise Sparta Kraliçesi Helena ile aşk yaşamaktadır. Fakat Hector'un tüm bunlardan haberi yoktur.

İlk kez âşık olan çapkın prens Paris hayatının geri kalanını Helena ile geçirme planları yapmaktadır. Barış antlaşmasının ardından Paris, Truva'ya dönerken abisinden gizli çok sevdiği Helena'yı da yanlarında götürecektir.

Helena'nın prens Paris ile kaçıp Truva'ya gittiğini duymak Menelaus'u çılgına çevirir. Barış yanlısı Menelaus şerefi için abisi Agamemnon ile anlaşır ve Truva'ya saldırmaya karar verir. Ancak tek amacı Helen'i geri almak ve şerefi adına öldürmek olmasına rağmen, Agamemnon hiçte onun gibi düşünmemekte, bu bahaneyle açtığı savaşla tüm ege kıyılarını kontrolü altında tutmayı hayal etmektedir. Savaşın sonucunu belirleyecek kilit kişi ise, yaşayan en büyük savaşçı olduğuna inanılan kibirli ve asi görünüşlü, yenilmez Achilleus olacaktır.

Troy (Truva) 2004 Filminin Mekân Organizasyonu Açısından Değerlendirilmesi

M.Ö yaşamış iki kıyı şehir devleti arasında geçen savaş konu alan filmin çekimleri 4 farklı ülkede yapılmıştır. Filmin büyük bir bölümünün geçtiği Truva şehrini konu alan sahneler için şehir Malta'da yeniden inşa edilmiştir.

Mimari mekânların süreç içerisinde yok olması, bürokratik engeller vb. sinemacıyı gerçek mekânların yeniden kurgulanarak üretilmesine yönlendirmektedir. Sinemada mekânların yeniden üretilmesi durumu, yaşanıp tüketilen mekânların yeniden deneyimlenmesi imkânını sağlarken, filme tarihsel anlamda da belge olma niteliği kazandırmaktadır. Truva filmi de "İlyada Destanı"nın beyaz perde de somut anlam bulmasıdır.

Filmin tarihsel değerinin olması ve tarihi bir takım olayları konu alıyor olması zaman kavramını mekân organizasyonunu etkileyen birincil eleman konumuna getirmiştir. Filminde kurguyla bütünleşen zaman kavramı ile ilgili ayrıntılar rahatlıkla fark edilmektedir. İnsanların giyim tarzı, yaşam alanları, mekân organizasyon şekilleri en belirgin özellikler olarak gösterilebilir.

Sparta ve Truva askerlerinin savaşmak için bir araya geldiği bir meydanda iki ülkenin de en güçlü iki savaşçısının yapacağı görkemli bir mücadele ile başlayan filmin ilk sahnesini, Truva askerlerinin çadırlarının görüldüğü bir sonra ki sahne takip eder. Bu sahnenin mekânsal özelliklerine baktığımızda, savaşçıların yaşadığı çadırlar, filmin dönemine ait, çeşitli yaşam mekânları ile ilgili ipuçları verilmektedir.



Şekil 4. 80 “Truva” Sparta askerlerinin yaşadığı çadır alanı



Şekil 4. 81 “Truva” Sparta Sarayı iç mekân görüntüsü-1

Barış anlaşmasının sağlanmasının ardından Spartalılar saraylarına geri dönerler ve bir sonraki sahne sarayın içerisinden bir görüntüdür.

Sparta sarayının içine girdiğimizde anıtsal kolonlar, duvarlardaki çizimler ve insanların giyim tarzları Sparta’nın bir Yunan şehir devleti olduğunu tahmin etmemizi kolaylaştırmaktadır (Şekil 4. 82). Sarayın yüksek tavanları, gereğinden büyük kolonlar ve çizgisel eleman olarak tanımlayabileceğimiz bu kolonlarla düşeyliğin vurgulanışı, gücü yani krallığı simgelemektedir. Mekânsal elemanları filmdeki sahnelerde aradığımızda sıklıkla hacimsel elemanlara rastlamak mümkündür. Savaşçıların yaşam alanları, Truva şehir silüetinde görülen kütleler vb.



Şekil 4. 82 “Truva” Sparta Sarayı iç mekân görüntüsü-2



Şekil 4. 83 “Truva” Sparta Sarayı iç mekân görüntüsü-3

Mekânın algılanması ve gerçeklik hissinin kuvvetlendirilmesinde en önemli mekânsal özelliklerden biriside ışıktır. Filmde yapay ışık ögesi dikkat çekilmek istenen mekânlarda ve dini mekânlarda öne çıkarılmıştır. Filmin ilk çeyreğinde ekrana gelen Sparta kralının sarayında verilen görüntüde, masanın üzerine loş bir ışık verilerek o mekâna vurgu yapılmış ve ışığın rengi ile algının seçiciliği artırılmıştır. Yine ilerleyen sahnelerde Truvalıların hem tapınağı hem de bir anlamda toplantı salonu olan mekânı ışıkla desteklenerek, mekâna manevi bir anlam kazandırılmış ya da bu etki artırılmıştır (Şekil 4. 83).

Mevcut mekânlarla ilişkilendirmek gerekirse Tado Ando'un "Işık Kilisesi" de aynı amaçla fakat doğal ışığı tercih ederek, ışığı farklı şekilde mekân içerisinde kullanmıştır.



Şekil 4. 84 “Truva” Sparta savaş gemileri



Şekil 4. 85 “Truva” Truva şehir görüntüsü-1

Helena’nın prens Paris’le kaçışının ardından, Truva’ya savaş açan Meneleus’un savaş gemileriyle Truva kıyılarına dayandığı sahnede, gemiler bilgisayar ortamında çoğaltılarak, süreklilik kavramı üzerinden Spartalıların gücü simgelenmiştir.

Yaklaşan savaş öncesinde Truva şehrindeki savaş öncesi hayatla ilgili ipuçları veren şehir görüntüsünün yer aldığı sahneler gösterilmiştir. Bu görüntülerde dönemin mimarisini yansıtan malzemeler, yapı özellikleri fark edilmektedir. Şehrin içerisine girdiğimizde ise sur kapısını takip eden çizgisel eleman olarak nitelendirebileceğimiz, sokak ve iki yanına dizilmiş hacimsel elemanlarla (evler) şehir dokusu oluşturulmuştur.



Şekil 4. 86 “Truva” Truva şehir görüntüsü-2



Şekil 4. 87 “Truva” Truva şehri sokak görüntüsü



Şekil 4. 88 “Truva” Truva sarayı iç mekân görüntüsü



Şekil 4. 89 “Truva” Hector, mekânın arka plan olarak kullanımı

Sparta’nın savaşçı prenslerinden birisi olan Hector’un konuşmasının geçtiği bir sahnede mekânın arka planla flue şekilde ekrana yansımaları dikkati çeker. Sinemada mekân kullanım şekillerden, mekânın fon olarak kullanılmasına örnek olabilecek bu durum da, arka planın mekânsal hiçbir değeri yoktur. Amaç ön planda vurgulanmak istenen olayın arkasını doldurmaktır (Şekil 4. 89).

Filmde kullanılan mekânlar tamamıyla gerçek mekân kurgusu üzerine şekillenmiştir. Malta’da yeniden inşa edilen Truva şehir mekânlarının gerçekliği konusunda izleyici hiçbir tereddüde düşmemektedir. Çünkü mekânların kurgu ve inşasında kullanılan organizasyon şekilleri, seçilen malzemeler bu gerçekliği desteklemektedir.

Çizelge 4. 3 Gerçek mekân kurgusunun örnek filmler üzerinde değerlendirilmesi.

FİLMLER	MİMARİ MEKAN ÖZELLİKLERİ	SİNEMA MEKANI ÖZELLİKLERİ
GLADYATÖR  <u>Yapım:</u> 2000, ABD, İngiltere <u>Tür:</u> Savaş, Tarih, Aksiyon <u>Yönetmen:</u> Ridley Scott <u>Oyuncular:</u> Russell Crowe Djimon Hounsou Joaquin Phoenix Connie Nielsen <u>Senaryo:</u> David Franzoni (kitap) <u>İlk Gösterim Tarihi:</u> 19.05.2000 (TÜRKİYE)	SINIRLAYICILAR ✓ YÜZEYLER ✓ HACİMLER ✓ BİÇİM ✓ IŞIK ve RENK ✓ DOKU ✓ RİTİM ✓	HAREKET ✓ ZAMAN ✓ YER ✓ TEKNOLOJİ ETKİSİ - IŞIK ve RENK ✓
TROY- TRUVA  <u>Yapım:</u> 2003, ABD, İngiltere, Malta, Meksika, Fas <u>Tür:</u> Tarih, Savaş, Romanlık <u>Yönetmen:</u> Wolfgang Peterson <u>Oyuncular:</u> Brad Pitt Eric Bana Orlando Bloom Diane Kruger <u>Senaryo:</u> David Benioff <u>İlk Gösterim Tarihi:</u> 14.05.2004 (TÜRKİYE)	SINIRLAYICILAR - YÜZEYLER - HACİMLER ✓ BİÇİM ✓ IŞIK ve RENK ✓ DOKU ✓ RİTİM ✓	HAREKET ✓ ZAMAN ✓ YER ✓ TEKNOLOJİ ETKİSİ - IŞIK ve RENK ✓

Tarihsel bir dönemi simgeleyen ve belirli bir yapı ya da mekan üzerine kurgulanan filmlerinin büyük çoğunluğunda tercih edilecek mekanın çeşitli sebeplerle, çekim yapılmasına elverişli olmayışı, bu mekanların uygun yerlerde yeniden inşa edilmesi durumunu karşımıza çıkarmaktadır. "Truva" ve "Gladyatör" filmlerinde bu ayrıntı karşımıza çıkmaktadır. Malta bu iki filmde de mekanların inşası için seçilen ortak mekandır. Truva şehir devletinin bugün tamamiyle tarih sahnesinden silinmiş olması, Coliseum'un ise çekim için elverişli olmayışı bu yöntemin kullanılmasını destekler.

Mekan kurgusunun benzerliklerinin yanısıra kullanılan mimari eleman özellikleri de benzerlik göstermektedir. Gladyatör filminde özellikle ışık öğesinin belirgin kullanımı dikkat çekmektedir. Sınırlayıcı elemanların sıkça kullanıldığı (kolonlar ve yüzey elemanları) görülür. İki filmde kent dokusunu vurgular nitelikte sahneler yer verildiği görülmektedir.

Sinema mekanlarının oluřumunda tm bunların yanında zaman faktrnn yadsınamaz etkileride grlmektedir. Dnem filmleri olmaları sebebi ile, kurgu seilen her trl elemanla zamanın izlerini izleyice aktarmıřtır. Bylece mekan ile ilgili yer duygusunun oluřumuna da yardımcı olunmuřtur. Teknolojik etkilerin ise sinema mekanlarının rn kısmında olmasa da, retim ařamasında yoęun olarak kullanıldıęı grlr.

4.2.4 Sanal Mekân Kurgusu

4.2.4.1 Matrix Reloaded-2003



Yapım: 2003, ABD

Tür: Aksiyon, Bilimkurgu, Fantastik

Yönetmen: Andy, Larry, Lana Wachowski

Oyuncular: Keanu Reeves

Monica Belluci

Hugo Weaving

Laurence Fishburne

Carrie-Anne Moss

Senaryo: Andy, Larry, Lana Wachowski

İlk Gösterim Tarihi: 16.05.2003 (Türkiye)

Şekil 4. 90 "Matrix Reloaded" film afişi

Film Özeti

Makineler son derece önemli bir bilgi edinmiş ve insanların özgürce yaşayabildikleri tek ve son şehir olan Zion'un yerini öğrenirler. Bu şehri ortadan kaldırmak için buraya ahtapota benzer yaratıklardan binlercesini göndermeye karar verirler. Neo (Keanu Reeves) ve arkadaşları bunu engellemek için makinelerin dünyasının tüm sırlarını bilen "Anahtarcı"yı bulmaları gerekir. Ama bu kolay değildir çünkü Anahtarcı, ustaca bıçak kullanan ve hayalet gibi yok olup tekrar ortaya çıkan "İkizler" adlı yaratıklar tarafından korunmaktadır. Bu arada Ajan Smith de kendini geliştirmiş, virüs gibi kopyalamayı öğrenmiştir...

Matrix Reloaded (2003) Filminin Mekân Organizasyonu Açısından Değerlendirilmesi

Geleceğe dair yapılan bilim kurgu filmlerinin, birçoğunun mimari olarak değerlendirildiğinde ortak özelliği, insanlar için yeni yaşam alanları önermeleridir. Matrix üçlemesi de bu filmlerden biridir ki nitekim kurgulanan dünyada, insanların özgürce yaşayabildiği tek yer Zion adı verilen şehir kalmıştır.



Şekil 4. 91 “Matrix Reloaded” bilimkurgu ve düşeylik

"Mimari mekân elemanları ve özellikleri" bölümünde de belirtildiği gibi, sinema mekânlarında ışık, sahne ile ilgili duyguların izleyiciye aktarılması için etkili bir özelliktir. Matrix filminin Şekil 4. 91 'de ki görüntüsünde de bu etki görülmektedir. Düşeylik etkisinin rahatça okunduğu sahnede kullanılan yeşil ışık ile makineleşen dünya ve yaşam olanaklarının yok olduğu yer, hissinin uyandırması hedeflenmiştir. Seçilen rengin soğuk renk olması da bu etkiyi desteklemektedir (Şekil 4. 92).

Zira bununla birlikte tek yaşam alanı olarak var olan Zion şehrinin ekrana geldiği görüntülerde de mavi rengin hâkim olduğu görülür. Mavi renkle yine mekânın soğuk etkisi ekrana yansımaktadır (Şekil 4. 93).



Şekil 4. 92 “Matrix Reloaded” Matrix şehri

Şehir adeta devasal bir makinedir, insanlar bu makinenin içerisinde yaşamak zorundadır. Her şey elektrik sistemi ile çalışmaktadır. Sistemin devre dışı kalması demek tüm hayatın bitmesi anlamına gelir çünkü havalandırma, suyun arıtılması, aydınlatma vs. gibi tüm yaşamsal fonksiyonlar elektrik sistemi ile çalışmaktadır.

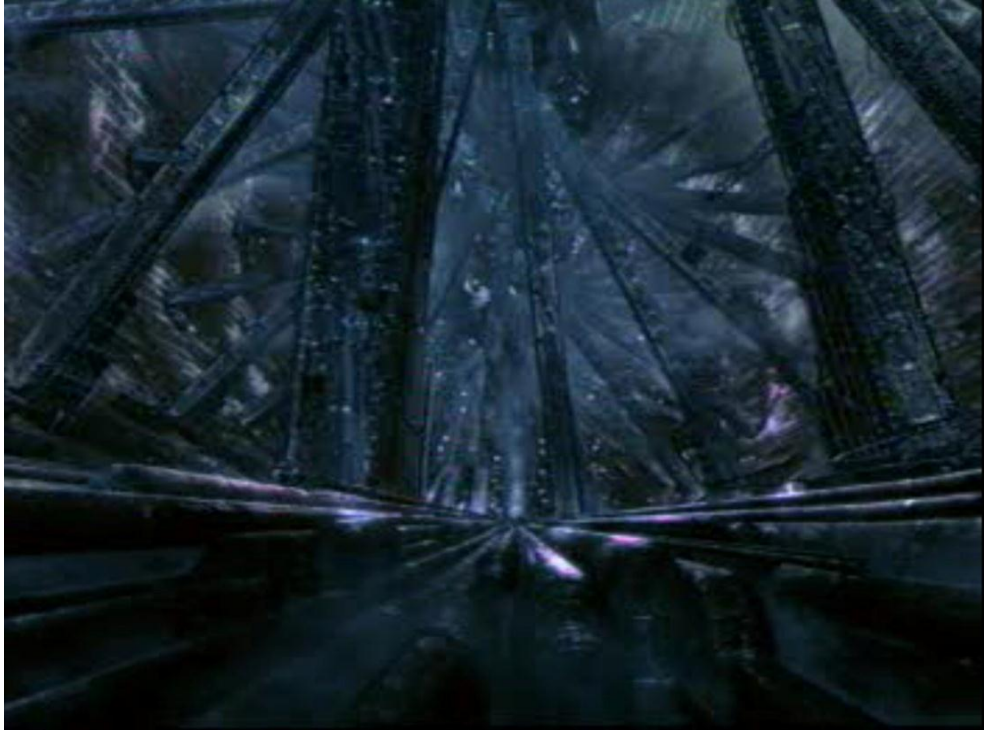


Şekil 4. 93 “Matrix Reloaded” Zion şehri

Şehrin dışına sadece görevli olanlar, savaş uçakları ile çıkabilmektedir. Gemilerin şehre girişi sırasında giriş izni alınarak şehrin kapılarının açılması sağlanır. Dev bir apartmanı andıran şehirde her şeyin çelik malzeme ile yapılmış olması dikkat çeker. Aslında çeliğin teknolojik hissi / ya da makineleşme hissi verdiği düşünülürse seçilen malzemenin de kurgu ile yakın ilişki içerisinde olduğu söylenebilir.

Savaş gemilerinin indiği alanın bugünün otopark alanlarının yerini aldığı söylemek mümkündür. Gemiler burada bırakıldıktan sonra, oldukça büyük köprülerden geçilerek şehirdeki yaşam alanlarının bulunduğu kısma gelinir (Şekil 4. 93).

Giriş alanından yaşam alanına doğru ilerlendiğinde düşeyde ulaşımı sağlayan asansörler dikkat çeker. Yapıların yükseklikleri tahmin edilemeyecek kadar fazladır, denilebilir ki yatayda büyüme düşeye oranla %0 dır. Asansörlerden konutlara ulaşımı ise, yaya köprüleri sağlamaktadır. Yatayda yer alan köprülerin sürekliliği, derinlik hissini kuvvetlendirmektedir (Şekil 4. 94).



Şekil 4. 94 “Matrix Reloaded” Zion şehri yaşam alanı

Filmde, Matrix’teki yaşam güçlüğüne karşılık Zion şehri önerilmiş ancak insanların hayatını sürdürebileceği ve makinelerin şimdilik ulaşamadığı tek şehrin burası olması nüfus yoğunluğunu artırırken, yaşam koşullarını düşürmektedir. Yaşam alanları tıpkı

Çin'deki toplu konutları andırmaktadır. Filmin, bu görüntüsüyle gelecekte, nüfusa göre yaşam alanlarının kısıtlılığını ön gördüğü söylenebilir. Yatayda ve düşeyde devam eden modüllerin bir araya geliş şekilleri de bu yoğunluğun izleyici üzerindeki etkisini artırmaktadır (Şekil 4. 95).



Şekil 4. 95 “Matrix Reloaded” Zion şehri yaya köprüleri

Sinemada sıkça kullanılan çerçeveleme yöntemi ile izleyicinin algısının bir noktaya toplama ya da öne çıkarılmak istenen görüntünün vurgulanması yöntemi Matrix'te sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Şekil 4. 96'da Neo'yu anahtarcıya ulaştıracak olan kapılar vurgulanmak istenirken, karakterlerle çerçeve oluşturulmuştur. Şekil 4. 97'deki film karesinde kapıların bir araya geliş şekli ile oluşturulan ritim ve süreklilik, duvar yüzeylerinin sınırladığı koridorun sonsuzluğu, sahnenin gizemini destekleyen mimari öğelerdir.



Şekil 4. 96 “Matrix Reloaded” çerçeveleme-1



Şekil 4. 97 “Matrix Reloaded” ritim ve süreklilik



Şekil 4. 98 “Matrix Reloaded” Zion şehri yönetici konsey

Daha önceki bölümlerde de bahsedildiği gibi, mimari mekân elemanları sinema sahnelerinin karakteristik özelliklerini anlatmak için araç olarak kullanılır. Şekil 4. 98’de bunun bir farklı örneğini görülmektedir. Zion şehrinin bir anlamda meclisi olarak nitelendirebileceğimiz mekân, seçilen malzemelerle, yer duygusunun güçlendiren bir araç olmuştur. Çünkü burada duvar, masa ya da zemin yüzeyinde seçilen demirin kullanılışı, şehrin soğuk ve yaşanması bir o kadar da zor yüzünü anlatır.

Malzeme yer duygusunun kuvvetlendirirken, mekânın karakteristik özelliklerini de ön plana çıkarmaktadır. Kâhinin makinelerce istila edilmiş şehirdeki görüntüsüne açılan penceredeki renk ve yeni- eski etkisi, mekânsal farkların okunmasını sağlar (Şekil 4. 99).



Şekil 4. 99 “Matrix Reloaded” çerçeveleme-2



Şekil 4. 100 “Matrix Reloaded” Konsey

Konseyin ekrana geldiđi bir başka g r nt de ise, ışığın kontroll  kullanımı ile mek nın karakteri hakkında ipu ları verilir. Işığın etkisi azaldık a, mek nsal kalitede azalmaktadır.

Başka bir sahnede makinelerce istila edilen şehrin ışık ve renk yardımı ile terk edilmiř olduđu anlatılırken, bilim kurgu i in  nemli etkilerden birisi olan d řeyde y kselmenin de vurgulandıđı g r lmektedir. Sonsuzluk kavramı film boyunca  n planda tutularak, belirsizliklerin izleyicide uyandıracakđı merak ve ilgi duygusu pekiřtirilmeye  alıřılmıřtır.



řekil 4. 101 “Matrix Reloaded” bilimkurgu filmlerini destekleyen d řeyde y kselme ve sonsuzluk etkisi

Mimari mek nı anlamlandıran her t rl  elamanın filmde yer aldıđı g r l r.

Işığın ve malzeme se imleri ile ger ek mek n algısı g  lendirilmiřtir. Y zey ve hacimlerin sınırlandırdıđı koridor, sokak vs. lineer mek nlar  n plana  ıkartılarak, bilimkurgunun en  nemli kavramı olan sonsuzluk ya da s reklilik  đesi desteklenmiřtir.

4.2.4.2 Inception-2010



Yapım: 2010, ABD, Fransa, İngiltere,

Japonya

Tür: Tarih, Savaş, Romantik, Dram

Yönetmen: Christoper Nolan

Oyuncular: Leonardo Dicaprio

Ken Watanabe

Joseph Gordon-Levitt

Marion Cotillard

Ellen Page

Senaryo: Christoper Nolan

Yapımcı Firma: Warner Bros. Picture

İlk Gösterim Tarihi: 30.07.2010

(Türkiye)

Şekil 4. 102 “Inception” film afişi

Film Özeti

Dom Cobb (Leonardo DiCaprio) insanların düşünce dünyasına girerek bilgi çalan çok yetenekli bir hırsızdır. Uzmanlık alanı, zihnin en savunmasız olduğu rüya görme anında, bilinçaltının derinliklerindeki değerli sırları çekip çıkarmak ve onları çalmaktır. Cobb’un bu ender mahareti, onu çok önemli ve aranan bir hırsız yapmasına rağmen ailesinden de uzak kalmasına sebep olmuştur. Cobb’a içinde bulunduğu durumdan kurtulmasını ve ailesine kavuşmasını sağlayacak bir fırsat sunulur. Eğer verilen bu işi başarabilirse ailesine ve eski hayatına yeniden kavuşacaktır, tabi eğer imkânsız “başlangıç”ı tamamlayabilirse. Ancak Cobb’dan bu kez istenilen insanların rüyalarına girerek bilgi çalmak değil bilgi yerleştirmektir. O ve profesyonellerden oluşan takım arkadaşları bunu başarabilirlerse yüzyılın mükemmel suçu bu olacaktır. Ancak ne uzmanlardan

oluşan ekip, ne de kusursuzca yapılan planlamalar, onları, her hareketlerini önceden tahmin ettiği anlaşılan tehlikeli düşmanlarına karşı koruyamayacaktır.

Inception (2010) Filminin Mekân Organizasyonu Açısından Değerlendirilmesi

Filmin başlangıcından sonuna kadar, mekânların büyük çoğunluğunun Cobb ve arkadaşlarının hayal gücünde (rüyalarında) oluşturdukları mekânlar olduğunu söyleyebiliriz. Cobb'un hayatını değiştirecek iş için kurulan uzman ekibe, bir de hayal gücüne güvendikleri bir mimar dâhil olur.

Japonya'da bir sahilde uyanan Cobb, buradan hayatının işini verecek olan kişinin yanına götürülür. Mekânın genel özelliklerin baktığımızda ışık ögesi dikkati çeker, çünkü ışık oldukça azdır ve mekânda ışığın etkisi ile loş ve gizemli bir hava oluşturulmuştur. Işığın sahne üzerindeki etkisi ve izleyicinin algısında ve hayal gücünde oluşturulmak istenenler, bu sahnede rahatlıkla görülebilmektedir (Şekil 4. 103).



Şekil 4. 103 “Inception” mekânda ışık etkisi

Genel olarak hayal dünyasında geçen sahnelerin yağmurlu bir hava ya da kapalı bir atmosferde geçiyor olması da, aynı gizemin tüm film boyunca sürdüğünü söylememize yardımcı olur. Rüya âlemine geçildiğinde ise aslında gerçek mekânlarda gezinmektedirler, fakat hayallerinde canlandırdıkları olağanüstü durumların bu gerçek mekânlarda gerçekleştiğini görmekteyiz (Şekil 4. 105).



Şekil 4. 104 “Inception” sinema mekânında yer duygusu

Cobb, kusursuz planın mekânsal planlamasını yapmasını istediği mimara işi anlatmak için birlikte bir rüyanın içine girerler, başlangıçta her şeyin normal olduğu mekânlarda, Ariadne’nin (mimar) hayal gücü ile bambaşka mekânlar karşımıza çıkmaktadır. Yatayda yer alan binalar, bir düşünce ile düşeye kalmakta, araçlar y düzleminde hareket etmektedirler. Bilim kurgu filmlerinin vazgeçilmezlerinden olan düşeyliğin etkisi burada da sık sık karşımıza çıkmaktadır. Hemen bu sahnenin ardından Ariadne, okula giderken kullandığı köprü üzerinde aynalarla oluşturduğu yansımalar sonucunda sonsuzluk/süreklilik hissini ritim ögesi ile vurgulamaktadır (Şekil 4. 106).



R Şekil 4. 105 “Inception” fantastik kurgu



Şekil 4. 106 “Inception” mimari mekân elemanlarının bir araya gelişi, ritim

Köprü üzerinde sıralanan bu kolonlar, burada oluşan yarı açık mekânı sınırlayan düşey elemanlar olarak değerlendirilebilirler.

Oluşan bu yarı açık mekân, zeminde köprü, çatıda ise yatay bir düzlemle, düşeyde ise kolonlarla sınırlandırılmış mimari mekân elemanları ile tanımlanabilir (Şekil 4. 106).



Şekil 4. 107 “Inception” Paris gece görüntüsü, şehir dokusu

Cobb kusursuz plan için ekibi kurmaya başlamıştır ve bunun için sıra Fransa’ya gidip oradaki arkadaşlarıyla görüşmeye gelmiştir. Ekranaya gelen şehir görüntüsünden Paris olduğunu okunmaktadır. Bunun yanı sıra, başka bir gündüz şehir görüntüsü ile şehir dokusu rahatlıkla okunabilmekte, ardından gelen sahnede düşük gelir düzeyli insanların yaşadığı bir bölgeden bahsedildiği bu şehir dokusundan fark edilebilmektedir.



Şekil 4. 108 “Inception” Paris dokusu



Şekil 4. 109 “Inception” Cobb ve arkadaşlarının çalışma alanı

Buraya kadar hayal gücünde canlandırılan gerçek ve gerçek üstü mekânlara yer verilen filmde, artık Cobb ve arkadaşlarının plan için çalıştıkları mekânlara da yer verilmeye başlanır ve çalışma mekânlarının karmaşıklığı, etrafta uçuşan dosyalar, bir takım makineler vb. öğelerle planın karmaşıklığını izleyiciye mekân aracılığı ile yansıtılır (Şekil 4. 109).

Yapılan tüm planlamaların ardından, kusursuz plan uygulamaya geçildiğinde, rüyayı gören kişinin bulunduğu mekânın hava koşulları vb. birçok etmen rüya içerisinde yaşanan olayları da etkilemektedir. Şöyle ki filmin kurgusunda bir minibüs içerisinde uykuya dalan kahramanlar, minibüs kaza yapıp takla atınca, rüyada olayların geçtiği mekânlarda ters düz olur ve yerçekimi kuvvetinin kaybolduğunu görülür (Şekil 4. 110, şekil 4. 111).



Şekil 4. 110 “Inception” Fantastik kurgu, mekânın hacimsel etkisi-1



Şekil 4. 111 “Inception” Fantastik kurgu, mekânın hacimsel etkisi-2

Bilim Kurgu filmlerinin vazgeçilmez, öğelerinden birisi düşeylik ve düşeyliğin okunabildiği mekânsal elemanlardır. Çünkü böylelikle sonsuzluk ve süreklilik hissi oluşturulur ve bu durum sonu olmayan bir gizemi izleyiciye sunar. Asansör çukurunun yer aldığı görüntüde halatlar ve çukurun ucu görünmeyen derinliği, bu sonsuzluk hissini desteklemektedir. Filmin heyecanı ve hareketliliği de izleyiciye bu yöntemle aktarılmış olur (Şekil 4. 112).



Şekil 4. 112 “Inception” Asansör boşluğu, düşeyliğin etkisi



Şekil 4. 113 “Inception” Cobb ve eşinin hayal dünyalarında kurguladıkları şehir



Şekil 4. 114 “Inception” Cobb ve Ariadne

Cobb ve Ariadne Cobb'un eřiyle birlikte rüyalarında kurguladıęı yaşam alanına gider. İkiliyi yıkılmış eski yaşam alanları ve arka planda siluet olarak görülen hayal dünyalarında kurguladıkları yaşam alanları görölmektedir. Hayal gücünde kurgulanan mekânlara bakıldığında, düşeyde yükselen çizgisel elemanlar başka bir açıdan baktığımızda ise yüzeysel elemanlar tüm bu mekânı tanımlayan elemanların bir araya geliři ile de hacimsel elemanların oluřtuęu görölmektedir. Bu elemanların bir araya geliři biçimi ile de belli bir ritim oluřturulmaktadır (řekil 4. 113, řekil 4. 114, řekil 4. 115).

Cobb ve eřinin görüntölendięi sahnenin arkasında görülen řehir silueti, mimari mekânda doku öęesinin sinemadaki yansıması olarak deęerlendirilebilir.



řekil 4. 115 “Inception” řehir silueti doku ve ritim

Çizelge 4. 4 Sanal Mekân Kurgusunun örnek filmler üzerinde değerlendirilmesi.

SANAL MEKAN KURGUSU

FİLMLER

MİMARİ MEKAN ÖZELLİKLERİ

SİNEMA MEKANI ÖZELLİKLERİ

MATRIX RELOADED

Yapım: 2003, ABD, Avusturalya

Tür: Bilimkurgu, Aksiyon

Yönetmen: Andy-Larry- Lana Wachowski

Oyuncular: Keanu Reeves

Monica Bellucci

Hugo Weaving

Senaryo: Andy- Larry-Lana Wachowski

İlk Gösterim Tarihi: 16.05.2003
(TÜRKİYE)

SINIRLAYICILAR

HAREKET

YÜZEYLER

ZAMAN

HACİMLER

YER

BİÇİM

TEKNOLOJİ ETKİSİ

IŞIK ve RENK

IŞIK ve RENK

DOKU

RİTİM

INCEPTION

Yapım: 2010, ABD, Fransa, İngiltere, Japonya

Tür: Tarih, Savaş, Romanlık Dram

Yönetmen: Christopher Nolan

Oyuncular: Leonardo Dicaprio
Ken Watanabe
Joseph Gordon-Levitt
Marion Cotillard
Ellen Page

Senaryo: Christopher Nolan

İlk Gösterim Tarihi: 30.07.2010
(Türkiye)

SINIRLAYICILAR

HAREKET

YÜZEYLER

ZAMAN

HACİMLER

YER

BİÇİM

TEKNOLOJİ ETKİSİ

IŞIK ve RENK

IŞIK ve RENK

DOKU

RİTİM

Bilim kurgu film mekânları, bilgisayar ortamlarında tasarlanan sanal mekânların yine sanal ortamda çeşitli kurgu teknikleri kullanılarak (bkz: bölüm 4.1) oluşturulmaktadır. Ancak bu tür mekân kurgusu ile oluşturulan filmlerde önemli olan, salt mekân anlamı taşıyacak yerler tasarlamak değil, mekânlarla birlikte izleyiciye çeşitli duyuşsal algıları da hissettirebilmektir. “Inception” ve “Matrix Reloaded” filmlerinde bu duygunun anlatılabilmesi için, çeşitli mekânsal elemanların kullanıldığı görülür. Sanal mekân olarak kurgulanmış olmaları, gerçeklik duygularının izleyiciye aktarılmasını zorlaştırmaktadır. Dolayısı ile mimari mekân elemanları ve özelliklerine daha çok başvurulduğu görülmektedir. Özellikle ışık ve ritmin fark edilir etkileri rahatlıkla okunmaktadır. Teknolojinin etkileri mekân tasarımlarında görülür, çünkü yönetmen zaten var olmayan hayal dünyasında yarattığı mekânları izleyiciye sunar. Dolayısı ile mekânlar var olmadığı için belirli zamanın etkileri de görülemez.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu tez çalışması ile mimari ve sinema, mekân düzleminde incelenerek, mimarinin öznesi olan mekân kavramının sinemadaki yeri irdelenmeye çalışılmıştır. Bu irdeleme sürecinde mimari mekânların sinema mekânları içerisinde sıklıkla özne olarak anlam bulduğu ortaya çıkmıştır.

Sinemanın 1927 yılında keşfinin ardından, ilk filmle birlikte mekân, hem filme ismini vermiş hem de filmin ana fikri olmuştur. Başlangıçta mevcut mekânlarda oluşturulan hareketli görüntüler, yeni arayışlar içerisine giren yönetmenleri yaratıcı fikirler ortaya koymaya yönlendirmiştir ve bunun sonucunda mimari gibi diğer sanat dallarını da etkileyen akımlar, sinemada da etkili olmuştur. Yeni mekânlar tasarlama süreci günümüze gelindiğinde dijital ortamda mekânların tasarlanması, gerçek mekânlarla dijital olarak yaratılan bu sanal mekânların birleştirilmesi gibi çeşitli yöntemlerle yapıldığı görülmektedir. Oluşturulan bu kurgusal mekânlarda, mimari mekâna anlam kazandıran mekân elemanları ve özellikleri okunmaktadır. Nadiren de olsa sinemada kullanılan kurgu teknikleri, mimari mekân kurgulanışına da ilham kaynağı olmuştur.

Mimarinin çalışma alanı olarak tanımlanan “geometrik mekân”ın, sinemada kısıtlı sürede izleyiciye aktarılacak istenen kurgu için araç olarak kullanıldığı görülür. Mekânın “yaşayan mekân” olarak tanımlanan diğer bir şekli ise; kullanıcı üzerinde bıraktığı izlenimdir ve sinemada, “yaşayan mekân”ın etkisi izleyicinin algıladıkları ve hissettikleridir.

Sinemada kısıtlı sürede mekân yaratma ve o mekân için kurgulanan yaşantının izleyiciye aktarılması süreci, sinemanın en önemli kaygılarından birisi olmuştur. Burada

algı faktörünün devreye girmesi ile sinemacı kısıtlı süreyi en verimli şekilde kullanmayı hedeflemektedir.

Tez çalışması sürecinde, algıyı etkileyen mekânsal elemanlar ve sinemayla ilişkisi irdelendiğinde, karşılıklı bir etkileşimden söz etmek mümkün olmaktadır. Ancak sinemada algı sürecinin kısıtlı olması, doğru mekânsal elemanlar ve doğru özelliklerin kullanılması gerekliliğini ortaya koymaktadır. Sinemanın görsel sanat olması, görsel algıyı etkileyen elemanların öncelikli kullanımını beraberinde getirmektedir. Bu sebeple özellikle ışık ve rengin sinemadaki etkisi dikkat çekici bulunmuştur.

Çalışmanın örnek filmlerle değerlendirilmesi bölümüne kadar, literatür araştırmaları ile mekan irdelemesi; mimari mekanı anlamlandıran tüm özellikler, mekan elemanları ve sinema mekanları ile ilişkisi ortaya konmaya çalışılmıştır.

Seçilen örnek filmler üzerinde mekânsal irdeleme, mekân öge ve elemanları üzerinden analiz edilmiştir.

- Mevcut mekânın aynen kullanımı
- Mevcut mekânın yeniden kurgulanışı
- Gerçek mekân kurgusu
- Sanal mekân kurgusu

olmak üzere dört ana başlık altında incelenen sekiz filmin sonucunda, teknolojinin gözle görülür mekânsal etkilerinin daha çok, bilimkurgu filmlerinde okunduğu görülmüştür. Çünkü bilim kurgu filmlerinde, yönetmen ya da senarist hayalinde kurguladığı yaşam alanlarını izleyiciye sunarken, gelecek ile teknolojiyi paralel bir çerçevede kurguya dâhil etmiştir.

Bu çalışma sonucunda;

- Sinema sadece izleyiciye senaryosunu aktarmakla kalmamakta, kurguladığı mekânlarla, mimariye deneysel bir ortam hazırlamaktadır.
- Gerçek mekânlarda kurgulanan filmlerle, bugünü gelecek için belge haline getirmektedir.
- Sinemada mekân tasarlarlarken seçilen her eleman, mekânın izleyiciye ne algılatmak istediğine bağlı olarak sinema sahnesindeki yerini almaktadır.

- Sinemada kurgunun geçtiği zaman, seçilen doğru mimari mekân elemanları ile başka herhangi bir yardımcı elemana ihtiyaç duymadan izleyiciye anlatabilmektedir.
- Mekân sinemada sosyal statü ve filmin kahramanlarının karakterlerinin de simgesi olmuştur. Böylelikle mekân kurgunun geçtiği alan olmanın yanı sıra, filmdeki karakterleri temsil eden bir araç olmuştur.
- Sinema sahnelerinin bir araya gelişinde kullanılan kurgusal yöntemler (atraksiyon kurgu, zincirleme kurgu vs.), mimari mekânların birbiri ile ilişkilerinin düzenlenmesine ilham kaynağı olmuştur. Bu durum sinema ve mimarinin karşılıklı etkileşim ile birbirinin gelişimine katkı sağladığını göstermektedir.
- Inception ve Matrix serisi filmlerinde, kurgunun ana karakterini yansıtan mekânların tasarımcıları olarak mimarların film içerisinde öne çıkarılması anlamlı görülmektedir. Sanal dünyada mimari/ mimarlık bu kadar vurguya değer görülürken, yaşadığımız mekânların bir çocuğunun "mimarsız mimari" örneği olması dikkat çekicidir.
- Mimarının mekânsal özelliklerini sinema mekânlarında bulmak zor olmadığı gibi, düşeyliğin, bilim kurgu filmleri üzerindeki önemi gibi bir takım özelliklerin filmin ana kurgusu ile birebir örtüştüğü görülmektedir.
- Işık ve rengin mimarideki önemi sinemada da kendisini göstermektedir. Mekânla ilgili çeşitli duyuların aktarılmasında ana araçlardan birisidir. Karanlık-korku, soğuk renkler- savaş, terk edilmiş mekânlar, aydınlık- aşk, sevgi, mutluluk vs gibi.

Teknolojik gelişmelerin hız kazandığı ve yansımalarının kısa sürede somutlaştığı sanat dallarından birisi olan sinemanın mimariye somut girdiler oluşturduğu düşünüldüğünde, mimarlık disiplini tarafından daha yakından takip edilmesi, gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Mimari ve sinemanın bu kadar iç içe gelişme gösterdiği düşünüldüğünde, her iki sanat dalının da uygulayıcıları tarafından, karşılıklı takip edilmesinin, bu iki disiplini de gelişimine olumlu katkı sağlayacağı gibi, mekân tasarımına bakış açısının da genişlemesine sebep olacaktır.

KAYNAKLAR

- [1] Ural, Ş., vd (2008). Zaman- Mekân, 1. Baskı, YEM Yayınevi, İstanbul.
- [2] Schulz, C.N., (1971). Existence, Space &Architecture, Studio Vista, London.
- [3] Aydın, E.D., (2004). Bilimkurgu Sineması Yapım Tasarımı Sürecinde Bilgisayar Teknolojilerinin Kullanımı, Yüksek Lisans Tezi, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- [4] Smith, G.N., (2003). Dünya Sinema Tarihi, 1. Baskı, Kabalcı Yayınevi, İstanbul.
- [5] Özen, A., (2004). Sanal Ortamlarda Mekânsal Okuma Parametreleri ve Sanal Müzeler, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- [6] Güntan, Sayar, S., (2007). Sinema Aracılığı İle Mimarlığın Sunumu: Wallstreet-Borsa (1987) Filminin İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- [7] Şenyapılı, Ö., (2003). Sinema ve Tasarım, 2. Baskı, Boyut Yayınları, İstanbul.
- [8] Potemkin Zırlısı çekim teknikleri, www.filmsite.org, 15 Haziran 2011.
- [9] Atraksiyon kurgu, www.kurgu.tv, 25 Ekim 2011.
- [10] Gelişim Haccette Alfabetik Genel Kültür Ansiklopedisi-1993.
- [11] <http://www.zaman.com.tr/haber.do?haberno=1099584&title=oscar-amca-83-yasinda>, 20 Temmuz 2011.
- [12] Evensen T.T., (1997). Archetypes in Architecture, Scandinavian University Press, Oslo.
- [13] Hasol, D., (2010). Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü, 11. Baskı, YEM Yayınevi, İstanbul.
- [14] Güney ve Yürekli, (2004). Mimarlığın Tanımı Üzerine Bir Deneme, İTÜ Dergisi/ a Mimarlık Planlama Tasarım, 1: 31-42.
- [15] Allmer, A., (2010). Sinemekan, Sinemada Mimarlık, 1. Baskı, Varlık Yayınları, İstanbul.
- [16] İnceoğlu, M., (2007). Kentsel Açık Mekânların Kalite Açısından Değerlendirilmesine Yönelik Bir Yaklaşım: İstanbul Meydanlarının İncelenmesi, Doktora Tezi, YTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

- [17] Yücel, A., (1981). Mimarlıkta Biçim ve Mekanın Dilsel Yorumu Üzerine, İTÜ; Derleyen: İnceoğlu, M., (2007). Kentsel Açık Mekânların Kalite Açısından Değerlendirilmesine Yönelik Bir Yaklaşım: İstanbul Meydanlarının İncelenmesi, Doktora Tezi, YTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- [18] Altan, İ., (1992). Mimarlıkta Mekân Kavramı, Mimarlık ve Şehircilikte Mekân, Yıldız Üniversitesi Yerleşme ve Mimarlık Bilimleri, Uygulamalı Araştırma Merkezi, İstanbul.
- [19] Güzer, B., (2007). Antakya ve Boston Kentleri Örneğinde Kentsel Açık Alan Tipolojilerinin Dönüşümünün İrdelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- [20] Kuban, D., (2010). Tarihsel Perspektif İçerisinde Mimarlığın Kuramsal Sözlüğüne Giriş, 9. Baskı, Yem Yayınevi, İstanbul.
- [21] Dinçer, Ö., (2005). Mekânsal Hem Yüzey Birleşim ve Entegrasyon Kavramları ve Mimari Mekân Organizasyon Süreci, Ege Mimarlık Dergisi, s:2-54.
- [22] Ching, F.D.K., (2010). Mimarlık Biçim Mekân Düzen, 4. Baskı, YEM Yayınevi, İstanbul.
- [23] Paul Klee, 1961, Düşünen Göz: Paul Klee'nin Not Defterleri. : Kasap, Özşirkinti, H., (2009). 20. Yüzyıl Mimarisinde Form ve Renk Kavramlarının Mekâna Etkisinin Mimari Akımlar Çerçevesinde Analizi, Sanatta Yeterlilik Tezi, MSGSÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- [24] Sözen M. ve Tanyeli U., (2011). Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- [25] Kasap, Özşirkinti, H., (2009). 20. Yüzyıl Mimarisinde Form ve Renk Kavramlarının Mekâna Etkisinin Mimari Akımlar Çerçevesinde Analizi, Sanatta Yeterlilik Tezi, MSGSÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- [26] Schulz, C.N., (1965). Intentions in Architecture, MIT Press, Cambridge.
- [27] Rasmussen, S.E., (2010). Yaşanan Mimari, 3. Baskı, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- [28] Roth, Leland, M. (2006). Mimarlığın Öyküsü, 3. Baskı, Kabalcı Yayınevi, İstanbul.
- [29] Çöloğlu, Özönur, D., (2006). Sinemada Bir Anlam Yaratma Süreci Olarak Renk ve Krzysztof Kieslowski'nin "Üç Renk: Mavi, Beyaz, Kırmızı" Üçlemesi, Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Kilad Yayınları, 8:155-171.
- [30] Künüçen Ş., (1996). Görsel Algılama ve Renk, G.Ü. İletişim Fakültesi İletişim Dergisi, Ankara.
- [31] Millerson, G., (1989) TV Scenic Design Handbook, Focal Pres, London; Gergin, A.; (2006). Gösteri Sanatları ve Sinema- Televizyonda Işıklama: Teknoloji ve Tasarım Etkileşimi, Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Bölümü, İzmir.
- [32] <http://v3.arkitera.com/news.php?action=displayNewsItem&ID=44378> 23 Temmuz 2011.

- [33] Soygeniş, S., (2010). Mimarlık Düşünmek Düşlemek, 4. Baskı, YEM Yayınevi, İstanbul.
- [34] İnceoğlu ve Aytuğ, (2009). Kentsel Mekânda Kalite Kavramı, Megaron, 4(3): 131-146.
- [35] Yıldız Teknik Üniversitesi Görsel Çevre Ders Notları (2008-2009 güz yarıyılı); Derleyen: Doç. Dr. Çiğdem Polatoğlu.
- [36] Roth (1986); Derleyen: İnceoğlu, M., (2007). Kentsel Açık Mekânların Kalite Açısından Değerlendirilmesine Yönelik Bir Yaklaşım: İstanbul Meydanlarının İncelenmesi, Doktora Tezi, YTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- [37] Moles, A., (1966). Information Theory and Esthetic Perception (University of Illinois Press,Urbana); Derleyen: İnceoğlu, M., (2007). Kentsel Açık Mekânların Kalite Açısından Değerlendirilmesine Yönelik Bir Yaklaşım: İstanbul Meydanlarının İncelenmesi, Doktora Tezi, YTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- [38] Lang, J., (1994). Urban design : the American experience Van Nostrand Reinhold, New York, Derleyen: İnceoğlu, M., (2007). Kentsel Açık Mekânların Kalite Açısından Değerlendirilmesine Yönelik Bir Yaklaşım: İstanbul Meydanlarının İncelenmesi, Doktora Tezi, YTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- [39] Rapoport, A., (1982). The Meaning Of The Built Environment A Nonverbal Communication, Sage Publications, London; Çeviri: Yıldız Teknik Üniversitesi Görsel Çevre dersi kapsamında Doç. Dr. Çiğdem Polatoğlu yürütücülüğünde çevirisi yapılmıştır.
- [40] Kahvecioğlu, H., (1998). Mimarlıkta imaj: mekânsal imajın oluşumu ve yapısı üzerine bir model, Doktora Tezi, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- [41] Özen A., Mimari Sanal Gerçeklik Ortamlarında Algı Psikolojisi ab.org.tr/ab06/bildiri/81.doc, 30 Mart 2011.
- [42] Adiloğlu, F., (2005). Sinemada Mimari Açılımlar, 1. Baskı, ES Yayınları, İstanbul.
- [43] Lynch, K. (2010). Kent İmgesi, 2. Baskı, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul; Çeviren: İrem Başaran.
- [44] 27 Nisan 2011, "Sinema ve Mekân" konulu panel, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul.
- [45] Dear, M., (1994). "Between Architecture and Film", Architecture & Film, Architectural Design, Maggie Toy , London; Derleyen: İnce, E. T., (Şubat 2007). Mimarlık ve Sinema İlişkisinin Sokak Mekânı Üzerinden İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- [46] İnce, E. T., (2007). Mimarlık ve Sinema İlişkisinin Sokak Mekânı Üzerinden İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- [47] Ayvaz, A., (2007). Çocukların Sanal Ortamlarda Nasıl Mekânlar Tasarladıklarının Araştırılması, Yüksek Lisans Tezi, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- [48] Pallasmaa, J., (2001). "The Architecture of Image: Existential Space in Cinema, Rakennustieto, Helsinki; Derleyen: İnce, E. T., (Şubat 2007). Mimarlık ve Sinema

- İlişkisinin Sokak Mekânı Üzerinden İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- [49] Kaçmaz, G., (1996) “Architecture and Cinema”, Yüksek Lisans Tezi, ODTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- [50] Bordwell, D., (1986). Thomson, K., “ Film Art: an Introduction”, Mc Grow-Hill Companies, New York; Derleyen: İnce, E. T., (Şubat 2007). Mimarlık ve Sinema İlişkisinin Sokak Mekânı Üzerinden İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- [51] Gülüş, İ., (2006). Sinemada Görsel Zaman ve Mekân Kurgusu, Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- [52] Sherlock Holmes, www.wikipedia.com, 23 Ekim 2011.
- [53] Aydın S., (1986), Mekânsal Değerlendirmede Algısal Yargılara Dayalı Bir Model, Doktora Tezi, İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- [54] Ergin, S., (2007). Mimarlık ve Sinema Etkileşiminin Sinemasal Mekâna Etkileri ve Nuri Bilge Ceylan Sinemasından Bir Örnek “Uzak”, Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- [55] Gergin, A., (2006). Gösteri Sanatları ve Sinema- Televizyonda Işıklama: Teknoloji ve Tasarım Etkileşimi, Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- [56] Karakurt E., (2006). Kentsel Mekânı Düzenleme Önerileri: Modern Kent Planlama Anlayışı ve Postmodern Kent Planlama Anlayışı, Erciyes Üniversitesi İktisadi İdari Bilimler Dergisi, Kayseri.
- [57] Kürkçüoğlu, E. İ., (2009). Kentsel Açık Mekânlarda Yapay Su Elemanı Tasarım İlkelerinin Mekânsal Algı ve Çevre Psikolojisi Bağlamında İrdelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, YTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- [58] Özcan vd, (2003). Kente Dair Analitik Çözümleme: Sokaklar “İlk Yıl Şehir Planlama Atölyesi Deneyimi”, Gazi Üniversitesi Müh. Mim. Fakültesi Dergisi, 18: 17-30.
- [59] Ponty, M.M., (2005). Algılanan Dünya Sohbetler, 1. Baskı, Metis Yayınları, İstanbul.
- [60] Sarıdoğan, N., Sinema Tarihi, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- [61] Sevinç. U., (2006). Mimari Cephede Dokunsal Etkilerin İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, YTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- [62] Yücel, C.A., (2005). Uzaktan Bulunma ve Sanallığın Mimarlıktaki Belirleyici Kriterleri Üzerine Bir Sınıflandırma Denemesi, Yüksek Lisans Tezi, YTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı : Özlem AKYILDIZ
Doğum Tarihi ve Yeri : 26.07.1984 - GÜMÜŞHANE
Yabancı Dili : İngilizce
e-posta : ozlmkyldz@gmail.com

ÖĞRENİM DURUMU

Derece	Okul- Üniversite/ Bölüm	Mezuniyet yılı
Y. Lisans	Yıldız Teknik Üniversitesi/ Mimari tasarım	2012
Lisans	Uludağ Üniversitesi/ Mimarlık	2007
Lise	Bursa Kız Lisesi(Y.D.A)/ Fen-Matematik	2002

İŞ TECRÜBESİ

Yıl	Firma/Kurum	Görevi
2004	Marmara Yapı Denetim A.Ş- Bursa	Stajyer Mimar
2005	Mimarlık 2000- Bursa	Stajyer Mimar
2006	Mimar Ümit YÜCEL- Bursa	Stajyer Mimar
2007- 2010	Tabanlıoğlu Mim.- Danışmanlık- İstanbul	Mimar
2010- ...	Serender Mim.-Müh. Ltd. Şti.- Bursa	Şirket Ortağı/ Mimar

YARIŞMALAR/ ETKİNLİKLER

2006	Betonart Mimarlık Yaz Okulu- Kayseri
2006	Balıkesir Çamlık Kentsel ve Mimari Tasarım Ulusal Proje Yarışması 1. Mansiyon, (Yardımcı)
2007	Ulusal Mimarlık Kurultayı- Katılımcı

BİLGİSAYAR BECERİLERİ

Program Adı	Derece
Microsoft Office	Çok iyi
Autocad	Çok iyi
Archicad	Çok iyi
İdeMimari- İde Render	Çok iyi
Adobe Photoshop Cs3	Çok iyi
Cinema 4d	Çok iyi
3D Max	Orta

HOBİLER

Fotoğraf, Sinema, Seyahat, Kitap, Resim...