

T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
İÇ MİMARLIK ANABİLİM DALI
İÇ MİMARLIK BİLİM DALI

MEKANIN SİNEMATOGRAFİK OKUNMASI

Yüksek Lisans Tezi

Tezi Hazırlayan:

Ahmet Vehbi DOĞRAMACI

İstanbul, 2015

T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
İÇ MİMARLIK ANABİLİM DALI
İÇ MİMARLIK BİLİM DALI

MEKANIN SİNEMATOGRAFİK OKUNMASI

(Yüksek Lisans Tezi)

Tezi Hazırlayan:

Ahmet Vehbi DOĞRAMACI

Öğrenci No:

120864008

Danışman:

Prof. Dr. Sercan ÖZGENCİL YILDIRIM

İstanbul, 2015

YEMİN METNİ

Yüksek lisans tezi olarak sunduğum "Mekanın sinematografik Okunması" başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ahlak ve geleneklere uygun şekilde tarafımdan yazıldığını, yararlandığım eserlerin tamamının kaynaklarda gösterildiğini ve çalışmanın içinde kullanıldıkları her yerde bunlara atıf yapıldığını belirtir ve bunu onurumla doğrularım. 08/06/2015 (Tarih)

Ahmet Vehbi DOĞRAMACI

T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

YÜKSEK LİSANS TEZ SAVUNMA SINAVI SONUÇ TUTANAĞI

Beykent Üniversitesi
Fen Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü'ne,

Aşağıda tez adı belirtilen yüksek lisans öğrencisi 120864008 no'lu Ahmet Vehbi DOĞRAMACI'nın 10.06/15 tarihinde yapılan tez savunma sınavı¹ sonucunda, 45 dakika süreyle sunduğu ve savunduğu tezi hakkında² oybirliğiyle, **başarıyla** kararı verilmiştir.

Bilgilerinize saygılarımızla arz ederiz.

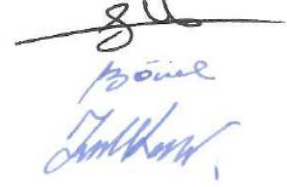
Anabilim Dalı : İÇ MİMARLIK
Programı : İÇ MİMARLIK
Tez Başlığı³ : MEKANIN SİNEMATOGRAFİK OKUNMASI

Tez Sınav Jürisi

Öğretim Üyesi

İmza

Danışman : Prof. Dr. Sercan ÖZGENCİL YILDIRIM
Üye : Yar. Doç. Dr. Bilge YILDIRIM GÖNÜL
Üye : Yar. Doç. Dr. Zülal Nurdan KORUR



¹ Jüri üyeleri söz konusu tezin kendilerine teslim edildiği tarihten itibaren en geç bir ay içinde toplanarak öğrenciyi tez savunma sınavına alır. Belirlenen günde yapılamayan jüri toplantısı, katılanların hazırladığı bir tutanakla enstitü yönetimine bildirilir. Bu durumda jüri en geç onbeş gün içinde toplanarak adayı tez savunma sınavına alır. Tez savunma sınav süresi en az 45 dakikadır. Yüksek lisans tez savunma sınavı, tez çalışmasının sunulması ve bunu izleyen soru-yanıt bölümlerinden oluşur ve dinleyiciye açıktır. (Beykent Lisansüstü eğitim ve Öğretim Yönetmeliği-Madde30-3)

² Tez sınavının tamamlanmasından sonra jüri, tez hakkında “kabul”, “düzeltme” veya “red” kararı verir. Jüri başkanı, jüri üyelerince imzalanmış sınav tutanağını, tez sınavını izleyen üç gün içinde ilgili enstitü yönetimine teslim eder. Tezi başarısız bulunan öğrencinin Enstitü ile ilişkisi kesilir. Tezi hakkında düzeltme kararı verilen öğrenci en geç üç ay içinde gerekli düzeltmeleri yaparak ve yönetmelikte belirtilen usullere uygun olarak tezini aynı jüri önünde yeniden savunur. Bu savunma sınavında da tezi kabul edilmeyen öğrencinin enstitü ile ilişkisi kesilir. (Beykent Lisansüstü eğitim ve Öğretim Yönetmeliği-Madde30-4)

³ İleride doğabilecek aksaklıkların engellenmesi için tezin başlığının yazılması gerekmektedir.

MEKANIN SİNEMATOGRAFİK OKUNMASI

Tezi Hazırlayan: Ahmet Vehbi DOĞRAMACI

Özet

Bu Tez çalışmasında mekan ve sinemanın ortak yönleri ele alınmaktadır. Sinemanın duygu yaratmak için kullandığı yöntemler, mimari mekan tasarımında çok önceden beri var olan yöntemlerdir. Bu durum, sinema öncesi mekan örnekleriyle vurgulanmıştır. Aynı zamanda sinemada mimari üslubun baskın olduğu örnekler veya sinemadan etkilenen mimari yapıtlar, tezin kapsamı dışındadır. Bu yüzden iki disiplinin ortaklığı, etkileşimde bulunmayan örnekleri üzerinden ifade edilmiştir. Tezde, sinema ve mekan tasarım teknikleri arasındaki farklılık gösteren öğeler irdelenmiş ve iki disiplinin kendi içindeki yöntem ortaklığının altı çizilmeye çalışılmıştır. Sinema ve mimarlık, farklı terimlerle, aynı ifade biçimini kullanır. Tez, bu ortaklığı vurgulamaya çalışmaktadır.

Anahtar Kelimeler: sinematografi, kamera, ışık, mekan, iç mimarlık.

CINEMATOGRAPHIC READING OF SPACE

Presented By: Ahmet Vehbi DOĞRAMACI

Abstract

In this thesis, we discuss common aspects of cinema and space. The methods that cinema uses to create emotion have already been in architectural design. This is highlighted with pre-cinema examples. Also, movies that have dominant architectural style presentations and cinema-influenced architectural designs are outside the scope of this thesis. Hence partnership of these two disciplines are expressed through the examples without interactions. Thesis examines technical differences between cinema and space design to underline the method similarities. Cinema and architecture, with different terms, use the same expression. The thesis is trying to emphasize this partnership.

Key Words: cinematography, camera, light, space, interior architecture.

İÇİNDEKİLER

ÖZET

ABSTRACT

ŞEKİLLER LİSTESİ iv

1. GİRİŞ 1

1.1. Amaç 1

1.2. Kapsam..... 1

1.3. Yöntem..... 2

1.4. Tez Çalışmasının Önemi 2

2. SİNEMATOGRAFİ..... 3

2.1. Tanım 3

2.2. Sinema ve Mimarlıktaki Yöntem Farklılıkları ve Benzerlikleri 7

3. SİNEMATOGRAFİK TEKNİKLER VE MEKANLA İLİŞKİLERİ..... 9

3.1. Kamera 10

3.1.1. Sabit Kamera 10

3.1.1.1. Objektif 10

3.1.1.2. Kompozisyon 12

3.1.1.3. Mizansen 14

3.1.1.4. Açık Çerçeve..... 17

3.1.1.5. Çerçeve İçi Çerçeve 19

3.1.1.6. Alan Derinliği 20

3.1.1.7. Açılar 23

3.1.2. Hareketli Kamera..... 26

3.1.2.1. Dolly 27

3.1.2.2. Pan 28

3.1.2.3. Plan Sekans 33

3.2. Diğer Sinematografik Yöntemler 35

3.2.1. Işık 35

3.2.2. Ses..... 41

4. SONUÇ 43

KAYNAKLAR 44

Ek-1: Filmler 47

Ek-2: Yapılar 50

ŞEKİLLER LİSTESİ

	Sayfa No.
Şekil.1. Le Dormeur, Pascal Aubier.	3
Şekil.2. Rockefeller Center'in iki farklı kamera açısıyla sunumu.	5
Şekil.3. Becton Dickinson Campus Center.	6
Şekil.4. Kamerayla nesneye bakış.	7
Şekil.5. Çekim Mesafeleri.	10
Şekil.6. Kişisel Alan mesafeleri.	11
Şekil.7. Öznel ve nesnel kamera.	11
Şekil.8. İvan'ın Çocukluğu, Andrey Tarkovski.	12
Şekil.9. Berlin Yahudi Müzesi, Daniel Libeskind.	13
Şekil.10. 2001: Uzay Yolu Macerası, Ana gemi.	15
Şekil.11. Rokko Mount Chapel, Tadao Ando.	15
Şekil.12. Yapaylıkla çevrelenmiş bir insan; yapay içinde doğal (2001: Uzay Yolu Macerası).	16
Şekil.13. Yapaylıkla çevrelenmiş bir bitki, doğal (Rokko Mount Chapel, Tadao Ando.).	16
Şekil.14. Rokko Mount Chapel kilisesinin yakın görüntüsü, Tadao Ando.	17
Şekil.15. Yedi Samuray, Akira Kurosawa.	17
Şekil.16. Jonas Salk Biyolojik Araştırmalar Enstitüsü, Louis I. Kahn.	18
Şekil.17. İz Sürücü, Andrey Tarkovski.	19
Şekil.18. Qian Men, Çin.	20
Şekil.19. Yurttaş Kane, Orson Welles.	20
Şekil.20. Katsura Sarayı.	21
Şekil.21. Tarihsel Eksen'den bir görüntü.	22
Şekil.22. Dr. Garipaşk filminden bir kare. Alt açığa güzel bir örnek.	23
Şekil.23. Bitmeyen Balayı filminden bir kare. Üst açığa bir örnek.	24
Şekil.24. Yükseltilmiş taban düzlemi ve insanların bu yüzlemlerdeki ilişki ağlarıyla ilgili görsel.	25
Şekil.25. Ayasofya'da İmparatoriçe Locası.	25
Şekil.26. Gökdelen-piramit karşılaştırması.	26
Şekil.27. Vayvay (Ha-ha wall).	27

Şekil.28. Vayvay ve kameranın mesafesi ile algı değişimi.	28
Şekil.29. Sandalyede pan hareketi.	29
Şekil.30. Jean-Luc Godard'nın Contempt adlı filminin pan hareketinin taradığı alanlar ve görüntüleri	29
Şekil.31. Villa Savoye, Le Corbusier.	30
Şekil.32. Gözleri Tamamen Kapalı, Stanley Kubrick.	31
Şekil.33. Aziz Giovanni Vaftizhanesi Planı.	31
Şekil.34. Aziz Giovanni Vaftizhanesi.	31
Şekil.35. Çizgisel düşünmeyi değiştirme.	32
Şekil.36. Mies van der Rohe'nun Barselona Pavyonu.	33
Şekil.37. Nostalghia filminden bir plan sekans.	34
Şekil.38. Aslanlı Yol.	34
Şekil.39. Potemkin Zırhlısı Odesa Merdivenleri sahnesinden bir görüntü.....	35
Şekil.40. Church of Light (Tadao Ando) kilisesinden bir görüntü.....	36
Şekil.41. MIT Şapeli'nin içi.	36
Şekil.42. Yuttaş Kane kütüphane sahnesi.....	37
Şekil.43. Otomatik Portakal, Stanley Kubrick.	38
Şekil. 44. Berlin Yahudi Müzesi Soykırım Kulesi.	38
Şekil. 45. The Natural filminden bir kare (Barry Levinson, 1984).	39
Şekil. 46. Pantheon, Roma.....	40
Şekil. 47. Notre Dame du Haut Kilisesi	40
Şekil. 48. Notre Dame du Haut, Le Corbusier.....	40
Şekil.49. Cinnet, Kubrick.	41
Şekil. 50. Berlin Yahudi Müzesi, Yapraklar Enstalasyonu.	42

1. GİRİŞ

Tez çalışması, mimari ve iç mimari yapıt, kavram ve objelerin sinema terimleriyle yeniden okunmasını incelemektedir. Sinemadan etkilenen ve tasarıma sinematik kavramlarla katkı sağlayan mimari yapıtlar bu tezin konusu değildir.

Tezin ilk bölümü sinematografinin tanımını, doğası gereği aktarılmaya olanak tanımayan yönlerini içerir.

Tezin ikinci bölümü sinematografik öğelerin mevcut mekânlarla, mekânsal öge ve kavramlarla yeniden okunmasını kapsar.

1.1. Amaç

Tez çalışmasının amacı, mekânı mimari tanımlarla değil, sinematografik terimlerle yeniden açıklayarak, mekânı algılamaya yeni bir katkı sağlamayı amaçlamaktadır. Bir sinemacının mevcut mekânı yeniden yaratması gibi, insan gözünün de sinemadan etkilenmemiş yapıtlarla aynı yöntemi kullandığını göstermeyi hedefler.

Sinemada duyguyu veren öğelerle, mekânda insana duyguyu veren öge ve yöntemlerin ortaklığını vurgulamayı amaçlayan tez çalışması, sinemasal çerçevenin etkisinin resim veya fotoğraftan çok mekânsal etkisine yoğunlaşmayı amaçlar.

1.2. Kapsam

Tez çalışması, kameranın hareket, açı ve objektif tanımları ve duygusal etkilerini, ışığın sinemadaki yerini ve sahnelemeyle ilgili genel tanımları açıklayarak mevcut mekânlarla ilişkilerini kapsar. İnceleme özellikle sinema öncesi mekânlarla örneklendirir. Mimari akımları vurgulayan filmler veya sinemayı bir tasarım girdisi olarak kullanan mekânların incelenmesi tezin kapsamı dışındadır. Bu bağlamda Lucerne Oteli (Jean Nouvel), Parc de la Vilette (Bernard Tschumi), UFA Sinema Merkezi (Coop Himmelb(l)au), Manhattan Transcripts (Bernard Tschumi), Dr. Caligari'nin Muayenehanesi (Robert Wiene), Metropolis (Fritz Lang), Blade Runner (Ridley Scott) gibi yapıt ve kitaplar incelemede ele alınmamıştır.

1.3. Yöntem

Tez çalışması, önemli sinema yapıtlarının izlenmesi ile başlar. Sinematografik ve mekânsal terimleri, örnek gösterilen her türlü eserlerin önemini açıklayan kitap ve görsellerin incelenmesi ile devam eder. Tüm bu verilerin ilişkilendirilmesi ve karşılaştırılması ile sonuca ulaşılır.

1.4. Tez Çalışmasının Önemi

Sinematografik yöntemlerin bazıları, mekânsal yöntemlerin bizde uyandırdığı duygu ve düşüncelerden faydalanır. Bir filmde kamera, normal hayatta göz hizamızla yaşadığımız mekânsal deneyimden farklı birçok yöntemle hareket edebilir. Ancak hayatımızın her anında göz hizasından çok farklı bakış açıları zaten mevcuttur. Bu yüzden aslında mekânın bize uyguladığı hissin sinematografik olarak yeniden yorumlanması yeni bir tasarım girdisi değil, bu ortaklığın zaten mevcut olduğunu göstermektir. Mekânsal tasarımın sinematografik olarak açıklanması, her gün yaşadığımız mekânsal deneyimin bir filmin etki etme yöntemiyle aynı olduğunu göstermeye çalışmaktadır.

Tez çalışması, farklı iki disiplinin etkileşimde bulunmayan örneklerinin ortaklığını vurgulayarak mekânsal etkiyi daha sinematografik bir gözle göstermenin önemini vurgulamaktadır.

2. SİNEMATOGRAFİ

2.1. Tanım

"Görme konuşmadan önce gelmiştir." (Berger, 1972/2011, s.7).

"Sinematografi, Yunanca 'hareketle yazı yazmak' demektir." (Brown, 2002/2008, s. 8).

"Film kuşağının çekim aşamasında kamerada ve basım aşamasında laboratuarda işlenmesine verilen genel isim." (Bordwell ve Thompson, 2010/2012, s. 494)

Sinematografi, objektif, ışık, kamera açısı, kamera hareketi, kurgu, ses ve rengi kapsar. Sinematografinin önemini Brown şu örnekle göstermiştir:

"Yakın plan: Bir kız çevresine sinirli şekilde, korku dolu bakışlarla bakar.

Yakın plan: Bir el kızın omzunu tutar.

Yakın plan: Dehşet içindeki kız çığlık atar.

Genel plan: İkili. Gelen, kızın erkek arkadaşındır.



Şekil.1. Le Dormeur, Pascal Aubier.

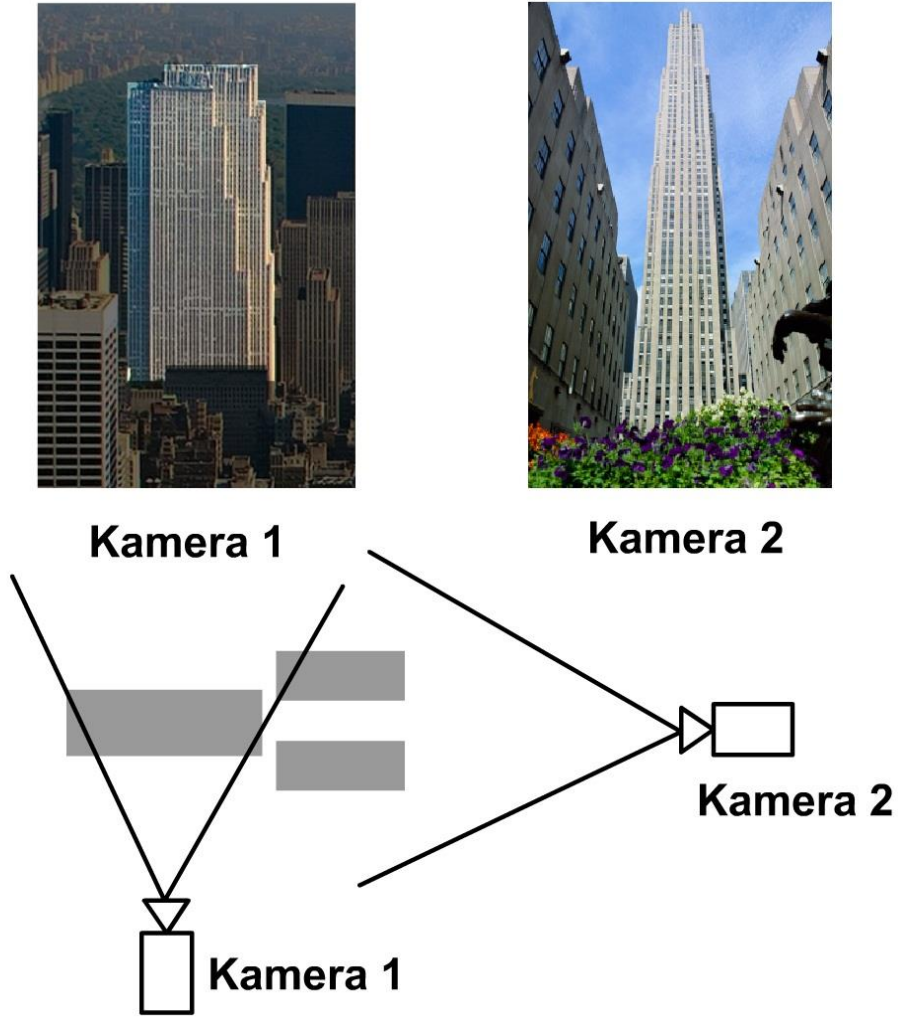
<http://www.filmsdocumentaires.com/films/1208-le-dormeur> (Ağustos, 2015)

Bunların hepsini tek bir genel planda çekseydik ne fark ederdi? ... Diyelim ki tek bir genel planda yaptık. Ortalık karanlık olsa ve kız çevresine bakınsa bile, yanında duran ve gülümseyen sevecen delikanlıyı planın başından beri görüyoruz. Omzunu tuttuğunda elbette kız irkiliyor; ama bu davranışın tehlikeli olmadığını, masumane olduğunu biliyoruz” (Brown, 2002/2008, s. 8).

Tarkovski (1985/2008, s. 101), Pascal Aubier’in filmi *Le Dormeur* hakkında şunları söylemiştir:

“Olağanüstü bir ustalıkla yönlendirilen kameranın yardımıyla küçücük bir nokta giderek uyumakta olan bir insan şekline dönüşür. Adam, tepenin yamacındaki otların arasında neredeyse kaybolmuştur. Giderek dramatik gerilim artar. Merakımızı kamçılayan zaman akışı fark edilir bir şekilde hızlanır. Kamerayla birlikte usulca adama yaklaşırız. İyice yaklaştığımızda birden yerde yatan bu insanın ölü olduğunu kavrarız. Bir saniye sonra bu konuda daha fazla bilgi ediniriz: Bu insan yalnızca ölmüş değil, öldürülmüştür. Aldığı yaralar sonucu ölen bir asidir ve artık o kayıtsız ama son derece güzel doğanın kucağında, gözlerini hayata ebediyen kapatmış, yatmaktadır. Belleğimizse bizi, şiddetle günümüz dünyasının sarsıcı olaylarına geri döndürür” (Tarkovski, 1985/2008, s. 101).

Baktığımız açı bize, kişinin uzanmış veya yaralanmış olduğu bilgisini verme-saklama özelliğiyle, kamera konumunun önemini vurgular.



Şekil.2. Rockefeller Center'in iki farklı kamera açısıyla sunumu.

http://www.inetours.com/New_York/Images/Famous/ESB_Rck-Cntr_8759.jpg

(Ağustos, 2015)

<http://www.oldfact.org/travel/rockefellerCenter/rockefellerCenterArchitecture.jpg>

(Ağustos, 2015)

Sinematografinin çeşitli açı değişiklikleriyle nasıl bambaşka bir duygu verebildiğini mimari açıdan da ele alabiliriz. Rockefeller Center, Gözün Vicdanı'nda şöyle tanımlanmıştır:

“Tam anlamıyla kasvetli binalar, asıl merkezler turistlerin kartpostal cephesinin arkasında kalacak şekilde düzenlenmiştir; Burası Altıncı Bulvar'dan

görünmez, Beşinciden de ulaşılması zordur; bu merkez, yani New York'un asıl merkezi öyle sessizdir ki rüzgarda dalgalanan bayrakların şaklaması duyulabilir” (Sennett, 1992/1999, s. 53).

Şekil.2.'de Kamera 1 Empire State Binasından Rockefeller binasının görünümünü bizlere gösterirken, Kamera 2 turistlerin gördüğü ön cepheyi bizlere sunar. Buradan görüleceği üzere, kameranın konumunun önemi Rockefeller Merkezi'nin tasarımında da ortaya çıkar. Çünkü bu bina cadde-sokak, cephe-yan cephe gibi önem sırasına göre şekillenmiş bir yapıdır ve sinematografik önemi vurgular. Bakma yönü Rockefeller Center'da nasıl düzenlenmişse, Le Dormeur filminde de o şekilde düzenlenmiştir. Filmde bu durum, yönetmenin istediği bölümleri göstermesiyle ve gösterme sırasıyla sağlanmıştır (**Şekil.1.**). Rockefeller Center'da ise mekanın konumu ve amacı, biçimini belirler.

Sinematografik derinlik filmde sıradan bir gözün dikkatinden kaçabilecek detayları ön plana çıkararak boyut, renk vb. değişkenlerle oynayarak fark etmeden geçip gideceğimiz şeylere odaklanmayı sağlar.



Şekil.3. Becton Dickinson Campus Center.

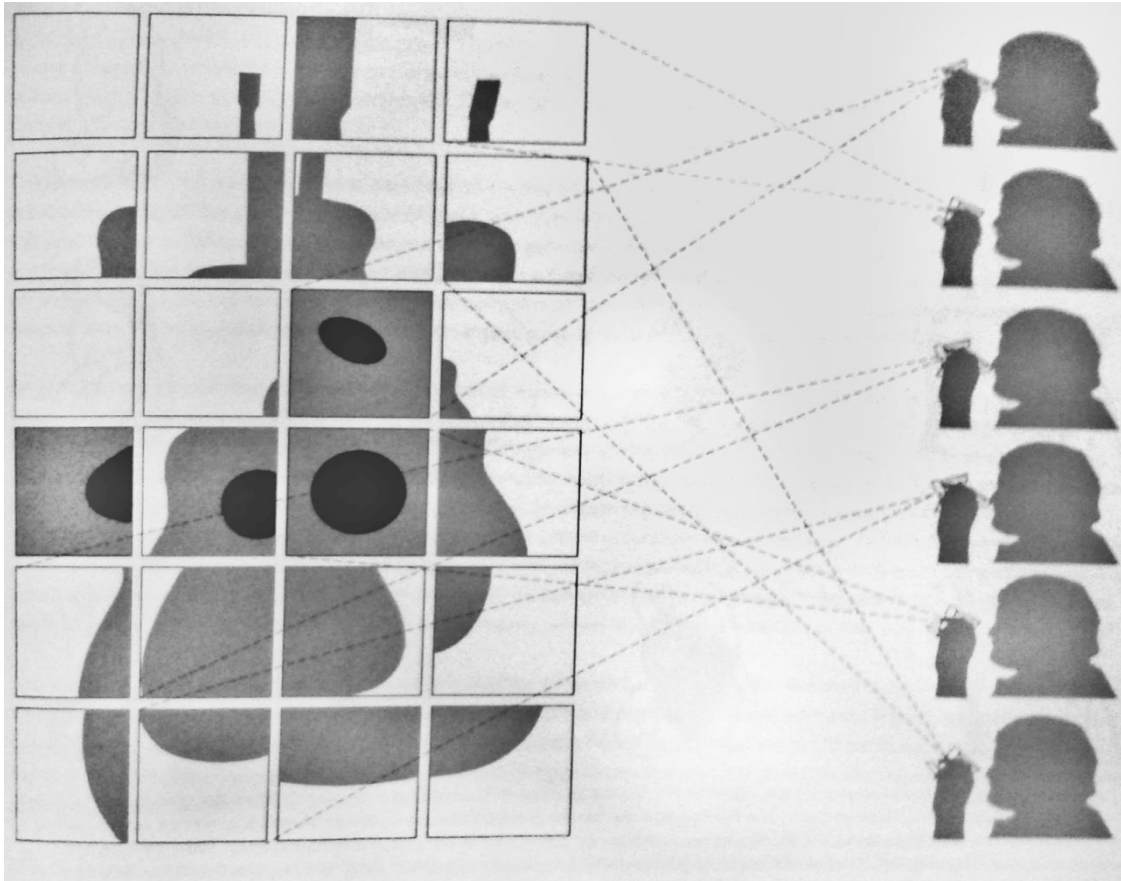
<http://www.rmjm.com/wp-content/uploads/2014/12/becton-dickinson-campus-center-usa-7.jpg> (Ağustos, 2015)

http://images.adsttc.com/media/images/500d/c138/28ba/0d66/2500/1227/large_jpg/stingio.jpg (Ağustos, 2015)

Becton Dickinson Campus Center’da yeşil zeminde gizlenmiş bir yapıdır. Bu gizlilik, Le Dormeur filmindeki doğa-insan, hayatta kalma-doğaya karışma algısının kamerayla verilmesine benzerdir. Bazı açılardan insan yaşamının belirtisi görülürken, bazı açılardan doğa görünür (Şekil.3.)

2.2. Sinema ve Mimarlıktaki Yöntem Farklılıkları ve Benzerlikleri

Sinematografi bazı açılardan yönetmene mimardan daha fazla özgürlük tanır. Çünkü mekanda insanın görmesine sinemadaki kadar müdahale etmek olanaksızdır. Yönetmenin kararı katı bir şekilde perdeye aktarılır, değişime uğramaz. Örneğin objektif, yakını bulanık, uzağı net gösterebilmektedir. Öte yandan bir filmdeki herhangi bir görüş sabittir. Mekanda ise bu ihtimaller sonsuzdur.



Şekil.4. Kamerayla nesneye bakış (Mcgrath ve Gardner, 2007).

“İngiliz sanatçı David Hockney, Polaroid kamerasını sabit ve hareketli objelerde hareket ettirerek, fotoğrafta Kübist eserlere benzer bir kompozisyon yaratmıştır. Ona göre kamera görüntüsü ölmüştür-zamandan yoksundur. O, fotomontajlarına ‘katılımcılar’ diyerek, bir çizimin veya bir resmin zaman ve hareket katılmış bir versiyonunu gösteren bir görüntü yaratır” David Hockney, D. (1986) aktaran Mcgrath, B. , Gardner, J. (2007).

David Hockney’in çalışmasında da gördüğümüz üzere, herhangi bir kamera hareketi ne kadar dinamik olursa olsun, izleyen herkes aynı şeyi görür. Ancak insan gözünde ise bir nesnenin bakış açısı sürekli değişim içerisindedir (**Şekil.4.**).

Sürekli değişim konusu bazı açılardan sinema ve mimarlıkta ortaklık göstermektedir de. Örneğin Cinematics kitabında, akan-madde’nin (matter-flux) sonsuz perspektifler yaratması karşısında sinema ve mimarlığın ortaklığına değinilmiştir:

“Algıladığınız ve hareket halinde olduğunuzda gözlemlediğiniz ve seçtiğiniz çerçeveler, ‘açık bütün’ün ‘akan-madde’sinin evrensel dalgalanmalarıdır. Tıpkı bir filmin çekilen çerçevelerinde olduğu gibi. Biliyoruz ki bir film tüm dünya değildir. O yalnızca daha büyük bir bütünün çerçevelenerek, hareket eden parçalar olarak montajlanmış halidir. Aynı şekilde, sizin bir gününüz de tüm ‘akan-madde’nin çerçevelenmiş hareketli bölümüdür... ..Sizin gününüz, bir film, bir bina, hareketli bir çizim: tümü ‘akan-madde’nin içinden çekilerek çerçevelenmiştir” (Mcgrath ve Gardner, 2007, s.42).

“Akan-madde (matter-flux): Gerçek bütün gayet... görünmez devamlılık olabilir” (Deleuze, Cinema I aktaran Mcgrath ve Gardner, 2007).

Mekan ve sinema kompozisyonunun sabitlik durumu, fiziki hayatla ilişkilendirildiğinde aynı mesafededir. Bir mimar yönetmenin kamerasıyla yaptığını mekan tasarımında uygular.

Mimaride 'orada olan' hissi sinemadan daha fazladır. Çünkü sinema tasarlanmış ve bitmiştir. Kurgulanmış, bilinçli ve sabittir. Ona müdahale edemeyiz, ancak şahitlik ederiz. Bunu sinema ve fotoğraf üzerinden bir örnekle vermek gerekirse;

“Fotoğrafta 'Burada' ve 'Eskiden' arasında mantık dışı bir bağ oluşmaktadır. Bir fotoğraf 'gerçek-dışı bir gerçekliği' göstermektedir.... ...'Fotoğraf', çok büyük bir yansıtıcı gücü olduğunu bildiğimiz öykü özelliklerine sahip ve düşsel bir 'sanat' olan sinemadan çok mu değişik bir şeydir? Sinema seyircisinin görmek istediği şey bir "orada olmuş olan" değil yaşayan bir "orada olan"dır” (Metz, 1968/2012, s.21).

Sinema bu yüzden, mimarlıkla karşılaştırıldığında, belgesel niteliği taşısa dahi ‘orada olmuş olan’ konumundadır. Çünkü mekan-insan ilişkileri fiziki gerçeğin ta kendisidir ve mimarlık insan davranışlarını bir filme benzer şekilde şekillendirici, bir tayin edicidir. Öte yandan fotoğrafın sabit yapısı mekanın görselliğinde öneme sahip olabilir:

“İşlem hızı düşük olan erken fotoğraf teknolojisi mimarlık gibi durağan nesneleri fotoğraflamaya çok uygundu... ...1920’lere gelindiğinde, mimarlık dünyası fotoğrafik imgelerin oluşturduğu bir zeminde inşa edilmişti artık... ...Yani, yapılar içinde yaşanmak, işe yaramak için olduğu kadar fotoğraflanmak için de tasarlanıyor ve inşa ediliyordu” (Sanberk, 2004, s.86).

3. SİNEMATOGRAFİK TEKNİKLER VE MEKANLA İLİŞKİLERİ

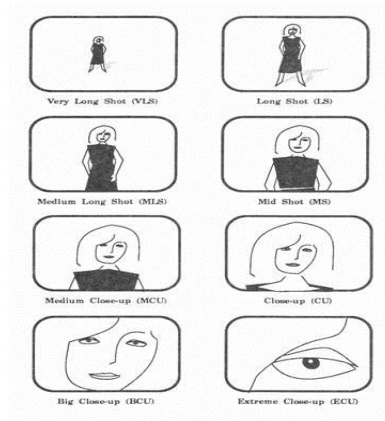
3.1. Kamera

3.1.1. Sabit Kamera

Sabit kamera, kameranın hareket etmediği, belirli bir açıdan baktığı görüntüdür. Mekanın içindeki konumumuz sabit olmasa dahi, mekan bize bazı sabitlikler verir. Bu açıdan sabit kameranın mekanın işlevsel boyutuyla ortaklık göstermesini inceleyeceğiz.

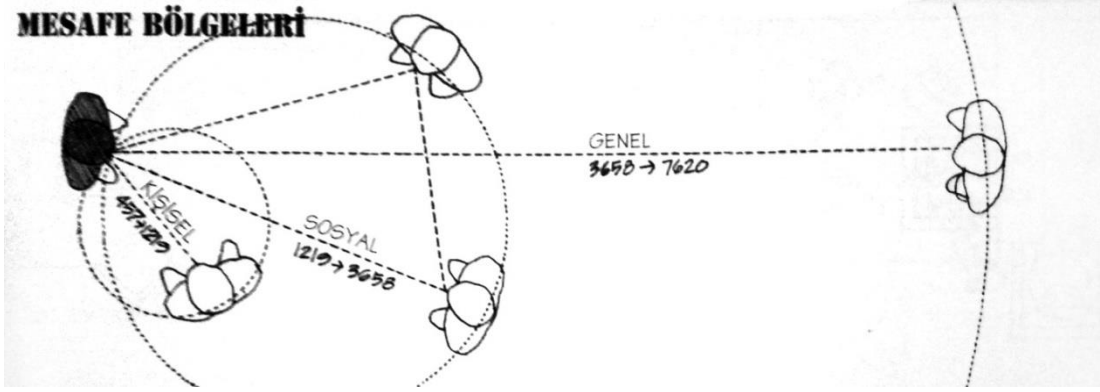
3.1.1.1. Objektif

“Bir çerçeve hazırlamak, seyircinin neleri görüp neleri görmeyeceği konusunda bir dizi karar vermek demektir. Bunların ilki, kameranın sahneye göre nereye konacağını belirlemektir. Bunun peşinden görüş alanı ve hareket konusundaki seçimler gelir. Bütün bunlar birleşerek, hem belirgin içerik, hem örtülü duygusallık, hem de hareket ve sözlerin aktarıldıkları olarak seyircinin planı nasıl algılayacağını belirler... ..Bir kez kameranın konumu belirlendikten sonra, sıra bu görünen alanın ne kadarının çerçevenin içine gireceğine karar vermeye gelir. Bu, objektif seçimi işidir” (Brown, 2002/2008, s.54-55).



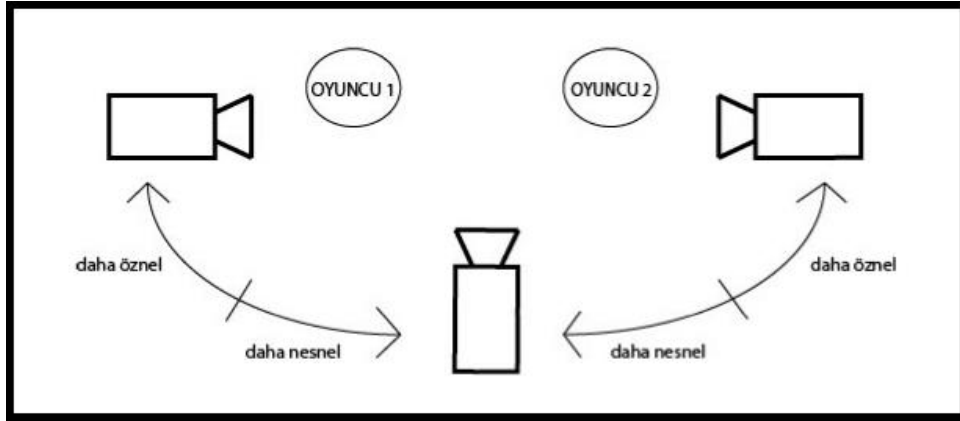
Şekil.5. Çekim Mesafeleri. Uzak çekimden (genel plan) yakın çekime (özel plana).

<http://image.slidesharecdn.com/shotsizehandout-111015074311-phpapp02/95/shot-size-handout-1-728.jpg?cb=1318682623> (Ağustos, 2015)



Şekil.6. Kişisel Alan mesafeleri. (Ching, 1987/2004, s.63).

Şekil.5.’deki çekimlerin mimari karşılığı kişisel alana karşılık gelir. Geniş bir araziden bir otobüsün içine kadar insan sıklığının belirlendiği ve değişiklik gösterdiği mekanlar buna örnektir. Çünkü kişisel alana yaklaşan insanları yakın planda, uzaklaşan insanları uzak planda gözlemliyoruz.



Şekil.7. Öznel ve nesnel kamera.

<https://filmokulum.files.wordpress.com/2012/03/c3b6znel-ve-nesnel.jpg> (Ağustos, 2015)

Genel olarak kamera, oyuncuların bakış açısına ne kadar çok yaklaşırsa, plan da o kadar öznel (subjektif) olur.

“Algılanan görüntülerin kendinden ayırt edilemez olması objektiftir. Çünkü onlar aracısız bir üslup yaratmaya meylederler... ..Eğer yataktan sıçrayarak kalktığın halinle odanın bir görüntüsünü çizdiysen, yağmuru ve saati algının dışında tutarsın.

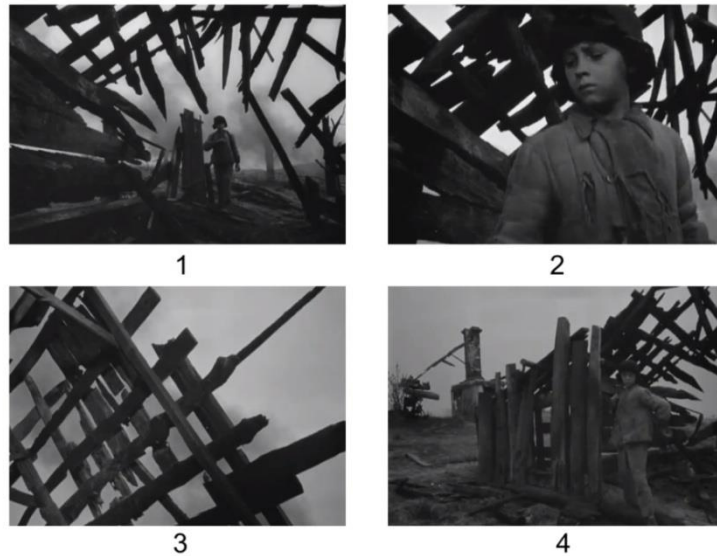
Sonuç öznel algılanan imajdır çünkü odanın fiziki varlığından ayırt edilebilir. Öznel algı, objektif bilgi dizisinin içindeki bakış açısıdır” (Mcgrath ve Gardner, 2007, s.46).

Görsel yakınlığın yanı sıra, kameranın konumu da bize kişisel alanla ilgili ipuçları verir. İlgili görselde iki kişinin konuşmasının kameranın konumundan dolayı öznel veya nesnel algılanması söz konusudur. Kameranın iki kişiyi çerçevenin içine alacak şekilde çekmesi daha nesnel algılanırken, birinin açısına daha yakın çekim açısı daha öznel bir izlenim verir. Bu da, mekandaki insanı/nesneyi algılamayı kişiselleştirir.

3.1.1.2. Kompozisyon

Kompozisyon, çerçeveyi geometrik olarak tanımlamaktır. Uyum veya karşıtlık biçimsel olarak incelenir.

“Yılankavi kıvrım gibi üçgenler de güçlü kompozisyon araçlarıdır. Araştırmacı gözle baktığınızda, kompozisyon üçgenlerini her yerde görürsünüz. Bunlar, görsel düzenlemenin temel araçlarından biridir” (Brown, 2002/2008, s.46).



Şekil.8. İvan'ın Çocukluğu, Andrei Tarkovski.

<https://www.youtube.com/watch?v=X-cOMy9k-6s> (Temmuz, 2014)



1



2



3



4

Şekil.9. Berlin Yahudi Müzesi, Daniel Libeskind.

<https://s-media-cache->

<ak0.pinimg.com/originals/20/21/ff/2021ff20d7482709aba4a8f8e2bd7b44.jpg>

(Ağustos, 2015)

[http://www.audacity.org/Images%20for%20audacity.org/John-McKean-](http://www.audacity.org/Images%20for%20audacity.org/John-McKean-writes/JMcK-10-03-2004-Jewish-Museum-03.jpg)

<writes/JMcK-10-03-2004-Jewish-Museum-03.jpg> (Ağustos, 2015)

http://farm3.static.flickr.com/2074/2198720765_230541b8ce.jpg (Ağustos, 2015)

[http://www.israelmagazin.de/wp-content/uploads/2011/09/jued_mus_bln_fenster-](http://www.israelmagazin.de/wp-content/uploads/2011/09/jued_mus_bln_fenster-300.jpg)

<300.jpg> (Ağustos, 2015)

İvan'ın Çocukluğu adlı filmde mizansende bulunan yıkıntı halindeki yapının kalan parçalarının geometrisinin de karmaşıklığı pekiştirdiği görülür (**Şekil.8.**). Bu çizgisel karmaşıklık birkaç ardışık açıyla desteklenir. Benzer bir düzenleme Berlin Yahudi Müzesi'nin pencere açıklıklarında vardır. Bu açıklıklar (**Şekil.9.**) da yıkımı çizgisel olarak ifade eder. Bu pencerelerin şekilleri, tıpkı İvan'ın Çocukluğu'ndaki gibi, perspektiften dolayı gözümüze farklı karmaşık kareler bırakır. Bilinçli karmaşa,

müzede gezinirken yaşanacak açı değişimlerinden etkilenmeyecek kadar karmaşıktır. Bu da, filmdeki açının duygusal anlamda mekana aktarılmış olduğunu gösterir. Aynı zamanda müzenin içi, sinematografik bir çerçevedir de.

“Ama değişim görselin egemenliğinden ibaret değildir; mimarlık, durumsal bir bedensel karşılaşma olmak yerine, fotoğraf makinesinin aceleci gözü tarafından sabitlenen basılı görüntü sanatı haline geldi. Bizim resim kültürümüzde, bakışın kendisi yassılaşıp resme dönüşür ve plastikliğini kaybeder. Dünyada olmaklığımızı deneyimlemek yerine, retina yüzeyine yansıtılan görüntüleri izleyen biri gibi, dışarıdan bakarız ona.

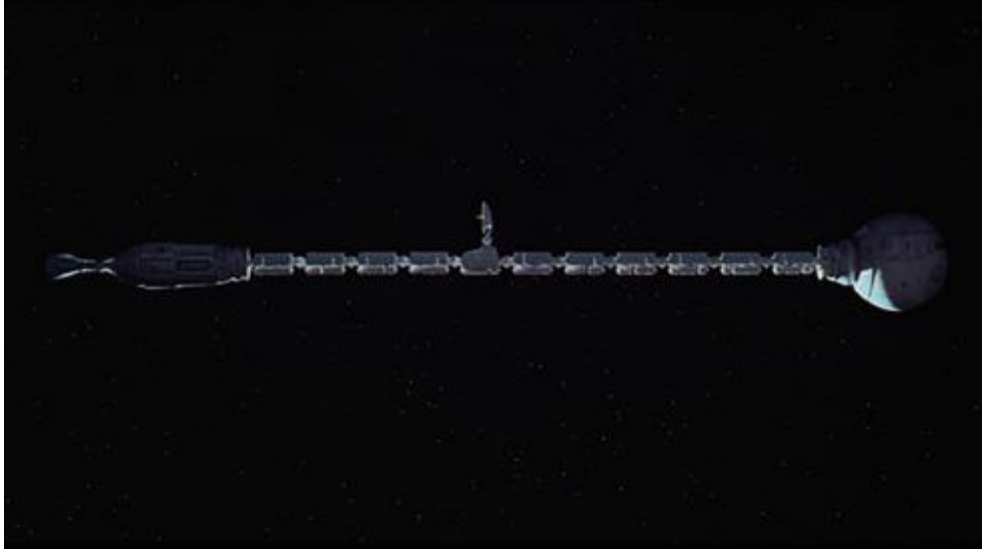
Binalar plastisitelerini, bedenin dili ve bilgeliğiyle bağlantılarını kaybettikçe, görmenin serin ve uzak diyarlarında yalnızlaşırlar. Dokunsallığın, insan bedeni için, özellikle de el için, üretilmiş ölçü ve detayların kaybıyla birlikte, mimarlık yapıtları itici biçimde düz, keskin kenarlı, maddesiz ve gerçekdışı oldular. İnşaatın maddenin ve işçiliğin gerçekliklerinden kopması, mimarlığı göz için sahne dekorlarına, maddenin ve inşaatın sahiciliğinden yoksun bir senografiye dönüştürür” (Pallasmaa, 2005/2014, s.39-40).

3.1.1.3. Mizansen

Mizansen (Mise-en-scene):

“Filme alınmak üzere kameranın önüne yerleştirilen tüm unsurlar: dekorlar ve aksesuarlar, aydınlatma, kostümler ve makyaj ve oyuncuların rolleri” (Bordwell ve Thompson, 2010/2012, s.493).

Mizansen kompozisyondan ayırmak gerekir. Kompozisyon yapısal bir sorundur ancak mizansen o yapıyı oluşturan öğelerle ilişkilidir. Yani kompozisyon ‘şeylerin’ nasıl duracağını belirtirken, mizansen tüm ‘şeyler’dir. Bu yüzden, sahnelerde zıtlık belirten örnekler verirken geometrik olarak değil, bağlamsal olarak ele almak gerekir.



Şekil.10. 2001: Uzay Yolu Macerası, Ana gemi.

http://2.bp.blogspot.com/-GxmFbfV4Bwg/TyRb8GeHQQI/AAAAAAAAAF0/oRefuuW6LZM/s1600/Discovery_one.jpg (Ağustos, 2015)

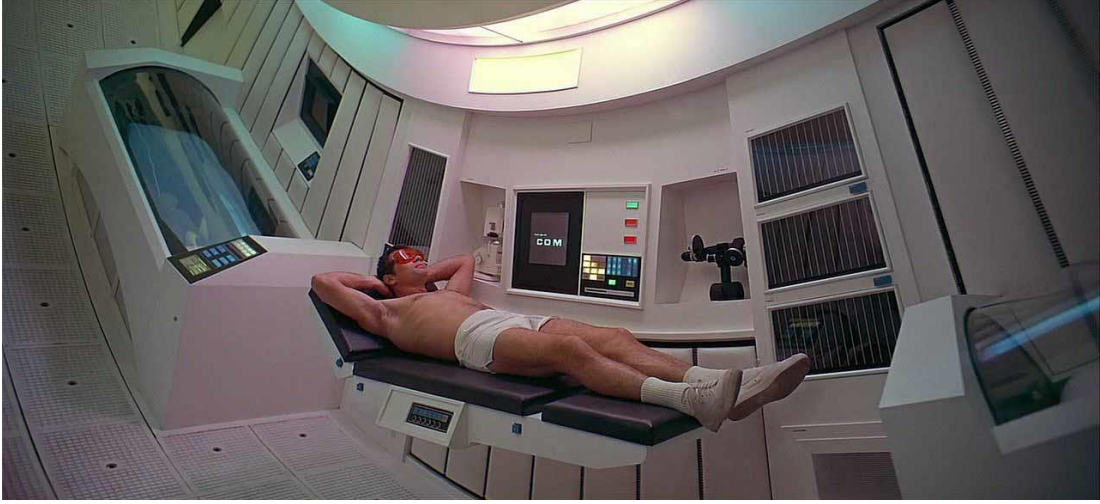
HAL bilgisayarının yönettiği uzay gemisi. Tamamıyla doğal görüntünün ortasında bir yapaylık; uzay ve insan üretimi bir araç (**Şekil.10.**).



Şekil.11. Rokko Mount Chapel, Tadao Ando.

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/24/Rokko_Mount_Chapel_Tadao_Ando.jpg (Ağustos, 2015)

Tıpkı **Şekil.10.**'daki uzay gemisi gibi, bu kilise de (**Şekil.11.**) doğal içindeki yapay.



Şekil.12. Yapaylıkla çevrelenmiş bir insan; yapay içinde doğal
(2001: Uzay Yolu Macerası).

http://proc.com.ua/uploads/posts/2012-02/1328819344_hd720_0063.jpg (Ağustos, 2015)



Şekil.13. Yapaylıkla çevrelenmiş bir bitki, doğal
(Rokko Mount Chapel, Tadao Ando.).

<http://2.bp.blogspot.com/-ZWuB9m1IAEo/Tmsdt63BA1I/AAAAAAAAAMts/1Vwog6x2hAg/s1600/DSCN3226%2Bcopy.jpg> (Ağustos, 2015)



Şekil.14. Rokko Mount Chapel kilisesinin yakın görüntüsü, Tadao Ando.

http://3.bp.blogspot.com/_J0XsQeUu1tE/RdWh7HeLcOI/AAAAAAAAABRU/lghPznw9nyM/s1600-h/DSCN3187.JPG (Ağustos, 2015)

Kilisenin doğal-yapay ilişkisinin zıtlığı aynı karede. Solda yapaylıkla sarılı bir doğa var, sağda ise doğaylasarılı bir yapı, yapaylık. Yapının minimalizmi bu kontrastı artırıyor. Örnek gösterilen Rokko Mount Chapel kilisesi çerçeveleri, fotoğrafın çerçevesi değildir. Herhangi bir insanın mekandaki konumuna göre bu kontrast devamlılığını sürdürür.

3.1.1.4. Açık Çerçeve

“Bir açık çerçeve, bir veya birkaç unsurun kenarları ittiği, hatta onların ötesine geçtiği çerçevedir” (Brown, 2002/2008, s.49).



Şekil.15. Yedi Samuray, Akira Kurosawa. (Brown, 2002/2008).

Şekil.15.’deki kompozisyon açıktır. Karakterlerin çerçeve içine sığmayışı, bakış yönlerinin dağınıklığı bu durumu vurgular.



**(Yukarıda)
Okyanusa bakan yön.**

**(Aşağıda)
Okyanus görüntüsü.**



Şekil.16. Jonas Salk Biyolojik Araştırmalar Enstitüsü, Louis I. Kahn.

http://images.adsttc.com/media/images/53fb/5b23/c07a/8038/8e00/07ce/large_jpg/sa1k3.jpg?1408981788 (Ağustos, 2015)

<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/cf/6b/24/cf6b2451320edb2416c5776ce355ed9a.jpg> (Ağustos, 2015)

“Çalışma alanları geniş ve işlevsel açıdan etkiliyken çalışma odaları, pencereleri araştırmacılara batıda Pasifik Okyanusu’nu seyretme olanağı sağlayacak şekilde açılmış, tik ağacıyla kaplı, küçük, içtenlikli ve özeldir... Kahn ve Salk’ın açığa çıkarmak istedikleri görüş bilimin veri toplamaktan daha fazla bir şey olduğudur. Bilim insanın yok edilemez bilme arzusundan çıkıp gelişmesine rağmen, bu bilgi insan yaşamının kalitesini kaçınılmaz olarak etkiler ve dolayısıyla insanı daha derin düşünümüne çağırır” (Roth, 1993/2002, s.39-40).

Şekil.16.'daki Enstitünün çalışma odalarının pencereden okyanusu nasıl gördüğü önemli değildir. O bireysel odaların oraya yönelmiş olması önemlidir. Bu tasarımda binanın önemi ve işlevselliği, okyanusa bağlıdır. Dolayısıyla daha büyük bir hacme işaret eden, bağlamından koparılamayacak kavramsal bir açık kompozisyon örneği sergiler.

3.1.1.5. Çerçeve İçi Çerçeve

“Dikdörtgen çerçeve, uzak ara yaygın olduğu halde, yönetmenlerin dikdörtgen çerçeve içinde başka görüntü biçimleriyle denemeler yapmasına engel olmamıştır. Bu genellikle ya kameranın ya da basıcının objektifine ışığın geçişini engellemek için **maskeler** takılarak yapılmıştır...

...Bir sahneyi göstermek için açılan ya da gizlemek için kapanan hareketli dairesel bir maskeye **iris** denir.” (Bordwell ve Thompson, 2010/2012, s.190).



Şekil.17. İz Sürücü, Andrey Tarkovski.

<http://i.ytimg.com/vi/usB180xcYEEY/hqdefault.jpg> (Ağustos, 2015)

Şekil.17.'de İz Sürücü filminden bir sahne görmekteyiz. Bu sahnede dış çerçeve, sinemanın kendi 'karesidir'. İç çerçeve ise mekanın ışıkla tanımlanan bölümüdür. Dolayısıyla sinema perdesinde görülen, dairesel bir çerçevedir. Çünkü sinema erdesi ile sinema salonunun tümü karanlıktadır.



Şekil.18. Qian Men, Çin.

<http://img.photobucket.com/albums/v244/OCEANOS/Zheng%20Yang%20Men/ZhengYangMen.jpg> (Mart, 2014)

Çin'deki Qian Men kapısı (**Şekil.18.**) sarayı çerçeveler. Sinemadaki çerçeve içindeki çerçevelmeye mekansal bir örnektir.

3.1.1.6. Alan Derinliği

“Alan derinliğinin büyük olması, sahnede daha çok şeyin net görünmesini sağlar” (Brown, 2002/2008, s.57).



Şekil.19. Yurttaş Kane, Orson Welles.

http://www.moviemoviesite.com/Films/1941/citizen_kane/Images/suicide.jpg (Ağustos, 2015)

Şekil.19.'da, Yurttaş Kane'den bir sahne görülmektedir. Sahnenin mekansal alan derinliğiyle birçok ilişkisi vardır.

Sahnede kesmeye –dolayısıyla montaja- ihtiyaç yoktur:

“Welles'in yöntemi zaman ve mekan devamlılığı getirmektedir. Montajla bölünen, parça parça oluşturulan görüntüler yerine alan derinliğiyle mekan ve zaman devamlılığı sağlanır” (Bozdoğan, 2008, s.9).

Sahnenin öyküsü, alan derinliğini destekler:

“Kane arkadan odaya girer; karısı alt ortada yataktadır; bir uyku hapi şişesi ön planda kocaman gözükmetedir. Üçü çerçevedeki konumlarıyla birbirlerine bağlanırlar” (Monaco, 1977/2002, s. 182).

Sahnenin kompozisyonu, mekan kompozisyonu ile örtüşür:

“1940'larda, iki farklı akıma bölünerek de olsa Gerçekçi gelenek kendisini yeniden kabul ettirdi. Bunların ilki Citizen Kane (Yurttaş Kane) ile başladı ve Welles ile Wyler'ın daha sonraki filmleriyle devam etti. Bu akımın en önemli özelliği alan derinliği kullanmaktır. Böylece sahnelerin uzamsal birliği sağlanıyor, bölümler kendi fiziksel bütünlükleri içinde verilebiliyordu” (Wollen, 1969/2008, s.115).



Şekil.20. Katsura Sarayı.

http://www.ad-magazin.de/wp-content/uploads/2012/01/AR_Katsura_Blogpost5.jpg
(Mart, 2014)

“Bu çit iki bölümü birbirinden ayırırken, giriş kapısı ve patika taşları yardımıyla İmparatorluk Arabası Durağı ve ötedeki Gepparo (Moon-Wave Köşkü) arasında süreklilik sağlanmaktadır” (Ching, 1996/2002, s.242).

Şekil.20.’de de görüldüğü üzere, Katsura Sarayı’ndaki bu geçit de yalnızca bir kapı yani çerçeveleme değil, patika taşlarının da yardımıyla oluşturulan bir alan derinliğidir. Ulaşılabilecek diğer mekanları vurgulayan bir öge olarak görülebilir. Yani mekanın uzamsal birliği tıpkı Yurttaş Kane’deki gibi sağlanmıştır. Bu, yine mevcut sahnedeki gibi malzemeye değil, tasarımla gerçekleştirilmiştir.



Şekil.21. Tarihsel Eksen’den bir görüntü.

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bb/Arc de Triomphe du Carrousel%2C_16_August_2008.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bb/Arc_de_Triomphe_du_Carrousel%2C_16_August_2008.jpg) (Ağustos, 2015)

Tarihsel Eksen, Paris'in merkezinden batıya doğru uzanan anıtlar, binalar ve caddelerden oluşan bir çizgidir (Anonim, Axe historique, https://en.wikipedia.org/wiki/Axe_historique, 2015). Bu eksenindeki birçok anıt benzerlik taşır. **Şekil.21.**'de görüldüğü üzere, bir çizgide dizilmiş anıtlardan öte, benzer öğelerin tekrarıyla alan derinliğine başka bir vurgu söz konusudur.

3.1.1.7. Açılar

Sinematografik olarak kamera açısı, alt, üst ve göz hizası olmak üzere üçe ayrılır. Dikeydeki açı değişimini ifade eder.

"Göz Hizası (Straight-on): Kamera, nesnesine düz bir hizada bakması" (Edgar-Hunt, Marland ve Rawie, 2010/2012, s.179).

"Alt Açılar: Kamera, nesnesinin daha aşağısında bir yerde, yukarı bakıyormuş gibi konumlandırılır. Alt açılar genellikle bize üstten bakan, güçlü bir öznenin ifadesidir" (Edgar-Hunt, Marland ve Rawie, 2010/2012, s.178).



Şekil.22. Dr. Garipaşk filminden bir kare. Alt açıya güzel bir örnek.(Brown, 2002/2008).

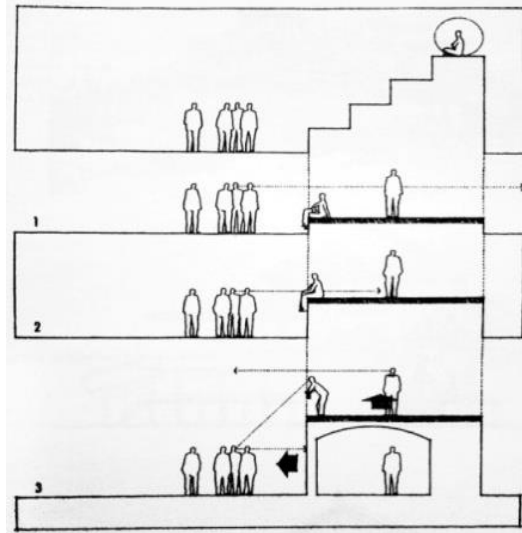
"Üst Açılar: Kamera nesneden daha yukarıda bir yere yerleştirilerek, onlara yukarıdan bakar. Genellikle seyircinin kendini, izlediği şeyden daha üstün hissetmesi için kullanılır" (Edgar-Hunt, Marland ve Rawie, 2010/2012, s.181).



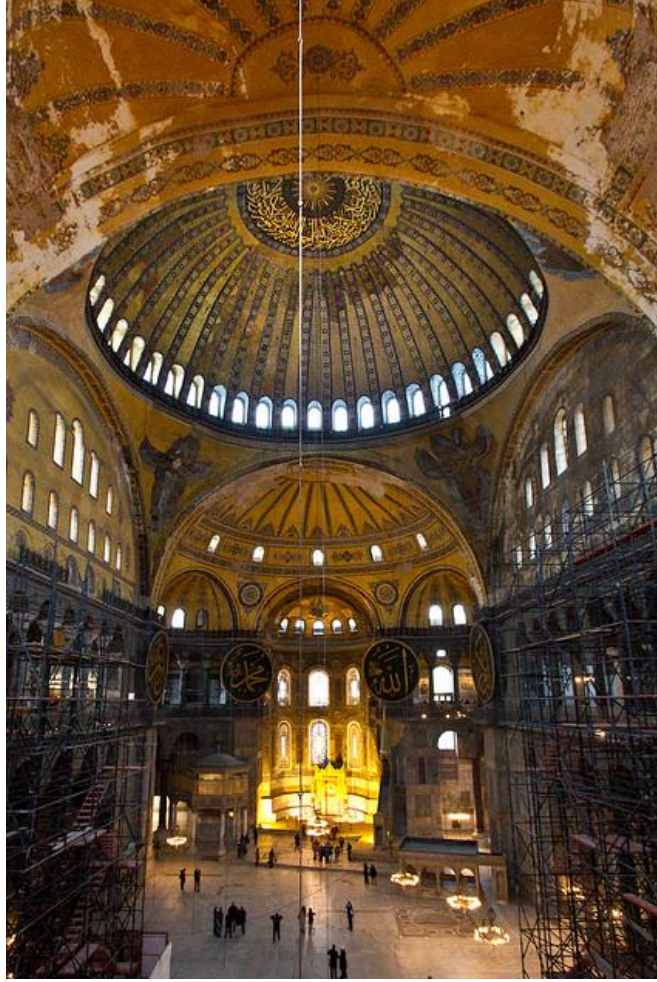
Şekil.23. Bitmeyen Balayı filminden bir kare. Üst açığa bir örnek.

<http://theroarnews.com/wp-content/uploads/2015/08/dr-strangelove-HD-Wallpapers1.jpg> (Ağustos, 2015)

Mimaride deneyimlenen mekan algısı, sanılanın aksine yalnızca göz hizasında gerçekleşmez. Çünkü mekandaki konumumuz dikey durumda da farklılıklar gösterebilir. Bu farklılıklar, tıpkı filmdeki gibi, gücü, zayıflığı, kutsal ve özerkliği ifade eder.



Şekil.24. Yükseltilmiş taban düzlemi ve insanların bu yüzlemlerdeki ilişki ağlarıyla ilgili görsel. Mekansal devamlılık-devamsızlık veya kutsallık, önem. (Ching, 1996/2002, s.103).



Şekil.25. Ayasofya'da İmparatoriçe Locası.

https://c1.staticflickr.com/5/4040/4356002864_f6ae8af831_z.jpg?zz=1 (Ağustos, 2015)

Şekil.25.'de Ayasofya müzesindeki İmparatoriçe Locası'nın manzarasını görmekteyiz. Buradan tüm "aşağıdakilere" üstten bakan hakim bir açı görülüyor. Dolayısıyla görseldeki insanların konumu üst açığa örnektir (**Şekil.23.**). Alttakiler içinse "alt aç" söz konusu (**Şekil.22.**). Aynı zamanda kişisel alanla doğru orantılı olarak, Kraliçe Locası'ndaki biri aşağıdakileri 'genel plan' ile gözlemler.



Şekil.26. Gökdelen-piramit karşılaştırması.

<http://www.richardcyoung.com/wp-content/uploads/2011/02/Pyramid-Close-up.jpg>

(Ağustos, 2015)

https://c2.staticflickr.com/2/1200/1007290516_662672f415_z.jpg?zz=1 (Ağustos,

2015)

Piramitlerin üçgen yapısı, perspektiften dolayı tepe noktası daralmış bir gökdeleni çağırıştırır. Böylece sonsuza giden bir yapının biçimi belirlenmiş olur. Gözümüze ve dolayısıyla boyumuza oranla şekillenen bu piramitler ‘alt aç’ya göre şekillenmiştir denebilir. Çünkü Soldaki gökdelen üçgen biçimli değildir ve alt açının piramidal etkisini fotoğrafik olarak sunar. Öte yandan sağdaki piramit görseli, bir perspektif veya fotoğraf yanılsaması değil, direkt bu yanılsamanın biçimleşmiş şeklidir. Piramitler, Ayasofya'daki Kraliçe Locası'na bakan insanların kişileri alt aç ile algılamasının mimari örneğidir.

3.1.2. Hareketli Kamera

Hareketli kamera, kameranın belirli nedenlerle hareket etmesidir. Her ne kadar klasik kamera hareketlerinin terimleri belirli olsa da, kullanım nedenleri aynı olmayabilir. Yani bir karakteri takip eden kamera, tıpkı kompozisyondaki farklı anlamlar gibi, aynı yöntemle başka bir anlam ve duygu boyutuna taşınabilir. Yani kamera olaya yalnızca şahitlik etme veya belgeleme konumunda değildir.

3.1.2.1. Dolly

Dolly (Kaydırma);

“Hareket edebilen tekerlekli bir araba (şaryo, dolly) üzerine yerleştirilen bir kamerayla sağa sola, ileriye geriye giderek yapılan çekimler” (Teksoy, 2013, s.138).

Dolly kamera hareketi, insanın göz seviyesinde bir harekettir. Dolayısıyla biz karşımıza baktığımız surette dolly hareketiyle görürüz. Bu görüş seviyesinin mekansal anlamda vayvay'larda kullanılması söz konusudur.

Vayvay:

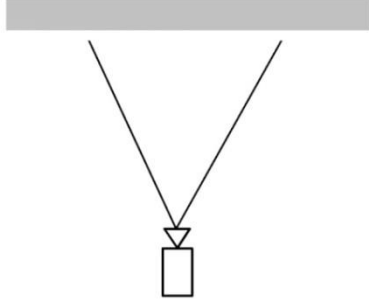
“Tarlaların kenarı boyunca kazılmış bir kanaldı bu; kanalın dibi boyunca bir çit konurdu. Yer hizasından ve belli bir uzaklıktan bakınca sığırların ve atların tarlada dolaşıp durduğu görünür ve hayvanların alıp başlarını özgürce gidebileceği sanılırdı; ama mucize kabilinden, hiçbiri sürüden ayrılıp kaçmazdı” (Sennett, 1992/1999, s.94-95).

Vayvay, dolly hareketine göre (göz seviyesi) tasarlanmış bir hiledir çünkü belirli bir yüksekliğe çıktığımızda görüş mesafemiz artacağından, vayvay'a yaklaşımdan onu fark edebiliriz.

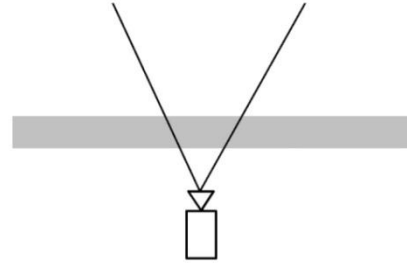


Şekil.27. Vayvay (Ha-ha wall).

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/5f/Double-sided_ha-ha,_Melford_Hall,_Suffolk.JPG/1024px-Double-sided_ha-ha,_Melford_Hall,_Suffolk.JPG (Ağustos, 2015)



Konum 1



Konum 2



Şekil.28. Vayvay ve kameranın mesafesi ile algı değişimi. Konum 1’de düz bir çim alan tanımlanıyor. Konum 2’de ise (yani gizli engele taklaştığımızda) bir duvarla karşılaşıyoruz Bu duvarın bilgisi, mesafeyle ilişkili olarak bize sunuluyor.

http://33.media.tumblr.com/tumblr_lno8rcKOpc1qatwq4.jpg (Ağustos, 2015)

http://4.bp.blogspot.com/_d3Dtx9ZXwsU/TNhVAnCWnhI/AAAAAAAAAABI/vwTgGLFOojs/s1600/Climbing+the+Ha+Ha+Wall,+Bath.JPG (Ağustos, 2015)

3.1.2.2. Pan

"Kameranın, fiziksel olarak sağa ya da sola dönmesi. Görüntüde, sahnenin alanını yatay düzlemde tarayan hareketli bir çerçeveleme oluşturur" (Bordwell ve Thompson, 2010/2012, s. 494). Pan, panorama kelimesinin kısaltılmışıdır.

“Panorama: (Yun. Pan- bütün, orama görme) (Yüksek bir yerden bakılınca göz önüne serilen) Engin görünüş.” s.355 (Hasol, 2002, s.355)

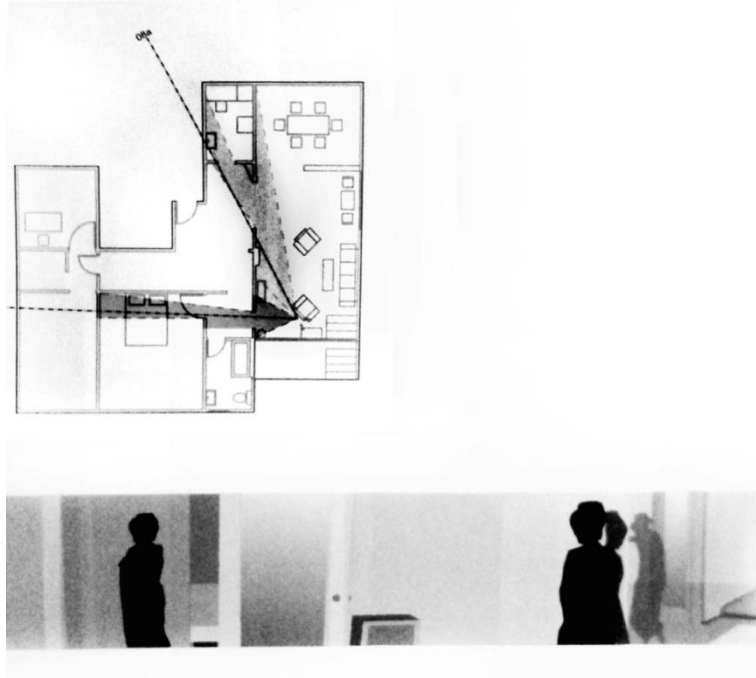


Şekil.29. Sandalyede pan hareketi.

<http://www.usualhouse.com/catalog/wp-content/uploads/2013/12/35-470x470.jpg>

(Ağustos, 2015)

Pan hareketi, dönen sandalyedeki dönmeyle gördüğümüzle aynıdır. Bu tip mobilyalar, tıpkı bir film çekerken olduğu gibi, sabit bir mekanda algıyı veya duyguyu şekillendirmekte kullanılabilir.



Şekil.30. Jean-Luc Godard'nın Contempt adlı filminin pan hareketinin taradığı alanlar ve görüntüleri (Mcgrath ve Gardner, 2007, S.133).

Şekil.30.'daki gibi, dönen sandalyenin mekanın aynı noktasında, aynı şekilde hareket ettiğini düşünebiliriz. Mekanın algılanan bölümlerinin sınırlılığı veya tuhaflığı, sinematografik kararlara benzer. Vayvay'daki dolly hareketi sonucu edindiğimiz bilgi gibi.



Şekil.31. Villa Savoye, Le Corbusier.

https://idil93.files.wordpress.com/2015/04/villa_savoie2.jpg (Ağustos, 2015)

Villa Savoye'in pencereleri bizi, sınırlı bakış açımızla dışarıyı izlememiz için pan hareketine benzer bir yatay bakma eylemine yöneltir. Yani Villa Savoye'un pencerelerinin dışarıyı görme şeklimize karar veren sinematografik bir yapısı olduğu görülür.

“Dış Her Zaman İçtir

Görünen hacimle gerçek hacim hemen anında, kavrama yetisiyle sezilip ölçülürler. Hacmin duyumu anında beliren, temel bir duyumdur; yapınızın hacmi 100 000 m³tür ama onun çevresindekilerin hacmi milyonlarca m³tür ve geçerli olan da budur” (Le Corbusier, 1923/2013, S.205).

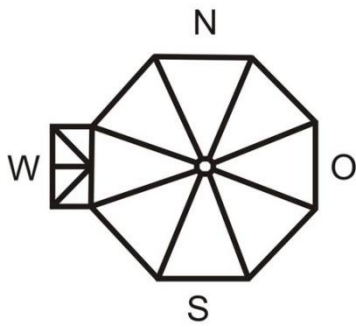
Dolayısıyla dışarının önemi, yani aslında yapının görüntü veren tüm dolu ve boş uzayı, pencere şekliyle vurgulanmıştır. Bu vurgulanış da pan hareketiyle tanımlıdır.



Şekil.32. Gözleri Tamamen Kapalı, Stanley Kubrick.

https://www.youtube.com/watch?v=fxCN5o_fi98 (Temmuz, 2014)

Gözleri Tamamen Kapalı filmindeki bu sahnede Kubrick iki kişinin dansını kamerayı 360 derece hareket ettirerek vurgular. Dans edenleri merkeze alan bu esnek pan hareketinin mimari karşılığı Aziz Giovanni Baptisterisi'nde görülür.



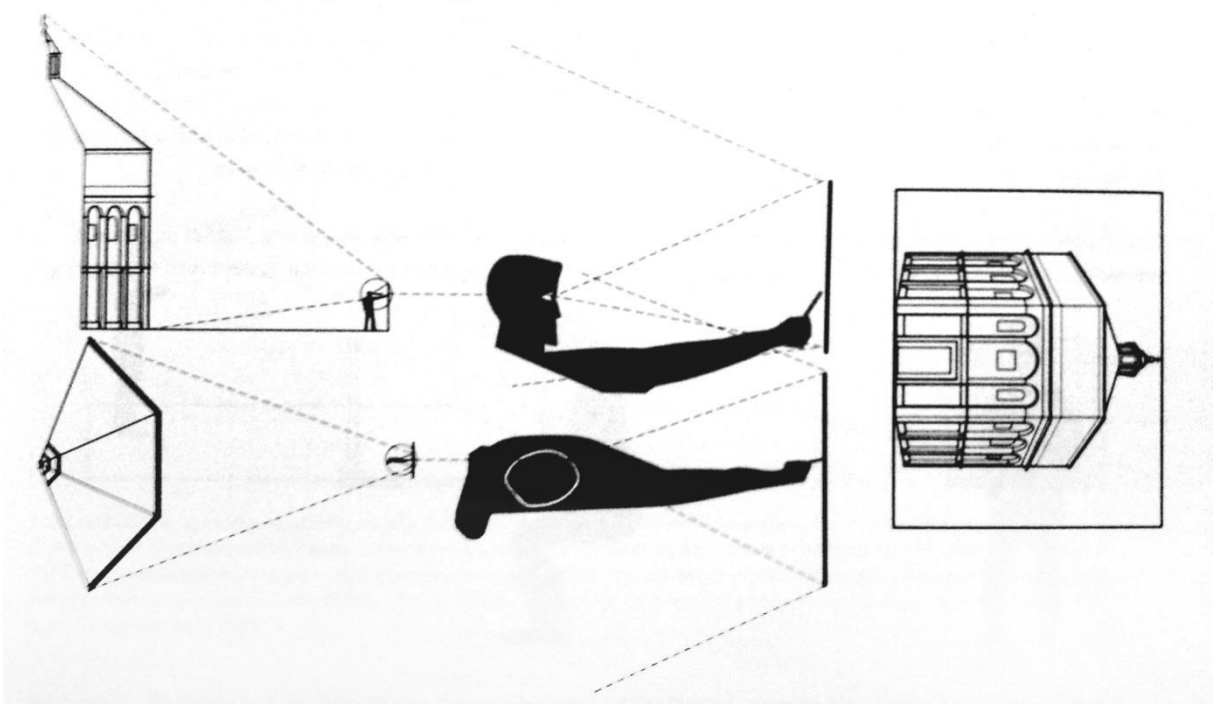
Şekil.33. Aziz Giovanni Vaftizhanesi Planı.



Şekil.34. Aziz Giovanni Vaftizhanesi.

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/6/60/Battisterogrundriss.jpg/440px-Battisterogrundriss.jpg> (Ağustos, 2015)

<http://www.viajaraitalia.com/wp-content/uploads/2015/04/675px-Firenze.Baptistry06.jpg> (Ağustos, 2015)



Şekil.35. Çizgisel düşünmeyi değiştirme (Mcgrath ve Gardner, 2007, s.19).

“1415’de Mimar ve mekanik mühendis Filippo Brunelleschi perspektifin yöntemini gösterdi... ..Brunelleschi’nin biyografı Antonio Manetti’ye göre, Flippo Florentine Vaftizhanesi’nin (Aziz Giovanni Vaftizhanesi) karşısında durarak bir ayna yardımıyla gözünün ne gördüğünü kaydetmek için yansımaları takip etti. Matematiksel olarak bu deneyimi incelediğimizde, Brunelleschi herkesin tekrarlayabileceği bir yöntem geliştirdi: üç boyutlu nesnenin iki boyuta aktarılması yöntemini” (Mcgrath ve Gardner, 2007, s.19).

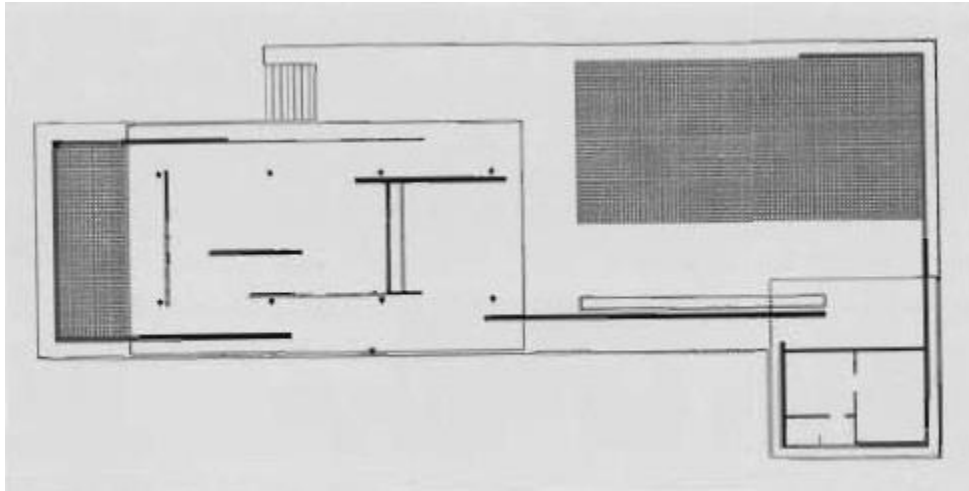
Burada Brunelleschi’nin perspektifi aktarmayı buluşunun Aziz Giovanni Vaftizhanesi’yle mümkün olduğunu söyleyebiliriz. Çünkü cephe mimarlığı iki boyutludur ve iki boyutlu yüzeydeki görüntüsü de iki boyutlu olur (sabit bir kamera gibi). Bir diğer yandan çok daha karmaşık bir geometrik şekil, aktarmada kullanılabilecek yöntemlerin ipuçlarını görmemize olanak sağlamaz (kameranın mekanda çok dolaşarak mekanı algılamayı zorlaştıracak gibi). Özetle yapı, perspektifle ilgili ipuçlarını olması gereken kadar verir. Cephe iki parçadan kırılarak sekizgen elde edilmiş bir yönsüz -merkezi- yapıdır (Şekil.34.). Bu yönsüzlük bizi

yapının etrafında dolaşmaya yönlendirir. Vaftizhane, ‘pan’ hareketinin mekansal yorumudur.

3.1.2.3. Plan Sekans

“Bir sekans oluşturacak denli uzun plan. Başka bir deyişle, yönetmenin bir sekansı sahneler, planlara bölerek anlatacak yerde tek bir planda anlatması” (Teksoy, 2013, s.188).

Plan sekans, kamera hareketinin adının değil, süresinin belirlediği bir terimdir. Yani kameranın hareketi çeşitlilik gösterebilir ancak sahnenin kesilmeden uzun süre çekilmesi, o sahneyi plan sekans yapar.



Şekil.36. Mies van der Rohe'nun Barselona Pavyonu.

<https://classconnection.s3.amazonaws.com/1025/flashcards/676811/jpg/12.82.jpg>

(Ağustos, 2015)

Barselona Pavyonu, mekandaki görüntü ve hareket devamlılığını sekteye uğratan kapıları kullanmaktan mümkün olduğunca kaçınmıştır. Mekanın dışarıyla ilişkisi çok yoğundur. Bu da, plan sekansın süreçle ilişkisini mekansal anlamda vurgular. Yapı, kesintiye uğramaksızın uzun süre dolaşıma olanak verir (**Şekil.36.**).



Şekil.37. Nostalghia filminden bir plan sekans.

<http://www.soundonsight.org/wp-content/uploads/2014/01/Nos-2.png> (Ağustos, 2015)

Nostalghia filminden alınan bu karede (**Şekil.37.**) kahramanımız elindeki mum sönmeden karşı duvara yetişmelidir. Mum iki kere söndükten sonra üçüncüsünde duvara yetişir. Tüm bu hareket tek bir kesme yapılmadan, plan sekansla çekilmiştir. Kahramanın yaptığı bu törensel eylemin saygınlığını, zahmetini ve duygusallığını plan sekans verir.



Şekil.38. Aslanlı Yol.

<http://www.ataturktoday.com/Resim/Anitkabir13.jpg> (Ağustos, 2015)

Plan sekansın Nostalghia'dakine benzer kullanımı, mekansal anlamda Aslanlı Yol'da da mevcuttur. Çünkü bu yol daha kısa ya da daha kıvrımlı olabilirdi. Ancak sonuçta törensel yapısı etkilenirdi.

“Zaman içinde mekanların ardışık sıralanışı boyunca hareket ettiğimizden, bir mekanı, nerede bulunduğumuz ve nereye varacağımız soruları ile ilişkili olarak deneyimleriz. “ (Ching, 1996/2002, s.228).

Bu bağlamda Aslanlı Yol’un sonundaki bayrak, törensel eylemimizin anlamını vurgular (**Şekil.38.**). Yolun sol bölümünde kalan Anıtkabir ise daha sonra açımıza girecek bir hedeftir.

3.2. Diğer Sinematografik Yöntemler

3.2.1. Işık

Bu bölümde ışığın duygusal boyutunun mekan ve sinemada nasıl kullanıldığını göreceğiz. Tıpkı diğer tüm sinematografik yöntemler gibi, sinemadaki ışık kullanımı da belirli nedenlere bağlıdır. Dolayısıyla bir yönetmen, tıpkı bir mimar gibi, oluşturduğu çerçevenin ışığına da karar verir.



Şekil.39. Potemkin Zırhlısı Odesa Merdivenleri sahnesinden bir görüntü.

http://www.criticalcommons.org/Members/brettservice/clips/battleship-potemkin_compress.mp4/thumbnailImage (Ağustos, 2015)

Şekil.39.'de görüldüğü üzere, askerlerin gölgesi çocuğuyla tek kalmış bir kadının üzerinde.Buradaki gölgeler, silahlarla ilişkili olarak, ölümün habercisidir. Gölgelerin çizgisel dizilişi, duygusal etkiyi artırır.



Şekil.40. Church of Light (Tadao Ando) kilisesinden bir görüntü.

<https://poetamariabarbu.files.wordpress.com/2011/12/foto-15c-tadao-ando-e28093-church-of-the-light2.png>

“Doğal ışık huzmeleri yapının dar kenarlarındaki kör ve brüt beton duvarda bulunan haç biçimli yırtıktan süzülerek mekana dolar. Bu ‘karanlık içindeki aydınlık’ anıtsal ve şiirseldir. Yapı bu ışık oyunu sayesinde yalın olduğu kadar anıtsal kılınmıştır” (Beşışık, 2013, s.44).



Şekil.41. MIT Şapeli’nin içi.

<http://humanscaled.com/post/48638913149/sinabear-mit-chapel-cambridge-ma-eero>
(Ağustos, 2015)

MIT Şapeli'ndeki ışık yalnızca doğal bir huzme değil, aynı zamanda bu huzmeyi vurgulayan parlak parçalara sahiptir (**Şekil.41.**). Böylece doğal ışığın mimari bir kamera gibi ekstradan etkisinin artırılması söz konusudur. Bu durum Mimarlığın Öyküsü'nde şöyle aktarılmıştır:

“Ana ışık kaynağı, çatıdaki tek bir gözpencereydi; ondan gelen ışınlar Harry Bertoia tarafından yapılan bir heykelin ıslıl ıslıl metal bıçaklarıyla deyim yerindeyse kısıvrak yakalanır” (Roth, 1993/2002, s.644).



Şekil.42. Yuttaş Kane kütüphane sahnesi.

http://36.media.tumblr.com/19d0e99510799ab7277655c257d893b1/tumblr_n6caklKC5u1so2beyo1_500.jpg (Ağustos, 2015)

“Citizen Kane (Orson Welles) filminin kütüphane sahnesinde bilgiyle aydınlanacak kişileri görmekteyiz. Siluet halindeki bu kişiler henüz aydınlanmamış karanlıktakilerdir. Bu sahne, direkt mimari olanaklarla çözülmüş (en azından öyle gösterilmiş) bir sahnedir. Yani kütüphanenin kendisinde mimari açıdan var olan bir özellik kullanılmıştır” (Brown, 2002/2008, s.192).

Görüldüğü üzere, Yurttaş Kane filmindeki sahne ışığıyla (**Şekil.42.**) Church of Light yapısındaki ışık, bağlamsal bir ortaklık gösterir.



Şekil.43. Otomatik Portakal, Stanley Kubrick.

<http://moviescreens.tripod.com/clockwork/clock10.jpg> (Ağustos, 2015)

Bu görselde kahramanımız arkadaşına yardım elini uzatır. Uzatmadan önce arkadaşını joblamış ve suya atmıştır. Bu kareden hemen sonra arkadaşının verdiği eli bıçakla çizer.



Şekil. 44. Berlin Yahudi Müzesi Soykırım Kulesi.

http://www.e-architect.co.uk/images/jpgs/berlin/jewish_museum_aw050909_15.jpg
(Ağustos, 2015)

“Soykırım Kulesi, piramit formundadır ve tek ışık kaynağı tepesindeki keskin yarıktır. Bu mekanda mimar, insan ölçeğinin çok üzerinde olan ve çok yüksek ve dar olmasıyla ve genel geçer mekan proporsiyon kabullerimizi alaşağı eden formu ile gerilim yaratır; ziyaretçiyi gerilim ve sessizlikle baş başa bırakarak dünyanın geri kalanından izole eder” (Beşışık, 2013, s.98).

Otomatik Portakal filminin **Şekil.43.**'de görülen karesindeki ışık, manevidir. Yardım eli uzatan kişi de beyaz giyinmiştir. Ancak bu bölüm, hiç iç açıcı değildir. Işığın maneviliği, kötülükle ilişkilendirilmiştir. Tıpkı Berlin Yahudi Müzesi'ndeki Soykırım Kulesi'nde olduğu gibi (**Şekil.44.**). Işık, iki yapıtta da karamsardır.



Şekil. 45. The Natural filminden bir kare (Barry Levinson, 1984).

<http://a141.idata.over-blog.com/0/57/07/69/blu-rays/le-Meilleur-03.jpg> (Ağustos, 2015)

“Beyaz elbiselerine ek olarak meleksi parıltı Iris’in şapkasını bir hale haline getirir. Işıklandırma etkisini güçlendirmek için etrafı yalnızca koyu giysili ve şapkalı erkeklerle çevrilidir” (Brown, 2002/2008, s.197).



Şekil. 46. Pantheon, Roma.

http://farm8.static.flickr.com/7418/13454675493_fc6734fbc7.jpg (Ağustos, 2015)

“Romalılar dünyayı gök kubbeye örtülmüş bir disk olarak imgeledikleri için Hadrianus tarafından yaptırılan yeni yapı dünya ve tanrıların bu evrenini simgeliyordu... ...İnsan yaratıcılığının ve yücelme arzusunun potansiyellerinin bir kanıtıdır” (Roth, 1993/2002, s.311).



Şekil. 47. Notre Dame du Haut Kilisesi.



Şekil. 48. Notre Dame du Haut, Le Corbusier.

<https://experiencingarchitecture.files.wordpress.com/2011/03/ronchamp001.jpg>
(Ağustos, 2015)

<https://experiencingarchitecture.files.wordpress.com/2011/03/ronchamp003.jpg>
(Ağustos, 2015)

“Bu tasarımla, Le Corbusier dışarıdaki dünyayla, başlangıçta karanlıkta gizlenen içerideki mistik dünya arasındaki ayrılığı gösterir. Sonra, vahiyde olduğu gibi, göz loş ışığa alıştıkça iç mekanın detayları yavaş yavaş açığa çıkmaya başlar... İçten bakıldığında neredeyse bütünüyle ışığın özenli yönetimiyle şekillendirilmiş ve tanımlanmış bir mimarlığın söz konusu olduğu anlaşılır” (Roth, 1993/2002, s.113).

The Natural filminin **Şekil.45.**'de görülen karesindeki ışık da, tıpkı Otomatik Portakal filmindeki gibi, manevidir. Ancak buradaki ışık, karakterin iyiliğine işaret eder. Tıpkı Pantheon'da (**Şekil.46.**) ve Notre Dame du Haut Kilisesi'nde (**Şekil.47-48.**) olduğu gibi. Işık, iki yapıtta da güzeli ve iyiliği ilişkilendirir.

3.2.2. Ses

Sinematografik olarak ses, sahnenin akılda kalıcılığına etki eden, öykünün duygusunu destekleyen bir unsur olabilmektedir.



Şekil.49. Cinnet, Kubrick.

http://s3.amazonaws.com/quietus_production/images/articles/9316/shining10_1342026024_crop_550x344.jpg (Ağustos, 2015)

Cinnet filminde (**Şekil.49.**) bisiklet tekerlerinin zeminde çıkardığı ses, sinematografik bir öğedir. Çünkü bazen halıya, bazense sert zemine değen tekerleklerin sesi, gerilimi artıran ritmik bir gürültü yaratır.



Şekil. 50. Berlin Yahudi Müzesi, Yapraklar Enstalasyonu.

<http://c0.f33.img.vnecdn.net/2014/01/25/image007-3348-1390644123.jpg> (Ağustos, 2015)

Berlin Yahudi Müzesi, Yapraklar Enstalasyonu ile ilgili olarak:

“Bu levhalar, alanın tabanına serpiştirilmiştir ve levhalar ziyaretçiler levhaların üzerinde gezerken metalik bir gürültü çıkararak, dünyada olup bitenlerle ilgili insanlığın ortak yükümlülüklerini anımsatır“ (Beşışık, 2013, s.99).

4. SONUÇ

Mekan ve sinema ilişkisi, mimariyi sinemanın konusu haline getirmiş örnekleri değerlendirmekle ve mimarlığın sinemadan faydalanarak yeni bir tasarım kuramı oluşturmaya sınırlı değildir; Modern bir yapıda geçen bir film, sinemaya göre klasik bir üslupta çekilebilir. Tarihi bir yapıda modern bir film çekilebileceği gibi. Bu bağlamda, önemli bir mimari yapıt veya üslubun sinemadaki görüntüsü, sinemadaki mimari örneğini tanımlamayabilir. Bir filmin geçtiği bir sokağı gerçekte gezmenin sinemasal etki yaratmayabileceği gibi. Asıl önemli olan, tüm bu ilişkiler ağındaki ortaklıktır.

Bir filmdeki kamera hareketiyle, insanın mekandaki hareketinin ortaklıkları çeşitlidir. İnsanın göz hizasında etrafını algılaması kısıtlayıcı değildir. Çünkü tasarımcı, mekanı zaten bu göz hizasına göre düzenler, değiştirir, bozar. Sinemacıysa, mekanı bozmasına gerek kalmadan kamerasıyla bunu yaratır. Asıl mesele, bu iki disiplinin ortak bir algıyla hareket etmesidir. Bunun da en önemli kanıtı, sinematografik kavramların aynı derinlikte iki disiplin tarafından kullanılmasıdır. Sinema ve mimarlık aynı kavramları kullanır. Hem yapı yapma, hem de sineam filmi çekme bilinçli bir eylemi gerektirir. Ancak, mekanın duygusal etkileri bu eylemlerin öncesinde vardır.

Kavramlar ‘duygusal’ etkilerini, mimarlığın ve mekan organizasyonunun sinemadan çok önce varolan örneklerinden almaktadır. Yani bizim olası sinemasal deneyimimizin ciddi bir boyutu, mimari alışkanlıklarımız veya algılarımızdan gelmektedir. Örneğin alt açının üstünlük hissiyatı vermesi, insanların hiyerarşik olarak mekanda zaten uyguladığı bir yöntemdir. Bu yöntemin uygulanıyor olması, sinemanın yeni bir etki veya duygu yaratmadığı anlamına gelmez.

Sinemasal algımızla mekansal algımızın ortaklığını vurgulamak, mekanın da günlük hayatta sinemasal etkide olduğunu gösterir. Görülen tüm gerçek mekanlar, bize bir filmin sinematografik etkisini oluşturabilir.

İki disiplinde de önemli olan nedenselliklerdir. Bu bağlamda mekanın sinematografik okunması, aynı zamanda sinemanın mekansal okunmasıdır.

KAYNAKLAR

- Adanır, O., Kuyucak Esen Ş., Duruel Erkılıç S. A., Çetin Erus, Z., Topçu, Y. G., Yalın, C. O., Yaren, Ö., Erkılıç, H., Özçınar Eşli, M., Güngör, A., Özarslan, Z., Saygılıgil, F., Bakır, B. (2013). *Sinema Kuramları – 2 Beyazperdeyi Aydınlatan Kuramlar* (1. Baskı). İstanbul: Su Yayınevi.
- Andrew, J. D. (2010). *Sinema Kuramları* (1. Baskı). (Çev. İ. Şener). İstanbul: İzdüşüm Yayınları. (Orijinal çalışma basım tarihi 1976).
- Berger, J. (2011). *Görme Biçimleri*. (17. Baskı). (Çev. Y. Salman). İstanbul: Metis. (Orijinal çalışma basım tarihi 1972).
- Beşışık, G. (2013). *Sinema ve Mimarlıkta Mekan Kurgusu ve Kavrayışı*, Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Bordwell, D., Thompson, K. (2012). *Film Sanatı: Bir Giriş* (2. Baskı). (Çev. E. Yılmaz, E. S. Onat). Ankara: De Ki Basım Yayım. (Orijinal çalışma basım tarihi 2010).
- Bozdoğan, M. (2008). *Sinema Kavram ve Tekniklerinin Mimari Tasarıma Etkileri*, Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi.
- Brown B. (2008). *Sinematografi: Kuram ve Uygulama*. (2. Baskı). (Çev. S. Taylaner). İstanbul: Hil. (Orijinal çalışma basım tarihi 2002).
- Ching, F. D. K. (2004). *İç Mekan Tasarımı – Resimli* (1. Baskı). (Çev. B. Elçioğlu). İstanbul: Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları. (Orijinal çalışma basım 1987).
- Ching, F. D. K. (2002). *Mimarlık: Biçim, Mekan ve Düzen* (1. Baskı). (Çev. S. Lökçe). İstanbul: Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları. (Orijinal çalışma basım tarihi 1996).
- Edgar-Hunt, R., Marland, J. ve Rawie, S. (2012). *Film Dili*. (1. Baskı). (Çev. S. Aytaç). İstanbul: Literatür. (Orijinal çalışma basım tarihi 2010).

- Hasol, D. (2002). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü* içinde (354-355). İstanbul: Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları.
- Küçükerođan, B., Parkan, M., Yıldız, S., Yılmaz, E., Buyan, B., Odabaş, B., Gider Işıkman, N., Özarslan, Z., Yengin, D., Erdikmen, A. (2013). *Sinema Kuramları – 1 Beyazperdeyi Aydınlatan Kuramcılar* (1. Baskı). İstanbul: Su Yayınevi.
- Le Corbusier (2013). *Bir Mimarlığa Doğru* (8. Baskı). (Çev. S. Merzi). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. (Orijinal çalışma basım tarihi 1923).
- Mcgrath, B. , Gardner, J. (2007). *Cinematics: Architectural Drawing Today* (1. Baskı). (Çev. A. V. Dođramacı). Chichester: John Wiley & Sons Ltd.
- Metz, C. (2012). *Sinemada Anlam Üstüne Denemeler* (1. Baskı). (Çev. O. Adanır). İstanbul: Hayalperest Yayınevi. (Orijinal çalışma basım tarihi 1968).
- Monaco, J. (2002). *Bir Film Nasıl Okunur?* (1. Baskı). (Çev. E. Yılmaz). İstanbul: Ođlak Yayınları. (Orijinal çalışma basım tarihi 1977).
- Özer, B. (2009). *Kültür, Sanat, Mimarlık* (5. Baskı). İstanbul: YEM Yayın.
- Pallasmaa, J. (2014). *Tenin Gözleri: Mimarlık ve Duyular* (2. Baskı). (Çev. A. Ufuk Kılıç). İstanbul: YEM Yayın. (Orijinal çalışma basım tarihi 2005).
- Roth, L. M. (2002). *Mimarlığın Öyküsü* (2. Baskı). (Çev. E. Akça). İstanbul: Kabalcı Yayınevi. (Orijinal çalışma basım 1993).
- Sanberk, N. (2004.) Mimarlığı Fotoğraflamak. *Arredamento Mimarlık*, (174), 86-90.
- Sennett, R. (1999). *Gözün Vicdanı: Kentin Tasarımı ve Toplumsal Yaşam* (1. Baskı). (Çev. S. Sertabibođlu, C. Kurultay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (Orijinal çalışma basım tarihi 1992).
- Tarkovski, A. (2008). *Mühürlenmiş Zaman* (3. Baskı). (Çev. F. Ant). İstanbul: Agora Kitaplığı. (Orijinal çalışma basım 1985).
- Teksoy, R. (2013). *Ansiklopedik Sinema Terimleri Sözlüğü* içinde (188). İstanbul: Ođlak Yayınları.

Wollen, P. (2008). *Sinemada Göstergeler ve Anlam* (3. Baskı). (Çev. Z. Aracagök, B. Doğan). İstanbul: Metis Yayınları. (Orijinal çalışma basım tarihi 1969).

Ek-1: Filmler

2001: Uzay Yolu Macerası, Stanley Kubrick:

Kubrick, S. (Yapımcı), Kubrick, S. (Yönetmen). (1968). *2001: Uzay Yolu Macerası* [Film]. ABD: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) .

http://www.imdb.com/title/tt0062622/locations?ref_=ttco_sa_5

Bitmeyen Balayı:

Zugsmith, A. (Yapımcı), Welles, O. (Yönetmen). (1958). *Bitmeyen Balayı* [Film]. ABD: Universal International Pictures (UI).

http://www.imdb.com/title/tt0052311/?ref_=fn_al_tt_1

Cinnet, Kubrick:

Kubrick, S. (Yapımcı), Kubrick, S. (Yönetmen). (1980). *Cinnet* [Film]. İngiltere, ABD: Warner Bros., Hawk Films .

http://www.imdb.com/title/tt0081505/?ref_=nv_sr_1

Contempt (Nefret/ Le mépris), Jean-Luc Godard:

Georges de Beauregard, G., Ponti, C. (Yapımcı), Godard, J. (Yönetmen). (1963). *Nefret* [Film]. Fransa, İtalya: Les Films Concordia, Rome Paris Films, Compagnia Cinematografica Champion.

http://www.imdb.com/title/tt0057345/?ref_=fn_al_tt_1

Dr. Garipaşk, , Stanley Kubrick:

Kubrick, S. (Yapımcı), Kubrick, S. (Yönetmen). (1964). *D. Garipaşk* [Film]. İngiltere, ABD: Columbia Pictures Corporation, Hawk Films.

http://www.imdb.com/title/tt0057012/?ref_=nv_sr_1

Gözleri Tamamen Kapalı, Stanley Kubrick:

Kubrick, S. (Yapımcı), Kubrick, S. (Yönetmen). (1980). *Cinnet* [Film]. İngiltere, ABD: Warner Bros., Stanley Kubrick Productions, Hobby Films.

http://www.imdb.com/title/tt0120663/?ref=fn_al_tt_1

İvan'ın Çocukluğu, Andrey Tarkovski:

G. Kuznetsov, G. (Yapımcı), Tarkovski, A. (Yönetmen). (1962). *İvan'ın Çocukluğu* [Film]. SSCB: Mosfilm.

http://www.imdb.com/title/tt0056111/companycredits?ref=ttfc_sa_4

İz Sürücü, Andrey Tarkovski:

Demidova, A. (Yapımcı), Tarkovski, A. (Yönetmen). (1979). *İz Sürücü* [Film]. SSCB: Mosfilm.

http://www.imdb.com/title/tt0079944/?ref=fn_al_tt_2

Le Dormeur, Pascal Aubier:

Elefantis, F. (Yapımcı), Aubier, P. (Yönetmen). (1974). *Le Dormeur* [Film]. Fransa: Les Films de la Commune.

http://www.imdb.com/title/tt0071434/fullcredits?ref=tt_ov_st_sm

Nostalghia:

Bolognini, M., Casati, F., Rossellini, R., Toscan du Plantier, D. (Yapımcı), Tarkovski, A. (Yönetmen). (1983). *Nostalghia* [Film]. İtalya, SSCB: Opera Film Produzione, Rai 2, Sovinfilm.

http://www.imdb.com/title/tt0086022/?ref=nv_sr_1

Otomatik Portakal, Stanley Kubrick:

Kubrick, S. (Yapımcı), Kubrick, S. (Yönetmen). (1971). *Otomatik Portakal* [Film]. İngiltere, ABD: Warner Bros., Hawk Films .

http://www.imdb.com/title/tt0066921/?ref=fn_al_tt_1

Potemkin Zırhlısı:

Biyoh, Y. (Yapımcı), Eisenstein, S. M. (Yönetmen). (1925). *Potemkin Zırhlısı* [Film]. SSCB: Goskino, Mosfilm.

http://www.imdb.com/title/tt0015648/?ref=nv_sr_1

The Natural, Barry Levinson:

Breen, P. M., Colesberry, R. F., Johnson, M., Towne, R. (Yapımcı), Levinson, B. (Yönetmen). (1984). *The Natural* [Film]. ABD: TriStar Pictures, Delphi II Productions.

http://www.imdb.com/title/tt0087781/?ref=nv_sr_1

Yedi Samuray, Akira Kurosawa:

Motoki, S. (Yapımcı), Kurosawa, A. (Yönetmen). (1954). *Yedi Samuray-Kanlı Pirinç* [Film]. Japonya: Toho .

http://www.imdb.com/title/tt0047478/?ref=fn_al_tt_1

Yurttaş Kane, Orson Welles:

Welles, O. (Yapımcı), Welles, O. (Yönetmen). (1941). *Yurttaş Kane* [Film]. ABD: RKO Radio Pictures, Mercury Productions.

http://www.imdb.com/title/tt0033467/?ref=nv_sr_1

Ek-2: Yapılar

Aslanlı Yol, Anıtkabir:

Onat, E. H., Arda, A. O. (Mimar). (1953). Ankara, Türkiye.

https://tr.wikipedia.org/wiki/An%C4%B1tkabir#Aslanl.C4.B1_Yol

Ayasofya:

Miletli İsidoros, Trallesli Anthemius (Mimar). (537). İstanbul, Türkiye.

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Ayasofya>

Aziz Giovanni Vaftizhanesi

(1128). Floransa, İtalya.

https://en.wikipedia.org/wiki/Florence_Baptistry

Barselona Pavyonu:

Mies van der Rohe (Mimar). (1929). Barselona, İspanya.

https://en.wikipedia.org/wiki/Barcelona_Pavilion

Becton Dickinson Campus Center:

RMJM (Mimar). (2008). Franklin Lakes, NJ, ABD.

<http://www.archdaily.com/17091/becton-dickinson-campus-center-rmjm>

Church of Light:

Ando, T. (Mimar). (1989). Ibaraki, Osaka, Japonya.

https://en.wikipedia.org/wiki/Church_of_the_Light

Jonas Salk Biyolojik Araştırmalar Enstitüsü:

Kahn, L. I. (Mimar). (1960). La Jolla, Kaliforniya, ABD.

https://tr.wikipedia.org/wiki/Salk_Institute_for_Biological_Studies

Katsura Sarayı:

(1663). Kyoto, Japonya.

<http://www.orientalarchitecture.com/japan/kyoto/katsura.php>

Notre Dame du Haut:

Le Corbusier (Mimar). (1955). Ronchamp, Haute-Saône, Fransa.

https://en.wikipedia.org/wiki/Notre_Dame_du_Haut

Pantheon, Roma:

Şamlı Apollodorus, Hadrian (Mimar). (128). Roma, İtalya.

https://en.wikipedia.org/wiki/Pantheon,_Rome

Rockefeller Center:

Raymond Hood, R. (Mimar). (1940). New York, ABD.

http://www.greatbuildings.com/buildings/Rockefeller_Center.html

Rokko Mount Chapel:

Ando, T. (Mimar). (1986). Mount Rokko, Japonya.

<http://architecturalmoleskine.blogspot.com.tr/2011/09/tadao-ando-chapel-in-mt-rokko.html>

Villa Savoye:

Le Corbusier (Mimar). (1931). Poissy, Yvelines, Fransa.

https://en.wikipedia.org/wiki/Villa_Savoye

Yahudi Müzesi, Berlin:

Libeskind, D. (Mimar). (2001). Berlin, Almanya.

https://en.wikipedia.org/wiki/Jewish_Museum,_Berlin

Yahudi Müzesi, Berlin, Yapraklar Enstalasyonu:

Menashe Kadishman (Shalekhet/Fallen Leaves).

Qian Men:

(1419). Pekin, Çin.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Zhengyangmen>

ÖZGEÇMİŞ

15 Nisan 1986 tarihinde Denizli’de doğdum. 2003 senesinde Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimari ve Çevre Tasarımı bölümüne başladım. 2008 senesinde bu bölümden mezun oldum. 2012 yılında Beykent Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsünde İç Mimarlık Anabilim Dalında yüksek lisansa başladım.

Ahmet Vehbi DOĞRAMACI