

**SİNEMATOĞRAFİK TASARIM DİLİ ÜZERİNDEN
MİMARİ GÖRSEL KOMPOZİSYON
TASARIMINA BAKIŞ**

Eyüp GUNDAK



T.C.
BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**SİNEMATOGRAFİK TASARIM DİLİ ÜZERİNDEN
MİMARİ GÖRSEL KOMPOZİSYON TASARIMINA BAKIŞ**

Eyüp GUNDAK
0000-0002-5748-454X

Prof. Dr. Tülin VURAL ARSLAN
(Danışman)

YÜKSEK LİSANS TEZİ
MİMARLIK ANABİLİM DALI

BURSA – 2020
Her Hakkı Saklıdır

TEZ ONAYI

Eyüp GUNDAK tarafından hazırlanan “SİNEMATOGRAFİK TASARIM DİLİ ÜZERİNDEN MİMARİ GÖRSEL KOMPOZİSYON TASARIMINA BAKIŞ” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği ile Bursa Uludağ Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı’nda **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak kabul edilmiştir.

Danışman : Prof. Dr. Tülin VURAL ARSLAN

Başkan : Prof. Dr. Tülin VURAL ARSLAN
0000-0003-2072-4981
Bursa Uludağ Üniversitesi,
Mimarlık Fakültesi,
Mimarlık Anabilim Dalı

İmza

Üye : Dr. Öğr. Üyesi Eser YAĞÇI
0000-0001-6201-1125
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi,
Mimarlık Fakültesi,
Bina Bilgisi Anabilim Dalı

İmza

B.U.Ü.

Üye : Doç. Dr. Ece ŞAHİN
0000-0003-2061-7473
Bursa Uludağ Üniversitesi,
Mimarlık Fakültesi,
Mimarlık Anabilim Dalı

İmza

Yukarıdaki sonucu onaylarım

Prof. Dr. Hüseyin Aksel EREN
Enstitü Müdürü

20/01/2020

B.U.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin tümünü kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- ve bu tezin herhangi bir bölümünü bu üniversite veya başka bir üniversitede başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

20/01/2020

Eyüp GUNDAK

Eyüp Gundak

ÖZET

Yüksek Lisans Tezi

SİNEMATOĞRAFİK TASARIM DİLİ ÜZERİNDEN MİMARİ GÖRSEL KOMPOZİSYON TASARIMINA BAKIŞ

Eyüp GUNDAK

Bursa Uludağ Üniversitesi
Fen Bilimleri Enstitüsü
Mimarlık Anabilim Dalı

Danışman: Prof. Dr. Tülin VURAL ARSLAN

Bu tez çalışmasında, mimari tasarım sürecinde tasarımına yeterince önem verilmediği düşünülen deneyim kavramının, görsel bir deneyim konusunda gerçeğe en yakın etkiyi oluşturan sinema disiplininin tasarım teknikleri yoluyla geliştirilip geliştirilemeyeceği temel sorusu ile yola çıkmıştır.

Sinemanın tarihsel gelişim sürecine bakıldığında; başlangıçta kendi içinde yalnızca diğer sanat dallarının temsiline yer verirken, zaman içerisinde bu sanat dallarının tasarlanması üzerinde etkili olmaya başladığı görülmektedir. Sinemanın kendi içinde filmin öznelerinden birisi olarak sunduğu mekanı tasarlama eylemi; sinema sanatından etkiler taşıyan bir mekan tasarımı oluşmasına sebep olmuştur. Bu noktada, ana konusu mekan tasarımı olan mimarlık disiplini için, sinematografik tasarım dili üzerinden bir fayda sağlanıp sağlanamayacağı sorusu ortaya çıkmış ve bu soru tez çalışmasının izleğini oluşturmuştur.

Bu sebeple sinema ve mimarlık ilişkisi detaylı bir şekilde incelenmiş ve bu incelemenin sonucunda, iki disiplin arasında çeşitli benzerlikler olduğu sonucuna varılmıştır. Her iki disiplinin de düşünen ve kendini yeniden üreten disiplinler olması, ürünlerini algılama biçimimizin aynı olması ve mekan, zaman, deneyim (hareket) gibi kavramlarla kurdukları ilişkiler bakımından benzer oldukları tespit edilmiştir.

Sinemanın görsel bir sanat olması ve bu görsel sanatın tasarımında hareket kavramının merkezde tutulması, mimari disiplin için bir yeniden düşünme biçimi oluşturabilir diye düşünülerek; sinematografik kompozisyonun anlatı öğelerinin mimari tasarımda deneyim eksenli bir düşünme biçimini tetikleyeceği ön görülmüştür. Bu sebeple sinematografik kompozisyonun anlatı öğeleri olan; çizgiler, formlar, kütleler ve hareketler incelenerek; bu öğelerin tasarımında dikkat edilen ilkelerin mimari görsel kompozisyonun tasarımına olan/ olması muhtemel etkileri tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sinema, mimarlık, mekan, zaman, deneyim, sinematografik kompozisyon.

2020, vi + 90 sayfa.

ABSTRACT

MSc Thesis

OVERVIEW OF ARCHITECTURAL VISUAL COMPOSITION DESIGN FROM CINEMATOGRAPHIC DESIGN LANGUAGE

Eyüp GUNDAK

Bursa Uludağ University
Graduate School of Natural and Applied Sciences
Department of Architecture

Supervisor: Prof. Dr. Tülin VURAL ARSLAN

In this thesis, the basic question is whether the concept of experience, which is thought to be not given sufficient importance to the design during architectural design process, can be developed through the design techniques of cinema discipline, which has the most realistic effect on a visual experience.

When we look at the historical development of cinema; while it only included the representation of other branches of art in the beginning, it can be seen that it started to influence the design of these branches over time. The act of designing the space in which cinema presents itself as one of the subjects of the film; has created a space design with effects of cinema art. At this point, the question of whether the benefit of cinematographic design language can be provided for the architectural discipline whose main subject is space design has arisen and this question formed the track of the thesis study.

For this reason, the relationship between cinema and architecture has been examined in detail and it has been concluded that there are several similarities between the two disciplines. It was found that both disciplines are self-reproducing disciplines, the way we perceive their products in similarly, and they are similar in terms of relationships with concepts such as space, time, experience (movement).

Considering that cinema is a visual art and keeping the concept of movement in the center of this visual art in the design, it can constitute a way of rethinking for the architectural discipline; it is predicted that narrative elements of cinematographic composition will trigger an experience-oriented way of thinking in architectural design. For this reason, narrative elements of cinematographic composition; lines, forms, masses and movements are examined; and the possible effects of the principles taken into consideration in the design of these elements on the design of the architectural visual composition are discussed.

Key words: Cinema, architecture, space, time, experience, cinematographic composition.

2020, vi + 90 pages.

ÖNSÖZ VE/VEYA TEŞEKKÜR

Yüksek lisans tez çalışmamda bilgi, öneri ve yardımlarını esirgemeyen danışman hocam Sayın Prof. Dr. Tülin VURAL ARSLAN'a teşekkürlerimi sunarım.

Tez çalışmam süresince benden hiçbir yardımını esirgemeyen arkadaşım ve iş ortağım Elçin Fatma Ergin'e, tez çalışması esnasında benimle birlikte sabahlayan sevgili arkadaşlarım; Seçil Tülü'ye, Melih Aras'a, Rüstem Varol'a ve yanımda olmasalar da manevi desteklerini esirgemeyen; Seda Nur Çamurcu'ya, Deniz Binzet'e ve Didem Vatansever'e teşekkürlerimi sunarım.

Bugüne kadar attığım her adımda hem maddi hem manevi olarak beni her zaman destekleyen sevgili kız kardeşim Sibel Gundak başta olmak üzere aileme sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Eyüp GUNDAK
20/01/2020

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ÖZET.....	i
ABSTRACT.....	ii
ÖNSÖZ VE/VEYA TEŞEKKÜR.....	iii
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	v
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Amaç ve Kapsam	2
1.2. Yöntem.....	2
2. KURAMSAL TEMELLER	4
2.1. Sinemanın Kısa Tarihi ve Temel Kavramları	4
2.2. Sinema ve Mimarlık İlişkisi	8
2.2.1. Sinema ve mimarlık ilişkisi: yönetsel benzerliklerin tespiti	11
2.2.2. Sinema ve mimarlık ilişkisi: kavramsal benzerliklerin tespiti	14
3. MATERYAL ve YÖNTEM: SİNEMATOĞRAFİ KAVRAMI ve SİNEMATOĞRAFİK TASARIM DİLİ	41
3.1. Sinematografi Kavramı	41
3.2. Sinematografik Kompozisyonun Biçimi ve Anlatısı	42
3.2.1 Monaco'ya göre sinematografik kompozisyonun düzlemleri.....	42
3.2.2. Mascelli'ye göre sinematografik kompozisyonun dili.....	51
4. BULGULAR ve TARTIŞMA: SİNEMATOĞRAFİK KOMPOZİSYON DİLİ ÜZERİNDEN MİMARİ GÖRSEL KOMPOZİSYON TASARIMINA BAKIŞ.....	65
4.1. Monaco'nun Sinematografik Düzlemlerinin Mimarideki Karşılıkları	65
4.1.1. Coğrafik düzlem.....	66
4.1.2. Çerçeve düzlemi.....	67
4.1.3. Derinlik düzlemi.....	70
4.2. Mascelli'nin Sinematografik Kompozisyon Anlatısının Mimarideki Karşılıkları...	71
4.2.1. Çizgiler.....	72
4.2.2. Formlar (Biçimler)	75
4.2.3. Kütleler.....	79
4.2.4. Hareketler.....	80
5. SONUÇ.....	83
KAYNAKLAR	87
ÖZGEÇMİŞ	91

ŞEKİLLER DİZİNİ

	Sayfa
Şekil 1.1. Tez çalışmasının oluşumu.....	2
Şekil 2.1. Lumiere kardeşler'in sinematograf makinesi.....	5
Şekil 2.2. Bir film örneği	6
Şekil 2.3. Mimari tasarım süreci modeli	12
Şekil 2.4. Film üretim aşamaları	13
Şekil 2.5. Sinema ürünü ve mimari ürünün tasarım aşamasındaki benzerlikler	14
Şekil 2.6. Bernard Tschumi'nin, parc de la villette projesi.....	15
Şekil 2.7. ZKM Sanat ve Medya Teknolojisi Merkezi	16
Şekil 2.8. Soygeniş'e göre, ters çevrilmiş boş şeffaf bardağın tanımladığı mekan	18
Şekil 2.9. Soygeniş'e göre karanlık alanda ışığın tanımladığı mekan	19
Şekil 2.10. Şematik olarak film mekanı	20
Şekil 2.11. Forest Gump filminde farklı zaman aralıklarında geçen sahneler	23
Şekil 2.12. Star wars: A new hope filmi afişi	23
Şekil 2.13. Notre Dame Katedrali	24
Şekil 2.14. Akropolis	27
Şekil 2.15. Yeşil Camii eskizi	28
Şekil 2.16. Efes antik kenti	30
Şekil 2.17. 7 Kocalı Hürmüz filmi	31
Şekil 2.18. Composition II	34
Şekil 2.19. Şelale evi.....	34
Şekil 2.20. Filmde görsel kompozisyon tasarımında 1/3 kuralının kullanımı	35
Şekil 2.21. Gestalt ilkeleri.....	38
Şekil 2.22. Mekanın duyum aşaması.....	39
Şekil 3.1. Sinematografik kompozisyonun üç düzlemi.....	43
Şekil 3.2. Elizabeth: the Golden Age	44
Şekil 3.3. Fanny ve Alexander filmi	45
Şekil 3.4. Çerçeveleme etkisi	47
Şekil 3.5. I am Legend filmi.....	48
Şekil 3.6. Star Wars: Episode 1- The Phantom Menace	49
Şekil 3.7. Kompozisyonda derinlik düzlemi	50
Şekil 3.8. Uzakta yakınlaşan koşut, diyagonal çizgiler.....	55
Şekil 3.9. Formları derinlik içinde betimleyen geçişsel çizgiler	57
Şekil 3.10. Ters üçgen kompozisyonu	58
Şekil 3.11. Parçalardan oluşmuş bir kütle örneği.....	59
Şekil 3.12. Bütüncül ve dengeli bir kütle örneği.....	60
Şekil 3.13. Empire filminden bir kare	61
Şekil 3.14. Uçuşa geçmiş bir roket	63
Şekil 4.1. Barcelona şehrine ait bir hava fotoğrafı.....	66
Şekil 4.2. Le Corbusier'in çerçeveleme etkisi üzerine eskizleri	68
Şekil 4.3. Boston Halk Kütüphanesi ek binası	69
Şekil 4.4. Guggenheim Müzesi ek binası.....	69
Şekil 4.5. The Shangai Tower	72
Şekil 4.6. Yahudi Müzesi,	73
Şekil 4.7. Haydar Aliyev Kültür Merkezi	74
Şekil 4.8. İç mekan, Guggenheim Müzesi	75
Şekil 4.9. Gize Piramitleri.....	77

	Sayfa
Şekil 4.10. Amerikan Pavyonu.....	77
Şekil 4.11. Casa Mila	78
Şekil 4.12. Moshe Safdie, Habitat 67.....	80
Şekil 4.13. Carpenter Sanat Merkezi.....	82

1. GİRİŞ

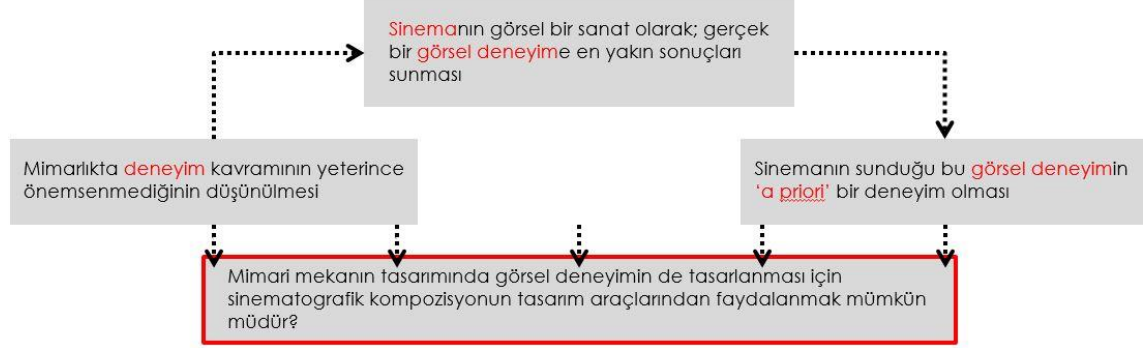
Bir mekan her ne kadar çeşitli temel ihtiyaçları karşılaması amacıyla inşa edilmiş olsa da kullanıcısı için farklı anlamlar taşıyabilir. İnsan yaşamı içinde bazı mekanlar, diğer mekanlardan daha anlamlı hale gelmiş olabilir. Yapının kullanıcısı üzerinde oluşturacağı etki, mimarların yapı tasarım sürecinde üzerinde durdukları bir konu olmakla birlikte; modern mimarlığın bu durumu göz ardı edebilmesi eleştirilen bir konu olmuştur.

Mekanlar ile insanlar arasında kurulan bağ çoğunlukla mekanla ilgili ve/ veya mekanda geçen anılarla ilgilidir. Bu noktada karşımıza deneyim kavramı çıkar. Çünkü deneyimlenmemiş bir mekanla ilgili anılar üretilmesi bazı istisnalar haricinde pek olası değildir. Deneyim kavramının, mekan- insan ilişkisinin kurulmasında önemli bir yer tutmasına karşın, mekan tasarımı sürecinde üzerinde durulan/ tasarlanan bir kavram olduğunu söylemek doğru değildir. Çünkü deneyim sübjektif bir eylemdir.

Sinema görsel bir sanat olarak; gerçek bir görsel deneyime en yakın sonuçları sunar. Burada dikkat edilmesi gereken ise sinemanın sunduğu bu görsel deneyimin a priori (verili) bir deneyim olduğudur. Çünkü sinemanın tasarımcıları, seyirci üzerinde istedikleri etkileri uyandıracak şekilde bu görsel deneyimi tasarlar. Sinemanın bu tasarlanmış görsel deneyimine, kendi içerisinde yer verdiği ve bir filmin öznelinden birisi olan mekan da dahildir. Yani sinema için mekanı belirli bir etki uyandıracak biçimde tasarlayan ve bunu gerçek bir görsel deneyime en yakın haliyle sunan bir sanattır demek yanlış olmaz.

Sinema sanatı, sunmuş olduğu görsel deneyimi yıllar içerisinde deneme- yanılma yoluyla geliştirmiştir. Bu bağlamda elde ettiği veriler oldukça kıymetlidir. Sinema bu verileri sinematografik kompozisyonun tasarımında kullanır. Sinema sanatı özellikle görsel tasarımla ilgilenen bir sanat olarak, oluşumunda pek çok kriterin esas alındığı mimari tasarım için eksiksiz bir referans oluşturmaz. Fakat mimari görsel kompozisyonun tasarımı için güncellenmiş bir bakış açısı oluşmasını sağlayabilir. Bu noktada ortaya bir soru çıkar: 'Mimari mekanın tasarımında görsel deneyimin de tasarlanması için

sinematografik kompozisyonun tasarım araçlarından faydalanmak mümkün müdür?’ (Şekil 1.1).



Şekil 1.1. Tez çalışmasının oluşumu

1.1. Amaç ve Kapsam

Bu tez çalışmasının ilk amacı, mimari ürünün deneyiminin mimari tasarım aşamasında gerçekleştirilip gerçekleştirilemeyeceğini anlamaktır. Bu bağlamda deneyim kavramına başvurulmuştur. Böylece amaç; ‘Sinemanın, deneyimi tasarlama yöntemlerinin mimari tasarımda görsel deneyimin tasarlanması amacıyla kullanılıp kullanılmayacağını anlamak’ şeklinde evrilmiştir.

Bu tez çalışması; sinema ve mimarlık disiplinlerinin benzerlikleri, sinemada görsel kompozisyon ve sinemadaki görsel kompozisyon öğelerinin mimarlık disiplininin görsel kompozisyonundaki karşılıklarını kapsamaktadır.

1.2. Yöntem

Tez çalışması üç ana bölümden oluşmaktadır. Bu bölümlerden ilki tez çalışmasının kuramsal temellerinin oluşturulduğu bölümdür. Bu bölümde öncelikle konuyla ilgili temel kavramlar açıklanmıştır. Ardından sinemanın tarihsel gelişim süreci incelenmiş ve sinema/ mimarlık ilişkisi, yöntemsel ve kavramsal boyutlarıyla ele alınmıştır.

İkinci bölüm ise sinematografik kompozisyonun biçiminin ve anlatısının ele alındığı bölümdür. Bu bölümde sinematografik kompozisyonu oluşturan öğeler; Monaco’nun

sinematografik kompozisyon düzlemleri ve Mascelli'nin sinematografik kompozisyon öğeleri üzerinden ele alınmıştır.

Üçüncü ve son bölüm ise bulguların elde edildiği ve tartışıldığı bölümdür. Bu bölümde, Monaco'nun sinematografik kompozisyon düzlemlerinin ve Mascelli'nin sinematografik kompozisyon öğelerinin, mimarideki karşılıkları aranmıştır. Yapılan karşılaştırmalardan elde edilen bulgular tartışılarak bir tespit çalışması yapılmıştır.

Ayrıca tez çalışması için; sinema ve mimarlık ilişkisi bağlamında yapılan akademik çalışmalar, süreli ve süresiz yayınlar ile sinemadan etkilenen mimarların yapıları ve fikirleri incelenmiştir. Bağlam sinema ve mimarlık ilişkisi olduğu için; incelenen başlıklar altında örnek teşkil edebilecek filmler izlenmiş/ mimari yapılar araştırılmıştır.

2. KURAMSAL TEMELLER

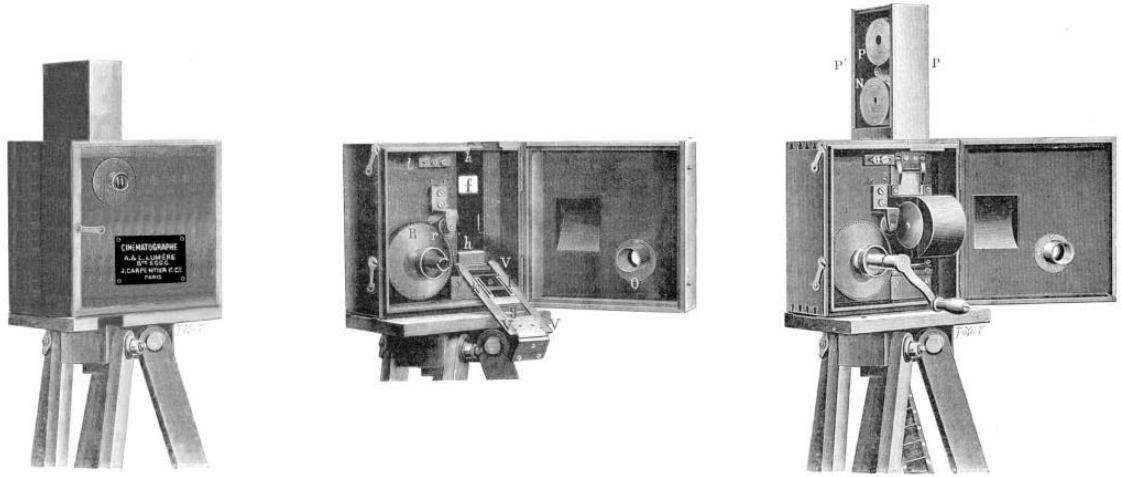
Bu bölüm altında tez çalışmasının kuramsal temellerini oluşturan kavramlar ele alınmıştır. Bu bağlamda öncelikle sinemanın gelişim şeklini anlamak için tarihsel süreci incelenmiş ve sinemayla ilgili bazı temel kavramların tanımları yapılmıştır. Sonra ise; sinema ve mimarlık disiplinleri arasındaki benzerlikler literatür analizi yoluyla tespit edilmeye çalışılmıştır.

2.1. Sinemanın Kısa Tarihi ve Temel Kavramları

Sinemanın nasıl ortaya çıktığını ve gelişim sürecini anlamak için araştırmacılar çeşitli yöntemlere başvurmuşlardır. Bu yöntemler arasında eski stüdyoların film kayıtlarına ulaşmaya çalışmak, konuyla ilgili yazılmış kitapları incelemek gibi yöntemler bulunmaktadır. Fakat sinemanın temelde, sabit görüntülerin art arda gösterilerek bir hareket yanılsaması yaratması mantığına dayanan bir makinenin icat edilmesiyle ortaya çıktığının kabul edilmesi, konunun temellerinin teknolojinin gelişimi üzerinden incelenmesi gerekliliğini doğurmuştur.

Bugün bildiğimiz anlamda sinema makinesinden önce, hareketli görüntü etkisi oluşturan pek çok alet icat edilmiştir. Güvemli (1960); phenakistiscope, zootrope gibi icat edilmiş film aletlerinin bir çeşit oyuncak gibi görüldüğünü söylemektedir. Bu konuda Thomas Edison'un bile 1892 yılında 'kinetoskop' adını verdiği ve film göstermeye yarayan bir keşfi olmuştur.

Ceram (2007) sinemanın tarih öncesi ve erken dönem tarihinin birincil kaynaklarını anlamak için özellikle mucitlerin patentlerini ve kataloglarını incelemiştir. Bu araştırmaları sonucunda dünyanın farklı yerlerinde, birkaç yıl arayla farklı film gösterim araçları keşfedilmiş olduğunu tespit etmiştir. Fakat bugün bildiğimiz anlamdaki sinemanın temelleri; Lumiere kardeşler tarafından 28 Aralık 1895 günü Paris'te, Capucine Bulvarı 14 numaradaki Gran Cafe Salon Indien'de yapılan ilk biletli 'Cinematograph' (Şekil 2.1) gösterimiyle atılmıştır (Monaco 2014).

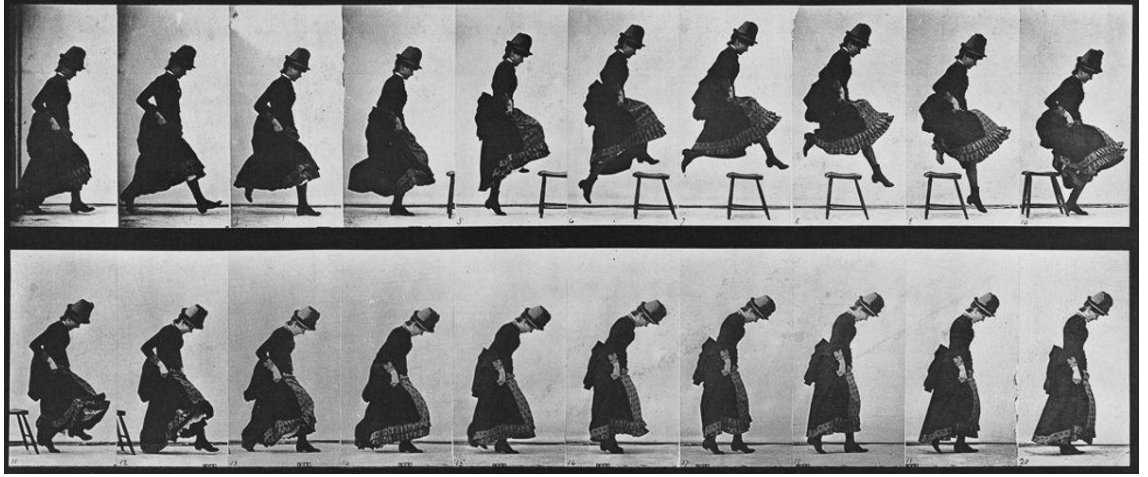


Şekil 2.1. Lumiere kardeşler'in sinematograf makinesi (Anonim 2016a)

Cinematograph; filmi göstermeye yarayan aleti tanımlamaktadır. Bu kelime Yunanca 'hareket' anlamına gelen 'kinema-atos' ve 'yazmak' anlamına gelen 'graphein' kelimelerinden türetilmiştir (Özön 1957). Yani aslında 'hareketin yazımı' gibi bir kökenden türetilmiş olan 'cinema' kelimesi pek çok dile geçerken de hareket kelimesiyle ilişkilendirilerek oluşturulmuştur. Mesela İngilizcede filmlere 'movies' denmesinin sebebi de budur. Fakat Türkçeye geçerken kelimenin etimolojik yapısı yerine fonetik karşılığı esas alındığından; kelime 'sinema' olarak dilimize geçmiştir.

Sinema kelimesi dilimizde; "güzel sanatların dalı olarak yansıtılmaya uygun olan filmleri gerçekleştirme ve yaratma sanatı, beyaz perde, yedinci sanat, filmlerin gösterildiği mekan" gibi anlamlara gelmektedir (Anonim 2015a). Bu sebeple sinema derken; hem bir uzamdan hem bir deneyimden hem de teknik/ teknolojik araçtan söz edilmiş olunur (Kirel 2018). Bu durum ise çeşitli karışıklıklara sebep olabilir. Bu karışıklıkların önüne geçmek için sinema kelimesi, tez çalışması kapsamında özellikle 'sinema sanatı' anlamında kullanılmıştır.

Film (Şekil 2.2) kelimesi ise; "fotoğrafçılıkta, radyografide ve sinemacılıkta resim çekmek için kullanılan, selülozdan, saydam, bükülebilir şerit; bir oyunun bütünü taşıyan şerit veya şeritlerin bütünü ve sinemalarda gösterilen eser" gibi hem malzemeyi hem de ürünü kasteden bir anlama gelmektedir (Anonim 2015b). Bu tez çalışmasında ise 'sinema sanatının ürünü, eser' anlamında kullanılmaktadır.



Şekil 2.2. Bir film örneği (Anonim 2017a)

Monaco (2014) tarihsel süreçte sinema sanatının biçimlenişini yedi ayrı dönemde değerlendirmektedir;

- 1896-1912: Sinema bir eğlence aracı olarak başladığı hayatına bir sanat dalına dönüşerek devam eder. İlk uzun metrajlı film (The Story of The Kelly Gang, Tait Kardeşler, 1906), ilk bilim-kurgu film (Le Voyage Dans La Lune- Aya Seyahat, George Melies, 1902) bu dönemde ortaya çıkmıştır (Şenyapılı 1998).
- 1913-1927: Sessiz sinema dönemini içerir. Dönemin sonunda ilk sesli film (The Jazz Singer, Warner Brothers, 1927) ortaya çıkmıştır (Şenyapılı 1998).
- 1928-1932: Özellikle ekonomik ve teknolojik açıdan önem taşıyan dünya sinemasının geçiş dönemidir. Sesli filmlere tam geçiş de bu dönemde yaşanmıştır. Büyük buhranın yaşandığı bu dönemde, filmlerin maliyetlerini düşürücü önlemler alınmaya başlanmıştır (Şenyapılı 1998).
- 1932-1946: Çok büyük ekonomik başarılar elde eden filmlerin çekildiği dönem Hollywood'un "Altın Çağ"ı olarak bilinir.
- 1947-1959: Hollywood'un estetik hakimiyetinin giderek düştüğü bu dönemde sinema, televizyonun meydan okumasıyla karşı karşıya kalmıştır. İşçi sınıfının sorunlarını işleyen ve dönemi eleştiren İtalyan Yeni-Gerçekçi Sineması bu dönemde ortaya çıkmıştır (Şenyapılı 1998).
- 1960-1980: Teknolojik yenilikler, yeni ekonomik ve politik yaklaşımlar sonucu Fransa'da ortaya çıkan "Yeni Dalga" akımının damgasını vurduğu dönemdir.

- 1980 Sonrası: Hala içinde bulunulan dönem, dünya sinema tarihinde “Yeni Dalga” döneminin sonu ve postmodern sinema döneminin başlangıcı olarak görülür.

Bu sınıflandırmaya bakıldığında sinema dönemlerinin başlarda özellikle dünyadaki teknolojik gelişmelerden etkilenerek oluştuğu görülmektedir. Çünkü teknolojinin, filmin üretim şekli ve gösterim şekli üzerinde direkt etkileri bulunmaktadır. İlk başlarda tamamen bir çeşit eğlenceli ticaret aracı olarak görülen sinemanın bugünkü haline evrileceği, mucidi olan Lumiere kardeşler tarafından bile tahmin edilememiştir. Bunu; kendileri adına dünyayı dolaşıp yeni filmler çekmekle görevlendirdikleri Felix Mesguish’e: “Sürekli olarak işe almıyoruz sizi. Belki bir yıl sürer bu iş, belki altı ay, belki de daha az...” diye uyarıda bulunmalarından anlıyoruz (Şenyapılı 1998).

Özellikle ‘Hollywood’un Altın Çağı’ndan sonra sinemanın, toplumsal konular üzerine düşünmeye başlayan ve bu konularda fikir üretip bu fikirleri sergileyen bir yapıya bürünmeye başladığını görüyoruz. Zaten sinemanın doğası gereği; gelişimi ve sadece ticari bir etkinlik olarak algılanmaktan uzaklaşması çok sürmemiştir. Zaman içerisinde etkileşime geçtiği ve bir şekilde kendi içinde temsiliyetlerine yer verdiği sanat dallarından birisi haline gelmeyi başararak ‘yedinci sanat’ diye anılır olmuştur. Hatta bu etkileşim, özgün türlerin oluşmasını bile sağlamıştır.

Örneğin; sinema ilk önce resim ve heykel gibi diğer görsel sanatların kompozisyon düzenleme kurallarından faydalanırken, zamanla kendi kurallarını oluşturmaya başlamıştır. Çünkü diğer görsel sanat dallarının aksine sinema, devingen görüntülerden oluştuğu için, devinim kavramını da sürekli göz önünde bulunduran kurallar geliştirmeye çalışmıştır (Şenyapılı 1998).

Önceleri edebiyat, sinemanın faydalandığı bir alan iken zamanla bir filmin ana omurgası olan ‘senaryo’ başlı başına edebi bir tür haline gelmiştir. Bugün bu edebi türün kendi kuralları vardır ve bir eser olarak görülmektedir (Şenyapılı 1998). Ayrıca sinema; sinopsis, tretman gibi başka edebi türlerin oluşmasını da sağlamıştır.

Monaco'ya (2014) göre sinema müzik üzerinde kuvvetli bir estetik etki yaratmamıştır. Buna karşın sinemadan sonra; özgün şarkı (sound-track), tema müziği, başlangıç müziği, jenerik müziği gibi çeşitli türler ortaya çıkmıştır (Şenyapılı 1998).

Özetle; Lumiere kardeşlerin 1895 yılında insanlık tarihine sundukları icatları, değişerek ve gelişerek yedinci sanatın kendisi olmuştur. Bu süre içinde yedinci sanat etkileşime geçtiği pek çok alanı da kendisiyle birlikte gelişmeye teşvik etmiştir.

Bu tez çalışması kapsamında özellikle sinema- mimarlık ilişkisinin incelenmeye alınmasının sebebi ise; sinemanın etkileşime geçtiği bir diğer sanat dalı olan mimarinin sinemadan etkilenip etkilenmediğini tespit etmeye çalışmaktır. Ayrıca bu etkileşimden faydalanarak; mimari adına herhangi bir kazanım elde edilip edilemeyeceğinin tartışılmasıdır. Bu bağlamda bir sonraki bölümde sinema ve mimarlık ilişkisi incelenmiştir.

2.2. Sinema ve Mimarlık İlişkisi

Sinema ile mimarlık arasındaki ilişkiyi anlayabilmek için öncelikle kavramsal olarak tanımlarını yapmak gerekir. Kavram olarak sinemanın tanımı daha önceki bölümde yapılmış olmasına rağmen bu başlık altında uygun karşılaştırma ortamını sağlayacak şekilde derinleştirmek gerekir. Böylece temelden başlayan bir izlek elde edilmiş olacaktır.

Mimari ve mimarlık kavramlarının farklı kişilere göre farklı tanımları olmasına karşın, bu tanımlar özünde birbirleriyle büyük benzerlikler taşımaktadır. Örneğin Özer (2009), Antikite döneminde özgün bir mimari için gerekli olan özellikleri tanımlamış olan Vitruvius'un ilkelerinin (Firmitas: Sağlık, Utilitas: İşlevsellik, Venustas: Güzellik) günümüzde hala geçerliliğini koruduğunu belirtmektedir. Bu ilkelerin hala geçerliliğini koruyor olması bize mimarinin çok eski dönemlerden bu yana özünü koruyor olduğunu gösterir. Böylece farklı kişilere göre yapılan tanımların, değişen ve gelişen teknolojiye, uygulama biçimlerine ya da mimari üsluplara bakmaksızın aynı anlama geldiklerini söylemek yanlış olmayacaktır.

Örneğin Kuban'ın (2002) aktardığına göre; "Mimari güzelliği doğuran şey, iyi bir strüktür ve doğru bir işlev çözümdür" (Semper 1860-63). Ayrıca Kuban (2002) bu tanıma, öznel değerler ve kültürel etkilere göre, kriterlere dikkat edilme yüzdesinin değişkenlik gösterebileceğini ekleyerek katılmaktadır.

Bu durumda tartışmaya Özer'in mimari üzerine yaptığı tanımla ilerlemek bir sorun teşkil etmeyecektir. Özer (2009), mimarinin tanımıyla ilgili uzun bir tartışma yürüttükten sonra, mimariyi; "Belirli bir toplumun gerçek ihtiyaçlarıyla imkanları çerçevesinde, o toplumu ilgilendiren faaliyetleri duygusal yönden de destekleyerek barındırabilecek nitelikte mekan düzenleri oluşturma becerisi" şeklinde yapmaktadır. Bu durumda mimarlık da bu tanımın gerektirdiklerinin yapılması işidir denilebilir. Öyleyse bu tanıma; 'ihtiyaçlar doğrultusunda, sanat ve fen kurallarına uyarak mekan tasarlama ve üretme işi' şeklinde özetlemek mümkündür.

Sinema ise bir eylem olarak; "Herhangi bir hareketi düzenli aralıklarla parçalara bölerek bunların resimlerini belirleme ve sonra bunları gösterici yardımıyla karanlık bir yerde, bir perde üzerinde yansıtarak hareketi yeniden oluşturma işidir" (Anonim 2015a). Fakat bu tanımda, resimleri belirlenen şeyin yalnızca 'hareket' diye verilmesi doğru değildir. Çünkü filmin görüntüsüne dahil olan şey yalnızca hareket değildir. Herhangi bir hareket olmaksızın yalnızca yapılı veya doğal çevre de görüntü olarak kaydedilmiş olabilir. Bu sebeple tanıma 'hareket ve çevre' diye genişletmek daha doğru olacaktır. Çevre kavramı ise mimarlığın en temel uğraş alanı olan 'mekan'ı ifade etmektedir.

Ulutaş'a (2017) göre: "Bir öyküde gerçekliğin ve duygulam¹ın asli yaratıcısı karakter eylemleridir. Ancak bu eylemlerin geçtiği mekanlar ve onların yapısal özellikleri de en az eylemler kadar etkili bir söylem oluşturmaktadır". Bu bağlamda; her türlü mekanın tasarımı ve elde edilmesi üzerine çalışan mimarlık, sinemayla doğrudan ilişkilidir.

¹ Ulutaş'ın (2017) bildirdiğine göre duygulamın tanımını herhangi bir sanat eserini yaratan kişinin o eser aracılığıyla eseri deneyimleyen kişide oluşturmaya çalıştığı ve/veya oluşturduğu duygular diye yapmak mümkündür (Goodchild 2005:336).

Bozdoğan'ın (2008) bildirdiğine göre: "Montaj ve Mimarlık isimli çalışmasında Eisenstein resmin bir olayın çok boyutluluğunu ifade etmekte yetersiz kaldığını anlatır. "Düz bir yüzeyde bu problemi sadece film kamerası çözmeyi başaramıştır ve bu yeterlilikte atası tartışmasız mimarlıktır. Yunanlılar bize filmde çekim tasarımı, değişimi ve boyu (shot length) konusunda en güzel örneği bırakmıştır. Victor Hugo ortaçağ katedrallerine taştan kitaplar der. Atina Akropolü için de dünyanın en eski filmlerinden biri demek yerinde olur" (Bois ve Glenny 1989).

Tanyeli (2001) sinema ve mimarlık ilişkisinin üç alanda var olduğunu belirtmiştir; "inşa edilmemiş ve gerçeklik düzleminde kullanılmayan sanal mimarlık alanı tanımlaması, sinemanın 'gerçek' mimari mekanları kendi sanal evreninde yeniden üretmesi, sinemanın kendi olay kurgusu içinde bir mimarı ve/veya mimarlık etkinliğini ele alması". Tanyeli'nin bu yaklaşımı; sinema ve mimarlık ilişkisinin fiziksel boyutundan bahsederken kullanılacak başlıkları oluşturabilir. Fakat bu ilişkinin tanımlanmasında yeterli değildir.

Örneğin, Çinici'ye (1996) göre; sinemanın kullandığı görsel dilin temel parametrelerine bakıldığında; çerçeve, kamera açıları, bakış açısı, perspektif, çekim ölçekleri, ışık-renk ve zaman ile karşılaştırılır ki bunların çoğunun mimarlığın da kullandığı terimler olduğu görülür (Ersoy 2010). Bu durum bize iki disiplin arasındaki yakın ilişkiyi başka bir boyutuyla göstermektedir.

Farklı bir boyut ise her iki disiplinin temsiliyet biçimlerinin benzerliğidir. Mimarlık ve sinema iki boyutlu ortamın üç boyutlu mekan temsilini kullanmaktadır (Penz 1997). Yani sinema üç boyutlu bir mekanı iki boyutlu bir temsil aracı olan beyaz perde vasıtasıyla temsil etmeye çalışırken, mimaride de üç boyutlu mekan çeşitli ortografik çizimler ve perspektif çizimleri vasıtasıyla iki boyutlu olarak temsil edilmektedir.

Bütün bu örnekler bize sinema ve mimarlık disiplinlerinin arasında hem kuvvetli bir ilişki hem de çok sayıda benzerlik olduğunu göstermektedir. Bu sebeple bölümün devamında sinema ve mimarlık disiplinleri arasındaki yönetsel ve kavramsal benzerlikler tespit edilmeye çalışılacaktır.

2.2.1. Sinema ve mimarlık iliřkisi: yntemsel benzerliklerin tespiti

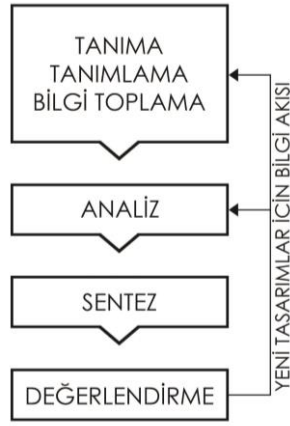
Sinema ve mimarlık disiplinleri arasındaki benzerlikleri tespit etmeye alıřırken ilk olarak ikisinin de nasıl bir sre sonunda elde edildiđini anlamak nemlidir. nk retim yntemlerindeki benzerliklerin, rn niteliđi benzerliđine sebep olacađı dřnlmektedir.

a. Mimari tasarımın ařamaları

Mimari tasarım sreci ok katmanlı bir sretir. Bu katmanlar her defasında yeni bilgilerle tekrar ve tekrar iřlenir. Bir katmanın rn bir bařka katmanın girdisi olur ve btn sre yeniden bařa dnřlerle srekli olarak kendini geliřtirir ve yeniden tanımlar.

Mimari tasarım sreci pek ok kiři tarafından anlařılmaya alıřılmıř, bu kapsamda arařtırmalar yapılmıř ve bu sreci tanımlamak iin eřitli sre modelleri oluřturulmaya alıřılmıřtır. Fakat bu alıřma kapsamında bu sreci en basit ve yalın haliyle ele alan Arcan ve Evcı (1999) tarafından belirlenmiř olan temel model zerinden ilerlemek, tez alıřmasının kapsamıyla ilgisi olmayan detaylara girmeye engel olmak aısından nemli grlmřtr.

Arcan ve Evcı (1999) ortaya koymuř oldukları modelde (řekil 2.3), ilk olarak konuya iliřkin bilgi toplanması ve tasarım probleminin tanımlanması gerektiđini ileri srmřlerdir. Gerekli bilgiler elde edildikten sonra analiz etme yani eldeki verileri ayrıřtırma sreci bařlar. Bylece gereksiz bilgilerin ayrıřtırılması da sađlanmış olur. Ardından oluřan yeni saf bilgiler kiřisel zellikler ve deneyimlerin de dahil olmasıyla birlikte yeniden sentezlenir yani birleřtirilir. Bylece tasarım elde edilmiř olunur. Ortaya ıkan rnn deđerlendirilmesi sonucunda elde edilen veriler de yeniden analiz edilerek sre yeniden bařlatılabilir ya da bu veriler bařka tasarım problemleri iin yeni girdiler olarak yeniden yorumlanabilir. Bylece devingen ve srekli kendini yeniden oluřturan bir sre tanımlanmıř olur.



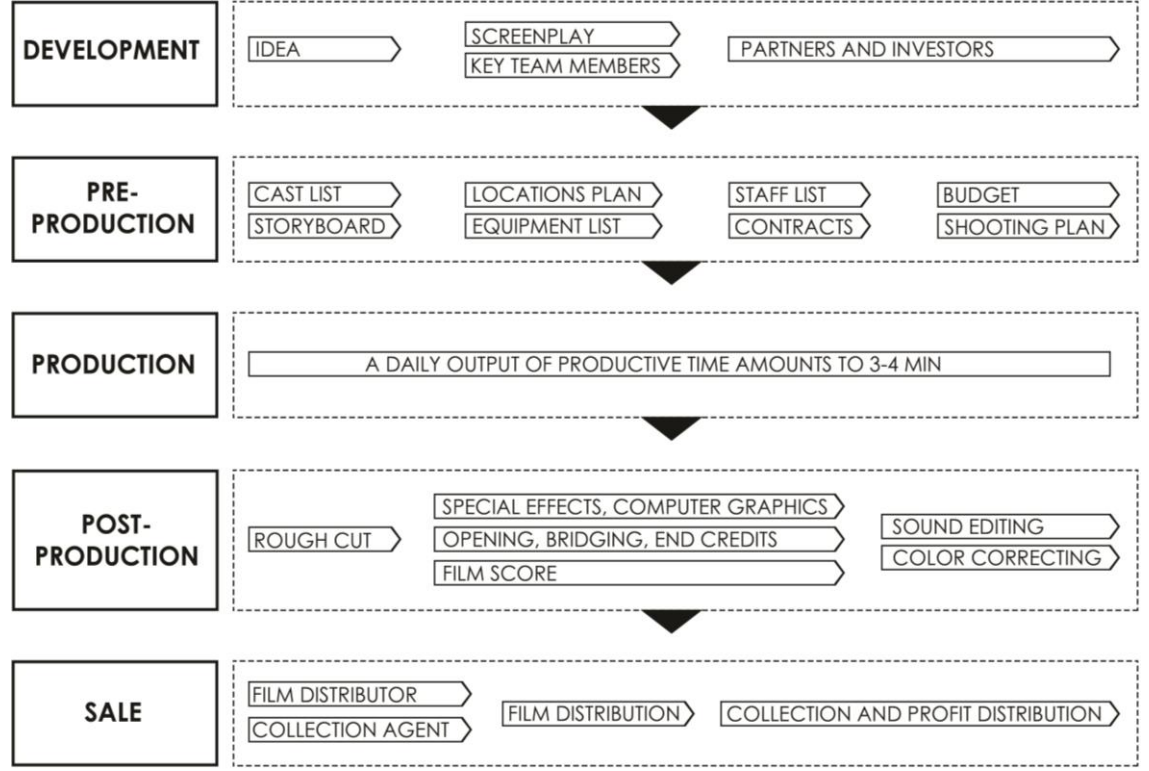
Şekil 2.3. Mimari tasarım süreci modeli (Arcan ve Evcı 1999)

b. Sinemasal ürün olarak ‘film’in üretim süreci

Sinema ürünü olan ‘film’ in üretim aşamalarını temel olarak;

- **Hazırlık Aşaması:** Geliştirme aşaması diye de isimlendirilir. Bir fikrin bulunduğu ve geliştirildiği aşamadır. Film üretimi için lazım olacak ana takım üyeleri (senarist, yönetmen vs.) bu aşamada sürece dahil olur. Filmin senaryosu bu aşamada hazırlanır, yatırımcılarla bu aşamada anlaşma sağlanır.
- **Çekim Öncesi Aşaması:** Filmin gerekli ise resimli taslaklarının (storyboard) hazırlandığı, bütçenin oluşturulduğu, oyuncularının seçildiği ve set ekibinin oluşturulduğu aşamadır.
- **Çekim Aşaması:** Oluşturulan planlar doğrultusunda filmin çekildiği aşamadır. Günde ortalama 3-4 dakikalık görüntü elde edilmeye çalışılır.
- **Çekim Sonrası Aşaması:** Filmin gösterime girmesi için gerekli olan bütün sonlandırma işlemlerinin yapıldığı aşamadır. Yani filmin kurgusunun, renk düzenleme işlemlerinin, ses düzenlemelerinin ve gerekli ise özel efektlerin yapıldığı aşamadır.

diye sınıflandırmak mümkündür (Monaco 2014). Bu sürecin (Şekil 2.4)¹ sonunda gösterime uygun bir film elde edilmiş olunur. Böylece yapılan anlaşmalar doğrultusunda filmin dağıtımı yapılır ve belirlenen zamanda gösterim gerçekleştirilir.



Şekil 2.4. Film üretim aşamaları (Anonim 2017b)

c. Sinema ürünü ve mimari ürünün tasarım aşamasındaki benzerlikler

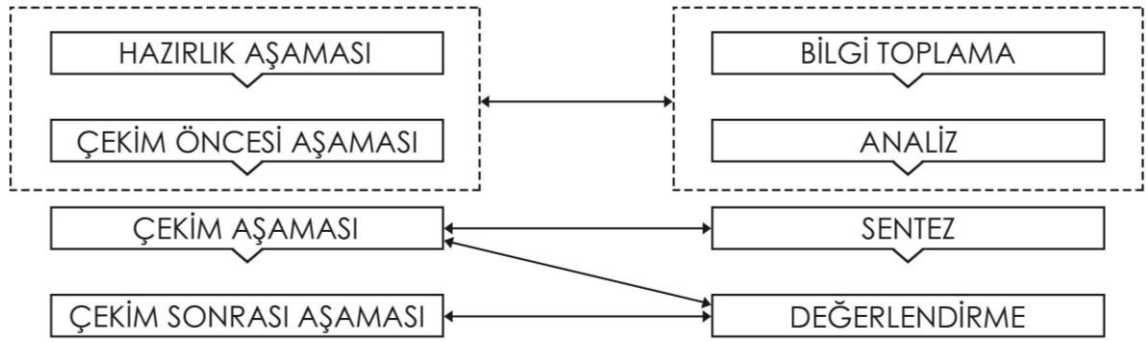
Önceki bölümlerde elde ettiğimiz sonuçlara bakarak, sinema ve mimarlık disiplinlerinin tasarım aşamalarında bir benzerlik olduğunu söylemek mümkündür. Bu bağlamda sinemanın hazırlık aşaması ve çekim öncesi aşamasını mimarlıktaki bilgi toplama ve analiz aşamasına benzetmek mümkündür. Her ikisinde de gerekli araştırma ve hazırlıklar yapılarak bir ön çalışma yapılmış olur.

Daha sonra, sinemanın çekim aşamasını mimarlıktaki sentez aşamasına benzetmek

¹ Terimlerin sinema sektöründeki kullanımlarının çoğu İngilizce olduğu içerik tercüme edilmemiştir.

mümkündür. Çünkü her ikisinde de tasarım biçimlenmeye ve şekil almaya başlar. Hatta bu süreçlerin sonunda artık bir ürün elde edilmiş olunur.

Sinemanın çekim sonrası aşaması bir taraflıyla mimarideki sentez aşamasına bir taraflıyla da değerlendirme aşamasına benzemektedir. Çünkü her ikisinde de artık bir ürün vardır ve artık bu ürünler üzerinde gerekli düzenlemeler yapılarak sonuç ürün oluşturulur. Fakat gelmiş oldukları bu noktada hala mimari tasarım için bir avantaj söz konusudur. Çünkü tasarımı yeniden değerlendirmeye hatta yeniden başlatmaya imkan vardır. Halbuki sinema için bu değerlendirme kısmı hazırlık aşaması içinde ana hatlarıyla halledilmiş olmalıdır. Yine de çekim sonrası aşaması içinde yer alan 'kurgu' süreciyle ürün üzerinde pek çok değişiklik yapmak mümkündür (Şekil 2.5).



Şekil 2.5. Sinema ürünü ve mimari ürünün tasarım aşamasındaki benzerlikler

Sinemanın ve mimarlığın iki farklı disiplin olması ve ortaya çıkarttıkları ürünlerin (sinema için ürün: film, mimari için ürün: mimari proje) farklı niteliklerde ürünler olması sebebiyle sürecin sonunda oluşan farklılık oldukça normaldir. Fakat bu farklılık bile bu iki disiplinin tasarım süreçleri arasındaki benzerliği ortadan kaldıracak kadar güçlü değildir. Bu sebeple, bu iki disiplinin tasarım ve ürün elde etme süreçleri birbirine benzerdir.

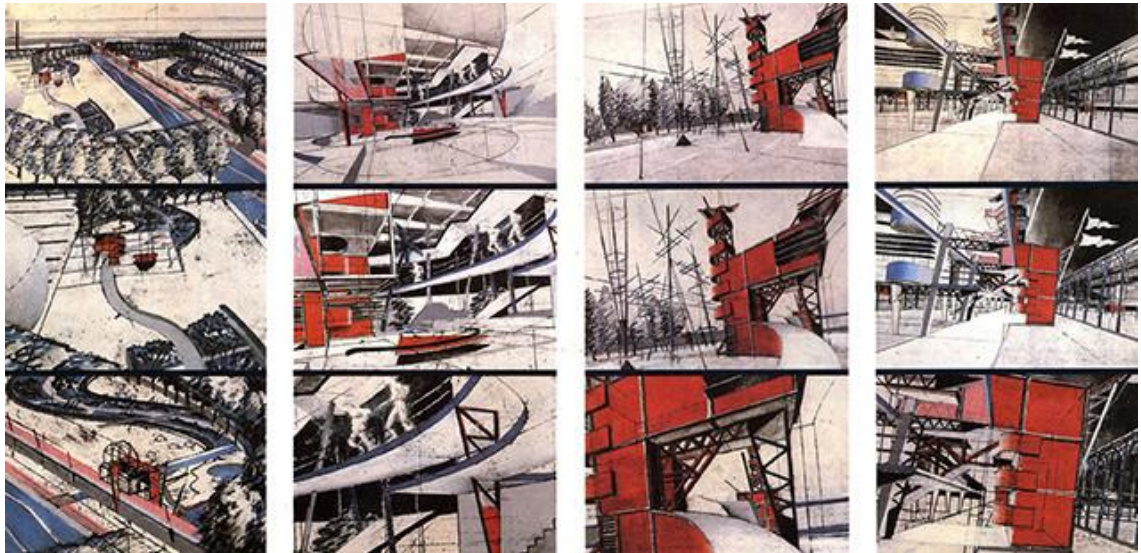
2.2.2. Sinema ve mimarlık ilişkisi: kavramsal benzerliklerin tespiti

Sinemanın ve mimarlığın tasarım süreçlerinin benzer olduğunun tespitini yaptıktan sonra kavramsal benzerliklerinin olup olmadığı sorusu sorulmuştur. Bu bağlamda yapılan

arařtırmalar dođrultusunda pek ok arařtırmacının eřitli benzerlikler tespit ettiđi grlmřtr.

rneđin Bozdođan (2008) yapmıř olduđu arařtırmada; senaryo, kurgu, hareketli kamera, montaj, alan derinliđi, ıřık ve glge, diyagram, sinema efektleri gibi sinema kavramlarını incelemiřtir. Bu incelemenin sonucunda da bu kavramların; mimari tasarım zerinde eřitli etkileri olduđu sonucuna varmıřtır. Nitekim eřitli mimarların yapmıř oldukları bazı tasarımlarda tasarım kararlarını sinemanın eřitli kavramlarını kullanarak almıř olduklarını sylemiř olmaları ve yine bu tasarımları bu kavramlara dayandırarak aıklamıř olmaları, Bozdođan (2008)'ın bu alıřmasını desteklemektedir.

rneđin Bernard Tschumi'nin 1986 yılında Paris'te yapmıř olduđu Parc de la Villette (řekil 2.6) projesi, kullanıcıya farklı bakıř aıları sunan ve sinemanın kurgu srecinden etkilenerak elde edilmiř bir projedir. 10x10x10 metre olarak yaptığı ve 'Folie' adını verdiđi kpler; alıřveriř, sinema, egzersiz, eđlence gibi pek ok aktivite iin tasarlanmıřlardır. Tschumi bu projesinde, tıpkı sinemadaki gibi, eřitli grntleri st ste bindirilerek, kullanıcıya yeni grntler ve istediđi amala kullanabileceđi esnek mekanlar kurgulamıřtır (Bozdođan 2008).



řekil 2.6. Bernard Tschumi'nin, parc de la villette projesine farklı aılardan bakıř ve yaklařım (Anonim 2017c)

Mimari tasarım sürecini sinemadaki senaryo yazım süreciyle ilişkilendiren Rem Koolhaas, sinemanın kavramlarından faydalanarak mimari tasarım yapmış olan mimarlara bir başka örnektir. Almanya'nın Karlsruhe kentinde 1989 yılında yarışmayla yapmış olduğu ZKM Sanat ve Medya Teknolojisi Merkezi (Şekil 2.7) projesi bünyesinde; medya sanatları müzesi; çağdaş sanatlar müzesi; müzik, video ve sanal gerçeklik araştırma ve üretim tesisleri; medya tiyatrosu ve kütüphanesi ile eğitim salonu barındıran bir yapıdır. Koolhaas bu tasarımında medyanın geçici ve değişken tavrının yapının kabuğuna yansıtılması gerektiği kararını alarak, yapı içindeki değişen senaryonun dışarıdan da okunmasını hedeflemiştir (Beşışık 2013).



Şekil 2.7. ZKM Sanat ve Medya Teknolojisi Merkezi, Rem Koolhaas, 1989 (Anonim 2017d).

Bozdoğan'ın (2008) çalışması, sinema ve mimarlık ilişkisi üzerine daha önce yapılmış araştırmaların da tespit ettiği benzerlikleri özetler nitelikte bir çalışmadır. Farklı araştırmacıların elde ettiği sonuçlara bakarak, tespit edilmiş benzerliklerin sayısını arttırmak mümkündür. Burada dikkat edilmesi gereken nokta ise; bu çalışmalar

sonucunda sinemanın çeşitli kavram ve fikirlerinden etkilenen mimarların, bu fikirleri çeşitli projelerinde ‘konsept’ ya da ‘çıkış noktası’ olarak kullanmış olmalarıdır. Fakat bu durum bizi sinema ve mimarlık disiplinleri arasında ciddi bir korelasyon olduğu sonucuna götürmez. Çünkü mimarlık tasarım yapma eylemi ile özdeş bir disiplin olarak her türlü sanat alanının ya da bilimsel alanın verilerini kendisine çıkış noktası olarak seçebilir.

Bu tez çalışması kapsamında ise özellikle sinemanın; kavramlarının, tekniklerinin veya fikirlerinin ‘her tür yapı’ tasarımında dikkat edilmeye değer bir veri sağlayıp sağlayamayacağı sorgulaması yapılmıştır. Bu sebeple sinema ve mimarlık disiplinlerinin kavramsal benzerliklerinin tespiti yapılırken, araştırmayı daha genel başlıklara taşıyabilecek kavramların seçilmesine özen gösterilmiştir. Bu bağlamda, oluşturulmaya çalışılan sistematik kurgunun gerektirdiği kavramlar tespit edilmiş ve bu kavramlar üzerinde durulmuştur. Bu kavramlardan bazıları sinema ve mimarlık ilişkisi bağlamında daha önce ele alınmamış kavramlardır. Tez çalışmasının bundan sonraki kısmında sinema ve mimarlık ilişkisi bağlamında, her iki disiplin için de benzer olduğu tespit edilen kavramlar incelenmiş ve bu benzerlikleri tartışmaya açılmıştır.

a. Mekan, zaman ve deneyim

Sinema ve mimarlık ilişkisinin kavramsal boyutlarını anlamaya çalıştığımızda karşımıza çıkan diğer kavramlar; mekan, zaman ve deneyim kavramlarıdır. Bu kavramaların hepsi hem sinemada hem de mimaride sürekli kullanılan kavramlardır.

Mekan, zaman ve deneyim kavramları, birbirlerinden farklı kavramlar olsalar da tam olarak anlaşılabilmesi, birbirleriyle olan ilişkilerini kavramaktan geçer. Bu sebeple bu bölümde her biri tek başına incelemeye alınsa da birbirleriyle kurdukları ilişki sürekli tartışmanın içine dahil edilmiştir.

Mekan

Mekan kavramı hem sinemanın hem de mimarinin ilgilendiği bir kavramdır. Daha önceki bölümlerde de belirtildiği gibi bir filmin öznelerinden birisi olan mekan, her türlü

mekanın tasarımıyla ilgilenen mimarın ürünü olduğu için; sinema ve mimarlık ilişkisinin en somut ortak tartışma konusudur.

Mekan kavramı; “yer, bulunulan yer, ev, yurt ve gökbilimcilikte uzay” gibi anlamlara gelmektedir (Anonim 2015c). Mekan kelimesinin İngilizce karşılığı ise ‘space’ kelimesidir ve space; uzay, boşluk, uzay boşluğu, uzam gibi anlamlara da gelmektedir. Fakat mekan kelimesi için ‘place’ yani ‘uzay içinde sınırları tanımlı olan alan’ karşılığını kullanmak daha doğru olacaktır.

Mekan denildiğinde; doğal olarak var olan ve sınırları doğal elemanlarla oluşturulmuş doğal bir mekan anlaşılacağı gibi, sınırları yapay elemanlarla insan tarafından çizilmiş ve, insan tarafından tasarlanmış yapay bir mekan da anlaşılabilir (Soygeniş 2010). Yani mekan bir şekilde sınırları tanımlanmış olan boşluktur. Sınırların tanımlanması farklı biçimlerde gerçekleşebilir. Bu konuyu anlatmak için Soygeniş (2010) bir masanın üstüne ters çevrilmiş boş bir şeffaf bardak örneğini verir (Şekil 2.8).



Şekil 2.8. Soygeniş’e göre, ters çevrilmiş boş şeffaf bardağın tanımladığı mekan (Anonim 2017e)

Bardak şeffaf olduğu için görsel olarak bir sınır tanımlamasa da fiziksel bir sınır çizer. Bir başka örneği de sahnede performans sergileyen bir sanatçı (Şekil 2.9) üzerinden verir.

Sanatçının bulunduğu yer ışık ile aydınlatılmıştır. Karanlığın içinde ışık, fiziksel olarak var olmayan ama görsel olarak var olan sınırlar belirlemiş olur. Bu sınırlar konser salonunun ışıklarının tamamen açılmasıyla birlikte ortadan kalkacak nitelikte sınırlardır.

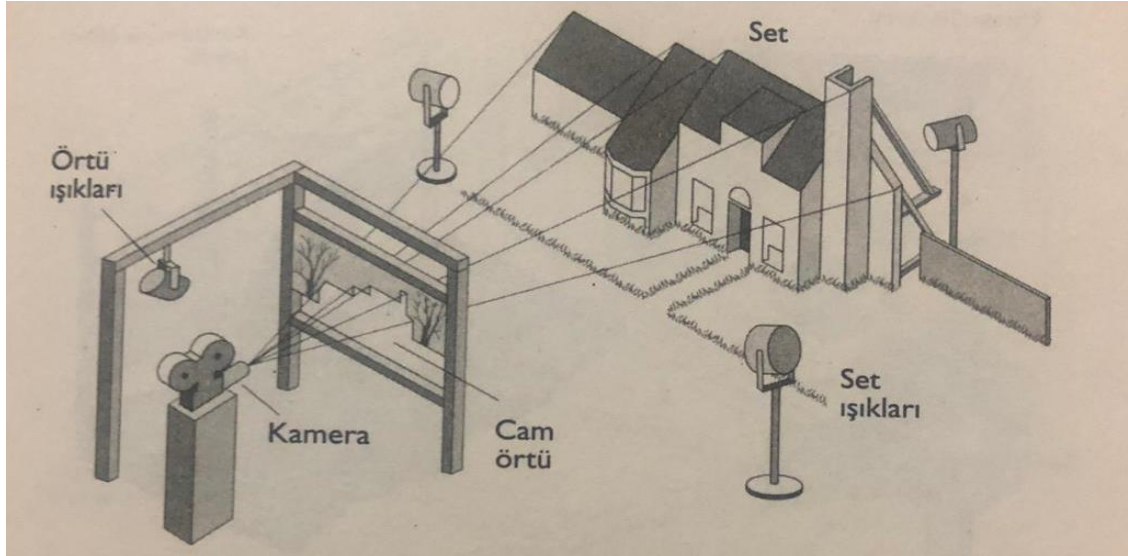


Şekil 2.9. Soygeniş'e göre karanlık alanda ışığın tanımladığı mekan (Anonim 2017f)

Mimarlığın uğraş alanı hem fiziksel olmayan hem de fiziksel olan sınırlar üzerinedir. Fakat daha çok fiziksel sınırları tasarlamak ve gerçekleştirmek yoluyla mekan tanımı yapılır. Mekanın sınırlarını oluşturmak için ise; ışık ve gölge, malzeme, renk, doku ve biçim gibi pek çok kavramdan faydalanılır (Ersoy 2010).

Sinemada ise mekan kavramı mimariden biraz daha farklı olarak ürünü değil özneyi temsil etmektedir. Filmin kendi yapısı içinde mekan, anlatıyı güçlendiren bir öğedir. Filmin türüne ve film tasarımcılarının anlatmak istediği duruma göre konuyu destekleyecek şekilde geliştirilir ve filmin anlatı öğelerinden birisine dönüşür. Hatta bazı filmler direkt olarak bir mekanı anlatmak amacıyla çekilir. Fakat unutulmaması gereken, filmdeki mekan sonuç olarak fotografik bir değere sahiptir (Şekil 2.10). Yani filmler mekanın kadraj dışında kalan kısımlarıyla değil kadraja dahil olan kısımlarıyla ilgilenmektedir. Bu sebeple bir mekan filme kaydedilirken her türlü manipülasyon yapılabilir. Gerçekte olduğundan daha farklı şekilde gösterilebilir. Hatta gerçekte

olmayan mekanlar, dekorlar ve çeşitli optik hileler yoluyla gerçek birer mekanmış gibi gösterilebilirler. Çünkü filmler için önemli olan mekanın fotografik karşılığıdır. Bu bağlamda mimarının sağlayacağı mekan deneyimleme imkanı ile karşılaştırılmazlar.



Şekil 2.10. Şematik olarak film mekanı (Monaco 2001)

Filmlerde mekanın kullanımını ile ilgili farklı sınıflandırmalar mevcut olsa da bu konuda en kapsamlı sınıflandırmayı Charles ve Mirella Jona Affron yapmıştır. Ersoy'un (2010) bildirdiğine göre; Affron ve Affron (1995) filmlerde mekanın beş şekilde kullanılabilceğinden bahsederler:

1. Gerçekliği yansıtan mekan: Dekorun zaman ve kültürel kodları vurgulayacak biçimde gerçekliği yansıtmalarının hedeflendiği mekandır. Bu tip, mimarının kendi disiplini içerisinde oluşturmayı hedeflediği ürünü, gerçek hayatta olduğu gibi yansıtmalarını hedefler (Ersoy 2010).
2. Vurgulanan mekan: Bu mekan tipinde amaç özellikle anlatının vurgulanmasını, güçlenmesini sağlamaktır (Ersoy 2010).
3. Gösterişli mekan: Bir yanıla vurgulanan mekana benzeyen bu türde asıl amaç anlatıyı güçlendirmek değildir. Tarihi filmler, savaş filmleri, felaket filmleri gibi türlerde daha geniş bir perspektif sağlamak ve kalabalık figüran kadrosunu çekebilmek amacıyla oluşturulan mekan tipidir (Ersoy 2010).

4. Yapay mekan: Burada mekan gerçekte var olmayan bir mekandır ve anlatının birincil odağı haline gelir. Bilim kurgu türündeki mekanları bu bağlamda değerlendirebiliriz (Ersoy 2010).

5. Anlatı olarak mekan: Burada mekan teatral bir mekandır. Teatral anlatıya dayalı mekanı sahne gibi kullanmak söz konusudur (Ersoy 2010).

Bu sınıflandırmadan da anlaşılacağı gibi filmlerde mekan, seyircide oluşturulmak istenilen duyguya, filmin türüne ve filmin düşünsel alt yapısına göre farklı şekillerde tasarlanabilir. Fakat bunların içerisinde en önemlisi seyircide oluşturulmak istenilen duygu veya tepkidir. Çünkü sinema; izleyicisine belirli bir zaman diliminde belirli bir mekanda geçen olayları, düşünsel bir altyapı doğrultusunda aktarmaya çalışan ve bu doğrultuda seyircide bir düşünme biçimi veya tepki oluşturmayı hedefleyen bir sanat dalıdır. Bu sebeple sinema için mekan tasarımının odağında izleyicide oluşturulmaya çalışılan duygular vardır demek hatalı olmaz.

Sonuç olarak mekan, sinema ve mimarlık için önemli bir ortak kavramdır. Bu kavramın sinemada belirli duyguları tetiklemek için tasarlanması, mimarının yabancı olduğu bir durum değildir. Mimarlık için daha önce yapmış olduğumuz tanım da bu durumu destekler niteliktedir. ‘Mimarlık; ihtiyaçlar doğrultusunda, sanat ve fen kurallarına uyarak mekan tasarlama ve üretme işidir.’ Burada kullanılan sanat kurallarının amacı belirli bir estetik değer oluşturmak ve buna bağlı olarak kullanıcıda duygusal bir tetikleme yaratmaktır. Bu sebeplerle, sinema ve mimarlık disiplinleri mekan kavramına aynı bakış açısıyla bakmaktadır denilebilir.

Zaman

Zaman kavramı tarih boyunca hem fizik alanındaki uzmanların hem de filozofların ilgilendiği bir olgu olmuştur. Fizik uzmanları bu konuda çeşitli teoriler ortaya atmış, filozoflar ise çeşitli düşünceler üretmiş ve çeşitli tarifler yapmışlardır. Fakat bütün sonuçlar bir düşünce ya da teori olmaktan öteye gitmemiştir.

Boğaziçi Üniversitesi'nin internet ortamında yayınladığı açık derslerde 'zaman algısı' üzerine anlatım yapan Ayhan'a (2017) göre: "Zaman; küçük parçalara ayıramadığımız, süreklilik arz eden bir uzanımdır. Tıpkı mekan ya da uzam gibi" ve "Zaman ve uzam beyinde birbirlerinden bağımsız işlenmezler". Her ikisinin de anlaşılabilmesi birbirlerine bağlıdır. Zamanın anlaşılabilmesi, mekanda meydana gelen değişikliklere bağlıdır. Örneğin; gün içerisinde Güneş'in konumunun değişmesi, gölge boylarının değişmesi, havanın aydınlanması ya da kararması bize zamanın geçtiğini anlatır. Örneğin, bütün değişimlerden bağımsız, hareketsiz bir soyut mekanın var olduğunu kabul edelim. Böyle bir mekanda çevremizde hiçbir değişiklik, hiçbir hareket olmayacağı için zaman algımızı kaybederiz. Çünkü her ikisinin de varlıklarını anlamak hem birbirlerine hem de deneyimlemeye (dolayısıyla harekete/değişime) bağlıdır.

Zamanın, beyinde uzamdan bağımsız işlenememesi durumu bu kavramı bağlamlarıyla birlikte ele almak zorunluluğunu oluşturmaktadır. Bu durumda konuyu sinemada zaman ve mimaride zaman şeklinde incelemek, tartışmanın doğru şekilde yürütülebilmesini sağlayacaktır.

Sinemada zaman kavramını iki şekilde ele almak gerekir. Bunlardan birincisi diegetik zamandır. Bu kavram, filmin kendi kurmaca gerçekliği içerisinde olayların yaşandığı toplam zamanı ifade eder. Örneğin Robert Zemeckis'in 1994 yılında gösterime giren filmi Forrest Gump (Şekil 2.11), 1950'li yıllardan 1990'lı yıllara kadar uzanan yaklaşık 40 yıllık bir dönemi kapsamaktadır. Bu 40 yıllık zaman dilimi filmin diegetik zamanıdır.

Filmin söylem zamanı (film süresi) içerisinde geniş bir zaman diliminin sıkıştırılmış halini izlemek kadar, kısa bir zaman diliminin genişletilmiş halini izlemek de mümkündür. Örneğin; Star Trek 2: The Wrath of Khan (Star Trek 2: Han'ın Gazabı, yön: Nicholas Meyer, 1982) filmindeki 60 saniyelik geri sayım film boyunca anlatılır.



Şekil 2.11. Forest Gump filminde farklı zaman aralıklarında geçen sahneler (Zemeckis 1994).

Sinemada zaman kavramı, ikinci olarak öykünün dönemini ifade eder. Yani olayların yaşanmakta olduğu dönemin filmde ifade edilmesi söz konusudur. Hatta filmin geçtiği dönem kendi diegetik bağlamını oluşturduğu için film içerisinde diyaloglar, kostümler, saç-makyaj ve mekanlar bu diegetik bağlam doğrultusunda tasarlanır. Örneğin George Lucas tarafından yönetilen ve serinin 1977 yılında gösterime giren ilk filmi olan Star Wars: A New Hope (Yıldız Savaşları: Yeni Bir Umut), filmin kendi söylemiyle: ‘ çok çok uzun zaman önce, unutulmuş zamanlarda, uzak bir galakside’ geçmektedir. Bunun sonucunda film kendi öykü dönemini ifade edecek şekilde tasarlanmıştır (Şekil 2.12).



Şekil 2.12. Star wars: a new hope filmi afişi (Anonim 2017g)

Zaman kavramı ölçülebilir yani parçalara bölünebilir olarak düşünüldüğünde nesnel bir kalıba bürünmektedir. Böylece anlaşılabilir olması da kolaylaşmaktadır. Fakat zaman kavramı nesnel kalıbın dışına çıkartıldığında anlaşılması güç bir bilinmezliğe dönüşmeye başlamaktadır. Bu sebeple zamanı daha iyi anlamak isteyen filozoflar ve fizikçiler mekana bakmışlardır. Mimarlar için ise bu durum tam tersine dönüşmüş, mekanı daha iyi anlamak için zamana bakmışlardır. Yani zaman, mimarlık için mekanın dördüncü boyutudur diye düşünülebilir (Yürekli 2008).

Zaman kavramının mimarlıktaki karşılığını fiziksel ve felsefi tartışmaların dışına çıkararak basit bir zemine getirmek gerekir. Bu yönüyle ele aldığımızda zaman, mimarlık için de tıpkı sinemadaki öykünün dönemi gibidir. Yani bir mimari mekanın tasarımında ve yapılmasında içinde bulunulan dönem oldukça önemlidir. Çünkü bir mekan genel olarak içinde bulunduğu dönemin mimarlık alanındaki birikiminden etkilenerek tasarlanır. Bu durum kendini üsluptan-tasarımdan, kullanılan malzemelere ve yapım tekniklerine kadar hissettirir. Hatta bu dönemsel etkilere bakarak, geçmişte yapılmış bir binanın hangi dönemde yapıldığını anlamak mümkündür. Bu durum da bize zamanın mimari üzerinden kendisini temsil etme fırsatı bulduğunu gösterir. Yani zaman mimarinin içinde dondurulmuş olur ve mekansallaşır (Şekil 2.13).



Şekil 2.13. Notre Dame Katedrali, Paris (Anonim 2017h)

Aynı yapı, yapıldığı dönemden kopmuş farklı bir zaman diliminde deneyimlendiğinde, yapıldığı dönemin zamansal özelliklerini yansıtır. Deneyimleyen kişi için yapıldığı zamana ait bir tecrübe sunar. Bu sefer daha önce mekansallaşmış olan zaman yeniden ortaya çıkar ve mekan zamansallaşır. Böylece mekansal deneyimin iki bileşeni olan zamanın mekansallığı ile mekanın zamansallığı, tıpkı sarkaç hareketinin iki ucu gibi birbirlerine karşı bir ivme kazandırır. Böylece sürekli birbirlerinin yerine geçerek, sarmal bir döngü üzerinde bir diyalog oluştururlar (Aydınlı 2008).

Sonuç olarak zaman kavramı, mekandan bağımsız şekilde yorumlanamadığı için sinema ve mimarlık disiplinleri için ortak bir olgudur. Zaman, sinemaya da mimarlığa da benzer şekilde etki etmektedir. Her iki disiplin için de zamansallığı vurgulamak önemlidir.

Deneyim

Deneyim, hem zamanın hem de mekanın algılanabilmesini sağlayan bir yoldur. Özellikle zamanın (dolayısıyla mekanın) anlaşılabilmesi; harekete ve/veya değişime bağlıdır. Bu sebeple deneyim kavramı zaman ve mekandan bağımsız düşünülmemelidir. Bu bölüm altında deneyim önce sinema bağlamında, sonra mimarlık bağlamında değerlendirmeye alınmıştır.

Sinemada deneyim yönetmen tarafından tasarlanmış a priori bir eylem olarak karşımıza çıkar. Yönetmen, filminin tasarımı gereği, filminin izleyici tarafından nasıl deneyimlenmesini istiyorsa ona göre bir çekim gerçekleştirir. Ortaya çıkan ürün a priori eylemin tasarlanmış olduğu bir filmidir. Kendi diegesisinde kendi gerçekleri vardır ve izleyicinin vereceği muhtemel tepkiler bile önden hesaplanmıştır.

Bu durumu Ulutaş (2017): "...sanat eserleri a priori (verili) yargılar olarak yorumlanmaktadır. Bu durumda bir sanat eseri içinde gösterilen eylem de gündelik hayattan farklı bir konuma ulaşmaktadır. Bir sinema öyküsünde eylem böylelikle a priori olarak sunulmakta ve öznenin deneyimi dışında bırakılmaktadır. Bu konu ile anlatılmak istenen; olay örgüsü içinde değişime neden olan eylemler bir neden sonuç ilişkisi içinde bir bütün olarak sunulduğu için öyküde verilen eylemin gündelik hayatta karşılaştığımız

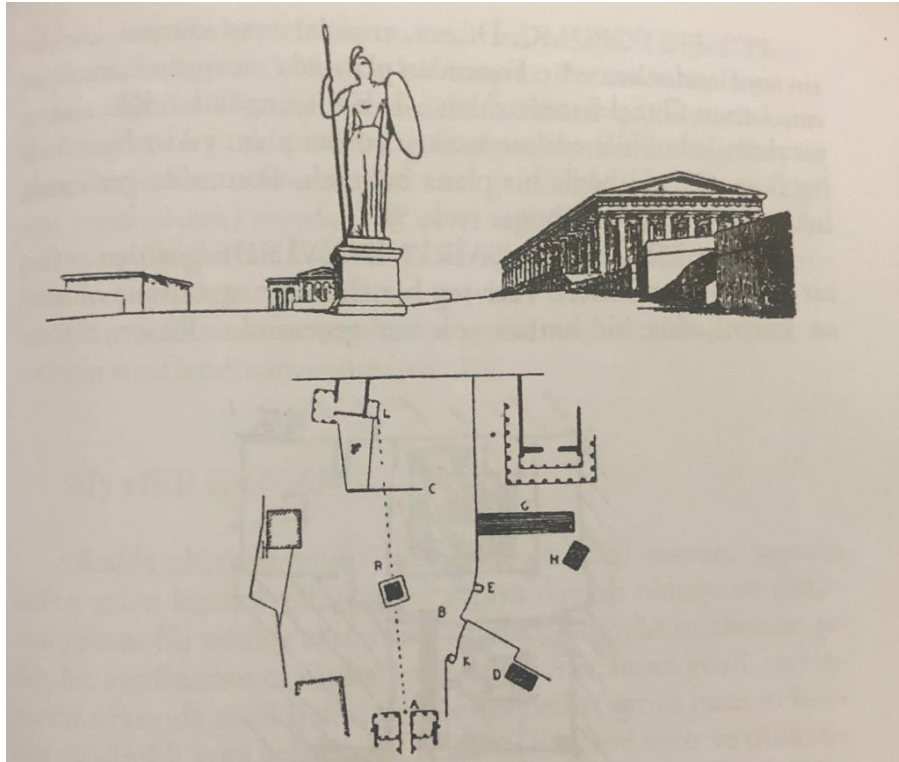
veya gerçekleştirdiğimiz eylemden anlam açısından farklı olduğudur. Eylem veya eylemler öykü anlatıcısı tarafından bir karakterin varoluşunu ortaya koymak için özellikle bir bakış açısından seçilmekte ve izleyiciye a priori bir yargı olarak sunulmaktadır” sözleriyle anlatılmaktadır.

Uluoğlu (2015) ise deneyimin öneminden bahsederken öncelikle sinemanın; yalnızca görsel duyularımızı değil görsellik dışı duyularımızı da harekete geçirebilecek, gerçeğe yakın bir temsiliyet biçimi sunduğundan bahseder. Sinema ve mimarlık arasındaki ilişkinin ise varlık ve mekan ilişkilerini kavrayışımızdaki değişimi yeniden düşünebilmemiz için bir ortam sağlaması açısından çok değerli olduğunu belirtir. Bu konuda: “Optik (görselliğe dayalı) mekânın, geometri esaslı, dışında durup gözlenen, soyut bir konteyner olmaktan türeyen zamansızlığı, yerini tensel (bedene dayalı) mekânın, fiziksel, iletişimci, dinamik, her an yeniden tanımlanabilir, içinde yaşanan, zaman-bağımlı deneyimine bıraktığında ortaya tamamen farklı bir mekân algısı ve deneyimi çıkmış oluyor. Bu farklı mekân tanımı (deneyimi), mimarlıkta tasarlanan nesneyi insandan, insanı da nesnesinden bağımsız kılan bir yaklaşımın tersine, her ikisini, birbirini belirleyen ilişkiler içerisinde bir bütün olarak ele alan bir anlayışı ortaya koyuyor ve bu noktada sinema, bu karşılıklı ilişkililiği temsil etme yeteneği olan şiirsel bir ortamı ve önemli, ayrıcalıklı bir aracı bizlere sunmuş oluyor” diyerek deneyimin önemini vurgulamaktadır.

Uluoğlu (2015) şu şekilde örneklerine devam etmektedir: “İnsanı ve nesneyi karşılıklı ilişkiler içerisinde bir bütün olarak ele alan bu yaklaşımlar, mekânı da bir deneyim olarak görür. Deneyim ise zaman ile örtüşük bir kavramdır. Mekânı içinde var olunan bir kap gibi görmenin tersine, bu görüşler, beden in eylem kapasitesiyle mekânın içine nüfuz etmesinden ya da onu deneyimlemesinden söz eder. Örümceğin ağını örüşünü düşünelim: Uygun köşeyi seçişi, gidip gelerek ağlarını çekip örüşü ve sonunda ortaya yerleşip avını bekleyişi; örümcek, mekânını bedeninden çıkardığı sıvılarla ve enerjisini kullanarak inşa ediyor. Şimdi bunu bir çizim ile temsil etseydik, o mekânı tam anlatabiliyor olabilecek miydik?”. Böylece yalnızca tasarımda değil temsiliyette de deneyimin önemli bir olgu olduğunun altını çizer.

Adolf Loos da çizimin mimariyi temsil etmediğini düşünen diğer bir isimdir. Bunun yanında fotoğrafın da mimariyi temsil etme yeteneği olmadığını düşünmektedir. Hatta yazmış olduğu ‘Mimarlık Üzerine’ isimli eserinde de kendi yapılarının fotoğraflandığında hiçbir etki uyandırmamasıyla övünmektedir. En etkili bulunan binaların bile çizime çevrildiğinde, gönderdiği herhangi bir yarışmada jüri tarafından beğenilmeyeceğini, hatta bu çizimler yüzünden kendisinin de deli ilan edileceğini öne sürer (Loos 2016).

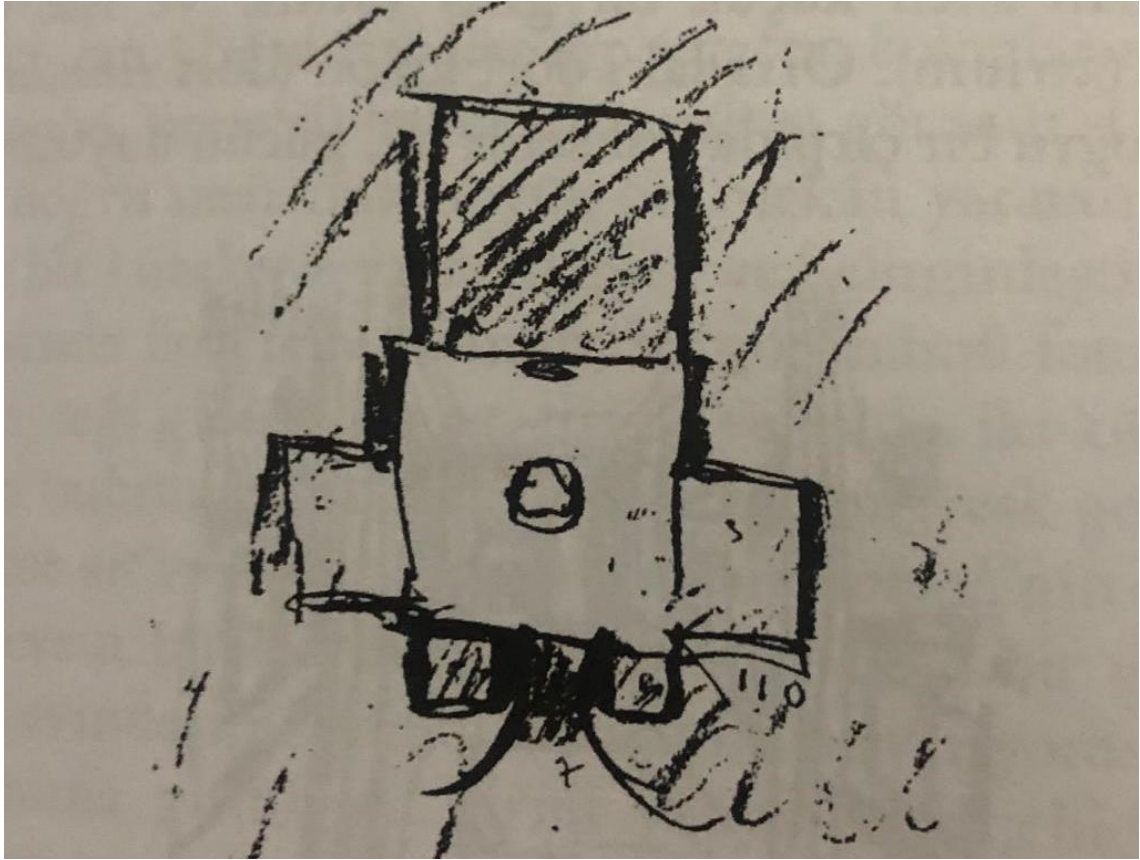
Le Corbusier (2011) ise öğrencilerle yaptığı bir söyleşide kendisinin ‘promenade architecturale’ konseptini tanımlarken; mimarlık yapının yürünür ve gezinir olduğunu söylemiştir. Ona göre; mimarlık okullarının öğrettiği soyut bir merkezin çevresinde hissi oluşturan soyut insan bakışı bir çeşit illüzyon yaratmaktadır. Aslında böyle bir insan yoktur. Gerçek insan 160 cm yüksekten ileriye doğru bakan ve hareket ederek yer değiştiren bir canlıdır. Bu hareketi sayesinde birbiri ardına gelen mimari olguları kaydeder. Le Corbusier, mimarlığın deneyimlenme biçimi düşünülerek tasarlanması gerektiğini savunmaktadır (Şekil 2.14).



Şekil 2.14. Akropolis, Atina (Le Corbusier 2012)

Le Corbusier'in 'Œuvre compl te evi' ile ilgili olarak kaleme aldıklarını inceleyen Colomina (2017): "G zlerimiz modern olur. Modern g zler hareket eder. Le Corbusier'in mimarisinde g rme daima hareketle baėlantılıdır" diyerek, Corbusier iin hareketin (deneyimin) ne kadar  nemli olduėunun altını izmektedir.

Ayrıca Le Corbusier mimarlığın heyecan verici bir plastik olgu olduėunu d ş nmektedir.  rneėin kendisi Bursa'daki Yeşil Camii'yi (Şekil 2.15) g rd kten sonra almış olduėu notlarda  zellikle  leėiyle bu yapıyı b y leyici bulduėunu belirtmiştir. Le Corbusier mimarının bir etki uyandırması gerektirdiėini ve deneyimlendiėinde oluřturacaėı etkinin  nemli olduėunu vurgulamaktadır (Le Corbusier 2012).



Şekil 2.15. Yeşil Camii eskizi (Le Corbusier 2012).

Uluoėlu (2015) deneyim konusunda bařka  rnekler  zerinde de durmaktadır. W. Benjamin'in IXX. y zyıl Paris'indeki pasajlarda amasız şekilde gezinen ve 'flaneur' adını verdiėi bir insan tipinin hazzından bahseder. Bu hazzın deneyimlemekten

kaynaklandığını ileri sürer. Ayrıca deneyimlemeye önem veren bir diğer isim olan Le Corbusier'in 'Villa Savoye'sini anlatmak için P. Chenal ile bir film çekmesi için anlaşığından bahseder. Bu filmde bir kadın binanın rampasını en başından terasa kadar gezer ve biz de bu kadının gözünden binayı deneyimlemiş oluruz.

Deneyimle ilgili çeşitli tartışmalar yürüten bu örnekler bakıldığında anlaşılmaktadır ki; deneyim hem zaman hem de hareketle bütünleşik bir kavramdır. Bu konuda Ayhan (2017): "Önceden görünmez ve keşfedilmemiş olan mekanın deneyim yönü, karşılığını izdüşümsel sanatlarda (projective arts) buldu" diyerek sinemanın mekan deneyimine yakın bir algı oluşturduğu fikrini desteklemektedir. Sinemadaki hareketli görüntüler gerçek bir mimari deneyime benzer.

Sonuç olarak; mimaride deneyimin (yani hareketin) göz önünde tutulmasının son derece önemli olduğu kanısı oluşmuştur. Sinemanın, deneyimi önceden tasarlayan yapısı ise sinema-mimarlık ilişkisi bağlamında heyecan verici bulunmuştur. Bu durum sinemanın bu yapısının, mimaride deneyimin mimari tasarım sırasında tasarlanması konusunda destek sağlayıp sağlayamayacağı sorusunu doğurmuştur. Bu konunun taşıdığı potansiyel başka başlıklar altında da yeniden düşünölmüştür.

b. Genius loci kavramı

Sinema ve mimarlık ilişkisi incelenirken ortaya çıkan en dikkat edilesi konu; her ikisinin de seyirci/kullanıcı ile kurmuş olduğu ilişkidir. Bu bağlamda sinema her zaman izleyicisinde bir duygu yaratma amacını taşısa da, mimarlığın bunu bazı dönemlerde kaybettiğı gözlemlenmiştir. Halbuki doğal ve yapılı çevre belleğın bir parçasıdır ve bir şekilde bellekte yer eden bir olgunun insanla kuracağı duygusal ilişkinin hesap edilmemesi yadsınabilir bir durumdur.

Mimarlığın, insanla kurduğu ilişkinin zayıfladığı dönemlerine tepki olarak ortaya çıkan eleştiri ve öneriler içerisinde, doğa-insan-yapı ilişkisine Christian Norberg-Schulz kadar kuvvetli vurgu yapmış başka bir kişi yoktur. Doğayla ilişkisini koparmış modern kent

mekanlarını eleştiren C. Norberg-Schulz, antik Roma Kavramı ‘genius loci’yi (yerin ruhu) yeniden gündeme getirerek bir seçenek olarak sunar (Alangoya 2015).

Yer, mekandan farklı bir anlam taşır. Norberg-Schulz (1980) yer kavramını; karakteri olan mekan olarak tanımlamaktadır. Bu sebeple her mekan bir yer ifade etmeyebilir. Bir mekanın yer olabilmesi için duyulara hitap etmesi ve duygularla bütünleşmiş olması gereklidir (Soygeniş 2010). Bu bağlamda ‘genius loci’ kavramı mimarinin gerçekleştirmeyi hedeflediği bir kavramdır (Şekil 2.16).



Şekil 2.16. Efes antik kenti (Anonim 2017ı)

Sinemanın seyircisine belirli duygular yaşatmayı hedeflemesi daha önce de bahsedilen bir durumdur. Bunu yapmak için diegetik olan (filmin içinde geçtiğini düşündüğümüz dünyanın kendi gerçekliğinde var olan her parçası) ve diegetik olmayan (film müziği, jenerik müziği vs, bkz. Sayfa 44) her şeyi, kendi anlatısını güçlendirmek için tasarlanmaktadır. Yani mekan aslında filmin genel ruhuyla bütünleşecek şekilde tasarlanmaktadır. Bu durumda sinemanın da ‘genius loci’yi gerçekleştirmeye çalıştığını söylemek yanlış olmayacaktır (Şekil 2.17).



Şekil 2.17. 7 Kocalı Hürmüz filmi, Ezel Akay, 2009

Sonuç olarak ‘genius loci’, sinema ve mimarlık disiplinlerinin her ikisinin de aradığı ve oluşturmaya çalıştığı bir kavramdır. Çünkü bu kavrama ulaşmak, sinema için anlatıyı ve bağlamı güçlendirmek, mimari için de kullanıcının o mekanı yer olarak kabul etmesini ve duygusal bir ilişki kurmasını sağlamak demektir.

c. Düşünen imalatlar kavramı

Sinema ve mimarlık arasındaki kavramsal ilişki biçimlerini tartışırken karşımıza ‘düşünen imalat’ kavramı çıkar. Bu kavramı Paşaoğlu (2015) bize; “Düşünen imalat terimini Ulus Baker, Deleuze’nin sinema ve müzikle ilgili iki konferansını derlediği kitabının önsözünde kullanmış, Bülent Tanju da bu terimi mimarlığın ‘modernizmler’le ilişkisini çözümlmek için kullanmıştır” ... “‘Düşünen imalatlar’ olarak mimarlık ve sinema ‘devamlı olarak kendilerini üreten, ortaya çıkan’ imalat biçimleridir. İkisinin de zamansallıklarını vurgulamak, ortaya çıkış, olageliş (becoming) olarak varlıkları üzerinde durmak demektir” diye açıklamaktadır.

Düşünen imalatlar kavramı, üzerinde tartışılmaya ve düşünölmeye devam eden bir konu olmakla birlikte; ilk defa sinema ve müzik üzerine kullanılmış olması sinema hakkında

sinemanın ne olduğu, niçin ve nasıl yapıldığı sorularının sorulmasına yol açmaktadır. Bu soruların cevabını bulmak için sinema ve sinema yaratıcısı arasındaki ilişkiye yoğunlaşmak gerekir. Sinemanın, yaratıcısı tarafından belirli bir fikirle üretilmiş olması ama seyirciye geçtikten sonra belki de yaratıcısının hiç düşünmediği anlamlar oluşturması, yani seyircinin perspektifinde kendini yeniden üretmesi ve yeniden tanımlaması; ortaya iki farklı sinema ürünü koyar. Bunlardan bir tanesi yaratıcının sineması ve diğeri seyircinin sinemasıdır. Hatta seyircinin sineması, sonsuz sayıda yeni sinemanın yaratılması anlamına gelmektedir. Çünkü sinema kendini her yeni seyirci için yeniden üretecek, yeni anlamlar kazanacaktır. Bu durumda sinema; devamlı olarak kendini üreten, ortaya çıkan bir imalat biçimidir. Yani bir ‘düşünen imalat’ tır.

Ulus Baker’in mimarının de bir ‘düşünen imalat’ olduğunu belirtmesi ise bir tesadüf değildir. Çünkü tıpkı sinemada olduğu gibi mimari de yaratıcısı ile kullanıcıya göre farklı gerçeklikleri veya duyguları temsil edebilir. Bir mekan her yeni kullanıcı için kendini farklı deneyimler doğrultusunda yeniden üretir ve ortaya çıkarır. Hatta bu deneyimler kullanıcı-mekan arasında özel bir etkileşim yaratabilir ve mekan duygusal bir boyutta yeniden inşa edilebilir. Bu durumu Tanju (2008): “Bir anlamda temsiliyet temsil ettiğinin dışında/üzerinde değil, aksine -onlardan ayrılamaz bir biçimde- onlarla bir aradadır; temsiliyet de bir düşünen-imalattır. Bu perspektif çoğulluğu, ne özne ne de nesne üzerine inşa edilebilir. Daha çok, bütün düşünen-imalatın içsel olarak beklenmedik, öngörülmedik farklılıklar ürettiğini varsayan dinamik bir çokluk kavrayışından kaynaklanır” diyerek anlatmaktadır. Yani Bülent Tanju, yaratıcısından çıkan ve artık seyirciye ait olan sinemayı ve mimarından çıkıp kullanıcıya ait olan mekanı bir temsiliyet olarak görmüştür.

Sonuç olarak; sinema ve mimarlık birer sanat disiplini olarak ‘düşünen imalatlar’ kavramı içinde yan yana yer alırlar. Her ikisi de seyircisi/ kullanıcıya için yeniden anlam kazanır. Dolayısıyla, ikisi de kendisini yeniden üretir, ortaya çıkarır.

d. Görsel kompozisyon

Kompozisyon kelime olarak: “Ayrı ayrı parçaları bir araya getirerek bir bütün oluşturma biçimi ve işi” diye geçer sözlükte (Anonim 2015d). Fakat bu tanımda eksik olan konu bu

parçaların ne şekilde bir araya getirildiğinden bahsetmemesidir. Bir araya getirilmiş her türlü çokluk bir kompozisyon oluşturur mu ya da bir kompozisyon oluştursa bile bunun niteliği nedir gibi soruların cevabı ya da işaretleri belirsiz bırakılmıştır.

Kompozisyon pek çok alanda kullanılan bir terimdir. Örneğin; notaların anlamlı ve belirli bir etki uyandıracak biçimde bir araya getirildiği bir senfoni, işitsel bir kompozisyonudur. Belirli bir konuda fikir belirtmek amacıyla kelimelerin bir araya getirildiği bir yazı da yazınsal bir kompozisyon oluşturabilir.

Mimari bir kompozisyonun oluşmasında ise; sosyal, politik, ekonomik, çevresel vs gibi pek çok veriden faydalanılır. Ayrıca mimari bir kompozisyonun tasarımında ve deneyiminde; görsel, işitsel, dokunsal vs gibi farklı algı biçimleri de dikkate alınır. ‘Tenin Gözleri’ isimli eserinde Pallasmaa (2019) dokunmanın, hissetmenin mimarlığı tanımlamak ve anlamlandırmakta daha önemli olduğunu vurgulasa da gözün etkin gücünü kabul etmektedir. Bu sebeple sinema ve mimarlık ilişkisi bağlamında hareket ettiğimiz bu tez çalışmasında bizim ilgileneceğimiz kısım özellikle görsel kompozisyonudur. Çünkü; “Görme duyusu başka duyu kiplerini içerebilir, hatta pekiştirebilir; tarihsel mimarlıkta, görmedeki bilinçdışı dokunsal öge özellikle önemli ve yoğun biçimde mevcuttur, ama çağımız mimarlığında, ne yazık ki, ihmal edilmiştir.” (Pallasmaa 2019).

Görsel kompozisyon; görsel malzemenin belirli bir amaç doğrultusunda uyumlu bir bütün oluşturacak biçimde düzenlenip bir araya getirilmesidir (Mascelli 2002). Bu tanıma bakıldığında görsel kompozisyonun oluşturulmasında sübjektif bir taraf olduğu görülmektedir. ‘Uyumlu bir bütün oluşturmak’ belirli temel tasar kurallarına uygunluğu gözetse de; “kişisel deneyimler ve algılar tasarım sürecinde belirleyicidir” (Bielefeld ve El Khouli 2010).

Yine de bu sübjektif durum belirli kurallara dikkat ederek oluşur. Yani kompozisyona dahil olacak olan tasar öğelerinin (çizgi, yön, biçim, ölçü, aralık, doku, renk, değer, hareket ve ışık-gölge), tasar ilkeleri (tekrar, ardışık tekrar, uygunluk, zıtlık, koram, egemenlik, denge, birlik) doğrultusunda düzenlenmesi önemlidir (Güngör 2005). Bunlar bir kompozisyonda genel olarak dikkat edilen kavramlardır (Şekil 2.18).



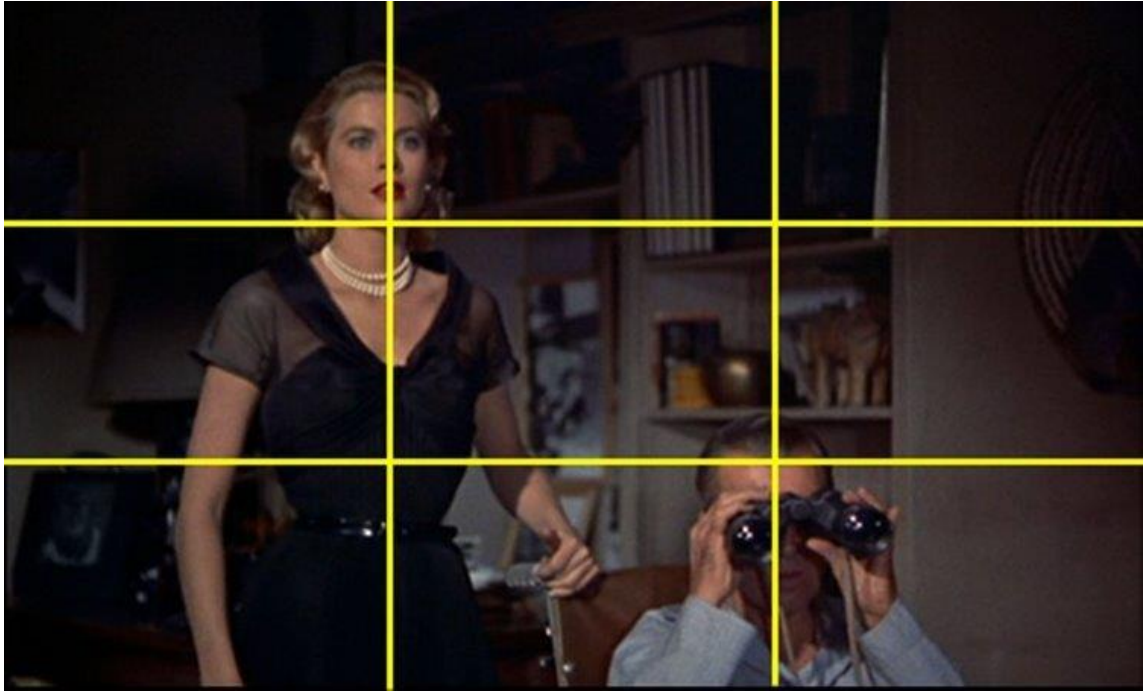
Şekil 2.18. Composition II, Piet Mondrian (Anonim 2017j)

Mimari, kendi disiplini içerisinde görsel bir kompozisyonda dikkat edilen temel tasarım kavramlarına dikkat ederek tasarım yapmaya çalışır. Farklı dönemlerde inşa edilmiş farklı üsluplardaki yapılarda bile bu kuralların çeşitli kombinasyonlarının varlığını tespit etmek mümkündür. Mimari, bu yolla belirli estetik değerler oluşturmayı hedeflemektedir. Bu estetik değerlerin niteliği farklı dönemlere göre değişiklik gösterse de hepsinin benzer kuralları gözettiğini söylemek yanlış olmaz (Şekil 2.19).



Şekil 2.19. Şelale evi, Frank Lloyd Wright, ABD (Anonim 2017k)

Sinemada görsel kompozisyon ise çerçeve içerisinde kalan öğelerin diziliş biçimlerini ifade eder. Çünkü sinema için belirli bir bakış açısı vardır ve bu da çerçevedir. Bu çerçeveye dolaylı olarak kadraj da denilebilir. Edgar-Hunt ve arkadaşlarının (2012) belirttiğine göre unutulmaması gereken film dilinin belirli bir gramerinin olmadığıdır. Çünkü görüntü, oluşturulmak istenilen anlama göre her bağlamda yeniden üretilir. Belirli bir gramer olmasa da görsel kompozisyonun oluşturulmasında; “bir oyuncunun elbisesinin renginden duvar kağıdının desenine kadar kadrajda görünen her şey, anlamı için seçilir”. Ayrıca kameranın mesafesi, yüksekliği ve açısı da çeşitli anlamların oluşmasında yardımcıdır. Bu anlamın oluşturulması için çekim açısı, ölçek, oran, 1/3 kuralı vs. gibi çeşitli kurallardan faydalanılmaktadır (Şekil 2.20).



Şekil 2.20. Filmde görsel kompozisyon tasarımında 1/3 kuralının kullanımına bir örnek (Anonim 2017)

Görsel kompozisyonun tasarlanmasında dikkat edilen temel tasar kavramları sinema ve mimaride benzerdir. Her ikisi de seyircide/kullanıcıda belirli bir duygu yaratmak amacıyla görsel kompozisyon tasarım kurallarını kullanır. Sinema bu kuralları mimariye oranla daha çok çiğner. Çünkü seyircisinde oluşturmak istediği duyguya göre bu kuralları esnetmesi/bozması gerekebilir. Fakat hem sinemada hem de mimaride bu kuralların uygulanması ya da bilinçli olarak uygulanmaması seyircide/kullanıcıda belirli bir algı

yaratmaktadır. Bu sebeple bu noktada algı kavramını ve görsel kompozisyonun algısını incelemek gerekir.

Görsel kompozisyonun algısı ve Gestalt prensipleri

Görsel kompozisyonun ne olduğu konusunun incelendiği bu başlık altında incelenmesi gereken diğer konu görsel kompozisyonun algısıdır. Çünkü tasarlanan kompozisyon kadar bu kompozisyonun algılanma biçimi de önemlidir. Bir kompozisyonun algılanmasında önemli olan noktaların bilinmesi kompozisyonun tasarlanma biçimini de etkilemektedir. Bu bağlamda öncelikle algılamanın ne olduğunu anlamak gerekir.

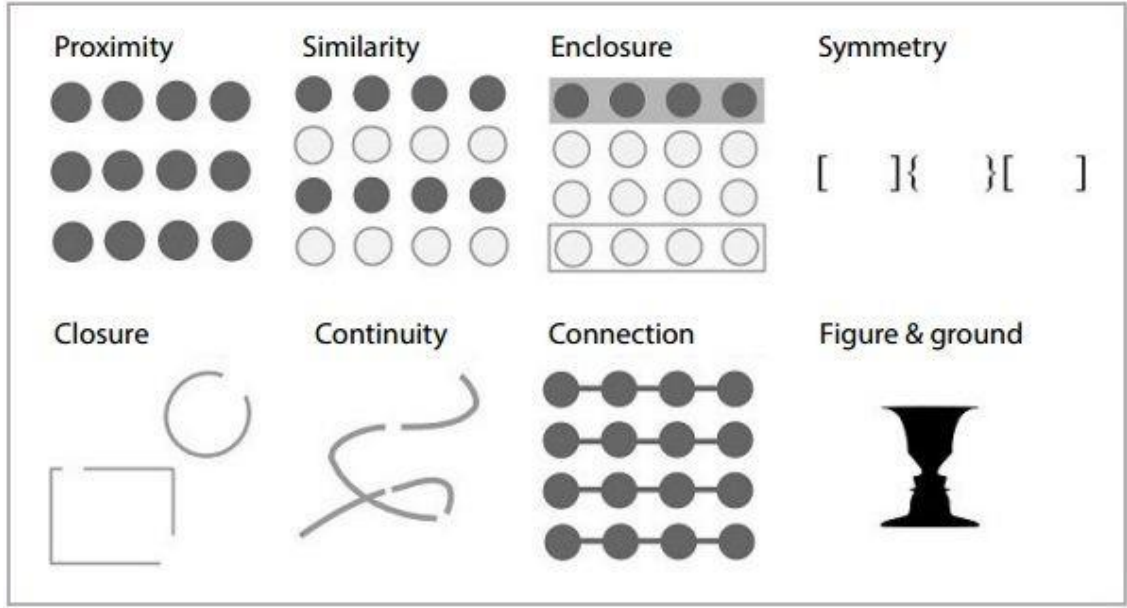
Güngör'e (2005) göre; yaşadığımız dünyada görsel, fiziksel, işitsel vs. gibi çeşitli uyaranlar vardır. Bu uyaranlar çeşitli yollarla duyu organlarımıza ulaşırlar ve böylece beden ile uyaran arasında bir ilişki başlamış olur. Bu ilişki sonunda beyin bu uyaranları fiziksel, fizyolojik ve psikolojik bazı süreçlerin sonunda anlamlandırır. Böylece algılama gerçekleşmiş olur. Yani kısaca; çevrede oluşan dış uyaranların duyu organları yoluyla alınıp beyinde işlenerek anlamlandırılmasına algılama denir. Algılama ile ilişkili farklı araştırmacılar tarafından dört farklı teori ortaya konulmuştur:

1. Ampirizm: Bilginin kaynağının görgüsel olduğu kabul edilir.
2. Rasyonalizm ve Nativizm: Üç boyutlu algılama ile ilgili faktörlerin doğuştan olduğu kabul edilir.
3. Gestalt Teorisi: Bütünsel yapının parçaların toplamından başka bir varlığı olduğu kabul edilir.
4. Bilgilenme Teorisi: Algıların bilgiye dayandığı kabul edilir.

Algılamanın tanımına bakıldığında görsel algının ne olduğu da kendiliğinden ortaya çıkmaktadır. Bu durumda görsel algı; ışınlar halinde gelen görsel uyarıcıların beyne aktarılıp görme duygusu haline dönüştürülmesi ve daha önce alınmış imgelerle birlikte işlenerek anlamlandırılmasına denir (Güngör 2005). Gelen uyarıcıların neredeyse %90'ını görme duygusuyla algıladığımız için görsel algının insan hayatı açısından önemi büyüktür (Bielefeld ve El Khouli 2010).

Görsel bilginin algılanması, sınıflandırılması ve organize edilmesi ile ilgili araştırma yapıldığında bu konuda en çok verinin Gestalt psikologları tarafından üretildiği görülmektedir (Güngör 2005). Erdal'ın (2006) anlatımına göre Gestalt teorisi doğrultusunda yapılan araştırmalardan sonra bazı tasarım ilkeleri oluşturulmuştur ve bu tasarım ilkeleri (Şekil 2.21) şunlardır:

1. Şekil-Zemin İlişkisi: Zemin; herhangi bir şeklin üzerinde ya da önünde durduğu alandır. Fakat görsel algıda odaklandığımız şey şekil olur, odaklanmadığımız ise silikleşerek zemine dönüşür. Gestalt kuralına göre bu ikiliden birinin varlığının anlaşılması ikisinin de bulunmasına bağlıdır.
2. Tamamlama (closure) İlkesi: Tamamlanmamış veya eksiltilmiş bir şekil tamamlanmış haliyle algılanır.
3. Benzerlik (similarity) İlkesi: Birbirine benzeyen birimler gruplanarak bir bütün halinde algılanır.
4. Yakınlık (proximity) İlkesi: Zemine rastgele dağıtılmış şekillerin, birbirlerine yakın olanları bir grup gibi algılanır.
5. Devamlılık İlkesi: Aynı yönde giden birimler birlikte gruplanarak algılanma eğilimindedir.
6. Basitlik İlkesi: Diğer durumlar eşit olduğu takdirde birey, basit ve düzenli bir şekilde organize edilmiş figürleri algılama eğilimindedir.
7. Simetri İlkesi: şeklin merkezinden itibaren simetrik olarak organize edilmiş şekillerin kolay algılanması eğilimi vardır.

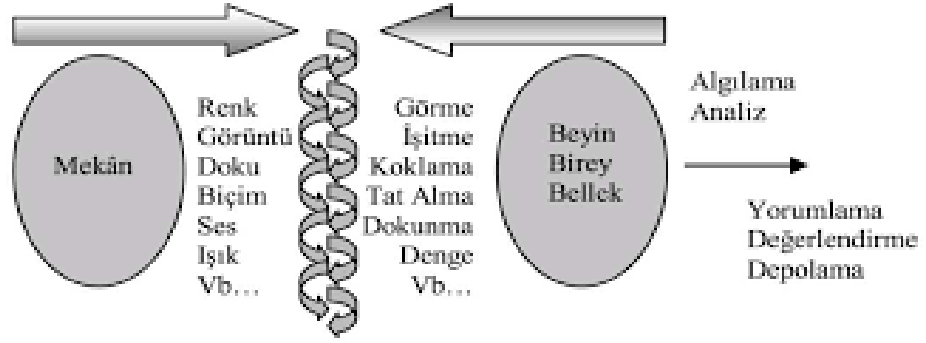


Şekil 2.21. Gestalt ilkeleri (Anonim 2017m)

Bütün bu ilkeler temelde beynin, bir birimler topluluğunu bir şekilde gruplayarak bütüncül bir biçimde algılama eğiliminde olduğundan bahsetmektedir. Bu durumda bir kompozisyonun, bütüncül bir şekilde algılanacağını söylemek yanlış olmaz. Öyleyse bu ilkeler, görsel kompozisyonun tasarımında düşünülmesi gereken ilkelerdir.

e. Mimari ürünü algılama biçimimiz ile sinema ürünü arasındaki benzerlik

Kentsel ölçekte ya da bina ölçeğinde bir mimari ürünle ilk karşılaştığımızda, mekanı algılamaya çalışırken beynimiz birtakım spesifik noktaları seçer. Bu noktalar bir şekilde diğerlerinden daha çok dikkat çeken noktalardır. Şekil, renk, doku vs. gibi özellikleri sebebiyle ön plana çıkan bu noktalar beynimiz için röper noktaları haline gelir. Böylece mekanı bu noktaların birleşimi üzerinden algılarız. Fakat mekanı yalnızca görsel olarak algıladığımızı söylemek doğru olmaz. Aslan ve arkadaşlarının (2015) aktardığına göre; Aydıntan (2001): “Dokunsal, kinestetik, haptic, görsel ve işitsel mekan algılamaları ile anıların ve beklentilerin de etkin olduğu algılama şekillerinin insan üzerindeki toplam etkisi, mekan algılamasını oluşturmaktadır” diyerek mekanı algılamada etkili olan diğer durumlardan bahsetmektedir (Şekil 2.22).



Şekil 2.22. Mekanın duyum aşaması, N. Ö. Özak, G. P. Gökmen, 2009, bellek ve mekan ilişkisi üzerine bir model önerisi (Gültekin 2017)

Uluoğlu (2015) bu konuda: “Bir mekanı kuşbakışı değil, içinde ve etrafında gezinerek ve anlık algıları peş peşe dizerek algılarız; hatta bir süre sonra bu dizinin sırasını unutup yerlerini bile değiştirmiş olabiliriz” diyerek, yalnızca mekanın deneyimlendiği anda oluşan algıdan değil, mekanın anımsanması sırasında da karşılaşılabilecek bir durumdan bahsetmektedir.

Ayrıca Uluoğlu (2015): “Deleuze Barok’u örnek verir; kıvrılarak giden biçimlerde nesne oradan oraya savrulur, doğrusal rotadan çıkar. Burada anlık algılar ve kesitler önem kazanır. Verili bir zamanda, bir yerde, geçici bir “an”ı ya da algıyı inşa ederiz. Böylece tüm mekânsal deneyimimiz birbiriyle bağlantısı olmayan bu parçaların arka arkaya dizilmesinden oluşur” diyerek mimari mekanın deneyiminin sinema ürününe benzediğini anlatmaya çalışmaktadır.

Bu durum sinemasal ürün olan filmin oluşum süreciyle birebir örtüşmektedir. Binlerce karenin art arda eklenerek film oluşturması, bilinçaltımızda bir mimari ürünü deneyimleme esnasındaki ve sonrasındaki bilişsel tutumumuzla birebirdir.

Örneğin Bozdoğan (2008): “İnsanların sinema mekânlarını ve mimari mekânları zihinlerinde algılayış biçimleri aynıdır. Mimari mekânlar da aynı sinema imgeleri gibi insan zihninde imge objelere dönüşürler. İki sanat biçimi de insan ilişkilerini, hayattan kesitleri yansıtır, dünyayı ve insan davranışlarını anlamamızı sağlarlar. Hem sinema

hem de mimarlık içinde buldukları kültürün saklayıcılarıdır” diyerek iki farklı disiplinin bu bağlamdaki benzerliklerini anlatmak istemiştir.

Günümüzde, sinema ürünü (film) ve mimari ürünü (mekan) algılama biçimimizin benzerliğinden faydalanılarak geliştirilen çeşitli teknolojiler bulunmaktadır. Örneğin sanal gerçeklik (VR) deneyimi, mimari tasarım amacıyla kullandığımız bilgisayar programları ve 4D simülasyon teknolojisi, tam olarak bu benzerlikten faydalanan teknolojik gelişmelerdir.

Sonuç olarak, mimari ürünü algılama biçimimiz ile sinemasal ürün arasındaki benzerlik dikkat çekicidir. Sinemada izleyici, çeşitli mekanlar içerisinde devinen görüntülerle filmi algılamaya çalışır. Mimaride ise kullanıcı, kendisi devinim halinde iken, sabit mekanların etrafında/içinde mekanı algılamaya çalışır. Bu durum da bize bu iki disiplin arasındaki benzerliğin bilişsel/kavramsal boyutunu göstermektedir.

3. MATERYAL ve YÖNTEM: SİNEMATOĞRAFİ KAVRAMI ve SİNEMATOĞRAFİK TASARIM DİLİ

Tez çalışmasının bu kısmına kadar sinema ve mimarlık disiplinleri arasında çeşitli yönlemsel ve kavramsal benzerlikler olduğu tespit edilmiştir. Bu benzerliklerin belirgin olarak ortaklaştığı nokta ise; her iki disiplinin de seyirci/kullanıcı ile kurmaya çalıştığı ilişkinin benzerliğidir. Sinema ve mimarlık disiplinleri, ürünleri ve bu ürünlerin gerçekleştirilme amaçları birbirinden farklı olmasına rağmen, seyirci/kullanıcı üzerinde benzer şekilde bazı etkiler oluşturmaya çalışmaktadırlar. Bunu, sahip oldukları estetik değerlerden üretilme biçimlerine kadar izlemek mümkündür.

Tez çalışmasının bu kısmında, sinematografi yoluyla sinema seyircisinin üzerinde oluşturulmak istenilen etkinin (sinemasal ürün olan filmin türü ya da yaratıcısının anlatmak istedikleri doğrultusunda) hangi ilkelerle oluşturulduğu anlaşılmasına çalışılmıştır. Bu ilkeler uygulanırken dikkat edilen öğeler; tez çalışmasının materyalini, bu ilkelerin uygulanma biçimleri ise tez çalışmasının yöntemini oluşturmaktadır. Bu sebeple öncelikle sinemanın en önemli tasarım öznesi olan sinematografi kavramı ve bu kavramın oluşmasında etkili olan unsurlar anlaşılmasına çalışılmıştır.

3.1. Sinematografi Kavramı

Sinema bir görüntü sanatıdır. Bu sebeple görüntüye, görüntünün kaydedilmesine ve görüntünün tasarlanmasına ait konular sinemanın en önemli konularıdır. Çünkü sinema ses olmadan ya da diyalog olmadan da bir film sunabilir. Sinemanın izdüşümsel sanat (projective art) diye anılmasının sebebi de budur. Fakat sinema için görüntünün daha önemli olması diğer konuların önemsiz olduğu anlamına gelmez. Sonuçta sinema; görüntü, ses, senaryo gibi pek çok olgunun bir araya geldiği bütüncül bir sanattır.

Sinema sanatında görüntünün birincil öneme sahip olması durumu, görüntünün tasarlanması ve kaydedilmesi ile ilgili konuları da önemli hale getirmiştir. Bu konuyu Şenyapılı (1998): “Film çekiminde, kameranın çalışmasını sağlayan, yönetmenin tasarladığı görüntüleri eldelemekten sorumlu olan ve istenen görüntülerin gerektirdiği ışık düzenlemesini yaparak, aksiyonu/ oyunu gerekli kadrajı/ çerçevelemeyi de yaparak

filme alan kişiye cinematographer/ director of photography/ lighting cameraman; Türkiye’de ise kameraman/ fotoğraf direktörü/ görüntü yönetmeni denmektedir” şeklinde ifade eder. Bu durumda sinematografi kavramını; ‘görüntünün, belirli ilkeler doğrultusunda, ve yönetmenin istediği etkinin oluşacağı biçimde çerçevelenmesi’ şeklinde tanımlamak mümkündür.

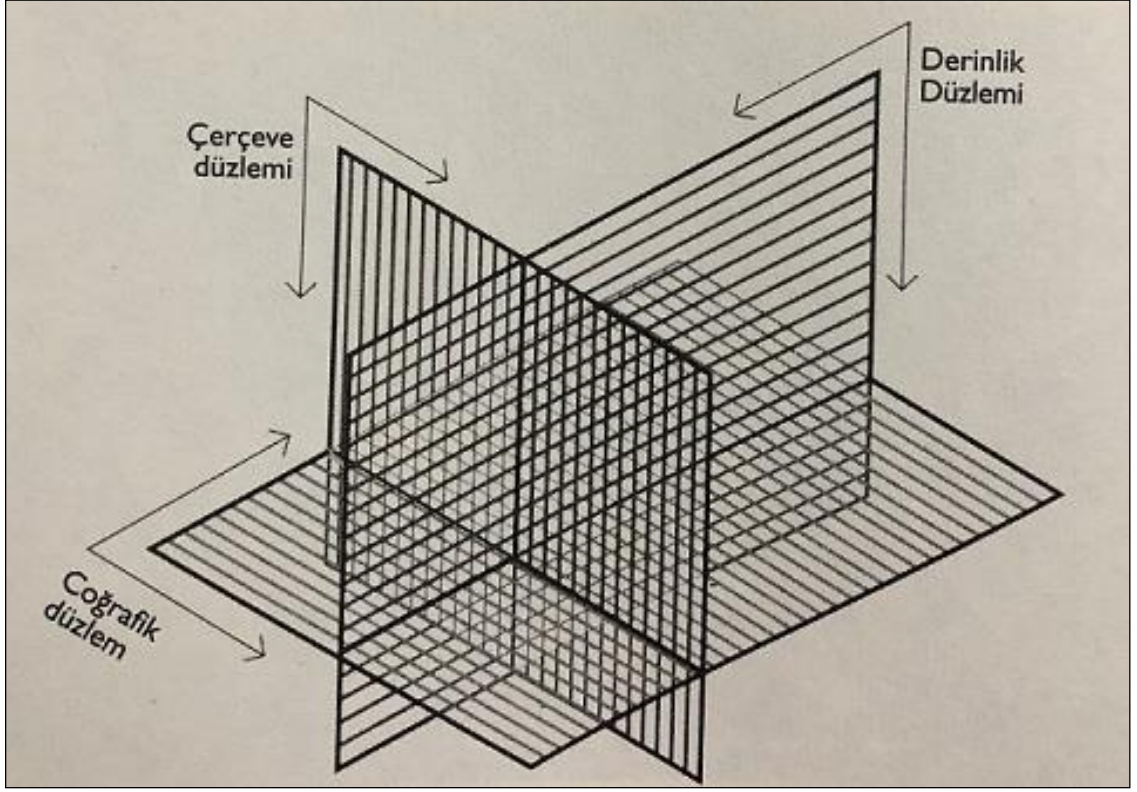
3.2. Sinematografik Kompozisyonun Biçimi ve Anlatısı

Sinematografinin tanımında geçen ‘görüntünün belirli ilkeler doğrultusunda çerçevelenmesi’ ifadesi bize bir kompozisyonu tariflemektedir. Bu kompozisyon bir görsel kompozisyon biçimidir. Öyleyse görsel kompozisyonun sinematografiye uygun şekilde hazırlanmış haline sinematografik kompozisyon denilebilir.

Sinematografik kompozisyon temelde görsel sanatların kompozisyon düzenleme ilkelerinden etkilenir. Fakat sinema zaman içerisinde pasif bir gözlemci olmaktan çıkmış ve kendi içerisinde temsiliyetine yer verdiği sanatların, özellikle mimari mekanın, tasarımında fikir üretmeye başlamıştır (Tong 2004). Bu sebeple sinematografik kompozisyonun biçimini ve anlatısını görsel kompozisyondan ayrı bir şekilde ele almak, mimari disipline yapabileceği katkıların sorgulanabilmesi bağlamında önemli hale gelmektedir. Bu konuda Monaco (2014) öncelikle sinematografik kompozisyonun yerleştirileceği düzlemlerin anlaşılması gerektiğini düşünmektedir.

3.2.1 Monaco’ya göre sinematografik kompozisyonun düzlemleri

Monaco (2014) bir sinemasal kompozisyonun tasarlanması eylemine başlamadan önce kompozisyonun tasarlanıp yerleştirileceği düzlemlerin anlaşılması gerektiğini düşünür ve kompozisyonun üç düzlemi olduğundan bahseder. Bu düzlemler; coğrafik düzlem, çerçeve düzlemi ve derinlik düzlemdir (Şekil 3.1).



Şekil 3.1. Sinematografik kompozisyonun üç düzlemi (Monaco 2014)

Sinematografik kompozisyonun düzlemleri ele alınırken dikkat edilmesi gereken konu; bu düzlemlerin tek başına bir ifadesi olmadığıdır. Seyircinin, izlediği görüntüyü anlamlandırabilmesi için bu düzlemlerden en az iki tanesine gerek vardır. Sinema izdüşümsel bir sanat olduğu için, sinema açısından en değerli olan düzlem çerçeve düzlemidir. Çünkü film ne şekilde çekilmiş olsa da sonuçta iki boyutlu bir perdeye yansıtılarak ya da iki boyutlu olarak bir televizyon ekranından izlenecektir. Bu yüzden sinema; bu düzlemleri çerçeve düzlemi ile ilişkilendirerek tasarlamaya çalışır (Monaco 2014). Yine de bu düzlemlerin her birisi farklı amaçlarla var olur. Bu sebeple bu kavramları tek tek ele alıp incelemek önemlidir.

a. Coğrafik düzlem

Coğrafik düzlem kavramı sinemada özellikle filmin, içinde geçtiği çevreyle ilgilidir. Coğrafik düzlem zemin ve ufuk ile paraleldir ve sinematografik kompozisyonun oluşturulmasında önemli bir yere sahiptir. Çünkü görüntü yönetmeni çerçeve düzlemini coğrafik düzlemin içinde düzenlemek zorundadır (Monaco 2014).

Bir film içinde bulunduğu zamanın/ mekanın yani kendi diegesisinin¹ özelliklerini vurgulamak ve seyirciye anlatmak durumundadır. Bunun için faydalandığı başlıklardan bir tanesi coğrafik düzlem; yani çevre; yani mekandır. Yani sinema için coğrafik düzlem kavramı yalnızca filmin fonundaki doğal coğrafyayı değil aynı zamanda yapılı çevreyi, binaları ve iç mekanları kasteden bir kavramdır.

Filmlerde konunun geçtiği yerlerin insanlar üzerindeki etkileri, insanların bu yerlerdeki yaşayış biçimleri ve bu alt metinlerde şekillenen öyküleri izleriz. Çünkü çevre filmin bağlamını oluşturur ve film bu bağlamda şekillenen olayları anlatır (Şekil 3.2). Bu sebeple; bir filmin geçtiği çevre filmin anlatı öğelerinden bir tanesidir. Film tasarımcısı, seyirciye ‘çevre’ yoluyla da pek çok mesaj iletmeye çalışır.



Şekil 3.2. Elizabeth: the Golden Age, Shekhar Kapur, 2007, gibi tarihi filmler, coğrafik düzlemin özellikle dikkate alındığı türlerdendir (Anonim 2016b)

¹ **Diegesis:** Filmin içerisindeki kurmaca hikaye evreni, kadraj içi ve kadraj dışındaki alanın toplamı. Diegesis'in içindeki tüm nesnelere diegetikken, filmin içinde olan ama onun kurmaca dünyasının parçası olmayan her şey (film müziği, jenerik vb.) diegetik olmayandır (non-diegetic) (Edgar-Hunt ve ark. 2012).

Mekanın bir filmin öyküsündeki önemini Ulutaş'ın (2017) açıklamalarından ve verdiği örnekten daha iyi anlayabiliriz: "Gerçeklik ve duygulamanın bir parçası olarak öykü olaylarının mekanları da diğer unsurlar gibi titizlikle düzenlenmelidir. Bu düzenlemede duygulanım ve mekan ilişkisinin öykünün yazımında iyi düşünülmesi çok önemlidir. Örneğin aristokrasinin son dönem bunalımının anlatıldığı Bergman'ın 1982 yapımı 'Fanny ve Alexander' isimli filminde (Şekil 3.3) mekan, anlam ve duygulanımla ciddi şekilde bağlantılıdır ve her fırsatta mekan geniş açı planlarla gösterilmekte veya mekandaki nesnelere en az karakterler kadar yaratılacak gerçekliğin parçası olarak var olmaktadır. Bu filmin yarattığı gerçeklik mekanlarla o kadar bağlantılıdır ki en az oyunculuğa kadar mekansal düzenlemelerin de son derece kritik bir rol aldığı, filmi izleyen herkes tarafından fark edilebilir".



Şekil 3.3. Fanny ve Alexander filmi, Ingmar Bergman, 1982, örnek sahneler. (Anonim 2016c)

Özetle coğrafik düzlem kavramını filmin genel bağlamını okuyabildiğimiz bir düzlem/zemin olarak okumak mümkündür. Filmin geçtiği çevrenin genel özellikleri bu düzlemden anlaşılır. Filmin içinde geçtiği; doğal çevre, peyzaj, kentsel mekan veya iç mekan coğrafik düzlemin bir parçasıdır. Çünkü sinematografik çerçeve, coğrafik düzlemin içinde düzenlenir.

b. Çerçeve düzlemi

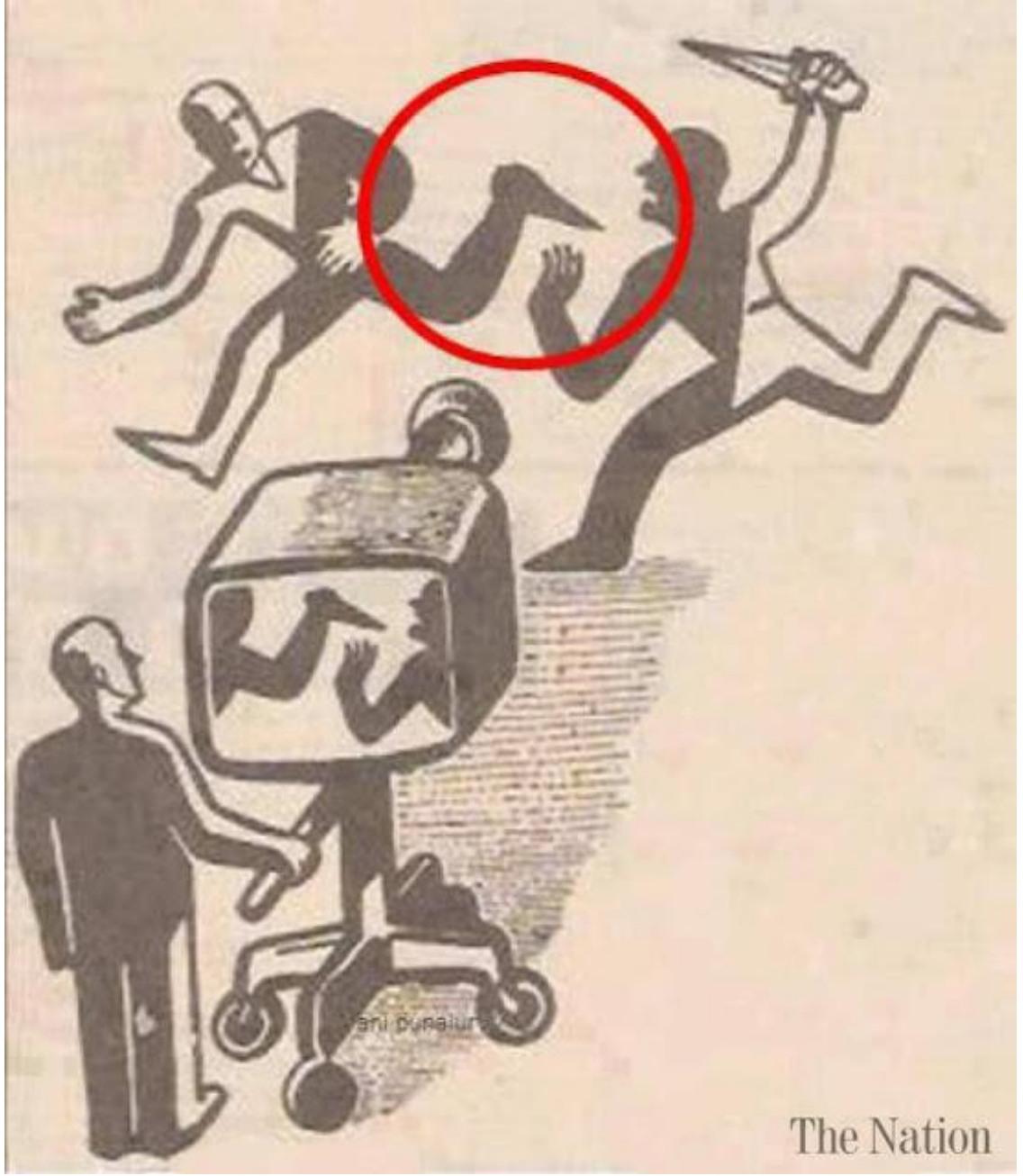
Sinema üç boyutlu olarak kaydedilen görüntülerin iki boyutlu düzlemlerde gösterilmesi prensibine dayanan bir sanattır. Bu sebeple de sinema için en önemli düzlem çerçeve düzlemidir. Fakat bu durum, sinemasal ürün olan filmin algılanmasında çerçeve

düzleminin tek başına etkili olduğu anlamına gelmez. Çerçeve düzlemi, gerek coğrafik düzlem gerekse derinlik düzleminden etkilenir. Bu üç düzlem birbirleriyle bütünleşik olarak hareket eder (Monaco 2014).

Çerçeve düzlemini anlamak için öncelikle sabit görüntülerle ilgilenen fotoğraf sanatına bakmak gerekir. Şenyapılı (1998): “Fotoğrafta kadraj, yani çerçeveleme yapılmasının nedeni, hem istenmeyen görüntülerin ayıklanması, hem de saptanmış olan görüntüyü fotoğraf kağıdı üstüne en uygun biçimde yerleştirmek amacıyla. Bir başka deyişle çerçeveleme tasarım kaygısıyla yapılır” diyerek çerçevelemenin fotoğraf sanatı için olan öneminden bahsetmektedir. Sonrasında ise sözlerine: “Aynı kaygı, devinimli görüntülerden oluşan sinema ve televizyon için de geçerlidir. Akperde (sinema) ya da akcama (televizyon) yansıtılan görüntüler de benzer biçimde çerçeveselendirir” diye devam ederek çerçevelemenin sinema için önemini de vurgular.

Bu konuda Monaco (2014): “Çerçeve içinde işleyen bütün kodlar, filmin zamandizinsel eksenini göz önünde tutmamak kaydıyla, diğer resimsel (pictorial) sanatlarla paylaşılır. Bu kodların alanı ve sayısı büyüktür ve binlerce yıl boyunca resim, heykel ve fotoğraf içinde gelişmiş, yeniden tanımlanmıştır. Görsel sanatlardaki temel metinler renk, çizgi ve biçimin üçlü belirleyicilerini inceler ve filmin görsel kodlarının her biri kesinlikle bunlardan birine uyar” ... “Film çerçevesi içinde işleyen kodların tam bir açıklanışı açıkçası fazlasıyla uzun bir girişim olurdu. Bununla birlikte çerçevenin sözdiziminin iki temel görünümü vardır; çerçevenin dayattığı sınırlamalar ve çerçeve içindeki görüntünün kompozisyonu” sözleriyle tartışmayı derinleştirmektedir.

Çerçevelemenin etki alanını anlamak için özellikle gazetecilerin eskiden bu yana başvurduğu etki yöntemlerinden birisi olan ‘framing effect’ yani çerçeve etkisini incelemek ve anlamaya çalışmak yerinde olacaktır. Bu konunun anlatımı için sıkça başvurulan bir görseli (Şekil 3.4) yorumlayarak çerçeve düzleminde yapılan çerçeveleme işleminin nasıl sonuçlar doğurabileceğini daha iyi anlayabiliriz.



Şekil 3.4. Çerçeveleme etkisi (Anonim 2018a)

Bu illüstrasyonda, elinde bıçakla önündeki kişiyi kovalayan bir kişi ve bu iki kişiyi filme alan başka bir kişi görünmektedir. Elinde bıçak olan kişinin önde koşana zarar vermek ister bir hali vardır. Buna karşın, olayları görüntüye alan kişinin ekranında görünen görüntü olayların tam aksi yönde gerçekleştiğini gösterir şekildedir. Yani anlatılmak istenilen, gerçek hayatta gerçekleşen olay ile çerçevelenmiş görüntüsünün ifade ettiklerinin birbirinden farklı olabileceğidir. Monaco'nun (2014) bahsettiği gibi

‘çerçevenin dayattığı sınırlamalar ve çerçeve içindeki görüntünün kompozisyonu’, görüntünün izleyici üzerinde yaratacağı anlamı belirlemektedir.

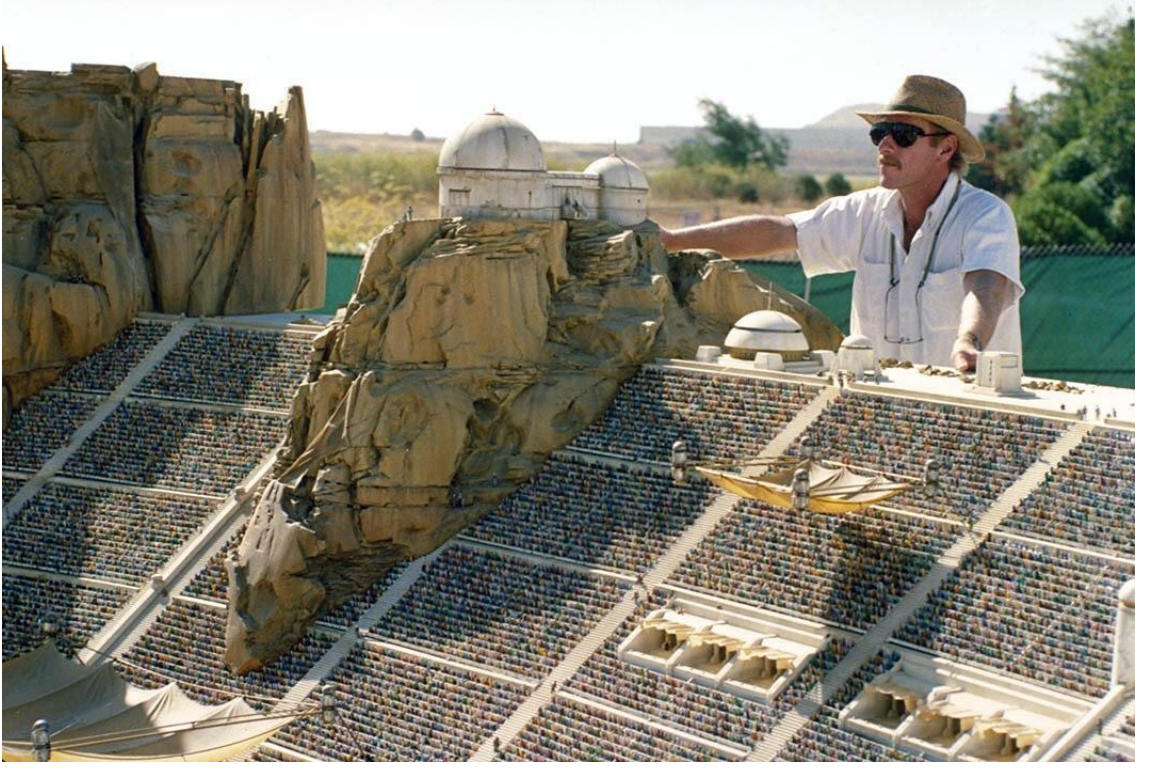
Sinema, çerçeve düzlemi üzerinde çeşitli yöntemlere başvurarak izleyiciyi manipüle edebilir. Bu manipülasyonları bilgisayar efektleri ile destekleyerek yeni gerçeklikler yaratabilir. Örneğin, Francis Lawrence’ın yönettiği 2007 ABD yapımı; ‘I am Legend’ filminde başrol Will Smith’in, ısırmasından kurtulmaya çalıştığı virüsten etkilenmiş köpek (Şekil 3.5), gerçekte bir el kuklasıdır.



Şekil 3.5. I am Legend filmi, Francis Lawrence, 2007 (Anonim 2020a)

Sinemanın çerçeve düzlemi üzerinden başvurduğu manipülasyon tekniklerine bir diğer örnek de maket kullanımıdır. Çok fazla filmde başvurulan bu yöntemle, çekim maliyeti düşürülerek yeni gerçeklikler yaratılır. Örneğin, George Lucas tarafından yazılmış ve yönetilmiş olan, yapım sırasına göre 4. film olarak 1999 yılında gösterime giren, Star Wars: Episode 1- The Phantom Menace filminin model tasarımcısı olan Michael Lynch, film için yapmış olduğu modelde (Şekil 3.6) 450.000 adet pamuğu kesip boyamıştır.

Böylece, gerçekte olmayan izleyicilerin doldurduğu varolmayan bir stadyum, realize edilmiştir.



Şekil 3.6. Star Wars: Episode 1- The Phantom Menace, George Lucas, 1999 (Anonim 2020b)

Bu örneklerden de anladığımız üzere çerçeve düzleminde alınan kararlar sinemanın, izleyicisinde oluşturmaya çalıştığı duyguların biçimlenişinde önemli bir yere sahiptir. Aynı görselden elde edilen farklı çerçeveler izleyicide farklı etkiler yaratabilir.

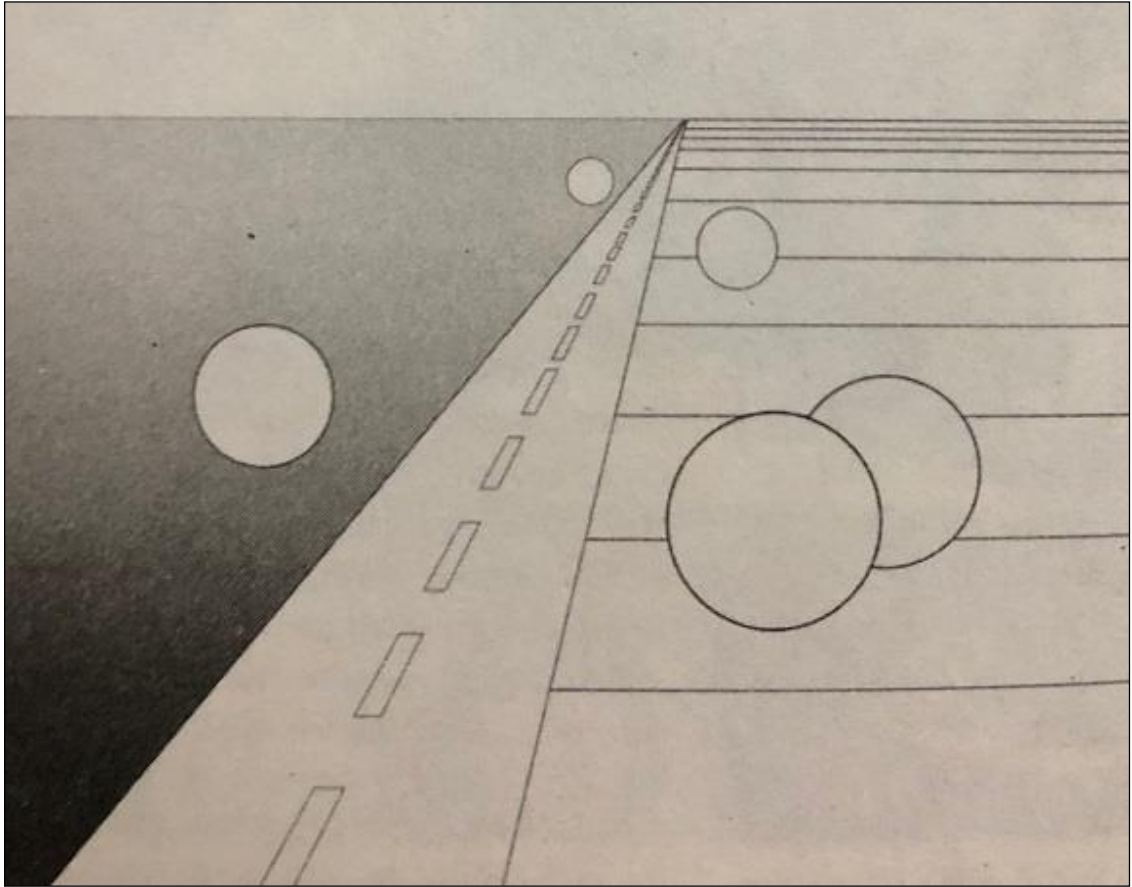
Sonuç olarak; çerçeve düzlemi, sinematografik kompozisyonun tasarımında en çok dikkat edilen konudur. Sinema, seyircisinde belirli duygular oluşturmak için, bu düzlem üzerinde farklı tasarım yöntemlerine ve göstergebilimsel çeşitli yollara başvurabilir.

c. Derinlik düzlemi

Sinema üç boyutlu mekanın iki boyutlu temsilini kullandığı için ve seyircinin filmin diegesisine inanması için; filmin tasarımında dikkat edilmesi gereken başlıklardan bir

diğeri de derinlik düzlemidir. Derinlik düzlemi, film içerisindeki hareketlerin geçtiği ve buna bağlı olarak filmde izlediğimiz çevreyi üç boyutlu algılamamızı sağlayan düzlemdir.

Eğer filmde özellikle bozuk ya da çarpıtılmış bir derinlik algısı oluşturulmaya çalışılmıyorsa, izleyicinin derinliği doğru şekilde algılayabilmesi oldukça önemlidir. Doğru bir derinlik algısı oluşturmak için faydalanılan prensipler (Şekil 3.7) temelde perspektif kurallarıyla ilgili prensiplerdir (Canbulat 2014).



Şekil 3.7. Kompozisyonda derinlik düzlemi (Monaco 2014)

Monaco (2014): ‘Burada derinlik algılamasının dört büyük uyuşumu gösteriliyor: Birbirine yaklaşma (yolun çizgileri), görece ölçü (yakındaki ve uzaktaki toplar), yoğunluk değişimi (soldaki koyu alanın ve sağdaki çizgilerin) ve üst üste geliş (sağdaki toplar).’ diyerek aslında perspektifle ilgili kurallardan bahsetmektedir. Bu kurallara dikkat ederek düzgün bir derinlik algısı oluşturulabilir.

Ayrıca kadrajda hareket halindeki bir obje ve/veya kişinin yer değiştirmesi ve bunun sonucunda perspektif kurallarına uygun bir görünüm alması da derinlik algısını kuvvetlendirecektir. Örneğin uzaklaşan bir kişinin giderek küçülmesi, bulanıklaşması ve renklerinin canlılığını yitirmesi, doğru bir derinlik algısını ve dolayısıyla filmin diegesisine olan inancımızı arttırır. Bu konuda fotoğraf sanatçısı ve yönetmen Gök (2017) sinemada (fotoğraftan farklı olarak) yalnızca uzamla değil, hem uzam hem zamanla ilgilenildiğinden bahseder. Bu sebeple zamansallığı anlamamızı sağlayan hareket kavramının kompozisyon derinliğinin anlaşılmasındaki etkisinin büyük olduğunu söyler.

Özetle; sinematografik kompozisyonun son düzlemi olan derinlik düzlemi, bir filmi iki boyutlu düzlemde izlememize rağmen üç boyutlu algılamamızı sağlayan yöntemleri içeren bir düzlemdir. Bu sebeple, tıpkı diğer düzlemler gibi derinlik düzlemi de, sinematografik kompozisyonun tasarımında göz önünde bulundurulması gereken düzlemlerden bir tanesidir.

Sonuç olarak sinematografik kompozisyonun düzlemleri, sinemasal bir tasarım yaparken dikkat edilen düzlemlerdir. Bu bağlamda mimari disiplininde bu düzlemlerin ne şekilde ele alındığı sorusu önemli hale gelmektedir. Fakat mimaride bu düzlemlerin karşılıklarını aramadan önce sinematografik kompozisyonu düzenlerken dikkat edilen konuların incelenmesi, tez çalışmasını doğru bir omurga üzerine oturtmak açısından önemlidir. Bu sebeple bir sonraki bölümde sinematografik kompozisyonun tasarım dili anlaşılmaya çalışılmıştır.

3.2.2. Mascelli'ye göre sinematografik kompozisyonun dili

Sinema, tarihsel sürecinin başlarından itibaren, çeşitli sanat dallarının temsillerini kullanmıştır. Diğer sanat dallarıyla yaşadığı etkileşim, hızla o sanat dallarından edindiği malzemeleri yorumlamaya varmıştır. Bu yorumlama sonucunda ise kendi içeriklerini üretmeye başlamıştır. Özellikle görsel sanatlarla kurduğu etkileşim, kendisi de bir görsel sanat olduğu için hat safhada yaşanmıştır. Başlarda resim, heykel gibi görsel sanatların kompozisyon ilkelerinden faydalanırken (sinemanın kendisinin devinimi de içeren bir sanat olması sebebiyle), zaman içinde kendi kurallarını oluşturmaya başlamıştır. Bu

bağlamda, devinim (hareket) kavramı ekseninde sinema tarafından geliştirilen bu kuralları anlamaya ve uygulamaya çalışmanın, mimari tasarıma da katkı sağlayıp-sağlayamayacağı sorgulanmıştır.

Sinema, hareketli görsellerin kaydedilmesidir. Bu hareketli görselleri kaydedip, ortaya bütüncül bir tasarım ürünü olan filmi koymak, filmi oluşturan her bir karenin belirli tasarım kuralları doğrultusunda oluşturulmasına bağlıdır. Çünkü: “İyi bir kompozisyon, görsel malzemenin uyumlu bir bütün oluşturacak biçimde düzenlenmesidir” (Mascelli 2002).

Fakat sinema için kilit sözcüğün hareket olduğu unutulmamalıdır. Bu, sinemayı fotoğraftan ayıran en önemli özelliğidir. Bu sebeple: “Kompozisyon, görsel açıdan güzel görüntüleri karakter, anlam ve hareketten yoksun bir biçimde art arda kaydederek uygulanmamalıdır” (Mascelli 2002). Bu ‘güzel görüntüler’ i oluşturmak ise sinematografik tasarım dilini kavramış olmaktan geçer. Çünkü: “Dramatik açıdan en çarpıcı sahneler genellikle kuralları çiğnemekten kaynaklanır. Ancak, kuralları etkili bir biçimde çiğneyebilmek için, öncelikle kuralları tam olarak ve neden çiğnenmekte olduklarını anlamak önemlidir” (Mascelli 2002).

Sinematografik kompozisyon ile ilgili fikirlerini anlatmaya devam eden Mascelli (2002): “Bir görüntünün kompozisyonunu oluşturmak mekanik bir sistem olmasa da, belirli matematik ve geometri öğeleri başarıyı perçinleyebilir. Sinema filmlerinde kompozisyon oluşturmanın temel zorluğu hem insanların ve nesnelerin şekilleri ile, hem de hareketlerin şekli ile ilgilenmek zorunda kalınmasıdır. Çok güzel bir biçimde kompozisyonu oluşturulmuş sabit bir sahne oyuncular, nesnelere, taşıtlar ya da kamera hareket etmeye başlayınca anlamsız bir karışım haline gelebilir. Film kameramanı, sabit kompozisyon kurallarının durağan fotoğrafları, çizimleri, resimleri ve desenleri içerdiğini unutmamalıdır” diyerek; sinematografik kompozisyonda hareket kavramının ne denli önemli olduğunun altını yeniden çizer.

Bu bağlamda; hareket kavramını ekseninde tutarak, sinematografik kompozisyonu düzenleme ilkelerini oluşturmuş olan sinemadan, mimari disiplin için bir fayda sağlanıp

sağlanamayacağı sorusu oluşmuştur. Fakat bu sorunun cevabının tartışılabilmesi için öncelikle bu ilkeleri incelemek gerekmektedir.

Bu noktada karşımıza farklı kişilere göre farklı ilkeler çıkmaktadır. Örneğin; seyahat, mimari ve Asya sanatı üzerine uzmanlaşmış uluslararası bir fotoğrafçı olan Freeman'ın (2011) belirlediği ilkeler; görüntünün çerçevesi, tasarımın temelleri, grafik ve fotoğrafik öğeler, ışık ve renkle kompozisyon, niyet ile süreçtir.

Eisenstein'in öğrencisi olan ve yazdığı kitaplarla Sovyetler Sineması'nın sinematografi anlayışını kaleme almış olan görüntü yönetmeni Nilsen'e (2019) göre sinematografik kompozisyonun unsurları ise; çekimin kısıtları (imge çerçevesi), kamera açısı, görüş açısı ve kısaltım, persepektif ahengi, imgenin optik tasarımı, ışıklandırma ve imgenin optik tonu ile zaman etmenidir.

Tecimsel filmler, belgeseller, öğretici filmler, televizyon reklamları ve televizyon dizileri çekip bu konuda dersler veren sinemacı Mascelli (2002) ise sinematografik kompozisyonun dilini; çizgiler, formlar, kütleler ve hacimler olmak üzere dört ana başlık altında incelemektedir. Mascelli'nin (2002) yapmış olduğu bu sınıflandırma hem konuyu öz haliyle ele almış hem de mimari disiplin ile karşılaştırma yapmaya uygun olduğu için tez çalışması kapsamında özellikle incelenmiş ve tez çalışması bu kaynağın başlıkları doğrultusunda şekillendirilmiştir.

a. Çizgiler

İçinde yaşadığımız üç boyutlu dünyayı geometrik olarak ifade etmek istediğimizde noktalar, çizgiler, düzlemler ve hacimler yardımı ile ifade edebiliriz. Boşluktaki tek boyutlu bir pozisyon; noktayı, iki noktanın arasındaki en kısa doğru parçası; çizgiyi, çizgilerin birleşmesiyle oluşan iki boyutlu yapı; düzlemi, düzlemlerin birleşmesiyle oluşan üç boyutlu ortamlar ise; hacim kavramını oluşturur (Ching 2010). Bütün yapay ve doğal fiziksel çevreyi bu elemanlarla ifade etmek mümkündür.

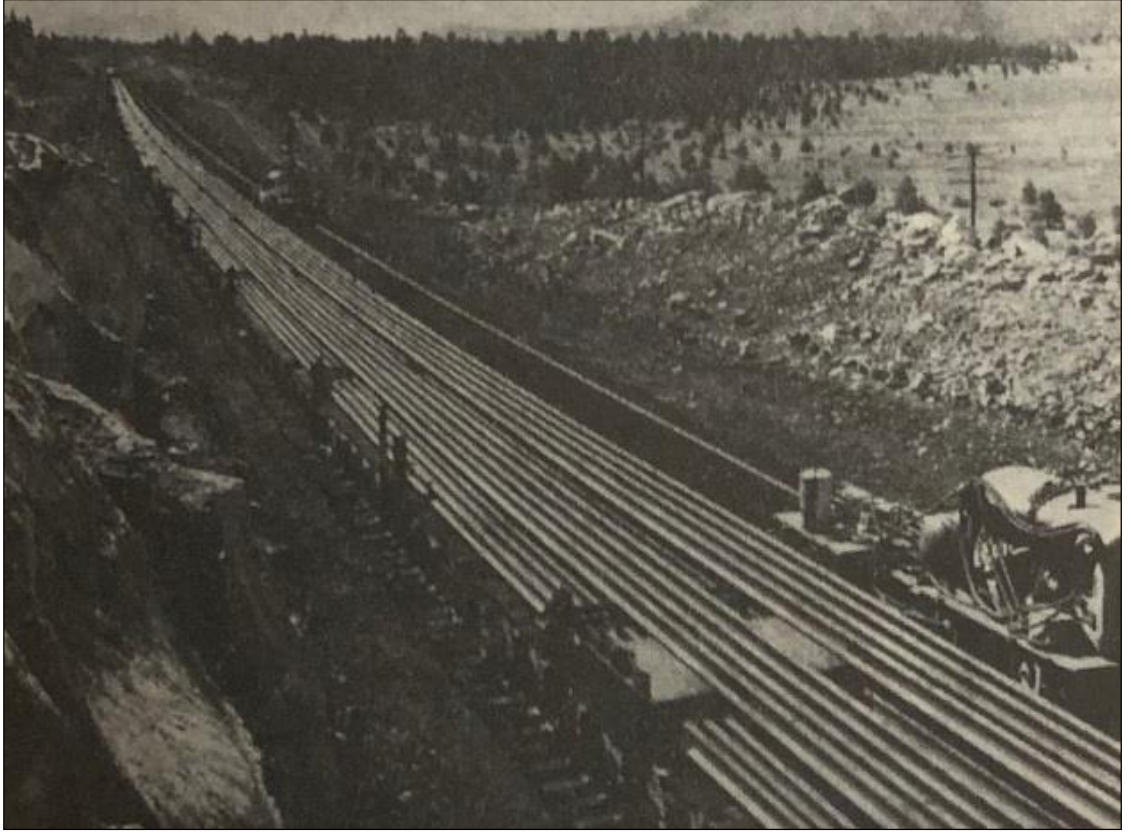
Bu bağlamda, bir kompozisyonun tasarımında dikkat edilen başlıklardan bir tanesi çizgilerdir. Düzlemlerin ve hacimlerin oluşmasında da etkili oldukları için çizgilere dikkat ederek; kompozisyonu daha kuvvetli ve tasarım amacına uygun şekilde tasarlamak mümkündür.

Bir kompozisyona dahil olan çizgileri Mascelli (2002) şu şekilde açıklamaktadır: “Kompozisyon çizgileri uzam içindeki nesnelere ya da hayali çizgilerin gerçek dışı hatları olabilir. İnsanlar, eşyalar, binalar, ağaçlar, taşlar, mobilyalar, hepsi de düz, kavisli, dikey, yatay, köşegen ya da bunların herhangi bir birleşiminden oluşan dış hat çizgileri ile ifade edilebilir”. Bu tanımda bahsedilen; kompozisyona dahil olan çizgilerin ne olabileceği ‘insanlar’ kavramı dışında mimarın esas aldığından çok farklı değildir. İnsanı da görsel kompozisyonun bir parçası olarak görmek mimarın çok sık başvurduğu bir bilgi değildir.

Mascelli (2002) çizgilerle ilgili yorumlarına şu şekilde devam eder: “Görüntüleri izlerken ya da devinimi takip ederken göz de uzam içinde geçiş çizgileri oluşturur. Göz hareketinin ya da nesne hareketinin oluşturduğu bu hayali çizgiler gerçek kompozisyon çizgilerinden daha önemli olabilir” ... “Örneğin bir izleyicinin gözleri, havalanmakta olan bir uçağı izlerken açılı bir çizgide hareket edebilir. Ya da, yükselmekte olan bir roketi izlerken dikey bir çizgide hareket edebilir. Bu nedenle de bir sahnenin çizgisel kompozisyonu yalnızca dış hat çizgilerine değil, göz hareketinin yarattığı geçişsel çizgilere de bağlıdır”. Bu durumda insan ve nesnelere hareketlerini takip ederken oluşan göz hareketlerinin yarattığı geçişsel çizgiler de görsel kompozisyonun bir parçası olarak görülebilir. Bu durum da mimarın çok sık başvurduğu bir bilgi değildir.

Bunların dışında sinema, yıllar içerisindeki tecrübelerinden faydalanarak; çeşitli çizgilerin ve çizgi birlikteliklerinin izleyiciler tarafından benzer şekillerde yorumlandığını keşfetmiştir. Bunun sonucunda da; benzer etkiler uyandırmak için genelde benzer çizgisel kompozisyonlar tercih edilmektedir. Ayrıca farklı çizgi tiplerinin farklı bir araya gelişleri de farklı anlamlar yaratabilir. Bu bağlamda sinemada çeşitli çizgi kompozisyonlarının izleyici tarafından yorumlanması aşağıdaki gibidir:

- Düz çizgiler erkeksilik, kudret anlatır.
- Yumuşak kavisli çizgiler dişilik, narin nitelikler anlatır.
- Keskin kavisli çizgiler devinim ve canlılık anlatır.
- Gittikçe incelen uçları olan uzun dikey kavisler asil bir güzellik ve melankoli anlatır.
- Uzun yatay çizgiler sükunet ve huzur anlatır. İşin ilginç yanı bu çizgiler hız da anlatabilir, çünkü iki nokta arasındaki en kısa yol düz bir çizgidir (Şekil 3.8).
- Uzun dikey çizgiler kudret ve ağırbaşlılık anlatır.
- Koşut diyagonal çizgiler devinim, enerji, şiddet anlatır.
- Zıt diyagonal çizgiler çatışma, zorlama anlatır.
- Güçlü, ağır, keskin çizgiler ferahlık, eğlence, heyecan anlatır.
- Yumuşak çizgiler ciddiyet, durağanlık anlatır.
- Düzensiz çizgiler, görsel niteliklerinden ötürü, düzenli çizgilerden daha ilginçtir vs. (Mascelli 2002).



Şekil 3.8. Uzakta yaklaşan koşut, diyagonal çizgiler devinim yansıtır; bu etkiyi birbirine eklenmekte olan raylardan yansıyan güneş ışığı güçlendirir (Mascelli 2002)

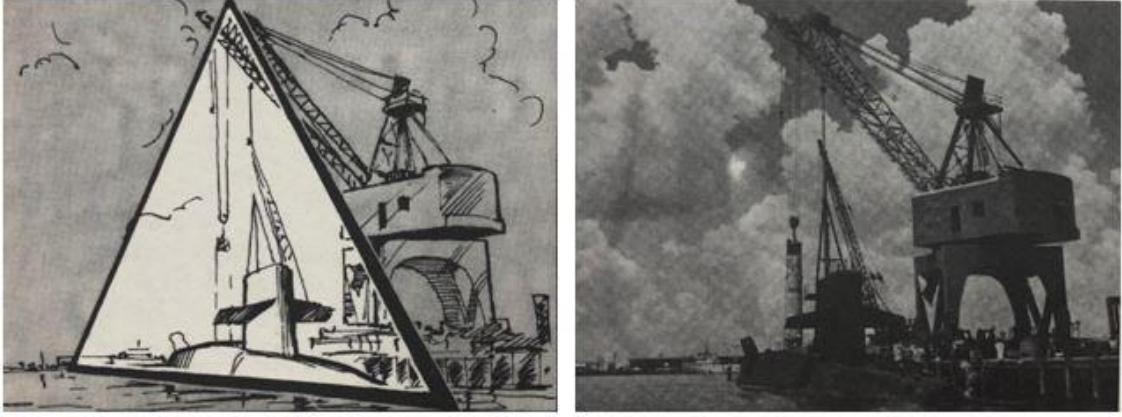
Masceli (2002) çizgilerle ilgili verdiği başka bir örneğinde de: “Örneğin yumuşak ve kavisli çizgiler gözün hızını azaltır ve rahat ya da tedbirli bir tempo yaratır. Güzel kavisler dikkat çeker. İlerlemeyi kesmedikleri için, kırksız çizgiler kırık ya da bozuk çizgilere oranla daha hızlı bir izleme sağlarlar” diyerek gözün, çizgi takibi yoluyla kompozisyon üzerindeki etkisinden bahsetmektedir.

Sonuç olarak; sinematografik kompozisyonu düzenlerken dikkat edilen başlıklardan ilki olan çizgiler, tasarım yapılırken ifade etmesi planlanan duyguya göre değişik biçimlerde tasarlanabilir. Hatta farklı çizgi tipleri bir araya gelerek yeni anlamlar oluşturacak biçimde kullanılabilir. Çizgilerle ilgili olarak en dikkat çekici olan nokta ise; insan veya nesne hareketlerinin oluşturduğu geçişsel çizgilerin de sinematografik kompozisyonun düzenlenmesinde bir değer olarak görülmesidir. İnsan ve nesne hareketlerinin oluşturduğu bu çizgiler (konsept yaklaşımı olarak kullanılması dışında) mimari tasarımda sıklıkla dikkate alınan öğeler değildir.

b. Formlar

Bir kompozisyonun tasarımında dikkat edilen konulardan diğeri formların kompozisyona olan etkisidir. Form kavramını; çizgilerin birleşerek oluşturduğu düzlemlerin yorumlanabilir şekilleri diye tanımlamak mümkündür. Bu bağlamda, bu şekillerin arasındaki ilişkinin nasıl olabileceğine dikkat ederek tasarım yapmak önemlidir. Sinema sanatı, etkili bir sinematografik kompozisyon tasarımında, kompozisyonu oluşturan bir diğer eleman olan formlardan, belirli prensipler çerçevesinde bilinçli olarak faydalanmaktadır.

Doğal ya da insan yapısı olması fark etmeksizin tüm nesnelere bir form sahibidirler. Fiziksel formlar görünce hemen anlaşılırlar fakat seyircinin göz hareketleriyle bir nesneden başka bir nesneye bakarken tanımladığı soyut formların vurgulanması gerekir. Böylece, pek çok soyut form yalnızca seyircinin zihninde birkaç fiziksel nesne tarafından yaratılan uzam içinde var olur (Mascelli 2002). Bu noktadan hareketle sinemada, mimariden daha farklı olarak, göz hareketlerinin tanımladığı formların da tasarımın bir parçası olarak görüldüğü anlaşılmaktadır (Şekil 3.9).



Şekil 3.9. Formları derinlik içinde betimleyen geçişsel çizgiler -örneğin, Polaris roketini nükleer denizaltıya yükleyen bu vincin oluşturduğu üçgen gibi- yüzeyinde yatan izlenimi veren formlardan daha güçlüdür (Mascelli 2002)

Sinema sanatında yıllar içerisinde çeşitli formların insanlar üzerindeki etkilerinden faydalanılmıştır. Sinema sanatı bu formları, uzam içinde var olan fiziksel formlar ve soyut formlar olarak düşünmektedir. Ayrıca sinema, formları yalnızca resmin yüzeyinde yatan iki boyutlu formlar olarak değil, resmin önünden arkasına uzanan; derinlik içinde var olan formlar olarak düşünmektedir. Bu konuda Mascelli (2002) çeşitli formların insanlar üzerindeki etkilerinden şu şekilde bahseder:

- Üçgen bir form piramidin bütünlüğünü, gücünü ve dengesini çağrıştırır. Üçgen, gözü bir noktadan diğerine dışarıya kaçmadan devam etmeye zorlayan eksiksiz, kapalı bir formdur (Şekil 3.10).
- Dairesel ya da oval bir form izleyicinin dikkatini toplar ve canlı tutar. Dairesel bir nesne ya da dairesel bir şemada düzenlenmiş bir grup kişi ya da nesne, izleyicinin bakışlarının çerçeve dışına çıkmadan gezinmesini sağlar.
- Haç biçimi, ortalanabilecek pek az kompozisyon formundan biridir, çünkü dört kolu her yöne eşit olarak uzanır. Haç bir birliktelik ve kudret duygusu aşılar. Hayranlık uyandırıcı ve kudretli olmasının nedeni pek çok zihinde Tanrı'yı simgelemesidir.
- Bir merkezden yayılan çizgiler merkezde konumlanmış bir göbekten pek çok kola sahip oldukları için haç biçiminin bir çeşitlemesidir. Bunun doğada pek çok kusursuz örneği vardır: çiçek yaprakları, ağaç dalları, kar taneleri, vb. Bir merkezden yayılan çizgiler, özellikle de dönerek gidiyorsa, genişleyip büyür gibidirler ve devinimleri eğlence ve kahkaha yayar.

- Çeşitli L şekilli formlar resmiyetten uzak olma izlenimi verirler ve taban ile dik bölümü birlikte sundukları için çok esnekler. Gölgeli bir alan, bir patika, bir duvar ya da yol tarafından yaratılmış geniş bir taban, yatay olarak devam edip güçlü bir dikey açıyla yükselen bir ağacın bulunduğu çerçevenin bir tarafına uzandığında, L şeklindeki bir kompozisyon manzaralar ya da genel çekimlerin girişi için yararlıdır. Çerçevenin bir kenarındaki tek bir şekil de zeminle ya da döşemeyle bir L formu oluşturabilir. L şekli tabanı ile sükunet, çerçevede yükselen kişi ya da nesnenin kullanımı yolu ile de ağırbaşlılık sağlayabilir vs.



Şekil 3.10. Ters üçgen kompozisyonu form açısından daha zayıf bir etki oluştursa da bu örnekte kusursuz bir seçimdir, çünkü ayaktaki oyuncular ortadaki oyuncuya baskındır. Ayrıca sahnenin üçgen olarak tasarlanması sinematografiyi güçlendirmektedir (Mascelli 2002)

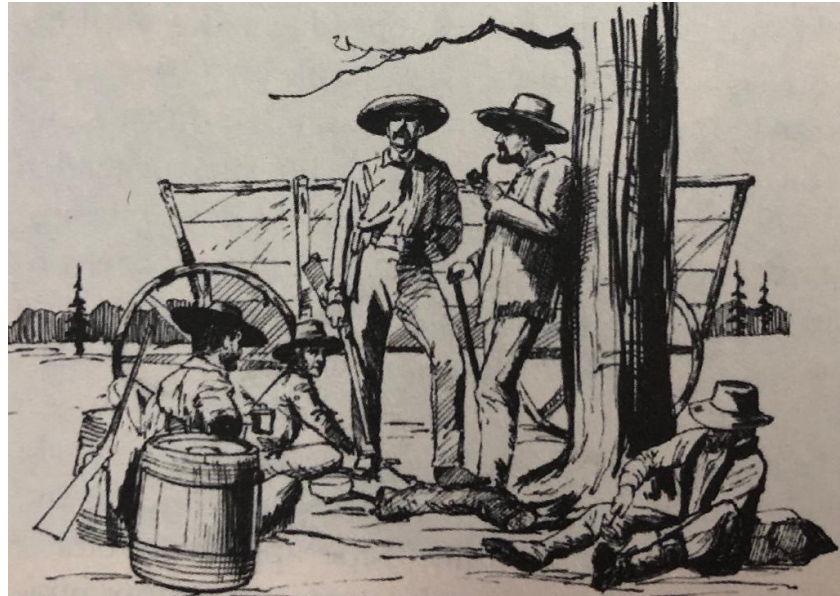
Sonuç olarak; sinematografik kompozisyonun düzenlenmesinde dikkat edilen bir diğer öge olan ‘formlar’, etkili bir kompozisyon tasarlanması için dikkat edilmesi gereken bir başlıktır. Sinema kendi tasarım dili içinde formların insanlar üzerindeki etkilerini anlamış ve tasarım dilini bu yönde de geliştirmiş bir disiplindir. Burada özellikle dikkat çeken konu; sinemanın, seyircinin filmi izleme esnasında göz hareketleriyle oluşturacağı soyut formları da tasarımın bir parçası haline getirmesidir. Çünkü bu durum, mimari tasarımın dikkat ettiği bir durum değildir.

c. Kütleler

Sinematografik kompozisyonun düzenlenmesinde dikkat edilen bir diğer öge de kütlelerdir. Etkin bir kompozisyon tasarımı yapabilmek için kütlenin kompozisyon içindeki yerleşimi ve kompozisyonun diğer unsurlarıyla kurduğu ilişki önemlidir.

Şekil, kütle ve form kavramları sıklıkla birbirleriyle karıştırılan ve birbirlerinin yerine kullanılan kavramlardır. Mascelli (2002) bu konuyu: “Şekil bir nesnenin uzamsal yönü ile ilgilidir ve o nesnenin fiziksel dış hatlarıyla tanımlanır. Form, fiziksel ya da soyut olabilir. Kütle ise bir nesnenin, bir alanın, bir kişinin ya da bunlardan herhangi birisinin ya da tümünün oluşturduğu grubun görüntüsel ağırlığıdır” şeklinde açıklamaktadır.

Çizgiler ve formlar bir kompozisyon içerisinde estetik ya da psikolojik değerleriyle ön plana çıkabilirler. Duyulara hitap eden yönleriyle dikkat çekebilirler. Buna karşın görüntülenen kütleler dikkatleri görüntüsel ağırlıkları ile çekerler. Ayrıca tek parça olmaları, dengeleri, bütünlükleri veya renkleri ile de dikkat çekebilirler (Mascelli 2002). Yani kütleler, herhangi bir yolla bir görsel ağırlık alanı tanımlar ve kompozisyonun içinde dikkat çeker. Etkili bir sinematografik kompozisyon için bu ağırlık alanının, kompozisyondaki diğer öğeler ile dengelenmesi gerekir (Şekil 3.11).



Şekil 3.11. Parçalardan oluşmuş bir kütle örneği (Mascelli 2002)

Mascelli (2002) sinemasal tasarımda kütlelerin kullanılması ile ilgili bazı örnekler verir:

- Eğer yalıtılmış bir kütle arka planından aykırılık, ışık ya da renk yolu ile ayrılmaktaysa, ayrı bir güç kazanır.
- Tek parça bir kütle, birkaç kişi ya da nesne bir araya getirildiğinde ve tek bir baskın grup haline geldiklerinde daha güçlü olacaktır.
- Bir kütle için arka plandan ayrılmasının yolu arka plan ile kütle arasındaki ışık miktarlarını farklılaştırmakla olur.
- Kompozisyonu iyi yapılmış ve ağır bir tabana sahip olan bir kütle dengeli görüntüsü ile baskınlık sağlar ve yerinden oynatılmaz bir görünüm kazanır (Şekil 3.12) vs.



Şekil 3.12. Bütüncül ve dengeli bir kütle örneği (Mascelli 2002)

Bu örneklere bakıldığında bu sonuçların, sinemanın başlangıcından günümüze kadar geçen sürede elde ettiği tecrübelerinden kaynaklandığı görülmektedir. Mascelli aslında özetle; sinematografik bir kompozisyonda bir kütle var olmasında; renk, ışık ya da karşısına getirilecek nesne topluluğunun sayısalılığı ile dengenin yakalanması

gerektiğini anlatmaktadır. Yani kütlenin, denge ile bağdaşık bir kavram olduğunu da vurgulamaya çalışmaktadır.



Şekil 3.13. Empire filminden bir kare, Andy Warhol, 1964 (Altyazı Dergisi – Dünya Sinema Sözlüğü 2018)

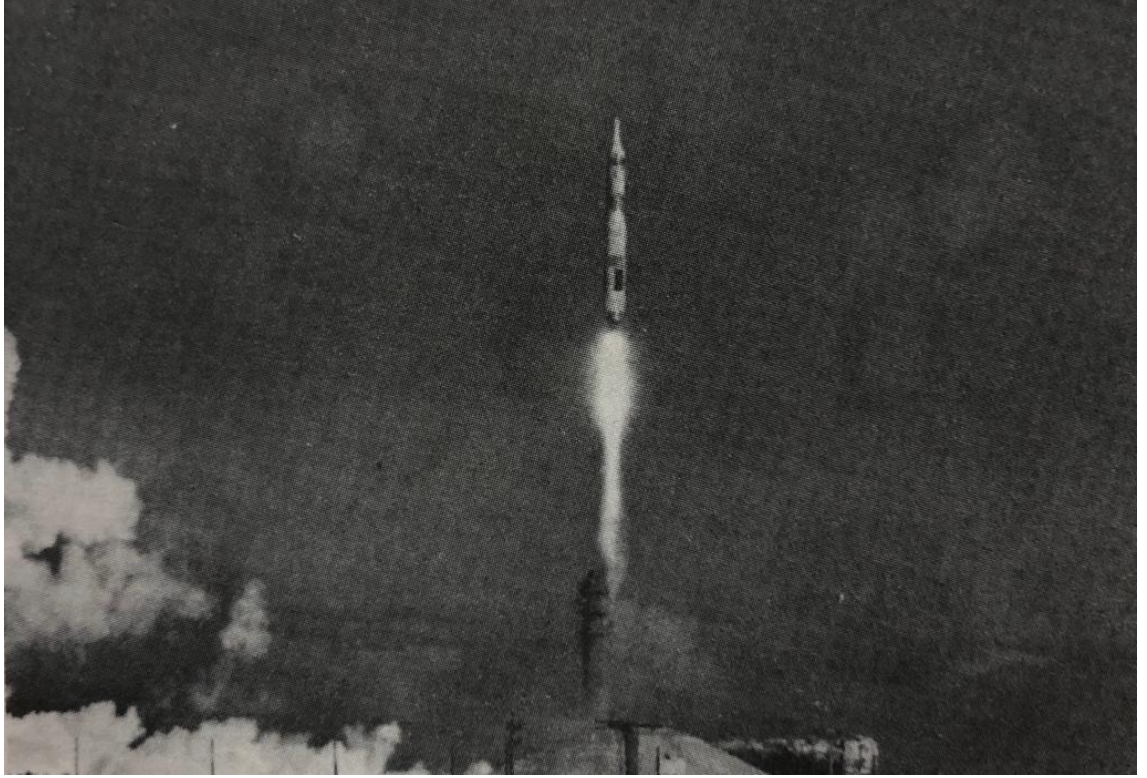
Sonuç olarak sinematografik kompozisyonu düzenleme ilkelerinden olan kütleler, iyi bir kompozisyon kurulması açısından dikkatle dengelenmelidir. Böylece bu kütlelerin baskın görselleri, seyircisi üzerinde rahatsız edici bir ağırlık değil dikkati üzerine toplayan bir ilgi çekicilik etkisi uyandıracaktır. Bu ilke, mimari disiplinin de tasarımına dikkat ettiği bir ilkedir.

d. Hareketler

Hareket kavramı sözlükte: “Bir cismin durumunun ve yerinin deęişmesi, devinim, aksiyon” şeklinde açıklanmaktadır (Anonim 2015e). Devinim kavramı ise: “Hareket, zaman içinde durum deęiştirme” gibi anlamlar taşımaktadır. (Anonim 2015f). Bu durumda hareket ve devinim sözcükleri birbirlerinin yerine kullanılabilir kavramlardır. Önemli olan ise hareketin/ devinimin zamana baęlı olarak gerçekleştięinin anlaşılmasıdır. Bu sebeple hareket zaman ile baędaşık bir kavramdır.

Mascelli (2002) hareketin fotoğraf sanatında yalnızca çağrıştırılabileceęini, sinemada ise kaydedilip gösterilebileceęini söylemektedir. Zaten sinema kelimesinin etimolojik yapısı bile; sinemanın hareketle ve hareketin kaydedilmesi ile ilgili bir kavram olduğunu göstermektedir.

Hareketin bir filmde ne şekilde yansıtılabileceęi konusunda Mascelli (2002): “Hareketler, izleyiciye çeşitli görsel ve duygusal çağrışımları yansıtabilecek estetik ve psikolojik özelliklere sahiptir. Hareket, görüntüdeki (bir nesne veya insanın) bir noktadan bir dięerine gitmesi yoluyla ya da (seyircinin) hareketli bir nesneyi izlemesi yoluyla yaratılabilir (Şekil 3.14). Bu tür göz hareketleri kompozisyon çizgilerine benzeyen geçiş çizgileri ile sonuçlanır” demiştir. Bu ifadede dikkat çeken nokta ise; sinematografik kompozisyonun tasarımında kullanılan hareketlerin; görüntüdeki hareketler ve seyircinin göz hareketleri şeklinde incelenmiş olmasıdır. Yani sinema, seyircinin göz hareketlerini de bir tasarım girdisi olarak deęerlendirmektedir. Bu durum mimarinin başvurduğu bir bilgi olmaması sebebiyle dikkat çekmektedir.



Şekil 3.14. Uçuşa geçmiş bir roket (Mascelli 2002)

Sinema sanatı kendi içindeki tecrübeleri doğrultusunda kompozisyon içindeki hareketlerin insanlar üzerinde oluşturabileceği etkilerle ilgili olarak bazı veriler elde etmiştir. Mascelli (2002) çeşitli kompozisyon hareketlerini şu şekilde açıklamaktadır:

- Yatay hareketler; geçiş, ivme, yer değiştirme çağrıştırır.
- Yükselen dikey hareketler (örneğin bir mumdan yükselen duman ya da yükselen bir roket) arzu, zafer, büyüme, ağırlıktan ve maddeden kurtulma çağrışımlarını yapar.
- Alçalan dikey bir hareket (örneğin bir çığ ya da şelale) ağırlık, tehlike, yıkıcı güç çağrışımı yapar.
- Diyagonal hareketler (örneğin bir dağcının dağa tırmanması) dramatik bir etki yapar. Çünkü zıt güçleri, gerilimi ve baskıyı, kudreti engelleri zorla aşmayı çağrıştırırlar
- Sarkaç hareketi (örneğin hapisanedeki bir insanın ya da kafesteki bir hayvanın volta atması) zamanı ve monotonluğu çağrıştırır vs.

Özetle; sinematografik kompozisyonda dikkat edilen öğelerin sonuncusu olan 'hareketler', belirli bir duyguyu oluşturmak ya da filmin anlatısını güçlendirmek amacıyla

sinema tasarımcıları tarafından özenle düzenlenir. Bu noktada; seyircinin göz hareketlerinin, filmin sinematografik kompozisyonunun bir parçası halinde düşünülmesi ise dikkat çekicidir.

Sonuç olarak; sinematografik kompozisyonun düzlemlerinin ve bu kompozisyondaki anlamların oluşmasını sağlayan tasarım öğelerinin incelemesinden sonra, sinema sanatının özellikle dikkat ettiği konuların; ‘hareket’ kavramı etrafında şekillendiğini söylemek mümkündür. Bu noktada, hem fiziksel hareketlerin hem de seyircinin göz hareketleriyle oluşan geçişsel hareketlerin çizgiler, düzlemler, kütleler ve hareketleri tanımladığını ve bu yolla kompozisyonu oluşturdukları söylenebilir. Bu sebeple tezin bundan sonraki kısmında sinematografik kompozisyonun düzlemlerinin ve tasarım dilinin mimari disiplin içerisindeki karşılıkları tespit edilmeye çalışılmıştır.

4. BULGULAR ve TARTIŞMA: SİNEMATOGRAFİK KOMPOZİSYON DİLİ ÜZERİNDEN MİMARİ GÖRSEL KOMPOZİSYON TASARIMINA BAKIŞ

Tez çalışmasının temelinde sinematografik kompozisyonun tasarım ilkelerinin, mimari tasarımda kullanıcı deneyiminin tasarlanması sürecine katkı sağlayıp sağlayamayacağı sorusu yatmaktadır. Bu bağlamda, tez çalışmasının bu başlığa kadar olan bölümlerinde sırasıyla; bir sanat olarak sinema tanınmaya çalışılmış, sinema ve mimarlık arasındaki benzerlikler tespit edilmiş ve sinematografik kompozisyonun tasarımında nelere dikkat edildiği anlaşılmaya çalışılmıştır.

Tez çalışmasının bu başlığı altında ise sinematografi, sinematografik kompozisyonun düzlemi ve anlatısı konularını inceledikten sonra, bu konuların mimari disiplin içerisindeki karşılıkları anlaşılmaya çalışılmıştır. Elde edilen bulgulara göre çeşitli değerlendirmeler yapılmış ve bu değerlendirmeler tartışmaya açılmıştır.

4.1. Monaco'nun Sinematografik Düzlemlerinin Mimarideki Karşılıkları

Bir sinemasal kompozisyonun tasarlanması eylemine başlamadan önce kompozisyonun tasarlanıp yerleştirileceği düzlemlerin anlaşılması gerekliliğine, daha önceki kısımlarda değinilmiştir. Bu bağlamda mimarinin de sinemadan bir farkı yoktur. Hatta mimari bu konuda sinemaya göre daha katı kurallarla çevrilidir. Çünkü mimari; toprakla, yerle, zeminle bütünleşik bir sanattır.

Mimarinin bir yere özel yapılması durumu, yapılacağı yerin fiziksel, sosyal ve kültürel koşullarını da anlamayı içerir (Soygeniş 2010). Çünkü yapının yapılacağı çevre, yapının bağlamını oluşturacağı için, yapının tasarımına büyük oranda etki edecektir.

Bu durumda Monaco'ya göre sinematografik kompozisyonun düzlemlerini oluşturan coğrafik düzlem, çerçeve düzlemi ve derinlik düzleminin mimari alandaki karşılıklarının tespit edilmesi önemlidir. Tezin bu kısmından sonra bu düzlemler incelenmiştir.

4.1.1. Coğrafiik düzlem

Coğrafiik düzlem; mimaride yapının yapıldığı çevreyi ifade eder. Fakat bu kavram mimaride daha çok bağlam ve topografya kavramlarıyla karşılığını bulmaktadır. Bu sebeple coğrafiik düzlemin mimari üzerindeki etkisini anlamak için bu iki kavramı değerlendirmek gerekir.

Soygeniş (2010): “Bağlam veya diğler bir deyişle ‘kontekst’ in sözlük anlamı, ‘içinde bulunulan koşullar’ olarak ifade edilebilir. Mimarlıkta bağlam herhangi bir yapının içinde bulunduğu fiziksel, sosyal ve kültürel koşullar ve çevreyi anlatır. Herhangi bir yapının oluşumunda, tasarım, detaylandırma ve yapım sürecinde, yapının içinde yer aldığı bağlam, tasarım öncesi araştırma ve çalışmanın ağırlık noktasını oluşturur” sözleriyle bağlamın mimari için ne denli önemli bir başlık olduğunu anlatmaktadır. Ayrıca: “Bina tasarımında yapının yer aldığı toprak parçasının niteliği, katmanları, toprağın topografik özellikleri, eğimli veya düz oluşu tasarımı etkileyen, yönlendiren önemli kriterlerdir... Bu bağlamda tasarım aşamasının başlangıcında tasarımcı, arsaya ait topografik bilgileri toplamalı ve değerlendirmeli, tasarım sürecinde bu verileri tasarıma entegre edebilmelidir” sözleriyle de topografyanın mimari üzerindeki etkisinden bahsetmektedir (Şekil 4.1).



Şekil 4.1. Barcelona şehrine ait bir hava fotoğrafı (Anonim 2016d)

Bağlam ve topografya kavramlarıyla yorumlayabildiğimiz coğrafik düzlem, mimari ürünün oluşum süreci için de önemli bir başlık olarak karşımıza çıkmaktadır. Yapılar, yapılacak topografyadan ve (bazı mimari akımların özel tutumları dışında) bağlamından kopuk düşünülemez.

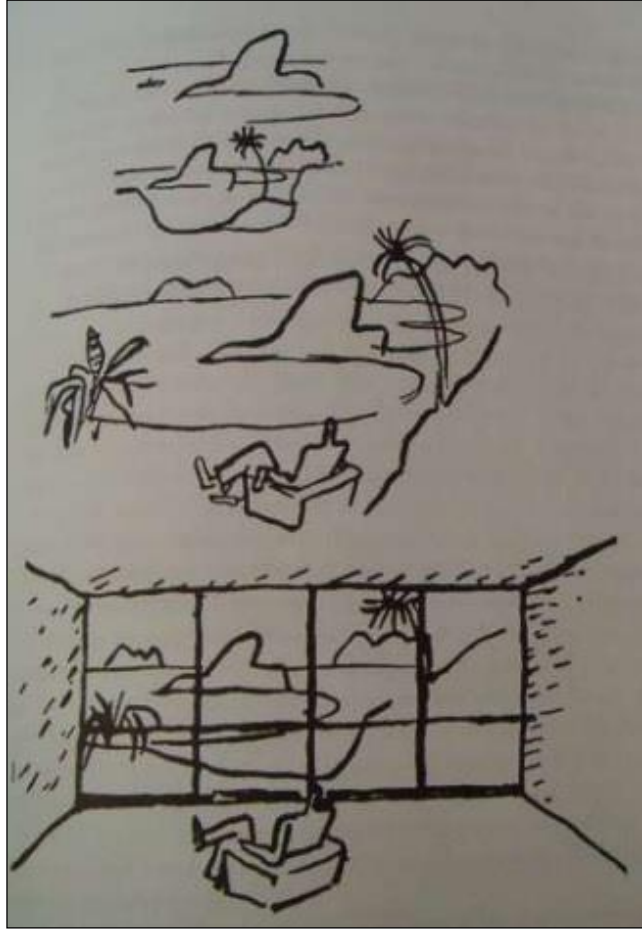
Özetle sinematografik açıdan coğrafik düzlem ile mimari açıdan coğrafik düzlem birbirlerine benzerdir. Hatta mimarinin yere bağlı olarak üretilmesi zorunluluğu, mimari ile düzlemler arasındaki ilişkide, coğrafik düzlemi diğer düzlemlerden daha önemli hale getirir denilebilir.

4.1.2. Çerçeve düzlemi

Çerçeveleme kavramı mimari alanında da çeşitli şekillerle dikkat edilen bir kavramdır. Bu konuyu yine Monaco'nun (2014) sinema alanında yaptığı sınıflandırmaya bağlı kalarak incelemek mümkündür; çerçevenin dayattığı sınırlamalar ve çerçeve içindeki görüntünün kompozisyonu.

Çerçevenin dayattığı sınırlamalar mimaride özellikle iç mekanda karşımıza çıkabilecek bir durumdur. Çünkü dış mekanda yani fiziksel dünyada sinemadaki gibi bir çerçeve (beyaz perde, kadraj) söz konusu değildir. İç mekanda bu konuya özellikle dikkat etmiş olan Le Corbusier'in mimarisi için Öztürk (2014): "Le Corbusier, evleri özneyi sürekli evin merkezine değil de çevresine yönlendirecek şekilde kurgulanmıştır. Bakış kasten dışarıya yönlendirilerek bu evleri bir görüş alanının çerçeveleri olarak okumamız önerilmektedir" şeklinde bir yorum getirmektedir.

Bu konuda ayrıca Sönmez (2011): "Görselliğin oluşumunda diğer önemli faktör Corbusier'in ressamlığıdır. Bir ressam olarak cephenin görselliğinin oluşturulması onun için önemli olmuştur. Çeperlerde tasarlanan pencereler dışarının görüntüsünü çerçeveleyen tablolar olarak iç mekânların sınırlarını yok eder. Bu pencereler dışarısını içerinin içeriye de dışarının bir parçası haline getirirler" diyerek; Le Corbusier'in çerçeveleme etkisinden özellikle pencere yerleşiminde faydalandığından bahsetmiştir (Şekil 4.2).



Şekil 4.2. Le Corbusier'in çerçeveleme etkisi üzerine eskizleri (Beşışık 2013)

Çerçeve içindeki görüntünün kompozisyonu çok fazla detaylandırılabilir bir konu olmakla birlikte; bu kısımda özellikle mimaride dış mekan tasarımında nasıl bir etkisi olabileceği bağlamında değerlendirmeler yapılmıştır. Bu bağlamda çerçeve; bir yapıyı dışarıdan seyrederken gözün gördüğü alanın tamamını ifade etmektedir. Yani yapı, yakın çevresiyle yaşadığı fiziksel etkileşimin bir parçası haline gelir. Artık kentsel kompozisyonun bir elemanına dönüşür.

Soygeniş (2010): “Kentsel bir kontekst içinde yer alan bir yapının tasarımında, çevre yapıların varlığı, niteliği, konumu tasarım aşamasında dikkate alınır, çünkü tasarlanan yapı bir iç mekan yaratırken aynı zamanda kent mekanları olarak adlandırılabilen dış mekanların oluşmasına da yol açmaktadır” sözleriyle çevresel verilerin yapının tasarımı üzerindeki etkisinden bahsetmektedir. Bu noktada çevresel verilerin yapı tasarımına ve dolayısıyla kompozisyona olan etkisini birkaç örnekle açıklamak gerekir.



Şekil 4.3. Boston Halk Kütüphanesi ek binası, Philip Johnson, Boston (Anonim 2018b)

Philip Johnson tarafından 1972 yılında Boston, Massachusetts'te yapılan Boston Halk Kütüphanesi ek binası (Şekil 4.3), boyutları ve düzen ilkeleri açısından mevcut yapıyla uyum içerisinde yapılmıştır. Böylece bakıldığında aynı anda görülebilen bu iki yapı arasındaki uyum dış mekanda çerçeveleme etkisi açısından iyi bir örnek olabilir. Yeni yapının yakın çevresiyle özellikle de mevcut kütüphaneye yaşadığı fiziksel etkileşim üst düzeydedir.



Şekil 4.4. Guggenheim Müzesi ek binası, Gwathmey-Siegal, Chicago (Anonim 2018c)

Soygeniř'in (2010): "Wright'ın tasarladığı Guggenheim müzesine ek yapı, mimarlar; Gwathmey-Siegal tarafından gerçekleştirilmiş olup, gridal ve dolu cephesiyle, 'biçim-zemin' etkisi yaratmakta. Yeni yapı, müzenin arkasında bir duvar etkisi yaparak geri planda kalmayı yeğlemiş, Wright'ın yapısının daha fazla ön planda kalmasına katkıda bulunmuş" ifadesine baktığımızda da yapının, kentsel kompozisyonun bir parçası haline dönüşümünü ve böylece Guggenheim'ı dış mekandan seyreden kişinin görsel algısında oluşturulmaya çalışılan etkiyi anlıyoruz. Böylece bu örnekte de çerçeveleme etkisine dikkat edildiğini söylemek yanlış olmayacaktır (Şekil 4.4).

Özetle; Monaco'nun sinematografik kompozisyon düzlemlerinden bir diğeri olan çerçeve düzleminin, mimarlık disiplini için de son derece önemli olduğu anlaşılmaktadır. Fakat mimarinin çerçeve düzlemi ile kurduğu ilişki coğrafik düzlemle kurduğu ilişki kadar bağlayıcı değildir. Mimarlık ile çerçeve düzlemi arasındaki ilişkide; yapılacak projeye göre değişkenlik gösteren, tasarımcının uygulayıp uygulamamak konusunda serbest kaldığı bir ilişki biçimi vardır.

4.1.3. Derinlik düzlemi

Sinema için derinlik düzleminin, sinemasal ürün olan filmin içinde geçtiği çevreyi üç boyutlu olarak algılamamızı sağlayan bir düzlem olduğu konusuna daha önceki başlıklarda değinilmiştir. Ayrıca bu düzlem içerisinde gerçekleşecek hareketlerin bu düzlemin etki alanını genişleteceği de belirtilmiştir.

Mimaride derinlik düzlemi sinemadaki gibi bir anlam taşımaz. Çünkü mimari ürün, sinemasal ürünün aksine üç boyutlu bir nesnedir. Bu üç boyutlu nesne etrafında/ içinde hareket ederek; bütünüyle algılanabilir. Bu durumda mimari için derinlik düzleminin; 'hareket' kavramının kendisi olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Yani hareket vasıtası ile mimari ürünü deneyimlemek, derinlik düzleminde gerçekleşir denilebilir. Hareket kavramı ayrı bir başlık olarak incelendiği için bu kısımda daha fazla değinilmemiştir (bkz. Bölüm 4.2.4).

Mimaride derinlik düzleminin bize getirdiđi diđer kavram perspektiftir. Perspektif; mimari için; hem üç boyutlu mekanın tasarımında kullanılan bir tasarım aracı hem de üç boyutlu mekanın ifade edilebilmesi için kullanılan bir temsil aracıdır (Canbulat 2014). Yani mimaride derinlik düzlemi, sinemada olduđu gibi tasarımına özen gösterilmesi gereken başlıklardan bir tanesi deđil, tasarımda kullanılan bir araçtır.

Sonuç olarak derinlik düzlemi; mimari ürünün tasarımında ve temsiliyetinde kullanılan bir araç ve mimari ürünün deneyimlendiđi bir boyuttur. Fakat bu noktada; ‘tıpkı sinemanın tasarımında derinlik düzlemine dikkat edilmesi gibi, mimarinin de tasarımında derinlik düzlemine dikkat edilmesi; mimari tasarımda hareket boyutunun da düşünülerek tasarım yapılmasını kolaylaştıracaktır’ şeklinde bir yorum yapmak mümkündür. Tez çalışmasının asıl sorusu olan; ‘Sinematografik kompozisyonu oluşturan öğelerden mimari tasarım için bir fayda sağlanabilir mi?’ sorusu, bu noktada olumlu bir cevapla karşılaşmaktadır.

4.2. Mascelli’nin Sinematografik Kompozisyon Anlatısının Mimarideki Karşılıkları

Sinema sanatı gelişim gösterirken, her türlü tasarım sorunsalı, ‘hareket’ kavramı ekseninde cevaplanmaya çalışılmıştır. Bunun nedeni, bir sanat olarak sinemanın hareketli görüntülerin kaydı ve gösterilmesi ile ilgili olmasındandır. Bu bağlamda, Mascelli’nin sinematografik kompozisyonun tasarımında dikkat edilmesi gereken öğeleri, hareket kavramını gözeterek oluşturulmuşlardır.

Sinematografik kompozisyonu oluşturan öğelerin mimari disiplin içinde nasıl yorumlandığının tespit edilmesi, sinema ve mimarlık disiplinlerinin benzerliklerini tespit etmeye çalışan bu tezi bir sonraki aşamaya taşımaktadır. ‘Benzer özellikler taşıyan iki disiplinden biri diđerine yöntem önerisi sunabilir mi?’ Bu bağlamda, bu bölüm içerisinde; ‘sinemanın kullandığı ama mimarinin kullanmadığı bir kompozisyon ilkesi var mıdır?’ ve ‘Bu ilke mimaride kullanılabilir mi/ kullanılması gerekli mi?’ gibi soruların cevapları tartışılmıştır.

4.2.1. Çizgiler

Çizgiler noktaların uzatılmasıyla oluşurlar. Kavramsal olarak çizgilerin uzunluğu vardır ancak eni ya da boyu yoktur. Fakat çizginin gözle görülebilir hale gelmesi için belirli bir kalınlığının olması gerekir. Her türlü görsel yapının biçimlenmesinde önemli yeri olan çizgiler; diğer görsel elemanları birleştirme/ çevreleme, düzlemlerin kenarlarını tanımlama ve düzlemlerin yüzeylerini belirginleştirme gibi bazı işler yaparlar (Ching 2010).

Maselli tarafından yorumlanan çizgiler konusu mimari tasarımın ana başlıklarından bir tanesidir. Mimari yapılar; bütün bir çizgi gibi tasarlanabilir (Şekil 4.5), yapının kenar çizgileri vasıtasıyla çeşitli formlar biçiminde görünebilir ya da çeşitli karakterlerdeki çizgilerin bir araya gelmesiyle çizgisel bir kompozisyon sunabilirler.



Şekil 4.5. The Shanghai Tower, Gensler Architecture, Shanghai (Anonim 2020c)

Çeşitli çizgi tiplerinin insan üzerinde uyandırdığı etkilere dayanarak tasarımı yapılmış pek çok mimari örnek bulunmaktadır. Bu konuda, 1988 yılında, ‘Berlin Müzesi’nin

Yahudi Departmanı ile Geniştirilmesi' konusunda ilan edilen yarışmada, 1989 yılında 'Between the Lines' isimli tasarımıyla birinci seçilen Daniel Libeskind'in Yahudi Müzesi binası (Şekil 4.6), çizgilerin mimari tasarımda kullanımına iyi bir örnek olarak gösterilebilir. 1999 yılında yapımı tamamlanan ve 2001'de ziyaretçi kullanımına açılan binanın formu koşut ve zıt diyagonal çizgilerin üç boyutlu yorumudur. Yahudi soykırımını anlatmak için kurulan bu müzenin formunun, tıpkı sinemada olduğu gibi, devinim, şiddet, çatışma, zorlama gibi duyguları çağrıştırdığı açıktır.



Şekil 4.6. Yahudi Müzesi, Daniel Libeskind, Berlin. Çizgilerin mimari tasarıma etkisi için bir örnek (Anonim 2016d)

Masceli (2002) çizgilerle verdiği başka bir örneğinde de: “Örneğin yumuşak ve kavisli çizgiler gözün hızını azaltır ve rahat ya da tedbirli bir tempo yaratır. Güzel kavisler dikkat çeker. İlerlemeyi kesmedikleri için, kırksız çizgiler kırık ya da bozuk çizgilere oranla daha hızlı bir izleme sağlarlar” diyerek gözün, çizgi takibi yoluyla kompozisyon üzerindeki etkisinden bahsetmektedir. Bu duruma; Zaha Hadid tarafından Bakü’de tasarlanan ve 2013 yılında hizmete giren Haydar Aliyev Kültür Merkezi (Şekil 4.7) örnek verilebilir. Haydar Aliyev Kültür Merkezi’nin formunun dış hatlarındaki çizgiler; insan

gözünün rahat bir şekilde takip edebildiği yumuşak kavislerle oluşturulmuştur. Bu çizgilerin göz ile takibini bozan ani bir çizgi değişimi yaşanmaması, kolay bir izleme ve algılama sağlamaktadır.



Şekil 4.7. Haydar Aliyev Kültür Merkezi, Zaha Hadid, Bakü (Anonim 2017n)

Fakat çizgilerin tasarımında sinema ve mimarlık arasındaki fark; insan hareketlerinin veya göz takibiyle oluşan geçişsel çizgilerin mimari tasarımın doğal bir parçası olmamasıdır. Le Corbusier gibi insan hareketini önemseyen mimarların çabaları bile bütünün içinde çok küçük bir alan tanımlamaktadır.

İnsanı ve hareketi, kompozisyonun dolayısıyla da mimari tasarımın bir parçası olarak görmek yalnızca bazı yapı türlerinde karşımıza çıkan bir olgudur. Örneğin: “Müze gibi sergileme işlevi barındıran yapılarda, yapı içindeki insan hareketi, yapının işlevinin bir parçası olduğu için dikkate alınması gerekli bir tasarım kriteridir. Bu tip binalarda kişinin mekan içinde geri dönüşler yapmadan, sergilenenleri izleyebilmesi, değişik sergileme mekanları ile bağlantının nasıl sağlanması gerektiği, belli noktalardan farklı sergi

mekanlarına giriş ve çıkış olanakları gibi konular, çözümlenmesi gereken dolaşım problemleridir” (Soygeniş 2010). Fakat bu yapı türlerinde bile aslında işlev ön plandadır. Hareket, fiziksel ulaşım ve dolaşım kolaylığı ekseninde değerlendirilen bir kavramdır.



Şekil 4.8. İç mekan, Guggenheim Müzesi, Frank Lloyd Wright, Chicago. Yapı içindeki insan hareketinin mimari tasarıma etkisi (Anonim 2019a)

Sonuç olarak; kompozisyon içerisindeki çizgilerin düzenlenme biçimleri, zaten mimari tarafından anlaşılmalı ve dikkat edilen bir konudur. Sinematografik çizgi kompozisyonlarının düzenlenme ilkelerinden öğrenebileceğimiz ise; insan ve nesnelerin hareketlerinin ve bu hareketleri takip eden gözün de geçişsel bir çizgi tanımladığını ve bu çizgilerin de kompozisyonun bir parçası olduğunu unutmamamız gerektiğidir. Mimari için yeni sayılabilecek bu geçişsel çizgilere dikkat etmek; hareket kavramını da düşünen bir mimari kompozisyon yaratmakta faydalı olabilir.

4.2.2. Formlar (Biçimler)

Tez çalışması kapsamında ele alınan sinema ve mimarlık disiplinleri, kompozisyon tasarımında formlarla ilgili çeşitli bakış açıları ve prensipler geliştirmişlerdir. Bu bölüm

altında her iki disiplinin formlar konusuna yaklaşımı karşılaştırmalı olarak ele alınmıştır. Mascelli'nin (2002) 'form' olarak ele aldığı bu başlık mimaride daha çok 'biçim' kelimesiyle karşılığını bulmaktadır. Bu yüzden tez çalışmasının bu kısmında form yerine biçim kelimesi tercih edilmiştir.

Mimaride biçim konusu sinemaya oranla daha detaylı bir şekilde ele alınmaktadır. Hatta bu konuyu bir adım daha öteye taşıyan Soygeniş (2010) konunun temelini, mimari ile geometri ilişkisi üzerinden atmaktadır: "İnsan yapımı çevreyi oluşturan yapıların biçimleri, çoğu kez basit geometrik formlar olarak algılanabilir ve tanımlanabilir. Bazı örneklerde ise, karmaşık formlar, basit geometrik formlara ayrıştırılabilir. Geometri, mimari mekan yaratırken, mimari mekan oluşum ve organizasyonunda yardımcı bir disiplindir".

Çok uzun süre mimarlık ve Öklid geometrisinin kuvvetli bir ilişkisi olmuştur. Günümüzde görülen bilgisayar teknolojisindeki ve bilimdeki gelişmeler, fraktal geometrinin yaygınlaşması, yeni yapı malzemelerinin ortaya çıkışı; mimarlık ürünlerinde Öklid dışı bir geometrinin kullanımına da olanak sağlamıştır. Fakat bu farklılaşmaya rağmen, günümüzde mimarlık ve Öklid geometrisi ilişkisi devam etmektedir.

Formlarla ilgili prensiplerin temelini mimarlık ve geometri ilişkisinden kaynaklandığını belirten Soygeniş (2010), sözlerine şu şekilde devam etmektedir: "En basit anlamıyla tanımlanıp, elemanları ve oluşumu incelendiği zaman, mekanın, içinde yaşanan tanımlı bir boşluk olduğu, içinden ve dışından algılanabilen bir biçime sahip olduğu gözlemlenebilir. İçinde yaşanan mekanların biçimlerini gözlemleyip, elemanlarına ayrıştırabilme becerisi, geometri ve matematik bilgisinden kaynaklanmaktadır. Mimarlık ürününün veya mimari mekanın geometrisi incelendiğinde, geometrinin, tasarımdaki düzen ve ilişkilerin anlaşılması ve çözümlenmesindeki rolü açık olarak ortaya çıkar". Bu bağlamda, gerek iç mekanda gerekse dış mekanda, mimari kompozisyonun geometriyle, dolayısıyla formlarla, olan ilişkisini gözlemek mümkündür.

Mimarlar, gerek temel geometrik formları gerekse Öklid geometrisiyle çözümlenemeyecek biçimleri tasarımlarında kullanmışlardır. Bu biçimlerin tek başına ya

da çeşitli gruplandırmalarıyla, mimari kompozisyona katkıda bulunmuşlardır. Şekil 4.9'da ve Şekil 4.10'da bu biçimlerin kullanımlarına örnekler verilmiştir.



Şekil 4.9. Gize Piramitleri, Mısır. Ana geometrik biçimlerden olan piramit için tarihten bir örnek (Anonim 2016e)



Şekil 4.10. Amerikan Pavyonu, Buckminster Fuller, Montreal. Expo 1967 için tasarlanan jeodezik kubbe, temel geometrik formlardan olan küre biçimindedir. (Anonim 2019b)

Öklid geometrisiyle açıklanamayan biçimler genelde doğaya öykünerek tasarlanan yapılarda karşımıza çıkmaktadır. “Genellikle doğal çevreden türetilmiş olan organik şekil ve biçimlerden oluşan bu tür yapılar büyüleyici ve çok çeşitli hatlara sahiptir. İlk bakışta kaotik ve rastgele oluşmuş gibi görünen birçok doğa ögesi, karmaşık olduğu kadar açık örüntü ve kurallara dayanır” (Bielefeld ve El Khouli 2010). Bu tür biçimler de Öklid dışı geometriyle tasarlanabilir ve yorumlanabilir (Şekil 4.11).



Şekil 4.11. Casa Mila, Antonio Gaudi, Barselona. Doğadan esinlenerek yapılmış yapılara bir örnek (Anonim 2019c)

Sonuç olarak form/biçim kavramı; hem sinemada hem de mimaride kompozisyon tasarımı esnasında dikkat edilen bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Fakat sinemada izleyicinin gözlerinin bir nesneden (ya da kişiden) diğer nesneye (ya da kişiye) giderken, geçişsel çizgiler vasıtası ile oluşturduğu soyut formların da sinematografik kompozisyonun bir parçası olarak kabul edilmesi dikkat çekicidir. Mimarinin form kavramına yaklaşımına, sinemada dikkat edilen bu ilkeyi de dahil ederek; devinimi de dolaylı olarak ekseninde tutan bir kompozisyon tasarımı gerçekleştirmek mümkün

olabilir. Böylece mimari kompozisyonun tasarımında hareket kavramı göz ardı edilmeden tasarım gerçekleştirilebilir.

4.2.3. Kütleler

Kütleler sinema için; herhangi bir yolla bir görsel ağırlık alanı tanımlayan tekil ya da grup halinde bulunan insan veya nesnelere. Sinemanın kütle olarak tanımladığı konu mimari için hacim kavramını çağrıştırmaktadır. Sinema iki boyutlu bir görsel sunduğu için hacim kavramı yerine kütle kavramı üstünden tanımlamalar yapmaktadır. Fakat bu bölüm sinematografik kompozisyonun anlatı öğelerinin mimari alanındaki karşılıklarını tespit etmek amacıyla yazılmış bir bölüm olduğu için; kütle kavramının mimari disiplindeki karşılığı olan hacim kavramı üzerinden gerekli tespitler yapılmaya çalışılmıştır.

Hacim kavramını tanımlayan Ching (2010) şunları söylemiştir: “Kendi doğrultusunun dışına doğru uzatılan düzlem hacim haline gelir. Kavramsal olarak hacim üç boyutludur: Uzunluk, genişlik ve derinlik”. Ayrıca hacimlerin; noktalar veya köşeler, çizgiler veya kenarlar ile düzlemler veya yüzeyler olarak bileşenlerine ayrılabilmesini söylemektedir.

Ching (2010): “Mimarlıkta hacim; duvar, döşeme ve baş üstü veya çatı düzlemi tarafından tarif edilip kapsanmış bir mekan parçası ya da binanın kütlesi ile işgal ettiği bir mekansal büyüklük olarak görülebilir” diyerek hem mimari disiplin için hacim kavramının tanımını yapmış hem de hacim ve kütle kavramlarının birbirinin yerine kullanılabilmesini göstermiştir.

Bu durumda mimari ürün olan binalar, yapıları gereği birer hacim kaplamaktadır. Yani sinematografik kompozisyonda dengelenmesi gereken bu öğe, aslında mimari ürünün kendisidir. Zaten denge mimari tasarım tarafından da anlaşılmış ve tasarımlarda dikkat edilen bir ilkedir (4.12).



Şekil 4.12. Moshe Safdie, Habitat 67, Montreal (Anonim 2018d)

Sonuç olarak; sinematografik kompozisyonun tasarımında dikkat edilen öğelerden bir diğeri olan ‘küteller’ kavramı, mimari disiplin içerisinde ‘hacim’ kavramıyla karşılığını bulur. Hacim; mimari ürünün kendisidir. Sonuçta bütün nesnelere uzam içerisinde bir hacim kaplar. Bu durumda bir hacim olarak mimari ürün, bir kütle olarak sinematografik kompozisyonun öznelere birisi haline gelebilir. Bu kavramın da sinema ve mimarlık disiplinleri için ortak olduğunu söylemek mümkündür.

4.2.4. Hareketler

Sinematografik kompozisyonun düzlemlerinden birisi olan derinlik düzleminin, mimari disiplinindeki karşılığının; mimari ürünün içinde veya etrafında gezmek, mekanı deneyimlemek yani mekanda hareket etmek olduğu daha önceki bölümlerde belirtilmiştir. Bu bölümde ise; sinematografik kompozisyonun tasarımında kullanılan öğelerden sonuncusu olan ‘hareket’ kavramının, mimari disiplinindeki karşılıkları tespit edilmeye çalışılacaktır.

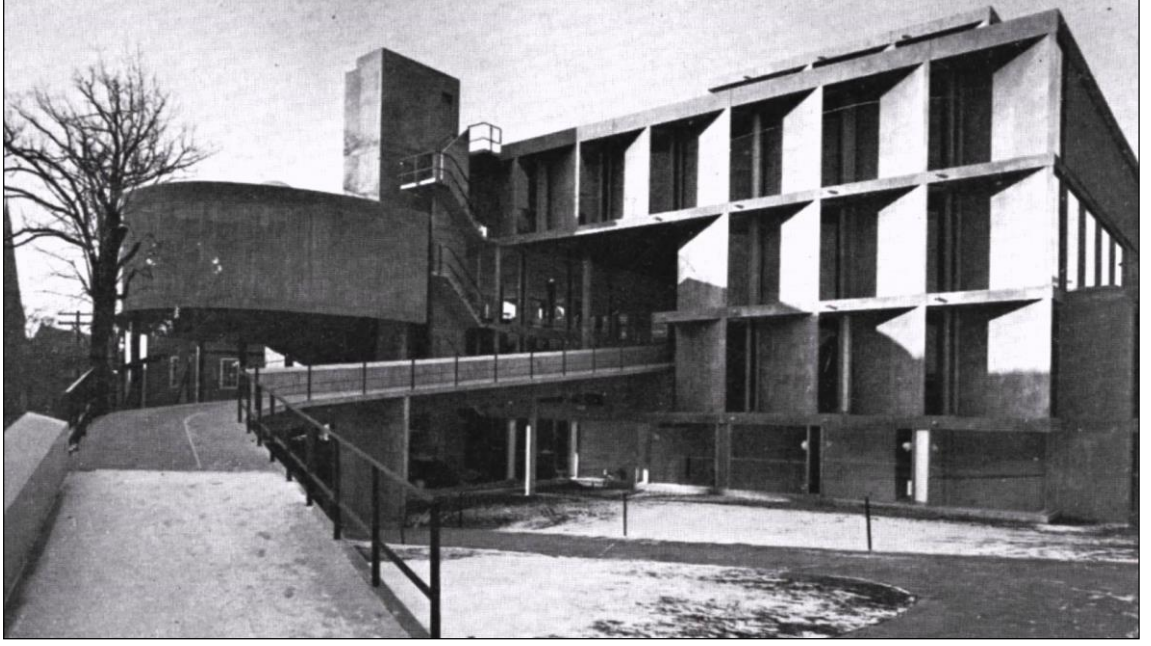
Hareket kavramı mimari tasarımda yapı yaklaşımının, dolaşım ve sirkülasyon alanlarının tasarımında karşımıza çıkan bir kavramdır ve çoğunlukla işlevsel amaçlar doğrultusunda kullanılır. Örneğin Soygeniş (2010): “Kent içindeki ulaşım, yollar, köprüler vb. ile gerçekleştirilirken, aynı şekilde yapı içinde hareket, dolaşım elemanları ile gerçekleşir. Merdiven, rampa, yürüyen merdiven, asansör gibi elemanlar düşey, koridorlar ise yatay

dolaşım elemanlarıdır. Yapı tasarımında dolaşım elemanları büyük önem taşır. Yapı içinde hareketi kısıtlamayan, kolay ve güvenli dolaşım sağlamak, tasarımın temel ilkelerinden birisi olmalıdır” diyerek hareketin dolaşım yani sirkülasyon üzerinden tanımlandığını bize anlatmaktadır. Fakat hareket kavramını hareket kısıtlılığına sebep olmadan güvenli dolaşım sağlamak gibi algılamak; yalnızca işleve dönük bir tutumdur.

Bu tutuma rağmen bazı yapı tiplerinde hareket diğerlerine oranla daha büyük önem taşır. Bu durumu yine Soygeniş (2010): “Müze gibi sergileme işlevi barındıran yapılarda, yapı içindeki insan hareketi, yapının işlevinin bir parçası olduğu için dikkate alınması gerekli bir tasarım kriteridir” diye anlatmaktadır ve sözlerine: “Mimari tasarım aşamasında yapı içindeki hareket kadar yapıya dış mekandan yaklaşım da önem taşımaktadır. Yapının kütle olarak nasıl algılandığı, mimarın, tasarım aşamasında üzerinde durduğu bir konudur” diyerek devam etmektedir.

Yapıya dış mekandan yaklaşım sırasında nasıl algılandığı önemli bir konu iken çevresinde ve içinde hareket yalnızca güvenli dolaşım, hareket kısıtlılığı olmadan dolaşım gibi işlevsel amaçlarla değerlendirme yapılmaktadır. Fakat hareketi yalnızca sirkülasyon alanlarının şeklinin belirlenmesi ve büyüklüğünün hesaplanmasında değil, tasarımın önemli bir başlığı olarak gören tasarımlar da yapılmıştır.

Örneğin Le Corbusier’in Harvard Üniversitesi, Boston’da yaptığı Carpenter Sanat Merkezi (Şekil 4.13) binası hareketin önemli olduğu binalar için örnek verilebilir. Yerleşke içerisindeki iki yolu binanın içinden geçen bir rampayla bağlayan binada, rampada hareket halindeyken yapı içerisindeki atölye çalışmalarını ve sergileri görerek yürümek mümkündür.



Şekil 4.13. Carpenter Sanat Merkezi, Le Corbusier, Boston (Anonim 2016f)

Bu örnekte ve başka örneklerde hareketin önemsendiği tasarımlar görmek mümkündür. Bazı mimarların hareket kavramını her zaman göz önünde tutarak tasarım yaptığı da bilinmektedir. Fakat mimari tasarımda; derinlik düzlemi ve bir kompozisyon ögesi olarak ‘hareket’ her mimarın önemseddiği ve her zaman dikkat ettiği bir konu değildir.

Sonuç olarak sinematografik kompozisyonu tasarlarken sinemanın yalnızca insan hareketlerine değil; nesne hareketlerine ve tüm hareket şekillerini izleyen seyircinin göz hareketlerine dikkat etmesi, hareket kavramı bağlamında sinemayı mimariden daha kapsamlı bir hale getirmektedir. Bu sebeple özellikle bu bölüm incelemesiyle birlikte, hareket kavramını bir çeşit proje çıkış noktası gibi görmek yerine sürekli göz önünde bulunduran mimari tasarımlar yapmak için; sinematografik kompozisyonun anlatı öğelerini de mimari tasarımın kompozisyon tasarımı ilkelerine dahil etmek gerekliliğine olan inanç artmıştır.

5. SONUÇ

Deneyim kavramı, mimari disiplin için önemli bir kavram olmasına karşın tasarım aşamasında üzerinde yeterince düşünülen bir kavram değildir. Oysaki mimarinin kullanıcı üzerinde belirli bir etki oluşturması arzusu, mimarların her zaman ilgisini çeken bir konu olmuştur.

Deneyim kavramı, mimariyle çeşitli ortak yanları bulunan sinemanın da ilgilendiği bir kavramdır. Çünkü sinema, gerçek bir görsel- işitsel deneyime en yakın ortamı sunmaktadır. Bu durumda mimariyle benzer özellikler taşıyan sinemadan mimari tasarım sürecinde fayda sağlanabilir. Çünkü sinema sanatı yıllar içerisinde görsel deneyimin tasarlanması konusunda uzmanlaşmıştır. Sinema kavramı kelime anlamı olarak ‘hareketin yazımı’ gibi bir anlama gelmektedir. Bu tanım bile sinemanın hareketle örtüşük bir kavram olduğunu göstermektedir.

Sinema ve mimarlık arasında; bu konuda çalışmış olan başka araştırmacılara göre çeşitli şekillerde benzerlikler bulunmaktadır. Sinema ve mimarlık ilişkisi bağlamında bu tez çalışması; Beşişık (2013), Bozdoğan (2008), Ersoy (2010), Öztürk (2014), Tong (2005) tarafından yapılan çalışmaların bulgularını destekler niteliktedir. Çünkü diğer araştırmacılar tarafından değinilmemiş bazı yeni benzerlikler ortaya konulmuştur. Sinema ve mimarlık arasındaki benzerlikleri bu tez çalışmasının sonuçlarına göre sınıflandırmak gerekirse: 1. Yöntemsel benzerlikler ve 2. Kavramsal benzerlikler şeklinde bir ayırım yapmak mümkündür.

1. Yöntemsel Benzerlikler

Bir filmin üretim sürecini temel olarak; hazırlık aşaması, çekim öncesi aşaması, çekim aşaması ve çekim sonrası aşaması olarak sınıflandırmak mümkündür. Mimari tasarımın evrelerini ise basit bir şekilde; bilgi toplama, analiz, sentez ve değerlendirme şeklinde yapmak mümkündür. Bu başlıklar incelendiğinde mimari tasarım süreci ile sinemasal ürün olan filmin üretim sürecinin birbirine benzer olduğu görülmüştür. Her ikisi de benzer aşamalardan geçerek ortaya çıkar.

2. Kavramsal Benzerlikler

Sinema ve mimarlık ilişkisi üzerine daha önce çalışmış olan araştırmacıların çoğunluğunun tespit ettiği benzerlikler bu grup altında özetlenebilir. Bunlar; senaryo, kurgu, montaj, alan derinliği, ışık ve gölge, diyagram, hareketli kamera gibi benzerliklerdir. Bu tez çalışması kapsamında benzerliği tespit edilen kavramlar ise; mekan, zaman, deneyim, genius loci, düşünen imalatlar ve bir mekanı algılama biçimimiz ile film yapma mantığı arasındaki benzerliktir. Bu kavramlardan; mekan, zaman, deneyim kavramları başka araştırmacılar tarafından da çalışılmış ve iki disiplin arasındaki benzerlik daha önce de tespit edilmiştir. Düşünen imalatlar kavramı ve bir mekanı algılama biçimimiz ile film yapma mantığı arasındaki benzerlikler ise daha önce üzerinde konuşulmuş fakat makaleler dışında kullanılmamış ve üzerinde çok fazla çalışma olmayan kavramlardır. Bu benzerliklerden; ‘genius loci’ yani ‘yerin ruhu’ kavramı ise sinema ve mimarlık disiplinleri bağlamında daha önce ele alınmamış bir kavramdır. Dolayısıyla ‘genius loci’ kavramı, sinema ve mimarlık ilişkisi bağlamında, tez çalışması yoluyla bulunmuş olan orijinal bir benzerliktir.

Sinema ve mimarlık disiplinleri arasındaki benzerliklerin tespit edilmesinden ve bu bulguların daha önce çalışma yapmış araştırmacıların bulgularıyla birleştirilmesinden sonra, sinema ve mimarlık disiplinlerinin birbirlerine benzediğine duyulan inanç kuvvetlenmiştir.

Ayrıca yapılan benzerlik tespiti çalışmalarından sonra ortaya çıkan asıl ve tez çalışmasının omurgasını oluşturan sonuç; her iki disiplinin de seyirci (sinema için)/ kullanıcı (mimari için) ile kurmaya çalıştığı ilişkinin benzerliği olmuştur. Çünkü sinema ve mimarlık disiplinleri, ürünleri ve bu ürünlerin gerçekleştirilme amaçları birbirinden farklı olmasına rağmen, seyirci/ kullanıcı üzerinde benzer şekilde bazı etkiler oluşturmaya çalışmaktadır.

Sinemanın izdüşümsel sanat (projective art) olarak anılmasının sebebi, bir görüntü sanatı olmasıdır. Görüntü, görüntünün kaydedilmesi ve görüntünün tasarımı gibi konular, sinema için önemli konulardır. Bu sebeple görüntünün tasarlanması sinemanın birincil

öneme sahip konudur. Sinematografi kavramı tam bu noktada karşımıza çıkar. Çünkü sinematografi; görsel kompozisyonun sinemaya uygun şekilde tasarlanmasıdır. Bu sebeple sinema tasarımcıları sinematografik kompozisyonun nasıl oluştuğunu iyi anlamaya çalışmış ve bu konuda çeşitli fikirler oluşturmuşlardır.

Öncelikle, Monaco (2014) sinematografik kompozisyonun yerleştirileceği düzlemleri tanımlamıştır: 1. Coğrafik düzlem, 2. Çerçeve düzlemi ve 3. Derinlik düzlemi. Bu düzlemler; filmin geçtiği çevrenin tasarlandığı, filmdeki arka planın tasarlandığı ve filmdeki derinlik algısının oluşturulduğu düzlemlerdir.

Maselli (2002) ise sinematografik kompozisyonun dilini oluşturan kavramları tanımlamıştır: 1. Çizgiler, 2. Formlar, 3. Kütleler ve 4. Hacimler.

Maselli'nin tanımladığı öğeler; hem fiziksel olarak hem de filmleri izleyen seyircilerin göz hareketleriyle meydana gelen geçişsel çizgilerin oluşturduğu soyut kavramlar olarak, kompozisyonun tasarlanmasında kullanılırlar. Bu kompozisyonlar seyircide, sinema tasarımcısının istediği doğrultuda duyguların oluşmasını sağlayacak biçimde tasarlanırlar. Yani sinema, seyirciye önceden tasarlanmış bir deneyim sunar.

Bu noktada mimari disiplin devreye girer. Çünkü sinema, daha önce de bahsedildiği gibi, gerçek bir görsel deneyime en yakın ortamı sunar. Bu nedenle mimari tasarımda, kullanıcıya önceden tasarlanmış bir görsel deneyim sunmak için sinema tekniklerinden faydalanmak mümkün müdür sorusu oluşur. Bu soruyu cevaplamak için sinematografik kompozisyonun dilini oluşturan öğeler mimari disiplinindeki karşılıklarıyla incelenmiştir. Her bir kavram tek tek ele alınmış ve kavramların mimarideki uygulama biçimleri anlaşılmasına çalışılmıştır. Bütün kavramların incelenmesinden sonra oluşan ortak sonuç ise; sinematografik kompozisyonun anlatısını oluşturmak için kullanılan ilkelerin temelinde aynı kavramın bulunuyor olmasıdır. O kavram 'hareket' kavramıdır.

Sinema ve mimarlık arasında yapılan karşılaştırmalardan sonra, mimari disiplinin hareket kavramını daha çok; yapıya yaklaşım, sirkülasyon ve dolaşım alanları üzerinden ele aldığı görülmüştür. Fakat bunlar çoğunlukla işlevsel gerekliliklerden doğmaktadır. Hareket

kavramına dar bir pencereden bakmayan çeşitli mimarların var olduğu tespit edilmiş olsa da; bunların genele yayılmayan münferit girişimler olduğu görülmüştür.

Mimarinin, kullanıcı ile bağ kurmakta zorlanmasının sebebinin temelinde; hareket kavramına işlevsel bir zorunluluk gibi bakması yatmaktadır. Hareket kavramının bu şekilde değerlendirilmesi, bizi deneyim kavramının da yeterince düşünülmediği sonucuna götürebilir. Çünkü hareket ve deneyim bütünleşik kavramlardır. Hareket kavramı bütün yönleriyle ele alınmadan, kullanıcı deneyimini mimari tasarımın bir parçası haline getirmek mümkün değildir. Bu bağlamda, sinematografik kompozisyonun tasarlanmasında kullanılan tekniklerden faydalanmak mümkündür.

Sinemanın, izleyicisinde belirli duygular oluşturmak için görüntüyü tasarlaması; özellikle mimari görsel deneyimin tasarlanmasında fayda sağlayabilecek yeni ve güncellenmiş bir düşünme biçimi oluşturabilir. Sinemanın; çizgiler, formlar, kütleler ve hacimler ile izleyicisinde geliştirmeye çalıştığı duygular, mimari görsel deneyim sonucunda kullanıcıda oluşması beklenen duygular olabilir. Bu bağlamda, mimari disiplinin mevcut görsel tasarımı düşünme biçimi ile sinemanın bakış açısını birleştirmek, mimari görsel tasarım açısından yeni perspektifler kazandırabilir.

Bu tez çalışmasında elde edilen sonuçlar, kapsamı hareket ve sinema olan diğer tez çalışmalarında elde edilen sonuçlarla çelişmemektedir. Ayrıca bu tezin benzer alanda yapılan tezlerden ayrılan yanı; kullanılan materyal ve yöntem ile buna bağlı olarak gelişen bulgular ve sonuçtur. Çünkü tez çalışması kapsamında tartışılan bazı kavramlar daha önce üzerine az çalışılmış ya da hiç çalışılmamış kavramlardır. Bu bağlamda, bu konuda daha önce yapılmış olan literatür çalışmasına bir katkı sağlandığı düşünülmektedir.

İleriki çalışmalar için, sinematografik kompozisyon öğelerinin mimari tasarım öğeleriyle birlikte ele alınıp, uygulama biçimlerinin tartışılması önerilmektedir. Böylece, tasarım sürecinde tüm boyutlarıyla ele alınmadığı sonucuna vardığımız hareket (deneyim) kavramının, mimari tasarım aşamasında daha etkili bir hale geleceği ön görülmektedir. Bu sayede mimari tasarımın kavramsal ve yönetsel bilgi kapsamının genişletilebileceğine inanılmaktadır.

KAYNAKLAR

- Akay, E. 2009.** 7 Kocalı Hürmüz filmi. (İzlenme tarihi: 03.07.2016)
- Alangoya, K. A. 2015.** “GeniusLoci” Kavramı ve mimarlık eğitiminde doğal ve yapılı çevre ilişkisi. *Mimarlık Dergisi*, (385), <http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=399&RecID=3760> (Erişim tarihi: 14.04.2018)
- Anonim, 2015a.** Türk Dil Kurumu - Sinema maddesi. http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5d80696b495b13.30725136 (Erişim tarihi: 23.11.2015)
- Anonim, 2015b.** Türk Dil Kurumu - Film maddesi. http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5d87fb6265bc97.24241470 (Erişim tarihi: 23.11.2015)
- Anonim, 2015c.** Türk Dil Kurumu - Mekan maddesi. http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5d87fb6911e567.83869331 (Erişim tarihi: 23.11.2015)
- Anonim, 2015d.** Türk Dil Kurumu - Kompozisyon maddesi. http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5d87fb97ac2203.86078304 (Erişim tarihi: 23.11.2015)
- Anonim, 2015e.** Türk Dil Kurumu - Hareket maddesi. http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5d897532161919.41832698 (Erişim tarihi: 23.11.2015)
- Anonim, 2015f.** Türk Dil Kurumu - Devinim maddesi. http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5d89743fb05fb3.99641256 (Erişim tarihi: 23.11.2015)
- Anonim, 2016a.** ProcessReversal. <http://www.processreversal.org/pr/11202013/> (Erişim Tarihi: 12.04.2016)
- Anonim, 2016b.** Greg Williams. <http://gregwilliamsarchive.com/photos/reportage/elizabeth-the-golden-age-2/> (Erişim tarihi: 15.12.2016)
- Anonim, 2016c.** Imdb. <https://www.imdb.com/title/tt6725158/mediaindex> (Erişim Tarihi: 10.08.2016)
- Anonim, 2016d.** Wotypic. <https://wotypic.pw/Daniel-Libeskind-New-York-United-States-Architect-Art-t.html> (Erişim tarihi: 07.08.2016)
- Anonim, 2016d.** 123rf. https://www.123rf.com/stock-photo/barcelona_city.html?sti=o9dvodaxc0ouj07oc9 (Erişim tarihi: 14.09.2016)
- Anonim, 2016e.** GettyImages. <https://www.gettyimages.co.uk/detail/news-photo/the-three-large-pyramids-of-menkaure-khafre-and-khufu-loom-news-photo/51739588> (Erişim tarihi: 09.01.2019)
- Anonim, 2016f.** Foundation Le Corbusier. http://www.fondationlecorbusier.fr/corbuweb/morpheus.aspx?sysId=13&IrisObjectId=4676&sysLanguage=en-en&itemPos=9&itemSort=en-en_sort_string1%20&itemCount=78&sysParentName=&sysParentId=64 (Erişim tarihi: 26.12.2016)
- Anonim, 2017a.** Marshable. <https://mashable.com/2015/12/21/muybridge-motion-studies/> (Erişim tarihi: 03.05.2017)
- Anonim, 2017b.** Amaze. <https://www.emaze.com/@AWTWTCR> (Erişim tarihi: 02.05.2017)

Anonim, 2017c. Archdaily. https://www.archdaily.com/548021/bernard-tschumi-on-his-education-work-and-writings/541468e4c07a80712f000064-bernard-tschumi-on-his-education-work-and-writings-image?next_project=no (Erişim tarihi: 04.03.2017)

Anonim, 2017d. OMA. <https://oma.eu/projects/zentrum-fur-kunst-und-medientechnologie> (Erişim tarihi: 05.04.2017)

Anonim, 2017e. Shutterstock. <https://www.shutterstock.com/tr/search/glass+upside+down> (Erişim tarihi: 12.01.2017)

Anonim, 2017f. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=S0cbW5dCPqQ>(Erişim tarihi: 12.01.2017)

Anonim, 2017g. Hoy Cinema. <http://hoycinema.abc.es/noticias/20150529/abci-star-wars-china-201505281347.html> (Erişim tarihi: 25.12.2017)

Anonim, 2017h. WordPress. <https://ayseedakoz.wordpress.com/2017/11/28/history-of-architecture-3/> (Erişim tarihi: 25.12.2017)

Anonim, 2017i. Bigstock. <https://www.bigstockphoto.com/tr/video/search/restoration/> (Erişim tarihi: 25.12.2017)

Anonim, 2017j. KingandMcGaw. https://www.kingandmcgaw.com/prints/paul-lee/komposition-1914-431568?ref=history#431568::border:50_frame:880229_glass:770007_media:1_mount:108644_mount-width:50_size:618,520 (Erişim tarihi: 21.12.2017)

Anonim, 2017k. Redbubble. <https://www.redbubble.com/people/andreinikola/works/29376172-frank-lloyd-wright-falling-water> (Erişim tarihi: 16.04.2017)

Anonim, 2017l. Filmloverss. <https://www.filmloverss.com/yeni-baslayanlar-icin-sinemada-kompozisyon-olusturmak/> (Erişim tarihi: 23.01.2017)

Anonim, 2017m. ResearchGate. https://www.researchgate.net/figure/Gestalt-principles-relevant-to-visualization-Source-White-Paper-Principles-of-Data_fig2_303748493 (Erişim tarihi: 12.12.2017)

Anonim, 2017n. Busy. <https://busy.org/@bybas/heydar-aliyev-culture-center> (Erişim tarihi: 17.04.2017)

Anonim, 2018. Altyazı'nın gayri resmi ve resimli dünya sinema sözlüğü. *Altyazı Aylık Sinema Dergisi*, özel sayı:3, İstanbul, 273 s.

Anonim, 2018a. Essaypedia. <https://essayspedia.blogspot.com/2017/11/power-of-media-in-modern-world.html> (Erişim Tarihi:19.06.2018)

Anonim, 2018b. Boston Public Library. <https://www.bpl.org/bpl-history/> (Erişim tarihi: 03.08.2018)

Anonim, 2018c. Ask Ideas. <https://www.askideas.com/20-most-beautiful-guggenheim-museum-pictures-and-images/the-solomon-r-guggenheim-museum-in-manhattan/> (Erişim tarihi: 03.08.2018)

Anonim, 2018d. TheSpaces. <https://thespaces.com/moshe-safdie-habitat-67/> (Erişim tarihi: 18.11.2018)

Anonim, 2019a. Build Academy. https://buildacademy.com/upper-east-side/413_1r110402_003_sep2/ (Erişim tarihi: 09.01.2019)

Anonim, 2019b. MCM Daily. <https://www.mcmdaily.com/gallery/bucky-gallery-3/> (Erişim tarihi:11.09.2019)

Anonim, 2019c. Live Journal. <https://neulovimka.livejournal.com/13290.html> (Erişim tarihi: 09.05.2019)

Anonim, 2020a. Hope film institute. <https://www.hopefilminstitute.co.zw/green-screen-photos-that-show-how-hollywood-really-works/> (Erişim tarihi: 27.01.2020)

- Anonim, 2020b.** Webofstarwars. <https://webofstarwars.guvna.net/post/185929759063/a-giant-watches-a-podrace> (Erişim tarihi: 27.01.2020)
- Anonim, 2020c.** Archdaily. <https://www.archdaily.com/783216/shanghai-tower-gensler/56da0955e58ece77ee000006-shanghai-tower-gensler-photo> (Erişim tarihi: 30.01.2020)
- Arcan, E. F., Evcı F 1999.** Mimari tasarıma yaklaşım. Tasarım Yayın Grubu, İstanbul, 199 s.
- Aslan, F., Aslan, E., Atik, A. 2015.** İç mekanda algı. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 5(11): 139-151.
- Aydınlı, S. 2008.** “Mekan”dan “mekânsal”a: mekanın zamansallığı / zamanın mekansallığı: Zaman Mekan, Editörler: Şentürer, A., Ural, Ş., Berber, Ö., Uz Sönmez, F., İstanbul, s. 150-161.
- Ayhan, İ. 2017.** Zaman algısı | bu+ açık ders <https://www.youtube.com/watch?v=iZhwdUKYgjc> (Erişim tarihi: 12.07.2017)
- Beşışık, G. 2013.** Sinema ve mimarlıkta mekan kurgusu ve kavrayışı. *Yüksek Lisans Tezi*, DEÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, Bina Bilgisi Anabilim Dalı, İzmir.
- Bielefeld, B., El Khouli, S. 2010.** Adım adım / tasarım fikirleri. YEM Yayınları, İstanbul, 84 s.
- Bozdoğan, M. 2008.** Sinema kavram ve tekniklerinin mimari tasarıma etkileri. *Yüksek Lisans Tezi*, YTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimari Tasarım Anabilim Dalı, İstanbul.
- Broughton, J. 2014.** Film yapmak üzerine. Altıkkırkbeş Yayınları, İstanbul, 80 s.
- Canbulat, T. 2014.** Ressamlar için perspektif. Literatür Yayınları, İstanbul, 175s.
- Ceram, C. W. 2007.** Sinemanın arkeolojisi. Agora Kitaplığı, İstanbul, 222 s.
- Ching, F. D. K. 2010.** Mimarlık: biçim, mekan, düzen. Yem Yayınları, İstanbul, 395 s.
- Colomina, B. 2017.** Mahremiyet ve kamusal kitle iletişim aracı olarak mimarlık. Metis Yayınları, İstanbul, 379 s.
- Edgar-Hunt, R., Marland, J., Rawle, S. 2012.** Film dili. Literatür Yayınları, İstanbul, 191 s.
- Erdal, İ. T. 2006.** Gestalt kuramının grafik tasarıma etkilerinin incelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*, KÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kocaeli.
- Ersoy, E. 2010.** Mimarlık ve sinema etkileşimi bağlamında mekânsal imge kullanımıyla durağan mekanın dinamik mekana dönüşümü. *Yüksek Lisans Tezi*, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimari Tasarım Anabilim Dalı, İstanbul.
- Freeman, M. 2011.** Fotoğrafçının gözü. Remzi Kitabevi, İstanbul, 192 s.
- Gök, C. 2012.** Sinemada kompozisyon derinliği. <http://cuneytgok.blogspot.com/2012/05/sinemada-kompozisyon-derinligi-1.html> (Erişim tarihi: 14.11.2017)
- Gültekin, T. 2017.** Mendelson'un 'duyulara dair mektuplar' eserinde bilinçli ve bilinçdışı güzellik yaklaşımlarının betimlemesinde 1950'den günümüze beden ve mekân algısı. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10(48): 330-337.
- Güngör, İ. H. 2005.** Görsel sanatlar ve mimarlık için temel tasar. Bilgisayar Destekli Baskı ve Reklam Hizmetleri Sanayi ve Ticaret Ltd. Şti., İstanbul, 258 s.
- Güvemli, Z. 1960.** Sinema tarihi: Sinema Makinelerinin İcadı, İstanbul. s. 5-36.
- İnce, T. E. 2007.** Mimarlık sinema ilişkisinin sokak mekanı üzerinden incelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*, GÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Ankara.
- Kırel, S. 2018.** Kültürel çalışmalar ve sinema. İthaki Yayınları, İstanbul, 540 s.
- Kuban, D. 2002.** Mimarlık kavramları. Yem Yayınları, İstanbul, 107 s.

- Le Corbusier. 2011.** Mimarlık öğrencileriyle söyleşi. Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 63 s.
- Le Corbusier. 2012.** Bir mimarlığa doğru. Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 331 s.
- Loos. A. 2016.** Mimarlık üzerine. Janus Yayıncılık, İstanbul, 173 s.
- Mascelli, J. V. 2002.** Sinemanın 5 temel ögesi: Kompozisyon, Editör: Kafalı, N., İmge Kitabevi, Ankara, s. 207-255.
- Melvin, J. 2009.** ...İzmler mimarlığı anlamak. YEM Yayınları, İstanbul, 159 s.
- Monaco, J. 2014.** Bir film nasıl okunur. Oğlak Yayıncılık ve Reklamcılık Ltd Şti., İstanbul, 640 s.
- Nilsen, M. 2019.** Grafik sanat olarak sinema. Doruk Yayıncılık, İstanbul, 316 s.
- Norberg-Schulz, C. 1980.** GeniusLoci – towards a phenomenology of architecture. Rizzoli, New York, 212pp.
- Özer, B., 2009.** Kültür, sanat, mimarlık. YEM Yayınları, İstanbul, 480 s.
- Özön, N. 1972.** 100 soruda sinema sanatı. Gerçek Yayınevi, İstanbul, 224s.
- Öztürk, S. S. 2014.** Mekan-zaman kavramının sinematografiye bağlı değişkenler doğrultusunda mekanın üretilmesindeki rolü. *Yüksek Lisans Tezi*, HÜ Güzel Sanatlar Enstitüsü, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anabilim Dalı, Ankara.
- Pallasmaa, J. 2019.** Tenin gözleri. Yem Yayın, İstanbul, 87 s.
- Paşaoğlu, A. 2015.** Sinema ve mimarlık: iki düşünen imalât. Hayal Perdesi. <https://www.hayalperdesi.net/dosya/84-sinema-ve-mimarlik-iki-dusunen-imalat.aspx> (Erişim tarihi: 23.11.2015)
- Penz, F., 1997.** Architecture in The Films of Jacques Tati , Cinema&Architecture:Melies, Mallet-Stevens, Multimedia, François Penz, MaureenThomas, British Film Institute, London, 63-67, 125pp .
- Roth, L. M. 2006.** Mimarlığın öyküsü. Kabalcı Yayınevi, İstanbul, 720 s.
- Soygeniş, S. 2010.** Mimarlık: düşünmek düşlemek. YEM Yayınları, İstanbul, 136 s.
- Sönmez, M. 2011.** Çağdaş mimarlıkta cephe/yüzey kavramı tartışmaları. *Doktora tezi*, GÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Ankara.
- Şenyapılı, Ö. 1998.** Sinema ve tasarım. ODTÜ Mimarlık Fakültesi Yayınları, Ankara, 202 s.
- Tanju B. 2008.** Mekan-zaman ve mimarlıklar: Zaman Mekan, Editörler: Şentürer, A., Ural, Ş., Berber, Ö., Uz Sönmez, F., İstanbul, s. 168-185.
- Tanyeli, U. 2001.** Teslimiyet nesnesinin temsili sanalın sanallıkla ifadesi, sinema ve mimarlık dosyası. *Arredomento Mimarlık*, (11).
- Tong, B. 2005.** Distopik bilim-kurgu filmlerindeki mekan çözümlenmeleri, 1980-2000. *Yüksek Lisans Tezi*, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimari Tasarım Anabilim Dalı, İstanbul.
- Uluoğlu, B. 2015.** Hayal Perdesi. Hayalle hakikat arasında bir yerde. <https://www.hayalperdesi.net/dosya/85-hayalle-hakikat-arasinda-biryerde.aspx> (Erişim tarihi: 23.11.2015)
- Ulutaş, S. 2017.** Sinema estetiği gerçeklik ve hakikat. Hayalperest Yayınevi, İstanbul, 188 s.
- Yürekli, F. 2008.** Zaman ve mimarlık: Zaman Mekan, Editörler: Şentürer, A., Ural, Ş., Berber, Ö., Uz Sönmez, F., İstanbul, s. 162-165.
- ZemECKis, R. 1994.** Forest Gump filmi. (İzlenme tarihi: 10.10.2017)

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Eyüp GUNDAK
Doğum Yeri ve Tarihi : Kadıköy 19.09.1988
Yabancı Dil : İngilizce

Eğitim Durumu
Lise : Selçuk Anadolu Lisesi 2003-2007
Lisans : Uludağ Üniversitesi 2008-2014
Yüksek Lisans : Bursa Uludağ Üniversitesi 2014-2020

Çalıştığı Kurum/Kurumlar : As Yapı 2013-2015
Bursa Teknik Üniversitesi 2016-2018
Ergin ve Gundak Mimarlık Hizmetleri 2017-Halen

İletişim (e-posta) : eyupgundak@gmail.com

Yayımları : -