



Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Ana Bilim Dalı

**İÇ MEKAN TASARIM KRİTERLERİNİN,
SİNEMADAKİ KURGUSAL MEKANLAR ÜZERİNDEN İNCELENMESİ**

Erdem Yüçetürk

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2016

İÇ MEKAN TASARIM KRİTERLERİNİN,
SİNEMADAKİ KURGUSAL MEKANLAR ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

Erdem Yüçetürk

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü
İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Ana Bilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2016

KABUL VE ONAY

Erdem Yüçetürk tarafından hazırlanan "İç Mekan Tasarım Kriterlerinin, Sinemadaki Kurgusal Mekanlar Üzerinden İncelenmesi" başlıklı bu çalışma, 21.06.2016 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Prof. Pelin Yıldız (Başkan)

Doç. Bilge Sayıl Onaran (Danışman)

Doç. Dr. Nur Ayalp

Doç. E. Nur Ozanozgu

Doç. Selin Mutdoğan

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Prof. Dr. Türev Berki

Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kağıt ve elektronik kopyalarının Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezim/Raporum sadece Hacettepe Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- Tezimin/Raporumun 2 yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

21.06.2016



Erdem Yüçetürk

TEŐEKKÜR

Yüksek lisans eğitimimin başlangıcından bu yana yol gösterici olan hocam ve değerli danışmanım Doç. Bilge Sayıl Onaran başta olmak üzere; tüm katkıları için sevgili hocalarım Prof. Pelin Yıldız, Doç. E. Nur Ozanözgü, Doç. Selin Mutdoğan ve Doç. Dr. Nur Ayalp'e;

Destekleriyle hep yanımda olan sevgili annem ve kardeşime,

Teşekkürlerimi sunarım.



Anneme...

ÖZET

YÜCETÜRK, Erdem. *İç Mekan Tasarım Kriterlerinin, Sinemadaki Kurgusal Mekanlar Üzerinden İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2016.

Sinema ve mekan tasarımı arasındaki etkileşim, bu çalışmayla birlikte ele alınarak, mekanın tanımı, mekanı oluşturan en temel elemanlar, bileşenler ve bunları düzenleme ilkeleri açısından açıklanmıştır.

İlerleyen bölümlerde sinemanın ortaya çıkışı ve gelişim süreci hakkında bilgiler verilerek, ikili arasındaki etkileşim, yönetmenliğini Joseph Kosinski'nin yaptığı Tron Legacy isimli örnek film üzerinden irdelenmiştir. Bu film tasarlanan dijital dünyada geçmekte olan, sanal mekan kurgusuyla yoğun biçimde desteklenmiş fütüristik mekan tasarım sahneleri barındırmaktadır. Filmin sahneleri görsel olarak etkileyicilik sağlamakla kalmayıp, mekan tasarım kriterlerinin uygulanışı açısından da dikkat çekicidir.

Bu çalışma literatür araştırması ve örnek olarak seçilen filmin mekan analizi üzerinden elde edilen veriler ışığında çalışılmış ve yorumlanmıştır.

Anahtar Sözcükler

Mekan, Mekan Tasarımı , Sinema, Sinema Mekanı, İç Mekan

ABSTRACT

YÜCETÜRK, Erdem. *The study of interior design criterias on cinema through fictional places*, Master's Thesis, Ankara, 2016.

Discussed together with this study, the interaction between cinema and location design is explained with regard to the description of the place, the most fundamental elements comprising the location, components and principles of correcting them.

In following chapters, the interaction between these two is examined through the sample movie named *Tron Legacy*, which is directed by Joseph Kosinski, by providing information related to the advent of the cinema and its development process. This movie contains futuristic location design scenes supported intensely with virtual location fiction, taking place in a designed digital space. Scenes of the movie do not only prove to be impressive, but also striking with regard to the implementation of location design criteria.

This study has been conducted and interpreted in the light of data collected through literature research and location analysis of the movie that is selected as sample.

Keywords

Space, Space Design, Cinema, Cinematic Spaces, Interior

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY.....	i
BİLDİRİM.....	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
ADAMA	iv
ÖZET.....	v
ABSTRACT.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	xi
TABLOLAR DİZİNİ.....	xxi
1. BÖLÜM: GİRİŞ.....	1
1.1. Araştırmanın Konusu.....	1
1.2. Araştırmanın Amacı.....	2
1.3. Araştırmanın Alanı ve Yöntem.....	2
2. BÖLÜM: SİNEMANIN ORTAYA ÇIKIŞI ve TARİHSEL GELİŞİMİ.....	3
2.1. Sinemanın Ortaya Çıkışı.....	3
2.1.1. Sinemanın Doğuşu.....	3
2.1.2. Sinema Filminin Teknik Tanımı ve Özellikleri	4

2.2. Sinemanın Tarihsel Gelişimi	5
2.2.1. İlk Sinema Gösterimleri.....	5
2.2.2. Sinemanın İlerleyen Gelişim Süreci ve mekan	6
3. BÖLÜM: SİNEMA VE MEKAN İLİŞKİSİ	10
3.1. Sinemanın Mimari Tasarımla Etkileşimi	10
3.2. Mekanı Oluşturan Elemanlar, Bileşenler ve Düzenleme İlkeleri ..	12
3.2.1. Mekanın Tanımı.....	12
3.2.2. Mekanı Oluşturan Temel Elemanlar.....	15
3.2.3. Mekanı Oluşturan Bileşenler.....	22
3.2.3.1. Işık.....	22
3.2.3.2. Renk.....	24
3.2.3.3. Doku ve Malzeme.....	26
3.2.3.4. Donatı.....	27
3.2.4. Mekan Düzenleme İlkeleri.....	27
3.2.4.1. Aks	27
3.2.4.2. Denge.....	28
3.2.4.3. Uyum ve Bütünlük.....	29
3.2.4.4. Ritim.....	29
3.3. Sinemada Mekanın Oluşturulması	31
3.3.1. Mevcut Mekan Kurgusu.....	31

3.3.1.1. Mevcut Mekanın Olduđu Gibi Kullanımı.....	31
3.3.1.2. Mevcut Mekanın Yeniden Kurgulanması.....	33
3.3.2. Kurgusal Mekan.....	34
3.3.2.1. Sanal Mekan Kurgusu.....	34
3.3.2.2. Gerçek Mekan Kurgusu.....	36
3.4. Kullanım Biçimlerine Göre Sinemada Mekan.....	38
3.4.1. Fon Olarak Mekan Kullanımı.....	38
3.4.2. Tamamlayıcı Eleman Olarak Mekanın Kullanımı.....	40
3.4.3. Ana Eleman Olarak Mekanın Kullanımı.....	42
4. BÖLÜM: ÖRNEK FİLM ÜZERİNDEN İNCELEME: “TRON LEGACY”	44
4.1. TRON LEGACY film özeti.....	44
4.2. Mekanı Oluşturan Temel Elemanlar Üzerinden Filmin Analizi...45	45
4.3. Mimari öğeler: Dış Mekan Analizi.....	47
4.3.1. Kent ve Kent Dokusu.....	47
4.3.2. Sokak ilişkileri.....	49
4.3.3. Kamusal Alan.....	51
4.4. Mimari öğeler: İç Mekan Analizi.....	52
4.4.1. İç Mekan Bileşenlerinin Film Üzerinden Analizi.....	54
4.4.1.1. Işık.....	54
4.4.1.2. Renk.....	55

4.4.1.3. Doku ve Malzeme.....	57
4.4.1.4. Donatı.....	58
4.4.2. İç Mekan Düzenleme Kriterlerinin Film Üzerinden Analizi	65
4.4.2.1. Aks.....	65
4.4.2.2. Denge.....	66
4.4.2.3. Uyumve Bütünlük.....	68
4.4.2.4. Ritim.....	69
4.4.3. Mekanların Kullanım Biçimlerine Göre Film Üzerinden Analizi.....	70
5. BÖLÜM: GENEL DEĞERLENDİRME VE SONUÇ.....	73
KAYNAKÇA.....	76

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 2.1.: Lumiere Kardeşler Kaynak: Šechtl & Voseček, 2008.....	3
Şekil 2.2.: Nickelodeon Sinema Salonu, 1905 Kaynak: Butler, 2016.....	6
Şekil 3.1.: Noktanın Merkezsel Hareketleri Kaynak: Ching, 2010.....	16
Şekil 3.2.: Noktasal Etkide Mekan Örneği Kaynak: Event Horizon, 1997.....	17
Şekil 3.3.: Çizginin Oluşumu Kaynak: Ching, 2010.....	18
Şekil 3.4.: Çizgisel Etkide Mekan Örneği Kaynak: Interstellar, 2014.....	19
Şekil 3.5.: Düzlemlerin Oluşumu Kaynak: Ching, 2010.....	20
Şekil 3.6.: Hacimlerin Oluşumu Kaynak: Ching, 2010.....	21
Şekil 3.7.: Düzlemlerin Hacim Oluşturmasına Mekan Örneği Kaynak: Star Wars, The Phantom Menace.....	21
Şekil 3.8.: Işığın Dramatik Etkisine Mekan Örneği Kaynak: Gladiator, 2000.....	23

Şekil 3.9.: Rengin Mekanda Dikkat Çekici Kullanımı	
Kaynak: Beyond The Black Rainbow, 2010.....	25
Şekil 3.10.: Mekanda Doku Etkisi Örneği	
Kaynak: Prometheus, 2012.....	26
Şekil 3.11.: Mekanda Aks Etkisi	
Kaynak: Thor, 2012.....	27
Şekil 3.12.: Uzay Gemisi İç Mekan Simetrik Denge Örneği	
Kaynak: Star Wars : The Empire Strikes Back 1980.....	28
Şekil 3.13.: Radyal Simetri Örneği	
Kaynak: Ender's Game 2013.....	29
Şekil 3.14.: Taht Odası Mekanda Ritim Etkisi	
Kaynak: Game of Thrones, 2011.....	30
Şekil 3.15.: Mevcut Mekanın Olduğu Gibi Kullanımına Örnek	
Kaynak: Slumdog Millionaire,2008.....	32
Şekil 3.16.: Mevcut Mekanın Yeniden Kurgulanması Örneği	
Kaynak: The Notebook,2004.....	33
Şekil 3.17.: Koridor Sahnesi	
Kaynak: Event Horizon,1997.....	36
Şekil 3.18.: Kolezyum Sahnesi	
Kaynak: Gladiator, 2000.....	37
Şekil 3.19.: Gerçek Mekanın Kurgusu Örneği	
Kaynak: Titanic,1997.....	38

Şekil 3.20.: Fon Olarak Mekan Kullanımı Örneği Kaynak: Pixels,2014.....	39
Şekil 3.21.: Fon Olarak Mekan Kullanımı Örneği Kaynak: Inception,2010.....	39
Şekil 3.22.: Fon Olarak Mekan Kullanımı Örneği Kaynak: Match Point,2005.....	40
Şekil 3.23.: Tamamlayıcı Eleman Olarak Mekan Kullanımı Örneği. Kaynak: Evil Dead,2013.....	41
Şekil 3.24.: Tamamlayıcı Eleman Olarak Mekan Kullanımı Örneği. Kaynak: Evil Dead,2013.....	42
Şekil 3.25.: Ana Eleman Olarak Mekan Kullanımı Örneği Kaynak: Room, 2015.....	42
Şekil 3.26.: Ana Eleman Olarak Mekan Kullanımı Örneği Kaynak: Room, 2015.....	43
Şekil 4.1.: “Tron Legacy” Film Afişi Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	44
Şekil 4.2.: Nokta – Çizgi Oluşumu Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	45
Şekil 4.3.: Nokta – Çizgi Oluşumu Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	45
Şekil 4.4.: Nokta – Çizgi Oluşumu Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	46

Şekil 4.5.: Nokta – Çizgi Oluşumu Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	46
Şekil 4.6.: Düzlem – Hacim İlişkisi Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	46
Şekil 4.7.: Düzlem – Hacim İlişkisi Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	46
Şekil 4.8.: Hacim – Biçim İlişkisi Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	46
Şekil 4.9.: Hacim – Biçim İlişkisi Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	46
Şekil 4.10.: Odaları İçine Alan Kadraj Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	47
Şekil 4.11.: Şehir Görüntüsü Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	48
Şekil 4.12.: Gerçek Dünyadan Sokak Görüntüsü Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	49
Şekil 4.13.: Dijital Dünya Sokak Görüntüsü Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	49
Şekil 4.14.: Gerçek Dünya Yol Dokusu Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	49
Şekil 4.15.: Dijital Dünya Yol Dokusu Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	50

Şekil 4.16.: Dijital Dünya Mobil Yer	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	50
Şekil 4.17.: Yol Çizgileri	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	50
Şekil 4.18.: Cadde Görünüş Sahnesi	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	50
Şekil 4.19.: Sokak Görüntüsü	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	51
Şekil 4.20.: Sokak Görüntüsü	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	51
Şekil 4.21.: Sokak Görüntüsü	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	51
Şekil 4.22.: Sokak Görüntüsü	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	51
Şekil 4.23.: Kolezyum	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	52
Şekil 4.24.: Kolezyum İç Görüntüsü	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	52
Şekil 4.25.: Kolezyum	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	52
Şekil 4.26.: Kolezyum	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	52

Şekil 4.27.: Asansör Sahnesi	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	53
Şekil 4.28.: Kevin Fynn'in Evi	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	53
Şekil 4.29.: Ofis Sahnesi	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	53
Şekil 4.30.: Bar Sahnesi	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	53
Şekil 4.31.: Bar Sahnesi	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	53
Şekil 4.32.: Kolezyum Savas Alanları	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	54
Şekil 4.33.: Işık Etkisi	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	54
Şekil 4.35.: Işık Etkisi	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	54
Şekil 4.36.: Kevin Fylnn'in Evine Işık Açıkken Uzaktan Bakış	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	55
Şekil 4.37.: Giyilebilir Teknoloji Örneği	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	55
Şekil 4.38.: Işık Motorsikleti ve Yollar	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	55

Şekil 4.39.: Renk Kullanımına Örnek Bir Sahne Görüntüsü Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	56
Şekil 4.40.: Kevin Flynn'in Oyun Merkezi Binasının Gerçek Versiyonu Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	56
Şekil 4.41.: Kevin Flynn'in Oyun Merkezi Binasının Dijital Dünya Versiyonu Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	57
Şekil 4.42.: Kevin Flynn'in Evi Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	57
Şekil 4.43.: Gerçek Dünyadan Bir Pencere Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	58
Şekil 4.44.: Sanal Dünyadan Bir Pencere Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	58
Şekil 4.45.: Kevin Flynn'in Kendi Evinde Pencerenin İçinde Geçışı Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	59
Şekil 4.46.: Kevin'in Evinden Kapı Görüntüsü Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	59
Şekil 4.47.: Kapı Görüntüsü Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	59
Şekil 4.48.: Ofis Kapı Görüntüsü Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	60
Şekil 4.49.: Bardaki merdiven Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	60

Şekil 4.50.: Bardaki Merviden	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	60
Şekil 4.51.: Bardaki Merviden	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	61
Şekil 4.52.: Bardaki Merviden	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	61
Şekil 4.53.: Asansör	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	61
Şekil 4.54.: Asansör ve Mekan İlişkisi	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	61
Şekil 4.55.: Asansör Görüntüsü	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	62
Şekil 4.56.: Asansör Görüntüsü	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	62
Şekil 4.57.: Bina Dışına Entegre Asansör Görüntüsü	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	62
Şekil 4.58.: Kevin Flynn'in Evi Koridor Görüntüsü	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	63
Şekil 4.59.: Mobil Depolama	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	64
Şekil 4.60.: Zemin Dokusu örneği	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	64

Şekil 4.61.: Yemek Masası Görüntüsü	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	64
Şekil 4.62.: İkili Koltuk	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	64
Şekil 4.63.: Depolama Alanı Örneği	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	64
Şekil 4.64.: Depolama Alanı Kapalı	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	65
Şekil 4.65.: Depolama Alanı Açık	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	65
Şekil 4.66.: Bar Mekanına Yaklaşım	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	66
Şekil 4.67.: Bara Giden Mekanın Aydınlatması	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	66
Şekil 4.68.: Oyun hazırlık odası	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	67
Şekil 4.69.: Oyun Hazırlık Odası	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	67
Şekil 4.70.: Oyun Hazırlık Odası	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	67
Şekil 4.71.: Oyun Hazırlık Odası	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	67

Şekil 4.72.: Toplantı Odası	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	67
Şekil 4.73.: Ofis Giriş Alanı	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	67
Şekil 4.74.: Barın Karşıdan Görüldüğü Sahne	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	68
Şekil 4.75.: Bar Sahnesi Üstten Görüntüsü	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	69
Şekil 4.76.: Tren ve Peronları Sahnesi	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	69
Şekil 4.77.: Savaş Hangarı Sahnesi	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	70
Şekil 4.78.: Sam Flynn'in Evi	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	70
Şekil 4.79.: Ironworkers Bridge	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	70
Şekil 4.80.: Kevin Flynn'in Evinin Görüntüsü	
Kaynak: Tron Legacy, 2010.....	71

TABLolar DİZİNİ

Tablo 5.1.: Tron Legacy filminin iç mekan elemanları, bileşenleri ve düzenleme ilkeleri açısından değerlendirilmesi.....74

Tablo 5.2.: Tron Legacy filminin mekan kullanımları açısından incelenmesi.....75



1. BÖLÜM

GİRİŞ

1.1. ARAŞTIRMANIN KONUSU

Sinemanın bulunması ile tasarım alanının ilişki kurduğu yeni bir sanat dalı ortaya çıkmıştır. Sinema icadından günümüze kadar geçen süre içerisinde mekan tasarımı ile olan ilişkisinde çok yol kat etmiştir. Sinema, mekanın baskın algısını kendi teknikleri ile sinemasal mekan olarak yeniden üretmektedir.

Sinema ve tasarımın karşılıklı olarak etkilenmelerine ve birbirlerini kullanmalarına neden olan durumlar gözden geçirildiğinde, bu ikilinin birlikteliği hem mimarlık hem de sinemanın kendini kazanımları açısından önemli bir yere sahiptir.

Mimarlıkta dinamik tasarımların yaygınlaşmasıyla, günümüz mimarları da, mimari mekanları tasarlarlarken ve temsil ederken, temsil aracı olarak yalnızca plan, görünüş ya da kesit gibi düzlemsel temsillerle yetinmezler. Perspektif ve aksonometri gibi klasik temsillerden faydalandıkları gibi kolaj, montaj, sekans, animasyon gibi sinema ile benzerlikler kuran çoklu karelere ihtiyaç duyarlar. Disiplinler arası temsillere başvurarak gerçekçi mekan deneyimi algısını öngörmeye ve yansıtmaya çalışırlar. Mekanları, tıpkı sinemadaki sekanslar gibi insan ölçeğinden “görüntü serileri” kullanarak temsil ederek gerçekçiliği yakalamaya çalışırlar.

Mimarlık ve sinema belki de tüm sanat dalları içinde mekan ve zaman duygusunu oluşturma koşullarına en çok sahip olanlardır. Bunlardan ilki bunu gerçek parametrelerle yaparken (strüktür, hacim, yüzey...); ikincisi öyleymiş gibi duygusunu yaratır ve bu duyguyu sinemasal araçlarla ne kadar güçlü yaratabilirse o kadar başarılıdır. Bu özellik yani hem mimari hem de sinemasal koşullarla yaratılabilen mekan ve zaman ortamı insanın çağdaş kültürel ortamındaki en önemli imge kaynakları arasında yer alır. Bu çalışma, mimarlık ve

sinema etkileşiminin, bahsedilen kriterler kapsamındaki sinemasal mekana olan etkileri örnek film üzerinden yorumlanacaktır.

1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI

Mekan tasarımının yoğun bir biçimde sinema tarafından kullanımı doğal bir sonuç olarak iç mekan tasarımının bundan farklı boyutlarda geri besleme sağlamasını da beraberinde getirmiştir.

Bu nedenle yapılan her film gerek görsel, gerek düşünsel olarak mekan tasarımına katkı sağlayacak bilgiyi içinde barındırmaktadır. Sinema örneklerinin kurgusal mekanlar konusunda tasarımcılara yeni yollar açtığı söylenebilir.

Bu bağlamda çalışmada, sinema örnekleri üzerinden sinemasal mekanlar incelenerek tasarım ile ilişkisi ele alınacaktır.

Yapılacak çalışma dört bölüm altında toplanacaktır; Çalışmanın ilk kısmını iç mekan tasarım kriterleriyle ilgili kavramların ve yöntemlerin tanımlanması, ikinci ve üçüncü bölümlerinde ise sinemanın gelişim süreci ve sinemanın mekan tasarımıyla olan ilişkisinden bahsedilecektir. Birbirlerinin devamı şeklinde ilerleyen bu bölümlerin ardından örnek film analizi ve yorumlamalar ile sonuca ulaşılabacaktır.

1.2. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Çalışmanın temel aldığı yöntem, konuyla doğrudan ya da dolaylı yollardan ilgili kaynakların taranması ile bir çerçeve oluşturup, genel olarak kütüphaneler, elektronik kaynaklar, güncel makale ve kitaplar, konuyla ilgili daha önce yazılmış olan yerli ve yabancı tezlerden faydalanarak mimari bir bakış açısından incelemeler ve değerlendirmeler yapılması, ayrıca seçilen örnek film ile iç mekan tasarımında somut karşılığını aramak ve mekan analizleri yapmak esasına dayanmaktadır.

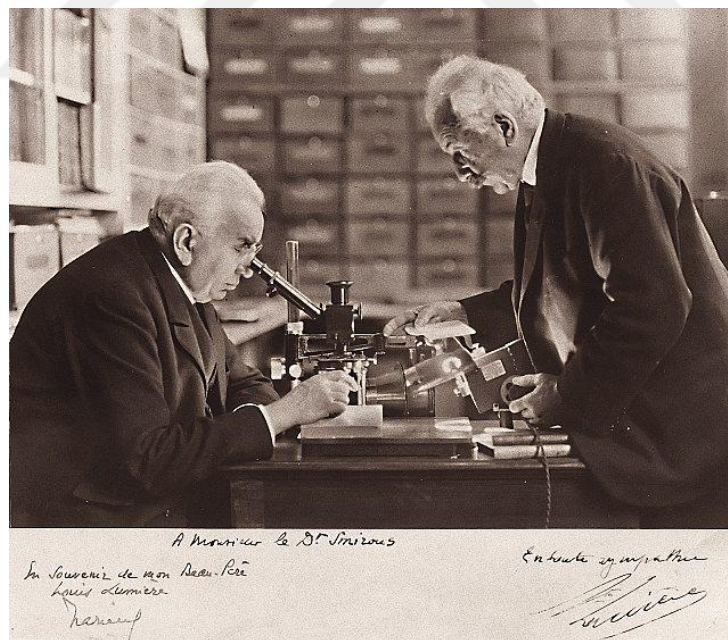
2. BÖLÜM

SİNEMANIN ORTAYA ÇIKIŞI, TARİHSEL GELİŞİMİ

2.1. SİNEMANIN ORTAYA ÇIKIŞI

2.1.1. Sinemanın Doğuşu

Hareketsiz görüntülere hareket kazandırmak için uğraşan Lumiere kardeşlerin (Şekil 2.1.) Paris'te 1895 yılında Grand Kafe'de düzenledikleri gösterim ile ortaya çıkan sinematografi, görüntüyü ışığa duyarlı maddeler üzerinde kaydetme durumu olarak açıklanabilir. Bu yöntem 1800'lerin başından beri uygulanıyor olsa da "hareketli film sanatı" farklı fotoğrafama teknikleri gerektirmektedir. Görüntü yönetmenleri ilk zamanlarda genellikle hem kamera operatörlüğünü hem de



Şekil 2.1. Lumiere Kardeşler

Kaynak: Šechtl & Voseček, 2008

yönetmenliğini üstlenmişlerdir. Fakat sanat formu ve teknoloji geliştikçe, yönetmen ve kamera operatörleri arasındaki ayırım belirginleşmeye başlamıştır.

Yapay ışıklandırma ve ışığa duyarlı filmlerin gelişimiyle birlikte sinematografi bir uzmanın varlığını zorunlu kılmıştır (Öztürk, 2012).

2.1.2. Sinema Filminin Teknik Tanımı ve Özellikleri

Karmaşık bir sanat olan sinema, teknik beceri gerektirir. Işık geçirgen bir film şeridi üstündeki görüntüler bir perde üzerine ışık yardımı ile arka arkaya denk getirildiğinde, hareket eder gibi algılanmaktadır. Nedeni ise görüntü yok olduktan sonra da, beynin gözün ışığa duyarlı dip zarı üzerine gelen görüntüyü kısa da olsa bir süre daha saklayabilmesidir. Görüldüğü süreden daha uzun bir süre algılanan ağıtabakadaki bu yansıma kaybolmadan bir diğer görüntü ağıtabakaya düşerse, her görüntü birbirinin devamı olarak algılanır. Bu görsel hareket yanılması beynin yarattığı bir olaydır. Bu yöntemle bir durumu ya da hikayeyi anlatmaya istinat ettiren görsel sanat dalı sinema olarak tanımlanabilir.

Sinema kamerası ile çekilen kareler filmin üzerine kayıt edilir. Gösterim esnasında bu görüntüler projeksiyon aletiyle perdenin üzerine devam eden biçimler olarak yansıtılır. Hazırlanan film gösterime hazır duruma gelmeden önce laboratuvarlarda çeşitli işlemlerden geçirilir ve projeksiyon makinesine takılmadan önce bir film makarasına sarılır. Projeksiyon makinesinden çıkan ışık filmi aydınlatırken, makarada belirli bir hızda döner vaziyettedir. Işığa duyarlı olduğundan dolayı film üzerindeki görüntüler istenildiğinde büyütülebilir. Sinemada, 70,35,16 ve 8 mm olmak üzere 7,5 ile 300 metre uzunluğunda film şeritleri işlem görür. Bu şeritlerin kenar kısımlarında düzenli boşluklarla dizilmiş olan delikler, şeridin kamera makarasının veya projeksiyon aletinin dişlilerine sabit ve oynamayacak şekilde sarılabilmesini, kayma yapmadan her bir görüntünün eşit zaman dilimleri içinde aktarılmasını sağlar. Görüntüyü sağlıklı bir biçimde ortaya koymak için film sabit bir hızla ilerlemelidir ki hareketli ve anlamlı bir görüntü elde edilebilsin (Öztürk, 2012).

Sessiz filmlerde ekrandan saniyede 16 görüntü karesi geçerken, bu sayı sesli filmlerde saniyede 24 film karesine çıkmaktadır. Fotoğraf makinesi ile aynı ilkelere dayanarak çalışan film çekme aygıtı olan kameranın en önemli niteliği belirli aralıklarla ve oldukça hızlı bir şekilde görüntüleri film şeridinin üstüne kayıt etmesidir. Sinemada film şeritlerine göre 8, 16, 35 ve 70 milimetrelik kameralar kullanılır. Bu kameralardan 8 milimetrelik olanlar genelde amatör kişiler tarafından kullanılırken, genel olarak sinema filmi çekimlerinde 35 milimetrelik kameralar tercih edilir.

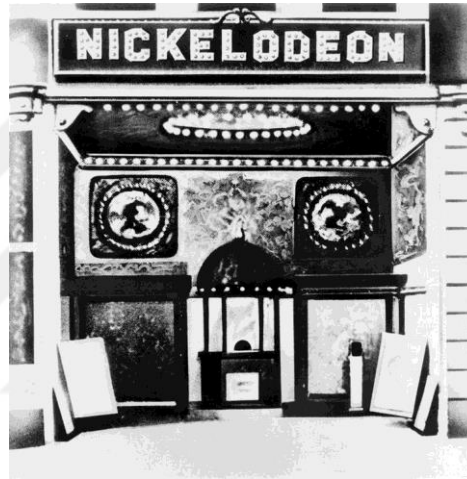
Lumiere kardeşlerin kaydedici ve aynı zamanda gösterici olarak ürettiği sinematografından bu zamana kamera sistemleri ciddi farklılaşmalar geçirmiştir. Gösterim ve kayıt etme süreç içerisinde birbirlerinden ayrılarak, daha küçük ve kullanımı rahat boyutlara ulaşmıştır. Motor kullanarak ışık gören kameralar el ile ışık gören kameraların yerini almıştır. Görüntüyle birlikte sesi de kaydeden sesli kameralar motor gürültüsünü önleyen sistemlerle geliştirilmiştir. Günümüzde saniyede 24 kare çeken 35 milimetrelik kameralar kullanılmaktadır. Bu çekim hızı artırılıp veya azaltılıp hareketin hızlanması veya yavaşlanması sağlanmış olur. Projeksiyon makinesi gösterimler anında film sahnelerinin aralarında kapanarak ve ışık kesme işlemi gerçekleştirir. Gözümüz hareketlerin aslında kesintili olduğunu ayırt edemez çünkü bu işlem çok hızlı bir biçimde gerçekleşir (Öztürk, 2012).

2.2. SİNEMANIN TARİHSEL GELİŞİMİ

2.2.1. Sinemanın İlk Gösterimleri

Başlangıçta sinema basit bir eğlence türü ya da ilginç bir deney olarak görülmekteydi. Genellikle evlerde ya da laboratuvarlarda düzenlenen ilk film gösterimleri, ufak gruplar eşliğindeki toplantılarda gerçekleşmiştir. Hızlı bir şekilde ivmelenen sinema ilgisi karşısında daha büyük olarak nitelendirilebilecek salonlarda halk katılımına açık ücretli gösteriler düzenlenmeye başlamıştır.

Yaygın bir eğlence aracına dönüşmesi kısa sürede gerçekleşen sinema, yirminci yüzyıl başında ciddi bir sanayi ve ticaret alanı konumuna gelmiştir. Daha sonraki zamanlarda Nickelodeon (Şekil 2.2.) adı verilen ve yalnızca film gösterimlerinin yapıldığı, çok küçük miktarda bir parayla girilen sinema salonları özellikle ABD’de hızla yaygınlaşmıştır. Dönem zamanında, teknik problemler sebebiyle filmler sık aralıklarla duraksama yaşadığından izleyicileri meşgul etmek ve film gösterim salonlarını terk etmemelerini sağlamak için büyük efor harcanmıştır (Öztürk, 2012).



Şekil 2.2. Nickelodeon Sinema Salonu, 1905

Kaynak: Butler, 2016

2.2.2. Sinemanın İlerleyen Gelişim Süreci ve Mekan

Sesi ve görüntüyü birlikte kaydeden bir aygıt sinemanın ilk yıllarında henüz olmadığından yapılan ilk filmler sessizdir. Bu duruma bir çözüm olarak Fransa’da 1912 yılında film gösterileri, pikap ve yükselteç gibi aygıtlar devreye sokularak müzik ile beraber gösterilmeye başlanır. İzleyicilerin görüntülerin sesli olmasına büyük ilgi gösterdiği bu yenilikle birlikte ortaya çıkmış olur. ABD’li olan sinemacı Edwin S. Porter o dönemlerde yenilik sayılabilecek bir yöntemi denemiş ve kamerayı hareket ettirerek zaman zaman uzaktan ve uzun şekillerde bazen de yakından ve kısa çekim şekillerde yaptığı çekimler ile hareketlilik ve canlılık

hissini sağlamayı başarmıştır. Bu durum korku, heyecan gibi istenilen etkileri izleyici üzerinde oluşturmuştur (Ergin, S., 2007).

Görüntüyle eşlenen bir plağın üzerine kaydedilen ses diyalog içeren filmlerde kullanılmaktaydı. Yapımcıları bu alana çeken izleyicinin diyalog içeren filmlere gösterdiği olağanüstü ilgi olmuştur. Yaklaşık 1912'ye kadar, izleyicinin komedi türündeki 6-7 filmi peş peşe izlediği tek makaralık 6-10 dakika süren kısa filmler çekilmekteydi (Ergin, S., 2007).

Birkaç makaralık daha uzun filmlerin yapılması sonraki yıllarda başlamıştı. Quo Vadisi adlı İtalyan yönetmen Enrico Guazzoni'nin çektiği film dünyada büyük bir hayranlık yaratmıştır. ABD'li yapımcılar bu filmin hemen arkasından sinema izleyicisinin beğeneceği tipdeki roman ve öyküleri arka arkaya senaryo olarak kullanıp filmler çekmeye devam etmişlerdir. Çektikleri bu filmleri yüksek ücretler karşılığında izleyici ile buluşturmaya başlamışlardır. İlk filmler ortalama olarak 90 dakika sürmekteydi. Daha büyük ve daha rahat sinema salonları sinemadaki bu hızlı gelişmelerin ardından bir gereklilik haline gelmiştir.

İtalya ve Fransa'nın başı çektiği Avrupa ülkeleri 1. Dünya Savaşı'ndan önceki dönemde sinema konusunda yeterince ileri düzeydeydi. Komedi ve korku alanındaki ilk filmler bahsi geçen ülkelerde çekilmiştir (Öztürk, 2012).

Oyunculuk gücü oyuncuların fiziksel özelliklerinin yanında aranılan bir özellik olmaya başlamıştır. Bu yıllar içinde pek çok sinema yıldızı büyük kitleler tarafından tanınmaya başlamıştır. Ne yazık ki, 1. Dünya Savaşı'nın ortaya çıkışıyla beraber sinemanın Avrupa ayağı neredeyse yıkıma uğramıştır çünkü kamera filmi için kullanılan şeridin ham maddesi aynı zamanda barut yapımı için de kullanılmaktadır.

Bu gelişmelerle yine aynı yıllarda ABD sineması yükselmeye başlamıştır. Hoşgörüsüzlük ve Bir Millet'in Doğuşu isimli sinema filmleri sayesinde ismini

ortaya ıkaran ABD’li ynetmen David Griffith sinema konusunda klasik tarzdaki aktarımın ilklerinden sayılır. Sinemada film teknięi aısından yenilikler getiren Griffith, sinema kavramını sadece hoř vakit geirilen bir ara halinde olmaktan alıp seyircinin dřnmesini de saęlayan ok ynl bir ifade vasıtasına evirmiřtir. ABD’de sinema sektrnde sreleri uzun ve retim harcama deęerleri olduka fazla olan filmler arka arkaya ekilmeye bařlamıřtır. 1. Dnya savařı ardından sinemanın byk geliřmeleri Almanya’da ortaya ıkmıřtır. 1919 ve 1933 yılları arasında Alman sineması altın aęını yařamıřtır. Gsteriřli dekorlar ve kostmlerin olduęu tarihe dair filmlerin yanı sıra Ernst Lubitsch (1892-1947), Robert Wiene (1881-1938), Fritz Lang (1890-1976) ve Friedrich W.Murnau’nun (1889-1931) liderlięinde “Alman Dıřavurumculuęu” olarak nlenen bir hareket ortaya ıkmıřtır. Bu izlenen yntemler kendine zg karakter oyuncusu yaratmayı bařarmanın yanında ıřık ve dekor kullanımlarındaki byk beceriklilikle de, dnya sinemasını nemli dzeyde etkilemiřlerdir.

Ynetmenlięini Robert Wiene’nin gerekleřtirmiř olduęu Doktor Caligar’nin Odası ve Fritz Lang’ın Metropolis filmleri retildikleri zamandan bu tarihe kadar sinema sektrne yn vermiř eserlerdir. Bu dnemlerde geliřen ciddi bir bařka olay da Rusya’da aılan ilk sinema okulu olan Devlet Sinema Enstits’nn 1919 yılında kurulmuř olmasıdır. Rusya film sanayisi aısından 1917 Ekim devrimi ncesi en zayıf dnemini yařamaktadır. Bu zaman diliminde ok sayıda dil konuřulan ve okur yazarlık oranının ok dřk olduęu Rusya’da 160 milyon insan yařamını srdrmektedir. lkenin bařı konumundaki kiřiler, bu ok nfuslu byk lkede sinema faktrnn ortak bir hedef ynnde insanları bir araya getirebilecek bir vasıta olarak deęerlendirirler. Sinemaya tanınan bu byk nclk ile o dnemde teknik donanım eksiklięine raęmen olduka fazla zellikli film ortaya ıkartılır.

1920’li yıllarda sinema ABD’nin sanayi alanlarının en byklerinden biri konumuna gelir. Metro-Goldwyn-Mayer, Paramount, United Artists gibi ok byk film ortaklıkları yine o dnemlerde kurulmuřtur. İklim kořullarının yumuřak olduęu ve aık hava ekimi iin olduka uygun olan Los Angeles řehrinde Hollywood,

sinema sanayisi için ABD'nin merkezi konumuna gelir. Bu zaman zarfında, 40 milyon dolaylarında (yarısı 20 yaş altı olan) ABD'linin metodik bir şekilde her hafta sinemaya gittiği bilinmektedir (Öztürk, 2012).



3. BÖLÜM

SİNEMA VE MEKAN İLİŞKİSİ

3.1. SİNEMANIN MİMARİ TASARIMLA ETKİLEŞİMİ

“Tasarım” sinemada yer aldığı anda, var olan görüntülerin olduğu gibi yansıtılmasının ardında önemli bir çabanın bulunduğu anlaşılmalıdır. Güncel yaşamın kesitleri ilk sinema gösterimlerinde olduğu gibi görüntülemekteydi. Uzun yıllar boyunca ilk gösterimlerde sunulan filmlerin benzerleri çekilerek yayınlandılar. Bir tasarım kaygısı olmayan bu filmlerin ardından, “olanı olduğu gibi aktarmakla yetinmemek gereği” hissedildiğinde sinema için bir yeniliğin kapıları aralanmış oldu. Görsel tasarım da sinemanın doğası gereği önem kazanmıştır. Sinemanın görsel sanat dalları arasına katılması da bu önemin verilmesiyle birlikte gerçekleşmiştir.

1930’lu yılların sonlarından bu yana renkli görüntüyle devam etmekte olan sinema ondan öncesinde siyah-beyaz görüntülerden oluşmaktaydı. Tasarım sinema için yalnızca görüntü değil; aynı zamanda ona destek olan öğelerin de yer aldığı bir genel süreç olarak tanımlanmalıdır. Sinema denilince akla ses efektleri ve müzik de gelmelidir yalnızca diyaloglar anlaşılmalıdır. Sinemanın özellikle son yıllarda düşsel dünyayı görüntüleme çabasına giriştiği ve gerçek dünyanın dışına çıktığı bilinmektedir. Sinema sanayisi için “Düş Sanayi” yakıştırması sinema sanayisi için bu sebeple yapılmıştır. Bir anlamda sinema düşler üretmekte ve bu düşleri herkes için görünür kılmaktadır (Şenyapılı Ö., 2002).

Mimarlık sinemanın ortaya çıkışı ile kendine ilişki kurduğu yeni bir sanat dalı bulmuştur. Mimarlık ve sinema ilişkisi sinemanın icadından günümüze kadar geçen sürede çok yol kat etmiştir. Mimar İpek Türelî’ye göre; insan eli ile bakış arasına makinenin girmiş olması, sinemanın fotoğraf dışındaki sanatlardan ayrıldığı noktadır. Artık gözlerimiz yerine kamera seyircisi için görmektedir. Bu

da mekanın ölçüsü konumundaki insan ve onun perspektif anlayışından çok farklıdır.

Kentin ve mimarlığın gelişen şehir ve modern yaşam tarzında da makinelerin ölçeğinde üremekte ve üretmekte olduğu görülmekte, sinemanın başlangıç dönemine denk gelen bu zaman diliminde iki alanın paralellikleri bu ortak dönem içerisinde karşılıklı etkileşimlerle gelişim göstermektedir (Türel, 2001).

Mimar Katherine Shonfield, bu etkileşim için şöyle demektedir; “Filmler her gün şehirlerde, binalarda ve odalarda oluşturulmakta ve her gün mimarlar ve şehir planlamacılar şehirler, binalar ve odalar hakkında kararlar vermektedirler. Beceriklilikleri aslında aynı mevzuya adreslenmiş olsa da; değişik dünyalarda yaşamaktadırlar.” (Shonfield, 2000)

Mimarlık sinema ilişkisi denildiğinde; bu iki sanatın birbirlerinden etkilenmelerine, bir araya gelmelerine ve birbirlerini kullanmalarına neden olan etkenler akla gelmelidir. Bu birliktelik, hem mimarlık hem de sinemanın kendini geliştirmesi adına önemli bir yere sahiptir. Mekan tasarımı ve sinema etkileşimine neden olan etmenler belirlenerek hangi yollarla bu etkileşimin gerçekleştiği, mimarlığın bu etkileşimden ne şekilde fayda sağladığı ya da sağlaması gerektiği, mimarlık ve sinema arasındaki bağı kuran bu etmenlere mimarlığın nasıl bir bakış açısıyla yaklaşması gerektiği üzerinde durulabilir.

Sinemanın icadıyla başlayan mekan tasarımı ve sinema ilişkisi, günümüze kadar sıkı bir bağa dönüşmüş ve farklı şekillerde gelişmiştir. İki alan da birbirlerini kullanmışlar ve birbirlerinden etkilenmişlerdir. İki yönlü olarak gelişen bu etkileşim sinemanın başlangıcından günümüze kadar farklı şekillerde kendini göstermiştir. Sinema sanatı tarafından oldukça yoğun biçimde kullanılan mimarlık ve bununla birlikte mekan tasarımı farklı boyutlarda geri beslemeyi beraberinde getirmiştir. Gerek görsel gerek düşünsel olarak yapılan her filmin mekan tasarımına katkı sağlayacak bilgiyi içinde barındırdığı söylenebilir.

Sinemayla kıyaslandığında mimarlık çok daha uzun bir geçmişe sahiptir. Mimarlığın diğer sanatlarla kurduğu etkileşim ve ilişkilere bakıldığında, sinemayla olan ilişkisi daha başlangıç düzeyinde denilebilir. Yine de kurulan bu bağ ilk günden itibaren son derece ilişkilidir. Sinemanın mimarlıkla olan ilişkisi ise; 1895 yılındaki ilk filmin gösterimiyle başlamıştır, çünkü aslında her filmde mimari yer almaktadır.

3.2. MEKANI OLUŞTURAN ELEMANLAR, BİLEŞENLER VE DÜZENLEME İLKELERİ

3.2.1. Mekanın Tanımı

Mekan kavramı, zaman gibi varoluş ile ilgili temel noktalardan biri olmasına rağmen, tanımı bilgi kuramı açısından güç olan kavramlardan birisidir. Gündelik yaşamda mekanın ölçülebilir nesnel özelliklerinin ön planda olduğu sıradan kullanımlar yaygınlaşmış olsa da, mekan kişiye özel deneyimlere bağlı bir şekilde var olan ve farklı tipte algılama şekilleri olan anlaşılması güç bir olgudur (Enver, 2015)

Yüzyıllar boyunca mimari mekan kavramı fiziksel mekan üzerinden kurgulanmıştır. Mimarlık alanındaki her tür eylemin ortak paydası konumunda olan fiziksel mekan, söz konusu mekanın tasarımı ve üretimini içeren mesleki alan, mimarlığın neredeyse tamamı demektir. Bu durumun geçerli olduğu süre boyunca, bir meslek alanı olmanın ötesinde mimarlık fazla bir boyut kazanamazdı. Bu durum geçtiğimiz yüzyılın başlarından itibaren ve özellikle de 70'li yıllardan sonra, mekanın kuramsal ve kavramsal boyutlar kazanarak fiziksel varlığının ötesine taşınmasına kadar sürmüştür.

Mekanı fiziksel bir varlık olmaktan çıkarıp ona ruh kazandırmak, mimarlığı da nesnel boyutun dar anlamından, sınırları insan zihninin sınırlarına kadar genişleyen bir alana taşımak, söz konusu dönemin olağan sonucudur. Böylece

mekan üzerine genişleyen düşünceler, mimarlığın düşünce dünyasının da genişlemesini sağlamıştır (Ural, 2008).

Kullanıcı ihtiyacının mekanın varoluşu sebebinin oluşturması, mekanın bilinen ilk tanımının da yine insan üzerinden yapılmasını sağlamıştır. Vitruvius'a göre, ilk mimari mekan örneği insan vücudunun dikey duruşudur.

Yapılı çevrenin biraz daha dışına çıkarak mekan tanımlamasını yapmak için baktığımızda; ağaç, kaya, bitki gibi elemanlarla çevrelenmiş doğal oluşumların da kullanıcıyı barındırma yetisine sahip mekanlar olarak tanımlanabileceğini görebiliriz. Mağaralar, ağaç kovukları gibi doğal yollarla ve herhangi bir insan müdahalesi gerektirmeden oluşmuş tanımlı alanlar mekan olarak tariflenebilir.

Güneşin yaydığı ışıkla temas eden herhangi bir ağacın gölgesinin sınırları da mekan olarak tanımlanabilir. Burada ışık herhangi bir engelleyici olmadığı halde, bir mekanı belirleyebilir. Demek ki; mekanı oluşturan sınırlama fiziksel elemanlarla olabileceği gibi, görsel de olabilmektedir. Mekan yalnızca bir yapının duvarlarla ya da yüzeylerle sınırlandırılmış mekanlarından oluşan bir iç hacim, "iç mekan" olarak düşünülmemelidir. Binaların tek başlarına ve diğer binalarla birlikte oluşturduğu bir "dış mekan" da vardır. Bir yapının içinde veya dışında yaşanan insan ilişkilerinin bütünü veya devingenliği sayesinde, yapı mekan olarak anlamlandırılabilir. Mekan, bir mimari yapının üç boyutluluğunun ötesinde, insan ilişkileri ve nesnel etkileşimleriyle onun dördüncü boyutudur (İnceoğlu, 2007).

Tanımlanan mekanın kullanıcılar için bir tasarımcı mimar tarafından ihtiyaçlar doğrultusunda üretilmiş olması mekan kavramının mimari mekan tanımı kapsamına girebilmesi için gerekliliktir. Bu ışıkta tariflenmiş, mimari tanımlara bakıldığında;

Mekan, mimarlığın ve bir mimari ürünün vazgeçilmez niteliği, bir mimari ürünü var eden temel koşuldur (İnceoğlu, 2007).

Mekansal tasarımda "yer" kuramının özü, fiziksel mekanın kültürel ve insani özelliklerini anlamakta yatar. Soyut anlamda baktığımızda "mekan", öğeleri fiziksel olarak birbirine bağlama potansiyeline sahip, sınırları ve/veya amaçları belli olan bir boşluktur. Ancak kültürel ve yöresel bağlamı ile anlam kazanır ve bir "yer" haline gelir (Güzer, 2007).

Mimar Norberg Schulz'un tanımlanan mimarlık ya da mekan oluşturma eylemi, var olan çevrenin özünü ortaya çıkaran ve onu toprak parçasından yer haline çeviren bir harekettir (Yürekli, 2004).

Schulz'a göre "yer", mekanı ayırt edici bir karakter olarak tanımlanmıştır. Antik dönemlerden beri yerin ruhu, insanoğlunun günlük hayatta yüzleşmesi ve anlaşması gereken somut bir gerçeklik olarak ortaya çıkmıştır. Mimarlık, mekanın ruhunu görselleştirmeyi amaç edinir ve mimarın görevi, anlamlı yerler yaratarak insanoğlunun ikamet etmesine yardımcı olmaktır (Güzer, 2007).

Bu şekilde bakıldığında, yalnızca fiziksel unsurlarla mekan kimliğinin oluşmadığı anlaşılmaktadır. Barındırdıkları yaşam biçimleri, kültür ve bunların mekana geri yansımaları fiziksel unsurları tamamlayarak farklılaştıran ve anlam kazandıranlardır.

Sinemada verilmek istenen de bu "yer duygusu"dur. Tasarlanan mekanla, gerçek ya da sanal olsun, önemli olan mekanın izleyiciye yer duygusunu aktarabilmesidir.

Mimar Doğan Kuban, mimari bir mekanın, biçimsel olduğu kadar insan yaşamına ilişkin özelliklerini de barındırması gerektiğini ve mekanın ışıkla ve hareketle var olabileceğini bu niteliklerle birlikte ele alınması gerekliliğini vurgulamaktadır (Kuban, 2010).

Mekanı şekillendiren unsurların nitelikleri ve birbirleriyle arasındaki ilişkileri sonucunda ortaya çıkan mekan tanımı farklı anlamlar kazanmaktadır. Yapıyı oluşturan duvarlar, döşeme, tavan gibi yüzey elemanlarının sınırlarını çizdiği mekanlar, iç mekan olarak tanımlanmaktadır. Yine bu sınırlarla oluşan mekanın çevresindeki diğer yapılarla kurduğu geometrik ilişkisi doğrultusunda ortaya çıkan mekanlar ise dış mekan olarak tanımlanmaktadır. Tanımlanan bu mekanların mimari mekan olabilmesi için ise, oluşan bu mekanlarda insanların etkileşim içinde olmaları beklenir (Öztürk, 2012).

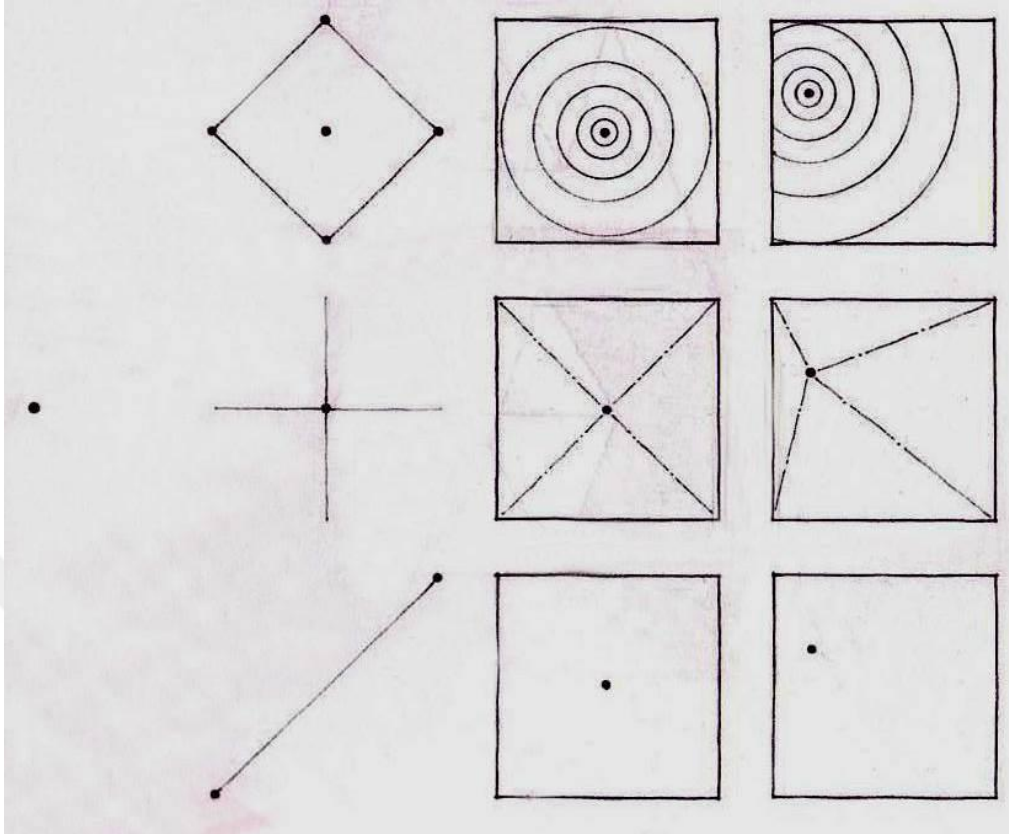
Tüm bu mekan tanımlamalarından sonra mekan kavramına bakıldığında, Özetle mimar, tasarım sürecinde, kavramsal boyutta tasarladığı mekana somut ifadeler kazandırmak için; belirlediği uygun biçimleri mekanlaştırır ve onların birbirleri ile olan birlikteliklerinden oluşan, ideal biçimsel organizasyonları kurmaya çalışır (Evensen, 1997).

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

3.2.2. Mekanı Oluşturan Temel Elemanlar

Noktasal Elemanlar

Bir mekan içinde pozisyonu belirleyen elemanlar noktasal elemanlardır. Plan üzerinden bakıldığında noktasal elemanlar kolonlar, kuleler, minareler ve gökdelenlerdir. Nokta kavramsal olarak uzunluk, derinlik ve genişlik gibi parametreleri taşımaması nedeni ile yönsüz ve durağanlık özelliği taşır. Noktanın görsel düzlem içerisinde varlığı hissedilebilir ve algılanabilir olmasına karşın herhangi bir biçimi yoktur (Şekil 3.1.), (Akyıldız, 2012).



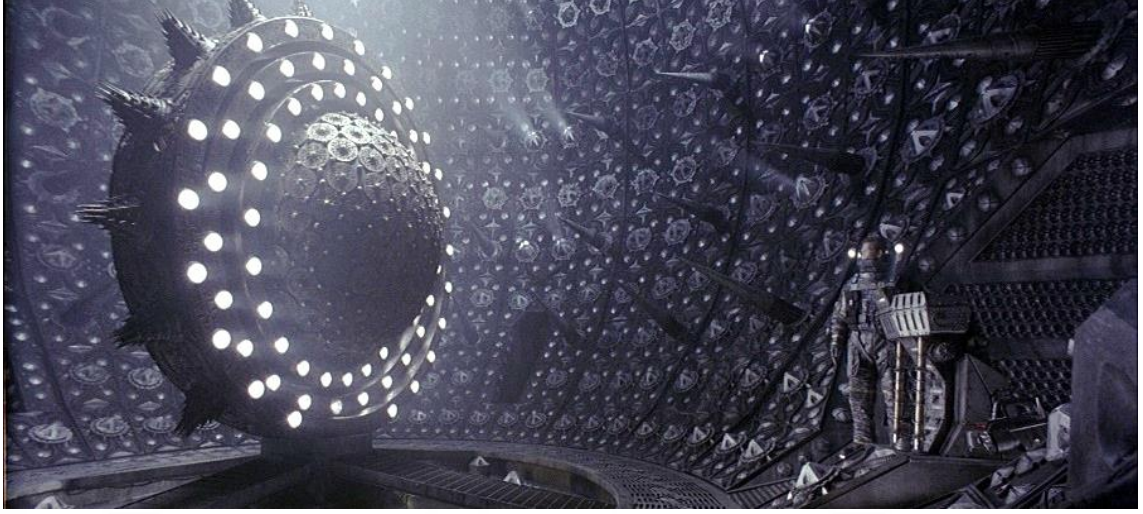
Şekil 3.1. Noktanın Merkezsel Hareketleri

Kaynak: Ching, 2010

Nokta mekanda yer belirtmek için kullanılır ve tasarım süreci nokta ile başlar. Mimari bir mekan içinde duvarların birleştiği köşeler, herhangi bir nesne veya mekanın herhangi bir köşesini belirleyen bir yerde nokta ile ifade edilebilir.

Bir nokta düşeyde boyut kazanarak mekan içinde veya zemin düzlemi üzerinde bir pozisyon/durum belirlemek amacıyla kullanılan kolon, dikilitaş veya kule gibi bir düşey, çizgisel elemanı yaratır (Akyıldız, 2012).

Kolon tipi bir eleman, daire, silindir veya kule planda nokta olarak görünür ve bu nedenle noktanın görsel karakteristik özelliklerini sürdürür (Ching, 2010).

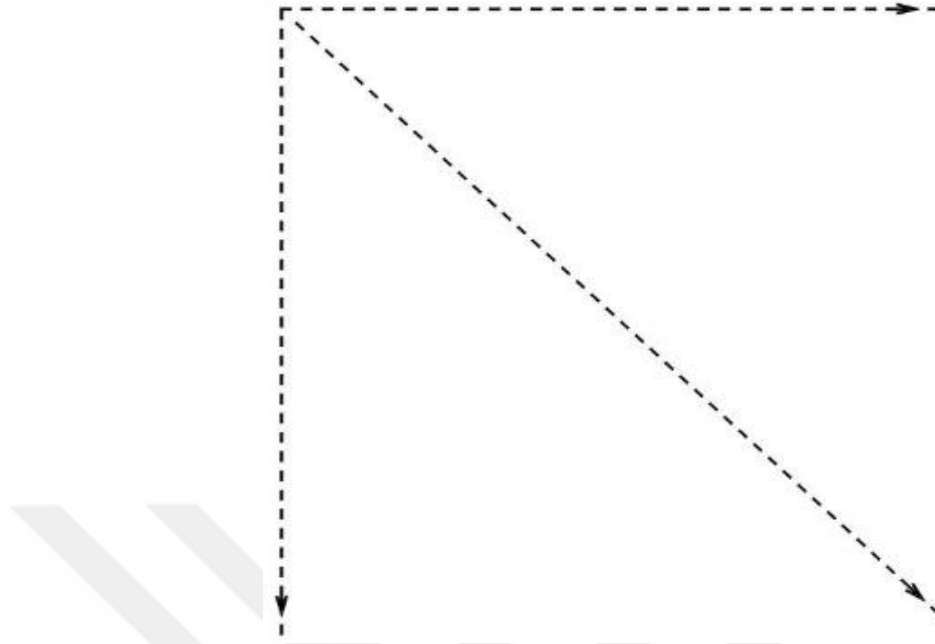


Şekil 3.2. Event Horizon, Kara Delik Makine Odası
Kaynak: Event Horizon, 1997

Oysa günümüzde noktanın yorumlama şekli iç hacimde üçüncü boyutta da değerlendirilmektedir. Buna örnek olarak yukarıda Event Horizon (1997) filminden, karadelik oluşturan makine odasının görüntüsü yer almaktadır. Noktalarla tanımlanmış bir iç mekan örneğidir (Şekil 3.2.).

Çizgisel Elemanlar

Noktaların yan yana gelmesi ile çizgiler oluşur. Uzunluk, yön ve pozisyon bildirme özellikleri vardır. Çizgi uzunluğu olan ancak genişliği ve derinliği olmayan bir elemandır. Çizgi, hareketi, yönlenebilirliği, sürekliliği ve gelişimi temsil eder (Şekil 3.3.).



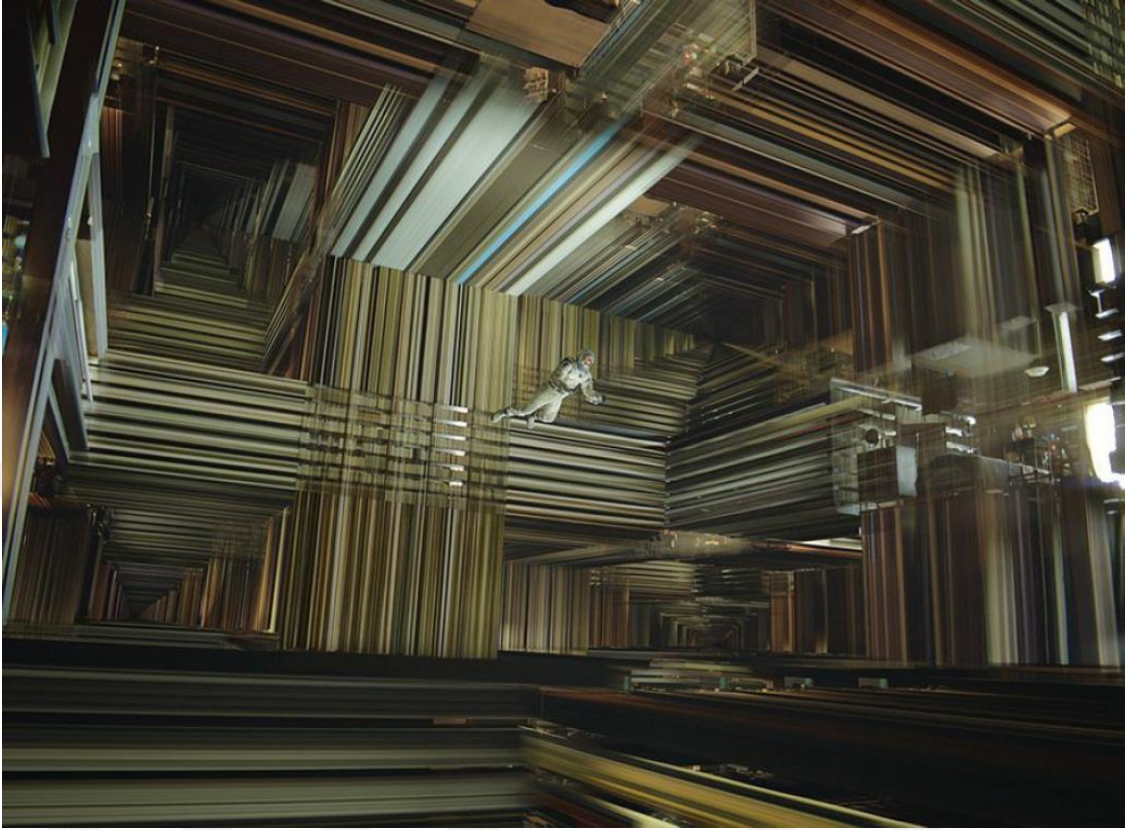
Şekil 3.3. Çizginin Oluşumu.

Kaynak: Ching, 2010

Çizginin mimaride çizgisel elemanlara dönüşebilmesi için bir kalınlığa erişmesi gerekmektedir. Bu nedenle; mimaride çizgisel elemanlar, genişliği uzunluğundan çok daha az olan elemanlar olarak tanımlanır (düzeyde kolonlar, yatayda kirişler gibi). Mimar Esen Onat, çizgisel elemanları şöyle tanımlamaktadır: “Bir yüzey sanatı olarak çizgi, uzunluğuna oranla kalınlığı çok az olan bir şerit anlamını taşır.” (Sözen & Tanyeli, 2011)

Çizgisel elemanlar, diğer görsel elemanları bağlamak, desteklemek, birleştirmek, kesiştirmek ve çevrelemek için, yüzeylerin kenarlarını tanımlama veya onlara şekil verme ve yüzeylerin sınırlarını belirginleştirme amacıyla kullanılmaktadır. Çizginin doğrultusu da onun görsel yapıdaki rolünü etkiler (Kasap, 2009).

Düşey çizgiler (kolon, dikilitaş, kule gibi) mekan içinde bir durum, yerçekimine karşı oluşmuş bir denge belirlerken ve dinamizmi temsil ederken, yatay çizgiler yer düzlemini, hareketsizliği, durağanlığı ve dinlenmekte olan bir vücudu temsil ederler (Ching, 2010).



Şekil 3.4.Çizgisel Etkide Mekan Örneği.

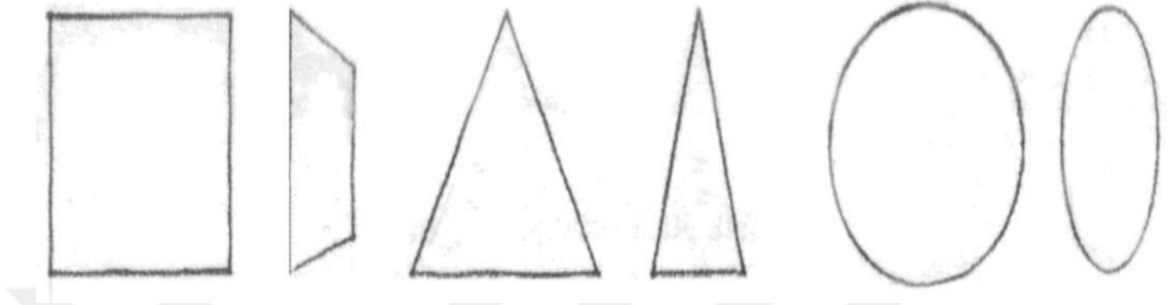
Kaynak: Interstellar, 2014

Yukarıda Interstellar (2014) filminden bir iç mekan görüntüsü yer almaktadır (Şekil 3.4.). Çizgilerle tanımlanmış bir iç mekan örneğidir. Yatayda ve dikeyde sık ve uzun tekrarlarla sağlanan hareket ve sonsuzluk vurgusu çok net algılanabilmektedir.

Düzlem

Mekansal özelliğini mimari mekana kazandıran en önemli nokta, geometrik biçimin oluşturduğu kütlelin plansal sınırlarını belirleyerek, hacimsel özelliği plandaki iki boyutlu yapıya veren yüzeylerdir.

Üzerinde iki boyutlu çalışmaya olanak veren alanlar için düzlem denilebilir. Çizgilerin buldukları yönün tersi yönünde uzatılması ile yüzeyler oluşurlar (Şekil 3.5.), (Akyıldız, 2012).



Şekil 3.5. Düzlemlerin Oluşumu.

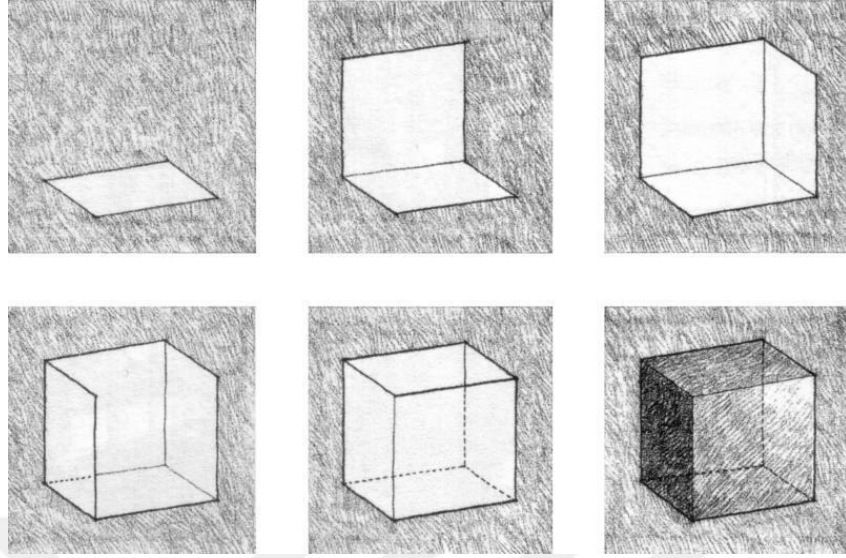
Kaynak: Ching, 2010

Yüzeyler çevreleyerek veya sınırlandırarak biçimlere mekansal niteliklerini kazandırır. Sınırlarını çizdikleri biçim ve mekanların öteki biçim ve mekanlar ile olan etkileşimlerini, yine öteki yüzey niteliklerine göre düzenlerler. Son olarak da yüzeyler, sınırlarını çizdikleri ve tanım ortaya koydukları mekanların etraflarıyla olan etkileşimlerinin, seviyesini, nizamını ve şeklini oluştururlar (Schulz, 1965).

Hacim

Kendi doğrultusunun dışında bir yöne doğru uzatılan düzlem, hacim haline gelir. Kavramsal olarak hacim üç boyutludur ve uzunluk, genişlik, derinlik özelliklerine sahiptir (Ching, 2010).

Mimarlıkta hacim; duvar, döşeme ve tavan düzlemleri ile kapsanmış bir mekan olarak görülebilir.



Şekil 3.6. Hacimlerin Oluşumu.

Kaynak: Ching, 2010

Yüzeylerin düzgün bir geometri oluşturacak şekilde bir araya gelen yüzeyler ile hacimler ortaya çıkar (Şekil 3.6.). Mekanları oluşturan bu yüzeylerin düzlemsel olma gerekliliği yoktur.



Şekil 3.7. Düzlemlerin Hacim Oluşturmasına Mekan Örneği

Kaynak: Star Wars, The Phantom Menace, 1999

Yukarıdaki örnekte Star Wars: The Phantom Menace (1999) filminden bir sahne görülmektedir. Uzun ve geniş bir koridorda düzlemsel lazer kapılar kapanarak koridor mekanını hacimsel olarak parçalara ayırır (Şekil 3.7.).

Biçim

Hacimlerin farklılıklarını ortaya koyan biçimdir. Hacmi oluşturan sınırları belirleyen parçaların şekilleri aslında bize biçimi verir. Biçim ve onu oluşturan bileşenlerin fiziksel özellikleri farklı mekan tasarımlarına ulaşmamızı sağlayarak kullanıcı üzerinde bırakacağı etkileri çeşitlendirmektedir.

3.2.3. Mekanı Oluşturan Bileşenler

3.2.3.1. Işık

Işık ve renk birbiriyle son derece ilişkilidir. Hem doğal hem de yapay ışığın, mekan algısında etkisi büyüktür. Işık ile mekanda verilen atmosfer değişebilir, mekanda yaratılmak istenilen etkiler güçlendirilebilir.

Etkin bir aydınlatma tasarımı, ışık ve gölge oyunları ile mekanda dramatik bir etki sağlar. Mekanı her noktada aynı şekilde ışığa boğmak her zaman tercih edilmez çünkü bu tür aydınlatma mekanda ruhsuz bir atmosfer yaratabilir.

Bunun tersine ışık ve gölge kontrastları heyecan vericidir ve kullanıcı ışık düzeyini kontrol edebildiği sürece mekan işlevselliğini de koruyacaktır (Dodsworth & Anderson, 2015).

Yönetmenliğini Ridley Scott'ın yaptığı Gladyatör filmine ait bir iç mekan görüntüsü aşağıda yer almaktadır (Şekil 3.8.). Sinemada yapay ışık kullanımı ile doğal ışık hissi yaratılmasına ve ışık kullanımı ile mekanda dramatik etki oluşturulmasına bir örnek olarak verilebilir.



Şekil 3.8. Işığın Dramatik Etkisine Mekan Örneği

Kaynak: Gladiator, 2000

Bir mekanın tasarımcısı farklı aydınlatma öğeleri ve kaynaklarıyla ışık katmanları oluşturabilir, aydınlatma türlerine bakıldığında;

Genel aydınlatma, bütünde bir aydınlık düzeyi sağlayarak mekanda eylemlerimizi sürdürebilmemizi sağlar. Bu tür aydınlatmanın mutlaka çok parlak ya da eşit düzeyde yaygın olması beklenmez

Bölgesel veya bir öğeye yönelik aydınlatma, şemaya detay ve çekicilik katmak için kullanılır. Örneğin bir sanat eseri ya da niş ya da sütun gibi mimari bir öğe vurgulanabilir.

İşlevsel aydınlatma, özel eylemler için yeterli ve emniyetli aydınlatmayı sağlar ve ancak farklı biçimler alabilir. Bir çalışma masasını aydınlatan bir lambader, mutfak dolaplarına gömülü aydınlatmalar gibi. Hem parlak hem de bölgesel aydınlatma bu şekilde sağlanabilir.

Dekoratif aydınlatma, tasarımı vurgulamak üzere planlanır. Gerekli aydınlatma düzeyini sağlamaktan çok tasarımın dekoratif yönünü ortaya çıkarır.

Kinetik aydınlatma, şömine ya da mum gibi kaynaktan yayılan ışığa verilen isimdir. Bu tür kaynakların aydınlatma düzeyi değişken ve beklenmediktir ancak tasarıma farklı bir katman ekleyebilirler (Dodsworth & Anderson, 2015).

Sinemada da ışığın bu tür etkilerini görmek mümkündür. Kullanılan ışığın şiddeti ile mekanın etkisi değiştirilebilir. Örneğin, gerilim filmlerinde kullanılan ışığın şiddeti daha düşükken, konu mutlu bir aşk filmi olduğunda ışık şiddeti artabilmektedir. Işığın renkle birlikte kullanımına baktığımızda ise, soğuk ya da sıcak renkli ışıklar tercih edildiğinde, izleyicinin algısında bambaşka anlamlar oluşturulabilmektedir (Akyıldız, 2012).

3.2.3.2. Renk

Renk, beynin görülebilir renk dalgalarının farklı dalga boylarını yorumlamasıdır. Renk objelerin olduğu kadar ışığın da bir özelliğidir. Renkler ve renklerin günlük hayatımızdaki yerleri üzerine yapılan çalışmalar, hem sanat hem de bilimin konusudur.

Renk tanımına baktığımızda, rengin ışıkla anlam bulduğunu görüyoruz. Güneş ışıkları birçok rengi içinde barındırmaktadır. Fizyolojik ve ruhsal tepki uyandırmada renk, etkili bir role sahiptir (Roth, 2006).

Mimaride ise renk, mekanın karakterini vurgulamak, onun biçim ve malzemesine dikkati çekmek, onun bölümlerini daha belirgin hale getirmek için kullanılır (Rasmussen, 2010).



Şekil 3.9. Rengin Mekanda Dikkat Çekici Kullanımı

Kaynak: Beyond the Black Rainbow, 2010

Renklerle çalışırken tasarımın bütün renk paleti göz önünde bulundurulmalıdır. Beyond the Black Rainbow filminin yukarıda görülen sahnesine bakıldığında, gri beton yapının tamamen hakim olduğu mekanda renklerle dikkat çeken borular ve onun göndermede bulunduğu gökkuşağı görülmektedir (Şekil 3.9.).

Renk şemaları mekan boyutlarını değiştirmiş gibi gösterebilirler. Bazı renkler izleyiciyi yakalayıp mekanın daha küçük algılanmasına sebep olurken bazı renkler de gözden uzaklaştıkları için, mekanın büyük algılanmasına sebep olurlar. Sıcak renkler (kırmızılar, sarılar, turuncular) ve koyu renkler mekanı olduğundan küçük gösterirler, soğuk renkler (maviler, yeşiller, morlar) ve açık tonlar büyük gösterirler. Mekanın var olan özelliklerini vurgulamak ya da saklamak üzere bu etkiler kullanılabilir.

Renklerle mekanda yaratılabilecek bazı etkilere örnek verecek olursak;

Mekanda kısa kenarlarda yaklaşan renkler kullanarak uzun bir mekanın daha kısa görünmesi sağlanabilir,

Alçak tavanlı mekanlar uzaklaşan renkler kullanılarak daha havadar; yüksek tavanlı mekanlar ise koyu ya da sıcak renklerle daha alçak gösterilebilir (Dodsworth & Anderson, 2015).

3.2.3.3. Doku ve Malzeme

Mimarlığa çeşitli anlamlar kazandırmak için kullanılan birçok araçtan biri de doku ve malzeme öğeleridir. Farklı malzemelerden oluşan elemanların bir araya gelerek iç mekanı oluşturduğu düşünüldüğünde, küçümsenmeyecek miktarda bir malzeme çeşitliliğinin varlığı belirginleşmektedir. Doğru tercihle yapılmış malzeme seçimi, çıkabilecek sorunların baştan giderilmesi ile yakalanmak istenen görsel etkinin de temelini oluşturur.

Bir mekanın görsel dokusu yüksek oranda o mekanın görsel örüntüsüne, dokunsal dokusu ise kullanıcının fiziksel olarak elleriyle hissedebildiği bileşenlere gönderme yapar (Roth, 2006). Optik doku üçüncü boyutta anlam kazanmış bir mimari biçim ögesi, dokunsal doku ise iki boyutlu bir öge olarak açıklanabilir.



Şekil 3.10. Mekanda Doku Etkisi Örneği.

Kaynak: Prometheus, 2012

Yukarıda 2012 yapımı Prometheus filminden bir sahne yer almaktadır. Sahnede silindire benzer yapıdaki birimlerin tekrarı ile taşıyıcı ve duvar yüzeylerini oluşturan doku örneğinin mekansal etkisi görülmektedir (Şekil 3.10.).

3.2.3.4. Donatı

Sinema ve mekan tasarımı ilişkisinden bahsedildiğinde, mekanı oluşturan bileşenlerden donatı elemanları en önemli parçalardan biridir. Kendi içinde de başlıklar halinde bahsedilecek olursa; pencere, kapı, merdiven ve mobilya gibi elemanların film mekanı analizlerine 5. bölümde Tron Legacy (2010) filmi sahneleri üzerinden detaylı olarak incelenecektir.

3.2.4. Mekan Düzenleme İlkeleri

3.2.4.1. Aks

Bu sistem, mekanın tamamı veya parçalarını düzenlemek için kullanılır. Genellikle mekanın bir planına uygulanır; ancak cepheler için de etkin şekilde kullanılabilir. Bir aksa göre yapılan düzenlemeler simetrik ya da asimetrik olabilirler.



Şekil 3.11. Mekanda Aks Etkisi.

Kaynak: Thor, 2012

Thor (2011) filminde Thor karakterinin babası olan Odin'in taht odasına baktığımızda, zemindeki desen ve merdivenin tahta doğru daralan yapısı ile güçlü bir görsel aks yakalanmıştır. Askerlerin çizgisel dizilimi ile de bu etki sahnede güçlendirilmeye çalışılmıştır (Şekil 3.11.).

3.2.4.2. Denge

Her bir iç mekan öğesinin renk, biçim, doku, boyut gibi farklı özellikleri vardır. Bunların dikkate alınması ve düzenlenmesi gerekir; böylece aynı özellikleri olan diğer yapı öğeleriyle dengelenebilirler. Bir mekandaki görsel düzenleme de tutarlı olmalıdır. Bu, tüm öğelerin yerleştirme ve boyut açısından aynı olması gerektiği anlamına gelmediği gibi nihai kompozisyon statik olarak algılanmalı, demek de değildir. Düzenlemenin, aynı zamanda hem dengeli hem de dinamik olması mümkündür. Üç farklı denge tipi vardır: Simetrik, radyal ya da asimetrik.

Simetrik denge, bir aksa göre ve öğelerin yansıtılarak düzenlenmesini önererek kullanır. Radyal dengede ise kompozisyon bir merkez veya referans nokta esas alınarak düzenlenir. Asimetrik dengede ise farklı boyut, biçim ve renkte öğeler vb. görsel denge yakalanacak şekilde özellikleri dikkate alınarak düzenlenmesidir. Yani, asimetrik denge kurulurken güçlü görsel öğelerin daha az güçlü öğelerle dengelenmesine uğraşılır (Dodsworth & Anderson, 2015).



Şekil 3.12. Uzay Gemisi İç Mekan Simetrik Denge Örneği.

Kaynak: Star Wars : The Empire Strikes Back, 1980

Yukarıda Star Wars : The Empire Strikes Back (1980) filminden uzay gemisi iç mekan sahnesi yer almaktadır. Yürüyüş yolu etrafında şekillenen güçlü simetrik denge görülmektedir (Şekil 3.12.).



Şekil 3.13. Radyal Simetri Örneği.

Kaynak: Ender's Game, 2013

Bir diğer örnek olarak 2013 yapımı Ender's Game isimli filmde radyal simetrinin koridor mekanı boyunca yer alışı bulunmaktadır (Şekil 3.13.).

3.2.4.3. Uyum ve Bütünlük

Uyum, denge, benzer biçim, renk, boyut ve dokulara sahip olmayan öğeler arasında, bir istikrar yakalamaya çalışırken, ortak özelliklere sahip öğelerin seçilmesiyle kompozisyonlar oluşturmaktadır.

Her durumda sayısız ve çok yönlü özelliklerden bahsedilmekte ve bu nesnelerin ortak özelliklerini yakalayarak (malzeme, renk, doku, konum, biçim, vb.) bütünlük sağlanabilir; ancak farklılaşan özellikler mutlaka bir çeşitlilik de getirecektir ki mutlak steril tasarımlar üretmek istenmiyorsa çeşitliliğe ihtiyaç olacaktır (Dodsworth & Anderson, 2015).

3.2.4.4. Ritim

Bir biçimsel düzende benzer öğelerin veya öğe gruplarının birbirini izlemesi durumu ritim olarak tanımlanır.

Bir revak bir pencere sırası, benzer yapı kütleleri, benzer profiller, yüzeylere uygulanan her türlü yinelenen strüktür ya da bezeme ögesi, yapı eyleminin ortaya çıktığından beri, tasarımcıların ritmik düzenlemelerin algı üzerine etkilerinden haberleri olduğunu ve onu bilinçli olarak kullandıklarını göstermektedir.

Genellikle iki etmen ritmin etkisini ve yoğunluğunu sağlar, bunlar tekrar eden öğelerin sayısı ve tekrar eden öğelerin zaman ve mekan içerisindeki sürekliliğidir (Kuban, 2010).



Şekil 3.14. Taht Odası Mekanda Ritim Etkisi.

Kaynak: Game of Thrones, 2011

Game of Thrones dizisinin demir taht odasının görüldüğü sahneye ait bir görüntü yukarıda yer almaktadır. Bu sahnede tahta uzanan kolonların, zemindeki desenlerin ve yandaki pencere açıklıklarının tekrarlı biçimde kullanımı iç mekanda ritme örnek gösterilebilir (Şekil 3.14.).

Aslında ritim denilince ilk anca müzik daha doğrusu müzikal bir parçanın düzenli, tekrarlayan, sıralı ses örüntüsünün bölümlenmesi aklımıza gelir. Ritmin görsel

tasarımda benzer bir etkisi vardır. Bu izleyici tarafından farkedilen ve mekanı düzenleyici bir etki olarak yorumlanan tekrarlayan örüntüler, şekiller ve biçimlere atıfta bulunur. Basit ritimler, mobilya veya pencere gibi tekrar eden öğelerle oluşturulabilir ve daha karmaşık ve gizli ritimler renk, biçim ve benzerleriyle geliştirilebilir. Ritmi sadece bilinçaltında algılayabilsek de ritimler mekana canlılık ve akıcılık etkisini sağlayacak görsel bir ölçü ve noktalama katabilir (Dodsworth & Anderson, 2015).

3.3. SİNEMADA MEKANIN OLUŞTURULMASI

Sinema başlangıcından günümüze bir mekana ihtiyaç duymuştur, dolayısıyla da mekan sinema sanatı içinde hep var olmuştur. Yönetmenler ve yapımcılar popüler şehirleri, tarihi mekanları, moda olan yerleri filmlerde kullanarak izleyici üzerinde etki bırakmaya çalışmışlardır. Bu günümüzde de devam etmektedir. Sinemada mevcut mekan kurgusu iki başlık altında incelenebilir; ilki mevcut mekanın olduğu gibi kullanımı, diğeri ise mevcut mekanın yeniden kurgulanışıdır.

3.3.1. Mevcut Mekan Kurgusu

3.3.1.1. Mevcut Mekanın Olduğu Gibi Kullanımı

Sinemanın ilk zamanlarından günümüze halen ilgi gören bir yaklaşım olan mevcut mekanın yeniden kullanımı, fazla bir düzenleme gerektirmemesi ve dolayısıyla zamandan kazanç sağlanması sebebiyle tercih edilmektedir. Sahnelerde kullanılan mekanların turistik, tarihi, kültürel gibi değerleri varsa yukarıda da belirtildiği gibi izleyici üzerindeki etkisi daha da artmaktadır, bunun yanında mevcut mekanın olduğu gibi kullanımı gerçekçilik faktörünü de etkilemektedir.

Hem Türk hem de dünya sinemasında bunun birçok örneğini görmekteyiz. Sinemanın bu uygulamayı çoğunluk tarafından bilinen, önemsenen mekanlar

üzerinden gerçekleştirilmesi film içindeki bu “yer duygusu” aktarımını güçlendirmektedir.



Şekil 3.15. Mevcut Mekanın Olduğu Gibi Kullanımı Örneği.

Kaynak: Slumdog Millionaire, 2008

Yukarıdaki sahnede 2008 yapımı Slumdog Millionaire filminde Tac Mahal'in arka plandaki görüntüsü buna iyi bir örnek olarak gösterilebilir (Şekil 3.15.).

Mevcut mekanın olduğu gibi kullanımında mekan barındırdığı yaşam ve hareketle birlikte kullanılabilir ve film karesine olduğu gibi alınır. Mekanda yürüyen insanlar, bisiklet süren çocuklar, simit satan bir simitçi vs. gibi. Pek çok filmde bu tür sahneler kullanılmaktadır ve günümüzde de halen çok popüler bir yöntemdir. Özellikle filmin sahneleri arasında kısa görüntülerle bu tip kareler gösterilir ve mekanın yaşantısı izleyiciye aktarılır.

Bir diğer yöntem ise; mekanın barındırdığı yaşamın oyuncular tarafından aktarılmasıdır, mevcut mekan yine olduğu gibi de kullanılabilir veya filmin içeriğine göre farklı bir mekan etkisi için düzenlemeler de yapılabilir.

Bu tür filmlerin ya da sahnelerin mevcut mekanın içinde bulunduğu zaman dilimi için gerçekçi bilgiler vermekte ve belgesel niteliği taşıdığı söylenebilir. Gelecek için de belge kaynak niteliği taşımaktadır (Akyıldız, 2012).

3.3.1.2. Mevcut Mekanın Yeniden Kurgulanması

Yönetmen mevcut mekanı kullanmak isteyip çeşitli olumsuz şartlar yüzünden buna imkan bulamayabilmektedir. Mekanın bulunduğu yerdeki hava şartlarının olumsuz etkisi veya müze, tarihi mekanlar gibi özel izinlerle çekim yapılabilecek mekanlar için önceden gerekli izinlerin alınamamış olması gibi durumlar mevcut mekanın yeniden kurgulanması durumlarını gerektirebilmektedir. Mekanlar gerekli organizasyon ve düzenlemelerle setlerde tekrar oluşturulur, bu sayede istenilen çekim şartları sağlanmış olur.



Şekil 3.16. Mevcut Mekanın Yeniden Kurgulanması Örneği.

Kaynak: The Notebook, 2004

Yukarıda görülen sahne Nick Cassavetes'in yönetmenliğini yaptığı The Notebook (2004) filminden bir görüntüdür. 1940'lı yıllarda geçen ve o zamanın mekan anlayışını günümüzde yeniden kurgulayarak ortaya koyan filmlerden biridir (Şekil 3.16.).

Bu organizasyon türü, kullanım biçimlerini artık yitirmiş olan ve zamanının özelliklerine göre oluşturulmuş mekanların yeniden kimliklerini elde etmeleri ve gereğine uygun kullanımını sağlamaktadır. Bu tür filmlerde hem sinema mevcut yapıların tarihsel kimliklerini filmlerinde bir araç olarak kullanır, hem de izleyiciler yapıları gerçek yapılış amaçları ve kullanım şartlarında deneyimleme fırsatı bulmuş olur. Yeşilçam filmlerinde sıklıkla karşılaşılan köşkler, kaleler, surlar, saraylar bunlara verilebilecek örneklerdir (İnce, 2007).

3.3.2. Kurgusal Mekan

Sinemada mekanın kurgusunun sınırlarını belirleyen ölçü hayal gücüdür. Mimariden farklı olarak sinemada tasarlanan mekan yer aldığı zamanla bir bağlantı içinde olmak zorunda değildir. Dolayısıyla bu durum yönetmenin mimardan daha özgür bir duruma gelmesini sağlar.

Sinemanın ortaya çıkışından bir süre sonra kurgu mekan kavramı sinema sahnelerindeki yerini almaya başlamıştır. Kurgu mekan bu süreçte iki farklı şekilde ele alınmış ve sahnelerde bu kriterlere göre yerini almıştır.

Bunlardan ilki sanal mekan kurgusudur ve günümüzde filmlerde sıklıkla rastlanmaktadır, bu kurgu tipinde zaman ve yer göz ardı edilerek oluşturulan hayali mekanlardan bahsedilmektedir. Bir diğeri ise sanal mekan kurgusunda göz ardı edilen zaman ve yer olguları da hesaba katılarak ortaya çıkarılan gerçek mekan kurgularıdır.

3.3.2.1. Sanal Mekan Kurgusu

Bir mekanın çevresiyle birlikte simüle edilmiş durumu sanal mekan olarak adlandırılmaktadır. Kullanıcının mekanla karşılıklı ilişki kurabildiği ve içerisinde üçüncü boyut deneyimini yaşayabileceği ortamlar sanal mekanlardır (Özen, 2004).

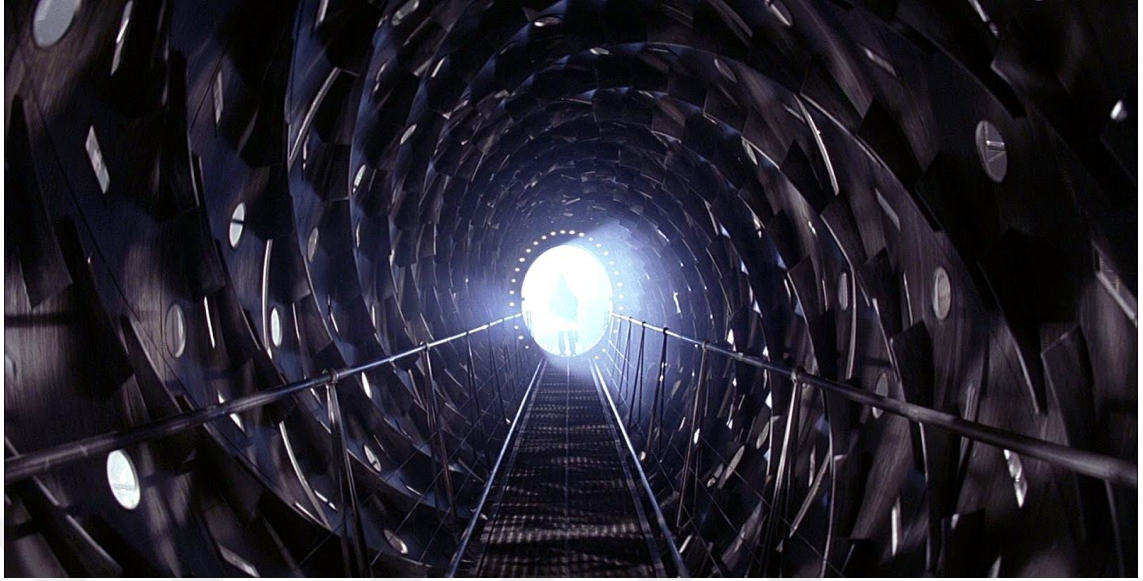
Sanal mekan kurgusunun örnekleri özellikle sinemadaki bilim kurgu filmlerinde görülmektedir. Bu kurgular, içerisinde zaman faktörüyle ilişkilendirilerek ütopyik mekanlar, şehirler ve gelecekteki yaşam alanlarını anlatan, mantıksal bir düzleme oturtulmaktadır. Sinemadaki zaman-mekan ilişkisinin önemi kurgulanan sanal mekanların izleyicide gerçek mekan algı psikolojisi ile aktarılabilir olmasıdır.

Özellikle bilim kurgu sineması sanal mekan kurgusunun sinemaya girişinden sonra hızlı bir yükselişe geçmiştir ve günümüzde popüler filmler bu kurgu tipiyle sahnelenmektedir. Bilim kurgu hayal ürünü yer, zaman ve canlıların yaratıldığı bildiğimiz hayattan çok farklı koşullarda geçen film tipleridir (Ayvaz, 2007).

Kurgusal mekan kullanımlarının görülebilecekleri arasında: Metropolis(1926), Blade Runner(1982), Brazil(1985), Beşinci Element(1996), Gladyatör(2000), Yüzüklerin Efendisi(2001), Avatar(2009) gibi farklı zamanlarda yapılmış farklı film türlerinden bahsedilebilir, Bu tür filmlerde, günümüzde geçerli olan mekan anlayışının dışına çıkılarak, o zamana özgü yepyeni bir mimari ve yaşam tarzının oluşturulduğu görülmektedir. Farklı zaman, kullanıcı ve koşullarda mekan tasarımının ne şekillerde değişebileceğini göstermektedir (İnce, 2007).

Sanal mekan kurgusunun yer aldığı bu tür filmlerin bir kısmı gelecekteki mimariyi betimlerken ve bunun gerçekleşip gerçekleşmeyeceği mimarlara bağlıyken, bir diğer örnek olan Disneyland hayali mekanların somut karşılığı olarak masalsi dünyayı mimarlar tarafından günümüzde oluşturmuştur (Ayvaz, 2007).

Tasarlanan bu mekanlar mimari mekan yaratma konusunda aslında birer ilham kaynağıdır. Tasarımcıya sosyal ve fiziksel her türlü kısıtlamadan kurtulmuş eşsiz ve sınırsız bir yaratma alanı sunmaktadır (İnce, 2007).



Şekil 3.17. Koridor Sahnesi.

Kaynak: Event Horizon, 1997

1997 yapımı Event Horizon filminden alınan yukarıdaki görüntü, bir karadelik makinesine giden koridorun görüntüsüdür (Şekil 3.17.).

Kurgulanan bu mekanlar gerçek hayatta var olmayan ve çoğu zaman da gerçekleşmesi mümkün olmayan hayali sanal mekanlardır. Zaman kavramının kurgulanan bu mekanlarda devreye girmesi izleyicide olabirliğini onaylar bir hal almaktadır. Özetle zaman kavramı sinemanın sanal mekanlarının, zaman, mekan ve algı üçlemesi içerisinde vücut bulmasını sağlar (Akyıldız, 2012).

3.3.2.2. Gerçek Mekan Kurgusu

Gladyatör filmi, 2000 yılında çekilmiş ve yönetmenliğini Ridley Scott'ın yaptığı gerçek mekan kurgusuna örnek gösterilebilecek fimlerdendir. Bu film yüzlerce turistin hergün ziyarette bulunduğu yer olan İtalya'nın Roma kentindeki Kolezyumda çekilmiştir. Yalnız mevcut kolezyumda çekim imkanı olmadığı için sanal ortamda bu mekanlar yeniden oluşturularak, oyuncu çekimleri ve

oluřturulan bu mekanlar teknolojinin verdiđi imkanlar dahilinde montajlanarak birleřtirilmiřtir (řekil 3.18.).



řekil 3.18. Kolezyum Sahnesi.

Kaynak: Gladiator, 2000

Bir diđer gerek mekan kurgusuna rnek verilebilecek film olarak 1997 yılında ekilmiř olan Titanic filmi gsterilebilir. Dnyanın en byk ilk buharlı yolcu gemisi 1912 yılında yapılımiř olup, film, geminin bir buzdađına arpmasıyla batıřını ve bu trajedi ierisindeki gl ařkı konu edinmektedir.

Filmin ekimleri 40 dnmlk bir arazi zerine kurulan sette Meksika'da gerekleřmiřtir. Geminin maketi bu sette oluřturularak ekimler tamamlanmıřtır (řekil 3.19.), (řenyapılı, 2003).



Şekil 3.19. Gerçek Mekan Kurgusu Örneği.

Kaynak: Titanic, 1997

Dünya çapında büyük izleyici kitlelerine ulaştığı düşünüldüğünde bu filmler, tarihi açıdan önemli mekanların yeniden kurgulanmasıyla bulunduğu yere hem turistik açıdan katkı sağlarken hem de tarihe kaynak oluşturmaktadır.

3.4. KULLANIM BİÇİMLERİNE GÖRE SİNEMADA MEKAN

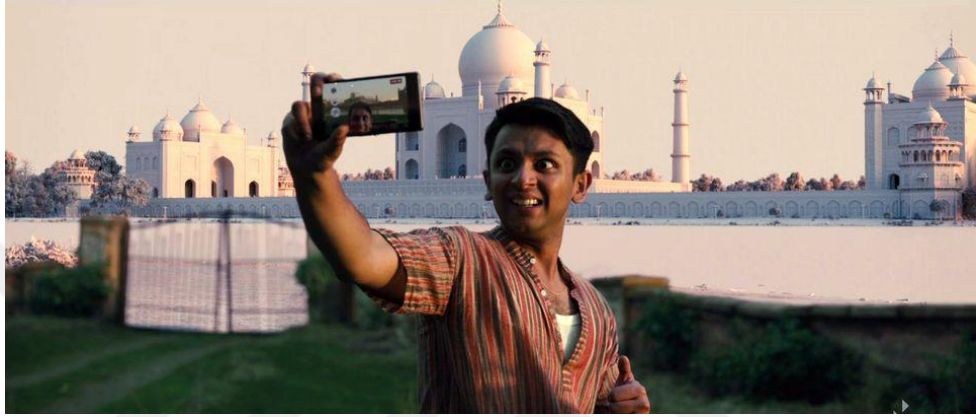
Sinema filmlerindeki mekanlar farklı kullanım biçimlerine göre yer almaktadır. Filmde mekan bazen fon olarak, bazen tamamlayıcı eleman olarak filmin etkisini güçlendirmek amacıyla, bazen de filmde asıl eleman olarak kullanılırlar (İnce, 2007).

3.4.1. Fon Olarak Mekan Kullanımı

Filmlerde mekanın anlatılmak istenen olayların ardındaki fon olarak kullanımı oldukça yaygındır ve film sahnelerindeki arka plan boşluğunu doldurur

durumdadırlar. Yönetmenin tercihine göre mekan yararlı bir eleman olarak kullanılmayabilir ve izleyiciye mekansal herhangi bir mesaj vermemektedirler.

Oyuncuların arka planlarındaki boşluğu doldururlar. Genelde arka planın silik kalışı bu tipteki filmlerin oyuncu odaklı olmasından kaynaklanır (İnce, 2007).



Şekil 3.20. Fon Olarak Mekan Kullanımı Örneği.

Kaynak: Pixels, 2015



Şekil 3.21. Fon Olarak Mekan Kullanımı Örneği.

Kaynak: Inception, 2010



Şekil 3.22. Fon Olarak Mekan Kullanımı Örneği.

Kaynak: Match Point, 2005

Fondaki mekanın daha az önem taşıması oyuncuların görüntü, kostüm, aksesuar ve makyajlarının öne çıkarıldığı anlatımlarda gerçekleşebilir. Bazı durumlarda da görüntülerde fon kendisini belli eder. Örneğin; çekimleri Hindistan'da yapılan Pixels filminde, Taj Mahal'in fonda oluşu filmin nerede çekildiğinden bahsedilmese bile, fondan dolayı olayın geçtiği yeri bize anlatmaktadır. (Şekil 3.20., Şekil 3.21., Şekil 3.22.)

3.4.2. Tamamlayıcı Eleman Olarak Mekan Kullanımı

Yönetmen, mekanın tamamlayıcı eleman olarak kullanılacağı filmlerde, seyirciyi olacak olaylara önceden hazırlayarak aslında onlara ipuçları verir. Verilmek istenen etkiler ve duygular izleyicilere mekanlar üzerinden aktarılır. Bu sayede mekan izleyicilerin en önemli unsuru haline gelir. Bu duruma ses faktörünün de dahil olmasıyla birlikte mekan tamamlayıcı bir eleman haline gelir (ince, 2007).

Sesin mekan ile bütünleşmesi, sahnelerdeki olayların etkisini artırarak izleyicinin ilgisini daha yoğun hale getirmektedir. Olayın içerisine daha fazla çekilmesini sağlamaktadır.

Buna örnek olarak korku filmlerindeki mekanların daha gerçeğe yakın olduğu düşünülürse, ses efektleriyle yapılacak güçlendirme anlatılmak istenen olayı filmde daha fazla vurgulamaktadır (Öztürk, 2012).



Şekil 3.23. Tamamlayıcı Eleman Olarak Mekan Kullanımı Örneği.
Kaynak: Evil Dead, 2013

2013 yılında senaryosu ve çekimleri yönetmen Fede Alvarez tarafından yapılan, bir grup arkadaşın ruhani varlıkları çağırmasıyla yaşadıkları gerilimi anlatan “Evil Dead” filmi bu duruma örnek gösterilebilir (Şekil 3.23.).



Şekil 3.24. Tamamlayıcı Eleman Olarak Mekan Kullanımı Örneği.
Kaynak: Evil Dead, 2013

Filmin etrafında döndüğü baraka mekanın sürekli olarak gösterilmesi, orada yaşanacaklara ilişkin izleyiciye ipuçları vermektedir (şekil 3.24.).

3.4.3. Ana Eleman Olarak Mekan Kullanımı

Sinema mekanları aslında her filmin vazgeçilmez parçalarından biridir. Ancak bazı filmlerde mekan öylesine güçlü bir roledir ki filmin ana elamanlarından birisi durumundadır.



Şekil 3.25. Ana Eleman Olarak Mekan Kullanımı.
Kaynak: Room, 2015



Şekil 3.26. Ana Eleman Olarak Mekan Kullanımı.

Kaynak: Room, 2015

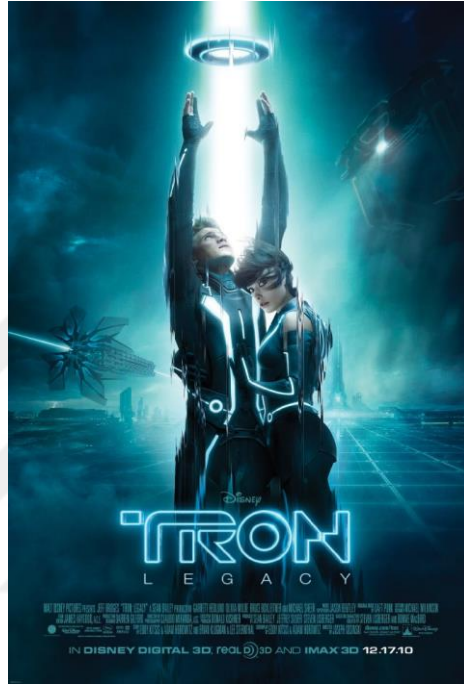
Tüm filmin tek bir alanda geçtiği ve artık mekanın ana rollerden birisi konumuna geldiği 2015 yapımı, yönetmenliğini Lenny Abrahamson'ın yaptığı senaryosunu Emma Donoghue'un yazdığı Room(Gizli Dünya) filmi ya da 2004 yapımı, yönetmenliğini Steven Spielberg'in The Terminal filmi örnek olarak verilebilir (Şekil 3.25., Şekil 3.26.).

İç Mimar Belis Öztürk tezinde bu durumu şöyle ifade eder; "Mimarlık ve mekan birbirinden ayrılmaz iki ana unsur olup, filmler, açık ya da kapalı mekanlar kullanılarak oluşturulmaktadır. Mekanlar bazen bir ev, bazen bir şehir, bazen bir kasaba, kimi zaman bir oda, park ya da bunun gibi alanlardan meydana gelmektedir. Filmlerin temalarına göre mekanlar, bir başrol oyuncusunun yarattığı etkiye sahiptirler. Bu nedenle mekanlar, filmlerin vazgeçilmez parçasıdır. Mekanın içindeki mimari özellikler seyirciye olayın geçtiği dönemi yansıtması açısından büyük önem taşır."

4. BÖLÜM

ÖRNEK FİLM ÜZERİNDEN İNCELEME : “TRON LEGACY”

4.1. TRON LEGACY FİLM ÖZETİ



Şekil 4.1. “Tron Legacy” film afişi.

Kaynak: Tron Legacy, 2010

2010 yapımı olan “Tron Legacy” filmi bilim kurgu kategorisinde bir film olup 125 dakika uzunluğundadır. Yönetmenliğini Joseph Kosinski'nin yaptığı filmin senaristleri Edward Kitsis, ve Adam Horowitz'dir (Şekil 4.1.).

Meşhur bilgisayar oyunundan uyarlanan ilk filmin ardından, yenilenmiş ve etkileyici görsel efektleri arkasına almış, 3D ileri teknoloji macerası TRON Efsanesi'nde, Kevin Flynn'in 27 yaşındaki teknoloji meraklısı oğlu Sam Flynn, babasının ortadan kayboluşunu araştırır ve kendini babasının 25 yıldır yaşadığı Tron'un dijital dünyasında bulur. (Imdb, 2010)

Kevin'in sadık arkadaşı Quorra'yla birlikte, baba ve oğul çok fazla gelişmiş ve son derece tehlikeli bir hale gelen, görsel açıdan üst düzey sanal alemde bir ölüm kalım yolculuğuna çıkarlar.

Analiz için Tron Legacy filminin seçilme nedenine değinmek gerekirse, film iç mekan tasarım kriterlerinin incelenmesi açısından değerlendirilebilecek oldukça fazla öge içeren mekanlarda çekilmiştir. Bu sayede mekanların içerdiği eleman ve bileşenlerin analizi, iç mekan tasarımı ilkeleri üzerinden net olarak yapılabilmektedir.

Sanal mekan kurgusunun sahnelerin neredeyse tümüne yayıldığı film, yapıldığı ve takip eden yıllarda en iyi görsel efekt ve en iyi bilimkurgu filmi dallarında birçok ödüle layık görülmüştür (Imdb, 2015).

4.2. MEKANI OLUŞTURAN TEMEL ELEMANLAR ÜZERİNDEN FİLMİN ANALİZİ

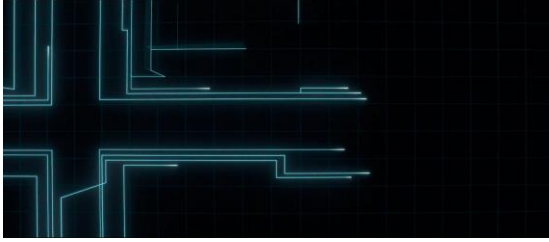
Filmin giriş sahneleri, ilk bölümde bahsedilen nokta, çizgi, düzlem ve hacim ilişkisine ait mekanı oluşturan temel elemanların tanımlamalarını adeta özetler durumdaki görsellerden oluşmaktadır.



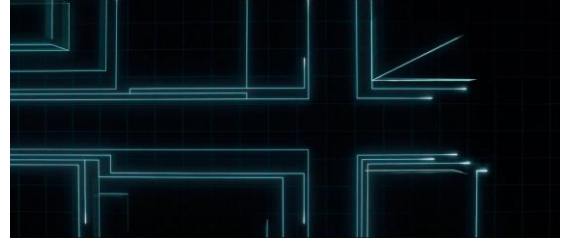
Şekil 4.2. Nokta-Çizgi oluşumu
Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.3. Nokta-Çizgi oluşumu
Kaynak: Tron Legacy, 2010

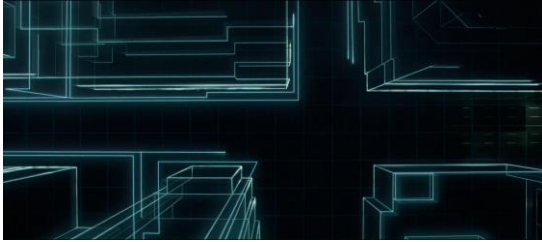


Şekil 4.4. Nokta-Çizgi oluşumu
Kaynak: Tron Legacy, 2010

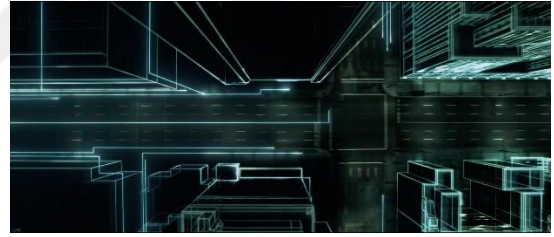


Şekil 4.5. Nokta-Çizgi oluşumu
Kaynak: Tron Legacy, 2010

Siyah bir boşluk ile başlayan filmin ilk sahnesinde bir noktanın kaymasıyla ortaya çıkan çizgiler önce birbirleriyle bağlanarak sınırladıkları alanlarda düzlemleri oluştururken, ardından da oluşturdukları bu düzlemlerin bir araya gelip katlanarak ve yükselip alçalmalarıyla hacimlere dönüştüğü görülmektedir (Şekil 4.2., Şekil 4.3., Şekil 4.4., Şekil 4.5., Şekil 4.6., Şekil 4.7., Şekil 4.8., Şekil 4.9.).



Şekil 4.6. Düzlem-Hacim ilişkisi
Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.7. Düzlem-Hacim ilişkisi
Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.8. Hacim-Biçim ilişkisi
Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.9. Hacim-Biçim ilişkisi
Kaynak: Tron Legacy, 2010

Şekil-Biçim açısından yaklaşıldığında da çekimler grafiksel vurgular barındırırken simetrik görüntülerin ağırlığı filme hareket katmaktadır. Geri planda değişen derinlik ve perspektif etkisiyle pencere eşik çizgileri karakterleri çerçeveler. Grafik düzende boyut farklılıklarının yapılandığı derinlik böylece, bakışı karaktere yönlendirmektedir.



Şekil 4.10. Odaları içine alan kadraj
Kaynak: Tron Legacy, 2010

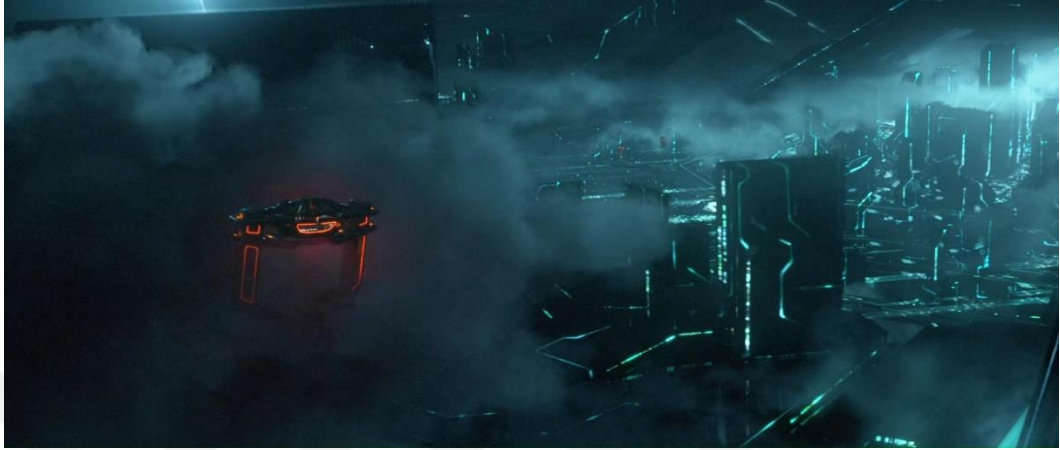
Hareketsiz kamera, Kevin'in evindeki iki yatak odasının birbirine bakan pencerelerini çerçeveleyerek karakterleri birbirinden ayırır. Çerçeveleme onların farklı dünyalardan olduğunu anlatır (Şekil 4.10.).

4.3 MİMARİ ÖĞELER : DIŞ MEKAN ANALİZİ

4.3.1. Kent ve Kent Dokusu

Kurulan dijital dünyanın ortak bir dilde tasarlanmış kent içi ya da dışı mimari doku görüntüleri, kentin içinde dolaşırken, kenti içerde ya da dışarda izlerken sürekli olarak karşımıza çıkmaktadır. Filmde Kevin Flynn hep tasarlayıp içine girmek istediği dijital dünyasındaki şehri uzaktan izlemektedir. Farklı yapısıyla dikkat çeken kent dokusu ve mobil sistemlerin tüm mekanlara işleyişi sahneler içinde

izleyiciye aktarılır. En küçük birimdeki çizgisel ışıklı hatlar kente uzaktan bakıldığında da aynı etkiyle kendini göstermektedir.



Şekil 4.11. Şehir görüntüsü

Kaynak: Tron Legacy, 2010

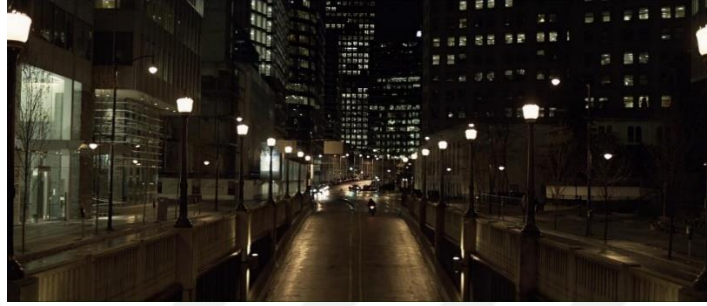
Genel şehir dokusunda dikkat çeken en önemli özellik, tasarlanan bu dijital dünyada doğanın güzelliklerine dair hiçbir ize rastlanmayışıdır. Özellikle doğaya ait yeşil dokunun (ağaç, çiçek, bitkiler, vs.) bu ortamda hiç yer almayışı karşımıza çıkmaktadır (Şekil 4.11.).

Fimde dijital dünya olarak nitelendirebileceğimiz alanda kent soğuk, karanlık ve kasvetli bir ortam görüntüsündedir. Işıklı çizgisel öğeler en ince detaydan başlayarak kentin genel bakıştaki dokusuna kadar kendini hissettirir durumdadır. Bu değişim Sam'in ilk sahnelerdeki günümüz dünyasından dijital dünyaya geçişiyle birlikte hemen farkedilmektedir.

Bu yapı bir bilgisayar sisteminin içinde olması hayal edilen mekansal organizasyonun görsel karşılığıdır. Kevin Flynn'ın filmin girişinde bahsettiği, bilginin bilgisayarın içinden aktığı yolları resmetmenin neye benzeyeceğini denemesi aslında dijital dünya içinde varolan bir kenti resmetmek ile aynı düşüncedir.

4.3.2. Sokak İlişkileri

Sokaklar, kamusal alanlar, yeşil alanlar ve kent mobilyaları kentsel mekanın ayrılmaz bileşenleri aracılığı ile kentin nasıl bir yer olduğuna dair belgelerdir.



Şekil 4.12. Gerçek dünyadan sokak görüntüsü
Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.13. Dijital dünya sokak görüntüsü
Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.14. Gerçek dünya yol dokusu
Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.15. Dijital dünya yol dokusu
Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.16. Dijital dünya mobil yer
Kaynak: Tron Legacy, 2010

Filmde tasarlanan yollar ve hatta üzerindeki çizgilerin değişimi dikkat çekmektedir. Filmin geneline yansımış altıgen formların kullanımı bir çok sahnede göze çarpmaktadır.

Yukarıda gösterilen sahnenin gerçek mekan kurgusunda yol, alıştığımız biçimde asfalt ve çizgileri boya ile çekilmiş iken, dijital dünyada altıgen formlarda ve mobil parçalardan oluşmaktadır (Şekil 4.12., Şekil 4.13., Şekil 4.14., Şekil 4.15., Şekil 4.16.).

Yine aynı sahnede yol çizgileri ışık olarak tasarlanmıştır (Şekil 4.17., Şekil 4.18.).



Şekil 4.17. Yol çizgileri
Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.18. Cadde görünüş sahnesi
Kaynak: Tron Legacy, 2010

Dijital dünyada sokaklara bakıldığında gerçek dünyanın aksine çok daha kapalı yüzeylere sahip yapılar göze çarpmaktadır. Cadde üzerindeki binalarda neredeyse hiç pencere açıklığı görülmemektedir. Yollar, kaldırımlar ve hatta

korkuluklar ışık çizgileriyle oluşturulmuş sınırlarla tanımlanmıştır (Şekil 4.19., Şekil 4.20., Şekil 4.21., Şekil 4.22.).



Şekil 4.19. Sokak Görüntüsü
Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.20. Sokak görüntüsü
Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.21. Sokak görüntüsü
Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.22. Sokak görüntüsü
Kaynak: Tron Legacy, 2010

4.3.3. Kamusal Alan

Filmde kamusal alan örneği için dijital dünyada yer alan modern kolezyum olarak adlandırabileceğimiz savaş alanı yer almaktadır. Kolezyum bu dünyanın yaşayanları için aynı eski dönemlerde olduğu şekliyle, buluşma, eğlenme, vakit geçirme gibi eylemleri barındıran ve savaşçıların ölümüne dövuştürüldüğü bir mekan olarak yeniden tasarlanmıştır. Form olarak ise eski dönem ilham kaynağına benzememektedir (Şekil 4.23., Şekil 4.24.).



Şekil 4.23. Kolezyum
Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.24. Kolezyum iç görüntüsü
Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.25. Kolezyum
Kaynak: Tron Legacy, 2010

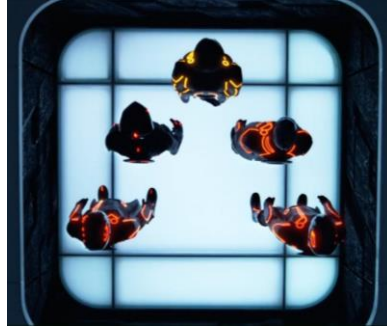


Şekil 4.26. Kolezyum
Kaynak: Tron Legacy, 2010

Filmde oyunlar savaşıçılarının ışık motorsikletleriyle mücadeleye ettiği bu arenada yapılmaktadır. Kolezyumun yukardan görüntüsü, altıgen form detayının biraz değiştirilerek bazı kenarların kısaltılmasıyla sivri uçları yumuşatılmış üçgen biçimini almıştır. (Şekil 4.25., Şekil 4.26.).

4.4. MİMARİ ÖĞELER : İÇ MEKAN ANALİZİ

İncelenen filmde iç mekan oluşumlarının genel yapısında modüler yaklaşımlar yer almaktadır. Asansör sahnesindeki zemin aslında filmin genelindeki iç mekan plan biçiminin grafiksel bir özeti gibidir.

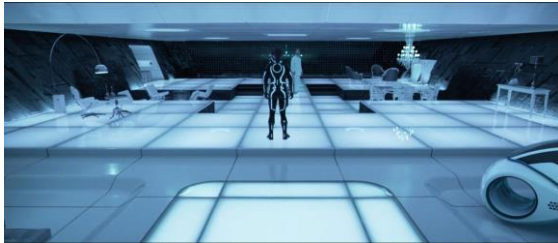


Şekil 4.27. Asansör Sahnesi

Kaynak: Tron Legacy, 2010

1 birimin mekanın 4 köşesine kopyalanarak oluşturulmuş örnekleri filmde oldukça fazla sayıdadır (Şekil 4.27.).

Kevin Flynn'in dijital dünyadaki evi bu yapıya bir örnek olarak gösterilebilir. Bir diğer örnek mekan ise filmde ofis gibi göze çarpan, filmin ana karakterlerinden Clu ve Sam'in ilk konuşmalarını yaptıkları mekandır (Şekil 4.28., Şekil 4.29.).



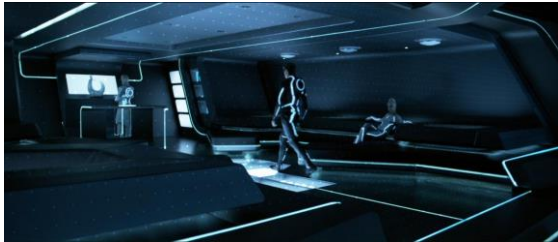
Şekil 4.28. Kevin Fynn'in evi

Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.29. Ofis Sahnesi

Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.30. Bar Sahnesi

Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.31. Bar Sahnesi

Kaynak: Tron Legacy, 2010

Bar sahnesinde mekan sahibinin üst katta bulunan locaları da yine aynı mantıktaki yerleşime sahiptir. Kolezyum arenasında havada asılı biçimde ortaya çıkan savaş alanı, 4 mobil birimin birleşmesiyle mücadele edilen mekanı oluşturmaktadır. Aynı eski dönem kolezyumdaki gibi savaşçılar aşağıdan yukarı doğru çıkarak savaş alanına gelmektedirler. (Şekil 4.30., Şekil 4.31., Şekil 4.32.).



Şekil 4.32. Kolezyum savaş alanları

Kaynak: Tron Legacy, 2010

4.4.1. İç Mekan Bileşenlerinin Film Üzerinden Analizi

4.4.1.1. Işık

Işık, Tron Legacy filminin kavramsal oluşumunda belki de en değerli bileşen olarak kabul edilebilir. Filmde dijital dünya aslında tamamen karanlıktır çünkü; güneş gibi doğal aydınlatma unsuru yoktur. Dolayısıyla yönetmeni iç ve dış mekan çekimlerinde yapay aydınlatmayı yoğunlukla kullandığı görülmektedir. Neredeyse tüm sahnelerde ışığın çizgisel olarak ve yoğun biçimde kullanımı dikkat çekmektedir (Şekil 4.33., Şekil 4.34., Şekil 4.35., Şekil 4.36.).



Şekil 4.33. Işık etkisi

Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.34. Işık etkisi

Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.35. Işık etkisi

Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.36. Kevin Flynn'in evine ışık açırken uzaktan bakış

Kaynak: Tron Legacy, 2010

Aşağıdan yukarı doğru yapılan aydınlatmalarla bir çok sahnede mekan içi dramatik etkiler oluşturulmuştur. Bunu zeminin altından yapılan aydınlatmalar da desteklemektedir. Işığın rengi dahi film içinde statüye dair fikir edinilebilmesini sağlayan bir yönlendirme yapmaktadır. Bu durumu filmde geçen giyilebilir teknolojik kıyafetler, silahlar ve hatta taşıtların üzerindeki çizgisel ışık renklerinde görmek oldukça kolaydır. (Şekil 4.37., Şekil 4.38.).



Şekil 4.37. Giyilebilir teknoloji örneği

Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.38. Işık motosikleti ve yollar

Kaynak: Tron Legacy, 2010

4.4.1.2. Renk

Filmin geçtiği kurgusal mekan olan dijital dünyada renk oldukça az çeşitlilikle kullanılmıştır. Binalar, mekanlar, kıyafetler, araçlar, aksesuarlar siyah ve beyaz

ve grinin tonlarında seçilmiştir. Mekanlarda aydınlık durumu oluşturan yapay aydınlatmalarda ise beyaz ışık kullanılırken, zaman zaman da turuncu ve onun tonları özellikle çizgisel ışık formunda kullanılmıştır (Şekil 4.39.).



Şekil 4.39. Renk kullanımına örnek bir sahne görüntüsü

Kaynak: Tron Legacy, 2010

Sadece renk ve ışık faktörüyle değişimi anlatan sahnelere ek olarak, Sam'in gerçek dünyada babasının oyun dükkanının bulunduğu binaya baktığı görüntü ile dijital dünyada aynı binanın giriş cephesinin olduğu görüntü örnek olarak verilebilir.



Şekil 4.40. Kevin Flynn'in oyun merkezi binasının gerçek dünya versiyonu

Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.41. Kevin Flynn'in oyun merkezi binasının dijital dünya versiyonu

Kaynak: Tron Legacy, 2010

İç ve dış mekan farkı gözetmeksizin sadece renk ve ışık değişikliği ile aynı yapı üzerinde sağlanmak istenen “tekno” etki burada farkedilmektedir (Şekil 4.40., Şekil 4.41.).

4.4.1.3. Doku ve Malzeme

Burada Kevin Flynn'in evi olan yapının oturduğu tasarlanmış kütle, kaya izlenimi veren pürüzlü bir yapıya ve renge sahiptir. Fakat evin iç mekanını oluşturan yüzeylerde; pürüzsüz, parlak ve aynı zamanda yarı geçirgen özelliğe sahip olan malzemeler kullanılmıştır (Şekil 4.42.).



Şekil 4.42. Kevin Flynn'in evi

Kaynak: Tron Legacy, 2010

4.4.1.4. Donatı

Pencere

İç mekanlara bakış için yönetmenin seçtiği kadrajlar film boyunca birbirini andıran sahneler içermektedir. Tasarım konusunda eski ve yeni kıyaslaması yapabilmemizi sağlayan ve kurgusal olan bu dijital dünyada günümüz mekanının nasıl bir biçime dönüşebileceğini ortaya koymaktadır.



Şekil 4.43. Gerçek dünyadan bir pencere

Kaynak: Tron Legacy, 2010

Şekil. 4.44. Sanal dünyadan bir pencere

Kaynak: Tron Legacy, 2010

Sam ve babası Kevin'in gençlik yıllarında konuştukları ve dışardan odaya bakılan ev sahnesi gibi, Sam ve Quorra'nın dijital dünyadaki evlerindeki sahne bu kıyaslamamanın yapılabileceği bir örnektir. Sahnede aynı yapı farklı bir yorumla karşımıza getirilmektedir (Şekil 4.43., Şekil 4.44.).

İki sahnedeki pencere tipi, direk karşıda görülen kitaplıklar ve yatakta oturan başrol oyuncusunun başucundaki aydınlatma elemanı gibi detaylar tamamen farklılaşmaktadır.



Şekil 4.45. Kevin Flynn'in kendi evinde pencerenin içinde geçişi
Kaynak: Tron Legacy, 2010

Kevin Flynn'in evinin önündeki terasa çıkan geçişe bakıldığında ayırıcı pencere anlayışının artık cam malzeme yerine bir simülasyon alanıyla sağlandığı görülmektedir ve giriş çıkışlar bu simülasyon yüzeyin içinden geçerek sağlanmaktadır (Şekil 4.45.).

Kapı

İç ve dış ilişkisinin kurulmasında en değerli mimari öge kapıdır. Genelde mekanlara giriş çıkışlarda yoğun olarak kullanılan kapılar, görüntülerde farklı boyut ve bölümleriyle yansıyarak mekan içerisinde hareketliliği sağlamaktadır. Mekanın gerçekliğine ve mekanın tanımlanmasına araç olurlar.

Ayrıca filmde kapının derinlik etkisi oluşturan açıklığından da yararlandığı görülmektedir (Şekil 4.46., Şekil 4.47.).



Şekil 4.46. Kevin'in evinden kapı görüntüsü
Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.47. Kapı görüntüsü
Kaynak: Tron Legacy, 2010

Tron Legacy filmindeki kapıların bazı sahneler hariç tutularak günümüz kapı anlayışından oldukça farklı tasarlandığını görmekteyiz. Daha önce bahsedilen ve filmdeki genel tasarım çizgisi üzerinde görülen altıgen formlar kapı tasarımlarında da devam etmektedir (Şekil 4.48.).



Şekil 4.48. Ofis Kapı görüntüsü
Kaynak: Tron Legacy, 2010

Merdiven ve Asansör

Merdivenler pencere ve eşik gibi iç-dış ilişkisini tanımlayan öğelerdir. Konuta giriş merdiveni mekan algısını güçlendirirken, aynı zamanda mimariyi de tanımlamaktadır. Yapısındaki grafik özelliğine bağlı olarak da aynı zamanda, kare içinde görsel zemin de sağlar.



Şekil 4.49. Bardaki merdiven
Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.50. Bardaki merdiven
Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.51. Bardaki merdiven
Tron Legacy, 2010



Şekil 4.52. Bardaki merdiven
Kaynak: Tron Legacy, 2010

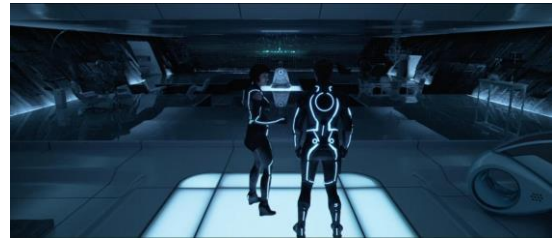
Kaynak:

Filmdeki dijital dünyada merdivenler genel olarak mobil parçalar olan basamakların belirli bir düzende bir araya gelerek sağladığı çıkış hattıyla oluşmaktadır. Bu oluşum düşey dolaşımda mekanlara hem giriş-çıkış kontrolü sağlarken hem de etkileyici bir görüntü ortaya koymaktadır.

Bar sahnesinin bir bölümünde seyir durumunun merdiven önü konumlanmalarla ifade edildiği görülmektedir. Böylelikle merdivenin yapısındaki grafiksel özellik görsel olarak da görüntüyü betimlemektedir (Şekil 4.49., Şekil 4.50., Şekil 4.51., Şekil 4.52).



Şekil 4.53. Asansör
Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.54. Asansör ve mekan ilişkisi
Kaynak: Tron Legacy, 2010

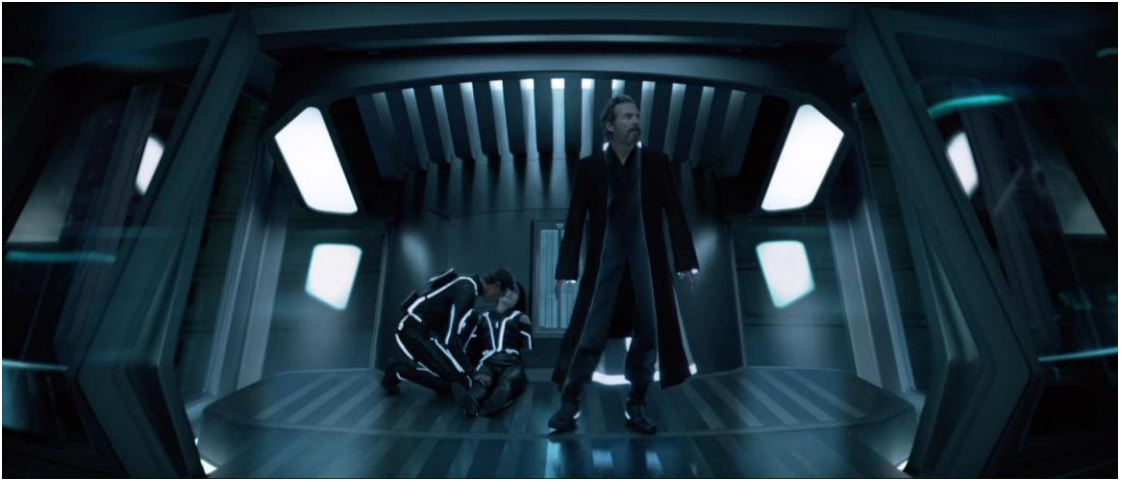
Bir diğer düşey dolaşım aracı olan asansör, yapı içi ile yapının dışında konumlandırılmış biçimlerde ve yine dijital dünyanın ve geleceğin mekanlarında olması düşünülen şekilde karşımıza çıkmaktadır (Şekil 4.53., Şekil 4.54).



Şekil 4.55. Asansör görüntüsü
Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.56. Asansör görüntüsü
Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.57. Bina dışına entegre asansör görüntüsü
Kaynak: Tron Legacy, 2010

Kevin Flynn'in evinde karşımıza çıkan ve sadece aydınlatmalı bir yüzeyin düşeydeki hareketiyle yukarı-aşağı taşıma işlemini gerçekleştiren asansörde, taşınan kişileri çevreleyen yüzey direk olarak yapının kendi yüzeyi olarak görülmektedir. Ayrıca asansör parçası olarak tanımlayabileceğimiz yüzeyler yoktur. Bar mekanına ulaşırken, özellikle dış hacimde parlak bir ışık aksının üzerinde düşey hareketini sağlayan asansör sahnesinde, hareketi ve heyecanı izleyiciye aktarmak için, düşey etkinin fazlasıyla ön plana çıkarıldığını görebiliriz (Şekil 4.55., Şekil 4.56., Şekil 4.57).

Koridor

Bir geiş mekanı olan koridorlar, filmde ışık ile birlikte perspektif görüntüleri içinde algıları vurgulanarak kullanılmıştır. Sam'in dijital dünya içinde, kendisine babasının evinde kalması için verilen odaya giderken; Sam'in düşünceli hali ve koridordaki sessizlik içinde kareye bitmek bilmez bir zaman ve mekan hissi verilir (Şekil 4.58.).



Şekil 4.58. Kevin Flynn'in evi koridor görüntüsü

Kaynak: Tron Legacy, 2010

Hem ev içinde hem de dijital şehrin içindeki sahnelerde de, filmde işlenen karakterler arası uzaklık olgusu koridorların derin perspektifleriyle ortaya konulmuştur. Koridorlar, bu anlamda anlatımı ifade ederken önemlidir.

Mobilya

Sam'in kolezyum oyunlarında mücadele için gönderildiği sahnelerde dijital dünya için tasarlanan donatı elemanı örnekleri de ilk kez görüntüye gelmektedir.



Şekil 4.59. Mobil depolama
Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.60. Zemin Dokusu örneği
Kaynak: Tron Legacy, 2010

Savaşçı kıyafet ve aksesuarlarının bulunduğu depolama alanları kayarak mekana dışardan gelip yerini almakta ve otomatik olarak depoladığı malzemeleri kullanıcıya sunmaktadır. Bu mekanın zemin dokusu soğuk, parlak malzemeden üretilmiş gözükmekte ve metal malzeme hissi çağrıştırmaktadır (Şekil 4.59., Şekil 4.60).



Şekil 4.61. Yemek masası görüntüsü
Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.62. İkili koltuk
Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.63. Depolama alanı örneği
Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.64. Depolama alanı kapalı
Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.65. Depolama alanı açık
Kaynak: Tron Legacy, 2010

Quorra ve Sam'in, Kevin ile birlikte Kevin'in evinde odalarına çekildiklerinde bir başka depolama birimi göze çarpmaktadır (Şekil 4.64., Şekil 4.65). Klasik olarak nitelendirilebilecek formlardaki mobilyaların, parlak ve cam malzeme kullanımıyla dijital ve modern etkiler verilmeye çalışılmıştır.

Mobilya kavramı için film içeriğine baktığımızda çıkarılabilecek sonuç; tasarımların geleceğe ait mekanlar ve dijital bir dünyanın hayali ile ortaya konulurken bile insan ölçeğinin değişmez etkisi olarak çıkarılabilir. (Şekil 4.61., Şekil 4.62., Şekil 4.63.).

4.4.2. İç Mekan Düzenleme Kriterlerinin Film Üzerinden İncelenmesi

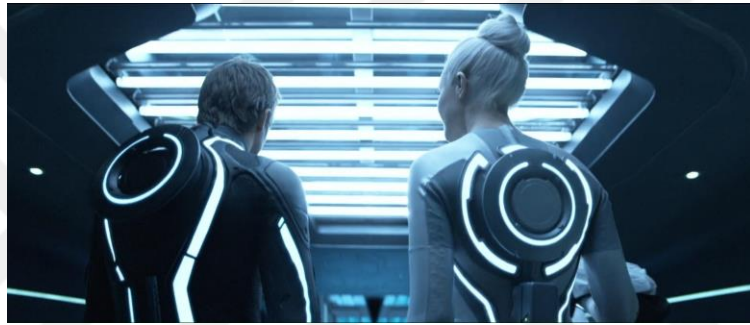
4.4.2.1. Aks

İlk bölümde bahsedilen, mekanın bir aksa göre yapılan düzenlemeleriyle denge oluşumu, Tron Legacy filminde kendini sürekli olarak simetrik denge şeklinde göstermektedir. Mekanları tam orta noktadan kesen bir ana aks ve onun iki yanında şekillenmiş simetrik mekan örnekleri oldukça fazladır.



Şekil 4.66. Bar mekanına yaklaşım

Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.67. Bara giden mekanın aydınlatması

Kaynak: Tron Legacy, 2010

Bar sahnesinde bu güçlü aks örneklerinden biri, Sam'in asansörden indikten sonra bar mekanına doğru yürürken, tavanda ışık etkisi ile oluşturulmuş biçimi görülebilmektedir. Yine aynı sahnede bara yaklaşırken zemindeki tekrarlarla oluşturulmuş aks etkisi yön verme açısından önemlidir (Şekil 4.66., Şekil 4.67).

4.4.2.2. Denge

Kolezyumun bu yeni dijital dünyadaki versiyonunda da eski dönem esin kaynağında olduğu gibi, savaşçıların aşağıda hazırlanıp daha sonra yukarıya çıkmasıyla gelişen bir süreç izlenmiştir. Aşağıdaki bu hazırlık mekanı güçlü bir simetrik dengeye sahiptir (Şekil 4.68., Şekil 4.69., Şekil 4.70., Şekil 4.71).



Şekil 4.68. Oyun hazırlık odası
Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.69. Oyun hazırlık odası
Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.70. Oyun hazırlık odası
Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.71. Oyun hazırlık odası
Kaynak: Tron Legacy, 2010

Filmin genelinde hem iç hem dış mekanda güçlü simetrik yerleşimler hemen farkedilir durumdadır. Mekanlardaki bu simetrik denge aslında Kevin Flynn'in Clu'yu yaratırken karşılıklı görüntülendikleri sahneye de gönderme yapmaktadır.



Şekil 4.72. Toplantı Odası
Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.73. Ofis giriş Alanı
Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.74. Barın karşıdan görüldüğü sahne.

Kaynak: Tron Legacy, 2010

Dikkatli bakıldığında, mekanların tam karşıdan bakılarak sahnelendiği karelerde simetrisinin göbeğinde yer alan altıgen form hemen farkedilmektedir. Altıgen formunun geleceğin mekanının birim biçimi olarak seçilmesi ve çıkan sonuçların istenilen ambiyansı yaratması etkileyicidir (Şekil 4.72., Şekil 4.73., Şekil 4.74.).

4.4.2.3. Uyum ve Bütünlük

Uyum ve bütünlük kavramları birden fazla parametrenin ortak hareketiyle ortaya çıkan kompozisyon olarak tanımlanırken, çeşitliliğin sınırlanmasının steril tasarımlar ortaya çıkarabileceğine değinmiştik . Tron Legacy filminde iç mekan tasarımına ait üç önemli bileşen olan renk, doku ve ışığın çeşitlilikten oldukça uzak ama konsept anlamında tam bir bütünlük sağlayarak mekan oluşumlarını etkilediği görülebilmektedir



Şekil 4.75. Bar sahnesi üstten görüntüsü.

Kaynak: Tron Legacy, 2010

Siyah, beyaz, gri ve turuncu renkler, zemin kaplamasının altından verilen yapay aydınlatmalar ve devam eden çizgisel ışık formlarının filmin hemen hemen tüm sahnelerine etkisi, tasarlanan bu dijital dünyada uyum ve bütünlük etkisini oldukça net bir biçimde yakalamıştır (Şekil 4.75.).

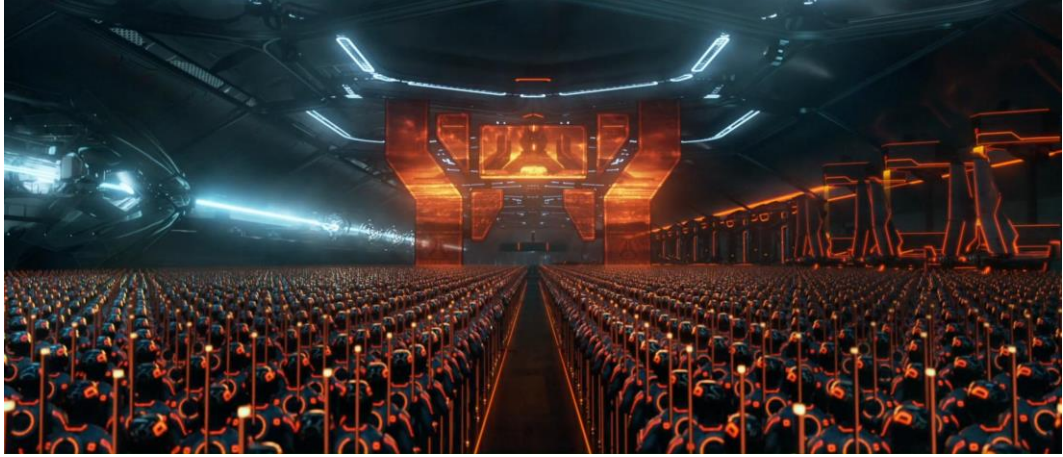
4.4.2.4. Ritim

Filmde bir çok sahnede birbirine benzer öğelerin tekrarlı kullanımı kullanılsa da en belirgin örnek olarak; tren ve uçakların ortak bir gar olarak kullanıldığı büyük hangar gösterilebilir (Şekil 4.76.).



Şekil 4.76. Tren ve peronları sahnesi

Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.77. Savaş hangarı sahnesi

Kaynak: Tron Legacy, 2010

Kevin'in kopyası olarak yarattığı Clu karakterinin bir dijital dünya ordusu kurduğu ve bu ordunun toplandığı hangarda, geçiş aksının iki tarafında peş peşe dizilmiş taşıyıcı strüktür ve tam ortada sıralanmış silahlı program figürleri iç mekanda ritim hissinin en net verildiği sahnelerden biridir (Şekil 4.77.).

4.4.3. Mekanların Kullanım Biçimlerine Göre Film Üzerinden İncelemesi

4.bölümdeki tanımlamalar doğrultusunda Tron Legacy filminin geneline baktığımızda, sinemada kullanım biçimine göre mekan tanımına uyan sahneler açıkça görülebilmektedir (Şekil 4.78.).



Şekil 4.78. Sam Flynn'in evi

Kaynak: Tron Legacy, 2010



Şekil 4.79. Ironworkers Bridge

Kaynak: Tron Legacy, 2010

Sam'in evinde Sam ve Alan arasındaki diyaloglarının geçtiği sahne, mekanın fon olarak kullanımına örnek olarak gösterilebilir. Sahnede Vancouver'ın meşhur ironworkers memorial bridge'i fonda görülmektedir ve izleyiciye filmin geçtiği mekanın konumu hakkında bilgi vermektedir (Şekil 4.79.).

Ana karakterlerden olan Kevin Flynn'in evi ise film boyunca aralıklarla dönüş yapılan veya ara sahnelerde gösterilerek izleyiciye hatırlatılan bir mekan olarak filmde yer almaktadır. Bu sahneler mekanın yardımcı eleman olarak kullanımına örnek gösterilebilmektedir. Gerilimin arttığı sahnelerde karşımıza özellikle çıkan bu ev mekanı filmde aksiyonun başlayacağına dair ipuçlarını izleyiciye aktarmaktadır (Şekil 4.80.).



Şekil 4.80. Kevin Flynn'in Evinin Görüntüsü

Kaynak: Tron Legacy, 2010

Tron Legacy (2010) filminde yaratılan hayali bir dijital dünyadan bahsedilmekte ve filmin incelemeye alınan sahnelerinin oldukça büyük bir kısmı bu dijital dünyaya ait mekanlardan oluşmaktadır.

Buradan yola çıkılarak daha önceki bölümlerde verilen Room (2015) filmindeki örnek gibi Tron Legacy (2010) filminde de sahneler tümüyle yaratılan dijital dünyada geçmektedir. Dolayısıyla tüm bu dijital dünya sahneleri filmin

mekanlarını oluřturmakta ve mekanın ana elaman olarak kullanımına 6rnek teřkil etmektedir. İzleyici mekanın tasarım dilinden sahnelerin dijital d6nyada mı yoksa ger6ek d6nyada mı olduđunu anlayabilmektedir.



5. BÖLÜM

GENEL DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Mekan Tasarımı ve sinema ilişkisinde, mekan tasarım kriterlerinin sinemasal mekana olan etkilerinin örnek film üzerinden incelendiği bu çalışmayla, yeni bir bakış ve yorumlama ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Sinemanın ortaya çıkışıyla başlayan bu etkileşimde, görsel gücü kullanan bu ikiliden mimarlık, insan ihtiyaç ve beklentilerine göre mekan tasarlarlarken, sinema ise tasarlanmış bu mevcut veya sanal mekanları senaryosundaki kurgular ile görünür kılmaktadır. İç mekan tasarımı için en önemli unsur kullanıcıdır. Sinemada da oluşturulan gerçek ve sanal mekanların bireylerle olan ilişkileri göz önünde bulundurulduğunda da, mekan tasarımı ve sinema arasındaki etkileşim kaçınılmaz duruma gelir.

Evrensel bir dil konumuna gelen sinema oluşturduğu bu görsel dil ile, yeni bir sanat imgesi ve farklı bir boyutsal dinamik yaratmıştır. Bu yaratılan sanat imgesi insana, fantastik mekan kurguları içerisinde hayata farklı bir açıdan bakmayı ve sorgulamayı öğretmektedir.

Yapılan çalışmada bu ikili arasındaki etkileşimi mekan tasarım kriterleri üzerinden, yönetmenliğini Joseph Kosinski'nin yaptığı Tron Legacy filmi incelenerek yapılmıştır. Bilgisayar ve makine teknolojisinin gelişmesiyle ortaya çıkan siber kent ve düşünebilen robot fikri Tron Legacy filminin temellerini oluşturmaktadır. Sanal mekan kurgusu film sahnelerinin büyük çoğunluğunda hakim durumdadır. Film gerçek dünya ve tasarlanan dijital dünya arasında mekan kıyaslamalarını yapabilmeye olanak sağlayan düzenlemelere sahiptir. Doğal kaynakların bilinen dünyadaki gibi olmadığı hayal edilen bu dijital dünyada, bireylerin kullandığı iç ve dış mekan karşılıkları olan ev, sokak, kent tasarımları "mükemmellik" arayışıyla tasarlanmaya çalışılmıştır.

Tüm bu çıkarımların, film incelemesi yapılırken göz önünde bulundurulmuş iç mekan tasarım elemanları, bileşenleri ve ilkelerinin film açısından özeti aşağıda verilmektedir (Tablo5.1.).

FİLM	İÇ MEKAN					
	Elemanlar	Bileşenler		Düzenleme İlkeleri		
	Noktasal	+	Işık	+	Aks	+
	Çizgisel	+	Renk	+	Denge	+
	Düzlemler	+	Doku ve Malzeme	+	Uyum ve Bütünlük	+
	Hacimler	+	Donatı	+	Ritim	+

Tablo 5.1. Tron Legacy filminin iç mekan elemanları, bileşenleri ve düzenleme ilkeleri açısından değerlendirilmesi, Kişisel Arşiv.

Film bilim kurgu sineması kategorisinde yer alırken, mekan analizi açısından bakıldığında;

- İç mekan kurgularında minimalist düzenlemeler
- Yapılardan donatılara fütüristik mobil elemanlar
- Karmaşıklıktan uzak, yalın ve düz yüzeyler
- Yaşam alanlarındaki konfor düzeyi
- Görsel şölen yaşatan çizgisel ve sürekli formlarda aydınlatma ve yüzey tasarımları
- Birim modülün simetrik çoğaltılmasıyla oluşmuş iç mekan hacimleri
- Altıgen formun gelecek mekanları tasarımı için temel geometrik şekil olarak seçilmiş olması

- Hem iç hem dış mekan için, bir aks etrafında güçlü bir simetrik dengenin yoğun kullanımı
- İç mekanı bölümlendirmede sıklıkla kullanılan kot farkı kullanımları

dikkat çeken özellikler olarak sıralanabilir.

Tron Legacy filminin, kullanım biçimlerine göre mekan açısından analizleri ise aşağıda özetlenmiştir (Tabo5.2.).

FİLMDEKİ MEKAN KULLANIMLARI	
	TRON LEGACY
Mekanın Asıl Eleman Olarak Kullanımı	+
Mekanın Fon Olarak Kullanımı	+
Mekanın Tamamlayıcı Elaman Olarak Kullanımı	+
Mevcut Mekan Kullanımı	-
Kurgusal Mekan Kullanımı	+

Tablo 5.2. Tron Legacy filminin mekan kullanımları açısından incelenmesi.

Bu yorumlamalar ve çıkarılan sonuçlardan yola çıkıldığında; iç mekan tasarım kriterlerinin sinema mekanlarındaki karşılıklarını incelemeyi amaçlayan tez için seçilen Tron Legacy filminde, mekanın tasarlanmasında temel bileşenlerin ve ilkelerin yoğun olarak kullanıldığı saptanmıştır. Oluşturulan tablo düzeni ile bu kriterlerin başka filmlerin analizinde kullanılması ve karşılaştırılabilmesi mümkündür. Teknolojik gelişmelerin hızla ilerlediği ve yansımalarının hem sinema adına hem de iç mekan tasarımı adına kısa sürede somutlaştığı günümüzde, bu iki disiplin arasındaki etkileşim de sıkılaşıyor ve devam edecektir.

KAYNAKÇA

Adilođlu, F., (2005). *Sinemada Mimari Açılımlar*, 1. Baskı, ES Yayınları, İstanbul.

Allmer, A., (2010). *Sinemekan, Sinemada Mimarlık*, 1. Baskı, Varlık Yayınları, İstanbul.

Altan, İ., (1992). *Mimarlıkta Mekân Kavramı, Mimarlık ve Şehircilikte Mekân*, Yıldız Üniversitesi Yerleşme ve Mimarlık Bilimleri, Uygulamalı Araştırma Merkezi, İstanbul.

Akyıldız, Ö., (2012). *Mimari Mekanların, Sinemanın Kurgusal Mekanları Üzerine Etkileri*. Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Ayvaz, A. (2007). *Çocukların Sanal Ortamlarda Nasıl Mekanlar Tasarladıklarının Araştırılması*, Yüksek Lisans Tezi. İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Aydın, E.D., (2004). *Bilimkurgu Sineması Yapım Tasarımı Sürecinde Bilgisayar Teknolojilerinin Kullanımı*, Yüksek Lisans Tezi, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Beşışık, G., (2013). *Sinema ve Mimarlıkta Mekan Kurgusu ve Kavrayışı*, Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

Bozdoğan, M., (2008) *Sinema Kavram ve Tekniklerinin Mimari Tasarıma Etkileri*, Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Ching, F.D.K., (2010). *Mimarlık Biçim Mekân Düzen*, 4. Baskı, YEM Yayınevi, İstanbul.

- Dinçay D. A.**, (2014) *1960-2010 Yılları Arasında İstanbul Kentli Konut İç Mekan Düzenlemelerini Türk Sineması Üzerinden Okumak*. Doktora Tezi. İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Dodsworth, S., & Anderson, S.**, (2015). *İç Mekan Tasarımının Temelleri* (Neslihan Şık, çev.). Literatür Yayınevi, İstanbul.
- Dear, M.**,(1994). “*Between Architecture and Film*”, *Architecture & Film, Architectural Design, Maggie Toy* , London; Derleyen: *İnce, E. T.*, (Şubat 2007). *Mimarlık ve Sinema İlişkisinin Sokak Mekânı Üzerinden İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Enver, B.**, (2015). *Mimarlık - Sinema İlişkisi ve Bu Alanda Türkiye’de Tamamlanan Lisansüstü Çalışmaların İncelenmesi*. 287-297. KTÜ Basımevi, Trabzon.
- Ergin, S.**, (2007). *Mimarlık ve Sinema Etkileşiminin Sinemasal Mekâna Etkileri ve Nuri Bilge Ceylan Sinemasından Bir Örnek “Uzak”*, Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Evensen, T.**, (1997). *Archetypes in Architecture*. Scandinavian University Press, Oslo
- Güzer, B.**, (2007). *Antakya ve Boston Kentleri Örneğinde Kentsel Açık Alan Tipolojilerinin Dönüşümünün İrdelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Kaçmaz, G.**, (1996) “*Architecture and Cinema*”, Yüksek Lisans Tezi, ODTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Kasap, Ö. H., (2009). *20. Yüzyıl Mimarisinde Form ve Renk Kavramlarının Mekana Etkisinin Mimari Akımlar Çerçevesinde Analizi*, Sanatta Yeterlilik Tezi. MSGSÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Köseoğlu Ş., (2013) *Kültür, Mekan ve Sinema: Yeşim Ustaoglu Filmleri*. Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Trabzon.

Kuban, D., (2010). *Tarihsel Perspektif İçerisinde Mimarlığın Kuramsal Sözlüğüne Giriş*, 9. Baskı, Yem Yayınevi, İstanbul.

Meterelliyoğlu, M.Ü., *Ridley Scott Sinematografisinde Mekan Kullanımı*. Yüksek Lisans Tezi, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

İnce, E. T., *Mimarlık ve Sinema İlişkisinin Sokak Mekânı Üzerinden İncelenmesi* (Şubat 2007).

Özen, A., (2004). *Sanal Ortamlarda Mekansal Okuma Parametreleri ve Sanal Müzeler*, Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara

Öztürk, B., (2012). *Sinemada Mekan Tasarımının İncelenmesi: Bilim Kurgu Sineması Örneği*. Maltepe Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul

Rasmussen, S., (2010). *Yaşanan Mimari*. Remzi Kitabevi, İstanbul.

Roth, L. M.,(2006). *Mimarlığın Öyküsü*. Kabalcı Yayınevi, İstanbul.

Shonfield, K., (2000). *“Walls Have Feelings, Architecture, Film And The City”*. London.

Şenyapılı, Ö., (2003). *Sinema ve Tasarım*,. Boyut Yayınları, İstanbul.

Schulz, C.N., (1971). *Existence, Space & Architecture*, Studio Vista, London.

Smith, G.N., (2003). *Dünya Sinema Tarihi*, 1. Baskı, Kabalcı Yayınevi, İstanbul.

Sözen M. ve Tanyeli U., (2011). *Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü*, Remzi Kitabevi, İstanbul.

Tosun, M., (2011). *Türk Sinemasında İç Mekan Tasarımında İç Mimarın Rolü*, Yüksek Lisans Tezi, İTÜ, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Türel, İ., (2001). *Sinema ve Kentsel Mekan Dönüşümü*,. Arredamento Mimarlık.

Tunçtok M., (2010). *Kişisel Mekanın Mimari Temsillerinin 1990 Sonrası Yeni Türk Sinemasında Seçilmiş Filmler Üzerinden Çözümlemesi*. Yüksek Lisans Tezi, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Ural, Ş., (2008). *Zaman- Mekân*, 1. Baskı, YEM Yayınevi, İstanbul.

Ülker, Ş. Ş., (2011) *Mimarlık ve Sinema Ortak Alanında Zamansallık ve Gelecek Mekanları*. Yüksek Lisans Tezi. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Vardar, B., (2012) *Sinema ve Televizyon Görüntüsünün Temel Öğeleri*, 3.Baskı, Beta Yayınları, İstanbul.

Yürekli, G. V., (2004). *Mimarlığın Tanımı Üzerine Bir Deneme*. İTÜ Dergisi/ a *Mimarlık Planlama Tasarım*, 1: 31-42.

İnternet Kaynakları

Archdaily, (1984). *archdaily*: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/c1/83/5e/c1835e1daecd6a2799c11a2ee948d3fa.jpg> adresinden alındı.

Archdaily. (2013). *archdaily*:

http://images.adsttc.com/media/images/55e6/0e2d/f034/d283/ad00/0005/large_jpg/ukpavilionsh0032.jpg?1441140244 adresinden alındı.

Architectural digest. (2014). *architectural digest*:

http://media.architecturaldigest.com/photos/55e7942e302ba71f3017f5d2/master/w_640,c_limit/dam-images-travel-2015-tokyo-tokyo-japan-09-new.jpg
adresinden alındı.

Blue badge style. (2013). *blue badge style*:

<http://www.bluebadgestyle.com/wp-content/uploads/2013/02/south-place-hotel.jpg> adresinden alındı.

Butler, J. G. (2016). *The University of Alabama*.

<https://tcf.ua.edu/Classes/Jbutler/T112/EdisonIllustrations.php> adresinden alındı.

Cgmeetup. (2015). *cgmeetup*: <http://www.cgmeetup.net/home/pixels-taj-mahal-short-vfx-breakdown/> adresinden alındı.

Domusweb. (1975). *domusweb*:

http://www.domusweb.it/content/dam/domusweb/en/from-the-archive/2012/09/08/louis-kahn-in-dacca/big_392801_9709_11056.jpg
adresinden alındı.

E-architect. (2009). *e-architect*: [http://www.e-](http://www.e-architect.co.uk/images/jpgs/new_york/avalon_bowery_place_sa020609_jordimir)

[architect.co.uk/images/jpgs/new_york/avalon_bowery_place_sa020609_jordimir_alles_10.jpg](http://www.e-architect.co.uk/images/jpgs/new_york/avalon_bowery_place_sa020609_jordimir_alles_10.jpg) adresinden alındı.

Listal. (2005). *listal*: <http://www.listal.com/viewimage/2369804> adresinden alındı.

Listal. (2010). listal: <http://www.listal.com/viewimage/1616118> adresinden alındı.

Muenchen architektur. (2000). *muenchenarchitektur*:
http://www.muenchenarchitektur.com/images/2020/_thumb1/13877.jpg
adresinden alındı.

Pentreath and Hall. (2015). *Pentreath and Hall*: <http://www.pentreath-hall.com/wp/wp-content/uploads/2015/05/P1070111.jpg> adresinden alındı.

Šechtl & Voseček. (2008). *Šechtl & Voseček*: <http://sechtl-vosecek.ucw.cz/images/autochromy/big/lumieri-naceduli.jpg> adresinden alındı.