

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**SİNEMA VE MİMARLIK ETKİLEŞİMİNİN
ÖRNEK KARA FİMLER ÜZERİNDEN
İNCELENMESİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
Ümit ERTEM**

Anabilim Dalı : Mimarlık

Programı : Mimari Tasarım

HAZİRAN 2010

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**SİNEMA VE MİMARLIK ETKİLEŞİMİNİN
ÖRNEK KARA FİLMER ÜZERİNDEN
İNCELENMESİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
Ümit Ertem
502061062**

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 07 Mayıs 2010

Tezin Savunulduğu Tarih : 10 Haziran 2010

**Tez Danışmanı : Prof. Dr. Yurdanur D. YÜKSEL (İTÜ)
Diğer Jüri Üyeleri : Prof. Dr. Özlem ER (İTÜ)
Yrd. Doç. Dr. Hülya ARI (İTÜ)**

Haziran 2010

İÇİNDEKİLER

Sayfa

İÇİNDEKİLER	iii
ÇİZELGE LİSTESİ.....	v
ŞEKİL LİSTESİ.....	vii
ÖZET.....	ix
SUMMARY	xi
1. GİRİŞ	1
2. MİMARLIKTA MEKAN.....	7
3. SİNEMADA MEKAN.....	15
4. MİMARLIK VE SİNEMA ETKİLEŞİMİ	21
4.1 Sinema ve Mimarlıkta Teminolojik Etkileşim	24
4.1.1 Kompozisyon	24
4.1.2 Temsil.....	27
4.1.3 Hareket.....	29
4.1.4 Zaman.....	31
4.1.5 Kurgu	32
4.1.6 Algı.....	33
4.1.7 Senaryo.....	34
4.1.8 Çerçeve.....	34
4.1.9 Montaj	36
4.1.10 Işık - Gölge.....	39
4.1.11 Sonuç.....	41
4.2 Sinemanın Mimarlığa Deneysel Ortam Oluşturması	42
5. KARA FİMLER	47
5.1 Fransız Kara Filmleri	50
5.2 Kara Filmlerin Genel Özellikleri.....	52
5.3 Kara Filmlerin Gelişim ve Değişim Süreci	53
5.4 Kara Filmlerde Mekan	56
5.2 Türk Sineması ve Kara Film Denemeleri.....	58
6. MİMARLIK VE SİNEMA İLİŞKİSİNİN ÖRNEK KARA FİMLERDEKİ MEKANLAR ÜZERİNDEN İNCELENMESİ	61
6.1 Karanlık Şehir (Dark City, 1988).....	61
6.1.1 Karanlık Şehir Filminin Mekansal Analizi	63
6.2 Taksi Şöförü (Taxi Driver, 1976).....	72
6.2 Taksi Şöförü Filminin Mekansal Analizi	74
6.3 Bir Türk Kara Film Denemesi Olarak “Polis” Filmi.....	83
6.3 Polis Filminin Mekansal Analizi.....	84
SONUÇ.....	85
KAYNAKLAR	91

ÇİZELGE LİSTESİ

Sayfa

Çizelge 7.1 : İncelenen filmlerin mekansal değerlendirme tablosu.....	88
---	----

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 2.1 : Frank Llyod Wrihgt, Şelale Evi Planı.	8
Şekil 2.2 : Negatif mekan - Mağara.	9
Şekil 2.3 : Pozitif Mekan- Yapay Kabuk.	9
Şekil 2.4 : Stonehenge – İngiltere, M.Ö. 2000.	10
Şekil 2.5 : Çağdaş Sanatlar Müzesi, New York 2007.	10
Şekil 2.6 : İlinois Teknoloji Enstitüsü.	11
Şekil 2.7 : La Sagrada Familia.	12
Şekil 2.8 : The Van Nelle Factory.	12
Şekil 2.9 : Uzay Kafes Uygulamaları	13
Şekil 2.10 : Delians Tapınağı, Dorik Kolonlar.	13
Şekil 2.11 : St. Paul Katedrali.	13
Şekil 4.1 : ‘Things to Come’ Filminden bir sahne.	23
Şekil 4.2 : Hyatt Regency Atlanta (1967).	23
Şekil 4.1.1.1 : Potemkin Zırhlısı Film Afişi.	25
Şekil 4.1.1.2 : Mimaride Açıklayıcı Kompozisyon Ürünü Olarak Model.	26
Şekil 4.1.1.3 : Triadic Ballet Filminden Bir Sahne.	27
Şekil 4.1.2.1 : Brunelleschi , Santo Spirito Kilisesi Çizimi.	28
Şekil 4.1.2.2 : Üç Boyutlu Modelleme Programı Örneği.	28
Şekil 4.1.3.1 : Louis Lumiere ve İlk Sinematograph.	30
Şekil 4.1.8.1 : Le Corbusier’in Çerçeve Eskizi.	36
Şekil 4.1.9.1 : Parc de La Villette ; Nokta, Çizgi, Alan.	37
Şekil 4.1.9.2 : Parc de La Villette.	37
Şekil 4.1.9.3 : Parc de La Villette Eskiz Çizimi	37
Şekil 4.1.9.4 : UFA Sinema Merkezi Binası.	38
Şekil 4.1.10.1 : The Feast of Belshazzar, 1635 Rembrandt.	40
Şekil 4.1.10.2 : Siluet Aydınlatması, İstanbul Silueti.	40
Şekil 4.1.10.3 : Louis Kahn	41
Şekil 4.1.10.4 : Kimbell Art Müzesi.	41
Şekil 4.2.1 : 1919 New York Şehri.	43
Şekil 4.2.2 : Metropolis Filminin Seti	43
Şekil 4.2.3 : Antonio Sant’Elia’nın Citta Nuovası	44
Şekil 4.2.4 : Le Corbusier ‘nin Ütopik Şehirleri.	44
Şekil 5.1 : The Cabinet of Dr. Caligari Filminden Bir Resim	48
Şekil 5.1.1 : Les Diaboliques Filminden Bir Sahne	50
Şekil 5.3.1 : Üçüncü Kattaki Yabancı Filmi.	53
Şekil 5.3.2 : Habisin Dokunuşu Filmi	53
Şekil 5.3.3 : Çapraz Filmi (Criss Cross, 1949).	54
Şekil 5.3.4 : Brighton Kalesi (Brighton Rock, 1947) Filmi.	55

Şekil 5.4.1 : Jaluza Gölgesi ve Oyuncu.....	57
Şekil 5.5.1 : Gölge Filminden bir Sahne.....	59
Şekil 6.1 : Karanlık Şehir Filminin Posterı.....	61
Şekil 6.1.1.1 : Uzaydan Karanlık Şehrin Görünüşü.....	63
Şekil 6.1.1.2 : Sinema Girişi ve Önünde Uykuya Dalanlar	64
Şekil 6.1.1.3 : Doktor Şehre Giriyor.....	64
Şekil 6.1.1.4 : Murdock Yeni Dünyaya Adım Atıyor.....	65
Şekil 6.1.1.5 : Koridorlar.....	65
Şekil 6.1.1.6 : Sokaklar.....	65
Şekil 6.1.1.7 : Labirent İçerisindeki Fare.....	66
Şekil 6.1.1.8 : Yemek Alınan Otomat.....	67
Şekil 6.1.1.9 : Yeraltı Dünyası.....	68
Şekil 6.1.1.10 : Merdivenler	68
Şekil 6.1.1.11 : Duvarda Oluşan Kapı.....	69
Şekil 6.1.1.12 : Değişen Şehir.....	69
Şekil 6.1.1.13 : Evinde Oturmakta Olan İşçi Ailesi.....	70
Şekil 6.1.1.14 : Ailenin Yeni Kimliği ve Yeni Yaşama Alanı.....	70
Şekil 6.1.1.15 : Varılan Hedef Shell Beach	71
Şekil 6.1.1.16 : Shell Beach in Arkasındaki Boşluk.....	71
Şekil 6.1.1.17 : Şehrin Genel Görüntüsü	71
Şekil 6.2.1 : Taksi Şöförü Film Afişi.....	72
Şekil 6.2.1.1 : Gece New York Şehri.....	74
Şekil 6.2.1.2 : Kapı ve Giriş Sahnesi	75
Şekil 6.2.1.3 : Pencere ve Çerçevelediği Yeni İş Arkadaşları	75
Şekil 6.2.1.4 : Taksi Garajı	76
Şekil 6.2.1.5 : Her Zaman Kapalı Olan Parmaklıklı Pencere.....	76
Şekil 6.2.1.6 : Gece Yol Alan Taksi	77
Şekil 6.2.1.7 : Projeksiyon Aleti ve Küçük Açıklık.....	77
Şekil 6.2.1.8 : Besty'nin Ofisi.....	78
Şekil 6.2.1.9 : İki Yönden Girişide Gösterilen Kapı.....	78
Şekil 6.2.1.10 : Oturma Düzeni ve Statü Vurgusu.....	79
Şekil 6.2.1.11: Figür-Zemin Kompozisyonu	79
Şekil 6.2.1.12 : Şehre Uzanan Koridor	80
Şekil 6.2.1.14 : Pencere ve Travis'in Şehre Göre Konumu.....	80
Şekil 6.2.1.15 : Simetrik Kompozisyon ve Vurgu.....	81
Şekil 6.2.1.16 : Şehrin Mimari Dokusu	81
Şekil 6.2.1.17 : Eşiğin Çerçevelediği Olaylar.....	82
Şekil 6.2.1.18 : Merdivenler	82
Şekil 6.3.1 : Polis Film Afişi.....	83
Şekil 6.3.1.1 : İstanbulun Karanlık Sokakları.....	84
Şekil 6.3.1.2 : Merdivenler.....	85
Şekil 6.3.1.3 : Grafiksel Mekanın Köşelerine Kısılmış Kahramanlar	85
Şekil 6.3.1.4 : Pencereler	86
Şekil 6.3.1.5 : Kapı.....	86
Şekil 6.3.1.6 : İstanbul Mimari Dokusu.....	86

SİNEMA VE MİMARLIK İLİŞKİSİNİN ÖRNEK KARA FİLMLER ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

ÖZET

Mimarlık, tarihi boyunca resim, müzik ve tiyatro gibi birçok sanat dalı ile etkileşim içerisinde olmuştur. Diğer sanat dallarına göre çok daha yeni sayılabilecek sinema da, ilk çekilen filmle beraber mimarlık ile ilişki içerisine girmiştir. Bu çalışma mimarlık ve sinema arasındaki karşılıklı etkileşimi incelemeyi amaçlamıştır. Bu iki disiplin öncelikle kullanımları ortak terminoloji ve yöntemsel etkileşim açısından incelenmiş daha sonra seçilen filmler üzerinden mekânsal değerlendirmeler yapılmıştır. Terminolojik etkileşim incelenirken, kompozisyon, temsil, hareket, zaman, kurgu, algı, senaryo, çerçeve, montaj, ışık ve gölge başlıklarına yer verilmiştir.

Tez çalışmasında, mimarlık ve sinemanın mekân ve hareket üzerinden kurdukları bağ irdelenmiştir. Mekân üzerinden kurulan bağ incelenirken öncelikle mimarlıkta mekân, daha sonra sinemada mekan incelenmiştir. Bu iki disiplin arasındaki bağın her iki disipline kattığı faydalar ve bu bağın gelişiminin iki disiplin açısından önemi vurgulanmıştır. Sinemanın mimarlık disiplini için sağladığı deneysel ortam, ve bu ortamın mimarlığa sağladığı fayda örneklerle incelenmiştir.

İncelemek filmler seçilirken, filmler kara filmlerden seçilmiştir. Bu sayede kara filmlerdeki mekân kullanımının filme kattığı görsel ve anlamsal faydalar üzerinde durulmuştur. Kara filmlerin tarihsel gelişimi Alman dışavurumcu sinemasından başlayarak günümüze kadar incelenmiş, Türk sinemasında yer alan kara film denemelerine değinilmiştir. Mekânsal değerlendirmeler ve yorumlar, Karanlık Şehir (Dark City, 1988), Taksi Şöförü (Taxi Driver, 1976) ve Polis(2006) filmleri üzerinden yapılmıştır. Bu filmlerdeki mekânlar, oluşturulma şekillerine, kullanım amaçlarına, kullanım biçimlerine ve görsel etkinliklerine göre değerlendirilmiştir.

A RESEARCH ON RELATIONSHIP BETWEEN CINEMA AND ARCHITECTURE THROUGH THE SELECTED FILM NOIRS”

SUMMARY

Architecture has been interacted with a lot of art such as pictorial art, music and theater throughout the history. Cinema, which is supposed to be a newer art among others, has been interacted with architecture by the first movie was produced. This study aims to research the interrelations between architecture and cinema. These two disciplines were firstly examined considering the methodological interaction and the common terminology they have used, then spatial evaluations were considered through the selected movies. Composition, representation, movement, time, fiction, perception, script, frames, mounting, lighting, and shadow terms were used as titles by examining the terminological interferences.

In the study, the location and movement of architecture and the cinema was discussed on the bonds they have established. In examining the ties established through the space, first, the space in architecture and then the space in cinema were studied. The relations between these two disciplines that benefit both disciplines, and the importance of the development of relationship between the disciplines were emphasized. The experimental conditions which are provided for architecture by cinema, and the benefits of these conditions were examined by using examples.

The movies which were selected for this research, were chosen among the examples of film noirs. By this way, space usage that provides visual and semantic benefits to the film noirs were considered. The historical progress of the film noir was studied from the German expressionist cinema through today was examined, the trials of film noir in Turkish Cinema were studied. The spacial considerations and the results were examined on the movies "Dark City", 1988, "Taxi Driver", 1976 and "Polis", 2006. The spaces on these movies were evaluated according to their usage patterns as their creation methods, usage purposes, and visual activity.

1. GİRİŞ

Tarih boyunca bütün sanatlar birbirleriyle karşılıklı ilişki içerisinde olmuştur. Mimarlık da tarihi boyunca kentsel tasarım, psikoloji, sosyoloji, felsefe, arkeoloji, gibi bilim dallarıyla ilişkili olduğu gibi resim, heykel ve müzik gibi güzel sanatlarla da ilişki içerisinde olmuştur. Mimarlıkta temsilin bir gereği olan görsel sunum ve görsel iletişim ihtiyacından dolayı, özellikle görsel etkileşim içeren sanatlarla olan ilişkisi kaçınılmazdır.

Sinemada hikâyelerin anlatılabilmesi için olayların geçtiği mekânlara gereksinim vardır. Film çerçevesinin tanımladığı alan, içerisinde mimari yapı elemanları barındırmasa bile, seyirciye aktardıklarıyla mekân algısı oluşturur. Çerçeveleme yapıldığı anda, bir alanın ve en az bir planın sınırları çizilmiş olur. Bütün filmler bir dizi plandan oluşur ve bir dizi plana ayrışır, görüntüden başka bir şey olan plan da her görüntüye ayrımsal birliğini veren şey olarak belirir.

Gerçek hayatta bir mekânın deneyimleyenlerde uyandırdıkları açısından farklılık göstermesi gibi, film mekânları da olaylara ve kişilere bağlı olarak farklı anlam taşırlar. Andrew Higson; Anlatım açılımı mekânı gerektirir, der ve mekânsız hiç bir olay örgüsü olmayacağını ve sinema perdesinin bir anlatı mekânı olduğunu belirtir (Higson, 1996). Mekân algısı da zamanı gerektirir. Zaman ve mekân duygusu oluşturma koşullarına en hâkim sanat dalları sinema ve mimarlıktır. Mimarlık bunları gerçek elemanlarla oluştururken, sinema ise gerçekmiş duygusu yaratmayı amaçlar.

Mimarlıkta, tıpkı filmlerde olduğu gibi zaman ve hareket önemli parametrelerdir. Bir mimari eser belirli sekansların bir araya getirilmesi ile tasarlanıp, oluşturulabilir. Bu tasarım aynı zamanda insanların dolaştıkları yerlerdeki karşıtıklardan ve bağlantılardan oluşacak etkileşimi içerir. Bernard Tschumi; film ile mimarlık arasında kurulan benzerlikler tasarım için elverişli bir ortam yarattığından bahseder ve montaj tekniğini kendi mimari projelerini tasarlarken önemli bir referans olarak kullanır (Tshumi, 1994).

Sinema süreksizliğı gösteren bir sanattır. Sinemada her parçanın kendi içerisinde bir anlamı olması ve süreksiz olması, parçalarının sonsuz sayıda olasılıkla birleştirilmesine imkân tanır. Hem sinemada hem de mimarlık da parçalar bir araya getirilerek bütünlük oluşturulur. Bu bütünlük sadece parçaların bir araya getirildiğı bir birleşme biçimi değil, birbirlerine eklemlenerek anlam kazanılan bir birlikteliktir.

Sinema bir olayı ya da hikâyeyi göstermez, olayı ya da hikâyeyi bize aktarmak için yeniden yaratır. Bu sebeple anlatı mekânı üzerindeki görüntü gerçeğın yeniden üretilmesi ve bize sunulmasıdır. Andre Bazin; Her şeyden önce sinema gerçeğı olduğu gibi üretme yeteneğine sahiptir demiştir. Bu üretme sürecinde her film kendi mekânlarını da yeniden üretir (Bazin, 1996). Üretilen bu mekânlar filme özel olduğu gibi aynı zamanda bir filmi diğerinden ayıran ayırıcı nitelikte olabilmektedir. Film türlerine göre farklılık gösterebilen bu mekânlar, yönetmene göre de farklılık gösterebilir. Yönetmenlerin zihinlerinde yarattıkları mekânların yansımaları filmlerde yer alır.

Film stüdyolarının kurulması ile mimarlık, set tasarımı da içerisine alarak sinemaya daha da yaklaşır. Setlerde kullanılan mimari elemanların oluşturulmasında ve planlanmasında mimarlar aktif olarak çalışmaya başlamıştır. Fakat film ve sinema arasındaki ilişki, sadece set tasarımı ve estetik yaklaşımlar olarak ele alınamaz. Bu ilişki sadece mimarının filme bir fon olması ya da filmin hikâyesine destek olmasından çok daha karmaşık bir yapıdadır. Richard Ingersoll mimarlığın hemen hemen her filmin gizli öznesi olmasından bahseder (Dear, 1994). Filmlerin ışık, gölge ve hareket gibi dinamikleri kullanarak kendine özgü mekânları yaratma potansiyeli, mimarlığa deney alanları oluşturma imkânı sunar. Sinemanın ilk yıllarında kullanılan gerçek mekânlar gibi günümüzde teknolojik gelişmelerden faydalanılarak tamamen dijital ortamda yaratılan sanal mekânların kullanılmaya başlanması mimarlık için geniş bir deney ortamı sağlar.

Sinema, çizim, resim gibi temsiliyet yöntemlerinden farklı olarak, insan gözü ile bakılan yer arasına bir makine yerleştirir ve kamera bizim için görmeye başlar. Böylelikle insanın ölçüsü olduğu mekân algısına yeni boyutlar kazandırır. Örnek olarak; gerçek hayatta deneyimleyemeyeceğimiz ölçekler ve hareketler kamera görüntüsü aracılığıyla deneyimlenebilir. İnsanın algılayamayacağı bakış noktalarından mekânlar farklı ölçeklerde algılanmış olurlar.

Filmlerde kullanılan kamera, fotoğraflar için kullanılandan farklı olarak hareket olgusunu da içerir. Bu noktada sinema gücünün tekniğine bağlı olarak hareket farklı biçimlerde de ele alınabilir. Hareket araçların katkısıyla, kesilmelere, ivmesel açıdan değişimlere uğrar. İnsan çıplak gözle görmeye alışık olmadığı durumlarla karşı karşıya kalmaktadır.

Sinema ve mimarlığın kesiştiği nokta temelde, yaşam deneyimlerinin geçtiği alanları ortaya çıkarma arayışıdır. Sinema insan ilişkilerini ve topluma dair ayrıntıları açığa çıkaran bir mizansene sahiptir ve filmler imgelemi besleyen bir deneyim alanıdır. Bu sebeplerle mimarlık ve sinemanın kaçınılmaz bir etkileşimi vardır. Bu çalışma, mimarlık ve sinema disiplinleri arasındaki bu etkileşim üzerinde yoğunlaşarak, mimarlar için sinemanın sahip olduğu kültürel arşiv olma özelliğinin, sinemanın mekan algısına ve mekan deneyimine kattığı faydanın ve sinemanın mimarlık için oluşturduğu deneysel ortamın anlaşılmasını ve daha aktif kullanılmasını amaçlar. Set tasarımcıları ve sanat yönetmenleri içinse, mekân ve mimari elemanların filme kattığı görsel ve anlamsal etkilerin daha aktif olarak kullanılması konusunda bilgi vermeyi hedefler.

Bu çalışmanın amacı birbirleriyle karmaşık ilişkiler içerisinde bulunan ve birbirlerini besleyen iki disiplin olan sinema ve mimarlık arasındaki bağı mekan kavramı üzerinden incelemek ve bu bağları örnekler üzerinden yorumlamaktır. Bu iki disiplin arasındaki etkileşimin anlaşılması ve daha fazla yararlanılmasını amaçlanmıştır. Her iki alan arasındaki ilişkinin gelişim süreci ve ortak terminoloji incelenmiştir. Sinemada kullanılan mekânların, sadece öyküye fon oluşturmakla kalmayıp, öyküyü besleyen ve anlatımını güçlendiren bir eleman oluşu ve sinemasal anlatıma olan katkısı irdelenmiştir. Hem sinema, hem mimarlık alanının ortak dinamikleri karşılaştırmalı olarak incelenmiştir. Ayrıca bu alanların tasarım ve uygulama aşamasındaki yöntemsel etkileşimi sorgulanmıştır.

Bu çalışmada, sinemada kullanılan gerçek mimari mekânlarla beraber, sadece film için oluşturulan kurgusal mekânlar hem oluşturulma biçimi hem de kullanım biçimi açısından incelenmiştir. Filmlerde mekânsal ilişkilerin hangi bağlamda ve nasıl kullanıldığı irdelenmiştir.

Bu incelemeler yapılırken örneklem seçilmiş olan Kara Filmler üzerinden yapılacak, bu filmlere özgü mekân ve mekânın anlatıcı rolü ele alınacaktır. Mimarlık disiplini içinde önemli parametrelerden olan ışık, gölge, atmosfer ve dekorun içerik üzerinde belirleyici etkileri olmasından dolayı Kara Filmler seçilmiştir. Kara filmlerin ortaya çıkmaya başladığı 1930'lar dünyasındaki hem Avrupa'da hem de Amerika'da toplumsal çöküşün ve bu çöküşün filmleri ve filmlerde kullanılan mekânları nasıl etkilediği örnekler üzerinden incelenecektir. İncelemede kara filmlerin seçiliş amaçları,

1 - Giderek daha fazla sayıda ve türde filmler üreten ve kara film denemelerine de yer vermeye başlayan Türk sineması kara film denemeleri de yapmaya başlamıştır. Bu sebeple bu çalışmanın Kara Filmlerde mekân kullanımı için Türk sinemasına örnek bir çalışma oluşturulması da hedefler arasında yer almıştır.

2- Kara film bir türden çok, diğer film türlerini içeren bir üsluptur (Schatz, 1997). Bu sebeple incelemeleri yaparken değişik türlere ait filmleri ve bu film mekânlarını incelemek mümkündür.

3- Kara filmlerin ortaya çıkışı büyük toplumsal çöküşlerin yaşandığı 1930'lu yıllardır. Bu sebeple kuşku, güvensizlik, korku ve kaygıdan beslenir. Bu duyguları yansıtırken tekinsiz ve karanlık mekânları kullanır. Bu mekânlar üzerinden toplumsal olayları ve anlatılan duyguları okumayı mümkün kılar.

4- Genel olarak Kara filmler dışavurumcu ışık ve gölge teknikleri kullanır. Kullanılan mekânlarda, mekân derinliği çok önemli bir yer tutar. Mimarlığın da inceleme alanı olan ışık, gölge ve derinlik açısından bu filmlerde okuma yapılabilir.

5- Mimari mekânsal analize imkân verecek, hikâyeyi destekleyen ve hikâyeye içerisinde önemli yer tutan mekânlar içermektedir.

Bu çalışmada kaynak taraması ve örnek olarak seçilen filmler üzerinden mekân analizi yapılmıştır. Karşılaştırma metodu kullanılmıştır. Örnek filmler üzerinde karelerin dondurulması yöntemiyle elde edilen görüntüler mekânsal değerlendirme yapılması amacıyla kullanılmıştır.

Mimarlık ve sinema etkileşimi ve bu etkileşimin mimarlığa olan etkileri üzerine temellenen bu çalışmada, incelenen örnekler kara filmler üzerinden seçilmiştir. İncelenecek kara film örnekleri seçilirken coğrafi bir sınırlamaya gidilmemiş, 1940 yılından günümüze kadar uzanan tarihsel süreçteki kara filmler ve bu kara filmlere esin kaynağı olan Alman Dışavurumcu Sineması incelenmiştir.

Çalışmanın kara filmler bölümünde ise Taksi Şoförü, Polis ve Karanlık Şehir filmleri ayrıntılı olarak incelenmiştir. Filmler seçilirken, filmlerin değişik türlerde olmasına dikkat edilmiş, hem gerçek üstü mekân ve olaylar içeren bilimkurgu sinemasından Karanlık Şehir filmi, hem de gerçek mekân ve gerçeğe yakın olay kurgusu içeren polisiye türünde Polis filmi seçilmiştir. Bu 3 film, mekân kullanımı bakımından da birbirinden farklı örnekler içirip ve sinemada mekân kullanım biçimlerinden her kategoriye ait örnekleme yapılabilmesine imkân vermiştir. Bu sayede hem Taksi Şoförü filmindeki gibi gerçek mekanların, hem de Karanlık Şehir filmindeki gibi film için yapılan özel mekanların filme olan etkisi ve katkısı ele alınmıştır.

Çalışmada genelden özele doğru giden bir kurgu esas alınmıştır ve çalışma 5 ana başlık altında ele alınmıştır. İlk iki bölümde, sırasıyla mimarlıkta mekân ve sinemada mekân kavramaları incelenmiştir. Üçüncü bölümde ise, sinema ve mimarlık arasındaki etkileşim, bu etkileşimin dinamikleri, yöntemsel etkileşim, terminolojik benzerlik, ortak eleman kullanımı ve sinema ile mimarlığın birbirlerine katkıları ele alınacaktır. Ayrıca bu çalışmada sinemada mekânın oluşturulma biçimleri ve sinemada mekânın kullanım biçimleri ayrıntılı olarak ele alınmıştır.

Bu tezde ikinci dünya savaşı sırasında ortaya çıkan ve günümüze kadar gelen kara filmler üzerinden mekânsal analizler yapılmıştır. Filmler seçilirken hem gerçek mekânlar kullanılan, hem de filmler için yaratılan kurgusal mekânları içeren yapıtlar seçilmiştir. Çalışma mimari öğeler, ışık gölge hareketleri, mekân derinliği ve sinematografik anlatım üzerine yoğunlaşmıştır. Film incelenirken anlatımı destekleyen filmsel mekân bütünlüğü ve mekânın fiziksel özellikleri ele incelenmiştir. Filmler seçilirken hem gerçekçi mekân hem de hayalî mekân kullanan örneklere yer verilmiştir.

Son yıllarda mimarlık ve sinema ilişkisi hem mimarlık hem de sinema disiplini tarafından sıkça işlenmeye başlanan bir konudur. Mimarlık disiplini içerisinde, bu ilişkiyi inceleyen tez ve kitap çalışmaları incelendiğinde, bu çalışmaların yönetmen sineması ve bu sinemada mimarinin kullanılması (Sibel Ergin, Nuri Bilge Ceylan Sineması, 2007 - Fatoş Adiloğlu, Halit Refiğ Filmleri, 2005) ve şehir, sokak gibi kamusal mekânların sinemadaki yansımaları (Tahsin Erbil İnce, Sinema ve Mimarlık ilişkisinin Sokak Mekânı Üzerinden İncelenmesi, 2007 – Aslıhan Eroğlu, Mimarlık, Sinema ve Kent İlişkisi, 2003) üzerine yoğunlaştığı görülmüştür. Sinema alanında kara filmler hakkında yapılan tez çalışmaları ise özellikle yeni dönem kara filmlerin yapısal ve anlamsal yapısı üzerine (Deniz Tansel, Var oluşçuluk ve yeni kara film: David Lynch örneği, 2007) yoğunlaştığı anlaşılmıştır. Bu çalışma ise mimarlık alanında kara filmleri mekânsal olarak incelemeyi amaçlayan ilk tez çalışmalarından biridir.

2. MİMARLIKTA MEKÂN

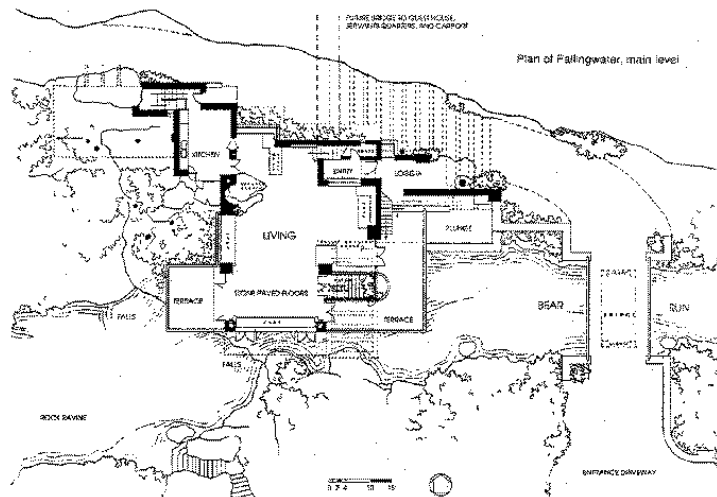
İnsanlar doğdukları ilk andan itibaren, tüm hayatlarını, doğal ya da yapay mekânlarda geçirirler. Hayatlarının her evresinde mekânlara ihtiyaç duyarlar ve bu mekânları ihtiyaçları doğrultusunda şekillendirirler. Bu nedenle devamlı, mekânla ve mekân yaratma disiplini olan mimarlık ile karşılıklı iletişim içerisindeyler. Bu sebeple Lenand M. Roth mimarlığı kendisinden ne yaparsak yapalım kaçamadığımız sanat olarak tanımlar. Mimarlık hayatımızın her alanında bizi etkiler, davranışlarımızı ve ruhsal durumumuzu etkiler (Roth, 2000).

Mekân en basit tanımıyla, sınırları gözlemciler tarafından algılanabilen uzay parçasıdır. Mimarlıkta ise mekân çeşitli sınırlar yardımıyla tanımlanmış, içerisinde gerçekleşmesi planlanan aktiviteler için uygun koşullara sahip ve bu koşullar doğrultusunda biçimlenmiş hacimlere denir. Mekânlar fiziksel ya da görsel sınırlarla sınırlanıp, kullanıcıları, bulunduğu yerin fiziksel ve kültürel koşulları, ekonomik tercihler gibi birçok etmene bağlı olarak biçimlenirler. Sınırlayıcı elemanların ve içerdiği aktivitelerin bu kadar geniş bir yelpazede olması kapalıdan, yarı açık ve açık mekânlara, konutlardan dini yapılar kadar çok çeşitli mekânların oluşmasını sağlar.

Kant, mekânın, dış dünyada nesnel bir gerçekliği olan yapılar, dış dünyadan soyutlama yoluyla, üretilen kavramlar değil de ‘ priori’ yorum formları, öznel sezgiler olduğunu söylemiştir. Kant’a göre mekân haricen bilinemez, deneyle elde edilemez, ancak sezgi yoluyla bilinebilir. Mekân duyu bilgisinin salt formudur. Mekân kavram değil görüdür. Kant’a göre mekân deneyin şartıdır ve mekân olmadan tecrübe olmayacağından mekân deneyden önce gelir (Kant, 1993).

Oka kura Kak uzo mimarî gerçekliğin, onu oluşturur gözüken katı elemanlarda değil, çatı ve duvarlarla çevrilen mekânda bulunduğundan bahseder (Roth, 2000). Mimar mekânı değişik biçimlerde şekillendirebilir. Fiziksel elemanlar yardımıyla sınırları çizilmiş bir hacim ile fiziksel mekân yaratılabilirken, ancak kullanıcı tarafından algılanabilen ve çok kesin sınırlara sahip olmayan algısal mekânlar da yaratılabilir. Fiziksel mekânı sahip olduğu sınırlı hacim sayesinde hesaplanabilir somut bir kavram iken, algısal mekân çok daha soyut sınırlamalara sahip olabilir. Kavramsal mekân, algısal mekânla bağlantılıdır ve beynimizde taşıdığımız zihinsel haritadır. Davranışsal mekân ise, mimarın mekânda nasıl devineceğimizi şekillendirmesi sonucu ortaya çıkar. Bunu örnekle açıklamak gerekirse, bir konuta girdiğimizde, konut duvar ve döşemeleriyle bize, fiziksel bir mekân sunar. Fiziksel mekân, dışarıya açılan pencereleri sayesinde bize çevremizle beraber çok geniş bir algısal mekân sunar. Mimar konut içerisindeki sabit mobilyaları kullanarak, aktivitelerimizi ve hareketlerimizi biçimler ve davranışsal mekânı şekillendirir.

Mimarlıkta mekânı, statik ya da iç-içe geçmiş olarak da tanımlamak mümkündür. Geleneksel konut yapılarında, işlevlerine göre ayrılmış ve biçimlenmiş mekânlar statik mekânlara örnek iken, odaların büyük bir mekânın parçası olduğu, arada fiziksel ayrımların kullanılmadığı, Şelâle Evi sahip olduğu akışkan mekânları ile iç içe geçmiş mekânlara örnek olarak kabul edilebilir.



Resim 2.1 Frank Lloyd Wright, Şelâle Evi Planı

Mekân ayrıca onu tanımlayan elemanların, tanımlama şekilleriyle de, pozitif ya da negatif mekân olma özelliğine sahip olur. Pozitif mekânı tanımlamak için bir kabuk

gereklidir. Kabuk içerisinde kalan ve bir boşluk olarak algılanan mekân pozitif mekândır. Negatif mekânlar ise, var olan bir doluluk içerisinde boşluk açmak yöntemiyle oluşturulan mekânlardır. Mağaralar buna örnek olarak gösterilebilir.



Resim 2.2 Negatif Mekân – Mağara
Resim 2.3 Pozitif Mekan – Yapay Kabuk

Aksoy, Mekân, insanın her durumda içinde yaşadığı, üç boyutuyla, zaman ve hareketi içine katarak; nesne-insan ilişkisi, ölçüsel, sayısal, anlık ve yörüngesel ilişkilerle birlikte var olan ya da algılanandır der. Böylece, mekânın sahip olduğu fiziksel özelliklerinin yanı sıra, yarattığı algısında var olması ile doğrudan ilgili olduğunu belirtir. Mekânın, insanda yarattığı algı, fiziksel ve psikolojik koşullara bağlı olduğu kadar, algılayan bireyin kültürel birikimi ile de bağlantılıdır. Mekânın fiziksel varlığının yanında, insanla kurduğu bağdan da söz etmek mümkündür (Aksoy, 2004). Adiloğlu, ‘Mekân ve mimarlığın temel hedefi olan yer tasarımı, fiziksel boyutun ötesinde duyular, deneyimler ve kişisel bağlamlar doğrultusunda ele alınmalıdır. Buna bağlı olarak coğrafi ve sosyo-kültürel bağlam da göz ardı edilmemelidir. Mimarlığın temel hedeflerinden biri olan tanımlanmış mekân (yer) yaratma, sinemanın da sunduğu bir olgudur’, der. Mekân (space) ve yer (place) kavramları arasındaki temel fark, algılayan kişinin mekân ile kurduğu duygusal bağdır. Mekân, duygusal bağ kurulduktan sonra, tanımlanmış mekân olan yere dönüşür (Adiloğlu, 2005).

En basit tanımıyla mimarlık ise, bu etmenleri göz önünde bulundurarak, mekân yaratma işidir. Louis Kahn mimarlık doğranın yapamadığıdır der ve insanın doğada yapı yapan birkaç hayvandan biri olduğundan bahseder (Kahn, 1965). İnsan değişen bilgi ve deneyimiyle değişen koşullara uygun olarak mekânlar yaratır. İnsanın, tarihin her döneminde, mevcut imkân ve koşullara uygun yapı yapması ise mimarlığa, üreten insanlar hakkında bir kayıt olması ve kültürünü yansıtmaları imkânı tanır.



Resim 2.4 Stonehenge-İngiltere – M.Ö 2000
Resim 2.5 Çağdaş Sanatlar Müzesi- New York 2007

Vitruvius, De Architectura adlı kitabında, bir mimarî eserin, başarılı olabilmesi için gerekli olan koşulları; yararlılık, sağlamlık ve güzellik olarak özetlemiştir (Vitruvius). Yararlılık ilkesi, mekânın, yapılma amacına uygun olarak kullanımına imkân sağlaması ile doğru orantılıdır. Bu sebeple yaratılan mekân da, içerdiği eylemlerin gereksinimleri ile doğrudan ilişkilidir. Mekân içerisinde bulunan aktivitelere, kabuk oluşturduğu gibi aktivitelere yön de verir. Bruno Taut, mimarlığın amacı kusursuz ve dolayısıyla en güzel verimliliği yaratmaktır diyerek mekân yaratmadaki, yararlılık ilkesine vurgu yapar (Taut, 1929). Fakat bir mekânın tasarlanması için sadece işlevsellik yeterli olmaz. Endüstriyel yapılarda, işlev mekânın formunu doğrudan belirleyebilirken, daha karmaşık etkinlikler ve mekanik formüle indirgenemeyen aktivitelere sahip yapılarda mekânı biçimlendirmek için işlev yetersiz kalır. Louis Kahn bir yapı yaptığında, bir yaşam kurduğunu ve bu kurulan yaşamın insanlarla etkileşime girdiğini, sadece işlevsel yaklaşımın mekânı yaşam çevresi olmaktan çıkaracağından bahsederek, mekânın kullanıcıları ile iletişime girmek için işlevden fazlasına gereksinimi olduğunu vurgular. (Kahn, 1965)

Yapılar, var oldukları sürece, tasarlandıkları ve yapıldıkları amaçlardan diğer amaçlarla da kullanabilirler. Tarihi süreçleri içerisinde mekânlara değişik dönemlerde değişik işlevler yüklenebilir. Bu yaklaşım mekân için, her amaca uygun mekân yaratma seçeneğini ortaya çıkarır. Mies Van der Rohe yapı yapmanın pratik yolunun, pratik ve doyurucu bir biçim yaratıp, işlevi ona uydurmak olmasından bahseder. Bunun sebebini de işlevi sürekli değişen binalar ve bina yapmanın ekonomik boyutu olarak gösterir (Mies van der Rohe, 1952). Buna örnek olarak gösterilen tasarımı, İllinois Teknoloji Enstitüsü taç salonu, birçok aktiviteyi barındırabilecek geniş bir salondan ibarettir. Bu salon için yapılan eleştiriler ise, mekânın daha sonraki amaçlarına hizmet etme potansiyeline sahip olmasına karşın, mevcut kullanımında akustik problemleri olmasıdır.



Resim 2.6 İllinois Teknoloji Enstitüsü

İşlev, temelinde pragmatik yararlılık olan bir dizi bileşene sahiptir. Bunlara dolaşım işlevi, simgesel işlev ve psikolojik işlev örnek gösterilebilir. Dolaşım işlevi, mekânın, birbiriyle bağlantılı mekânlar arasında harekete uygun bir yapıya sahip olmasıdır. Simgesel işlev ise mekânın, kullanıcılara kullanımına dair bir bildirimde bulunması ve bu bildirimin, gerçekte var olan kullanımıyla örtüşüyor olmasıdır. Her yapıda, simgesel işlevin aynı önemde olmasında bahsedilemez. Anıt ve dini yapılarda simgesel işlev, mekân için çok büyük önem taşırken, fabrikalarda çok az bir öneme sahiptir. Psikolojik işlev ise, mekânın duygular ve ruh halimize verilmek istenilen mesaj yönünde etki etmesidir.



Resim 2.7 La Sagrada Familia
Resim 2.8 The Van Nelle Factory

Sağlamlık ilkesi, mekânın, strüktürü ile doğal veya yapay etmenlere karşı ayakta kalabilmesi şeklinde açıklanabilir. Strüktür, mekânın yapısal elemanlarından oluşan ve onu ayakta tutan sistemdir. Strüktür yapıyı taşıyan ve gerçekte var olan kısmıyla fiziksel strüktür, onun bizde uyandırdığı güven ya da korku duygusuyla algısal strüktür olarak iki kısma ayrılabilir. Fiziksel strüktür, statik olarak yeterli olduğu halde, abartılarak güven duygusu verilebilir ya da statik yeterlilik taşıyan son derece ince elemanlarla oluşturulup gerilim duygusu yaratabilir. Strüktürü oluşturan elemanlar yatay ve dikey yönde olabilirler. Kolon ve duvar, dikey strüktür elemanlarına, kiriş ve döşeme yatay strüktür elemanlarına örnektir. Roth, strüktürün başlangıcının duvar olduğunu söyler (Roth, 2000). Duvarda kapı ve pencere oluşturmak amacıyla boşluk açma gereksinimi lentoya ihtiyacı doğurur. Kolon-kiriş ya da dikme lento sistemi kullanımı MÖ 2500’lü yıllara kadar uzanır. Tarih içerisinde, yapı teknolojisinin de gelişmesiyle, bu temel elemanlara kemer, tonoz, kubbe, daha sonraları da kafes kirişler, uzay kafesler ve asma-germe strüktürler de eklenmiştir.



Resim 2.9 Uzay Kafes Uygulamaları
Resim 2.10. Delians Tapınağı, Dorik Kolonlar

Genel olarak strüktüre baktığımızda, bunun sadece bir iskelet olmadığını, bir bakış açısı ve kültürün yansımadı olduğunu da görmemiz mümkündür. Örnek olarak Gotik katedraldeki sivri uçlu kemerler, taşıyıcı özelliklerinin yanında tanrıyı işaret eden simgesel özelliklere de sahiptirler.



Resim 2.11. St. Paul Katedrali

Güzellik ilkesi, Vitruvius' un ilkeleri arasında tanımlanması en zor olanıdır. Çünkü güzellik kullanıcılara göre değişen öznel tepki ve anlayışlarda içerir.

1910 yılından 1960 yılına kadar, yarım yüzyılı aşkın bir süre batılı mimarların ve onların etkisindeki başkalarının, mimarlıkta güzelliğin bağımsız bir varlığı olmadığına, onun işlevsel yararlılığının en üst seviyeye çıkartılması ve bunun strüktürel olarak açığa

vurulmasıyla otomatik olarak ortaya çıktığına inanmışlardır. Bruno Taut 1930 yılında mimarlığın amacını kusursuz ve dolayısıyla en güzel verimliliğin yaratımı olarak tanımlamıştır. Ancak mimarlar 1965 yılından beri mimarlıkta güzelliğin varolduğu ve iyi mimarlığın işlevsellik ve sağlamlık sağlarken de ödenen medele uygun en büyük hazzı üretmeye çalışması gerektiğini öne sürmüşlerdi (Roth, 2000).

Güzellik ilkesi mekânın biçimiyle ilgilidir. Mekânı oluşturan soyut ve somut bileşenlerin bir kompozisyon oluşturarak bir araya gelmesi, mekânın biçimini oluşturur. Bu kompozisyonun, en önemli özelliği ise kompozisyonu oluşturan elemanların, bir bütünlük içerisinde oluşturdukları yapının kimliğini yansıtmasıdır. Kompozisyonu oluşturan elemanlar görevler üstlenebilirler. Kompozisyon, mekânı oluşturan elemanlar ile oluşturulduğu gibi, birden fazla mekân veya birden fazla mimarî yapı kullanılarak da oluşturulur.

3. SİNEMADA MEKÂN:

Sinema ve mimarlık arasındaki ilişki, kullandıkları ortak elemanlar ve yapım sürecindeki benzerlikler yönünden incelenebilir. Fakat mimarlık ve sinema arasındaki en güçlü ilişki mekân üzerinden kurulur. Bowman'a göre sinemada mekânın etkin bir biçimde aktarılması yönetmenin görevidir (Bowman, 1992). Mimarlıkta mekân algısının gerçekleşebilmesi için hareket gereklidir ve hareket beden mekân ilişkisini gerektirir. Doğrudan ve dolaylı olarak koku, tat, dokunma ve görsel algı süzgeçleriyle mekân deneyimi kişinin mekânı hareket üzerinden algılama, tanıma ve anlamlandırmasıdır. Atalar sinemada filmin, durağan deneyimi kameranın hareketi ile dinamik bir deneyime dönüştürerek mimarlığın zaman mekân niteliğini gösterdiğini ve hareketli görüntünün yarattığı bu yanılsamanın gerçek mimarî deneyime yakın olduğunu belirtmektedir (Atalar, 2005).

Sinema yazarı ve eleştirmenliği yapan Mimar Atilla Dorsay' a göre en başarılı bulunan filmler genelde bize mekân duygusunu en iyi veren ve zaman faktörünü en iyi kullanan filmlerdir. Burada karşımıza sinemada mekân kullanma becerisinin gerekliliği çıkar. Bu da zaten mimarlığın ana unsurlarından biridir. Sinema dünyasının başarılı yönetmenlerinden Fritz Lang ve Nicholas Ray'ın mimarlık eğitimi almış olmaları tesadüf değildir. Yine Dorsay'a göre Yurttaş Kane filminin başarılı olmasının ardında yatan bir etkende kullanılan mimarî öğelerin yarattığı dramatik etkidir (Dorsay, 2004).

Sinemada mekân (space) kavramının yanı sıra yer (place) kavramından da bahsetmek mümkündür. Mekân soyutluk ifade ederken yer belirli bir mekân ya da tanımlanmış bir mekân olarak açıklanabilir. İnsanın bir mekânla kurduğu bağ o mekânı yere dönüştürür ve mekâna bir kimlik kazandırır. Sinemada karakter ile özdeşleştirme kaygısı mekânı yere dönüştürme kaygısını da ortaya çıkarır. Mimarlık ve sinema beden-mekân ve hareketin eylemsel bütünleşmesiyle varlık gösterir (O'Herlihy, 1994).

Sinemanın amacı mekân yaratmak değildir, ama mekândan bağımsız olarak da bir hikâyeyi aktaramaz. Olaylar, içerisinde şekillendikleri mekânlara göre anamlanırlar. Filmlerde kullanılan mekânlar, o film için yaratılabilir, ya da gerçekte bulunan mekânlar arasından seçilebilir. Gerçek hayatta var olan mekânları filmlerde kullanılması sinema tarihinin her döneminde yoğun olarak karşımıza çıkan bir tekniktir. Gerçek hayatta var olan mekânlar filmin inandırıcılığı arttırıp, kişilerin film karakterleriyle özdeşleşmelerini kolaylaştırır. Gerçek hayatta var olan mekânlar filmlerde, yapılış ve kullanım amaçlarıyla aynı yönde kullanılabilirdiği gibi, yönetmenin amacına uygun olarak farklı işlevlerde gösterilebilir. Buna örnek olarak Onur Ünlü'nün Polis filmini gösterebiliriz. Film içinde emniyet müdürlüğü olarak gösterilen bina aslında İstanbul Erkek Lisesidir. Yönetmen emniyet müdürlüğü binasını anlatmak için ihtiyaç duyduğu yüksek tavanları ve derin koridorları bir okul binasında bulmuştur. Diğer yandan yapıma amacı il kullanım şekli zaman içerisinde değişen yapılar, yapıma amacına uygun olarak filmlerde kullanılabilir. Buna örnek olarak Osmanlı Cumhuriyeti filminde Dolmabahçe sarayının, şu anda müze olmasına rağmen, filmde saray olarak kullanılması gösterilebilir.

Filmlerde gerçek mekânların kullanılması, çekilen görüntülerin sonraki kuşaklara belge oluşturması bakımından da önemlidir. Geçmişte var olan ve günümüze kadar gelemeyen binalara ait görüntüler, bize o dönem mimarlığı hakkında bilgi sunar. Ancak bu görüntüler ele alınırken, bunların filmin amacına göre yönetmen tarafından yorumlanmış sunumlar olduğu da unutulmamalıdır.

Sinemada her film, aktarmak istediği hikâyeye uygun mekânları gerçek hayatta bulamaz. Bu durumlarda filmler için özel mekânlar üretilir. Son dönemlerde özellikle bilim kurgu filmlerinde sık karşılaştığımız bu yöntem aslında, sinemanın her döneminde görülmektedir. 1926 yılında çekilmiş Metropolis filmi buna örnek olarak gösterilebilir. Bu filmde gerçekte var olmayan bir şehir, kurgusal bir gelecekteki sosyal yapıyı yansıtacak şekilde dizayn edilmiş, gerçek hayattan ilham alarak gerçek hayattaki kısıtlayıcı etkilerden bağımsız olarak tasarlanmıştır. Sinemada mekânları, oluşturulma yöntemlerinden farklı olarak, kullanım amaçlarına göre kategorize etmek de mümkündür. Charles ve Mirella Affron hareket eden setler adlı çalışmalarında çevre dinamiklerini oluşturan set tasarımını beş şekilde ayırırlar (Affron, 1995).

Gerçeklik etkisi vermeyi amaçlayan set tasarımı (Set as denotation): Gerçeklik etkisi vermeyi amaçlayan set tasarımlarında, oluşturulan mekânlar, yarattıkları atmosfer ile izleyicide gerçeklik hissi uyandırmayı amaçlar. İnandırıcılık, mekân tasarımının gerçeklik etkisiyle sağlanır.

İzleyicinin dikkatini toplayan set tasarımı (Set as Punctuation): Bu tür set tasarımlarında amaç, mekânın izleyicinin dikkatini çekmesi ve vurgusu ile ön plânda olmasıdır. Bu sayede hikâyede anlatıyı pekiştirir.

Gösterişli mekân tasarımı (Set as Embellishment): Bu tür set tasarımlarında, mekân hikâyeyi pekiştirmenin de ötesine geçer. Dönem filmleri buna örnek gösterilebilir.

Yapay mekân tasarımı (Set as Artifice): Bu set tasarımlarına örnek olarak bilim kurgu filmlerindeki geleceğin şehirleri gösterilebilir.

Anlatı nitelikli mekân tasarımı (Set as Narrative): Teatral niteliğiyle anlatının bir mekâna dayalı olarak aktarıldığı filmler buna örnektir.

Sinemada oluşturulma şekillerine ve kullanımın amaçlarına göre farklılık gösteren mekânlar, filmlerdeki kullanım biçimlerine göre de birbirlerinden ayrılabilirler. Mekân, filmde fon olarak, tamamlayıcı elaman olarak ya da ön plâna çıkarak asıl elaman olarak kullanılabilir.

Mekânın, fon olarak kullanıldığı filmlerde, mekânlar mesaj iletmekten ziyade, oyuncular arasında gelişen aksiyona fon oluştururlar. Bu tür filmlerde mekânsal kaygılardan bahsedilemez. Film oyuncuların içinde bulunduğu veya girip çıktığı mekânlar ile izleyiciler arasında bir bağ kurmaz. Filmin geçtiği mekân ya da şehir değiştirilse bile film anlatmak istediği mesajı seyirciye ulaştırabilir. Zeki Demirkubuz 'un Yazgı filmi buna örnektir. Film karakterlerin ve olayların ön plânda olmasının da yardımıyla İstanbul'da geçmesine rağmen İstanbul hakkında hiç bir görüş ya da yorum barındırmaz.

Mekân, bazı filmlerde ise tamamlayıcı bir eleman olarak kullanılır. Filmin diğer oyuncularını gibi, izleyiciyle iletişime geçer ve film, oyuncu veya sahne hakkında bilgi verir, yönetmenin mesajını iletmeye yardımcı olur. Korku filmlerinde kullanılan mekânlar buna örnek olarak gösterilebilir. Ön plânda gelişen aksiyon, kullanılan mekânlarla desteklenir. Karanlık bir koridor veya boş bir sokak bize birazda ışık ve sesin de yardımıyla bize birazdan başlayacak bir aksiyonu haber verir. Film ve filmdeki karakter ile duygusal bir bağ kurmamıza yardımcı olur. Örnek olarak Hellriser filminde kullanılan ev, çatıya çıkan karanlık merdivenleri, tekinsiz mekânları ile seyirciyi geliştirmekte olan aksiyona hazırlar.

Film, bir mekânı asıl eleman olarak da kullanabilir. Bu tür filmlerde, olayların geçtiği mekânlar, filmin baş aktörlerinden biridir. Taxi Şöförü (Taxi Driver, 1976) filminde olduğu gibi, bir şehir, içerisinde geçen olaylar ile filmin hikâyesini aktarır. Filmde şehir, içerisinde geliştirmekte olan aksiyona yön verir ve imkân tanır. 1408 (2008) filminde ise neredeyse tüm olaylar bir oda içerisinde, o odadan çıkmak isteyen karakterin uğraşlarıyla geçer.

Bowman ise filmlerde kullanılan mekânları; görüntü etkiliğinde mekân algısına ve mekân tanımına göre iki gruba ayırır (Bowman, 1992).

Alışagelmiş Mekân Kullanımı : (Habitual Space) Görmeye alıştığımız mekân (space) tasarımlarından oluşur. Mekân gelişen olaylara zemin oluşturur.

Görsel Olarak Etkin Mekân Kullanımı : (Acute Space) Figür etkinliği barındıran mekânlardır. Tanımlanmış yer (place) olarak filmde yer alır. Görsel etkinliği vardır.

Sinemada aktarılan bir hikâye, zaman ve mekâna göre anlam kazanır. Seyirciye aktarılan bir olay, değişik mekânlar ve günün değişik zamanları kullanılarak farklı şekilde algılanabilir. Gündüz deniz kenarında yalnız başına yürüyen bir kişinin olay, zaman ve mekân kurgusuyla (yalnız yürümek – gündüz – deniz kenarı) kişide uyandırdığı etki ile aynı kişinin ara sokakta, gece yürümesinin izleyicide uyandırdığı etki aynı değildir.

Sinema ve mimarlığın, birbirleriyle bu denli ilişki içerisinde olmasının tek sebebi zamansal ve mekânsal strüktürleri değil, iki disiplinde temel olarak yaşayan mekânla iç içe geçmiş olması ve geniş kapsamlı yaşam görüntülerini bir araya getirmeleridir. Aynı şekilde sinema ve mimarlıkta da binalar ve kentler, bir yaşam biçimini ve kültürünü yansıtır. Sinema da, mimarlık gibi, yapılış tarihinin ve tanımladığı dönemin kültürel arkeolojisini aydınlatır. İki disiplinde biçimleri var olan mekânın niteliğini ve özünü tanımlar ve yaşam durumları için muhitler (setting) ve çerçeveler (frames) yaratırlar.

Sinema yaşamın geçtiği mekânları yansıtır. Bunu yansıtırken, insanın zihniyle ve duygularıyla oluşturduğu temel mimarîyi kullanır. Bunu yaparken de hafızanın yardımıyla, zihinde mekânlar inşa eder. Pallasmaa; yaşayan mekânı hayal ve bilinç dışılığın kısa süreli yapılarına benzetir. Fiziksel mekânın ve zamanın sınırlarından bağımsızca organize edilmiş olan yaşayan mekân, dış mekân ile iç zihinsel mekânın bir kombinasyonudur. Yaşayan mekânı deneyimlerken, hafıza ve hayal, korku ve arzu, değer ve anlamlandırma öznenin algısı ile bütünleşir. Yine Pallasmaa'ya göre, sinema ve mimarlığı deneyimleme biçimi, sabit sınırları olmayan zihinsel mekânda özdeş bir hale gelir (Pallasmaa, 2008). Mimarlıkta, mimar deneysel dünyasında oluşturduğu zihinsel görüntüyü, gözlemcinin zihinsel dünyasına aktarır ve bunu yaparken binayı, görsel bir obje biçiminde aracı olarak kullanır. Sinema ise bunu ekrana yansıttığı görüntüler sayesinde başarır. Bu sebeple mimarlığın görüntüleri ölümsüzken, sinemanın görüntüleri sadece bir ilizyondur.

Yer ve olay, mekân ve zihin birbirinin dışında olan kavramlar değildir. Olaylar, geçtikleri yerlerden bağımsız olarak düşünülemezler. Aynısı zihin ve mekân içinde geçerlidir. Bir mekânı deneyimlemek diyalog kurmak gibidir. Bir mekânı deneyimlerken, kendimizi mekân içini yerleştiririz, aynı zamanda, mekânı da zihnimize yerleştirmiş oluruz. Bu bağlamda zihin ve mekânı da birbirinden ayırmak mümkün değildir. Sinemada, karakterler, olaylar ve olayların geçtiği mekânlar, birbirleriyle etkileşim halindedir. Mimarlık, sinemada aktarılan olayın etkisini güçlendirip, vurgularken; aynı zamanda, anlatılan hikâyeye uygun olarak biçimlenir. Kara filmlerde, kullanılan karanlık mekânlar, filmin genel havasını ve ambiyansını yansıttığı gibi, filmin başkarakterinin de içinde bulunduğu durum ve olaylara göre şekillenip, aksiyonun gerçekleşmesi için uygun ortam yaratır.

Walter Benjamin mimarlık ve sinema arasındaki bağı sahip oldukları görsel ilişki üzerinden değil, dokunma duyusu üzerinden kurar. Ona göre film sadece gözlerle değil, aynı zamanda bedenle de izlenir. Mimarlık ve sinema, devinim-duyumsal (kin-estetic) bir yolla mekânı deneyimler. Mimarlık şekillendirilmiş hareket, sinema kavranan aksiyon olarak açığa çıkar. Fiziksel bir eylem olarak film izlemek, görme duyusuyla ilişkilendirilebilir. Fakat Benjamin'e göre, sinemada oluşturulan mekân duygusu, kişiye dokunsal ve devinim-duyumsal deneyimler yaşatır. Hafızalarda saklı görüntüler, dokunsal resimler olarak şekillenir. Edward S. Casey, bedensel hafıza dışında bir hafızanın olmadığını belirterek, hafızada depolanan resimlerin şekillenmiş dokunma duyusuyla ilişkili olduğunu, sadece retinal resimler olmadığını söyler. Dünyayı sadece resimler olarak değil, yaşayan mekânlar ve durumlar olarak hatırlarız. Sinemada seyirciye aktarılan imajlar zihinsel cisimlendirilmiş, yaşayan metaforlardır. Harvard Üniversitesi'nde yapılan bir araştırmaya göre, gerçekte algılanan uyarıcılarla, deneysel algılananların değeri aynıdır. Gerçekteki bir dokunuş ile zihindeki bir dokunuş aynıdır. Bu sebeple yaratılan imajlar ve duygular, gerçek hayattaki duygularla eşdeğer olarak, deneyimlenebilir. Sinemanın sunduğu alternatif kimlikler ve yaşam durumları, bu şekilde izleyici tarafından deneyimlenebilir (Pallasmaa, 2008).

4. MİMARLIK VE SİNEMA ETKİLEŞİMİ

Mimarlık, tarihi boyunca çeşitli sanat ve bilim dallarıyla karşılıklı ilişkiler içerisinde olmuştur. Mimarlık resim, müzik, heykel, edebiyat gibi sanat dallarında önemli bir yere sahip olurken, Vermeer'in resimlerinden kübist resimlere, Bach'ın müziği, Herman Melville'nin Mobydick'i mimarlara esin kaynağı olmuştur (Pallasmaa, 2005). Sinemayla, mimarlık ilişkisine bakıldığında ise, bu ilişkinin diğer sanat dallarına göre çok yeni olduğu görülmektedir. Sinema tarihi Auguste ve Louis Lumiere kardeşlerin Aralık 1895'te resimlerin arka arkaya gösterilmesini sağlayan sinematograf ile Paris'te bir kafede yaptıkları gösteriyle başlamıştır. İlk filmin gösterimi yapıldığı bu tarihten itibaren mimarlık ve sinema iki yönlü ilişki içerisine girmiştir. Özellikle son yıllarda bu ilişki hem mimarlık hem de sinema çevrelerinde çok incelenen bir konu haline gelmiştir. Çağdaş mimarlardan Bernard Tschumi, Rem Koolhaas, Coop Himmelblau ve Jean Nouvel gibi isimlerin söylemlerinde mimarîde sinemanın önemini vurguladıkları görülür. Bu yeni ilişkinin aslında diğer sanat dalları ile mimarînin kurduğu ilişkiden daha yakın olduğunu kabul etmek gerekir. Pallasmaa "Müzik sanatı; bu güne kadar mimarlığa en yakın sanat dalı olarak görülürken, sinema mimarîye müzikten daha yakındır"demektedir (Pallasmaa, 2005). Bunun başlıca sebebi ikisinin de mekân kavramı ile olan kaçınılmaz ilişkisidir. Mekânın yanı sıra zaman, ayrıca zaman ile mekânın tanımladığı bir yaşam oluşturmaları iki sanat dalının güçlü ve çok yönlü bir ilişki kurmasını sağlar. Bu çok yönlü ilişkide başka bir ortak noktada ortaya çıkan ürünün uzmanlar, asistanlar ve diğer çalışanlar yardımıyla yapılmasına rağmen, bireysel-sanatsal yaratıcılarının isimleriyle anılmaları sayılabilir. Ayrıca bir filmi oluşturan sinemasal mimarîyi tasarlarlarken yönetmen ya da sahne tasarımcısı aslında mimarın yaptığıının benzerini yapmış olur. Kendi deneyimlerini izleyicinin dünyayı algılama şeklini biçimlendirecek şekilde kullanır.

Sinema ve mimarlık etkileşimini ilk olarak, sinemada mimarlığın ve mekânın ele alınış şekli olarak inceleyebiliriz. Mimarî mekânlar filmlerde gerçek mekânlar ya da setlerde yeniden üretim süreci sonucunda oluşturulmuş mekânlar olarak kullanılmıştır. Uğur Tanyeli bu ilişkinin 3 yönde biçimlediğini belirtmiştir. Birinci güzergâh, Batman filmindeki Gotham City de ya da Truman Show filmde görülebilecek sinemanın inşa edilmemiş ve gerçeklik düzleminde kullanılmayan bir sanal mimarlık alanı tanımlamasıdır. İkinci güzergâh, sinemanın gerçek mimarı mekânları kendi sanal evreninde yeniden üretmesidir. Üçüncü güzergâhta sinemanın kendi olay kurgusu içerisinde bir kişilik olarak mimarı ve mimarlık etkinliğini konu almasıdır. Mimar babam filmi buna örnek olabilir (Tanyeli, 2001).

Hareket olmadan mekân yeterince deneyimlenemez. Mekân deneyimi kişinin mekânı hareket yoluyla algılama ve anlamlandırmasıdır. Bu yönden de sinema ve mimarlık ilişkisi temelde hareket üzerinden incelenebilir. Sinema temelde hareket eden resimler bütünü olarak tanımlanabilir. Nejat Özön sinema kelimesinin Lumiere kardeşlerin kendi icatlarına taktıkları sinematograf isminden kısaltıldığını söyler. Sinematograf kelimesi yunanca kinema (devinim, hareket) ve graphein (yazmak) birleşmesiyle devinimi yazan anlamına gelmektedir. Sinema kelimesi anlamında hareketi barındırmaktadır. Amerika'daki kullanımıyla da moving picture, motion picture, movie kelimeleri aynı durumu gösterir. Bu da sinemanın hareketle olan yakın bağıny göstermektedir. Mimarlık ve sinema beden-mekân ve hareketin eylemsel bütünleşmesiyle varlık gösterir (O'Herlihy, 1994).

Mimarî beden merkezli aktarımı güçlendirirken, beden merkezli aktarımda mimarî tanımı güçlendirmektedir. Mimarlar için film, mimarîyi zaman ve mekân boyutuyla vurgular. Öte yandan da sinemacılar için mimarî, görsel aktarım aracı olarak önemli bir yer tutar.

Mimarlık mekân üretirken, çevre ile birey ve toplum arasındaki ilişkileri de düzenler. Bu bağlamda sinema, mimarlığa toplumun sosyal, ekonomik ve kültürel durumunu anlatan bir plâtfondur.

Sinema gerçekte var olan bir mimariyi yeniden sunmasının yanında gelişen teknolojik imkânları da kullanarak mimarlara sınırsız olanaklar içerisinde, özgür tasarımlar ortaya çıkarma olanakları sağlayan bir yapıdadır. Bu sebeple filmler modern mimarlığın gelişiminde ve yeni fikirlerin toplum tarafından kabulünde büyük rol oynamıştır. Bunun somut örneği olarak William Cameron Menzies'in yönettiği, Things to Come(1936) filmindeki çok katlı atriumun bir benzerinin, ilk defa 1967'de John Portman'ın Hyatt Regency Atlanta otel projesinde gerçekleştiğini görmekteyiz. Dietrich Neumann filmlerde mimarların hava koşulları sözleşme kuralları ve yapım teknikleri gibi kısıtlamalardan bağımsız olarak saf mimarlık yapabildiklerini belirtmiş ve filmin mimarlığın ne olabileceğine dair ideal bir zemin olarak görmüştür (Neumann, 1996).



Resim 4.1 Things to Come(1936)



Resim 4.2 Hyatt Regency Atlanta 1967

Sinemanın mimarlığa olan etkilerinden söz etmek de gerekir. Öncelikle sinema mimarlığa yeni bakış açıları sunmuştur. Sinemada kullanılan kamera ve kamera tekniği, kullanıcıların mekâna dair algılarını ve beklentilerini değiştirmiştir. Normal koşullar altında sınırlı olarak algılanan mekân, sinemada kamera kullanımı ile farklı ve sınırsız şekilde algılanabilmekte ve mekânın anlamsal içeriğinin kavranmasında eğitici bir rol üstlenmektedir.

Açalya Allmer Sinemekan adlı kitabında, sinema ve mekân ilişkisini 7 ana başlık altında inceler. Mimarın tasarım sürecindeki eleştirisel yaklaşımı, tasarım oluştururken mekânı önce düşleyip sonra mekâna ait fikirleri plân, kesit gibi yöntemlerle temsil etmesi, bu temsiller sayesinde oluşan mekânların insanlar tarafından kullanılıyor olması, mimarın yarattığı mekânı denetleme yönündeki görevi ve yaratılan mekânın kullanıcıları ile beraber karşılıklı olarak değişip dönüşmesi, sinemada yönetmenin film oluşturma süreçleriyle benzerlikler taşır. Mimarlık için geçerli olan, eleştiri, düşleme, temsil, denetleme, dönüştürme ve kullanma sinema ve film içinde geçerlidir (Allmer, 2010).

4.1. Sinema Ve Mimarlıkta Terminolojik Etkileşim:

4.1.1.Kompozisyon:

Kompozisyon kısaca, parçaları veya elemanları, bir bütün oluşturmak amacıyla bir araya getirmek veya biçimlendirmek olarak tanımlanabilir. Kompozisyon kavramından mimarlık ve sanat dalları içinde bahsetmek mümkün olduğu gibi sinemada bahsetmekte mümkündür. Thomas Munro , ‘Form and Style in Arts’ adlı kitabında kompozisyon çeşitlerini 4 ana başlık altında irdeler. Bunlar; faydacı (utilitarian), temsili (representational), açıklayıcı (expository), ve tematiktir (thematic) (Dural, 2008). Bir kategori göz önünde bulundurularak biçimlenmiş bir kompozisyonda, diğer kategorilerde az veya çok bulunabilirler.

Faydacı kompozisyonun temelinde, kompozisyonu oluşturan elemanların, sağlayacakları fayda göz önünde bulundurularak biçimlenmesi veya düzenlemesi yatar. Bu sebeple kompozisyonu oluştururken estetik kaygı göz ardı edilebilir. Düzgün çalışan bir makinenin, sağladığı faydanın estetik güzelliğinden çok daha önemli olması buna örnek olarak gösterilebilir. Mimarî de ise faydacı kompozisyon, mimarî ürünün yapılış amacına uygun olarak tasarlanması, içerisinde bulunan aktiviteye imkân sağlaması olarak tanımlanabilir. Bruno Taut’un mimarlığın amacını tanımlarken söylediği; Mimarlığın amacı kusursuz ve dolayısıyla en güzel verimliliğin yaratılmasıdır sözü, faydacı kompozisyonun mimarlıktaki yerine vurgu yapar niteliktedir (Taut, 1929).

Sinemada ise faydacıl kompozisyona örnek olarak reklâm filmleri ve propaganda filmleri gösterilebilir. Sinemanın bir kitle iletişim aracı olduğundan dolayı, sinemanın dünyanın her yerinde bir propaganda aracı olarak kullanıldığı görülür. Atilla Dorsay, Sinema ve Çağımız kitabında propaganda sinemasının, Nazi Almanyası'ndan, işgal Fransa'sına ve Stalin Rusya'sına kadar her yerde görüldüğünden bahseder (Dorsay, 1998). Propaganda filmlerine örnek olarak Eisentein'in 1925 yapımı Potemkin Zırhlısı filmi gösterilebilir. Tüm zamanların en iyi on filmi arasından gösterilen film Ekim Devrimi hakkında propaganda yapması amacıyla Sovyet hükümeti tarafından ısmarlanmıştır.

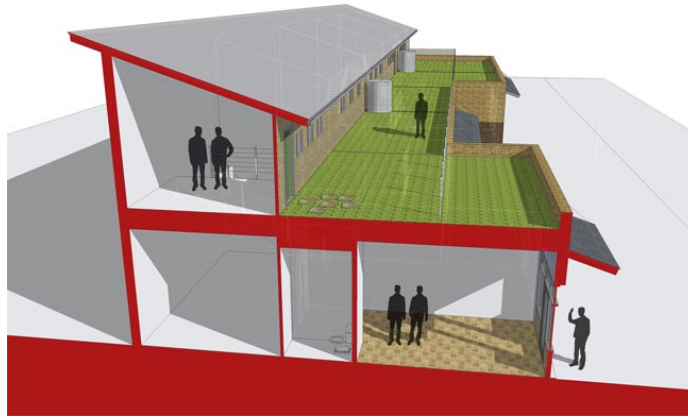


Resim 4.1.1.1 Potemkin Zırhlısı Film Afişi

Temsili, en temel anlamda bir şeyi göz önünde canlandıran olarak açıklanabilir. Temsili kompozisyon ise, mimetik bir yaklaşımın ötesinden, işaret ve sembollerle, bu işaret ve semboller hakkında gerekli bilgiye sahip olanlar tarafından algılanıp, anlamlandırılacak kompozisyon çeşididir.

Sinemayı, temsilden bağımsız olarak düşünmek mümkün değildir. Bir film, temelde yazılan senaryonun bir temsilidir. Senaryolar gerçek hayattan beslenebilir ya da bir film tüm hikâyesini gerçek hayattaki bir olaydan alabilir. Bu sebeple sinemayı gerçek hayatın bir temsili olarak görmekte mümkündür. Aynı şekilde mimarlıkta da temsilden ve temsili kompozisyonlardan bahsetmek mümkündür. Bir mimarî eser sahip olduğu form ve sembollerle her hangi bir olayın ya da inancın temsili olabildiği gibi, plân, kesit ve maket gibi sunum elemanları da mimarî ürünün temsidir. Örneğin kesit veya detay çizimleri, bu konuda yeterli bilgisi olanlar tarafından incelenip, anlamlandırılabilir.

Açıklayıcı kompozisyon, belirli bir konu hakkında bilgi vermeyi, açıklamayı amaçlayan kompozisyon yaklaşımıdır. Sinemada açıklayıcı kompozisyon olarak belgesel filmleri kabul etmek mümkündür. Belgesel filmler, seçtikleri konu hakkında bilgi ve belge vermeyi amaçlayan film çeşididir. Mimarîde ise açıklayıcı kompozisyona örnek olarak maket, model ve 3 boyutlu çizimler verilebilir. Yapılan tasarımlar, bu teknikler yardımıyla oluşturulup, geliştirilip, ifade edilebilir.



Resim 4.1.1.2 Mimarîde Açıklayıcı Kompozisyon Ürünü Olarak Model

Tema en basit anlamda, asal düşünce olarak tanımlanabilir. Tematik kompozisyon ise bir tema etrafında oluşturulan kompozisyon biçimidir. Tematik sinemaya “Triadic Ballet” filmi örnek olarak gösterilebilir (Dural, 2008). Oskar Schlemmer tarafından yapılan film, Bauhaus tasarım yaklaşımını yansıtır. Mimarîde de tematik kompozisyonlardan bahsetmek mümkündür. Özellikle otel tasarımlarında seçilen bir tema üzerine kompozisyon oluşturulması son yıllarda sık olarak karşımıza çıkmaktadır.

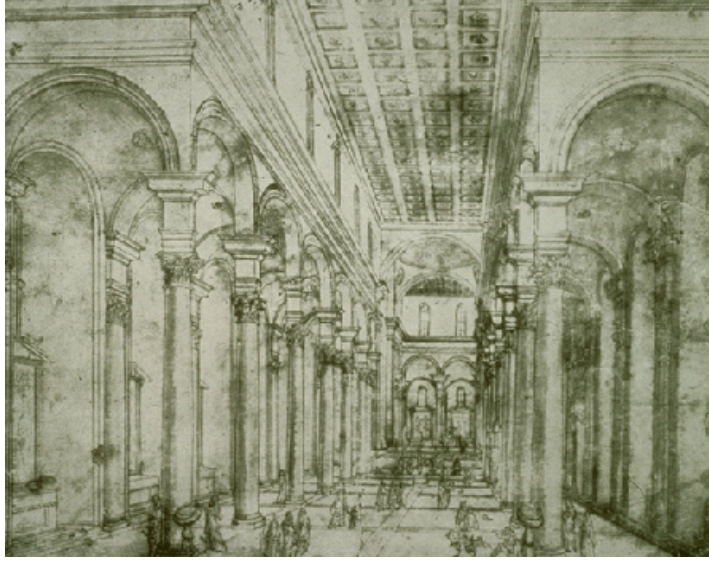


Resim 4.1.1.3 Triadic Ballet filminden bir sahne.

4.1.2.Temsil:

Temsil kavramı genel olarak; sembol, simge ya da benzeri şeylerle betimlemek, ya da konu edildiği modeli, nesneyi veya bunların yan ürünlerini akılda canlandırmak anlamına gelir. Temsiller çeşitlilik, uyum, işlevsellik, soyutlama, organizasyon gibi çeşitli özelliklere sahiptirler. Temsiller sayesinde gerçekliklerin belirli özellikleri üzerinde odaklanabilir, genelleştirmeye gidebilir, gerçeklik yığını tek seferde konuşma, inceleme rahatlığına kavuşuruz (Gürer, 2004).

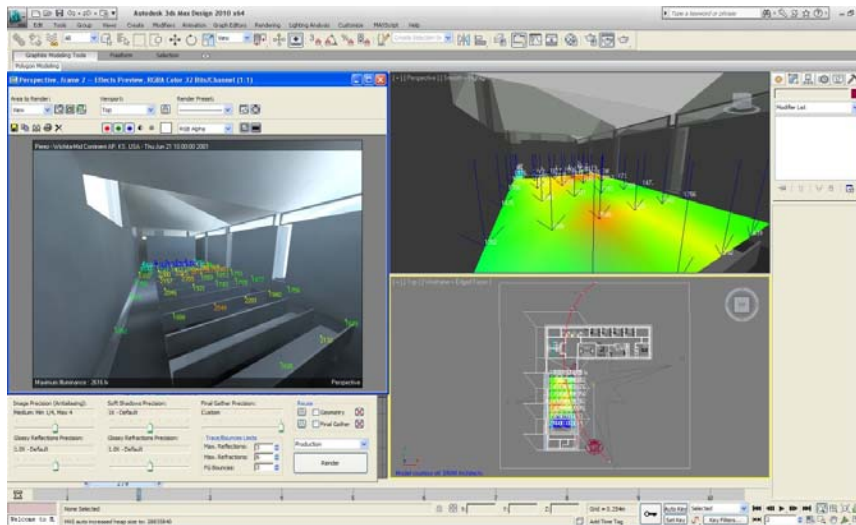
Hem sinemada hem mimarlıkta temsilden bahsetmek mümkündür. Mimarlıkta temsil, mimarın; tasarım ile ilgili fikirlerini, gerçek hayata aktarmalarını sağlayan tüm araçlar olarak ele alınabilir. Mimarlığın görsel sanatlarla olan ilgisinden dolayı, bu temsil araçları görsel tabanlı araçlardır. Plân, kesit, cephe çizimleri, 3 boyutlu animasyonlar ve maketler, bu temsil araçlarına örnek olarak verilebilir. Bu araçlar, sayesinde mimarlar, henüz hayata geçirilmemiş binaları deneyimleme, tasarım esnasında bu deneyimlerine dayanarak değiştirebilme, bu değişikliğin etkilerini görüp hesaplayabilme, tasarımlarını meslektaşlarına ve diğer disiplinlere aktarabilme imkânı sağlarlar. 2 boyutlu, kesit ve plân gibi çizimlerle ölçü, açı gibi kavramsal bilgiler aktarılırken, maket, 3 boyutlu model ve animasyonlarla algısal bilgiler aktarılabilir.



Resim 4.1.2.1 Brunelleschi , Santo Spirito Kilisesi Çizimi

Mimarlıkta temsilin bu kadar önemli olmasından dolayı, eski mısır döneminden, Rönesans'a, antik yunandan günümüze kadar, temsil araçlarına rastlamak mümkündür. Eski mısırdaki binaların ince kireç taşına çizilmiş eskiz plânları, Rönesans 'ta perspektif çizimler, günümüzde ise 3 boyutlu sunumlar mimarlar için temsil araçlarını oluşturmuşlardır. Mimarî temsil araçları, bu süreç içerisinde binaların teknik özellikleri aktaran çizimlerden, mimarî tasarımı etkileyen araçlar haline gelmişlerdir.

Mimarî temsil aynı zamanda mimarlar arasında bir iletişim aracı olmasından dolayı, teknik olduğu kadar kültürel bir olgudur. İçinde bulunduğu ve yansıttığı mimarlık kültürünün de izlerini taşır.



Resim 4.1.2.2 Üç boyutlu modelleme programı örneği

Sinema, filmin oluşturulmasının ve seyirciye iletilmesinin her aşamasında temsilden bahsetmek mümkündür. Sinema, görsel yanıyla, yazılmış senaryosunun bir temsilidir. Senaryo, gerçek hayattaki bir olayın, ya da kurgusal bir romanın temsili olarak ele alınabilir. Perdeye yansıtılan film, yazılmış senaryosunun bir temsili olarak izleyici tarafından algılanır. Perdeye yansıtılan film, izleyicilerin tecrübe ve bilgilerine göre değişik şekilde anlaşılabılır ve izleyiciye bağılı olarak farklı düşüncelerin temsili olarak algılanabilir.

4.1.3.Hareket:

Hem sinemada, hem de mimarîde, hareket önemli bir parametredir. Mimarlık için hareketin önemi, onun mekânı deneyimleyebilmek için gerekli olmasından gelir. Mekân deneyimi kişinin mekânı hareket yoluyla algılamasıdır.

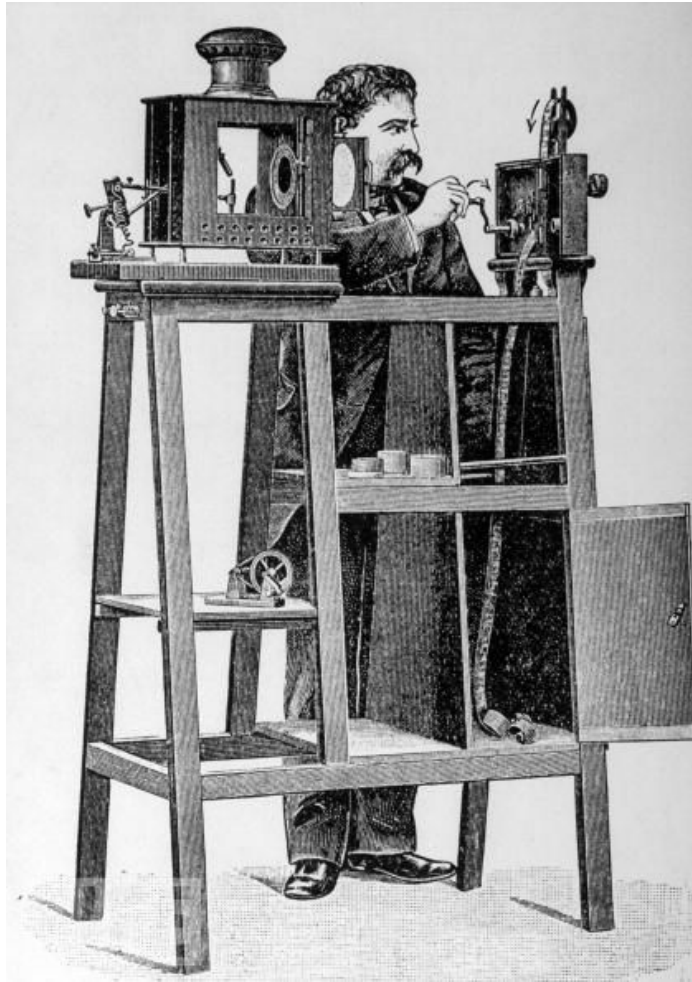
Tuan insanın mekânı algılama deneyimini, mekânsal bir yetenek olarak tanımlar ve bunu insanın duyularına ve hareketlerine bağlar (Tuan, 2001). Dolayısıyla gözlemci mekân içerisinde dolaşarak, hareket ettiğı alan içerisinde, bulunduğu pozisyona bağılı olarak duyuları sayesinde mekânı göreceli bir biçimde algılar. Bu da mekân algısının statik durumdaki mekân algısından daha zengin olmasını sağlar. Böylece, mekân içerisinde hareket ederken hareket yönünde mekân algısı gelişir ve zenginleşir.

Atılğan gerçek mekânsal deneyimin statik olmadığından bahseder ve bedeni dünyayı algılamak ve gerekli uyarıcıları toplamak üzere sürekli ve zaman içinde çok yönlü hareketliliğe sahip olan ilk araç olarak tanımlar (Atılğan, 2006).

Mekânlar, barındırdıkları işlevlere ve hareketlere imkân sağlayacak biçimde tasarlanırlar. Mimarî eserler, birden çok mekân barındırabilirler. Mimarlar yapı içerisinde bulunan mekânlar arasında harekete imkân sağlayacak bu hareketlere yön verecek, geçiş mekânları ve dolaşım elemanları tasarlayarak mekânlar arasındaki hareketi bir tasarım kriteri olarak göz önüne alır ve mekânlar arası hareketi yönlendirir.

Sinema temelde hareket eden resimler bütünü olarak tanımlanabilir. Sinema kelimesi, Nejat Özön' ün aktarımına göre, sinematograf kelimesinin kısaltılmasından gelir. Sinematograf kelimesi ise yunanca devinim ve hareket anlamına gelen kinema ve yazmak anlamına gelen graphein kelimesinin birleşiminden meydana gelmektedir. Amerikada sinema kelimesinin yerine, moving Picture, motion Picture ve movie kelimeleri de kullanılmaktadır. Sadece sinemanın ismine bakıldığında bile hareket ile olan kuvvetli bağı görülebilmektedir.

Bergson Yaratıcı Tekâmül adlı kitabında resimlerin canlanması için mutlaka hareketin gerekli olduğunu ve sinema makinesinin bu gerekliliği yerine getirdiğini belirtmiştir. Bergson'a göre sinema şeridinin açılmasıyla sahnenin muhtelif fotoğrafları ard arda ekrana gelir ve sahnedeki her aktöre hareketlilikleri yeniden kazandırılır. Böylece sinema, ard arda gelen anlık bölümlerin çizgisel bir dizimiyle yapay bir hareket oluşturur (Bergson, 1947).



Resim 4.1.3.1 Louis Lumiere ve İlk Sinematograph

Mimarlık ve sinemayı, ikisinde içerisinde barındırdığı ortak payda olan hareket üzerinden incelersek, ikisinde de ancak beden- mekân ve hareketin eylemsel bütünleşmesiyle varlık gösterdiğini görürüz (O’Herlihy, 1994).

4.1.4.Zaman:

Zaman kısaca; mekânda olup bitenlerin süresine ve ardışıklığına bakılarak, zihinlerde yaratılan soyut bir kavramdır. Kant, Saf Aklın Eleştirisinde, zaman ve mekânı insanın doğuştan sahip olduğu bilme yetileri olarak tanımlamıştır. Zaman, mekân ve hareketle bağlantılıdır. Albert Einstein bu öğelerden birinin olmadan diğerinin olamayacağından bahseder. Einstein’e göre mutlak yani, kendi içinde olan madde ve olaylarla ilgisi olmayan mekan ve zaman yoktur (Batur, 1998). Zaman ve mekan birbirinden ayrı, birbirinden bağımsız, salt boyutlar değildir. Zaman ve mekân yoktur, tek bir mekân-zaman uzayı sürekliliği vardır (Esen, 2000). Geçekte var olan her nesne hem zaman hem de mekân içerisinde. Bu nedenle zamanı mekândan ayırmak mümkün değildir.

Bir öykü, içerdiği olaylar dizisini aktarabilmesi için zaman, mekân ve kişilere ihtiyaç duyar. Sinemayı, bir öykü aktarma aracı olarak ele alırsak, bu üç değişkenden bağımsız olamayacağını kabul etmiş oluruz.

Aslanyürek sinemayı kendine özgü realitesi olan bir yaşam biçimi ve zamanın üzerinde tahakküm kurma sanatı olarak tanımlar (Aslanyürek,1989). Sinema zamanı diğer sanat dallarının hiçbirinin ele almadığı biçimde ele alır ve onu öyle tüketir. Gerçek hayatta, ileri doğru ve kronolojik olarak ilerleyen zamanı, değiştirmek, hızlandırmak ve geriye almak mümkün değilken, sinemada zaman yönetmen tarafından özgürce işlenebilen bir unsur olarak karşımıza çıkar. Yönetmen zamanının sürekliliğini keserek istediği şekilde biçimlendirebilir.

Sinemada bir film geçmiş zamanı, gelecek zamanı ve şimdiki zamanı aynı anda gösterebilir. Tarkovski bunu zaman içinde zaman olarak tanımlar. Sinemada zamanı reel, kurgusal ve hayali olarak üçe ayırmak mümkündür (Aslanyürek, 1998). Reel zamana örnek olarak filmde söylenen bir repliğinin gerçek hayatta da aynı zamanı kullanması gösterilebilir. Bu durumda filmdeki zaman ile gerçek hayattaki zaman uyumludur. Kurgusal zaman ise filmde geçen bir zaman diliminin, hızlandırma veya yavaşlatma yöntemleriyle gerçek hayattakinden daha farklı olarak ele alınmasıdır. Bu durumda filmdeki zaman ile gerçek hayattaki zaman farklı şekilde ele alınır. Hayali zaman ise genellikle bilim kurgu filmlerinden karşımıza çıkan, ne zaman olduğu belirsiz olan zaman şeklidir.

Sinema, zamanı biçimlendirmekte bu denli özgür olmasına karşın, zaman ile mekan arasındaki bağı göz ardı edemez. Zaman-mekân sürekliliği içerisinde filmin kesintisiz yönü onun başarısında ya da başarısızlığında önemli rol oynar (Gülüş , 2006). Örneğin, dönem filmlerinde, hikâyenin anlatıldığı döneme ait olmayan mekânlar, filmin tutarlılığını ve inandırıcılığını olumsuz yönden etkiler.

Mimarlığın, mekân yaratma disiplini olmasından dolayı, mekân ile zamanın bu güçlü bağı göz ardı etmesi mümkün değildir. Mimarlık işi-işlevi, sorumluluğu kuşkusuz tartışmaya açıktır; ama içinde yer aldığı zaman ve mekânın sorunlarını yansıtmadığı söylenemez. (Gülüş 2006) Mimarlık ürünü tasarlanırken, tasarlandığı zamandan, varlığını sürdüreceği zamandan ve bu zamanın etkilerinden bağımsız olarak oluşturulamaz. Jean Nouvel, mimarlık, sinema gibi zaman ve hareket boyutunda var olur diyerek bu iki disiplinde zaman ve hareket ile olan yakın ilişkisine vurgu yapmıştır (Pallasmaa, 2008).

4.1.5.Kurgu:

Sinemada kurgu, bir film çevrilişi sırasında elde edilen film parçacıkları arasında seçim yapmak, bunları senaryodaki sıralara göre dizmek, bu çekimlerin uzunluklarını saptamak, çekimlerin içerik yönünden ilişkilerini göz önüne almak bunları belirli bir anlatıma göre dizme işidir. Kurgu ile filme özgü uzay (mekân) ve zamanı yaratmak, filmsel gerçeği ve evreni kurmak, filmin ritmini ve temposunu gerçekleştirmek, filmin akıcılığını sağlamak, planları belirli bir anlatıya uygun olarak sıralamak amaçlanmaktadır (Onaran, 1999).

Filmde kurgu birbirine içerik ve görünüş olarak uygun olan plânların birleştirilmesi olarak ele alınabilir. Aslantepe Bir Film Çekmek ve Masaüstü Filmciliğine giriş adlı kitabında çekimlerde birbirini takip eden plânlar arasında bir devamlılık olmasından ve uyumsuz plânlar ile başarılı bir kurgu yapılamayacağından bahseder (Aslantepe, 2007).

Onaran'a göre sinemada, komşu plânlar hareket ve anlamda uyuşmalıdır. Uyuşum iki komşu çekim arasında devinimde, mekânda, yönde, bakışlarda, çekim ölçeğinde, alıcı açısında, ışıktaki ve eşyada uyuşumdur. Mekânda uyuşumun temelinde birbirini izleyen plânlarda mekân duygusunun korunması yer alır.

Eisenstein çekim ve kurguyu sinemanın iki temel ögesi olarak ele alır ve kurguyu, iki plânın toplamı veya birleştirmesinden ziyade, tamamen yeni bir yapıt oluşturmak olarak yorumlar (Sokolov, 1995).

Mimarlıkta ise plân, senaryo ve içerikten bahsedildiği gibi kurgudan da bahsedilmek mümkündür. Mimarî bir yapıtı oluşturan plân veya komşu plânlar içerisinde işlev ya da içerik olarak bir uyum olması, mimarî kurgunun başarısını da belirler. Mimarî tasarımda kurgu, plânları veya plânları oluşturan elemanları bir araya getiren tasarım

4.1.6.Algı:

Algı kısaca dış dünyanın duyuşsal etkilemelerinin bilinçte uyardığı izlenimler olarak açıklanabilir (TDK sözlük). Algı sadece uyarının yapısına bağlı değil, algılayan insanın önceki deneyimlerine, içinde bulunduğu psikolojik ve fiziksel durumuna, da bağlıdır. Kant, biz bazı şeyleri olduğu gibi değil, bizim istediğimiz biçimde görürüz diyerek algının algılayan kişiye bağlı olarak öznel bir yapıda olduğunu belirtir.

Mimarlık, mekânın hem fiziksel hem algısal boyutuyla inceler. Mekânın fiziksel boyutunu, onu oluşturan elemanların yapısal özelliği, mekânın geometrik şekli gibi öğelerden oluşurken, algısal boyutunu mekânın insan üzerinde yaratacağı etkiler oluşturur. Mekân, kullanıcısının psikolojik durumuna tecrübelerine ve birikimine bağlı olarak farklı şekillerde algılanır (Aksoy, 2004). Bir mekânın fiziksel olarak ifade edilmesinin dışında insan ve mekân arasında oluşan ilişkiden de söz edilebilir diyerek, mekân ile kullanıcısı arasındaki fiziksel ilişkinin ötesinde algısal bir ilişki olduğundan da bahseder.

İnsanlar mekânı ruhbilimsel olarak duyu organları aracılığıyla algırlar. Böylece görsel, işitsel, dokunsal, kokusal, ısısal vb mekânlar ortaya çıkar. Mekânı algılama kişiden kişiye değişebildiği gibi, toplumdan topluma da değişiklikler göstermektedir (Gülüş, 2006).

Mustenberg sinematik oluşumu, zihinsel bir oluşum olarak algılandığını göstermektedir (Andrew, 2000). Nasıl ki müzik, kulağa resim göze hitap ediyorsa, sinema da zihne seslenen bir sanattır.

Bergson sinemayı ve algı aracılığıyla edindiğimiz bilgiyi aynı konumda görmektedir. Çünkü ona göre, nasıl ki gündelik bilgimiz bize dış dünyadaki hareketi dolaysız veremiyorsa, sinemada bize dış dünyayı olduğu gibi sunma gücüne sahip değildir. Bu açıdan Bergson'a göre, hem sinema hem de bilgimiz yapay bir oluşla gerçekliği yeniden oluşturma marifetine sahip olduğundan bu ikisiyle realitenin bütünüyle kavranması mümkün değildir. Çünkü Bergson'a göre, zaten bizim dış dünyayla temasımız sinematografik bir zeminde gerçekleşmektedir. Bu açıdan nasıl ki algımız, içimizden geçen realiteyi enstantane olarak çektiği fotoğraf kareleri sonucunda var olan dışında, soyut ve tekdüze olarak bize sunuyorsa aynı şekilde, sinema da realiteden kestiği enstantane fotoğraf karelerini projeksiyon cihazıyla hareketlendirerek sunmaktadır. (Bergson'dan aktaran Sütçü)

Sinemada, mimarlıkla olduğu gibi, kullanıcının ürüne dair olan algısının, fiziksel ve psikolojik duruma göre farklılık gösterdiğinden bahsetmek mümkündür. Bir film sahnesi farklı insanlarda farklı algılar yaratma gücüne sahiptir. Aynı filmi, hayatlarının değişik dönemlerinden izleyen aynı kişilerin bile filmle ilgili algılarının zamana ve tecrübeye bağlı olarak değiştiği bilinmektedir.

4.1.7.Senaryo:

Sinemada senaryo, filmin sahneleri ve bu sahnelerin akışını gösteren yazılı metindir. Filmdeki karakterler, karakterler arasındaki ilişkiler, aksiyon ve filmin akışıyla ilgili tüm veriler senaryoda yer alır. Bir başka deyişle film, senaryonun beyaz perdede görüntülü bir temsili olarak ele alınabilir. Senaryo film yaratım sürecinde tasarım aşaması olarak ele alınabilir.

Bu açıdan bakıldığında sinema ve mimarlığın temelinde benzer bir yaratım süreci vardır. Ayşegül Çinici, sinemanın kullandığı görsel dilin temel parametrelerine bakıldığında; çerçeve, kamera açıları, bakış açısı, perspektif, çekim ölçekleri, ışık, renk ve zaman ile karşılaşılır ki bunların çoğunun mimarlığında kullandığı terimler olduğu görülür demiştir (Çinici, 1996).

Sinema ve mimarlığın kullandığı bir diğer ortak nokta ise senaryodur. Senaryo sinemada, kişiler, olaylar ve mekânlar arasındaki ilişkiyi anlatırken, mimarlıkta ise kişilerin mekân ile olan ilgisini kurar. Mimarlık eğitiminden önce bir süre senaryo yazarlığı yapmış olan ünlü mimar Rem Koolhaas, yapılarının senaryo gibi bir metne dayalı olduğunu söylemektedir (Lubow, 2000).

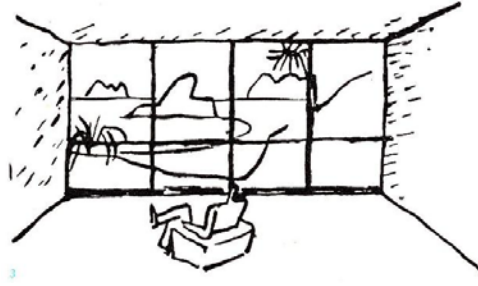
4.1.8.Çerçeve:

Özon, çerçevelemeyi, sinemacının elindeki gereci çerçevenin iki boyutlu yüzeyine belli bir amaçla yerleştirmesi olarak açıklar. Çerçeve, konuyu içeriğin gerektirdiği oranda etrafından soyutlayarak gösterir. Çerçevenin dayattığı sınırlamalar ve çerçeve içindeki görüntünün kompozisyonu çerçevenin temel dinamiklerini oluşturur.

Çerçeve ve çerçeveleme yöntemi sinemada bir anlatım aracı olarak kullanır. Görüntü yönetmeni Nestor Almendros benim çerçeveye ve onun sınırlarına ihtiyacım var derken, çerçevenin yarattığı sınırlamalarla, sinema diline sağladığı yarardan bahsetmektedir. Çerçevenin içine nelerin dahil edildiği görüntünün anlamını direk olarak belirleyen unsurlardır (Gülüş, 2006).

Çerçevenin sinemadaki kullanımı fotoğraftaki kullanımından daha farklıdır. Fotoğraftaki sabit çerçevenin yerini sinemada hareketli olan çerçeve alır. Wenders, fotoğraftaki çerçeveyi bir odanın penceresinden dışarı bakmak olarak tanımlar. Fakat fotoğraf pencereye daha fazla yaklaşmamıza izin vermez, fakat sinemada pencerenin yanına kadar gidebilir ve oturduğumuz yerden göremediklerimizi görürüz der (Wenders, 1997).

Le Corbusier görmenin kendiliğinden bir eylem olmadığını vurgular ve görme ve gözlemlemeyi bir temel tasarım kriteri olarak ele almıştır. Tasarımlarında çerçeveleme yöntemiyle, görünmesini istediği şeye bakan kişiyi yönlendirir. Colomina, Le Corbusier in konutlarını; Le Corbusier için barınmak kamerada barınmaktır, diye yorumlar (Colomina, 1996).

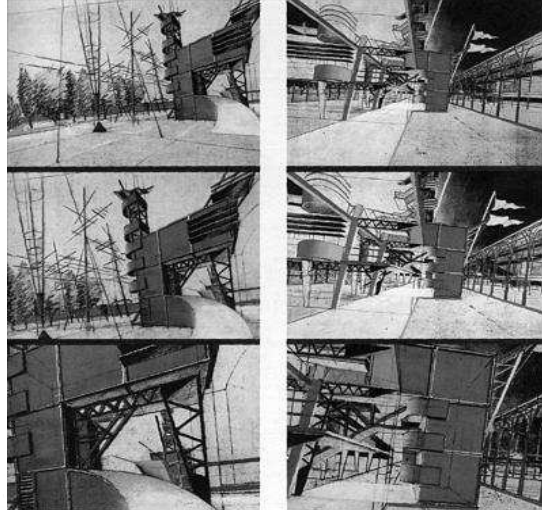
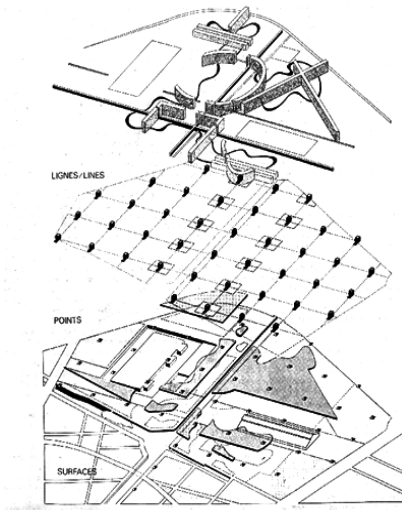


Resim 4.1.8.1 Le Corbusier Çerçeve Çizimi

4.1.9.Montaj:

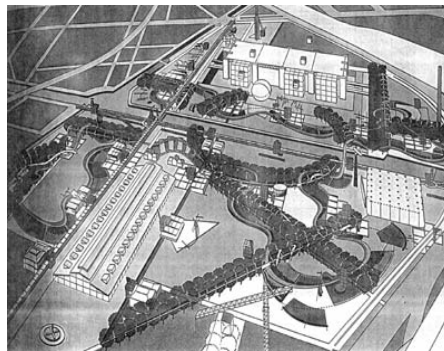
Sinema ve mimarlıkta ortak olarak kullanılan bir diğer yöntem ise montajdır. Eisenstein' a göre montaj, önceden tasarlanmış bir kurgulamaya göre elde edilmiş çekimlerin yan yana getirilmesi, dizilmesi, uyumlu bir biçimde filmin bütünlüğünün kurulması, böylelikle filme belli bir anlatı sağlamak, belli bir dizem ve tartım vermek, çekimler arasında uyum ve etki sağlamak işidir. Bu sadece toplama ya da salt ekleme işi değildir. Aynı zamanda Eisenstein mimarının, montajın prensiplerine sahip olduğunu ve mimarının filmin atası olarak görülmesi gerektiğini söylemiştir. Montaj ve mimarlık yazısında; 2 farklı yoldan bahseder. Bunlardan birincisi sinemasal olandır. Burada seyirci, bir grup eşya arasında aklından hayali bir yolu takip eder ve bunu yaparken seyirci sabittir ve görüntü onun önünden geçer. İkinci yol mimari yoldur. Seyirci dikkatlice düzenlenmiş kendi isteğiyle incelediği görüntülerin arasında hareket eder. İşte bu gerçek hareketten hayali harekete geçiş nedeniyle Eisenstein mimarlığı filmin atası olarak tanımlamaktadır (Vidler, 2001).

Mimarlık alanında, Bernard Tschumi montaj tekniğini mimari tasarım için önemli bir referans olarak kullanır. Tschumi'nin sinematik analogilere duyduğu ilginin temel noktası harekettir. Hareketin sinematografik karşılığı ise sekanstır. Tschumi mimari tasarımı sekanslar arası ilişki ve ya da ilişkisizlik olarak ele alır. Sekans ise programatik ve mekânsal olarak ikiye ayrılır. Programatik ve mekânsal olarak belirlediği sekanslar birbirlerinden bağımsız durabilir, birbirlerini destekleyebilir veya birbirlerine aksi yönde davranabilirler. Herhangi bir sekansı anlamı mekân/olay/hareketle kurduğu ilişkide açığa çıkmaktadır (Örs, 2001). Yani herhangi bir mimari durumun anlamı mekan, olay ve hareket ile kurduğu ilişkiye bağlıdır.



Resim 4.1.9.1 Parc de La Villette ; Nokta, Çizgi, Alan
Resim 4.1.9.2 Parc de La Villette

Tschumi'nin Parc de La Villette tasarımı montaj tekniğinin mimari tasarımda kullanımı konusundaki en önemli örneklerden bir tanesidir. Tschumi bu tasarımında; noktasal, çizgisel ve yüzeysel aktivitelere karşılık gelen üç sistemi, çerçevelerin üst üste binmeleri, çarpışmaları gibi sinematografik yöntemler kullanarak bir araya getirmiştir. Buradaki çizgiler sistemi hareketi açıklamak için uygundur. Tschumi hareket bir sekans mantığı içinde değerlendirir ve çizgiler sistemine ait sinematik promenadı tasarlar. Bu promenad üzerinde her biri farklı kişilerce tasarlanan bahçeler bulunur. Birbiri ardına gelen bireysel, özerk bahçeler bu promenadın (sekans) çerçeveleridir. Tschumi mekan, olay, hareket arasında kurduğu ilişkilere dayanarak, sekansı oluşturan her bir çerçevenin bağımsız yapısının yanında, bir önceki ya da sonrakinin nitelendirdiğini, kuvvetlendirdiğini, veya ona alternatif olduğunu söyler. Bu şekilde bir önceki ve bir sonraki ile birlikte kurulan anlık hafızalar oluşur (Örs, 2001).



Resim 4.1.9.3 Parc de La Villette Eskizi

Coop Himmelblau'nun Dresten'de tasarlamış olduđu UFA sinema merkezi binası, film izlenen bir mekân olmasının yanı sıra, kent ile iletişim içinde olan bir mekan olarak tasarlanmıştır. Fuayenin cam yüzeyinin içi ve dışı ayırırken aynı zamanda şehirle bağlantısının kesilmediğı ve filmdeki çerçeveleme gibi fuayenin sınırlarının belirlendiğı belirtilir. Çerçeve ile sekansın kurduğı ilişki ile fuaye ile kentin ilişkisi birlikte ele alınmıştır. Yapı içinde rampalarda dolaşan insanlar, hem yapı içinden hem yapı dışından izlenen ve izleyen konumundadırlar. Himmelblau fuayedeki insanların, kendilerini filmde gibi hissetmelerini sağlamak amacıyla, sinematografik mekânı tasarlamıştır. Düz bir sinemasal resmin kesmeler ve değışen bakış açıları ile mekânsal derinliğe ulaşabildiğini söyler ve bunu da projede rampalar, merdivenler ve platformlarda gösterir. Rampalarda yürüyen insanlar sekans niteliğı taşıyan görüntüleri zihinlerinde montajda olduğı gibi bir araya getirerek mekânı farklı bakış açılarıyla algılamış olurlar (Widman, 1994).



Resim 4.1.9.4 UFA sienama merkezi binası

4.1.10. Işık - Gölge:

Sinema ve mimarlık alanında bir başka ortak eleman ise ışıktır. Işık olmadan görüntü tanımlanamaz. Sinemada; ışık film için doğal ve dramatik olarak ele alınmaktadır. Doğal olarak ışık çekilen konunun kaydedilmesi için gereklidir. Dramatik öge olarak kullanılışı ise ışığın üzerimizdeki nesnel ve öznel etkilerinden ileri gelmektedir. Nesnel olarak ışık nesnelerin görünümünü değiştirir. Farklı ışıklarda nesneler farklı görünürler. Öznel etkisi ise güneşli ve kapalı havalarda yarattığı duygusal durumlardır. Seyirci ışık etkisiyle karanlık bırakılan bir köşeden korku hissine kapılacağı gibi aydınlık bir evin temizliği, düzeni, ve rahatlığını algılayabilir.

Sinema perdesinde bir nesnenin iki boyutlu ya da üç boyutlu algılanmasını sağlayan, nesnenin hacmini ortaya çıkaran şey ise gölgelerdir. Bağlı gölge (uzaktan bir aydınlatma kaynağının nesnenin üzerinde oluşturduğu gölge) ve atılan gölge (bir nesnenin diğeri üzerine) istenilen amaca göre düzenlemek bu gölgeleri yaratan ışık kaynaklarını ve dış ışık kaynaklarını düzenlemekle mümkündür. Yönetmenler ışığı yön, şiddet ve dağılışı alanı bakımından düzenleyerek belirli bir etki yaratmaya çalışmaktadır. Aydınlatma bir filmin atmosferini sağlamak için yönetmenin en büyük yardımcısıdır.

Gün ışığı değerinin daha düşük ışık değerlerine beyaz ışıklar denir. Bu ışık değerleri daha çok hastane hapishane gibi mekânlarda geçen sahneler için kullanılır. Böylelikle izleyiciye nötr duygular verilmeye çalışılır. Gün ışığı değerinden daha yüksek ışık değerleri beyaz ışıklar gibi her yüzeyi eşit bir şekilde aydınlatmazlar böylelikle daha gölgeli ve yumuşak bir etki yaratılır. Bu tür ışıklar olumlu duyguları yansıtmak için kullanılır.

Sinemada istenilen etkinin verilmesi için görüntü yönetmenleri ışık konusunda dramatik ışıklandırma olarak Chiaroscuro ışıklandırma sistemini en uygun olarak bulmuşlardır. Chiaroscuro ışık ve gölge kontrastı demektir. Bu yöntem ünlü ressam Rembrant'ın ışıklandırma tekniği kullanılarak elde edilir. Görüntü yönetmenleri istedikleri ışık gölge etkisini verebilmek için ünlü ressamların tablolarını incelemişlerdir



Resim 4.1.10.1 The Feast of Belshazzar 1635 Rembrandt

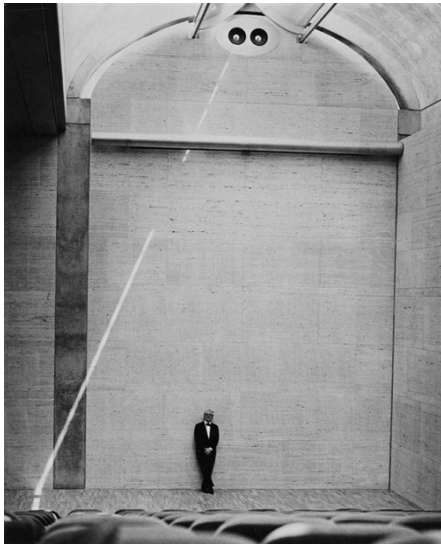
Rembrandt ışıklandırmasında spotlar belli noktaları aydınlatır. Flat aydınlatmada chiaroscuro aydınlatma çeşidinin tam ters özelliklerini taşır. Işık belli noktalardan değil de homojen olarak yayılır. Bir diğer aydınlatma türü siluettir. Burada arka plan ışıklıdır. Önde yer alan şekiller ve figürler önemli değil onların dış çizgileri önem taşır.



Resim 4.1.10.2 Siluet aydınlatması, İstanbul silueti

Mimarlıkta da ışık mekânı yaratmada ve mekân derinliğini algılatmada önemli bir etkindir. İstenilen mekân etkisi ve algısını yaratmak için ışık kullanılır. Öte yandan da istenmeyen ışık etkileri engellenmeye çalışılır. Mimarlık ve ışık arasındaki güçlü bağı açıklamak için Le Corbusier, mimarlık ışık altında bir araya getirilmiş kütlelerin, ustaca doğru ve görkemli oyunudur der. Ona göre gözlerimiz biçimleri ışıktaki görmek için yapılmıştır, ışık ve gölge bu biçimleri açıklar; küpler, koniler, küreler, silindirler ve piramitler ışıktaki avantajlı olan biçimsel formlardır. Fransız mimar Etienne Louis Boullée ye göre ise mimarlığın etkileri ancak ışıktaki ortaya çıkar (Boullée, 1953).

Işık deyince akla gelen en önemli mimar Louis Kahn'dır. Louis Kahn yapılarında mimarlığı ve mühendisliği ışıkla bir araya getirir ve mekânı şekillendirir. Ona göre mimari bir mekanın oluşmasında en önemli şey doğal ışıktır. 'No space, architecturally, is space unless it has natural light' Kahn gün ışığının günün saatine, aylara, mevsimlere göre değişmesini binanın mod değiştirmesi gibi açıklamıştır ve yapay aydınlatmayı bu sebeple dinamik bulmaz. Kahn' ın yapılarından ışık konusunda en önemli örnek Kimbell Sanat Müzesi'dir. Buranın temasının ışık olduğunu söyleyen Nell Johnson Kimbell Sanat Müzesi'ni anlattığı kitabına 'Light is the Theme' adını vermiştir.



Resim 4.1.10.3 Louis Kahn ,
Resim 4.1.10.4 Kimbell Art Museum.

4.1.11 Sonuç:

Sinema ve mimarlık arasında kullanılan ortak terminolojiyi incelediğimiz zaman, bu iki disiplin arasındaki ilişkinin sadece estetik boyutunda bir etkileşim değil, birbirini besleyen ve diğer disiplinlerle de ilişki kuran daha karmaşık bir yapıda olduğu anlaşılır.

Bu iki sanat dalının, zaman içerisinde değişimi ve gelişimi birbirlerinin gelişimine de katkı sağlar. Sinemanın mimarlık için oluşturduğu deneysel ortam, gerçekte var olmayan mekân ve yapıtları ile mimarlık için alternatif bir temsili yet ortamı oluşturur ve izleyiciyle iletişime girer.

Tezin, sinema ve mimarlık disiplinleri arasındaki ortak terminoloji bölümünde, iki disiplinin tasarım ve uygulama yöntemleri arasındaki ortaklık ve benzerlik incelenmiştir. Sinema ve özellikle görsel sanat dalları için önemli olan kompozisyon kavramı, mimarlık içinde geçerlidir. Sinemanın, yazılı bir senaryonun temsili olarak kabul edilmesi ve plan, kesit gibi teknik çizimlerin de mimari ürünün bir temsili olması, temsil kavramının da iki disiplin için geçerli ve önemli olduğunun bir göstergesidir.

Çerçeve sinema için bir sınırlama aracından çok, bir tasarım aracı olarak ele alınabilir. Çerçevenin yarattığı sınırlar, görüntü kompozisyonunda önemli bir yer tutar. Bunun mimarlıktaki karşılığı ise hem strüktür olarak çerçeve kullanımı, hem de Le Courbusie'nin yaptığı gibi temel tasarım aracı olarak kullanımıdır. Temel tasarım aracı olarak bakıldığında fotoğraftaki sabit çerçeveden çok sinemadaki çerçevenin birbirine yakın olduğu görülür.

Kurgu ve montaj teknikleri, sinemanın çekim tekniğinin bir gereği olmasının yanında yönetmen ve filme göre değişen ve farklı kullanımlar içeren yöntemlerdir. Kurgu tekniğinin bir tasarım yöntemi olarak mimaride kullanılması Tschumi örneğinde olduğu gibi mümkün ve gelişime açıktır.

Bunlar dışında ışık-gölge, senaryo, zaman, algı gibi kavramlar her iki disiplinde tasarım aşamasında, ürün oluşturma ve sunum aşamalarında kullanılan terminolojilerdir. Terminolojik ilişkinin bu denli yakın olması, sinema ve mimarlık arasındaki etkileşimin ve yakınlığın bir gereğidir.

4.2. Sinemanın Mimarlığa Deneysel Ortam Oluşturması:

Teknolojik gelişmeler ya da beklentiler, bilimkurgu sinemasında mekansal olarak sembolize edilirler. Bilimkurgu sinema bize teknolojik ütopiyaların resimlerini sunarlar. Toplum gelişen teknolojik olanaklarla değişir ve bu değişim beraberinde kaçınılmaz olarak sosyal ve mimari ihtiyaçlar getirir. Bu ihtiyaçlar üzerine varsayımlar yapılır, tasarımlar üretilir. Oluşturulan setler mimari ve sosyal açıdan geleceği portre eder. Luis Bunuel'e göre mimar set tasarımcısının yerini alacaktır ve film, mimarın cesur hayallerine vefalı bir tercüman olacaktır (Bunuel, 1996). Bu sebeple film mimarisi, mimari ütopya içinde bir alternatif temsiliyet ortamı oluşturur.

Bu konuda en iyi örneklerden biri Metropolis filmidir. Bu film geleceğin kenti hakkındaki modern ve ütöpik yaklaşımlarının bir kombinasyonunu sunar.

Metropolis 1927 yapımı ilk sessiz bilimkurgu filmidir. Avusturyalı yönetmen Fritz Lang bu filmi o dönemde büyük bir masrafla ve yeni teknikler kullanarak çekmiştir. Bilim kurgu türü filmlerde teknolojik gelişmeler mekânlara, mimariye direkt olarak yansımaktadır. Mimarlıkta üretilen ütopya projeleri gibi bilimkurgu sineması için de yeni mekânlar tasarlanır, fikirler üretilir, dolayısıyla da bilimkurgu filmleri, kaynağını insan beyninin gücünden alır. Nitekim kendisi ve babası da mimar olan bir yönetmen tarafından çekilen

Metropolis filmi de Lang'ın 1924'te New York' a yaptığı bir seyahatten esinlenilmiştir.

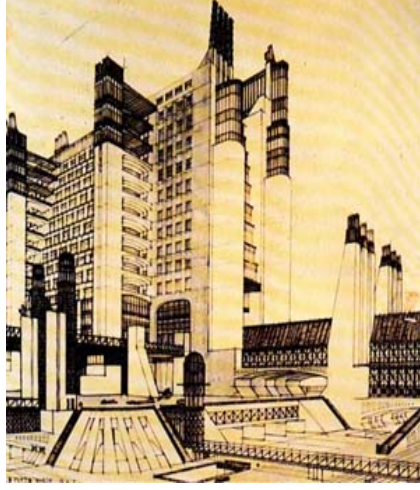


Resim 4.2.1. 1919 New York City

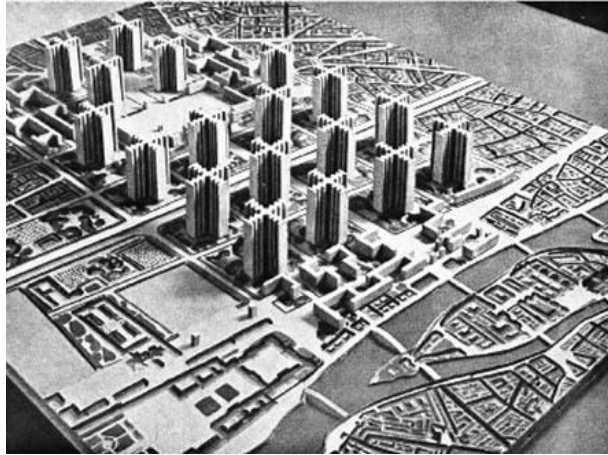


Resim 4.2.2.Metropolis Filminin Seti

Metropolis, yönetmenin esin kaynağı olan Manhattan silüetinin tekrarlarından ve abartılarak yeniden tasarlanmasıyla oluşur. Filmde yerüstünde camdan ve çelikten yüksek binalar, yüksekte geçip giden otoyollar, hava araçları varken yeraltında yerüstündeki hayatın sürmesini sağlayan işçilerin çalıştığı ve yaşadığı mekanlar vardır. Buradaki işçiler hem ruhen hem bedenlen robotlaşmış, makineleşmiştir. Lang'ın kenti genel görünümü ile ütöpik kent kavramı ile ortak noktalara sahip iken anlattıkları ile distopik olarak ele alınabilir. Film teknolojinin insanlara mutluluk vermeyeceğı mesajını verirken bu düşünce dönemin modernist mimarları tarafından tepkiyle karşılanmıştır.



Resim 4.2.3 Antonio Sant'Elia'nın Citta Nuova



Resim 4.2.4 Le Corbusier'in Ütöpik Şehirleri

Fritz Lang filminde keskin geometriler kullanır, yatayda ve dikeyde bu keskin geometrilere bir şey eklememesinin mümkün olmadığı izlenimi vardır. Bu kent Le Corbusier 'in ütopik şehri Radyan Kent i anımsatır. Zaten mimar olan Lang filmin yapımında Antonio Sant Elia' nın Citta Nuova' sını ve Le Corbusier'nin ütopik şehirlerini incelemiştir (Neumann, 1996).

Filmde şehir görüntüsünü göstermek yönetmenin asıl amacı olmuştur. Filmlerde var olan şehirlerin silüetleri gösterilmek istendiğinde ressamların boyadığı fotoğraflar arka plâna konularak yapılmaktaydı, fakat Lang' ın istediği o güne dek yapılmamış bir şeydi. Bu sebeple Metropolis filmi için tüm kentin maketi yapıldı. İstenen şehir görüntüsü aynalarla ve ışıklarla oluşturulan efektlerle meydana getirilmiştir. Bu görüntü sonraları Batman filminin yapım tasarımcısı olan Anton Furst' a esin kaynağı olacaktır. Furst Gotham City Katedrali' ni tasarlarken Metropolit'teki Babil Kulesi 'nden esinlendiğini söylemiştir (Neumann, 1999).

5. KARA FİLMLER:

Kara film terimi ilk defa 1946 yılında İsviçreli eleştirmen Nino Frank tarafından çürümüş ve itici bir dünyanın içine yerleştirilen kahramanların hikâyelerinin anlatıldığı Hollywood suç filmlerini tanımlamak için kullanılmıştır. Kara film tanımlamasının, ilk defa 1946 yılında kullanılmasına rağmen, bu tanımın kapsadığı filmler 1940 yılından itibaren çekilmeye başlanmıştır. Kara film terimi, bu filmler için kullanılmaya başlanana kadar, bu filmleri Amerikalı eleştirmenler “psikolojik macera filmleri”, “marazî dramlar” ve “dolambaçlı” cinayet filmleri olarak tanımlamışlardır (Spicer, 2002).

1940 ve 1950 yılları arasında Amerikanın büyük buhran döneminde ortaya çıkan suç filmleri, Alman dışavurumculuğundan da etkilenecek kara filmlerin klasik dönemini oluşturur. Kara filmlerin karanlık üslûbu, 1940 ve 1950 yılları arasında Amerika’da yaşanan bunalımın bir sonucudur. Bu sebeple kara filmler, insanın yabancılaşma, ölüm, kimlik krizi çerçevesinde gelişen var oluşsal arayışını konu alır (Monaco, 2000)

Kara filmlerin görsel üslûbunun en büyük esin kaynaklarından biri olan Alman dışavurumculuğu çok genel hatlarıyla 1900’lü yılların başlarından 1920’li yılların ortalarına kadar Almanya’da resim, heykel, mimarlık gibi sanatının birçok dalında kendini hissettiren bir akımdır (Teksoy, 2005). Alman dışavurumculuğunun sinemaya yansması da Amerika’daki büyük film stüdyolarıyla yarışamayan Alman sineması için bir mücadele yolu olarak ele alınabilir. Kendi stilini yaratan Alman sineması, hem bu stille Amerikan stüdyo filmleriyle yarışma imkanı sağlamış, hem de yatırım maliyetlerini düşürebilmiştir.

Bu filmler genelde gerçek dışı dekorlar, çarpıtılmış kamera açıları ve abartılı ışık gölge kullanımları içermektedir. Filmin başarısı set tasarımı ve ışıklandırmaya dayanmaktadır. The Cabinet of Dr. Caligari filmi Alman dışavurumcu sinemasının en önemli örneklerden biridir ve bir filmde dekorun öne geçerek belirleyici öge olmasını belirten “Kaligariçilik” terimi söz konusu bu filmle birlikte ortaya çıkmıştır (Teksoy, 2005).

Dışa vurumculuğun aşırı gerçek dışılığı zaman içerisinde etkisini kaybederken, ışığın, gölgenin ve dekorun anlam bütünlüğü yaratmak amacıyla abartılı kullanımı, 1920 ve 1930'lu yıllardaki filmlerde de etkisi gösterdi ve Nazi Almanyası 'ndan kaçan sinemacılar tarafından Hollywood'a taşındı.



Resim 5.1. The Cabinet of Dr. Caligari Filminden Bir Resim

1955 yılında Fransız eleştirmenler Raymond Bore ve Etienne Chaumeton Amerikan Kara Filminin Panoraması kitabında, kara filmleri tanımlamaya çalışır ve bu çalışma, bu konuda yapılan kitap çalışması olup, daha sonraki çalışmalara temel oluşturur. Bore ve Chaumeton kara filmlerin kaynağı olarak suç ile ilgili hikâyeleri gösterir (Hardy, 2003). Filmlerde klâsik anlatı ters çevrilir. Suç hikâyelerinde polislerin gözünden anlatılan hikâyeler, bu sefer suçluların gözünden aktarılmaya başlamıştır. Film karakterleri içerisinde tamamıyla iyi olan kimse bulunmaz ve karakterler arasındaki güven duygusu, film boyunca değişim gösterir.

Naremore, kara filmlerin tanınmasının kolay fakat tanımlamasının zor olmasından bahseder (Naremore, 1998). Kara filmleri tanımlamanın bu zorluğu, kara filmin bir tür olarak kabul edilip edilemeyeceği tartışmasının da bir sonucudur. Foster Hirsch kara filmi yapısı, konusu, karakterleri ve görsel benzerlikleri üzerinden bir tür olarak tanımlar ve bu benzerlikler üzerinden türün sınırlarını tanımlamaya çalışır. James Domico da kara filmi bir tür olarak kabul eder fakat Naremore 'den farklı olarak türün görsel bütünlüğünün var olmadığını ileri sürer (Conard, 2006).

Thomas Schatz kara filmi bir tür olarak değil bir üslûp olarak tanımlar. Bu üslûp suç filmlerinden sosyal içerikli filmlere kadar birçok filmde bulunabilir (Schatz, 1997). Bu da kara filmi tanımlamayı güçleştirir. Western filmlerinde yapıldığı gibi dekora dayalı bir tanımlama yapmak ya da karaktere dayalı bir tanımlama yapmak da mümkün değildir. Çünkü kara filmlerin ana karakterlerinden biri olan gangsterler, her kara filmde bulunmaz. Kara filmler ancak filmlerdeki yaklaşımlarla ve bazı temel ilkelerin varlığıyla tanımlanabilir.

Raymond Durnat da kara filmlerin bir tür olmadığından bahseder. Durnat'a göre kara filmler ruh hali ve konu ile sınıflandırılabilir. *Paint it Black; The Family Tree of The Film Noir* adlı çalışmasından kara filmlerin konularını 11 başlık altında inceler ve o başlıklar gangster, kaçış, özel dedektif, orta sınıf cinayeti, çift kişilikler, cinsel patoloji, psikopatlar, rehin alma, Naziler ve kızılar, korku ve fantezi ve sosyal eleştiri olarak suç gibi konulardan oluşur (Durnat, 2006).

Kara filmler, çıkış noktasından itibaren diğer sanat dallarıyla ilişki içerisindedir. Edebiyatta, Amerikalıların 'hard-boiled' olarak tanımladıkları, dedektiflerin ve İtalyan, Yahudi, İrlandalı gangsterlerin hikâyelerinin anlatıldığı suç öykülerinden beslenir. Resimde; Barok dönemi sanatçılarının 14 ve 15. yy da kullandığı gölgelendirme ve keskin kontrast kurma tekniğinden etkilenmiştir. Genel olarak bakıldığında ise 1910 ve 1920 yıllarında tiyatro, fotoğraf ve mimariyle yakın ilişki içerisinde bulunan Alman dışa vurumculuğundan etkilenmiştir. Hitlerin Tek Halk/Tek Ülke/Tek Führer sloganıyla barbarlığın sınırlarını zorladığı Avrupa'dan kaçan Alman ve Avusturyalı birçok sinemacı Amerika'ya gelmiş ve bu yeni kıtada suç dolu caddelerle karşılaşmışlardır. Her yerde karşılarına çıkan bu ölüm kalım savaşı, beraberlerinde getirdikleri yeni sinema teknikleri kara filmlerin şekillenmesinde etkili olmuştur. Amerika'da şiddetin ve toplumsal güvensizliğin artması kara filmlerin de gücünü arttırmıştı. Süper güç olmaya soyunan amerikanın Hiroşima ve Nagazaki 'ye attığı ve binlerce kişiyi öldüren atom bombaları toplumsal paranoyayı beslemişti. Klâsik kara filmler romantik ve kadenci yaklaşımlarıyla 1930'ların Fransız gerçekçiliğinden, belgesel havasıyla 1940'ların İtalyan gerçekçiliğinden etkilenmiştir. *Çıplak Şehir* (1948) gibi, set dışında amatör oyuncularla çekilen filmlerle de yeni gerçekçilik yaklaşımına eğilim göstermiştir.

5.1 Fransız Kara Filmleri:

Fransız sinema eleştirmenleri kara film çalışmalarında önemli bir yer tutmaktadır, zira kara film bir Fransız keşfi olarak nitelenebilir. (Vernet, 1993) Bu keşfin sahibi olarak Nino Frank'ı göstermek mümkündür. Çünkü Kara Film (Film Noir) terimin ilk olarak Frank 1946 yılında kullanmıştır. Nino bu terimi, Citizen Kane(1941), Now Green Was My Valley (1941), The Maltase Falcon (1941), and The Little Foxes (1941), Laura (1944), Murder My Sweet (1944), and Double Indemnity (1944) filmlerini tanımlamak için kullanır. Fransız Kara Filmleri denince ise ilk akla gelen filmler 1940 ve 1950 yılları arasından klâsik dönemini yaşayan Fransız Kara filmlerinden; 1947 yapımı Quai des Orfèvres, 1947 yapımı Le Salaire de lâ peur ve 1955 yapımı Les Diaboliques 'dir.



Resim 5.1.1.Les Diaboliques Filminden Bir Sahne

Fransız sineması Nazilerden kaçıp Amerika'ya gitmeye çalışan film yapımcıları için bir geçiş bölgesi olmuştur. Amerika'ya gidip, orada kara filmlere imza atan sinemacılar, Fransız filmlerinin bir film içerisinde birden fazla tür melezleme eğilimine uyum sağlamışlar ve Alman Dışavurumcu sinemasının *The Cabinet Of Dr. Caligari* (1919) filmi örneğinde olduğu gibi gerçek üstü set tasarımlarıyla, Fransız sinemasının gerçekçi set tasarımındaki ısrarının uzlaşması için bir yol bulmuşlardır. Bu gerçekçi set tasarımı ve abartılı gölgeler kullanacak olan klâsik Amerikan Kara filmlerinin tohumlarının gelişmesi için zengin bir ortam sağlamıştır. Böylece Fransız sinemasının kara film yorumu daha sonra Amerikan sinemasında da etkilerini göstermeye devam etmiştir.

Fransız sineması kara filmle daima ilişki içerisinde olmuştur. Fransız şiirsel gerçekçiliği kara filmi etkileyen kültürel kaynaklardan biri olarak görülebilirken, klâsik kara film döneminin bitmesiyle beraber Fransız yeni dalga sineması kara filmi çağdaş bir şekilde yorumlayarak yeni kara filme giden yolu açmıştır (Mutluer, 2008).

Robin Buss, *French Film Noir* kitabında, Fransız kara filmlerinin genel olarak klâsik dönem Amerikan kara filmlerine nispeten daha fazla tarihi ve coğrafi çeşitlilik sunduğundan bahseder. Filmlerde Fransız şiirsel gerçekçiliğinin etkilerini de görmek mümkündür. Fransız ve Amerikan kara filmleri öykü, stil ve tema olarak benzer özellikleri taşır. Benzer özellikleri 5 başlık altında incelemek mümkündür.*

- Görsel olarak karanlık bir atmosfer hâkimdir.
- Suç ve öldürme konularını işlerler.
- Ahlaki belirsizliği, iyi ve kötünün sınırlarının belirsizliğini incelerler.
- Paranoya ve kötümser ruh haline vurgu yaparlar. Filmlerde bu hisler baskın olarak fark edilir.
- Genel olarak mutlu son kullanmazlar.

(*15th Brisbane Internatiol Film Festivali Raporu, 2006)

5.2. Kara Filmlerin Genel Özellikleri:

Kara filmlere genel hatlarıyla baktığımızda, klasik kara film akımının, hilenin, sahtekârlığın ve cinayetin sıradanlaştığı karanlık bir dünya çizdiğini görürüz (Ryan ve Kellner, 1997).

Görsel üslup olarak yalın aydınlık/karanlık karşıtlığını ve dramatik gölge oyunlarını kullanır. Işıklandırma sistemleri basit ve ekonomiktir. Klâsik kara filmin özelliği olan derin gölgelere siyah beyaz filmlerde olduğu kadar gelişen teknolojiyle beraber çekilmeye başlanan renkli filmlerde de rastlamak mümkündür. Genel olarak gece çekimlerini içeren kara filmlerde kamera tekniği de farklılıklar göstermektedir. Dar açı veya geniş açı objektifleri kullanmak, birden çok aynadan yansıyan veya tam yansıtıcı olmayan yüzeylerden yansıyan görüntü kullanımı kara filmlerde bolca kullanılan tekniklerdendir.

Montaj yapısı olarak klâsik kurgu tekniklerinden farklılıklar gösterebilir. Olaylar ard arda sıralanmak yerine anlaşılması güç ve belli bir kronolojik sıralama içermeyen bağlantılar şeklinde olabilir.

Genelde başkarakter ön plândadır ve olaylar onun gözünden anlatılır. Konu olarak ise suç baskın bir öğedir. Şüphe baskın duygulardandır ve sahte şüpheler ile kime güvenileceğinin belirsiz olduğu ortamlar kara filmlerde sık sık karşımıza çıkar. Başkarakterler genelde şüpheli tipler veya ‘Femme Fatale’ (ölümcül kadın) tiplerinden oluşur. Klâsik sinema anlatısının aksine erkek karakter güçlü ve kahraman olarak ele alınmaz. Güçsüzlüğünün farkında olan erkek karakter, film boyunca yaşama ve var olma savaşı verir. Kadın karakterler ise klâsik sinemanın aksine, masum ve anaç değildir. Güçlü yapıdadır ve sahip olduğu cazibe sayesinde erkek karakter ve aile yapısı için tehlikelidir (Tansel, 2007).

Kara filmlerin genel dekoru şehirlerdir. Şehirler bir lâbirent gibidir ve içinde barındırdığı sokaklar tehlike doludur. Fabrikalar ve endüstriyel tesisler sıkça rastlanan dekorlardandır.

Mizansendeki nesnelerin düzensiz yerleştirilmesi sayesinde güvensiz ve tedirgin edici bir dünya yaratır. Bu düzensizlik çekim tekniğinde de görülür. Yakın, orta ve uzak çekimler düzensizdir. Kurgu esnasında değişik ölçekteki bu çekimler birleştirilerek rahatsız edici kurgular oluşturulur. Kara film örneklerinde mekânların tanıtıcı uzun çekimleri yer verilmez, böylece izleyicinin mekân özdeşleşmesi engellenir (Place ve Peterson, 2006).

Makyaj, müzik, aydınlatma ve dekor önemli öğeler olarak ele alınır. Gölge ışık zıtlıkları belirgindir. Bu biçimsel özelliklerin, içerik belirleyici bir etkisi vardır (Ryan ve Kellner, 1997).

Hikâyeler genel olarak karamsar olanlardan seçilir. Başkahramanın rasgele çabalayışı ve umursamazlığı anlatılır. Bunda 1950'li yılların Amerika'sının etkisi çok büyüktür. Toplumsal paranoya filmlerde beden bulmuştur ve yabancılaşmayı anlatır.

5.3. Kara Filmlerin Gelişim ve Değişim Süreci

Kara filmlerin klâsik dönemi, eleştirmenlerin ilk gerçek kara film olarak kabul ettikleri 1940 yapımı Üçüncü Kattaki Yabancı filmi ile başlar ve 1958 yapımı Habisin Dokunuşu filmi ile son bulur. Bu tarihten sonra çekilen filmler Hollywood'un gelişen teknikleriyle beraber değişime uğramıştır ve aynı zamanda Hollywood filmlerini de etkilemiştir.



Resim 5.3.1. Üçüncü Kattaki Yabancı Film



Resim 5.3.2 Habisin Dokunuşu Film

Klâsik kara filmler, A sınıfı filmlerin taşıdığı olumlu mesaj aktarma kaygısı taşımaz. Daha çok kasvetli ve güvensizlik veren dramalar yaratır. A sınıfı filmlerde yer alan saklı kamera ve montaj teknikleri yerine ise rahatsız edici kamera açıları ve karmaşık montaj yöntemleri kullanır. Işık tekniği olarak ise çarpıcı ve dışa vurumcu bir yöntem benimser. Bu sebeple genel olarak B sınıfı düşük bütçeli filmlerden oluşur. Bu sayede büyük filmlerin uymak zorunda oldukları Amerikan film piyasası sınırlamalarından bağımsız şekilde, özgün ve özgür olmasını sağlar. B filminin kendini kara filme vermesinin bir başka ve en önemli sebebi ekonomidir. Loş aydınlatmalar sadece elektrikten tasarruf sağlamamış aynı zamanda dekor ve örtü kullanımında ucuza kaçılmasını da sağlamıştır. Sis ve duman da bu amaca hizmet eder. A filmi olup B filmi karakteristik özelliklerine uygun olarak çekilen filmlerde mevcuttur. Bunun en önemli örneği 1949 yapımı Çapraz filmidir.



Resim 5.3.3 Çapraz Filmi (Criss Cross 1949) Filmi

Bazı film eleştirmenleri, klâsik dönemden sonra yapılan filmlerin gerçek kara filminden başka bir şey olduğunu ve klâsik kara filmleri taklit ettiğini savunurlar. Klâsik dönemde film yapımcıları kara filmin tanımından bağımsız olarak film yaparken, sonraki dönemdeki yapımcılar bu kavramın farkındadır. Bazı eleştirmenlere göre ise klâsik kara film zamana göre sınırlandırılabilirdiği gibi, Western filmlerinde olduğu gibi Amerika coğrafyasıyla da sınırlandırılabilir. Fakat 1939 Fransız yapımı Gün Doğar ve 1947 İngiltere yapımı Brighton Kalesi Amerika dışında yapılan ve başarılı olan kara filmlere örnektir. Japonya’da ise ünlü yönetmen Akira Kurosawa kara film olarak tanımlanabilecek bir kaç film çekmiştir.



Resim 5.3.4 Brighton Kalesi (Brighton Rock 1947)

Klâsik kara film döneminde ortaya çıkan yaklaşımların, bilinçli olarak onaylanması, reddedilmesi ve yeniden tasarlanmasıyla yeni dönem kara filmler oluşmaya başladı. 1950’li yılların sonunda sona eren kara film klâsik dönemi 1960’lı yılların başlarında kendini yeni dönem kara filmlere bıraktı. Bu filmler klasik kara film üslubunu taşımasının yanında zihinsel bulanıklıklara da yer vermeye başlamıştır.. Bu konudaki en önemli örneklerden biride 1962 yılında çekilen Marçulyalı Aday filmidir. 1960 ve 1970’li yılları kapsayan bu dönemin en önemli filmlerinin başında 1974 yapımı Polanski ’nin yönettiği Çin Mahallesi ve 1976 yılı yapımı Scorsese ’nin yönettiği Taksi Şöförü filmi gelir. Bu dönemde çekilen filmlerin içeriğinde masumiyet önemi kaybetmiştir ve filmlerin içeriği de zalimlik ön plâna çıkmıştır. Daha önce çekilen filmlere göre daha kızgın ve protest bir tarz almaya başlamıştır.

1980’li yıllarda büyük stüdyoların maliyet ve riskten kaçmak şeklindeki tutumu B sınıfı filmleri ve dolayısıyla kara filmleri tekrar popüler hala getirdi. Bu dönemin en ünlü filmlerinden biri 1980 yapımı Scorsese’nin yönettiği Kızgın Boğa filmidir. Gelişen teknolojiye rağmen siyah beyaz olarak çekilen bir film hem çekim yönünden hem konu ve tema yönünden daha önce çekilen kara filmlerle ilgi kurar. Bir boksörün hayatını anlatan film, aslında boksörün hayatı üzerinden çürümeyi anlatmaktadır.

Özellikle 80'lerden sonra, kara filmlerdeki suç, yalıtılmışlık, yabancılaşma, özgürlük gibi konular daha baskın hale gelmiştir. (Ryan ve Kellner, 1997) Bu filmlerden mekânlar, sadece tehlikeli sokaklarla sınırlı değildir. Ailenin tehlikelere karşı sığınabilecek bir liman olmaktan çıkmasıyla, ev önemli mekân haline gelmiştir. (Ryan ve Kellner, 1997).

1990'lı ve 2000'li yıllarda kara film alanında önemli çalışmalar yapılmıştır. Özellikle 1992 yılında Tarantino tarafından yönetilen Rezervuar Köpekleri, klâsik kara film üslûbunu yansıtmamasının yanında B filmi ruhunu taşıyan bir A sınıfı film özelliğindedir. 2001 yapımı Coen kardeşlerin yönettiği Orada Olmayan Adam filmi de yeni kara film üslûbunu taşıyan güncel filmlerdendir. 2000'li yılların en önemli kara filmlerinden biri ise Robert Rodriguez'in yönettiği, ticarî başarısının yanında ilginç çekim teknikleriyle de dikkatleri üzerine çeken Günah Şehri filmidir.

5.4. Kara Filmlerde Mekân:

Kara filmlerin kusurlu kahramanları genel olarak, ilk dönem filmlere toplumdaki adaletsizlik sebebiyle suça teşvik edilmiş kişiler iken, yakın dönem filmlerinde yaşadığı topluma yabancılaşan kişilerden oluşur. Kahramanların toplumla olan bu ilişkisi sebebiyle, kara filmlerde toplum ve yaşanan şehir ile olan etkileşim genelde ele alınır. Olayların geçtiği şehirler genel olarak lâbirent şehir olma özelliğini taşırlar. Set olarak gerçek şehirlerin kullanıldığı filmlerde New York, San Francisco, Los Angeles ve Chicago sahip oldukları dar sokakları, barları ve gece kulüpleri ile karşımıza çıkar. Film için özel olarak yapılmış setlerde çekilen filmlerde ise karamsarlık ve kapana kısılmışlığı vurgulayan öğeler, Karanlık Şehir veya Günah şehir filminde olduğu gibi abartılarak kullanılır. Dış sahneler genelde gece geçer ve derin gölgeler barındıran dar, mazgallarından yağmur sularının aktığı, ıssız ya da hareket edemeyecek kadar arabanın dolduğu caddeleri gösterir. Sokaklar loştur ve yanıp sönen neon lâmbalar ile aydınlatılmıştır. Bulanık ve şüpheli bir havaya sahiptir.

Klâsik kara filmlerde set olarak kullanılan karanlık mekânlara, yeni dönem klâsik filmlerde evler de dâhil olmuştur. Ailenin tehlikeye karşı sığınabilecek bir liman olmaktan çıkmasıyla ev en önemli mekânlardan biri haline gelir (Ryan ve Kellner 1997).

İç mekânlar, az aydınlatılmış, genelde tek ışık kaynağıyla aydınlatılan, kasvetli ve klostorofobik mekânlardır. Pencereleler genelde demir parmaklık veya jalûzilerle kapatılmış, dışarı ile olan sınır daha belirgin hale getirilmiştir. Pencerelelerdeki jalûzilerin karakter üzerine düşen gölgeleri ve aynadan yansıyan görüntüler, sık sık bu tür filmlerde karşımıza çıkar. İç mekân olarak ucuz apartman daireleleri, büyük şehirlerdeki otel odaları, karanlık dedektif ofisleleri, kumar oynanan kulüpler veya terkedilmiş depolar kullanılır. Fabrikalar, elektrik santralleleri, tren garları gibi endüstriyel yapılar genellikle aksiyonların yaşandığı yerlelerdir.

Kullanılan otel odaları, temsil ettikleleri ile yalnızlık, melânkoli, uzaklık, bireysellik, terk etme ya da kalma, seyahat veya yolculuk, bulunma hali, geçicilik, bağı olma, bağı olmama bağıllık duygusunun olmaması, ait olma, içe dönüklük, gibi metaforları işaret ederek kara filmler için uygun bir set oluşturur (Altuntaş, 2008).



Resim 5.4.1 Jalûzi Gölgesi ve Oyuncu

5.5.Türk Sineması Ve Kara Film Denemeleri:

Türkiye, sinemayla, 19 Mart 1914 tarihinde Şehzadebaşı 'nda Milli Sinema adı verilen ilk Türk sinemasının açılmasıyla tanışmıştır. I.Dünya Savaşı'nın başladığı günlerde yedek subaylığını yapan Fuat Uzkınay, Türk sinema tarihinin ilk filmini çeker. Ayastefanos'taki Rus Abidesinin Yıkılışı adını taşıyan ve tarihi anısı olan bu film, 150 metre uzunluğunda bir belgeseldir. 14 Kasım 1914'le Türk sinemasının gerçek doğum tarihi gerçekleşir. İlk öykülü filmler ise Sedat Simavi 'nin çabalarıyla gerçekleşir. Sedat Simavi 'nin yönetmenliğini yaptığı Pençe'yle Casus, Türk sinemasında çekilen ilk öykülü filmlerdir (Pınar, 2006).

Bu tarihten sonra Türk sineması her sene daha da çok ürün vererek gelişmeye başlamıştır ve yıllık üretilen film sayısını 1950'li yıllarda senede 20 filme kadar çıkarmıştır. 1960 lı yıllarda İstanbul'da 181 yazlık sinema faaliyet göstermekteydi. Türk Sineması 1972 yılında 294 filmle üreterek tarihinin rekorunu kırmıştır (Burçak, 1998).

Bu tarihten sonra ise film sayısı 90'lı yılların sonuna kadar giderek azalmaya başlamıştır. 1989 ile 1996 arası 7 yıllık süreçte toplam 483 film çekilmiştir ve bunların 385 tanesi gösterime girememiştir (Pınar, 2006) .

Türk Sineması tarihi boyunca, değişik tür ve konularda film üretmiştir. 1940'lı yıllarda Faruk Kenç'in çektiği Yılmaz Ali filmi ile polisiye filmler çekilmeye başlamıştır. 1953 yılında Ömer L. Akad tarafından çekilen İspala Cinayeti filmi uluslar arası ödüller almıştır. 1953 yılında Drakula İstanbul'da filmi ile ilk türk korku filmini Turgut Demirağ çekmiştir ve Atıf Demirağ dünya sinema tarihine köpek dişleri görünen ilk Drakula olarak geçmiştir. 1970 yılında ise Yavuz Yalınkılıç bir zombi filmi denemesi olarak Ölüler Konuşamaz ki yi çekmiştir.

Değişik türlerde filmler üreten Türk Sineması, 1950'li yıllardan bu güne birçok kara film örneği de barındırır. Fakat yapılan kaynak taramasında kendisini kara film olarak tanımlayan filmlerin, genel olarak 90 sonrası çekilen filmler olduğuna rastlanmıştır. Karanlık Sular (1993), Üçüncü Sayfa, Münferit (2008), Gölge (2009), Ejder Kapanı (2010) Acı Aşk(2009) ve Polis Filmi bunlara örnek olabilir.

Bu filmlerden 2009 yılı yapımı olan gölge film klâsik kara film, görsel öğelerini barındırır. Yönetmenliğini Mehmet gürelinin yaptığı film Peyami Safa'nın Sema ve Gölgesi adlı romanından uyarlanmıştır. Yerel bir hikâye olması ve amerikan klâsik dönemi kara filmlerinin özelliklerini yansıtması bakımından, Türk sinemasının kara film çalışmaları ve örneklemeleri bakımından önemli bir eser olarak kabul edilmektedir.



Resim 5.5.1.Gölge Filminden bir Sahne

6. MİMARLIK VE SİNEMA İLİŞKİSİNİN ÖRNEK KARA FİMLERDEKİ MEKÂNLAR ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

Kara filmler, ortaya çıkmaya başladığı 1940'lı yıllardan bu yana değişik türlerde örnekler vererek varlığını sürdürmüştür. Özellikle toplumsal çöküşlerin yaşandığı dönemlerde, bu olayların ve toplumsal ilişkiler üzerinde yarattıkları kuşku, güvensizlik, korku ve kaygının bir yansıması olarak, diğer kitle iletişim araçlarından daha özgür bir yapıda olan sinemada varlık göstermiştir. Çalışmanın bu bölümünde ilk film gösteriminden beri sinemayla ilişki içerisinde olan mimarlığın, kara filmler üzerindeki anlamsal ve görsel etkileri incelenecek ve, filmlere kattıkları fayda ele alınacaktır. Bu inceleme yapılırken Karanlık Şehir, Taksi Şöförü ve Polis filmi ayrıntılı olarak değerlendirilecektir.

6.1 Karanlık Şehir (Dark City, 1988)



Resim 6.1.1 Karanlık Şehir Filminin Posteri

Karanlık Şehir filmi 1998 yılında Alex Proyas tarafından yönetilen, bilim kurgu öğeler içeren kara film tarzında bir filmidir. Alex Proyas, birçok benzer özellikler içeren The Crow filmini yönettikten sonra, David S. Goyer ve Lem Dobbs ile birlikte filmin hikâyesi yazmıştır. Filmin başrolünde ise Rufus Sewel oynamaktadır.

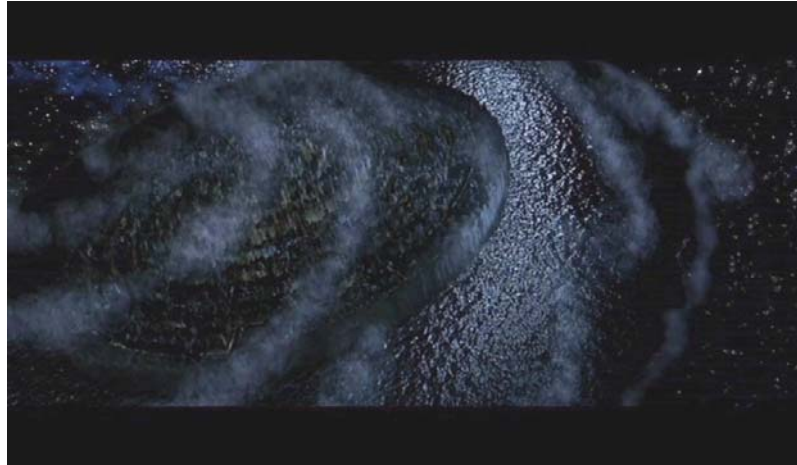
Film bir gece yarısı otel odasında uyanan ve geçmişe dair hiç bir şey hatırlamayan John Murdock'ın (Rufus Sewel) hikâyesini anlatır. Murdock uyandığında odasında bir ceset vardır ve bu ceset şehirde bir süredir işlenen seri cinayetlerin son kurbanıdır. Murdock cinayeti işleyip, işlemediğini hatırlamaz. Bunun üzerine Murdock hem polisten kaçmak hem de kim olduğunu bulmak için karanlık şehrin sokaklarına çıkar. Burada Dr Schreber ile karşılaşır. Dr Schreber Murdock' yardım etmek ister. Murdock aynı zamanda geçmişe dair hatırladığı tek yer olan Shell Beach'e gitmeye çalışır. Herkesin bildiği bu yere nasıl gidileceğini kimse hatırlamamaktadır.

Dedektif Burmstead seri katilin peşinde olan polistir ve bu cinayetlerden Murdock'ı sorumlu tutar. Onu bulabilmek için şehirde dolaşıp ipucu toplamaktadır. Murdock'ın eşiyle konuşan dedektif bu sayede gizemli doktora ulaşır. Murdock doktor ve dedektifin yardımıyla şehirde olan garip olayları çözer. Aslında yaşadıkları şehir bir deney alanıdır ve yeraltında yalayan 'The Strangers' olarak tanımlanan canlılar tarafından kurulmuştur. Gece saat 12 olunca tüm şehir uykuya dalmaktadır ve bu deney alanı içerisinde yaşayan insanların hafızası silinip, başka hafızalar yüklenmektedir. Yeni hafıza yüklenen kişilerin, yeni kişiliklerine göre hareket edip edilmeyeceği araştırılmaktadır. 'The Strangers' olarak tanımlanan yaratıklar, düşünce gücüyle şehrin yapısını ve olayları değiştirebilmekte ve yönlendirebilmektedirler. Sadece bu yaratıklarda olan bu yetenek, zaman içerisinde Murdock'a da geçmiştir. Bunu fark eden Murdock yaratıklara savaş açar ve bu savaşı kazanır. Shell Beach'e ulaşan Murdock aslında bunun duvar üzerine yapıştırılmış bir resim olduğunu görür. Duvarı kırınca duvarın arkasının boş olduğu fark eder ve sahip olduğu düşünce gücüyle, var olan dünyayı hayalindeki dünyaya çevirmeye başlar.

Karanlık şehir filmi sinema tarihinde birçok filmle ilişkilidir. Başta Metropolis ve Blade Runner filmlerine göndermeler içerir ve kendisinden sonra çekilen Matrix filmine esin kaynağı oluşturur. Fedeik Pohl'un Dünyanın Altındaki Tünel adlı kısa hikâyesiyle benzerlikler taşır. Yalnızlık ve başka güçler tarafından yönlendirilme (meydan, çevre vb..) paranoyasıyla güncel toplum için gerçek üstü bir eleştiridir. Murdock'ın uyandığı otel odasının 614 numara olması, İncil'deki 6.14 numaralı ayete bir göndermedir ve bu ayette kurtarıcının geleceğinden bahsedilmektedir.

6.1.1 Karanlık Şehir Filminin Mekânsal Analizi:

Karanlık Şehir filmi, "İlk önce karanlık geldi, daha sonra yabancılar" repliğiyle başlar. Dr. Schreber'in karanlık bir uzay görüntüsü üzerine söylediği bu sözler, bundan sonra filmin tutunacağı karanlık ve paranoyak havaya bir işarettir. Zaten kara filmlerin beslendiği bu iki temel olgu, bu filmde de kendini çokça hissettirecektir. Selda Tan Özdemir'in Kara Filmler kitabında da belirttiği gibi kara filmlerin şekillenmesinde etkili olan inanışlardan en önemlisi cennet bahçesinden elma çalan Âdem'in lânetlenmesi ve bundan sonra insanoğlunun suçlu olarak doğup ve dünyaya sürgün olarak gönderilmesidir (Özdemir, 2003). Bu inanış aslında kara filmlerin çoğunda yaşanan şehir ile başkarakterin ilişkisini de tanımlar. Karakterler yaşadıkları şehirden memnun olmaz, kendini kapana kısılmış hisseder ve o şehirden kurtulmaya çalışır. Karanlık Şehir filminde ise Murdock'ın yaşadığı şehir üzerine hiç güneş doğmayan ve sadece gecenin yaşandığı bir şehirdir. Gece 12 olmasıyla tüm şehir uykuya dalar ve 'The Strangers' olarak tanımlanan türler yeraltındaki sığınaklarından çıkıp insanların zihinlerine müdahale eder.



Resim 6.1.1.1. Uzaydan Karanlık Şehrin Görünüşü

Saat 12 olduğunda uykuya dalan insanlar görüntüsüyle beraber, bir sinemanın görüntüsü karşımıza gelir. Sinemada ‘The Evil Late Show Nightly’ oynuyor yazısı, ışıklarla bir çerçeve içerisine alınmış ve diğer tüm öğelerden daha dikkat çekici bir hale getirilmiştir. Saat 12 olduğunda bu çerçeveye vurgu yapılması, biraz sonra olacaklar için seyirciye ipucu verir.



Resim 6.1.1.2. Sinema Girişi ve Önünde Uykuya Dalanlar

Dr. Schreber şehre giriş görüntüsünü kuvvetlendirmek için demir büyük kapıdan bir giriş sahnesi gösterilir. Çünkü kapı iç ve dış mekân ilişkilerini fiziksel olarak kuran en önemli mimarî öğedir. Bu sahnede kapılar şekli ve çekim açısı ile perspektif algısını güçlendirir ve derinlik hissi uyandırır. Perspektifin merkezine Dr Schreber’in yürümesini koyarak diğer herkes uyurken, onun aktif durumda olmasını vurgular.



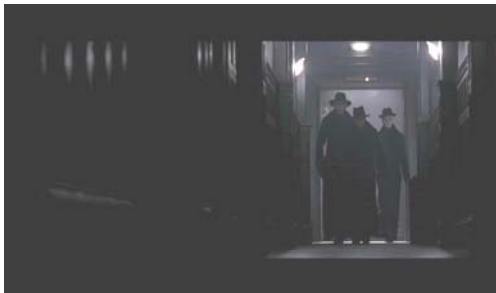
Resim 6.1.1.3. Doktor Şehre Giriyor

Murdock bir otel odasının banyosunda uyanır. Alnında kan vardır ve tavandaki ışık sallanmaktadır. Tavandaki ışığın sallanması, biraz önce burada bir hareket olduğunu, bu hareketin çok yakın bir zamanda ve kuvvetli olduğunu hissettirir. Murdock' ın uyandığı yer şehirdeki eski bir otelin odasıdır. Kara filmlerde otel odaları genel olarak tercih edilen mekânlardır. Böylece aynı bina içerisinde yaşan insanların birbirlerine olan uzaklığı, yabancılaşma ve konaklama eyleminin geçiciliği vurgulanmak istenir. Murdock otel banyosunun büyük kapısından geçerek yeni kişiliği ile şehre adımını atar. Çıktığı banyo aydınlık, yeni geçtiği ortam ise daha karanlıktır. Işık ögesinin vurgusuyla, yeni geldiği dünyanın karanlıklığını gösterilir.



Resim 6.1.1.4. Murdock Yeni Dünyaya Adım Atıyor

Murdock hafızasını kaybetmiştir ve kendi hakkında hiç bir şey hatırlamamaktadır. Kara filmlerde kullanılan zihin bulanıklığı durumu bu film içinde temel taşlardan birini oluşturur. Odada bulduğu Shell Beach kartı, onun çocukluğu ile ilgili bir hatırasını canlandırır. Shell Beach onun çocukluğunun geçtiğini sandığı yerdir. Murdock Gelen telefonu yanıtlar ve Dr. Schreber ile konuşur. Doktor Murdock'ın kaçması gerektiği söyler. Bu söylerken boş bir sokaktaki telefon kulübesindedir. Şehrin sokaklarının boş olduğu boş bank ile vurgulanmıştır ve ışık ögesiyle Doktor ön plâna çıkarılmıştır. Murdock odada ceset olduğu fark eder ve kaçmaya başlar. Koridorda 'The Strangers' denen yaratıklar vardır.



Resim 6.1.1.5 Koridorlar

Resim 6.1.1.6 Sokaklar

Bir geiş mekânı olarak kullanıla koridorun, yaratıklar tarafından tamamen kapatılması, yaratıkların gözüktüğü ilk sahneden itibaren Murdock’ın her zaman karşısına çıkacaklarını bize hissettirir.

Otel görevlisiyle konuşup telden ayrılan Murdock perspektif etkisiyle derinleştirilmiş ve ışıklandırılmış koridordan çıkarak şehre katılır. Bu sahnede şehre açılan ilk dış kapıyı görürüz. Dış kapı ve pencere demir parmaklıklarla kapatılmıştır. Zaten filmin tamamında, neredeyse tüm kapı ve pencereler demir parmaklıklar kapatılmıştır. Bu tekinsiz şehri, paranoyayı ve kapana kısılmışlık hissini daha ön plâna çıkarır. Doktor, Murdock’ın eşiyle kendi ofisinde görüşür. Doktorun ofisinde spiral plânlı bir fare lâbirenti bulunmaktadır ve doktor bunu deney için kullandığı söyler. Kamera lâbirent içinde sıkışmış fareyi gösterirken, Doktor Murdock’ı nasıl bulacaklarından bahseder. Bu spiral plânlı lâbirent ve içindeki fare ile Murdock’ın durumunu benzeştirir.



Resim 6.1.1.7 Labirent İçerisindeki Fare

Zaten Karanlık Şehir de spiral plânlı bir lâbirenttir. Kara filmlerde kullanılan lâbirent-şehir benzetmesi, burada spiral plânlı bir lâbirent olarak karşımıza çıkmaktadır. İlk bakışta 1950 ve 1960’ların Amerika’sından bir şehirmiş gibi algılanan şehir, aslında değişik boyuttaki binaları ve 1980 model arabalarıyla, birden çok zaman diliminden öğeler içerir. Bunun sebebini yönetmen, bu şehrin insan hatıralarından şekillendiğini, bu nedenle değişik zaman dilimlerine ait öğeler barındırdığını söyler. Zaten Karanlık Şehir insan zihniyle ve hatıralarıyla şekillenen bir şehirdir. Filmde bu şehrin birbirinin içine geçmiş çalıntı hafızalarla ve farklı çağlarla donatılmış olduğundan bahseder.

Murdock unuttuđu cüzdanını geri almak için Automat'a gider. Burası yemek satılan bir yerdir. Duvardaki pencerelerden daha önce hazırlanmış yemekler seçilerek alınır. Duvar satıcı ile alıcı arasındaki ilişkiyi keser ve kutular içerisine konulmuş yemekler seçme şansımızı kısıtlar, bizi daha önce seçilmiş kalıplara yönlendirir.



Resim 6.1.1.8 Yemek Alınan Otomat

Dedektif Burmstead cinayetleri araştıran polistir ve kendisinin günahları yüzünden cezalandırıldığı düşünmektedir. Murdock şehirde dolaşırken Shell Beach ile ilgili reklâm tabelâsıyla karşılaşır. Shell Beach aslında şehirdeki herkesin bildiği ama bir türlü ulaşamadığı bir yerdir. Reklâm tabelâsının önünde yaratıklarla savaşıyan Murdock'ın yaratıkları öldürmesiyle Shell beach reklâm tabelâsının ışıkları söner. Yaratıklar tarafından insanlara yüklenen Shell Beach imajı, yaratıkların yok olmasıyla beraber yavaş yavaş kararıp, silinmektedir.

Yaratıklar yeraltındaki yaşama alanlarında toplanmaktadır. Bu mekân dev simgeler kullanılarak, özel kıyafetler ve oturma düzenlerinin de etkisiyle dini ayinlerin yapıldığı mekânlara benzemektedir. Yönetmen karanlık kıyafetler giyen ve yeraltında yaşayan kişilerin, dinsel motifler eşliğinde yeryüzündeki kişilerin hayatına olan müdahalesiyle, güncel dünyaya, gerçek üstü bir eleştiri yapar.



Resim 6.1.1.9. Yeraltı Dünyası

Murdock kim olduğunu anlayabilmek için evine, karısının yanına gider. Karısıyla konuşurken dedektifin gelmesiyle merdivenlerden kaçmaya çalışır. Merdivenler mimarîde iç dış ilişkisini tanımlayan ve mekânlar arası geçiş yapılmasını sağlayan öğelerdir. Aksiyon içeren bu sahnenin merdivenlerde çekilmesinin bir sebebi, merdivenlerin görsel olarak hareketli bir zemin oluşturması ve fiziksel olarak da harekete yön vermesi sayılabilir. Murdock merdivenlerden kaçarken, kamera alttan bir çekim yaparak merdivenlerin sarmal şekilde çıkmasına, derinliğine ve spirale yakın plânına vurgu yapar. Murdock ne kadar kaçmaya çalışırsa çalışsın, hareketi onu spiralın merkezine doğru yöneltmektedir. Nitekim merdivenlerin sonunda bir odaya ulaşır ve buradan çıkmak mümkün değildir. Filmde genelde aksiyon içeren sahnelerde bu yönüme başvurulmuştur.



Resim 6.1.1.10. Merdivenler

Murdock düşünce gücüyle, duvarda bir kapı oluşturur. Bu mimarî eleman sayesinde şehrin sokaklarına tekrar döner. Kapı dedektifin gelmesiyle yok olur. Çünkü Murdock özgür iradesiyle fiziksel çevrede değişiklik yapabilmektedir. Diğer yaşayanlar için özgür irade söz konusu değildir.



Resim 6.1.1.11. Duvarda Oluşan Kapı

İnsanların hafızalarını ve hatıralarını değiştiren yaratıklar, bunu yaparken sadece yeni hafıza yüklemekle kalmaz, bu hatıralara uygun eşyaları da (günlükler, fotoğraflar vb.) insanların çevresine yerleştirir. Bu yüklenen hafızaların daha inandırıcı olmasını ve uygun deney ortamı yaratılmasını sağlar. Fakat yaratıklar bu konuda en büyük etkiyi mimarî öğelerden sağlarlar. Şehrin uyumasıyla yeraltındaki makinelerin yardımıyla şehir değişime uğrar. İnsan hatıralarından beslenen bu şehir, zihinle bağlantılı olarak değişime uğrar. Yeni binalar yükselir. Var olan binalar şekil değiştirir.



Resim 6.1.1.12 Değişen Şehir

Eşiyile yemek yiyen bir işçi, saat 12 de uykuya dalar ve ona maddî durumu çok iyi olan bir insanın hafızası yüklenir. Yeni hafızası ve yeni hatıralarıyla beraber işçinin yaşadığı yerde değişmektedir. Küçük ve bakımsız olan ev gittikçe büyür. Eşyaları zenginliği vurgulayacak şekilde yenilenir. Daha önce bir işçi için yaşama yeri olan ev artık değişen ve büyüyen yapısıyla zengin bir iş adamının yaşama yeridir. Tüm şehir yeni hafızalar yüklenen insanların gereksinimlerine göre değiştirmektedir.



Resim 6.1.1.13. Evinde Oturmakta Olan İşçi Ailesi



Resim 6.1.1.14. Ailenin Yeni Kimliği ve Yeni Yaşama Alanı

Dedektif ve Murdock doktorun da yardımıyla Shell Beach'e ulaşırlar. Murdock kapıyı açınca fark eder, Shell Beach bir mekân değil, duvara yapıştırılmış bir posterdir. Bu durumu Doktor, ev denilen yer sadece kafanın içindedir ve bu şehirden ötesi yok diye anlatır. Fakat Murdock posterini yırtınca arkasındaki duvara ulaşır. Duvar mimarîde mekânı tanımlayan ya da sınırlandırılan özelliğiyle kullanıldığı gibi, bunun ötesinde, filmde simgesel olarak bir sınırı da ifade etmektedir. Lâbirent kent özelliği taşıyan Karanlık Şehir bir duvarla sınırlandırılmış ve daha ötesine gitmeyi engellemiştir. Murdock Shell Beach posterinin arkasındaki duvarı yıktınca, arkasının boş olduğunu görür. Shell Beach aslında Murdock'ın hiç deneyimlemediği, o mekâna ait hatıraların yaratıklar tarafından insana yüklendiği bir yerdir ve posterin bir adım ötesi uzay boşluğudur.

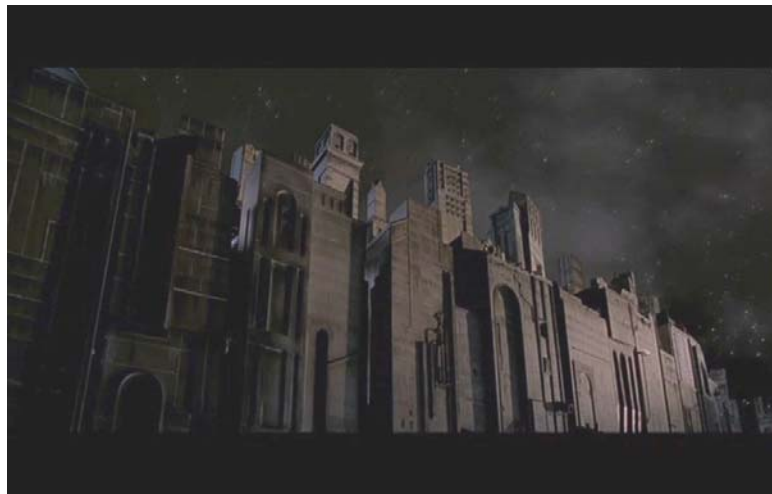


Resim 6.1.1.15. Varılan Hedef Shell Beach



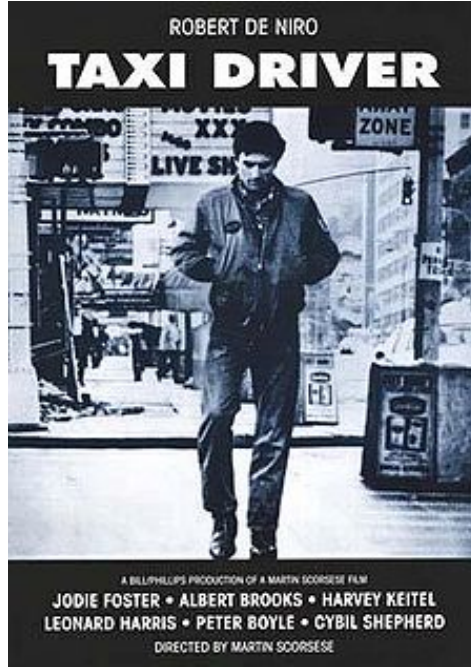
Resim 6.1.1.16. Shell Beach in Arkasındaki Boşluk

Murdock yaratıklarla olan mücadelesini kazanır ve şehrin duvarlarının ötesine geçmeyi başarır. Kazandığı yetenek ile hayal kurduğu okyanusu ve güneşi şehrine geri getirir. Murdock özgür iradesi yardımıyla var olan düzeni değiştirmiştir.



Resim 6.1.1.17. Şehrin Genel Görüntüsü

6.2 Taksi Şöförü (Taxi Driver, 1976)



Resim 6.2 Taksi Şöförü Film Afışı

Taxi Driver filmi, Paul Schrader tarafından yazılmış ve 1976 yılında Martin Scorsese tarafından yönetilmiştir. Filmin başrollerinde Robert De Niro, Cybill Shepherd, Peter Boyle ve Jodie Foster vardır. Filmde Vietnam savaşından dönen bir adamın, toplumsal iletişimsizlik yüzünden New York sokaklarında bir katile dönüşmesine, fark edilmek ve önemli biri olmak için belediye başkanına suikast girişimine kadar nasıl gittiğini anlatır. Film sıradan bir cinayet filmine eleştirisel bir yaklaşım ve daha önce tahmin edilemeyen bir son içerir. Film ayrıca 1994 yılında ABD Kongre Kütüphanesi tarafından "Kültürel, Tarihi ve Estetik olarak önemli" filmlerden biri olarak seçilmiş ve ulusal arşive alınmıştır. (National Film Registry (İngilizce). en.wikipedia.org. 10 Aralık 2009 tarihinde erişilmiştir.)

Gecelerin uyuyamayan, Travis (Robert De Niro), bu sorunu geceleri New York sokaklarında dolaşarak ve yetişkinler için olan filmlere giderek yenmeye çalışır. Bu da kronik uykusuzluk sorununu çözmediği için geceleri taksi şoförlüğü yapmaya karar verir ve günde 12 bazen 14 saat çalışır. İşe başvururken, şehrin her köşesinde, diğer taksi şoförlerinin girmek istemediği tehlikeli yerlerinde bile çalışmayı kabul eder.

Travis yalnız yaşayan bir adamdır. Kendisinden uzak bir yerde yaşayan anne ve babasına kartpostallar yollayıp, kendi hayatı hakkında yalanlar söyler. Ailesine hiç bir zaman kendi adresini vermediği için, ailesinin cevaplarını alamaz, hala yaşayıp yaşamadıklarından emin değildir. Bunun dışında yaşadıklarıyla ilgili bir de günlük tutmaktadır.

Besty (Cybill Shepherd) başkanlık seçimleri için hazırlanan Senarot Charles Palantine için gönüllü ofisinde çalışmaktadır. Travis, şehirde dolaşırken ofisinde çalışmakta olan Besty'yi pencereden görür ve hoşlanır. Ofisin dışına park edip gözetlemeye başlar. Daha sonra seçim kampanyasına gönüllü olmak istediğini söyleyerek Besty'nin ofisine gider ve onu kendisiyle bir kahve içmeye ikna eder. Gittikleri kafede Travisin aykırı kişiliğinden etkilenen Besty onunla sinemaya gelmeyi kabul eder. Savaş sonrasında yaşadığı çevreye ve topluma karşı yabancılaşan Travis, ilk buluşmalarında Besty'i yetişkin filmleri oynatan bir sinemaya götürür. Bu Travis'e göre normal bir olaydır, fakat Besty sinemayı görünce Travis'i terk eder.

İnsanlarla iletişimi gittikçe kötüye giden Travis, şiddete eğilim göstermeye başlar. Yasa dışı yollardan bir kaç silâh edinir ve maketteyken şahit olduğu bir soyguna müdahale edip adamı vurur. Market sahibinin yardımıyla, polise hiç bulaşmadan, marketi yürüyerek terk eder.

Travis geceleri çalışırken arabasına Iris (Jodie Foster) biner. Iris 12 yaşında bir çocuk-hayat kadınıdır. Spot (Harvet Keitel) Iris'in patronudur ve gelip taksiden Iris'i indirir. Travis'e de 20 dolar bahşiş bırakır. Travis daha önce şehrin pislikleri olarak gördüğü bu kişilerle ilk defa iletişime geçmiştir. Iris'ten etkilenen Travis onu tekrar bulup, kahvaltıya davet eder. Kahvaltıda Iris'in çok küçük olduğundan, ailesine ve okuluna dönmesi gerektiğinden bahseder.

Travis senatöre suikast girişiminde bulunacakken senatörün adamları tarafından fark edilir ve hiç bir şey yapamadan kaçır. Silâhlanıp, hazırlığını bitirmiş olan Travis bu haliyle Iris'i kurtarmaya karar verir ve onun yaşadığı yere gider. Burada otel işletmecisi, Spot ve müşteriyi (kadın satıcısı-müşterisi-olaya göz yuman üçlüsü) öldürür. Kendisi de bir kaç yerinden vurulur. Polisin gelmesiyle, intihar girişiminde bulunur fakat kurşununun bitmesi sebebiyle yakalanır.

Travis medyanın da olaya ilgi göstermesiyle, bir kahramana dönüşür. İyileştikten sonra eski işine ve dolayısıyla New York sokaklarına geri döner.

Scorsese, filmdeki Travis karakterini, tüm kenti ve kendi zihnini temizlemek isteyen bir azize benzetir (Thompson ve Chirstie, 1989).

6.2.1 Taksi Driver Filminin Mekânsal Analizi:

Taxi Driver filmi, set olarak gerçek hayatta var olan mekânlarıyla New York şehrini kullanır. Tekin olmayan dar sokakları ve bu sokakların barındığı, yasa dışı olayların geçtiği, bar, gece kulübü ve gece yarısı sinemalarıyla New York birçok kara filmde set olarak karşımıza çıkar. Travis taksisiyle, kara filmlerde çok olarak kullanılan ıslak ve puslu caddeleriyle şehrin caddelerinde dolaşır. Çoğu kara filmde de olduğu gibi Travis yaşadığı bu şehirden kurtulmak ve “güzel” yerlere gitmek isteği duyar.



Resim 6.2.1.1. Gece New York Şehri

Filmin başında Travis taksi şoförlüğü işine başvurmak için bir kapıdan girer. Burada kullanılan kapı ögesi sağladığı grafiksel görüntünün yanında, iç dış ilişkisi vurgular. Bir bakıma kapı sadece Travis’ i yeni bir mekâna değil, bundan sonra bir parçası olacağı olaylar dizisine sokar.



Resim 6.2.1.2. Kapı ve Giriş Sahnesi

Travis iş görüşmesi yaparken, müdürün hemen arkasında bir pencere bulunmaktadır. Bu pencere sadece iki mekân arasındaki görsel bir açıklık olarak kalmaz, aynı zamanda, aksiyonun geçtiği odanın yerini de bize vurgular. Burası taksilerin garajıdır ve pencere yardımıyla hem bu mekânın garajın parçası olduğu görülür, hem de Travis 'in bundan sonraki iş arkadaşlarına çerçeve yaparak vurgu yapılır.



Resim 6.2.1.3 Pencere ve Çerçevelediği Yeni İş Arkadaşları

Müdür, Travis'e, şehrin diğer bölümlerine göre daha tehlikeli olan Güney Bronx ve Harlem'de de çalışıp çalışamayacağını sorar. Şehrin hakkında hiç bir bilgisi olmayan insanlara bile bu şekilde, şehirdeki güvensiz olan bölgeler belirtilir.

Travis müdürle konuşmasından sonra, bundan sonra çalışacağı taksilerin garajına bir göz gezdirir. Kara filmlerde, set olarak kullanılmasına görmeye alıştığımız depolar veya endüstriyel tesisler burada karanlık bir garaj olarak karşımıza çıkar.



Resim 6.2.1.4.Taksi Garajı

Travis, şehrin arka sokaklarından birinde, ucuz bir apartman odasında yaşamaktadır. Gündüz çekimlerinde bile, demir parmaklıklarla kapatılış olarak gösterilen pencereleri, onun yaşadığı toplumla kurduğu ilişkiyi görsel olarak da göz önüne serer. Kara filmlerde sık sık karşımıza çıkan bir diğer mekân ise şehrin güvenli olmayan bölgelerindeki ucuz otel odalarıdır. Bu filmde de İris'in yaşadığı yer olarak ucuz bir otel odası gösterilir.



Resim 6.2.1.5. Her Zaman Kapalı Olan Parmaklıklı Pencere

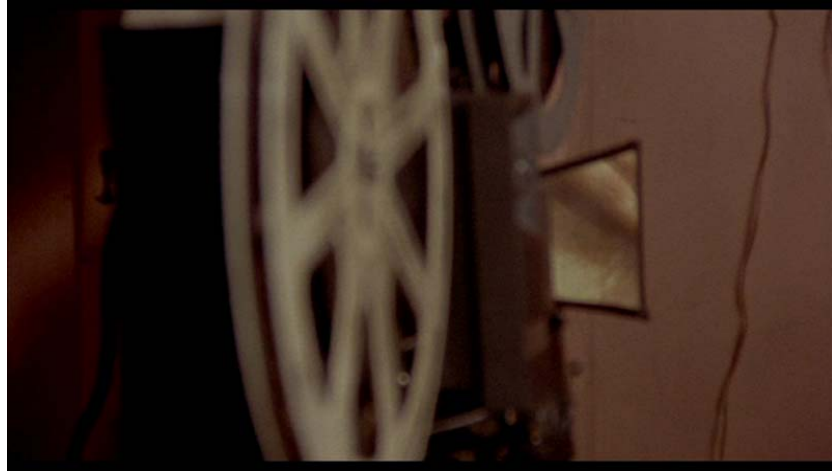
Travis'in taksisiyle şehirde dolaşma görüntüsü verilirken, ekran ikiye bölünmüş olarak gösterilmektedir. Ekranın sağını komple taksi görüntüsü kaplarken, sol tarafında is bir şehir görüntüsü akmaktadır. Böylelikle Travis 'in taksisi ön plana çıkarılıp, şehir ve Travis arasındaki etkileşimin azlığı ekranı ikiye bölerek vurgulanmıştır.



Resim 6.2.1.6. Gece Yol Alan Taksi

Taksinin arka koltuğu çalışma saatlerinde Travis'in şehirdeki insanlarla iletişim kurabildiği bir mekândır. Bu mekân âdetâ bize, şehirde gece dolaşanların bir kesitini sunar. Kimi zaman bu koltukta bir aldatılan koca, kimi zaman ise seçimlere hazırlanmakta olan senatör oturur.

Travis'in gittiği cinsel içerikli filmler oynatan sinemada, projeksiyon âleti ve salon arasında bulunan duvarda küçük bir açıklık vardır. Bu açıklık, projeksiyon âletinin görüntüyü iletmesini mümkün kılarken, bize "alışık olmadığımız"bu ortama girmeden önce gözetleme şansı tanır.



Resim 6.2.1.7. Projeksiyon Âleti ve Küçük Açıklık

Besty, Travis' in tersine, şehrin merkezinde bir ofiste çalışmaktadır. Ofis, içinde bulunduğu sokaktan, büyük cam pencereler ile ayrılmıştır. Travis Besty 'nin kötülüğün ortasında olduğundan ama kimsenin ona dokunamadığından bahseder. Bunun görsel sunum şekli de ofisteki pencerelerin, şehir ile ofisin görsel iletişimi sağlarken, şehrin Besty ile olan fiziksel iletişimi kesmesi olarak gösterilebilir.



Resim 6.2.1.8 Besty'nin Ofisi

Travis arabasından çıkıp, yürüyerek yan kapısından Besty'nin ofisine girer. Bu sahnede kapı ve kapıdan giriş anı, hem dışarıdan hem de içeriden çekimle gösterilerek vurgulanmış, bu giriş anına sembolik bir etkide katılmıştır. Travis, sadece görsel olarak iletişim kurduğu mekâna girmiş ve Betsy'e ulaşmıştır.



Resim 6.2.1.9 İki Yönden Girişi de Gösterilen Kapı

Betsy ve Travisin karşılıklı yemek yediği sahnede, dikey elemanlar kullanılarak, görüntü ikiye ayrılmıştır. Böylece aynı masada olmalarına rağmen, ikilinin arasında görsel ayrım oluşturulmuş ve bir bölünme yaratılmıştır. Oysa Travis daha sonra, Iris ile kafede yemek yerken, ikilinin arasına hiç bir bölücü elaman koyulmaz ve ikili aynı zemin dokusu üzerinde gösterilir. Böylece statü olarak yakınlıkları da vurgulanır.



Resim 6.2.1.10 Oturma Düzeni ve Statü Vurgusu

Travis yürürken, arka plânda kullanılan tuğla duvar dokusu, grafiksel bir zenginlik katar ve figür-zemin ilişkisini de kullanarak görsel bir kompozisyona dönüşür.



Resim 6.2.1.12 Figür-Zemin Kompozisyonu

Travis, Betsy ile olan randevusunda onu cinsel içerikli filmlerin oynatıldığı bir sinemaya götürür. Betsy, Travis ile çok farklı kişiliklere sahip olduklarını fark eder ve Travis'i terk eder. Travis tekrar görüşmek için telefon ettiğinde, Betsy bunu reddeder. Travis telefonda konuşurken, kamera yavaşça sağa kayar ve Travis'in bulunduğu yerden dışarıya uzanan koridoru gösterir. Bu koridor, simgesel olarak modern dünyaya uyum sağlayamayan Travis'in şehrin karanlık sokaklarına geri dönüşünü ifade eder. Perspektif etkisinin yarattığı derinlik ile bakış şehrin karanlık sokaklarına yönlendirilmiş ve çerçevele yöntemiyle de dönülecek olan sokaklar vurgulanmıştır. Çizgisel olarak yerleştirilen ışıklar ve yan yana sıralanan kapılar da perspektif etkisini arttırmıştır.



Resim 6.2.1.13 Şehre Uzanan Koridor

Travis silâh almaya karar verir. Bu nedenle yasa dışı bir silâh satıcısıyla bir otel odasından buluşur. Otel odası, şehre bakan büyük açık pencerelere sahiptir. Bu pencerelere öncelikle bize içinde bulunan mekânın konumu hakkında bilgi verir. Öte yandan Travis silâhları denemek için namlusunu pencereye, pencerenin içinde yer alan ve çizgilerle de vurgulanmış şehre doğru çevirir. Genelde jalûzi veya demir parmaklıklar kapatılan pencereler bu sefer, açık bir şekilde karşımıza çıkar ve Travis'in silâhlanmasına sebep olan düşmanını açık bir şekilde gösterir.



Resim 6.2.1.14 Pencere ve Travisin Şehre Göre Konumu

Travis düşmanına karşı hazırlık içerisinde. Bunun için evinde yaptığı egzersizlerin yanında atış poligonlarına da gitmektedir. Travis'in atış talimleri yaptığı sahnede, dikey çizgilerle oluşturulan simetrik kompozisyonun merkezine elinde silâh olan Travis konulmuş, şiddete olan eğilime vurgu yapılmıştır. Artık Travis silahlı ve eskisinden daha tehlikeli bir haldedir.



Resim 6.2.1.15 Simetrik Kompozisyon ve Vurgu

Travis bir markette alışveriş yaparken, market soygununa şahit olur. Soyguncuya arkasından yaklaşır ve ateş eder. Travis 'in ateş ettiği bu sahne, yukarıdan ve çapraz bir açıyla gösterilir. Kamera açısıyla oluşturulan kompozisyon, çapraz çizgileri ve bu çizgilerin tanımladığı grafiksel mekân ile sahneye dinamiklik ve gerilim katar. Aynı yöntem filmin sonunda Travis'in polis tarafından yakalandığı sahnede de kullanılmıştır. Aksiyon ve şiddet dolu bu sahnenin sonunda yukardan ve çapraz olarak gösterilmiş, sahnedeki gerilim kamera açısıyla da vurgulanmıştır.

Travis şehirdeki savaşına artık başlamıştır. Travis suikast plânladığı senatörü gözetlerken şehir ve şehri oluşturan mimarî doku, alttan, şehirdeki binaların yüksekliğine ve insanı ezen ölçeğine vurgu yapılarak gösterilir. Böylece gündüzleri sokakta dolaşmaya alışık olmayan Travis'in durumu ve psikolojisi vurgulanır.



Resim 6.2.1.16 Şehrin Mimarî Dokusu

Travis Spot ile konuşurken, spot genişçe bir kapının eşiğinde beklemektedir. Bu sahnede eşik; olay, karakter ve mekân ilişkisini çerçeveleyerek kurar ve içine alır. Bu sahneye kadar çok önemli bir karakter olmayan Spot; artık kurulan kompozisyonun Travis ile beraber merkezine alınmış, çerçeve yaparak Spot'un İris'in gidişine engel olan adam olduğu vurgulanmıştır.



Resim 6.2.1.17 Eşiğin Çerçevelediği Olaylar

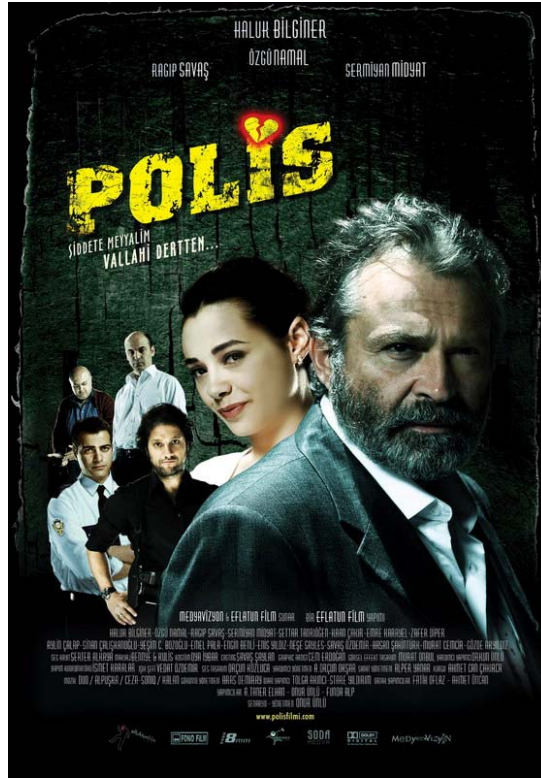
İris'in çalıştığı otelin işletmecisi koridorda beklerken gösterilir. Koridor, karanlık bir alandan odanın önüne kadar uzanır. Dar, bir ucu karanlık ve bakımsız olan bu koridor, Kara filmlerin gerektirdiği klostrofobik mekânı oluşturmakla kalmaz, bu dar koridoru, nerdeyse tamamen kaplayan bu adamı aşmadan, oradan çıkmanın imkânsız olduğunu da gösterir.

Travis, İris'i kurtarmak isterken, merdivenlerden otelin işletmecisi iner. Görsel olarak da dinamizm içeren bu mekân, filmin genelinde aksiyonunda en yüksek dozda yaşandığı mekânları oluşturuyor. Dar koridorlar ve bu koridorları birbirine bağlayan merdivenler, film için bir lâbirent mekân etkisi yaratıyor.



Resim 6.2.1.18 Merdivenler

6.3 Bir Türk Kara Film Denemesi Olarak “Polis” Filmi:



Resim 6.3.1 Polis Filmi Afışı

2006 yılı yapımı olan Polis Filmi, Onur Ünlü tarafından yazılıp yönetilmiştir. Başrollerinde Haluk Bilginer, Özgü Namal, Ragıp Savaş, Sermiyan Midyat, Zafer Diper oynamıştır. Yönetmeni ve yapımcısı bu filmi ilk Türk kara film denemesi olarak kabul etmektedir.

Film 63 yaşını kutlamakta olan Musa Rami (Haluk Bilginer) karakterinin, polislik mesleğinin zirvesindeyken, yıllardır yakalamaya çalıştığı İzmitli ailesinin küçük oğlunu bir operasyon sırasında öldürmesiyle başlar. Musa Rami İzmitli ailesinin tehditlerine aldırmandan hayatını devam ettirmeye çalışırken bir yandan da tez çalışmasına yardım ettiği üniversite öğrencisi Funda'ya (Özgü Namal) yakınlaşmaya çalışmaktadır.

Musa doktora gittiğinde, bir süredir göz ardı ettiği hastalığının artık geri dönülemez noktaya geldiğini, kısa bir süre ömrünün kaldığını öğrenir. Bu sırada İzmitli ailesi İntikam için Musa Rami'nin aile fertlerini öldürmeye başlamıştır. Musa Rami kalan kısa ömrü içerisinde, hem aile fertlerini korumaya hem intikam almaya hem de Funda'nın kalbini kazanmaya çalışır. Film sonuna kadar gittikçe kapan sıkışan Musa karakteri, filmin sonuna kadar tüm aile fertlerini kaybeder. Funda'ya duygularını açan Musa ondan da ret cevabı alır.

6.3.1. Polis Filminin Mekânsal Analizi:

Polis filminin hikâyesi İstanbul'da geçer. Filmin hikâyesini aktarmak için, kara filmlerde görmeye alışık olduğumuz yağmurla ıslanmış karanlık sokakları, puslu mezarlıkları, boş caddeleri, tehlikeli ve tekinsiz köprü altlarını İstanbul içerisinde seçer ve kullanır. Filmin ilk sahnesi İstanbul'un boş bir sokağında başlarken, İstanbul'un değişik semtlerindeki karanlık mekânlarda devam eder.



Resim 6.3.1.1 İstanbul un Karanlık Sokakları

Musa Rami, son zamanlarda yaşadığı problemler içinden çıkılmaz hale gelmiştir. Kızının intikamını almak için kalkıştığı suikast denemesi kendisi mesai arkadaşlarının da şüphelendiği bir suçlu durumuna düşürmüştür. Yıllardır içerisinde çalıştığı Polis merkezi artık onun için eskisi kadar güvenli değildir. Yönetmen bu mesajı verirken, çekim mekânları olarak sarmal yapıda olan merdivenleri tercih etmiştir. Görsel olarak zenginlik katan merdivenler, dinamik yapıyla aksiyonu vurgularken, parmaklık şeklindeki korkuluklarıyla, Musa Rami'nin içinde bulunduğu duruma vurgu yapar.



Resim 6.3.1.2 Merdivenler

Musa hayatının son döneminde gittikçe köşeye sıkışmaya başlamıştır. Funda ise Musa'nın baş komiseri tarafından takip edilmektedir. Film olay örgüsü ve diyaloglarla, bu kapana kısılmayı anlatırken, grafiksel kompozisyon yardımıyla, karakterleri sinema çerçevesinin oluşturduğu mekânın köşesine iterek vurgu yapmaktadır.



Resim 6.3.1.3 Grafiksel Mekânın Köşelerine Kısılmış Kahramanlar

İçeriden dışarıya, dışardan içeriye görüntü aktarmak amacıyla kullanılan pencereler filmde, bir sahneden diğer sahneye geçiş amacıyla kullanılmıştır. Sahnenin sonunda pencereye bakan Musa Rami, diğer sahnenin başında başka pencereye bakarken gösterilir. Pencere âdeta birbirinden çok uzak olan bu iki mekân arasında bir ilgi kurmuştur.



Resim 6.3.1.4 Pencere

Funda'nın evine giden Musa Rami, onu kapının aralığından gözetlemektedir. İç-dış ilişkisini tanımlayan kapı, dar aralığıyla hem dramatik etkiyi artırır, hem de Musa Rami'nin Funda'nın hayatındaki yerini vurgular.



Resim 6.3.1.5 Kapı

Musa Rami, parkta ilerlerken, arka plânda İstanbul'un yüksek site binalarının oluşturduğu mimarî doku görünür. İstanbul, olayların geçtiği zemin olurken, görsel olarak ta figür-zemin ilişkisinde de kullanılmıştır.



Resim 6.3.1.6 İstanbul Mimarî Dokusu

7. SONUÇ:

Bu çalışmada, tarihinde birçok sanat dalı ile ilişki içerisinde olan mimarlığın, sinema ile olan ilişkisi incelenmiştir. Diğer sanat dallarıyla karşılaştırıldığında, sinemanın mimarlıkla olan ilişkisinin daha yeni olmasına rağmen daha güçlü ve daha karmaşık bir yapıda olduğu anlaşılmıştır. İnceleme yapılırken, tezin ilk bölümünde terminolojik ortaklık yönünü ele alınmış, kompozisyon, temsil, hareket, zaman, kurgu, algı, senaryo, çerçeve, montaj, ışık ve gölge başlıkları altında iki disiplinin benzerlikleri ve etkileşimleri incelenmiştir. Kompozisyon başlığı ele alınırken, Thomas Munro' nun kompozisyonu, faydacıl, temsili, açıklayıcı ve tematik olarak dört bölümde incelemesi temel alınmış ve her alt başlık için iki disiplinde de bulunan örnekler karşılıklı olarak incelenmiştir. Terminolojik ortaklığın hem mimarlık hem de sinema disiplinde benzer yaratma süreçlerinin, sahip oldukları ortak elemanların ve de karşılıklı etkileşimlerinin bir sonucu olduğu anlaşılmıştır.

Sinemada ilk filmin çekilmesiyle başlayan sinema mimarlık etkileşimi, mekân kavramı üzerinden ele alınarak, örnek filmler üzerinden sunulmaya çalışılmıştır. Bu sebeple çalışmada mekân kavramı öncelikle mimarlık yönünden daha sonra da sinema yönünden genel hatlarıyla ele alınmıştır. Sinema ve mimarlık etkileşimi mekân kavramı üzerinden incelenirken, örnek filmler, kara filmlerden seçilmiş, son dönemde her yıl daha fazla sayıda film çekerek ve değişik tür film denemeleriyle gelişen ve kara film denemeleri ortaya çıkarmaya başlayan Türk sinemasına ve sinemada mekân kullanımına ait bir örnek çalışma oluşturmak amaçlanmıştır.

Sinema ve mimarlık arasındaki etkileşimin en önemli parçası olan mekân, örnek filmler üzerinden incelenirken, filmlere kattığı hem görsel hem de anlamsal faydalar üzerinden değerlendirilmiştir. Bu değerlendirmeyi yapmak için filmler 4 ana başlık altında incelenmiştir. İlk olarak filmlere mekân kullanım biçimleri açısından bakılmış Polis filmlerde mekan kullanımının aktarılan hikâye için bir fon özelliği taşıdığı, Taksi Şöförü filminde bir tamamlayıcı eleman olduğu, Karanlık Şehir filminde ise bir adım daha öne çıkarak asıl elaman olarak kullanıldığı anlaşılmıştır.

Filmler sinemada mekânın kullanım amaçları başlığı altında incelendiğinde ise, Polis ve Taksi Şoförü filminde yer alan mekanların gerçeklik etkisi vermeyi amaçladığı, Karanlık Şehir filminde ise izleyicinin dikkatini toplamayı amaçladığı görülmüştür. Filmler, kullanılan mekânların görüntü etkinliğine göre incelendiğinde ise Taksi Şoförü ve Polis filminde alışagelmış mekân tasarımı kullanıldığı, Karanlık Şehir filminde ise görsel olarak etkin bir set tasarımı kullanıldığı belirtilmiştir. Filmler son olarak mekânların sinemada oluşturulma biçimine göre incelenmiştir. Bu inceleme sonucunda ise Polis ve Taksi Şoförü filminde gerçek mekanlar kullanıldığı, Karanlık şehir filminde ise film için üretilen özel mekanlar kullanıldığı görülmüştür. Sonuç olarak tüm parametrelere bakıldığında kullanım amacı veya yapılış şekli hangi kategoride olursa olsun, mekânın filmlerin ayrılmaz bir parçası olduğu anlaşılmıştır. Sinemanın içerisinde barındırdığı, karakter ile özdeşleştirme kaygısının, sinemada kullanılan mekânlar ele alındığında, mekânı yere dönüştürme kaygısına dönüştüğü anlaşılmıştır. Bunu yapmak için sinemanın kullandığı mekânları, seyirciye algılatma çabası taşıdığı ve duygusal bir bağ kurmaya imkân sağladığı görülmüştür.

Parametreler	Taksi Şoförü	Karanlık Şehir	Polis
Kullanım Amaçlarına Göre Mekanlar	Set tasarımı gerçeklik etkisi vermeyi amaçlamıştır	Set tasarımı izleyicinin dikkatini toplamayı amaçlamıştır.	Set tasarımı gerçeklik etkisi vermeyi amaçlamıştır
Kullanım Biçimlerine Göre Mekanlar	Filmde mekansal kurgu tamamlayıcı eleman olarak kullanılmıştır.	Filmde mekansal kurgu asıl eleman olarak kullanılmıştır.	Filmde mekansal kurgu fon olarak kullanılmıştır.
Görüntü Etkinliğine Göre Mekanlar	Filmde görsel olarak alışagelmış mekanlar kullanılmıştır.	Filmde görsel olarak etkin mekanlar kullanılmıştır.	Filmde görsel olarak alışagelmış mekanlar kullanılmıştır.
Oluşturulma Biçimlerine Göre Mekanlar	Filmde gerçek mekanlar kullanılmıştır.	Filmde, film için üretilen özel mekanlar kullanılmıştır.	Filmde gerçek mekanlar kullanılmıştır.

Tablo 7.1 Seçilen filmlerin mekansal değerlendirme tablosu.

Hem mimarlık hem de sinema, insanı, çevresini ve insanın çevresiyle olan ilişkisini inceleyen disiplinlerdir. Bu bağlamda 1920’lerde Amerika’da içki yasağının başlayıp mafyanın güçlenmesiyle ortaya çıkan, 1930’larda ekonomik buhranla derinleşen, dünya savaşlarıyla büyüyen, 11 Eylül saldırısı, kitle imha silâhları ve toplumu derinden etkileyen terör olaylarıyla günümüze kadar gelen toplumsal paranoyadan beslenen kara filmlerin kullandığı ya da yarattığı mekânlar ile bireyin; yaşadığı ya da yaşamak zorunda kaldığı toplumun ilişkileri, mekânları yaratan ve bu ilişkileri düzenleyen mimarlığın sinemayla olan bağı ve etkileşimini göz önüne serer.

Sinema ve mimarlık alanlarındaki etkileşim, mimarlık disiplinine de fayda sağlar. Gerçek mekânları set olarak kullanan filmler, mimarlık için bir arşiv olma özelliği taşır. Özellikle kent ve filmin çekildiği dönemdeki kent yaşantısı, sinema sayesinde, daha sonraki kuşaklara aktarılır. Bu sayede geçmişten günümüze kadar ulaşamayan mekânlar, bir bakıma deneyimlenebilir. Sinema ve özellikle bağımsız sinemanın, diğer kitle iletişim araçlarına göre daha bağımsız bir yapıda olması, sinemanın kültürel belge olma ve toplumun nabzını yansıtırma konusunda daha güvenilir bir kaynak olmasını sağlar. Ama sinemanın bize sunduğu bu deneyimlenmenin sinemanın süzgecinden geçmiş bir deneyimlenme olması unutulmamalıdır. Çünkü farklı filmler, aynı mekânı farklı kurgulama tarzları sebebiyle izleyiciler tarafından farklı şekilde deneyimlenir. Örnek filmlerden biri olan Taxi Driver’ın geçtiği New York şehri, aynı dönemin başka filmlerini ile çok daha temiz ve güvenli olarak algılanabilir.

Sinemanın, mimarlık disiplinine sağladığı bir diğer fayda ise, sunduğu deneysel ortamdır. Sinemanın amacı mekân yaratmak değildir. Fakat sinemanın var olan bir olayı ya da hikâyeyi sunmak değil, onu yeniden yaratmak olduğunu dikkate alırsak, sinemanın perde üzerinde sunduğu her mekânın aslında yeniden yaratılmış mekanlar olduğu gerçeğiyle karşılaşırız. Bu da sinemanın yeniden mekan üretme ve üretilen mekanları sunma konusundaki yeteneğinin bir göstergesidir.

Sinema hikâyeleri aktarabilmek için zaman ve mekân kurgusuna ihtiyaç duyar. Sinemanın aktarmak istediği hikâyeye uygun mekânı gerçek hayatta bulamaması özel mekânlar yaratma ihtiyacını doğurur. Bu nedenle mimarlar için özgür ve alternatif bir temsiliyet ortamı açığa çıkar. Bu ortam yeni tasarımların ortaya çıkması kadar, bu fikirlerin topluma sunulması ve kabul görmesi bakımından da önemlidir. Özellikle bilim kurgu filmlerinde yer alan, mekân ve şehir önerileri, seyirciler için var olmayan mekânları deneyimleme imkânları sunarken mimarlar için bir tartışma ortamı yaratmaktadır. Örnek filmlerde, bilim kurgu film kategorisine giren Karanlık Şehir filminde yer alan, insan zihni ve ihtiyaçlarına göre değişime uğrayan mekânlar, belki de gelişen teknoloji ile denenmeye başlanan ‘interactive space, hyposurface, interactive wall’ gibi elemanlar için bir esin kaynağı oluşturabilir. Dietrich’ in filmi, mimarlığın ne olabileceğine dair ideal bir zemin olarak görmesi de bu görüşü destekler niteliktedir.

Bu çalışmada, örnek kara filmler üzerinden; mekânsal ilişkiler ile kapı, pencere gibi mimari elamanların, sinemada anlatıyı güçlendirmek ve çoğu zamanda görsel mesajlar iletmek için kullanıldığını göstermeyi hedeflemiştir. Filmin karakterlerinin ve olay örgülerinin aktarmak istedikleri mesajlar ile içerisinde bulundukları mekânların ilişkilerini belirtmiştir. Kara filmleri biçimlendiren kuşku, güvensizlik, korku ve kaygı gibi duyguları aktarırken; mekân, dekor, ışık ve atmosferin içerik üzerindeki belirleyici etkisi örnekler üzerinden incelenmiştir. Sahnenin içerisinde barındığı dekor ya da gerçek mekân ile olan ilgisinin görsel bir uyumluluğun ötesine geçtiği, anlamsal bir bütünlük sağladığı anlaşılmıştır.

Mimarlığın sinemaya kattığı görsel ve anlamsal derinliğin anlaşılması, gelişmekte olan Türk sineması içinde alışılmış filmler dışında yeni tür örnekleri verirken, faydalı olacaktır. Mimarlığında çalışma alanı olan, ışık, gölge, atmosfer, perspektif, mekân derinliği gibi parametrelerin birleşiminin mekân algısına olan etkilerinin daha bilinçli kullanılması, bu etkilerin düşünülerek mekân ve mimari öğelerin seçilmesi set tasarımcılarının, sanat yönetmenlerinin ve yönetmenlerin yararına olacaktır. Mekânı yaratma ve seyirciye hissettirme konusundaki başarının, filmin başarısıyla sahip olduğu paralelliğin anlaşılması sinema disiplini için faydalı olacaktır.

Sinemanın ise özellikle mekân deneyimi açısından, kamera teknikleri kullanarak sunduğu yeni imkânlar, mimarlık disiplininde ve mimarlık eğitiminde daha fazla kullanılmalıdır. Gelişen ve yaygınlaşan bilgisayar teknolojileri ile yapılması kolaylaşan mimari animasyonların, henüz fikir ve tasarım aşamasında olan mimari mekânlar için, animasyonun doğası gereği sahip olduğu zaman ve hareket parametreleri sayesinde, mekân algısı yaratma konusundaki potansiyelinin mimarlık eğitiminde dikkate alınması mimarlık eğitimi ve temsili için faydalı olacaktır.

Sonuç olarak birbiriyle bu denli etkileşim içerisinde olan iki disiplinin birbirlerine sağladıkları faydaların anlaşılması ve daha etkin biçimde kullanılması hem mimarlığın hem de sinemasın yararına olacaktır.

KAYNAKLAR :

- Adiloğlu, F.**, 2005. Sinemada Mimari Açılımlar: Halit Refiğ Filmleri, ES Yayınları, İstanbul
- Affron ,C., ve Affron, M., J.**, 1995. Sets In Motion, Rutgers University Press, New Jersey
- Aksoy, Y.**, 2004. Kentsel Mekan Tasarımında Bitkisel Elemanların Kullanılması, “Mekanın Algılanması”, Yapı, vol:269
- Allmer, A.**, 2010. Sinemekan – Sinemada Mimarlık, Varlık Yayınları, İstanbul,
- Altuntaş, D.**, 2008. Hotel as a Double Metaphor:Space, Representation,Reality and Beyond, , Design and Cinema: Form Follows Film, Editöler ; Belkıs Uluoğlu,Ali Vatansever, Ayhan Enşici, İstanbul
- Andrew D.**, 2000. Sinema Kuramları, İbrahim Şener (çev), İzdüşüm Yayınları, İstanbul,
- Aslantepe, M.**, 2007. Bir Film Çekmek ve Masaüstü Filmciliğe Giriş, Beta Basım Yayın, İstanbul
- Arslanyürek, S.**, 1995. “Senaryo Kuramı”, Pan Yayıncılık, İstanbul
- Atalar, E.**, 2005. Sinema Dili ve Mimari Mekan, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi fen Bilimleri Enstitüsü
- Atılğan, D.**, 2006. Mimari Tasarım Araç ve Teknolojilerinde Duyuların Rolü ve Mekansal Deneyim Ege Mimarlık Dergisi vol: 2006/3-58
- Batur, Y.**,1998. Bilim Kurgu Sinemasında Şiddet ve İdeoloji, Kitle Yayınları, Ankara
- Bazin, A.**, 1996. Çağdaş Sinemanın Sorunları, Bilgi Yayınevi, Ankara
- Bergson, H.**, 1974. Yaratıcı Tekamül, çev. Mustafa Şekip Tunç, M. E. B., Yayınları, İstanbul
- Boullée, L.**, 1953. Boullée's Treatise on Architecture by Étienne-Louis Boullée, ed. by Helen Rosenau, pub. Alec Tiranti, Ltd. London
- Bunuel,L.**, 1996 “Introduction”,Film Architecture:Set Designs From Metropolis to Blade Runner, Dietrich Neumann, Prestel-Verlag, Munich
- Bowman, B.**, 1992. Master Space; Film Images of Capra, Lubitsch, Sternberg and Wyler, Greewood Press,
- Ching, D., K.**, 2004. Francis, Mimarlık: Biçim, Mekan ve Düzen, çev. Sevgi Gökçe, Yapı Endüstri Yayınevi, İstanbul
- Colomina, B.**, 1996. Privacy and Publicity: Modern Architecture as Mass Media, The MIT Press, Massachusetts

- Conard, M., T.,** 2006. “Nietzsche and the Meaning and Definition of Noir”, The Philosophy of Film Noir (der. Mark T. Conard), Kentucky: The University Press of Kentucky
- Çinici, A.,** 1996. Sinemada Sanat Yönetmenliği ve Bunun Görsel Tasarıma Etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Üniversitesi, İstanbul
- David T., and Ian C.,** 1989. Scorsese on Scorsese .Faber and Faber, London
- Dear, M.,** 1994. Between Architecture and Film, Architecture&Film, Architectural Design, Maggie Toy, London
- Dorsay, A.,** 2004. Tutkulu Sinema Yazıları: İşte Büyü Zamanı, Nokta Yayınevi, İstanbul
- Dorsay, A.,** 1998. Sinema ve Çağımız, Remzi Kitabevi, İstanbul
- Durgnat, R.,** 2006. Paint It Black: The Family Tree of the Film Noir, Film Noir Reader (der. Alain Silver, James Ursini), New Jersey:
- Esen, H.,** 2000. “Anayurt Oteli Filminde Zaman ve Mekan”, Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi, Cilt:1, Sayı: 3, Konya
- Evren, B.,** 1998. Düş Şatoları, Milliyet yayınları, Mart 1998
- Güler, T., K.,** 2004. Bir Paradigma Olarak Mimari Temsilin İncelenmesi, Doktora tezi, İTÜ, İstanbul
- Gülüş, İ.,** 2006., Sinemada Görsel Zaman ve Mekan Kurgusu, Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi
- Hardy, P., G.,** 2003. “Suç Filmleri”. Dünya Sinema Tarihi, : Kabalcı Yayınevi. İstanbul
- Higson, A.,** 1996 .Dissolving Views :Key Writings on British Cinema, London
- Kahn, L., I.,** 1965. “Remarks,” Respecta, The Yale Architectural Journal vol: 9-10
- Kant, I.,** 1993. Arı Usun Eleştirisi, çev. Aziz Yardımlı, İstanbul
- O’Herlihy, L.,** “Architecture and Film”, Architectural Design, November December, Vol. 64 no:11/12 s.9
- Lubow, A.,** 2000. Rem Koolhaas Builds ; The Worlds Most Influential Architectural Mind Finally Has Something to Show for It , The New York Times Magazine, The New York Times Company
- Place, J., Peterson, L.,** 2006. “Some Visual Motifs of Film Noir”, Film Noir Reader (der. Alain Silver, James Ursini), New Jersey
- Rohe, M.,** 1952. Architectural Forum 97
- Mutluer, O.,** 2008. Yeni Yönelimler Çevresinde Kara film, Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara
- Monaco, J.,** 2000. Bir Film Nasıl Okunur?. çev. Ertan Yılmaz, Oğlak Bilimsel Kitaplar, İstanbul
- Naremore, J.,** 1998. More than Night, Film Noir in its Contexts. Berkely, Los Angeles- London: University of California Press, California
- Neumann, D.,** 1996. Acknowledgments in Film Architecture, Set Designs From Metropolis to Blade Runner, Ed Neumann , D.,Prestel, Munich

- O'herlihy, L.,** 1994. Architecture and Film, Architectural Design, November-december, vol 64. no:11/12
- Onaran, A., Ş.,** 1999. Sinemaya Giriş, Maltepe Üniversitesi yayınları, İstanbul
- Öğünç., P.,** 2006. Jet rejisör, RE yayıncılık, İstanbul
- Özdemir ,S., Tan.,** 2003. Kara Filmler, Altıkkırkbeş Yayınevi, İstanbul
- Örs, A., D.,** 2001. Sinematografi ve Mimarlık, Arredemto Mimarlık, vol: 2001, 11 Sy. 75
- Pallasmaa, J.,** 2008. Lived Space in Arcitecuter and Cinema, Design and Cinema: Form Follows Film, Editöler ; Belkıs Uluoğlu, Ali Vatansever, Ayhan Enşici, İstanbul,
- Place, J., and Peterson, L.,** 2006. "Some Visul Motifs of Film Noir", Film Noir Reader (der. Alain Silver, James Ursini), New Jersey
- Rattenbury, K.,**1994. "Echo And Narcissus", Architecture & Film, Architectural Design, Maggie Toy , London
- Roth, L., M.,** 2000. Mimarlığın Öyküsü, Kabalcı Yayınevi, İstanbul
- Ryan, M., ve Kellner, D.,** 1997. Politik Kamera Çağdaş Hollywood Sinemasının İdeolojisi ve Politikası, Ayrıntı Yayınları İstanbul
- Serim , I., B.,** 2001. Alman Sanat Sinemasının Fil(m)imarlığı, Arredemto Mimarlık, vol :2001, 11 Sy. 88
- Schatz, T.,** 1997. Boom and Bust: American Cinema in the 1940s, University of California Press, California
- Sokolov., A., G.,** 1995. "Sinemada Görüntü Kurgusu", Semir Arslanyürek (çev), Antrakt Sinema Kitapları, 1. Baskı, İstanbul.
- Spicer, A.,** 2002. Film Noir, Essex: Pearson Education Limited, England
- Tansel, D.,** 2007. Varoluşçuluk ve Yeni Kara Film, Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara
- Tanyeli, U.,** 2001. Temsiliyet Nesnenin Temsili ve Sanalın Sanallıkla İfadesi, Arredemto Mimarlık, vol: 2001, 11 Sy. 66
- Taut, B.,** 1929. Modern Architecture, Londra
- Teksoy, R.,** 2005. Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi. İstanbul: Oğlak Yayıncılık ve Reklamcılık, İstanbul
- Tschumi, B.,** 1994. Architecture and Disjunction, MIT Press, Cambridge, Massachussets
- Tuan, Y.,** 2001. Life as a Field Trip. Geographical Review, Vol. 91, 2001
- Tuğyan A., D.,** 2008. Film as Composition , Design and Cinema: Form Follows Film, Editöler ; Belkıs Uluoğlu, Ali Vatansever, Ayhan Enşici, İstanbul
- Vernet, M.,** 1993. "Film Noir on the Edge of Doom", Shades of Noir (der. J. Copjec), London
- Vidler, A.,** 2001. " Warped Space; Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture", The MIT Press, London, England

Widman, T., Robnik, D., 1994. Coop Himmelblau, The UFA Cinema Centre; Splinters of Light And Layers of Skin Dresden, Architecture & Film, Architectural Design, Profile no: 112 Maggie Toy, Acedemy Editions, London,

Wenders, W., 1997 “Fotoğraf Adaleti Yeniden Kurar”, Blindspot Photography, Los Angeles

Wollen, P., 2004. Sinemada Göstergeler ve Anlam, Metis Yayınevi, İstanbul

Yi-Fu-Tuan., 2003. The Perspective of Experience, University of Minesota Press,Minneapolis

URL-1: www.sinemaloji.com “Yıldırım, M., E., Sinema ve Mekan, Özdeş İkilik” erişim tarihi: Aralık 2009

URL-2: <http://www.broadcastturkiye.com/> erişim tarihi. Aralık 2009

URL-3: www.buildtr.com erişim tarihi: 19 Ağustos 2007 Pazar

URL-4:http://tr.wikipedia.org/wiki/Alman_d%C4%B1%C5%9Favurumculu%C4%9Fu, erişim tarihi: Ekim 2009

URL-5: http://tr.wikipedia.org/wiki/Kara_film, erişim tarihi: Haziran 2009

URL-6: www.Eflatunfilm.com, erişim tarihi. Aralık 2009

URL-7: <http://uffilmanalysisfive.pbworks.com/Visual+Style> erişim tarihi: Aralık 2009

URL-8: <http://outofthepast.libsyn.com/> erişim tarihi: Kasım 2009

URL-9:http://www.turksinemasi.com/turk_sinema_tarihi/turk_sinema_tarihi.asp erişim tarihi: 20.12.2009

URL-10: <http://www.korotonomedia.net/theoria/wenders.html> erişim tarihi: nisan 2006