

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

SİNEMA VE MİMARLIK ARA KESİTİNDE
OBSESİF KOMPULSİF BOZUKLUK
ÜZERİNE MEKANSAL İNCELEMELER

Rima GÜLER

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

Danışman

Doç. Dr. Selin YILDIZ

Şubat, 2025

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**SİNEMA VE MİMARLIK ARAKESİTİNDE OBSESİF
KOMPULSİF BOZUKLUK ÜZERİNE MEKANSAL
İNCELEMELER**

Rima GÜLER tarafından hazırlanan tez çalışması 26.02.2025 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı, Mimari Tasarım Programı **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak kabul edilmiştir.

Doç. Dr. Selin YILDIZ
Yıldız Teknik Üniversitesi
Danışman

Jüri Üyeleri

Doç. Dr. Selin YILDIZ, Danışman
Yıldız Teknik Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Serhat ULUBAY, Üye
Yıldız Teknik Üniversitesi

Prof. Dr. Emine Köseoğlu, Üye
Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi

Danışmanım Doç. Dr. Selin YILDIZ sorumluluğunda tarafımca hazırlanan “Sinema ve Mimarlık Arakesitinde Obsesif Kompulsif Bozukluk Üzerine Mekansal İncelemeler” başlıklı çalışmada veri toplama ve veri kullanımında gerekli yasal izinleri aldığımı, diğer kaynaklardan aldığım bilgileri ana metin ve referanslarda eksiksiz gösterdiğimi, araştırma verilerine ve sonuçlarına ilişkin çarpıtma ve/veya sahtecilik yapmadığımı, çalışmam süresince bilimsel araştırma ve etik ilkelerine uygun davrandığımı beyan ederim. Beyanımın aksinin ispatı halinde her türlü yasal sonucu kabul ederim.

Rima GÜLER

İmza





Anneme

TEŞEKKÜR

Öğrencilik hayatım boyunca sinema sanatı ilgimi çekmiştir. Lisans dönemimde bu konuda çalışmalar yapma fırsatı bulamadığımdan Yüksek Lisans sürecimde mümkün olan her vakit sinema ile mimarlığın bir arada olduğu çalışmalar yapmak ve bu konuda yeni şeyler öğrenmek sürecimin asıl hedefi olmuştur. Bu çalışma da bana mimarlığın sanatsal yönünü, en büyük ilgim olan sinema ile önemli bir ilişkiye sahip olduğunu yeniden göstermiştir.

Tez çalışma sürecimde bana yol gösteren, bilgi, ilgi ve deneyimlerini benimle paylaşmaktan hiç çekinmeyen ve çalışmamı her zaman ilgi ile takip eden kıymetli danışman hocam Doç. Dr. Selin Yıldız'a teşekkürü borç bilirim. Ayrıca jüri üyelerim Dr. Öğr. Üyesi Serhat Ulubay ve Prof. Dr. Emine Köseoğlu'na şükranlarımı sunarım.

Yalnızca çalışmamda değil tüm hayatım boyunca yanımda olan, desteğini benden esirgemeyen, her zaman büyük emek göstererek tüm eğitim hayatımda başarıyı yakalamamı sağlayan annem Ayşe Koç'a ve eğitim hayatımdaki zorlu süreçlerimde bana destek olan ablam Seda Güler'e gösterdikleri anlayış, sevgi ve destekten dolayı şükran borçluyum.

Rima GÜLER

İÇİNDEKİLER

KISALTMA LİSTESİ	vii
ŞEKİL LİSTESİ	viii
TABLO LİSTESİ	ix
ÖZET	x
ABSTRACT	xii
1 GİRİŞ	1
1.1 Çalışmanın Amacı.....	1
1.2 Çalışmanın Kapsamı ve Sınırları	3
1.3 Çalışmanın Yöntemi	3
2 SİNEMA VE MİMARLIK İLİŞKİSİ	1
2.1 Sinemadaki Mekan ve Mekandaki Sinema	5
2.2 Sinematografik Öğelerin Sinemadaki Mekanı Kavramıyla İlişkisi	17
2.2.1. Renk	18
2.2.2. Işık	22
2.2.3. Kamera Açısı ve Hareketleri	24
2.2.4. Zaman	25
2.2.5. Hareket	26
2.3 Sinemada Mekan Temsili.....	27
2.4 Sinemada Mekansal Algı	28
2.5 Bölüm Sonucu.....	29
3 OKB VE MEKANSAL YANSIMALARI	1
3.1 Obsesif Kompulsif Bozukluk.....	1
3.2 Obsesif Kompulsif Bozukluk Çeşitleri	2
3.3 Obsesif Kompulsif Bozukluğa Sahip Kişilerin Mekanla Etkileşimi	3
3.4 Bölüm Sonucu.....	7
4 SİNEMA MİMARLIK ARAKESİTİNDE OKB TEMASININ MEKANSAL İNCELEMESİ	9

4.1 ‘‘House That Jack Built’’ (Jack’in Yaptığı Ev) (2018)inemada Mekansal Algı.....	10
4.2 ‘‘The Aviator’’ (Göklerin Hakimi) (2004)	25
4.3 ‘‘As Good As It Gets’’ (Benden Bu Kadar) (1998).....	37
4.4 Bölüm Sonucu.....	44
5 SONUÇ	47
KAYNAKÇA	50
TEZDEN ÜRETİLMİŞ YAYINLAR	56



KISALTMA LİSTESİ

BDT	Bilişsel Davranışçı Terapi
DSM-5	The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Illnesses
OKB	Obsesif Kompulsif Bozukluk
VR	Virtual Reality



ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1.1. Süreç şeması	3
Şekil 2.1 Blas House, Alberto Campo (1999)	1
Şekil 2.2 Merdivenler ve dolly zoom efekti	7
Şekil 2.3 Dans sahnesi ve ışıklar	9
Şekil 2.4 Çocukları kurtarma sahnesi ve dalgalar	10
Şekil 2.5 Final sahnesi ve izole ruh durumu	11
Şekil 2.6 Akropol'ün planı ve sinematografik okuma- Sergey M. Eisenstein, "Montaj ve Mimarlık"	14
Şekil 2.7 Le Corbusier'in çizimleri-Villa Sovaye	15
Şekil 2.8 Le Corbusier-Villa Sovaye-Film'den rampa sahneleri	16
Şekil 2.9 Le Corbusier-Villa Sovaye-Farklı perspektifler ve farklı manzaralar....	17
Şekil 2.10 Savaş filminde haz, öfke ve adanmışlık temsili oda	20
Şekil 2.11 Montag'ın kırmızı tasarımlı evi.....	20
Şekil 2.12 Amelie filminde yeşil tonlarının sakin ve dinlendirici kullanımı.....	21
Şekil 2.13 Amelie filminde mavi tonlar	22
Şekil 2.14 Tyrell'in ofisi.....	23
Şekil 2.15 Karakterin OKB'ye hükmü / OKB'nin karaktere hükmünün kamera açıları ile aktarılması.....	25
Şekil 2.16 The Shining filminde kordirların labirent biçimdeki yapısının kamera hareketleri ile aktarılması.....	25

TABLO LİSTESİ

Tablo 4.1 Jack'in Yaptığı Ev filmi sahne analizleri.....	13
Tablo 4.2 Göklerin Hakimi filmi sahne analizleri	27
Tablo 4.3 Benden Bu Kadar filmi sahne analizleri	39
Tablo 4.4. Filmlerin göstergebilim açısından incelenmesi	46



Sinema ve Mimarlık Arakesitinde Obsesif Kompulsif Bozukluk Üzerine Mekansal İncelemeler

Rima GÜLER

Mimarlık Anabilim Dalı
Mimari Tasarım Programı
Yüksek Lisans Tezi

Danışman: Doç. Dr. Selin YILDIZ

Bu çalışmada, sinema ve mimarlık disiplinleri arakesitinde bir ruhsal bozukluk olarak kabul edilen obsesif kompulsif bozukluk (OKB) temasının mekânsal temsilleri incelenmektedir. Çalışmanın amacı, seçilen filmlerde OKB rahatsızlığına sahip karakterlerin çevre ile kurdukları iletişimi, karakterlerin ruhsal durumlarını, mimari mekandaki durumla nasıl yansıtıldığını incelemektir. Kavramsal alt yapı için OKB yaşayan kişilerin bilişsel davranışçı teori temelinde duygu durumlarına ait çalışmalar incelenmiş, çeşitli obsesyon ve kompulsiyonlar bağlamında OKB tanımlanmıştır. Bu davranış veya fikirlerin etkileşim kurduğu mekânsal temsilleri örneklemek için üç farklı film seçilmiştir. Bu filmlerde OKB rahatsızlığına sahip karakterlerin çevre ile kurdukları iletişim, karakterlerin ruhsal durumlarının mimari mekandaki tasarımla nasıl yansıtıldığını incelenmektedir. Çalışma yönteminde göstergebilim ışığında sahnelerden kesitler alınarak mekânsal okumalar yapılmış, bu donmuş görüntülerin temsil ettiği obsesyon, kompulsiyon, psikolojik ruh durumu, eylemler ortaya konmuştur. Sinematografik kompozisyon öğeleriyle ifade

edilen ruhsal bozukluk ve mekân arasındaki etkileşimler belirlenmiştir. Renk, kamera hareketleri, ışık gibi sinematografik öğelerle ifadesi incelenen ruhsal bozukluğun kişide oluşturduğu duygu durumları da ortaya çıkarılmıştır. Sonuç olarak, sinemada OKB' ye sahip kişilerin yaşantıları deşifre edilerek, bu duygu durumunun, psikolojik bozukluğun mimari açılardan sinemada nasıl ifade edildiği yönünde bir çalışma ortaya konmuştur. Mekânın psikolojik yansımalarını özgün bir okuma yöntemi ile ortaya koyan bu çalışma, sinema-mimarlık-psikoloji disiplinleri arakesitinde çalışan araştırmacılar için yeni bilgi üreten bir örneklemedir.

Anahtar Kelimeler: Sinema ve mimarlık, obsesif kompulsif bozukluk, mekansal psikoloji, mekansal aktarım



ABSTRACT

A Spatial Analysis of Obsessive-Compulsive Disorder At The Intersection of Cinema and Architecture

Rima GÜLER

Department of Architecture

Master of Science

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Selin YILDIZ

This study examines the spatial representations of the theme of obsessive-compulsive disorder (OCD), which is accepted as a mental disorder at the intersection of cinema and architecture disciplines. The aim of this study is to analyze how the communication between characters with OCD and their environment, as well as their mental states, are reflected through the architectural design within the selected films. For the conceptual framework, studies on the emotional states of people with OCD based on cognitive behavioral theory were examined, and OCD was defined in the context of various obsessions and compulsions. Three different films were chosen to exemplify the spatial representations in which these behaviors or ideas interact. In this film, the communication of characters with OCD with the environment and how the characters' mental states are reflected in the design of the architectural space are examined. As a method in the study, semiotics was used; spatial readings were made by taking sections from the scenes, and the obsession, compulsion, psychological state of mind, and actions represented by these frozen images were revealed. The interactions between the mental disorder and space expressed with cinematographic composition elements were determined. The emotional states

created by the mental disorder, whose expression is examined with cinematographic elements such as color, camera movements, and light, have also been revealed. As a result, the experiences of people with OCD in cinema are deciphered, and a study is presented on how this emotional state, psychological disorder, is expressed in terms of architecture in cinema. This study, which reveals the psychological reflections of space with an original reading method, is a sampling that produces new information for researchers working at the intersection of cinema-architecture-psychology disciplines.

Keywords: Cinema and Architecture, obsessive compulsive disorder, spatial psychology, emotion and place, spatial interpretation.



1.1 Çalışmanın Amacı

Sinema, mimarlık ve psikoloji birbirinden farklı disiplinler gibi görünen, ancak insan deneyimini derinlemesine anlamaya ve aktarmaya yönelik bir amaca hizmet eden disiplinlerdir. Sinema görsel anlatımdaki güçle insanın duygusal ve bilişsel süreçlerini izleyiciye çeşitli tekniklerle aktarmaktadır. Mimarlık kullanıcısından kopuk düşünülemez. Mekanı kullanacak kişiye hizmet eder ve elbette çeşitli diğer faktörlerden de yararlanılarak şekillenmektedir. Mimari tasarım her zaman gerçek dünyada, içerisinde yaşanan, eğitim görülen, sosyal ihtiyaçların karşılandığı mekanların tasarımı olarak görülmemelidir. Sinema gibi sanatlarla birleşerek birlikte bir üretimin parçası olmaktadır. Psikoloji ise insan zihnini derinlemesine inceleyen ve davranışların ortaya çıkışlarındaki teorik temeli sağlamaya yarayan, böylece pek çok disiplini de besleyen bir alanda yer almaktadır. Sinema, mimarlık ve psikoloji ise bir arada bazı türdeki filmler üzerinden incelenebilmektedir. Çeşitli kaynaklarda sinemada mekanın karakterin ruhsal durumu, yaşantıları, çalkantıları, psikolojik durumları ve duygularının, mekansal olarak nasıl aktarılabileceği de görülmektedir. Bu çalışma da literatürdeki önemli kaynaklar taranarak, bu üç disiplinin nasıl bir arada değerlendirilebileceğini, mekânsal okumalar üzerinden aktarmaktadır. Özellikle obsesif kompulsif bozukluk (OKB) gibi psikolojik durumların sinema aracılığıyla mekâna nasıl yansıtıldığını anlamak ve sinematografik mekân analizleri yapabilmek için bir çerçeve sunmaktadır. Eisenstein'ın 1989 yılına ait montaj ve mimarlık konusunda yaptığı çalışmada, mekanı bir sinema eseri olarak okumak, yapılar arasında gezinirken montaj kavramını keşfetmek önemli bir kaynak olarak okuma yapma konusunda yardımcı olmaktadır. Montaj Eisenstein'a göre belirlenen sahnelerin belirli bir düzenle bir

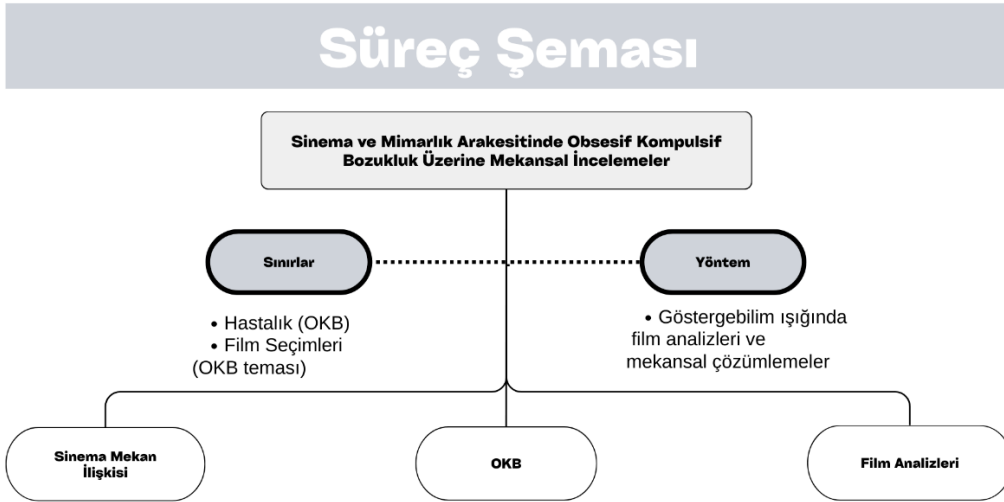
araya getirilerek izleyicide bir duygu ve algı yaratma sanatıdır ve mimarlıkta bu durum mekânların ardışık olarak düzenlenmesi, ziyaretçinin mekânı deneyimleme biçimi olarak ifade edilebilmektedir. OKB temasında da hastalığın getirdiği tekrarlama, simetri, güvenli alan ve sınırlar bu bağlamda okunabilmektedir (Eisenstein, 1989).

Kişinin psikolojisinde çeşitli farklılıklar söz konusu olabilmektedir. Ruhsal bozukluk olarak adlandırılan bu farklılıklar, bireylerin zihinsel ve fiziksel dünyaları arasındaki ilişkiyi karmaşıklaştıran durumlar ortaya koymaktadır. Ruhsal bozukluklar pek çok insanın hayatını çeşitli anlamda zorlaştırmaktadır. Sinema ve mimarlık disiplinlerinin birleşiminde bir de insan psikolojisi ve bu bağlamda ruhsal bozukluk kavramları incelendiğinde, karşımıza belirli başlıklarla sınırlandırılmış temalar çıkmaktadır. Sinemada ruhsal bozukluk temaları denebilecek bu temalar da oldukça sık işlenen temalardır. Sinemada da işlenen çeşitli ruhsal bozukluklar, insanlığın başlangıcından bu yana var olan ve araştırmaların çeşitlenmesi ile sınıflandırılarak belirli alt gruplarda yer alan zihinsel hastalıklardır. Bu hastalıklar kişilerin gündelik yaşamlarını, ilişkilerini, sağlığını, rahatsızlığın evresine göre ciddi olarak etkilemektedir. Tez kapsamında incelenen OKB de kimliği tam olarak belirlenmesi çok uzak geçmişe dayanmayan fakat varlığı uzun yıllardır yaşamın içinde olan bir rahatsızlıktır ve kişinin hayatını oldukça olumsuz etkileyerek çevresini hastalıkla şekillendirmesine, bu hastalığın sebep olduğu sınırlarla yaşamaya mecbur bırakmaktadır.

House That Jack Built, The Aviator, As Good As It Gets filmlerinin incelendiği çalışmada, karakterlerin OKB davranışları üzerinden mimari okuması yapılmıştır. Çalışmada OKB'ye sahip bireylerdeki davranışları ve obsesyon-kompulsiyon türleri incelenerek, tedavisinde sıkça kullanılan bilişsel davranışçı terapi kapsamında araştırma yapılarak, sinematografik öğelerle OKB'nin mekan destekli olarak nasıl temsil edildiğine dair bir bakış açısı kazandırılmış, üç disiplinin birbirini besleyerek çalıştığı bir okuma yapılmış, bu ruhsal bozuklukla yaşayan kişilerin yaşantısına ve çevre ile olan ilişkilerine ait bazı gözlemler sunulmuştur. Yeni bir okuma yöntemi ile farklı disiplinleri bir araya getirmek ve OKB ile yaşayan kişilerin hayatlarını çalışma kapsamında deşifre etmek amaçlanmıştır. Literatürde sunulan teorik çerçeveleri referans alarak mekânın nasıl kurgulandığını ve izleyiciye nasıl aktarıldığını analiz etmeyi amaçlamaktadır.

1.2 Çalışmanın Kapsamı ve Sınırları

Çalışmada mimarlık, psikoloji ve sinema disiplinlerinin ortak bir konu olan OKB üzerinde birleştirilerek seçilen filmler bağlamında mekan okumaları yapılmıştır. OKB hakkında genel bulguların tespiti, bu kişilerin yaşantılarındaki düzenin anlaşılması çeşitli obsesyon ve kompulsiyonları içeren hastalık türlerinin incelenmesi ile kavranmıştır. Mimari ile hastalığın bulunduğu ortak paydalar belirlenmiş, hastaların mekanla etkileşimi araştırılmıştır. Bir diğer başlıkta ise sinema ve mimarlık arasındaki bağlantıların, duygu ve durumların mekansal tercihlerle izleyiciye nasıl aktarılabilceği irdelenmiştir. Renk, ışık, kamera hareketleri gibi sinematografik öğelerin mimarlıkla nasıl çalıştığı incelenmiştir. Bu temaya sahip üç film seçilerek OKB ile ilişkili ruhsal durumların mekânsal ifadesi, mekan okuma yöntemiyle incelenerek yeni bakış açıları oluşturulmuştur (Şekil 1.1).



Şekil 1.1. Süreç şeması

1.3 Çalışmanın Yöntemi

Çalışma ‘sinema’, ‘mimarlık’, ‘psikoloji’, ‘ruhsal durum’, ‘sinematografik temsil’ başlıkları çevresinde geliştirilmiştir. Belirlenen ruhsal bozukluk üzerine yapılan araştırmalardan hareketle sinemadaki mekan okumaları, göstergebilim ışığında mekansal çözümlemeler yapılmış, hastalık özelinde karşılaşılan ruhsal durumların aktarımında mekanın etkisi ve görevi belirlenmiştir. Çalışma tüm başlıkları belirlenen filmler üzerindeki donmuş görüntülerin yorumlanması ile mimarlık

sinema ve psikoloji arasında bağlantı kurarak farklı bir mekan okuma yöntemi geliştirilerek tamamlanmıştır.

Göstergebilim, 20 yüzyılda bir bilim dalı olarak kabul edilerek, çeşitli çözümlemeleri yapabilmede büyük bir kaynak olmuştur. Gösterge kavramını anlayabilmek de bu kavramı anlama ve uygulamanın büyük bir adımıdır (Erkman, 2005). Göstergeler, toplulukların birbirini anlayabilmesi için oluşturdukları diller, jest ve mimikler, işaret dilleri, reklam afişleri, mimarlık düzenlemeleri, yazın, resim, müzik gibi çeşitli birimlerden oluşan ve ses, yazı, görüntü, hareket gibi gereçler vasıtasıyla gerçekleşen dizgelerin oluşturduğu anlamlı bütünü birimleridir. Örneğin bir resimdeki renk ve figürler, yazıda kahramanın amaçları, moda çekiminde bir duruş veya eşyaya kazandırılan form buna birer örnektir (Rıfat, 1992). Göstergede gösteren ve gösterilen arasındaki anlamsal ilişkiler çözümlenmelidir. Böylece verilmek istenen anlamlar çözümlenebilmektedir. Sinemada göstergebilim kullanımı ise 1964' de Christian Metz'in Communications'un 4 nolu sayısında karşımıza çıkmaktadır. Burada Metz, sinemadaki göstergebilimi irdelerken planların sinemadaki küçük yapıtaşları olduğundan bahsetmektedir ve dil gibi ayrı ayrı fotoğraf karelerinin, objelerin bir anlamı olmayabileceğinden, sinemanın bütünsel bir unsur olarak sahnelerde verilmek istenenle anlaşılıp çözümlenebileceğinden bahsetmektedir (Metz, 1968). Sinemadaki dili anlamak, göstergelerdeki anlamı çözümlemek için bir de fotoğraf ve sinema arasındaki farkı da anlayabilmek gerekebilmektedir. Roland Barthes, sinema görüntüsü ile fotoğraf görüntüsü arasındaki en büyük ayrımın birincisinde görüntünün "orada olmuş olmak" tan ikincisinde ise "orada şu anda olmak" tan kaynaklandığını ileri sürmektedir (Barthes: 1964) Bunlarla birlikte şu şekilde söylenebilir ki sinemada görünen bir nesnenin, çevreyle ilişkisi, biçimi, hareketli durumunun yansıtılması, zihinde canlandırması aktarılacak istenene göre ifade edilebilmekte, çalışma özelinde de göstergebilim yönteminden faydalanılarak bu ifadeler okunmaktadır.

Durum çalışmasına dayalı tezde, filmlerin göstergebilim ışığında incelenebilecek mekansal okumalara sahip olmasına dikkat edilmiştir. Karakter ve mekan etkileşimi yüksek, mekansal yorumlamaya elverişli sahne tasarımları olan filmler, çeşitli türlerde ve çeşitli OKB türlerine sahip karakterleri içermesine özen göstererek belirlenmiştir. Belirlenen filmlerden seçilen sahnelerdeki dekor, obje, mekan gibi

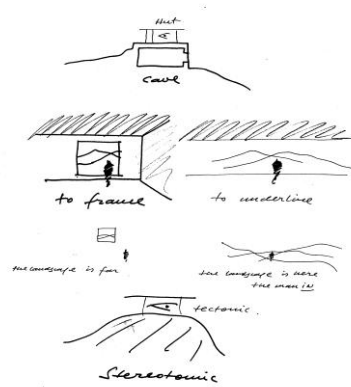
elemanlar (gösteren) sinematografik öğelerle, çekim açısı, kamera hareketi gibi (gösteren) nasıl ifade edildiği yönünden incelenmiş, anlatılmak istenen duygu, durum, verilecek mesaj (gösterilen) okunmaya çalışılmıştır.



2 SİNEMA VE MİMARLIK İLİŞKİSİ

Mekan, pek çok disiplinde önemli yere sahip olan bir kavramdır ve her alanda kendini farklı tanımlarla ifade edebilmektedir. En genel anlamı ile bakıldığında ise karşımıza “yer, ev, bulunulan yer” olarak çıkmaktadır (TDK). Esas öge olarak mekan ise mimarlıkta karşımıza çıkmaktadır. Bunun dışındaki sanat dallarından bahsetmek gerekirse esas öge şiirde sözcük, resimde nokta, müzikte nota, sinemada çerçeve olarak karşımıza çıkmaktadır.

Celal Abdi Güzer, ‘Sinema ve Mimarlık’ kitabında yer alan ‘Sinemanın Mimarlık Üzerine Söyledikleri: Bir Eleştiri Biçimi Olarak Sinema’ makalesinde mimarlığın edebiyat, felsefe, tarih, sinema gibi dallarla doğrudan kesiştiğinden bahsetmektedir. Bu yaklaşıma göre mimar Alberto Campo Baeza, edebiyat profesörü Francisco de Blas için yaptığı evde tasarımının çıkış noktasında Francisco’nun şiirlerinin olduğundan bahsetmektedir (Şekil 2.1). Zaha Hadid aynı şekilde Rus resamlardan esinlenerek ilk işlerini ortaya koyduğunu söylemektedir (Güzer, 2023).



Şekil 2.1 Blas House, Alberto Campo (1999)

Mimarlık edebiyat ilişkisi de sinema mimarlıkta da yer alan öykünün görsel bir aktarıma dönüşmesinde temel kaynak olan senaryonun bir başka sanat hali olarak değerlendirilebilmektedir. Edebiyatta da anlatılan mekanın önemi büyük olmakta,

sinemaya da dönüştürülen edebi eserlerde özenle işlenen mekansal tasvirler, sinemanın gerçekçi hale dönüşmesinde büyük etki yaratmaktadır. Mimar Gürhan Tümer'in "İnsan-Mekân İlişkileri ve Kafka" adlı çalışmasında Franz Kafka'nın eserlerindeki mekân tasvirlerini analiz ederek, insan-mekân ilişkilerini derinlemesine incelemektedir. Kafka'nın eserlerinde betimlenen mekanların karakterlerin psikolojik durumlarının ve toplumsal yapı ile olan ilişkilerinin aktarımının mekansal okumalarının üzerinde durmaktadır. İzolasyon, yabancılaşma gibi sıkıntılı süreçlerin edebiyattaki temsillerinin öneminden bahsedilmektedir. "Dava" kitabında da bu tarz durumlar iç mekanın betimlenmesi ile yapılmıştır. Tümer, mimarlığın diğer sanat dallarıyla mevcut olan ilişkilerinin yanı sıra, mekan olgusuna katkı sağlayabilmesinde dilin araç olarak kullanımının büyük etkisi olduğundan da bahsetmektedir. Kafka'nın çoğu eserinde de insanı ve onun duygu, düşünce, eylemlerin aktarıldığı düşünüldüğünde, dolaylı ya da dolaysız olarak mekanı anlatmanın kaçınılmaz olduğundan bahsetmektedir. Çünkü insan iletişim kurduğu mekanla da çeşitli duygu düşüncelere yönelebilmekte, mekanla da içindekileri dışarıya aktarabilmektedir (Tümer, 1984).

Mimarlıkta mekanı yaratma sanatı olarak tanımlayan Zevi sadece mekanın değil bütünün algısal etkisini göz önünde bulundurmaktadır (Usta, 2020). Nitekim mimarideki mekanda bir özneyi çevrelemekten bahsedilebilmektedir. Bu sebeple özne ve mekan arasında önemli etki sağlayan bir etkileşim vardır. Tadao Ando'ya göre mekan bir hikaye anlatmaktadır ve mimarın görevi de bu hikayeyi açığa çıkartmaktır (Tadao, 1989). Juhani Pallasmaa'ya göre ise mimarlık, insanların yaşama deneyimini şekillendiren fiziksel bir şiiirdir (Pallasmaa, 1996). Mimarlık tarihi boyunca mekan kavramı çeşitli nesnelerle ilişkilendirilmiştir. Çeşitli dönemlerde ihtiyaçlara göre mekan kavramının öncelikleri de farklı tanımlanmıştır. Vitruvius, De Architectura kitabında bir yapının başarılı olması için yararlılık, sağlamlık ve güzellik gibi özelliklere sahip olması gerektiğini belirtmiştir (Erten, 2010). Bruno Taut, mekanın kusursuz bir verimlilik yaratması gerektiğini savunmuştur (Taut, 1929). Louis Kahn ise mekanın işlevsellikten çok daha fazlasını vurgulaması ve yerine getirmesi konusunda düşüncelerini mimariye dökmüştür. (Kahn, 1965). Aksoy, mekan insanı içine katarak oluşturulan üçüncü boyuta sahip, zaman ve hareketle birlikte ilerleyen, nesne insan ilişkisini yapısal olarak dile getiren, ölçüsel, sayısal, algısal olandır demektedir. Mekanın oluşmasında katkısı

olan çeşitli faktörler kadar mekanın da insanda oluşturduğu çeşitli algılardan söz etmektedir. Bu algı fiziksel, çevresel olduğu kadar algılayan bireyin kültürel birikimi ile de alakalıdır. Yani mekan ve insan arasında kurulan fiziksel bağlantı kadar, ruhsal ve psikolojik bağlantıdan da söz etmek mümkündür. (Aksoy, 2004). Ayrıca bu mekan Hasol'a göre insanı çevreden belirli ölçüde ayıran ve içinde çeşitli eylemleri sürdürmesine destek olan bir boşluktur (Hasol, 2005). Bu boşluğu anlamlı kılmak ise düşünceden geçmektedir. Düşünme ve bunun sonucunda kavram üretebilmek, felsefenin de temel kavramları arasındadır ve birçok filozofun gündemi arasında olmuştur (Beşgen & Güner, 2012). Düşünceler ve boşluk, insanın deneyimleri, duyguları, hisleri ile bir araya gelerek mekânın ruhunu oluşturmaktadır. Kişinin birikmiş ve düşünceleri, çevresel etmenler kadar mekanın oluşmasına katkı sağlamaktadır. Güzer, tasarım sürecini sinema ve mimarlıkta ortak özellikler var olduğunu söyleyerek anlatmaktadır. Çeşitli düşüncelerle ortaya konan ve bir amaç doğrultusunda tasarlanan parçaların bütünü olarak sinema ve mimarlığın ortak paydada buluştuğundan bahsetmektedir. Sinemadaki öğeler kostüm, dekor, kent mekanı, yapı, iç ve dış mekanlar, objeler, açık alanlar, oyuncular, sesler, ışık, müzik, diyaloglar, küçük parçalar halinde bir araya gelerek mimarideki tasarımın oluşması gibi sinemayı oluşturmaktadır. Parçaları bağlayan bu anlam ise anlatılmak istenen öyküdür ve bu öykü mimari tasarımda ilk tasarım parçası olan ve tasarımın da bütününi sağlayan yer, tasarımın var olduğu zemindir (Güzer, 2023). Tasarımın ortaya çıkmasını sağlayan şey ise ihtiyaçların ve alanın da yönlendirilmesiyle oluşan düşüncelerdir.

Düşünceler, insanın aklında dönüp dolaşan, iyi veya kötü, çevre ile iletişimde etkisi büyük şeylerdir. İnsan düşüncesindeki farklılıklar, aynı duruma karşı farklı bakış açıları getirmeye yaramaktadır. Düşünceler sonsuz sayıda beyinde üretilebilmekte ve kişinin yaşantısının tam ortasında yer almaktadır. Kişi çevresini bu düşüncelerle algılar, olaylara karşı fikrini onlarla dile getirir ve içinde bulunduğu durum veya mekanı düşünceler sayesinde yaşar. Bir oluşturmak ve yaşamak da düşünceler var olduğu sürece mümkündür. Düşünceler duygular ile ifade edilebilmektedir. Bu iki kavram insanın ayrılmaz bir parçası olarak her anında etkili olmaktadır.

Bir mekanın birey üzerindeki etkileri de bu sebeple sadece fiziksel değil aynı zamanda duygusal ve ruhsal düzlemlerde de etkisini göstermektedir. Kişinin içinde bulunduğu mekana yalnızca mimar olarak başlangıçta değil, o mekanı

deneyimleyen ve o mekanda yaşayan kişi olarak sonradan da katkıda bulunmaktadır. Kendine göre onu değiştirmekte, ondan psikolojik olarak faydalanmakta, karşılıklı olarak pozitif veya negatif beslenmektedir. Bu sebeple söylenebilir ki, bir mekan kişiye güven, huzur, mutluluk gibi duyguların yanı sıra tedirginlik, korku, endişe gibi duyguları da hissettirebilmektedir. Bu hisler yalnızca mekanın fiziksel durumundan kaynaklanmamaktadır. Kişinin mekana karşı yüklediği anlamlardan da kaynaklanmaktadır. Örnek olarak ev gibi kişisel mekânlar birey için bir güvenlik hissi yaratırken, geniş ve yüksek tavanlı yapılar bireyde özgürlük veya yücelik duygusu uyandırabilmektedir. (Norberg-Schulz, 1980). Sinemada iletmek istenen olgu, izleyiciye kurgusal mekanlar aracılığıyla iletilmektedir ve mimari öğelerle tanımlanan mekan, duyular aracılığıyla deneyimlenerek karakterin filmdeki mekanla ilişkisi, izleyiciye karakterin filmdeki mekanla ilişkisi izleyiciye aktarılır ve kurgusal sahneye tepki uyandırılır (Köseoğlu & Öncü, 2023)

Mimarlık disiplini, mekanı yalnızca bir tasarım nesnesi olarak değil aynı zamanda insanın duygu ve algısını etkileyen bir araç olarak da ele almaktadır. Louis Kahn'ın "Mekânın ruhu vardır ve bu ruh, insanın ona kattığı anlamla şekillenir" sözü, mimarlık ve mekân arasındaki bu derin bağın bir ifadesi olarak da ele alınabilmektedir (Kahn, 1961). Mimari tasarımda kullanılan ışık, renk, malzeme gibi unsurlar da bu sebeple mekanın duygusal etkisini doğrudan şekillendirmektedir.

Mekanın bireyin ruhsal durumunu etkilemesi gibi, bireyin ruhsal durumunun da mekanı etkilemesi kaçınılmazdır. Pallasmaa, bu konuda bir hastane koridoru ve sanat eserleri sergilenen bir alanı karşılaştırmaktadır. Işık gibi bir etkenle hastane koridoru kişiyi endişeli, yorgun hissettirebilirken kişinin içerisinde var olduğunu bildiği mekana ait duygusal durumu mekandaki öğelerle birleşerek alanı negatif yorumlamaktadır. Ancak yine ışık faktörü bu sefer bir sanat eseri üzerinde onu ön plana çıkartarak ve bazı gölgeler de oluşturup dingin bir mekan yaratarak kullanıldığında, kişinin de sanata ait merak ve sosyalleşme durumundaki olumlu düşünceleri birleşerek kişide huşu ve kutsallık hissi yaratabilmektedir. (Pallasmaa, 1996).

Bu sebeptendir ki mekan ve kişi arasındaki etkileşim fiziksel olduğu kadar psikolojik düzlemde de kendini göstermektedir. Norberg-Schulz'a göre mekanın kişide nasıl

bir etki yarattığını anlamak için ‘‘yer ruhu’’ (genius loci) kavramına bakmak ve kişinin mekanla kurduğu bağa ve hissettiklerine bakmak gerekmektedir (Norberg-Schulz, 1980). Schulz, yerin ruhunu yansıtmak için varoluşsal, zihinsel, algısal ve soyut verilerin yapıları çevre verileri bağlamında ele alınması gerektiğini söylemektedir. Yerin bütünlüğünün fiziksel, sosyal, psikolojik ve zaman bileşenleri ile tanımlanabileceğini söylemektedir. Mimarlık ve sinema etkileşiminde de öncelikle senaryo ve karakter çevresinde gelişen sosyal ilişkiler, psikoloji, zaman ve bunların perdedeki temsili bağlamından söz edilebilmektedir (Caferoğlu, 2024). Gerçek dışı dünyanın izleyiciye aktarılışındaki gerçeklik hissini yakalamak, pek çok kavramın bir araya gelmesi, teknik çalışmalar, teknolojik gelişmeler, hikayeyi gerçek kılan yönetmenler, senaryoyu canlandıran oyuncular eşliğinde, tüm hikayeye ve sahnedeki özel duruma hizmet eden, olayı destekleyen bir mekan tasarımı ve kullanımı ile gerçekleştirilebilmektedir.

2.1 Sinemadaki Mekan ve Mekandaki Sinema

Sinema, 28 Aralık 1895 tarihinde Fransa’da Lumiere kardeşler tarafından icat edildiğinden bu yana, sanat alanında büyük ses getirmiştir. Sinema ve mimarlık arasındaki ilişki ise sinemanın icadıyla gündeme gelmiştir. İki sanat arasında benzer kavramlar, mekan tasarımında ve aktarımında önem kazanmaktadır. Işık, ses, renk, objeler, hareket, zaman gibi kavramlar benzer kavramlar olarak nitelendirilebilir. Bu kavramlar, mekan tasarımında önemli olduğu kadar mekanı deneyimleyen kişi için de önemli olmaktadır. Bunu sağlamak için mekanın tasarımını yapan, bütünlüğü sağlayan kişinin yetenekleri ile gerçekleştirilmektedir. Mekanın algılanması, yapıda mimarın göreviyken Bowman’a göre sinemada bu iş yönetmenidir (Bowman, 1992). Mimarlıkta hareketle deneyimlenen mekan, sinemada zaman ve o hareketi dinamik biçimde izleyiciye sunan kamera hareketleri sayesinde gerçekleştirilmektedir.

Sinemada mekan, karakterlerin duygusal dünyalarını yansıtmak ve hikayeyi güçlendirmek için kullanılan bir anlatım aracıdır. Sinemada mekanın bu denli önemli olmasının sebebi ise mekanın yalnızca arka plan unsuru olmasından ibaret olmayışındandır. Hikayenin anlatımında aktif bir rol oynayan mekan, hem karakter hem de olay için ipucu vermekte, izleyiciye sahiciliği yaşatmaktadır. Mekan sinemada karakterin duygusal durumlarını, çevreyle ilişkilerini, hikayenin atmosferini destekleyen bir araç olarak kullanılmaktadır. Mekan bazen ikinci

planda bir yardımcı eleman olarak gözükebilse de bazı filmlerde ana temanın esas unsuru olabilmektedir. Çünkü duyguların yansıtılması büyük önem taşıyan sinemada, iyi bir hikaye, başarılı oyunculuklar kadar önem taşıyan sahici ve atmosferi destekleyen mekan, duygu aktarımının önemli elemanlarından. Mekanın tasarımı, renkleri, ışık kullanımı ve mimari özellikleri, izleyiciye yalnızca hikayenin geçtiği yeri değil, aynı zamanda karakterlerin içerisinde bulunduğu ruh halini ve içsel çatışmalarını da aktarmaktadır. Karakterin mutluluk, hüzn, korku ya da heyecan gibi duygularını yansıtan bir görsel araç olarak değerlendirilebilmektedir.

Havva Alkan Bala, mekanı bir yeri oluşturan üç boyutlu organizasyon olarak tanımlanırken, karakteri de o yerin atmosferini oluşturmaya yarayan eleman olarak aktarmaktadır. Kullanıcısıyla özgün bir bağ kuran mekan kişinin fiziksel ve duygusal ihtiyaçlarını karşıladığı, bireyin sezgisel olarak da algıladığı ve dönüşüp gelişen bir alandır. Bu bağlamda incelediği ‘‘Terminal’’ (2003) Steven Spielberg filminde non-lieu (yer olmayan mekân) konusunda sinemada mekansal okumalar yapmaktadır. Gelip geçici, endüstriyel veya teknolojik standartlarla tanımlanan, kimliksiz ve aidiyet hissi yaratmayan alanları ifade eden bir kavram üzerinden incelediği filmle, bir mekanın insan faktörü ile nasıl yer olarak dönüşebileceği incelenmektedir. Filmde Victor Navorski'nin terminali bir "yuva"ya dönüştürmesi konusu ile mimarlıkta işlevin yalnızca nesnel bir boyut olduğunu ve asıl önemli olanın sezgisel ve algısal boyut olup, yaşama, deneyimleme, ruh ve insan ile gerçekleşebildiği, sinemada da bunun nasıl aktarıldığı işlenmektedir (Bala, 2019).

Yaşanabilir sinema alanında da çalışma yapan Işıl Baysan Serim, ‘‘Habitable Cinema As Dispositif Of Other Architectures’’ çalışmasında Tarsem Singh'in yönettiği The Cell (2000) filminden okumalar yapmaktadır. Filmde karakterin sanal ve gerçek dünya arasındaki yaşantısı işlenmektedir. Film, zihnin iç mekânlarını görselleştiren ve bireyin içsel dünyasını fiziksel gerçeklikle buluşturan bir araç olarak izleyici karşısına çıkmaktadır. Çalışmada da bunun sonucunda değinilen Côté (2011) tarafından tanımlanan dispositif kavramından bahsedilmektedir. Zihnin iç dünyasını mekansal bir karşılık olarak ortaya koymayı hedefleyen yönetmen izinde, filmde duygusal süreçler, karakterin iç dünyası, sanal mekanlardaki mimari ve mekansal tasarımlarla izleyiciyle buluşturulmaktadır (Serim, 2021).

İnsan ile ruh kazanan, insanın duygu durumlarını temsil etmek için sinemada kullanılan mimarlık için örnek olarak Alfred Hitchcock'un filmlerindeki gerilim unsurlarından bahsedilebilmektedir. Mekan tasarımında görsel kompozisyonların aktarıldığı bu eserde görülebilmektedir (Kolker, 2011). ‘‘Vertigo’’ (Ölüm Korkusu) filminden verilebilecek bir örnek olan merdiven sahnesinde yönetmen hem sinema dünyasına yeni bir kamera hareketi getirmiş (Vertigo efekti) hem de mekan ve olayı iyi biçimde aktararak sinema ile mekanın ilişkisini göstermiştir (Şekil 2.2).



Şekil 2.2 Merdivenler ve dolly zoom efekti

1958 yapımı olan filmde, bir suçluyu kovalarken yükseklik korkusunun aktarıldığı bir sahnedir. Hem kullanılan teknik hem de bu teknik için seçilen mekandaki uyumdan kaynaklı olarak büyük beğeni toplamıştır. Gerilim sahneleri ve hikayeleri ile bilinen yönetmenin önemli işlerinden biri olan filmde diğer mekanlar pek çok obje ile kaos ve karmaşayı başarılı biçimde yansıtmaktadır. Bu sahnede yer alan merdivenler ise kovalamacayı, bir suçluyu yakalama çabasını ve yükseklik korkusunu ‘‘dolly zoom effect’’ ile de pekiştirerek mimarlık ve sinemanın müthiş birlikteliği ile açıklamaktadır. Bu efekt izleyicide huzursuzluk ve endişe yaratmak için iyi bir seçim olmuş, bu film ile ismi ‘‘Vertigo effect’’ olarak da anılmaya başlanmıştır. Kameranin yaklaştırma ve uzaklaştırmasıyla birlikte kayar bir rayda ters yönde hareket eden kamera, bu iki açı değişimiyle birlikte yapılmaktadır. Bu efektle birlikte mekanın kendisinde de yer alan güvensiz ve sarmal biçiminde gözükten merdivenler, karaktere yükseklik korkusu ile endişeyi aktarırken, izleyiciye de mekan ve hareketin birleşimi ile bu gerilimi gerçekçi biçimde

hissettirmektedir. Hikayeyi de destekleyen merdiven yapısı, kovalamacayı kuvvetlendirmektedir (Leatham, 2024).

Çeşitli efektler, teknik gelişme ve buluşların sinemaya büyük bir katkısı olmuştur. Sinema icadından bu zamana ise plan çeşitlerinin yavaş yavaş geliştiği, yakın veya uzak çekimlerin kamera kalitesinin arttırılmasıyla daha iyi elde edilebilip daha sık kullanıldığı dönemler olmuştur. Erdal Devrim Aydın'ın 'The Effects Of Futurism On Science Fiction Cinema' makalesinde bahsettiği gibi yani "bilimkurgu edebiyatı başlangıcından itibaren sanki sinema için yaratılmış gibidir. Doğanın yasalarından çıkıp imkânsız göstermek, teknik olarak yetersiz olduğu yıllarda bile, doğal biçimi nedeniyle sinema sanatının işi gibi görünmektedir. Tarihteki ilk bilimkurgu filmi George Melies'in 'La Voyage dans la lune' (1902) adlı filmidir. Bilimkurgu sinemasının tarihi incelendiğinde hem tutumlarından hem de bu edebiyatın ürünlerinin sinemaya aktarılmasından, türün popüler bilimkurgu edebiyatının devamı olduğu anlaşılabacaktır." (Aydın & Tong & Pusat, 2006).

Günümüzde de bilim kurgu sinemasının popülerliği ve sanat anlamında önemli oluşu devam etmektedir. Teknolojik gelişmelerin de artışıyla daha farklı işler denenerek, mimari anlamda tasarımı düşünülmüş kentler, kentler üzerine katmanlaşmalar veya mekanlar tasarlanmaktadır. Karşılıklı olarak birbirinden yararlanan iki sanat dalı, teknolojinin de etkisiyle gelişmeye devam etmekte, gerçekçilik anlamında neredeyse sorgulanamayacak kadar başarılı sinemadaki gerçek dışı mekan tasarımları yapılmaktadır.

Kentlerin sıfırdan, esinlenilerek, efektlerle ya da mevcut üzerine katmanlaşma ile sinemadaki hallerinin oluşturulmasının yanında, mevcut kentleri, olay örgüsündeki kahramanların hayatı ve duygu durumlarıyla da bağdaştırarak seçmek ve sinematografik öğeler yardımıyla ele almak da sinemadaki önemli bir diğer tarzdır. Bu duruma bir örnek olarak "La La Land" (2016) filminden verilebilmektedir. Damien Chazelle'in yönetmenliğinde çekilen filmde, mutluluk, aşk, heyecan temaları bulunmaktadır ve filmin en meşhur sahnelerinden olan dans sahnesinde, mekan konumu ve gökkuşağı ışıkları çiftin aşk ve mutluluğunu mekansal olarak tamamlayarak izleyiciye sunmaktadır (Şekil 2.3)



Şekil 2.3 Dans sahnesi ve ışıklar

Sahnedeki geniş açı çekimleri, ferah atmosfer ve mekanın bulunduğu Griffith park yakınlarındaki alandaki oluşan manzara, çiftin özgürlük ve mutluluğunun mekansal yansıması olarak tercih edilmiştir (Swafford, 2016). Filmde senaryonun çok devrede olmadığı, hayaller ve umutlara dayalı yaşamların, aşkın ve hislerin, yönetmen becerisiyle izleyiciye aktarıldığı, başarılı kamera hareketleri ile mekan ve oyuncu temasının izleyiciye geçirildiği sahnelerin var olduğu bir film olduğu söylenebilmektedir.

Sahnelerdeki mekansal tasarımlar, filmdeki evreni, distopik yaşantıyı ya da çeşitli kuralları, otoriteyi anlamamıza da yardımcı olabilmektedir. Stanley Kubrick filmlerinde sıklıkla rastladığımız mekansal tasarımlarla çeşitli baskı, endişe gibi duyguların aktarımı için önemlidir. Selin Yıldız'ın "Modern Dünya Kadrajında bir Oksimoron- Otomatik Portakal" çalışmasında bahsedildiği gibi Kubrick yapımı Otomatik Portakal filmi (1971) otorite, şiddetin estetikleştirilmesi gibi durumlar için başarılı biçimde kullanılmıştır. Mekansal tasarımın sadece bir arka plan öğesi olmadığı, aynı zamanda karakterlerin psikolojisini ve toplumsal düzeni şekillendiren yapının bir temsili olduğu da vurgulanmaktadır. Özellikle beton yüzeyler, yüksek duvarlar ve yapısal tercihlerde, soğuk ve sert yapı bir düzen aktarımı, izleyiciyi rahatsız hissettirmek için de destekleyici eleman olarak kullanıldığından bahsedilmektedir. Alex'in rehabilitasyon süreçleri ile geçişler yaşadığı hayat tarzı bu mekanlarda ve karakterin evindeki mekanlarda da eski hayatına ait mekansal dokunuşlarla aktarılmaktadır (Yıldız, 2020).

Sinemadaki mekan, karakterin kişisel özelliklerini anlamamız konusunda da destekleyici olabilmektedir. Asu Beşgen ve Duygu Melek Güner, ‘Sinemada Deleuzian Mekan Üretimi: Roma’ makalesinde, mekan ve insanın birbirini temsil etmesinin filmlerde yorumlanmasından bahsetmektedir. Ait hissetme, güven, değişim, oluşum, dönüşüm gibi kavramlara değinilen makalede, filmdeki karakterlerin durumundan bahsetmektedir. Alfonso Cuarón’un filminde yurtsuzluk, edimselleşme gibi kavramların yer aldığı filmde su ve deniz kullanımı, karakterlerin değişen ve dönüşen durumlarını ifade etmektedir. Belirli bir dinginlikte yaşayan eylemin, bir süre sonra hareketini hızlandırarak farklı bir dinamik boyuta geçmektedir ve bu da filmde başkarakter olan Cleo’nun yüzmeyi bilmediği halde denize atlayıp çocukları kurtarma çabasında, (Şekil 2.4) denizin hırçın ve dinamik, sakinlikten hareketliliğe geçim süreci ile ifade edilerek, karakterin edimselliğini mekansal olarak ifade etmektedir (Beşgen & Güner, 2023).



Şekil 2.4 Çocukları kurtarma sahnesi ve dalgalar

Karakterin ruhsal durumlarının mekanla ifadesindeki bir örnek olarak ise ‘‘Godfather 2’’ filminden bahsedilebilir. Francis Ford Coppola’nın en çok ses getiren işlerinden olan filmde, Michael Corleone’un (Al Pacino) filmin son sahnesinde kalabalık bir masadan yalnız başına oturup düşündüğü bir sahneye geçilmektedir. Gürültülü masanın ardından mekandaki sessizlik, mekandaki geniş ve boşluk durumu, Michael’ın duygusal kopukluğunu ve ruh halindeki izole olmuş durumu özetlemektedir (Schatz, 1981) (Şekil 2.5).



Şekil 2.5 Final sahnesi ve izole ruh durumu

Bu gibi mimarlık ve sinemanın ortak elemanları sinemanın daha gerçek kılınması ve anlaşılmasında önemli etkenlerdir. Her iki sanat da bu sayede ortak paydada buluşarak birbirini beslemektedir. Ruh durumlarının mekanla nasıl aktarıldığı konusu, bu tez kapsamında da işlenen OKB gibi içerisinde bulunulmadığında anlaması güç olan hislerin ifade edilebilmesi için incelenmesi gereken bir konu olmaktadır.

Yukarıda yer alan örneklerle de desteklenebileceği üzere sinemadaki mimari kurgu zamandaki hayali mekanı, düzeni, otoriteyi, karakterin ruhsal süreçlerini, çevreyle olan ilişkisini, kaygılarını, umutlarını, mutluluklarını ve diğer pek çok durumu aktarmada vazgeçilmez bir parça olmaktadır. Hikmet Temel Akarsu, Nevnihal Erdoğan ve Türkiz Özbursalı tarafından yayına hazırlanan “Sinemada Mimarlık” kitabı (2020) de alanında uzman pek çoğu mimar olan araştırmacının incelediği filmelrden oluşan bir basılı eser olarak bu durumu açıklayan bir kaynak olmaktadır. “Çevre ve Mekan Psikolojisi Bağlamındaki Filmler” başlığı altında yer alan çalışmalar da bu tez kapsamında sıklıkla değinilen kişi-durum ve duygu etkileşimine örnekler vermektedir. İzleyicinin düşsel dünyası ve karakterin evrenindeki birleşim noktalarında mekanın başarılı biçimde kullanıldığı film örnekleriyle sinemada mekan kullanımının duygusal yansımaları aktarmadaki önemine de vurgu yapılmaktadır (Akarsu, Erdoğan & Özbursalı 2020).

Pallasma, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction," çalışmasında bu durumu özetler açıklamalarda bulunmaktadır. Walter Benjamin'in

çalışmalarındaki bir bölüm için “Benjamin resim ve film arasındaki farkı analiz ederken kışkırtıcı bir metafor sunar; ressamı sihirbaza, kameramanı da cerraha benzetir. Sihirbaz hastadan belirgin bir mesafede çalışırken, cerrah hastanın tam içine nüfuz eder. Sihirbaz/ressam tam bir bütünleşik varlık yaratırken, cerrah/kameramanın işi parçalarla meşguldür. Benjamin'in metaforu, film yönetmeni ile mimar arasındaki farkı göstermek için tersine çevrilebilir. Film yönetmeni, yansıtılan görüntülerin yanıltıcı gerçekliği aracılığıyla yaşanmış bir durumu uzaktan çağrıştıran sihirbazdır, mimar ise içinde yaşadığımız binanın bağırsaklarındaki fiziksel gerçeklikle çalışır.” demektedir. Mimarının öznenin zihinsel hali ve maddeden yapılan gerçek bir mekanın arasındaki ilişkinin anlam ve duygu alışverişi olduğundan bahsetmektedir. Tarkovsky'nin filmlerindeki mimari mekanlar ile duygusal anlamda genişlemeleri nasıl kullanıldığı örneğiyle, sinemadaki mimari için duygunun öneminden bahsetmektedir. (Pallasma, 2012).

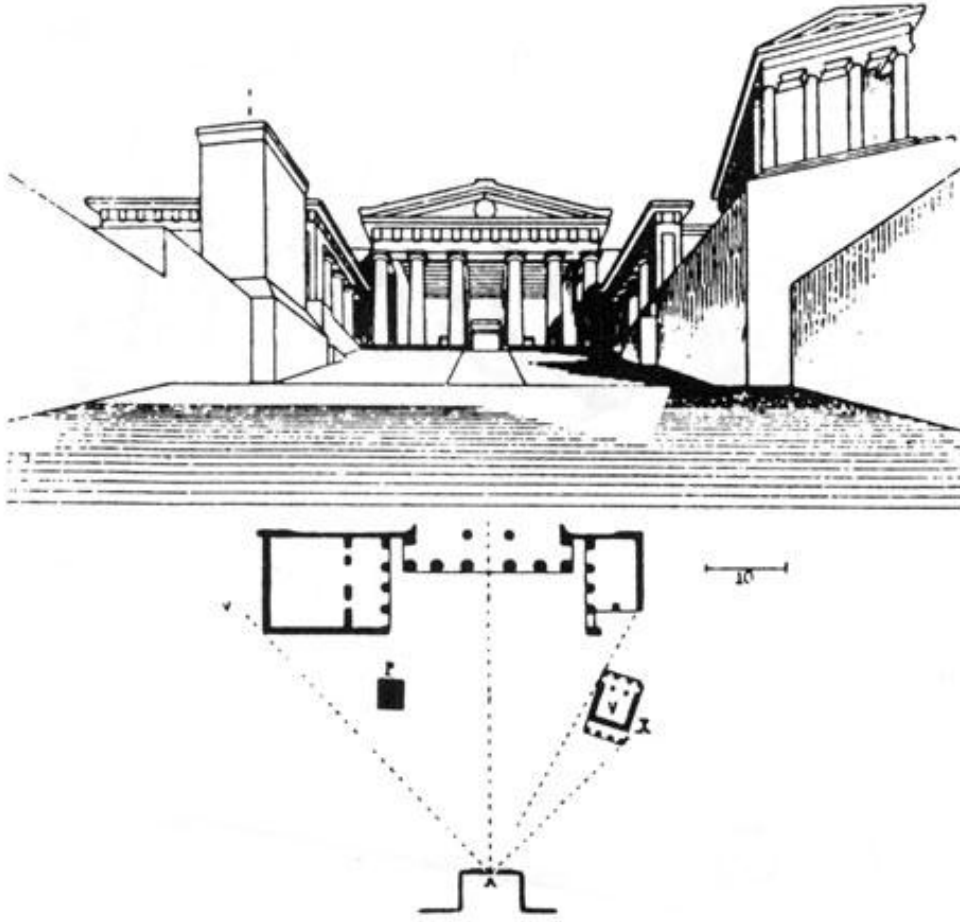
Bir sinema eserindeki mekanı okumak, mekanın, kentin, gerçek hayattaki duruşuna dair de ipucu vermektedir. Akçay, ‘Renaissance’ filminde şehrin imgesel işlevini incelediği makalesinde, filmde neden Paris kentinin kullanıldığından bahsetmektedir. Paris yalnızca hem güneş hem karanlığıyla, önemli yapılarıyla, ünlü simgeleriyle ya da görsel diğer unsurlarıyla bağlantılı olarak belirlenmemiştir. Film Metropolis ve Blade Runner gibi bir katmanlı kent oluşturmaktadır ve Paris'in edebiyat, moda, turizm, kozmetik sektöründe dünyada öncü bir merkez olmasından kaynaklı olarak belirlenmiştir. Güzellik pazarlaması yapılabilen ve aynı zamanda 19. Yüzyılda ideolojik etkileri politika, güç ve mekan üçlemesiyle yaşamış bir kenttir. Bu sebeple bu yüzyıldaki Paris bir sahne gibi yeni banliyö alanları, bulvarlar, parklar ve birçok teknolojik etkilerle oluşturulmuş cam ve çelik kullanımlı yapılarla film için ideal bir kent olmuştur. Yani Akçay'a göre film yapımcılarının ve mimarların inşa edilmiş çevrede mümkün ve mevcut olanın ötesinde bir form yakalamalarının mümkün olmaktadır (Akçay, 2023).

Tüm bu süreçler ve mekan, duygu, deneyimleyici arasındaki ilişkiyi anlamamanın bir diğer yolu da mekanı bir sinema gibi okuyabilmek konusu ile pekişebilmektedir. Bunlara göre bahsedilebilmektedir ki gerçek bir mekanın sinema mekanı biçiminde, geleneksel yorumlamalar dışında kalarak okunabilmesi de mümkün olmaktadır. Sergey M. Eisenstein, “Montaj ve Mimarlık” yazısında, mekanın sinemadaki montaj bağlamında bir değerlendirmesini yapmaktadır. Burada güzergah

kavramının rastgele olmadığından, insan zihnindeki bir görüş algılayışının yolu biçimde nitelendirmektedir. Buna bağlı olarak da insanın zihninin çevreyi nasıl algıladığı konusundan bahsetmektedir. Resim, sinema ve mimarlık konularını karşılaştırmaktadır. “ *Resim, bir olgunun, görsel çok-boyutluluğu ile eksiksiz temsilini oluşturma yeteneğine sahip değildir. (Bunu gerçekleştirmeye yönelik sayısız deneme vardır.) Yalnızca film kamerası düz bir yüzey üzerinde bu sorunu çözmüştür, ama film kamerasının bu kapasitesine sahip, tartışmasız öncülü . . . mimarlıktır. Çekim tasarımının, çekim ve çekim uzunluğunun değişiminin (başka bir deyişle belirli bir izlenim süresi) en mükemmel örneklerini bize Eski Yunan bırakmıştır.* ” diyerek, Atina Akropol’ü üzerinden bir mekan okuması yapmaktadır. Eisenstein, bu deneyimleme sürecini sinemadaki montaj tekniğini kullanarak yapmaktadır. Sinemada montaj Eisenstein’a göre belirlenen sahnelerin belirli bir düzenle bir araya getirilerek izleyicide bir duygu ve algı yaratma sanatıdır ve mimarlıkta bu durum mekânların ardışık olarak düzenlenmesi, ziyaretçinin mekânı deneyimleme biçimi ve bu deneyimden elde ettiği duygusal tepkinin şekillendirilmesidir.

Özetle, Akropol’e farklı açılardan bakıldığında, her yapının bir açıdan sunulduğunu ve bunun bilinçli seçildiğini söylemektedir. Mimari mekandaki bu montaj dizisinin uzunluğunun ayrıca bir ritimde gittiğini ve izleyici hareketi ile uyumlu olduğundan bahsetmektedir. Bu bağlamda, Akropol’ün mimari yapısının, bir film çekiminin

etkisiyle benzerlik gösterdiğinden bahsetmektedir (Eisenstein, 1989) (Şekil 2.6).

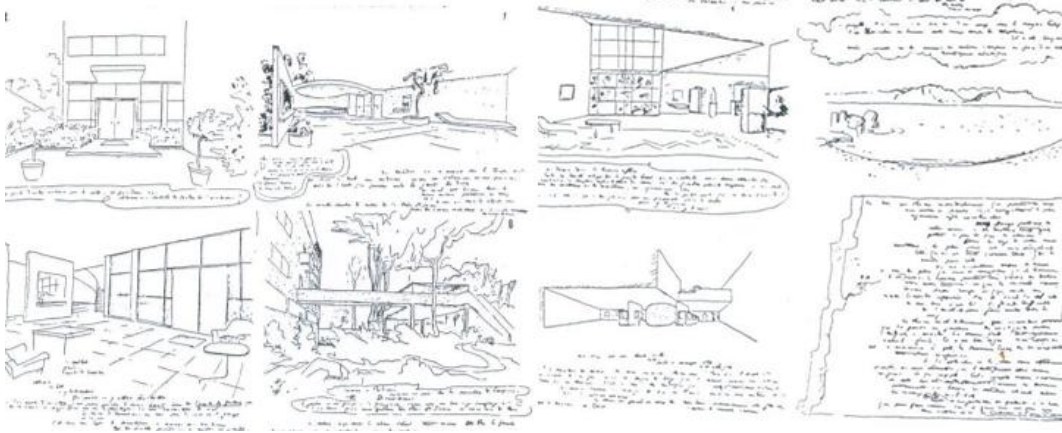


Şekil 2.6 Akropol'ün planı ve sinematografik okuma- Sergey M. Eisenstein, "Montaj ve Mimarlık" (Anonim)

Eisenstein'ın çalışmasındaki gibi mekanı sinematografik biçimde okumak bu biçimde mümkün olmaktadır. Sinema ve mimarlık kesişiminde de mekanı deneyimlemek, hareket ve zihinsel etkileşimle mümkün olmaktadır. Öznenin nesneyle fiziksel ve zihinsel bağ kurabilmesinin temelinde o nesneyi deneyimlemek, nesneyle etkileşim kurmak bulunmaktadır. Maurice Merleau-Ponty'e göre, nesnelerle temas halinde olarak ve hareket ederek deneyimlemek, onların bütünlüğüne ulaşmadaki ilk adımdır. Planlar, görseller gibi iki boyutlu ifadelerle birlikte gerçek deneyim için hareket ve etkileşim gerekmektedir (Mohamed, 2023).

Sinemadaki mekan deneyimi ise fiziksel olarak hareketsiz olan izleyiciyi zihinsel olarak bir hareket yaşatabilme becerisinden geçmektedir. Fiziksel olarak

deneyimlenen mekandaki gibi izleyicinin de sinemadaki mekanda gibi hissedebilmesi buna karşılık gösterilebilmektedir.



Şekil 2.7 Le Corbusier'in çizimleri-Villa Sovaye (Mohamed, 2023).

Le Corbusier, mimari çizimlerinde sinematik terimler kullanarak mekansal deneyimleri iletmeyi hedeflemiştir ve bunun için de gezinti izlenimi veren tasarım ve çizimler ortaya koymuştur. Şekil 2.7'deki gibi bir dizi görsel ardışık biçimde mekanı algılatan çerçevelerde çizilerek hareketli bir imaj sağlamaktadır. Böylece mekanı gerçek boyutta deneyimleyen insanın hareketlerini de sinemadaki fotoğrafların bir araya gelip hareketli bir görsel oluşturması gibi çizimleri ardışık dizerek aktarmanın bir yolu olarak yapılmıştır (Benton, 1975).

Villa Sovaye'de bir dizi gezinti yolundan bahsedilebilmektedir. Yapı dış mekanla birlikte bakıldığında bulunduğu alanda bir nesne konumunda olmakla birlikte içerisinde bulunulduğunda esnek rotalar, içsel deneyimler yaratmaktadır. Dış kabuk kartezyen düzlemlerde çerçevelenmiş biçimde gözükürken içeride daha bağımsız bir hareket alanına sahiptir. Bu da mekanın öznel deneyim sağlayan bir mekan olmasını sağlamaktadır. Bahsedilen gezinti yolu, dönemindeki modernliği temsil etmesi gibi, yapının yaşanmışlıkla da özelliklerinin farklılaşabileceğini göstermektedir. Buradaki sinematografik okuma mantığı ise yapının bu içerideki bağımsız ve esnek kullanılabilirlikle dış kabuktaki farklılığın adım adım keşfinde görülmektedir. Ziyaretçi ya da izleyici mekanın farklı perspektifleriyle karşılaşmaktadır ve burada bir sanatsal özden bahsedilebilmektedir. Mekanın çerçevelenmesinde anlamlı olaylar (yaşamdan parçalar, izler) yaratılarak bu mekansal deneyim hem estetik hem de algısal bir bütünlük sağlamaktadır (Penz, 2004).

1930-31 yılları arasında Le Corbusier ve Pierre Chenal iş birliğiyle çekilen “L’architecture d’aujourd’hui” (Bugünün Mimarisi) adlı film, gezinti yolu kavramının bir temsil aracı olarak kullanıldığı bir çalışmadır. Bu çalışmada mimari mekanın sinema tekniklerinden ilham alınarak nasıl sinematografik bir deneyime dönüştürülebileceğini göstermektedir. Yapıdaki rampa kullanımı bir mekanın izleyici gözünden mekanı nasıl deneyimleyeceğini göstermektedir (Şekil 2.8). Gezinti yolu kavramını da açıklayan bir iş olmuştur (Mohamed, 2023). Penz, “Mimari gezinti yolu, mekânları ifade etmek için basit ama etkili bir anlatı aracıdır. İzleyici, bir karakterin bakış açısıyla özdeşleşerek mekânsal ilişkileri anlayabilir.” biçiminde bu durumu ifade etmektedir (Penz, 2004).



Şekil 2.8 Le Corbusier-Villa Savoye-Film’den rampa sahneleri (Mohamed, 2023).

Villa Savoye, bu bağlamda, çerçeveleme tekniğini kullanan bir sinematografik deneyim alanı olarak tasarlanmıştır. Zemin kattan çatı bahçesine kadar olan yolculuk boyunca farklı manzara görünümleri, yatay ve dikey pencereler aracılığıyla çerçevelenmiştir. Böylece sürekli değişen perspektiflerle mekanı farklı biçimlerde algılamayı da sağlayarak, ziyaretçinin dinamik bir mekansal deneyim yaşamasını sağlamaktadır (Şekil 2.9) (Benton, 1975).



Şekil 2.9 Le Corbusier-Villa Sovaye-Farklı perspektifler ve farklı manzaralar

Bu kavram ve tekniklerle Le Corbusier tarafından, yalnızca mekanı aktarmak, deneyimlemek değil, ortaya çıkışında da kullanılan kavramlar olmuştur. Soyutlama ve saf geometri ilkeleriyle şekillenen bu tasarımlar, mekânsal deneyim, hareket ve algıyı birbirine entegre eden çok katmanlı bir tasarım ortaya konması sağlanmıştır.

2.2 Sinematografik Öğelerin Sinemadaki Mekanı Kavramıyla İlişkisi

Mimarlık, var olduğundan bu yana sanat dalları ile iç içe olmuştur. Tarih boyunca gerçekleşen çeşitli alanlardaki bilimsel gelişmeler, buluşlar, sanatı çeşitli alanlarda etkilemiştir. Mimarlık da bu sanat dalları ile karşılıklı bir besleme içerisinde olduğundan, yapılan teknolojik gelişmeler ve hemen her türlü gelişmelerle birlikte sürekli değişim içerisinde olmaya devam etmektedir. Çünkü yaratıcılık içeren mimarlık ve diğer sanat dalları, çeşitli ilişkiler ile ortaya çıkartılır ve yaratıcılık sanatı, sanat da kendi yaratıcılığı ile sanat eserini ortaya koymaya yaramaktadır (Üner, 2020). Yaratıcılık genel anlamda bireyin gözlem yapma, anlama, yorumlama, duyumsama, değerlendirme gibi duygusal ve zihinsel süreçlerini ele alarak, obje ve çevre ile görsel ilişkiler kurabilme, bunu aktarabilme ile ilişkilidir (Koca, 2009). Sinema da bu sanat dallarından biri olarak mimarlıkla ilişkisi özellikle son yıllarda çeşitli araştırmalara konu olan bir sanat dalı olmuştur.

Mimarlık insan eylemlerini karşılayabilmeyi amaçlayan, çevre ile ilişkiyi de gözeterek yapı üretmeyi hedefleyen bir disiplindir. (Üner, 2020). Sinemada ise karakterlerin yaşadıkları senaryo kapsamındaki bir olay, izleyiciye en gerçekçi biçimde aktarılmayı hedeflenerek çekilmektedir. Bu işi yapmakta ise pek çok eleman devreye girmekte ve sinema sanatının ortaya konmasını sağlamaktadır.

Bir filmde belirli bir zaman içerisinde yaşanan olaylar, duygular, durumlar aktarılmaktadır. Her sahnenin gerektirdiği, yönetmen tercihinde de değişen

gereklilikler bulunmaktadır. Bunlar renkten ışığa, kamera açısından kamera hareketlerine, zamandan harekete pek çok tercihin yapılması ile karşılanmaktadır ve tamamı bir mekan içerisinde tercih edilir ve gerçekleştirilir. Bazen benzer ve film boyu alışılacağı renk paletinde bir değişiklik yapılan renk kullanımında bazen de devasa, neredeyse boş bir mekanda birkaç ışık seçimi ve kamera hareketiyle aktarılabilmektedir. Her bir eleman bir film için uygun mekan ve zamanda kullanılarak, özellikle çeşitli nedenlere dayandırılarak seçilerek kullanılmaktadır. Bu elemanları mekanla başarılı biçimde bir araya getirmeyi sağlayan yönetmen sayesinde de mekanı sinematografik olarak okumada ve mekanın izleyiciye verilmek istenenlerde sinematografik öğelerin ne kadar önemli olduğunu anlamak mümkün olmaktadır. Stanley Kubrick, "bir film, karakterlerin mekânla kurduğu ilişkiyi resmetme sanatıdır" der. Ancak bu öğelerle resmedilebilecek sanatta, karakterin var olduğu dünyada bulunduğu mekanla kurduğu ilişkinin başarılı biçimde izleyiciye aktarılabilmesi, sinema sanatının temel amaçlarından biri olmaktadır (Üner, 2020).

2.2.1. Renk

Sinema görsel ve işitsel bir kitle iletişim aracıdır ve yedinci sanat olarak adlandırılmaktadır. Kendine ait bir dile sahip olan sinemada renk ise büyük bir öneme sahiptir ve her filmin kendi kimliğinin oluşmasında renk vazgeçilmez bir parçadır. Renkler yönetmenin tarzına, hikayedeki ana temaya veya hissettirilmesi hedeflenen duyguya göre belirlenebilmektedir. Hem mimaride hem de sinemada mekanı deneyimleyen özne için renklerin etkisi büyüktür (Ertem, 2010).

Görsel etkinin temelde yer aldığı sinemada teknolojik gelişmelerin etkisiyle de kullanılan çeşitli efektlerle yaratılan doku, büyüklük, biçim gibi özelliklerin yanı sıra özellikle renk, görsel dilin ve bütünlüğün oluşumunda büyük etkiye sahiptir. Sesin etkin olmadığı sahnelerde renklerin gücü daha da dikkat çekmektedir. Bununla birlikte sesin henüz izleyiciye aktarılabilecek bir dönemde yaratılan sinema eserlerinde etkinin tamamı görsel ifadeler ile oluşturulmuştur. Bu görsel etki ülkeye, kültüre, yönetmene ve bazı diğer unsurlara göre değişmektedir. Ses ve hareketin de eklenmesi ile görsel ifade zenginleşerek, izleyiciye aktarılmak istenen tam ifade ortaya çıkabilmektedir (Kırık, 2013).

Teknik bir ifadeyle söylemek gerekirse renk; “ışığın, kendi öz yapısına veya cisimler tarafından yayılma şekline bağlı olarak göz üzerinde yaptığı etkidir.” (Larousse, 1993). Pek çok renk bulunmaktadır. Ana renkler, onların karışmasıyla oluşan ara renkler ve her renge bir tonun karıştırılmasıyla oluşan birçok renk tonundan bahsedilebilmektedir (Kırık, 2013). Bu pek çok renklerin kimisi bazı duyguların temsili ya da bazı duyguları açığa çıkarmak için kullanılabilir. Sinemada da sahnedeki duyguyu temsil etmek için objelerde ve mekanlarda belirlenen renkler kullanılabilir. Bu kullanım mekanı iyi anlamak ve mekan ile karakterin durumunu bağdaştırmak için büyük bir araç olmaktadır. Tez kapsamında OKB temasına ait filmlerin incelendiği düşünülürse, renklerin duygusal ifadesi, ruhsal bozukluğa sahip kişilerin duygu durumlarının ifade edilmesi konusunda büyük önem taşıyan bir sinematografik öge olarak karşımıza çıkacaktır.

Bazı renklerin duygularla ilgili çağrışımlarından bahsedilebilir. Kırmızı renk dinamik, dalga boyu en uzun ve titreşimi en kuvvetli renktir. Bu sebeple canlılık, mutluluk, haz, hırs, güç gibi anlamları taşımaktadır. Bununla birlikte sevgi ve nefret gibi iki kuvvetli ve zıt duyguyu da barındırmaktadır. Bu renk insan üzerinde canlandırıcı, heyecan verici ve hırslandırıcı bir etki bırakmaktadır. Bu nedenle kırmızıya bakan izleyici bu rengin üzerine geldiği hissine kapılabilmektedir (Çağan, 1997). Aşk ve sevgi temalarında sık sık karşımıza çıkabilmektedir. Kırmızının negatif anlamları da bulunmaktadır. Ölüm, kan, kendini tatmin etme ve bencillik çağrıştırmaları da yapan kırmızı renk, korku filmlerinde ya da gerilimlerde de sık sık tercih edilmektedir. Bazen bir renk paletinde beklenmedik biçimde mekanda bir öznenin parçası olan, bazen de bir evrenin genel ambiyansındaki kırmızı renk hem mekanın vermek istediğini aktarmaktadır hem de duygulara hitap etmektedir.



Şekil 2.10 Savaş filminde haz, öfke ve adanmışlık temsili oda

Zhang Yimou'nun yönettiği 'Hero' (2002) filminde de bir savaş hikayesi aktarılmaktadır. Film genelinde pek çok renk sahnelerin tamamında eşit ağırlıkla kullanılmaktadır ve kırmızı da onlardan biridir. Şekil 2.10'daki sahnede de yer alan kırmızı ağırlıklı mekanda bir öfke, haz ve cinayet aktarılmaktadır. Oyuncuların üzerinde bulunan kırmızı ipekten kumaşlar, karakterlerin çeşitli hırs ve kıskançlıkları uğrunda yapabileceklerine bir gösterge olarak oldukça esnek ve akan biçimde tercih edilmiş, mekanlarda bu durumların ifadesi için kırmızı mekanlar kullanılmıştır. Kamera hareketleri de bu durumu destekler biçimde kullanılmıştır (Derin, 2024).



Şekil 2.11 Montag'ın kırmızı tasarımlı evi

Fahrenheit 451 (1966) filminde de kırmızı renk kullanımı büyük önem taşımaktadır. Şekil 2.11'de görünen ana karakter Montag'ın Clarisse ile yaşadığı kırılma anından sonra bulunduğu kırmızı renkli mutfak tasarımı, karakterin mevcut düzene ve

yaptığı iş ile ilgili düşüncelerindeki değişime, esas doğruyu aramasına duyduğu merak ve tutkuyu aktarmaktadır (Arık, 2023).

Türk sinema kuramcısı Alim Şerif Onaran, sinemada renk kullanımını dört bölümde incelemektedir. Resimsel renk, bir tablo oluşturmak gibi lekesele bir kullanımla yapılırken, tarihsel renk bir dönem içerisinde seçilen rengin kullanımını tarif etmektedir. Sembolik renk, renklerin temsil etme özelliği ile sembolik bir amaç için kullanılmasıdır. Psikolojik renk ise renklerin insanda ortaya çıkardığı psikolojik etkiler kapsamında kullanılmasıyla oluşmaktadır (Canbolat, 2019). Tez kapsamında da psikolojik renk kullanımı, mekan algılanması ve mekanın OKB'li bireylerin dünyasındaki ifadesini açığa çıkarmayı hedefleyerek sık sık yorumlanan renk kullanımı olmuştur.

Farklı renklerde de incelemeler yapılabilmektedir. Mavi ve yeşil de sinemada sık sık bir arada kullanılarak çeşitli anlamları desteklemektedirler. Jean Pierre Jeunet yönetmenliğinde 2001 yapımı Amelie filmi de renk kullanımı açısından özel çaba sarfedilmiş bir filmidir ve döneminde Aline Bonetto en iyi sanat yönetmenliği ödülünü almıştır. Film çeşitli travmalar yaşamış bir genç kadının, hayatı daima eğlenceli ve mutlu olunabilecek bir şeyler çıkardığı bir yer olarak ele aldığını gösteren, ufak sakarlıklarının da anlatıldığı bir romantik komedidir. Film afişinden sahnelerle renk tonlarına büyük özen gösterilmiş, kadın oyuncunun performansı ve renklerle hikayede yer alan samimi duygular aktarılmaya çalışılmıştır.



Şekil 2.12 Amelie filminde yeşil tonlarının sakin ve dinlendirici kullanımı

Filmin temasına uygun olarak seçilen renk tonlarında sınırları yatıştırıcı, iyileştirici, huzur veren, sakin ve dinlendirici bir renk olan yeşil seçilmiştir. Bununla birlikte

negatif tarafıyla bakıldığında da yeşil renk, kıskançlık ve tembelliği ifade etmektedir (Shakğba ,2019) (Şekil 2.12).

Mavi kullanımı da yer yer tercih edilen filmde, karakterin merak ve huzurlu olduğu anların temsili yapılmaktadır. Sinemada karanlıkta insanları yakından incelemeyi seven karakterin bu davranış ve hisleri, mavinin tonları ile desteklenmektedir (Şekil 2.13)



Şekil 2.13 Amelie filminde mavi tonlar

2.2.2. Işık

Sinema ve mimarlık arasındaki ilişkide bir ortak eleman olan ve hem mekanı hem duyguları algılamaya yarayan eleman ışıktır. Mekan kullanımı ve ışık arasında çok boyutlu bir ilişki bulunmaktadır çünkü sinemasal bir anlatı oluşturmak ve estetik bir görsel sunum yaratmak ışık ile oluşturulmaktadır. Işık olmadan görüntü tanımlanamamaktadır ve ışık, gölgeyi de beraberinde getirmektedir. Işık ve gölge birlikte düşünülebilmektedir. Bir sahne için doğal veya yapay ışıklar tercih edilebilmektedir. Bu sayede yalnız doğaya bağlı kalmadan, teknolojinin de gelişmesiyle ışık yakalayıcı kameralar sayesinde yapay ışık veya doğal ışık için sarfedilen enerjiler de azaltılarak gerekli etkiyi sağlayacak ışık kullanımı mümkün olmaktadır (Çağl, 2021).

Sözen, sinemada ışığın iki ana düzlemde oturtularak açıklanabildiğinden bahsetmektedir. Birincisi, nesnelerin görüntülerini kaydetmektir. İkincisi ise estetik boyuttur (Sözen, 2013). Tez kapsamında da ikinci boyuttaki düzleme değinilmektedir. Estetik amaçlı kullanılan ışık, filmdeki mesajı kuvvetlendirmeye yaramakta ve duyguları ortaya koymayı sağlamaktadır. Bu amaçla kullanılacak ışık, filmin türüne, atmosferine, yönetmen ve sonrasında görüntü yönetmeninin

tercihlerine göre belirlenmektedir. Film dinamiklerini yakalatmayı sağlayan ışık kullanımı diğer tüm sahne öğeleri ile uyum içinde çalışmaktadır. Bunlara bağlı olarak da estetik amaçla kullanılan ışık, gölgenin önemini de ortaya koymakta ve birlikte çalışarak duygu tamamlamaktadır (Çağıl, 2021).

Gün ışığı kullanılan bir mekanda izleyici genelde belirli bir ritimde tutulur ve büyük aksiyonlar beklenmez ancak korkunç bir sahne yakalamak için yapay ışıklandırmaya ait bir mekanda ya da ışıksız bir doğal mekanda belirli bir kaynaktan çıkan ani ışıklar, belirli bir objeyi aydınlatarak izleyicide korku duygusunu açığa çıkarabilmektedir. Gölgelerin hakim olduğu az aydınlatılmış bir alanda bir karakter üzerindeki ışık yoğunluğu, karakterin otoritesini vurgulayabilmektedir (Ertem, 2010).

Blade Runner filminden bir sahne örneği ile de ışık kullanımında otorite hissine örnek verilebilmektedir. Filmde gelecek yıllara ait bir yaşamdan bahsedilmektedir ve tüm dünya androidler, bilgisayarlar gibi makinelerle kontrol edilmektedir. Bir baş adam kontrolünde işleyen düzene uymaya çalışan halk, kontrolden çıkmış insandan tek farkı duyguları olan androidler ve baş adam Tyrell'in kontrolünde çalışanlara ait kovalamaca ve aksiyon içeren sahneleri ile bir gelecek tasviri olması yönünde ün kazanmıştır. Filmde yüksek gökdelenler, ışıksız evler ve apartmanlar bulunmaktadır. Işık alan tek alan ise Tyrell'in yaşadığı piramittir. Şekil 3.6.'daki sahnede yer alan yapıda ise Tyrell'a yıllarca hizmet vermiş bir kişinin evinin bulunduğu apartman gözükmemektedir. Piramit dışında ışık almayan yapılarda, otorite yalnızca Tyrell'in izin verdiği ölçüde özgürlük anlamını taşımak amaçlı belirli alanlardan aydınlatma yapmaktadır (Şekil 2.14).



Şekil 2.14 Tyrell'in ofisi

Yukarıdaki sahneden verilen örneklerde sinema dünyasında önemi büyük olan ışık ve gölge, mimari tasarımda da büyük önem taşımaktadır. Belki de sinemanın ve

mimarlığın en önemli ortak elemanlarından olan ışık meselesi, kullanımı özelleştirerek fark yaratan bir eleman olmaktadır. Tapınaklarda kutsallığı temsil eden kubbe gibi örtülerden gelen ışık, müzelerde yönlendirmeli ışıklar, yaşam alanlarında huzur ve güven veren doğal ışıklandırmalar gibi pek çok ışık kullanımı, gerçek hayatta da hem duygulara hem de yaşamsal ihtiyaçlara hizmet etmektedir.

2.2.3. Kamera Açı ve Hareketleri

Kamera açı ve hareketleri, görüntüyü izleyiciye karakterin algısıyla çakıştırarak izleyiciye aktarmayı sağlayan bir sinematografik öğelerdir. Kameranın yönetmen ve görüntü yönetmeni tarafından belirlenen alana koymasıyla bir konumlandırma ve açı oluşturulmaktadır. Çeşitli amaçlarla kameraların çekim anında hareket ettirilmesi ya da farklı planlarla sabit konumda çekimler yapılması, bazen Teknik olarak sahneyi, mekanı, objeleri ve karakterleri anlatmak için ayarlanırken bazen de yine ışıktaki gibi estetik temelli olarak belirlenebilmektedir.

Bazı durumlarda özel planlar tercih edilebilmektedir. Bu durumlarda izleyici, olayı ve mekanı karakterin gözünden izleyebilmektedir. Böylece izleyici bir anlığına karakterin durumunu daha net anlama ve yorumlamaya yönlendirilebilmektedir. (Boggs, 2004). Kamera yüksekliğinin belirlenmesi de büyük önem taşımaktadır. Göz hizası, alt ve üst açılar olarak temelde ayrılacak açılar bulunmaktadır. Göz hizası mekanı daha iyi kavratmaya yarayan, nesneye düz bir hizadan bakan temel açılardandır. Alt açılar, nesneye alttan bakan ve karakterin üstünlük ifadesinin aktarıldığı açılardır. Üst açılarsa nesneye üstten bakan, röntgen hissi uyandıran ve izleyiciyi karaktere üstün kıldıran açılardır (Tuğan, 2017).

Tablo 3.2. sahne 2 ve 10'da daha detaylı aktarılan tez kapsamında incelenen Aviator filminden bir sahnede, hastalığın karaktere üstünlük kurması veya karakterin hastalığı yenmesi üzerine kamera açısının alt veya üst olarak tercih edilmesiyle bir aktarım yapılmaktadır (Şekil 2.15).



Şekil 2.15 Karakterin OKB'ye hükmü / OKB'nin karaktere hükmünün kamera açıları ile aktarılması

Kamera hareketleri ise çevrinme, kaydırma, yükselme-alçalma, optik kaydırma (zoom) gibi başlıklarla temellendirilebilmektedir. Kamera hareketleri belirlenirken bazı hedefler bulunmaktadır. Bir mekanı kavratmak, nesneyi takip etmek, olayı tek seferde ‘’anda’’ hissettirerek aktarmak gibi hedeflerden söz edilebilmektedir. Çeşitli duyguları da ortaya koymaya yarayan ve mekanı algılamada büyüt etkisi olan kamera açısı ve hareketlerine bir örnek olarak 1980 yapımı Kubrick filmi ‘’The Shining’’ (Cinnet) verilebilmektedir. Korkunç olaylarla ve cinnetlerle dolu öyküde, olayın ana mekanı olan Overlook Otel'inin karmaşık ve labirentimsi yapısı, olaydaki karmaşayla da örtüşmektedir. Duygusal çıkmazlar ve çarpıklıklar, bu koridorlarla mekânsal olarak temsil edilmektedir. Koridorların mekânsal yapısı da çocuk karakter bisiklet ile dolaşırken arkasında onu takip eden bir kamera ile verilmektedir (Şekil 2.16).



Şekil 2.16 The Shining filminde kordirların labirent biçimdeki yapısının kamera hareketleri ile aktarılması

Tüm bunlarla birlikte ayarlanan planlar da birleştirilerek montaj sürecine aktarılmaktadır. Hareketlerin belirli bir zaman içerisinde kurgulanması, diğer sinematografik etmenlerin de desteğiyle bir filmi ortaya koymaya yaramaktadır.

2.2.4. Zaman

Zaman soyut bir kavramdır ve mekanda olup bitenlerin süresiyle ilişkilidir. Sinemada zaman ve mekan birbirinden ayrı düşünülmemektedir. Bir öyküde de

aktarılan hikaye, kişiler ve mekanla bir zaman içerisinde aktarılmaktadır. Aslanyürek sinemayı kendine özgü gerçekliği olan bir yaşam biçimi ve zamanın üzerinde tahakküm kurma sanatı olarak tanımlamaktadır. Diğer sanat dallarında ele alınmayan biçimde ele alınan zaman, sinemada farklı biçimde üzerinde düzenlemeler yapılarak da tüketilebilmektedir. Yönetmen onu istediği sıralama ile değiştirerek, hızlandırarak ya da yavaşlatarak aktarabilmektedir. Bir hikayenin geçmiş, gelecek ve şimdiki zamanı aynı anda gösterilebilmektedir. Tarkovski bunu zamanın içerisindeki zaman olarak aktarmaktadır (Aslanyürek, 1989).

Bu kadar bağımsız biçimde ele alınabilen sinemadaki mekan kavramı aynı zamanda mekanla olan bağlantısı ile mutlak veya oluşturulmuş bir gerçekle ilişkili olarak da işlenmektedir. Jean Nouvel, mimarlık, sinema gibi zaman ve hareket boyutunda var olur diyerek bu iki disiplinde zaman ve hareket ile olan yakın ilişkisine vurgu yapmıştır. (Pallasmaa, 2008).

2.2.5. Hareket

Bir mekanın algılanmasında sinema ve mimarlıkta da ortak olan eylem harekettir. Bedenin algılaması olayı mekan sayesinde gerçekleşmektedir. Koku, tat, dokunma, görsel algılama da bir mekan içerisinde gerçekleşmektedir ve dolayısıyla mekan ile çeşitli algılamalar mümkün kılınmaktadır. Atalar sinemada filmin, durağan deneyimi kameranin hareketi ile dinamik bir deneyime dönüştürülerek, mimarlık sayesinde zaman ve mekan niteliğinin gösterilebildiğini, hareketli bu deneyimin aktarılmasıyla da gerçekçi bir mimari mekan deneyimi izletmenin mümkün olabildiğinden bahsetmektedir (Atalar, 2005).

Dorsay, sinemada mekanı kullanmayı bilmenin, deneyimi aktarmanın öneminden bahsetmektedir. Fritz Lang ve Nicholas Ray'ın mimarlık eğitimi almış olmalarının tesadüf olmadığından bahsetmekte ve en iyi filmlerin genelde mekan konusunu izleyiciye başarılı biçimde aktarabilen yapımlar olduğundan bahsetmektedir (Dorsay, 2004).

Karakteri özümsetmek kadar mekanı yer yapmak da sinemanın önemli amaçlarından olmaktadır. Beden, mekan ve hareketin eylemsel bütünlüğü ile oluşan sinemadaki hareket, hem sinema kaydının oluşmasını sağlayan fotoğrafların art arda gelmesini sağlayan makinenin temel işlevine ayak uydurur hem de karakterin ve mekanın hayatını izleyiciye aktarmaktadır. Böylece bir sinema filminde yer alan

hareketler hem mekanla bağdaşmış karakteri hem de olayı hatırlatmaya da yardımcı olmaktadır.

2.3 Sinemada Mekan Temsili

Sinema ve mimarlık arakesitindeki bir diğer önemli konu ise temsildir. Temsil kavramı genel olarak simge, sembol veya benzeriler ile konu edildiği modeli, nesneyi tanımlamak veya akılda canlandırmak anlamına gelmektedir. Böylece ilgili şeyin genelleştirilmesi veya bir parçasına odaklanmak mümkün olabilmektedir. (Ertem, 2010). Mimarlık kavramı içerisindeki temsil kavramı ise tasarımcıların düşüncelerini somutlaştırmaya yarayan, başka kişi ve mecralara aktarmayı sağlayan görsel düşünme faaliyetlerinin kaydına karşılık gelmektedir (Gürer, 2004). Mimarlıkta temsil, mimarın tasarımını aktarmaya yarayan tüm görsel araçların bütünü olarak ele alınabilmektedir. Mimarlığın görsel sanatlarla olan ilişkisi dolayısıyla bu temsiller genelde çizimler, animasyonlar ve maketler olarak isimlendirilebilmektedir. Bu sayede mimarlar henüz hayal gücüyle akıllarında gerçekleşmiş bir tasarımı iki ve üç boyutlu olarak başkaları tarafından da anlaşılabilir biçimde somut materyallere aktarabilmektedir (Ertem, 2010).

Sinemadaki temsil kavramı ise yine görselliğe dayalı olmaktadır ve farklı öğelerin kullanılması ile meydana gelmektedir. “Sinema var olan mimari mekanları kullanabildiği gibi bunların yapay olarak sette veya sanal ortamda üretilmiş temsillerini kullanabilir. Mimarlığın ise sinemayı temsil düzleminde kullanması bir yüzyıla yakın süredir gerçekleşse de kuramsal arka planında sahip olduğu potansiyelin çok gerisinde kalan uygulamalar karşımıza çıkar. Yirminci yüzyılın ilk çeyreğinde mimarlık camiası filmi yeni mimarinin ve bunun öncüsü mimarların tanıtımı için bir reklam aracı olarak kullanır. Film bir mimari temsil yöntemi olarak geleneksel temsil yöntemlerine eklemleme birkaç kişi dışında dile getirilen bir düşünce değildir.” (Yıldız & Akbulut, 2024). Teknolojik gelişmelerin de etkisiyle sinemanın mimari bir temsil olması konusu daha da gündeme gelmiştir. Sanat ve teknolojinin bir arada kullanılması alışkanlığının artışıyla da günümüzdeki gibi daha alışlagelmiş bir ifade yöntemi oluşmuştur.

Mimari temsillerde yıllar geçtikçe gelenekselciliğin de dışına çıkılmaktadır. Örneğin Le Corbusier, Villa Savoye'nin fotoğraflarında insan izlerinin taşındığı izlenimi veren fotoğraflardan yararlanmaktadır. Böylece yapılan kurgu ile zaman

ve mekan bir şekilde kontrol altına alınarak fotoğrafta da aktarılabilir. (Yıldız & Akbulut, 2024). Başka bir örnek olarak mimari bir mekanı farklı biçimde okuma yöntemi ile aktaran Eisenstein (1989) Montaj ve Mimarlık makalesinde Akropolis'i Le Corbusier ile 'gezinti' olarak adlandırılan gezinti kavramını tesadüfen kullanılmadığını, bu mekanı bir sinema gibi okur gibi yaptığı açıklamalarla mimariyi kullanarak yapmaktadır.

Sinemada farklı bir zamansal ve mekansal boyuttan bahsedilebilmektedir. Hikaye ve kişinin yaşamını anlatmaya odaklı sanatta, mekan pek çok amaç için önemli bir unsur olmaktadır. Bu farklı boyutlarda duyguyu temele almak oldukça önemli olmaktadır. Böylece karakter ve perdedeki yaşamla izleyici olarak bir bağlantı kurabilmek daha mümkün olmaktadır. Emine Köseoğlu ve Gizem Nur Öncü (2023) 'Analysis of the Perceptual Space in the Movie La Cara Oculta' makalesinde filmdeki çeşitli durumları, bunlar karşısındaki duygusal halleri çeşitli kodlar vererek sınıflandırmış ve sinematografik öğelerdeki kullanımlar eşliğinde mekansal temsilleri yorumlamıştır. Buna göre sinemadaki mimari yalnızca fiziksel mekan yaratmakla kalmamaktadır ve bazen fantastik yeni mekan keşifleri sağlarken, bazen de mekanların karakterler ve onların anlatıları üzerindeki psikolojik ve duygusal etkisini keşfetme fırsatları sunmaktadır. Film yapımcıları mimari öğeleri, aydınlatmayı ve sesi biçimlendirerek belirli ruh hallerini uyandırabilir, gerilim yaratabilir veya bir yer duygusu oluşturabilmektedirler. Böylece mimari ve sinema arasındaki simbiyotik ilişki, görsel hikaye anlatımı için sonsuz olasılıklar sunmaktadır ve izleyicilere her iki ortamın sınırlarını aşan çok boyutlu ve sürükleyici bir deneyim sunmaktadır. (Köseoğlu & Öncü, 2023)

2.4 Sinemada Mekansal Algı

Algı, dış dünyanın duyusal etkilemelerinin zihinde uyandırdığı izlenimler olarak tanımlanabilmektedir (TDK). Mimarlıkta hem fiziksel hem de algısal boyut devrede olarak tasarımlar yapılmaktadır. Burada fiziksel tasarımda insanın deneyimleyeceği, fiziksel ihtiyaç ve durumlara ihtiyaç sağlayan, gerekli durumlarda koruma, savunma sağlayan, sağlık ihtiyaçlarına uygun, isteklere cevap veren tasarımlar düşünülebilmektedir. Algısal kısımdan bahsetmek gerekirse, kullanıcının psikolojik durum ve birikimine dayanan, bulunduğu mekandan

algılayacağı durumu işaret eden tasarımdan bahsedilmektedir. Bir mekanı nasıl anlayıp içerisinde nasıl hissedeceği ile ilgili olmaktadır (Aksoy, 2004).

Sinemadaki algı ise aktarımın nasıl anlaşılacağı ile ilişkilidir. Bu durum izleyicinin yaşı, entelektüel seviyesi gibi pek çok konu ile de ilişkili olabileceği gibi, sinematografik öğelerin kullanımıyla da ilgili olmaktadır. İnsan çevresini duyu organları ile algılamaktadır ve bu durum kişiden kişiye veya kültürlerle göre de değişebilmektedir. Ayrıca bir filmi bir sefer izlemekteki algı ile birkaç sefer izlemekteki algı da birbirinden farklı olmaktadır (Ertem, 2010).

Asiltürk makalesinde basit bir örnekle sinemadaki algının nasıl sinematografik öğelerle değişebileceğini anlatmaktadır. Bir salonda karakterlerin bir masada toplandığı genel plandan bir çekim ile konuşan kişiyi bel plandan, bu akış sırasında çeşitli objeleri yakın plandan çekmek, odak ve algıyı değiştirecektir. Yine bu alanda aralarında konuşan grupları ya da dalgın biçimde konuşanı dinlemeyen kişiyi çekmek, olay anındaki akışta izleyiciye bir sorgulatma ve algısını değiştirme başlatacaktır (Asiltürk, 2018).

Algı yönetilebilen bir şeydir. Algı yönetimi, ikna, inandırma, yönlendirme amacıyla, hedef kitle üzerinde uygulanan çeşitli tutumlarla, istenilen durumu meydana getirmek veya var olanı değiştirmek olarak ifade edilebilmektedir. Buradaki amaç uzun süreli hatta kalıcı bir etki bırakmaktır (Öksüz, 2013).

Sinemada bu durum, belirlenen duygu ve düşüncüyü izleyiciye aktarmak, belirli bir fikri kabul ettirmeye dayalı olarak gelişmektedir. Rus sinemasında propaganda algısı buna örnek olarak verilebilmektedir. Nazi sinemasında da benzer durumlar söz konusudur. Halkı ortak bir amaçla harekete geçirmek ya da susturmak, sinemanın gösterebileceği bir güç olarak kullanılmıştır (Akyıl, 2017).

Sinema yapısına bakıldığında ise bir olayı istenildiği biçimde aktarmak, görsel bir araç olduğu için ve karakterler tarafından yaşanarak, tecrübe edilerek gerçekleştirildiği için daha hızlı kavramak söz konusu olabilmektedir. Aynı şekilde sinema da mimari gibi farklı kişiler tarafından farklı zamanlarda farklı şekilde algılanabilmektedir. Deneyimsel olarak değişen algılar, geçmişe ve ruh haline bağlı olarak ortaya çıkmaktadır.

2.5 Bölüm Sonucu

Mekan, TDK'ye göre ‘‘yer, ev, bulunulan yer’’ anlamına gelmektedir ve esas olarak mimarlıkta karşımıza çıkmaktadır. Resim, müzik, şiir, sinema gibi pek çok sanat dalı mimari bir yapıda yer edinebilecek ilham kaynağı olabilmektedir. Mekan, boşlukları anlamlı kılarak, belirlenen sınırlandırmalarda yaşam alanları, deneyimler sunabilmek için çaba sarf edilerek ortaya konmaktadır.

Mimarlık yalnızca yaşam alanı ortaya koymayı hedeflemekte değil, duygulara, deneyimlere de önem göstermektedir. Bunda ışık, renk, dokular gibi pek çok etmen önemli olmaktadır. Pallasmaa bu konuda bir hastane koridorunun ışıklandırmasıyla kişide endişe, yorgunluk hissi uyandırırken, kişinin de içinde bulunduğu mekanla etkileşiminin etkisiyle negatif bir etkiye sahip olabileceğini, ama bunun bir sanat galerisinde bir esere yönlendirilmiş ışıkla yine kişinin de düşüncelerinin birleşmesiyle pozitif bir etkiye sahip olduğunu söylemektedir (Pallasmaa, 1996). Yani deneyimler, duygular ve düşünceler, fiziksel elemanlarla birleştirilerek mekanın bütünsel tasarımına ait bir bütünlük yaratılabilmektedir.

Sinemadaki mekandan bahsedebilmek içinse öncelikle sinemanın ortaya çıkışına, sürece, etkileşim ve gelişimlere bakmak gerekmektedir. 1895'te Lumiere kardeşlerin sinemayı icadından bu yana teknolojik gelişmeler filmleri çeşitlendirmiş ve büyük amaçlarla birer sanat eserleri yaratmaya olanak tanımıştır. Sinemada anlatılmak istenen olay ve yansıtılmak istenen duygular içinse çeşitli şeylere ihtiyaç duyulmaktadır. Sinematografik öğeler olarak adlandırılabilen bu öğeler renk, ışık, kamera açısı ve hareketleri olarak çalışma kapsamında açıklanmaktadır. Bunlarla birlikte elbette ki senaryo, yönetmen, kurgu vb. de bir filmin ortaya çıkması için vazgeçilmez unsurlar olmaktadır.

Tarih boyunca daha kuvvetli aktarımlar yapılabilmesi için sinemada çeşitli yenilikler, efekt kullanımları, renk kompozisyonları, iç ve dış dekorlar kullanımı büyük önem kazanmıştır. Önemli yönetmenler çeşitli yenilikler ortaya koyarak büyük işler çıkartmıştır. Kentlerin sinematografik olarak okunması önem kazanmış ve mekansal okumalar da sinematografik olarak değerlendirilerek, geçmişteki oluşumlardan da örnek alınarak çalışmalar yapılmıştır. Eisenstein'ın Akropolis okuması mekanı sinematografik olarak okumada yol gösterici olmuştur. Le Corbusier'in modernite simgelerinden olan Villa Savoye üzerine yapılan çalışmalar, sinema mimarlık arakesitinde oldukça değerlidir.

Mekanın okumasının yapılması, sinemada buna uygun kullanılması, sinemadaki kurgu mekanın gerçeğe yakın ifadeleriyle birlikte sinemadaki mekanın olayı, durumu karşılayan duyguların ifadesi olarak da değerlendirilmesi ve sinematografik öğelerin uygun kullanımı sayesinde duyguları yansıtabilmesi de önemli olmuştur. Hem olayı hem de mekanı kavramanın bir yolu olarak sinematografik kullanılmıştır.

Renkler çeşitli anlamlarda bir mekan veya objede kullanılabilmektedir. Sinemada da duyguların ifadesi için bu kullanımlar büyük önem taşımaktadır. Kırmızı rengin haz, tutku, kırıma gibi ifadeler için kullanılmasına değinilmiştir. Yeşil ve mavi rengin ise birbiriyle uyum ve zıtlık uyandıran durumlarından bahsedilmiştir. Yeşilin sarıya kaçan tonlarıyla iyileştirici, sakinleştirici yanından bahsedilmektedir. Mavide ise merak ve huzurdan bahsetmek mümkün olmaktadır. Seçilen Amelie filminde bu renklerin kullanıldığı sahneler ve duygusal aktarımlardaki kullanımlarına değinilmiştir.

Işık konusu ise temelinde bir objeyi, mekanı, olayı görmemize yarayan şey olarak karşımıza çıkmaktadır. Sinemada da bu temel amacıyla birlikte düzenlemelerin ve aktarımların vazgeçilmez parçası olarak karşımıza çıkmaktadır. Yücelik, karamsarlık, öfke, huzur gibi pek çok duygunun temsili olması tamamen kullanımına bağlı olmaktadır. Yönlendirilebilirliği olan bu öge, Blade Runner filminde bir sahne ile kısıtlama, kontrolcülük hissinin karşılığını sunmaktadır. Filmde ışık temasının yücelikle olan ilişkisinden ve film boyunca kontrollü ışığın filmdeki dünyanın yansıması olarak nasıl kullanıldığından bahsedilmektedir.

Kamera açısı ve hareketleri, bir diğer öge olarak sinemada karakterin yerinde hissedebilmeyi, mekanı keşfetmeyi ve deneyimlemeyi sağlamaktadır. Çevirme, kaydırma, yakınlaştırma, yakın, uzak çekimler gibi çeşitli türlere sahip olan kamera açısı ve hareketleri, çeşitli planlar, olayın aktarımına, verilmek istenen duyguya uygun olarak seçilerek gerçeklik hissini izleyicide arttırmaya yaramaktadır. Bir örnek olarak The Shining filmindeki takip açısı ve hareketleri ile karmaşık mekanın yapısal özelliklerinin aktarımından bahsedilmektedir.

Zaman başlığında ise soyut bir kavram olan zamanın mekandan bağımsız düşünülemeyeceği, hareketle olan ilişkisi ve deneyimlerle olan ilişkisinden

bahsedilmektedir. Sinemada ise zamanın yönlendirilebilir ve değıştirilebilir bir alan oluşuna vurgu yapılmaktadır.

Hareket konusunda ise mekanın deneyim yani hareket olmadan düşünölemeyeceğı, sinemada ise hareketin aktarım için büyük bir araç olduğundan bahsedilmektedir. Karakteri özümsemek, duygusunu anlamak kadar, mekanı yer yapabilmenin de öneminden bahsedilmekte ve bunun özömsenecek karakter ve mekan arasındaki ilişki sayesinde olabileceğı konusuna değinilmiştir. Böylece sinemadaki mekanın anlaşılması da kolaylaşmaktadır.

Sinemada gerçekleşen tüm olaylar bir mekanla var olmaktadır. Çeşitli öğelerle çeşitli biçimlerde bir anlam oluşturarak sunulan mekanlarda en önemli konulardan biri ise temsildir. Sinema ve mimarlık arakesitindeki bu temsil ise genel olarak sembol, simge veya benzerleri ile konu edinilen modeli tanımlamak ve akılda canlandırmaya yardımcı olmak anlamına gelmektedir. Mimarlıkta bu durum bir mekanı anlatmaya yönelik ifadelerdir. Sinemada ise temsil, görselliğe dayalı olarak farklı öğelerin kullanılması ve bir araya gelmesiyle meydana getirilmektedir. Var olan mekanların kullanılmasına ek yapay mekan ve çeşitli sahnelerle ortaya konmaktadır. Bunlarla birlikte, sinema da bir mekanın temsil yöntemi olabilmektedir. Mimarlıkta fotoğraf, planlar, çizimler birer temsil olmakla birlikte zamanla animasyonlar ve filmler de birer temsil yöntemi olmakta, hareketli görseller mekanın deneyimsel sürecini ifade etmekte ve daha iyi temsil edilmesini sağlayabilmektedir. Le Corbusier'in Villa Savoye için kullanılan fotoğraflarda da bir film etkisi yaratılmakta, deneyimler, yaşanmışlıklar ifade edilmeye çalışılmaktadır. Böylece sinema mimari bir mekan için bir temsil yöntemi olabilirken, sinemadaki mekan da sinemanın amacını izleyiciye yansıtırken, çeşitli öğelerin de kullanımı sayesinde bir temsil sağlayabilmektedir.

Sinemada mekansal algı konusu ile önemli bir diğer başlık olmaktadır. Algı, dış dünyanın etkilerinin zihinde uyandırdıkları yani izlenimler olarak tanımlanabilmektedir. Sinemada algı ise aktarımın nasıl anlaşılacağı ile ilişkilidir. İzleyicinin entelektöel seviyesi, yaşı gibi konularla da ilgili olan algı meselesi, sinematografik öğelerin kullanımı ile de ilişkili olmaktadır. Yönetilebilen bir konu olan algı, hedef kitle üzerinde çeşitli etkiler bırakabilmek için düzenlemeler yapılmasıyla yönetilebilmektedir. Sinemada da konunun algılanması konusu bu biçimde yönetilebilmektedir. Bununla birlikte hem sinemada hem de mimarlıkta

ortak olarak farklı zamanlarda aynı kişilerin, farklı durumlar sebebiyle aynı durumu bir diğlerinden başka algılaması böylelikle mümkün olabilmektedir.

Sinema ve mimarlık arakesitinde pek çok başlıkta iki disiplin arasındaki ilişki incelenmiştir. Sinema için mekanın, dolayısıyla mimarlığın önemi vurgulanmış ve sinematografik öğelerle desteklenerek anlatılmak istenen ifadelerin güçlendirilmesinin mümkün olduğu ifade edilmiştir.



3.1 Obsesif Kompulsif Bozukluk

Obsesyonun kökeni Latince 'de "obsidere" (kuşatılmak, ele geçirilmek) kelimesinden gelmektedir. Kişi, kendini belirli düşüncelerde kurtaramama durumuyla karşı karşıyadır. Kelime kökeninde de belirtildiği gibi obsesyonlar, zorla ve kişinin isteği dışında gelen, bireyde kaygı uyandıran, rahatsızlık veren, inatçı, tekrarlayıcı imge ve düşüncelerdir. Kişi çoğu zaman bu düşünceleri bilinçli biçimde zihninden uzaklaştıramaz. (DSM-5) (American Psychiatric Association 2013). Bu düşüncelerden uzaklaştırmak içinse bazı davranışlar geliştirmektedir. Kompulsiyon olarak adlandırılan ve hastalığın diğer önemli unsuru olan "kompulsiyon" terimi ise, zorlanmış, köşeye sıkışmış anlamlarına gelen Latince "compellere" sözcüğünden türemiştir (Tükel, Demet, 2017). Kelime kökenlerinden de belli olduğu üzere OKB, kişinin aklındaki düşüncelerin yaşantısını ciddi olarak etkileyen bir ruhsal bozukluk olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu davranışlar kişinin günlük yaşamını ciddi ölçüde etkilemektedir. Çünkü kişiler bu düşüncelerden kurtulmakta oldukça zorluk çekmektedirler. Örneğin kirlenme saplantısından kurtulmakta güçlük çeken biri devamlı temizlenme zorlantısı ile ellerini yıkar ve bu durumun ne kadar süreceği konusunda hastalığın şiddetine göre değişiklikler söz konusudur. Bu gibi durumlar yaşayan kişiler dolayısıyla çevre ve mekanı daha farklı algılamaktadır (Eles, 2022). Bu sebeple bireyin ruhsal durumunu yansıtan mekânsal yaklaşımlar da söz konusudur. Kişi obsesyonlarına göre bir çevre ve mekan algısına sahiptir ve çevrelerini ona göre düzenleyebilmektedir. Bu çalışma kapsamında incelenecek mimari çevre, kişinin özel durumundan etkilenmiş bir çevre olacaktır. Bu zaman zaman küçük bir ev odası olabileceksen, kimi zaman da dış mekan veya sosyal çevre incelemesiyle de tamamlanabilmektedir. Bireylerde

bu rahatsızlık hastalığın seyrine ve tepkilere göre sınıflandırılabilir. Bazı bireyler sadece obsesyon, bazıları kompulsiyonlar ve bazıları da her ikisini de gösterebilmektedirler.

3.2 Obsesif Kompulsif Bozukluk Çeşitleri

Hastalıkta karşılaşılan pek çok çeşitte obsesyon ve kompulsiyondan bahsedilebilmektedir. En sık rastlananlar; bulaşma (kontaminasyon), kuşku, saldırganlık obsesyonları, biriktirme, cinsel, dini, simetri-düzen, somatik, yinleme kompulsiyonları olarak ifade edilebilir (Eles, 2022). Seçilen filmlerde de karşılaşılabilecek olanlar için şu şekilde detaylı bir açıklama yapılabilir:

Bulaşma (kontaminasyon) obsesyonların sık görülen bir türüdür. Kişiler çevreden, başka insanlardan, hayvanlardan, kendilerinden bile mikrop kapabileceğini düşünmektedir. El yıkama, yıkanma, bulunduğu ve temas edeceği ortamdaki mikroplardan arınma için temizlik yapma gibi kompulsiyonları ortaya çıkarmaktadır (Çiftçi & Kuru, 2013).

Kuşku obsesyonları ise en sık görülen obsesyonlarda ikinci sırada yer almaktadır. Kişiler yaptıkları bir davranıştan emin olamazlar. Bu sebeple devamlı kontrol etme ve sürekli bir kuşkuyla yaşama halindedirler (Alicı, 2014).

Saldırganlık obsesyonları ise OKB tanılı bireylerde görülme oranı %10-20 arasında olan obsesyonlardır. Kişi kendisine veya çevresine zarar vermektan, öldürme düşüncesinden, bazen de şiddet içeren imgelerle karşılaşmaktan ve sonucunda utanılacak ya da suç sayılacak şeyler yapmaktan korkmaktadırlar. (Yalçın, 2012).

Biriktirme kompulsiyonları ise türünde kişiler, manevi bir değeri olmayan eşyaları, birbiriyle bağlantısı olmayan objeleri, kullanılmayacak durumda olan şeyleri bile biriktirebilirler. Obsesyonu, kişi bir şeyi atarsa kendine ya da çevresinden birine zarar gelebilecek düşüncesi ile biriktirme davranışını gerçekleştirir ve bu da onu istifleme kompulsiyonuna yönlendirir (Tatar, 2020).

Simetri-düzen kompulsiyonları kişinin her şeyin belirli yer, düzen, sıralamada olması ile ilgili obsesyonlara sahip olmasıyla ortaya çıkmaktadır ve düzen, sayma, sıralama kompulsiyonunu ortaya koymaktadır (Yılmaz, 2018).

OKB, tüm bu tanımlamalar, hastalığın çeşitli sınıflandırmaları ve tedavi yöntemlerindeki farklılık sebebiyle, tanılı kişilerin ve çevrelerinin yaşantılarını ciddi

anlamda etkilemektedir. Pek çok çalışma OKB yaşayan bireylerin durumlarını en iyi seviyeye getirebilecek yöntemler üzerine kavramlar ortaya atmaktadır. Son yıllarda daha sık rastlanan bu rahatsızlık, hekime başvurmamış ve bu durumu yaşayan hasta ama tanısız kişiler de düşünülecek olursa önemli bir konu olmaktadır. Bu bireylerin kompulsiyonlarının sebeplerini yorumlamak için varsa obsesyonlarını bilmek ve bu obsesyonların kişinin ruh halindeki etkiyi gözlemlemek hedeflenmiş, ileriki başlıklarda filmler bu şekilde yorumlanmıştır.

3.3 Obsesif Kompulsif Bozukluğa Sahip Kişilerin Mekanla Etkileşimi

OKB, kişinin sosyal hayatını, düzenini etkileyen bir hastalıktır. Mekan ise bireyin günlük yaşantısında merkezi bir rol oynamaktadır. OKB kişilerin ise takıntıları, ritüeller, mekan çevresinde gelişebilmektedir. Mekanla OKB bireyin etkileşiminde de hastalığı veya kişiyi besleyen durumlarla karşılaşılabilir. Örneğin kişinin simetri ve düzen takıntısı varsa etkileşimde olduğu mekanın bunun aksine sahip olması kişide büyük krizlere sebep olabilmektedir. Bu durumu düzeltmek için titizlik ve düzen kompulsiyonları geliştirerek çevresini kendisi için yaşanır bir hale getirebilmektedir. İstifleme kompulsiyonu gösteren hastalarda ise biriktirme sonucu oluşan mekansal oluşumlar, hastanın mekanla etkileşimini gösteren bir diğer kompulsiyondur.

OKB'li bireylerin yaşadıkları ya da sıklıkla bulundukları mekânların tasarımı, bu bireylerin kaygı seviyelerini önemli ölçülerde etkileyebilmektedir. Burada değinilebilecek bazı mekansal kavramlar bulunmaktadır. Bunlardan biri olan minimalist tasarım ve simetrik yerleşimler, hastanın rahatlamasına destek sağlayabilmektedir. Düzenli, simetrik ve yatıştırıcı bir mekan tasarımı, işlevsel ve basit mobilyalar, kişiyi rahatlatmaktadır. Ancak OKB çok farklı biçimlerde seyredebilen bir hastalıktır. Bu sebeple bu gibi bir ortamda hastanın kontrol etme dürtüsü tetiklenerek başka bir kompulsiyona yönelmesi de mümkündür. Çünkü mekânda herhangi bir düzensizlik bireyi daha yoğun bir kompulsif davranışa sürükleyebilir. (Timpano & Schmidt, 2013)

Renk, mimarlık ve sinemada olduğu gibi psikolojide de büyük öneme sahip bir konudur. Renklerin psikolojik etkileri, OKB'li bireylerin mekanla etkileşiminde büyük önem taşıyabilmektedir. Nötr renkler (beyaz, gri, bej...) genellikle daha

sakinleştirici bir ortam sunmaktadır. Parlak renkler ve karmaşık desenlere sahip bir mekanda ise bireyin duygusal yükü artabilmektedir (Timpano & Schmidt, 2013). Bu durum ise OKB'yi tetikleyebilmektedir. Kişiler uzun süre geçirecekleri ortamda sakin ve kontrolü elinde tutabilecekleri alanlar tercih etmeyi isteyebilmektedirler. Bu tarz düzenli ve kontrolü elinde tutulabilen mekan tasarımları, OKB'li bireylerin hayatını kolaylaştıran mekanlar olarak ifade edilebilmektedir. Ergonomi ve düzen arayışı, her nesnenin belirli bir alanda olması, kişiyi rahatlatabilmektedir.

OKB'li bireyler genellikle dış mekanda yaşayacakları kontrol kaybı düşüncesi sebebi ile sosyal ortamlardan kaçınabilmektedirler. Bu nedenle toplu taşıma alanlarından arkadaş gruplarıyla toplanılan dış mekan ortamları, kafe ve restoranlar, onlar için büyük stres kaynağı olabilmektedir. Ancak sosyal mekânları dikkatlice seçmek ve bireyin kontrol hissini tehdit etmeyen ortamlarda bulunması, terapötik bir etki yaratabilmektedir. (Abramowitz, 2009)

Terapötik mekanlar, OKB tedavisinde önemli bir yere sahiptir. Bireyi güvende hissettiren ve kompulsiyonları tetiklemeyen alanlar, kişilerin negatif ve tekrarlayan saplantılı düşüncelerden kurtarabilmektedir. Doğaya açılan mekânlar, bireylerdeki kaygı seviyesini azaltabilmektedir. Doğal ortamlar, bireylerin zihinsel yorgunluğunu azaltmakta ve stres seviyelerini düşürebilmektedir.

OKB anksiyete bozuklukları ile benzerlik gösteren semptomlara sahip bir hastalıktır. Bu sebeple kişinin bulunduğu çevre hem hastalığın yönlendirmeleri bağlamında şekillenmekte hem de tedavi sürecinde kişiye büyük katkı sağlamaktadır. Mekanın düzenli, minimal ve uygun renk seçimlerine uyması ile doğal ışık alan, yüksek sesten uzak, kişinin panik durumlarında olumsuz düşüncelerini artırmaya yönelik etkisi olmayacak mekanlar klinik tedavide ve evde tedavide kişinin yaşam alanlarında kullanılmaktadır. (Aljunaidy, 2020)

OKB rahatsızlığına sahip kişilerin sosyal yaşantı ile ilişkileri, tedavi süreçleri ile ilgili çalışmalara yer verilmektedir. André Torráo'nun çalışması, OKB tedavisinde sanal gerçeklik (VR) teknolojisinin kullanımını ele almaktadır. Geleneksel tedavi yöntemleri arasında bilişsel-davranışçı terapi (BDT) maruz bırakma yöntemleri ile sık tercih edilmektedir ve bu süreçleri daha etkili ve erişilebilir kılma potansiyeline VR teknolojisi denenerek de ulaşılmaktadır. Maruz bırakma yöntemleri kişinin terapi sürecinde kendi sorumlulukları altında ilerlerken, çok daha ağır vakalarda

hastane kontrolünde bir yere kadar gerçekleştirebilmektedir. Ancak teknoloji yardımıyla sanal bir ortamda OKB’li bireyin kompulsiyonlarını ortaya koyan mekanlar yaratılmakta ve kişi bu alanda çeşitli tetikleyicilere maruz bırakılmaktadır. Bu durumla hastalığa olumlu yanıtlar alınabilmekte ve yeni bir tedavi durumu ortaya konulacağı düşünülmektedir (Torrão, 2021). Bu durum kişinin OKB kaynaklı olarak mekanla ne gibi etkileşime geçtiği, örneğin kirlilikle tetiklenen hastalığında hangi düzeyde bir kirde ne biçimde mekanla temas ve etkileşimi olduğu da okunabilmektedir.

Çalışmalarda yalnız tedavi yöntemleri değil, tespiti güç olan bu hastalığın kolay tespiti için de büyük adımlar atılmaktadır. Buse Okan ve Emel Erdoğan’ın çalışması, Obsesif-Kompulsif Bozukluk (OKB) tanı ve tedavisinde göz-izleme (eye-tracking) teknolojisinin potansiyel kullanımını incelemektedir. Çalışmaya göre çeşitli kompulsiyonları olan bireyler incelenmektedir. Örneğin simetri takıntısı olan bireyler için bir mekanda normal bireylere göre objeler üzerindeki odaklanma süresi daha uzun olmaktadır. Titizlik konusunda rahatsızlığı olan kişilerde ise tam zıt olarak kirli olduğu düşünülen mekanlarla etkileşim ve göz teması normal bireylere göre çok daha kısa sürelerde olmaktadır. Bu gibi referanslar sayesinde de semptomları benzer olan OKB ve Tourette sendromu, basitçe tik hastalığı, daha kolay ve sağlıklı olarak birbirinden ayrılabilir (Okan & Erdoğan, 2024). Bunların gibi tedaviler, tedavilerdeki yöntemler ve teknolojik gelişmeler sayesinde tespit ve tedavi süreçleri gün geçtikçe daha kolay ve etkili hale gelmekte, hasta kişilerin yaşamını daha yüksek kalitede bir yere taşımaktadır.

Hayatın bir parçası olan OKB, bu tanıya sahip kişilerin hayatını büyük ölçüde zorlaştırırken, bu hastalıkla bir etkileşimi olmayan kişiler de çeşitli içerikler, yazılar ve filmlerle bu kişilerin yaşantısını algılayabilmektedir. Sinema ise bu kişilerin yaşamını en şeffaf ve algılaması nispeten daha kolay olacak biçimde aktarmayı sağlamaktadır. Sinemada tikler, OKB, gibi durumlar daha çok komedi, zor durumda kalma gibi hikayelerle aktarmaktadır. Öyle ki sinema, bazı durumlarda bir terapi çeşidi olarak da değerlendirilebilmektedir.

Duygu odaklı terapi, kişide doğuştan gelen duyguların evrensel ve biricikliğini ve dengeli kullanımını sağlayabilmek üzere kullanmak için ortaya çıkmıştır. Duyguların aktifleşmesi ve böylece duygu regülasyonunun sağlanmasında da işlevsel destek terapisi olarak sinema terapi, şizofreni, depresyon, okb, özgüven, eş

ilişkileri, cesaret, ölüm, yas, özel eğitim ebeveyn stresi, sorumluluk, sınav kaygısı, alkol bağımlılığı, travmatik yaşantılar gibi pek çok ruhsal ve duygusal bozuklukların tedavisinde uzman kontrolünde kullanılmaktadır (Aslan, 2020). İlk kez ‘The Motion Picture Prescription’ 1995’te psikoloji profesörü Gary Solomon tarafından yazılan bu kitapta sinema terapi (movie therapy) ismini kullanmıştır. Burada hedef ruhsal bozukluğa sahip kişilerde film karakterlerinin yaşadığı durumlar, duyguları yansıtışları birer tedavi aracı olmaktadır (Gençöz, 2006).

Sinema terapide uzman, grup veya bireysel çalışmalarla ihtiyaçları karşılayacak, kişide oluşan duygusal problemlere bir ışık tutabilecek filmler tercih etmektedir. Burada kişi, izlediği karakterle ilgili durumları yorumladığı bazı sorulara yanıt vermelidir. Bu sorular sonucu kişiler kendi durumlarındaki bazı farkındalıkları göz önüne sermektedir. Nelerin sevildiği, nelerden hoşlanılmadığı önemli bir tespit olarak uzmana bilgi vermektedir.

Bu terapi yöntemindeki süreçler ise özdeşleşme, katarsis, iç görü, bütünleşme kavramları ortaya çıkmaktadır. Özdeşleşme sürecinde kişiler, seyrettikleri karakterlerle aralarında benzer noktalar bulmaktadırlar. Yaşadıkları olaylarla onların yaşadığı olaylar arasında benzerlik kurmaya çalışmaktadırlar. Katarsis evresi ise seyrettikleri karakterlerle olaysal benzeşme dışında duygusal benzeşme de yakaladıkları bir evredir. Burada kişiler şimdiye dek bastırdıkları duyguları bilinç düzeyine taşımaktadırlar. Kendileri için de duygusal bir keşif süreci oluşturmaktadırlar. İç görü sürecinde ise yaşanan olay ve hissedilen duygular sonucunda karakterlerin verdiği tepki ve ortaya koyduğu yaklaşımlara dışarıdan bir gözle bakarak kendi yaşantısına ait olanları içselleştirirler. Bütünleşme evresinde ise kişiler, benzer durumları pek çok kişinin yaşayabileceğini, bu durumlara çeşitli düzeylerde karşılık verilebileceğini fark etmektedirler (Aslan, 2020).

Sinema terapide amaç, Gençöz’e göre hatalı yorumlandığı durumlar da olsa gerçeğe yakınlığı ile pay çıkarılıp ortak alanlar keşfedilebilecek, hayatlarımıza renk katan sinemanın büyük bir güce sahip olduğu ve bunun terapi olarak da kullanılabileceği üzerinedir (Gençöz, 2006). Özenli film seçimleri, uzman kontrollü terapi süreci ile kişiler filmlerle ve karakterlerle özdeşleşme kurarak kendi durumlarına dışarıdan bir gözle bakma fırsatı sunmakta ve kendi kendilerinin terapisti olabilmektedirler. Ruhsal bozukluğa sahip kişilerdeki filmlere olan duygu, düşünce ve tutumlar ile ortaya çıkabilecek hatalı izlenimler de uzman kontrolünde yönlendirilebilmektedir.

Kişi bir olayı baştan sona bir nevi tecrübe ederek karakterin yaşantısıyla bağ kurmakta ve kendi yaşantısına ait de çıkış yolları bulabilmektedir. Böylece terapi süreci gelişmekte, hayal gücü artmakta ve direnç kırılmaları ile duygu açığa çıkarma ve regülasyonu sağlanabilmektedir. Böylece sinemanın iyileştirici süreci devreye girebilmektedir (Powell, 2008).

Bu bağlamda söylenebilmektedir ki ruhsal bozukluklar kişileri, çevreleri ve mekansal düzenlemeleri etkilemektedir. Mekan kullanıcı bağlamında çeşitli ihtiyaçlara gerek duyulabilmektedir. Sinemada ise önemli bir tema olan ruhsal bozukluklar hem farkındalık için hem de terapi olarak sinema bağlamında ruhsal bozukluğa sahip kişilerin terapi süreçlerine destek olabilmek için faydalanılabilecek birer kaynak niteliğinde olmaktadır.

3.4 Bölüm Sonucu

Bu bölümde OKB üzerine temel açıklamalarla hastalığın anlaşılması sağlanmıştır. OKB çeşitleri ve hastaların mekanla etkileşiminden, sinemadaki ruhsal bozukluk türlerinin kullanımından, terapi olarak sinemadan bahsedilerek, çalışmanın amacı kapsamında sinema, mimarlık ve psikoloji disiplinlerinin ortak paydaları aktarılmaya çalışılmıştır.

Obsesyon, ‘‘obsidere’’ yani Latince ’de kuşatmak anlamından gelmektedir ve hastayı saplantılı düşünceler ve bunları takip eden davranışların bütünü olarak kişiye huzursuzluk vermekte ve tüm hayatını etkilemektedir. Çeşitli seviyelerdeki hastalar hastalık kapsamında sosyal yaşantıdan, dış dünyadan, mekansal olarak sınırlandırılmış alanlar dışında kalan yerlerde bir ömür uzakta yaşamak zorunda kalabilmektedirler. Çeşitli tedavi yöntemleri bulunan hastalıkta en büyük aşama kaydetmeye yarayan yöntem ise bilişsel davranışçı terapidir. Maruz bırakma, olayı anlama gibi yöntemlerle hastalar uzman kontrolünde ilaçlı ya da ilaçsız olarak tedavi edilebilmekte, tam olarak geçmese bile hayatı konforlu biçimde yaşayabilecekleri seviyede bir hastalık ile yaşamlarını devam ettirebilmektedirler. Bulaşma, kuşku, saldırganlık, biriktirme, simetri-düzen gibi çeşitleri bulunan hastalığın, hastanın yaşamını zorlaştıran pek çok sonucu olmaktadır.

OKB sahibi kişilerin mekanla etkileşimi de hastalık sebepli normalden farklı olabilmektedir. Kendi konfor ve kontrol alanlarında yaşamayı tercih eden kişiler,

bulundukları mekanı da hastalık kapsamında düzenlemektedirler. Aşırı temiz, simetrik biçimde düzenli, istiflenmiş objelerle dolu ve dış müdahalelere oldukça kapalı, kontrolü altında olan eşyaların var olduğu mekanlar, bu bireylerin mekanla olan etkileşimini yansıtabilmektedir.

Hastalık sahibi kişilerde bu mekanı keşfedebilmek, terapide de bunu kullanabilmek ve maruz bırakma yönteminde bir yardımcı olarak kullanmak önemli olmaktadır. Gelişen teknoloji sayesinde de VR oyunlar ve sanal mekanlar yaratılarak kişiler kompulsiyonlarını tetikleyen mekanlarda uzman kontrolünde maruz bırakılarak tedavi süreçlerine olumlu katkı sağlanmaktadır.

Sinema ise hem ruhsal bozukluk temalarını aktarmak için bir araç hem de bazı durumlarda uzman kontrolünde bir terapi yöntemi olarak karşımıza çıkmaktadır. Kişide belirlenen ruhsal bozukluğa göre filmler izlenip hasta tarafından çeşitli sorulara cevap verecek biçimde yorumlatılarak, kişinin hastalığında bir adım ileri gidebilmesi için önemli bir yöntem olmaktadır. Hastalar böylece saklamakta, bilmeden yaşamakta, yansıtmakta ve çözümlemekte zorlandığı duygularla karşılarında gördüğü örnek bir yaşam öyküsünde görüp algılamakta ve çözebilmektedir. Özdeşleşme, katarsis, iç görü, bütünleşme süreçleri ile yavaş yavaş kendine sinemadaki olay ve karakterden pay çıkartarak yalnız olmadığını hissederek duygusunu açığa vurabilmenin, ifade etmenin bir yolunu bulabilmektedirler.

Sonuç olarak ruhsal bozukluklar kişiyi, kişinin çevresini ve mekanı şekillendirebilmektedir. OKB ise bunlardan biri olarak karşımıza çıkmakta ve durumu yaşayan kişiye büyük sıkıntı ve sınırlılıklar vermektedir. Sinemada da sıklıkla karşımıza çıkan bu bozukluk sahibi kişiler, hem sinemada izleyiciye durumun zorluğunu aktarabilmekte hem de sinema ruhsal bozukluğa sahip kişilerde bir terapi olarak kullanılabilmektedir.

SİNEMA MİMARLIK ARAKESİTİNDE OKB TEMASININ MEKANSAL İNCELEMESİ

Sinema, çeşitli konularda filmler ortaya konmasını sağlayabilen, psikolojik durumları, ruhsal bozuklukları, duygusal karmaşaları da incelemeye müsait, bir sanat dalıdır. Bu bağlamda, OKB temsillerini de sinemada görebilmek mümkün olmaktadır. Bu temsilleri de insan ve mekan arasındaki bağlantıyı keşfederek, sinemaya mimarlık perspektifinden bakarak hem bu ilişkiyi gözlemlemek hem de mekansal tasarımları inceleme fırsatı sunabilmektedir. OKB'nin, birey üzerindeki belirli davranış kalıpları, oturmuş düzen ve tekrar eden ritüeller, karakterlerin mekanla olan iletişimine de yansımaktadır. Bu nedenle sinema ve mimarlık arasındaki bağlantıda bu ruhsal bozukluğa ait mekansal tespitler yapmak, çeşitli durumlar sunan ruhsal bozukluklardaki mekansal tasarım anlayışını sorgulamak açısından önem kazanmaktadır.

Sinemada işlenen OKB teması, izleyiciyi karakterle ruhsal bağlamda empati kurmaya yönlendirmektedir. Kişinin oldukça gündelik, çoğu durum için sıradan ve basit anlarda neler hissedebileceğini gösterebilmektedir. Karakterin ne gibi mekanlarda veya ne tarz sosyal çevre ve iletişimlerde zorlandığını, bu durumlarda neler hissettiğini ve kaçışının neresi olduğunu aktarabilmektedir. Böylece, psikolojik durumların temsili olarak kabul ettiğimiz durumlarda bu tarz filmler, kişilerin farklı durumlarla yüzleşen çevresindeki diğer kişilere olan yaklaşımını, göz ardı ettiği durumları daha fazla farkına varmasını sağlayabilmektedir. Bununla birlikte başlık 2.2'de daha detaylı bahsedilen terapik süreçlere de katkı sağlayabilmektedir.

Bu bölümde de seçilen üç filminden belirlenen donmuş görüntülerin, sahnelerin, incelemesi yalnızca terapi alanı için ya da izleyicide empati kurmak için fayda sağlayacak eser parçaları değildir. Sinemadaki mekan, plan, görüntü tasarımı için

alıřan ya da mimar gibi gerek hayattaki planlarda tasarımsal alıřmalar yapan kiřiler iin de fayda saėlayacaėı dřřnlmektedir. Bylece ruhsal temalar, farklılıėı olan bireylerin ve mekan kullanımlarının keřfi iin birer ara olarak sinemada yer edinilen temalar olmaktadır. Bylece mekanın algılamak ya da tasarlamak iin yeniden dřřnlmesi, eřitli hususlara dikkat edilmesi saėlanabileceėi dřřnlmektedir. Ayrıca belirlenen donmuř grntlerde mekansal okumalarla birlikte dikkat edilmesi gereken unsur kadraj dzenlemesinin de bir film iin byk nem tařıdıėıdır. Bu tasarımı yapan grnt ynetmeni, ynetmen, sahne tasarımcısı gibi kiřiler, sınırları olan bir sanal mekanda (kadrāj) birer mimar gibi mekansal tasarım yapmaktadırlar. İřin ortaya ıkıřında da mimar ve ynetmen arasındaki bu benzerlikler de nemli olmaktadır. Sinema ve mimarlık arasındaki etkileřimi de daha belirgin hale getirerek, eřitli deřifreler, sorgular ve gzlemler yapmaya olanak saėlamaktadır.

Filmler mekansal okuma yapmaya elveriřli olması, sinematografik gelerin bilinli ve bir anlatım iin seilerek kullanılması, OKB'ye sahip kiřilerin mekanlarda kendi durumlarına uygun izler bırakması, hastalıėın farklı bakıř aıları ile incelenip yorumlanarak ifade edilmesi sebepleri ile seilmiřtir.

Ařaėıdaki bařlıklarda detaylı biimde incelenen her film zelinde OKB ile yařayan karakterlerin hayatlarından paralar, zorlukları, kendi dzenleri ve ritelleri, mekanla olan etkileřimleri ve ynetmen kontrolnde belirlenen ruhsal durumların mekansal yansıyıřları incelenmiřtir.

4.1 ‘‘House That Jack Built’’ (Jack’in Yaptıėı Ev) (2018)inemade Mekansal Algı

‘‘The House That Jack Built’’ Trke eviri adı ile ‘‘Jack’in Yaptıėı Ev’’ Lars von Trier’in bir filmidir. Trier auter bir ynetmen olarak, filmlerinde sıklıkla psikanalitik yaklařımlarda bulunacaėı temaları semektedir. Ynetmenin kendi gemiřinde de problemlili aile yapısı ve evresi olması sebebiyle bu tarz filmler zerinde byk alıřmalar yapmaktadır. rnek olarak ynetmen, 2009 yılında verdiėi bir rportajında Antichrist’in (2009) senaryosunu depresyondan ıkmak iin kaleme aldıėını sylemektedir (Lumholdt, 2015: 266). Ynetmen bu filmine dek pek ok filme eřitli ruhsal durumlarla savařmakta, yakın evresinde gzlemlemekte ve devamlı olarak ruhsal bozukluk temaları ile i ie olmaktadır.

Bu filmde de bu temalardan yararlanan yönetmen, yer yer cinsiyetçilik, şiddet gibi kavramların açık açık sahnelenmesi sebepli eleştirilere de maruz kalmıştır. Film 2018 yılında dram-gerilim türü ile vizyona girmiştir ve yönetmen bizzat senaryosuna da büyük katkı sağlamıştır. Matt Dillon (Jack) başrolde yer alarak, OKB ile savaşıyor bir bireyin yaşantısından kesitleri bizlere göstermektedir.

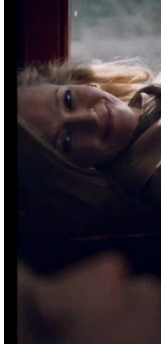
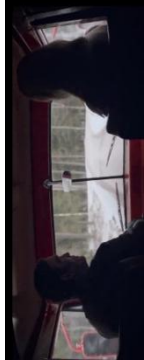
Lars von Trier'in bu filminde, yönetmenin kendi sinema pratiğini ve filmografisini yansıtan, özgün bir yapıya sahip bir film olarak değerlendirilmektedir. Bu film, von Trier'in sinemaya bakış açısının özünü ortaya koyarken, aynı zamanda yönetmenin bireysel personasını şekillendirme sürecine de ışık tutmaktadır. The House That Jack Built, yönetmenin önceki filmleri olan Dogville, Manderlay, Dancer in the Dark ve Antichrist gibi yapımlarla tematik bir bağ kurarken, bir seri katilin hikâyesini anlatması açısından Amerikan kültürüne özgü bir anlatı evreninde geçmektedir. Fakat felsefi diyaloglarla şekillenen, OKB gibi bir temayı konu alan film olmasıyla, tipik Amerikan seri katil filmlerinden ayrılmaktadır.

Filmde, OKB ve aşırı titizlik takıntılarıyla mücadele eden Jack adlı bir seri katilin, on iki yıla yayılan beş önemli cinayeti işleyişi anlatılmaktadır. Jack, aslında mimar olmak isteyen ancak annesinin yönlendirmesiyle mühendislik kariyerine sürüklenen bir karakterdir. Bu süreçte, idealize ettiği kusursuz evi inşa etme hayalini sürdürür. Jack'in bu yolculuğu, belirsiz bir varış noktasına doğru ilerleyen ve film boyunca felsefi diyaloglarla derinleşen Verge (ya da Vergil) adlı bir karaktere anlatılır. İzleyici, Jack'in kendi hikayesini anlatırken, aynı zamanda bu anlatının etrafında gelişen felsefi tartışmalara da tanıklık eder. (Aydın & İlbuğa, 2020). Filmde Dante'nin İlahi Komedi esintileri görülmektedir. Film rahatsız edici cinayet ve tipik Amerikan katil filmi yorumlarından sıyrıldığında, aslında Verge yani Jack'in iç sesi, özü ile olan konuşmalarda sanat ve estetik üzerine felsefi konuşmalar yaparken aslında çocukluğuna ait bir hissiyatı ve ruhsal durumunu aktarmak hedeflenmektedir. Dante'nin romantizm ile aradığı özü aktarması gibi. Filmde ayrıca Jack öldürdüğü kişilerle birlikte yedi büyük günahı temsil eden duyguları da öldürdüğünü düşünmektedir. (Aydın & İlbuğa, 2020) Film ayrıca karakterle bağ kurmayı da sağlayarak, izleyici içerisindeki obsesif ve zarar verme, bundan mutluluk duyma dürtülerini de Jack'in obsesyonlar sebebiyle neredeyse yakalanacak olduğu cinayet ile açığa çıkarmaya çalışmaktadır. (Filmler ve Filmler, Bölüm 6).

Film, OKB sebebiyle hayatı yok oluşı giden bir karakteri anlatmaktadır ve yoğun obsesyonların duygusal ifadesi mekansal olarak bilinçli renk kullanımları ve kamera hareketleri ile mekanı hissettirecek biçimde aktarılmaktadır. Çalışmanın amacına uyacak mekansal okumalar yapmayı mümkün kılan film bu sebeple bir tercih olmuştur. Göstergebilimden yararlanılarak yorumlanan sahnelerde renk kullanımı ve kamera hareketleri bu filmde önemli olmaktadır. Bu kullanımlar ritüellerin ve obsesyonların görsel bir ifadesi olarak işlev görmektedir. Kırmızı ve mavi tonları kullanılan sahne dekorları ve mekanlar (gösterge) karakterin zihinsel durumunu yansıtmak için belirgin şekilde kullanıldığı gözlemlenmektedir. Kırmızı, kaygı ve şiddeti sembolize ederken, soğuk tonlar Jack'in zaman zaman içine kapanıklığını ve duyarsızlaşmasını (gösterilen) vurgular. Kamera hareketleri ise (gösteren) Jack'in kontrol arayışı ve obsesyonlarını izleyiciye aktarmada önemli bir rol oynamaktadır. Ani ve titrek kamera hareketleri kaygının arttığı sahnelerde bilinçli bir tercih olarak öne çıkmakta ve karakterin mekandaki tutumu ve hislerini de ifade etmektedir. Bu bağlamda, film mekânsal düzenlemeleri ve görsel kodları aracılığıyla, Jack'in zihnindeki OKB belirtilerini sinemasal bir anlatıya dönüştürmektedir.

Çalışma kapsamında hazırlanan tablolardan hareketle, Jack karakterinin OKB türü düzen-titizlik, zarar verme, şüphe temelinde gelişmektedir. Daha sonra detaylıca incelenen sahnelerde bu kompulsiyona sebep olan obsesyonlar, sahne detayları ve sinemekansal anlatım ile aşağıdaki tabloda kronolojik olarak özetlenebilir (Tablo 4.1).

Tablo 4.1 Jack' in Yaptığı Ev filmi sahne analizleri

No	Sahne	Mekansal Öğeler ve Temsil	Obsesyon/ Kompulsiyon	Ruh Durumu	Eylem	Sinematografik Okuma
1	 	Kırmızı araba ve dar iç mekan	Yetersizlik / Zarar verme/cinayet	Ruhsal dalgalan malar, kanıtlam a dürtüsü	Öldürme	-Öldürülen ilk kadın karakteri obsesyonu simgeler. -Obsesyonun ortaya çıkışı ve hissettiği dalgalanmalar kamera hareketlerindeki sarsıntı ile ifade edilmiştir. -Kırmızı renk krika ve kamyonet, cinayete dair hazzı simgeler.
2	  Jack' in cesetleri sakladığı soğuk oda	Kutu istifleri, soğuk oda	Kendine güven sorgulama / İstifleme	Karmaşa , çözüm bulama ma, panik	İhtiyacın in olmadığı pizza kutuları istifleme ve atarsa kötü bir şey olacağını düşünme	-İhtiyaç olunmayan kutuların üst üste muntazam dizilmesi, obsesyonların şiddetini ve OKB' nin karakter için özel olduğunu anlatır. -Planlar arası ani geçişler, obsesyonların kişide yarattığı etkiyi aktarır. -Mavi renk kutular, üst üste de dizilerek obsesyonların karakteri huzura erdirişini temsil eder. Mavi sakinlik ve huzur rengidir.

Tablo 4.1 Jack' in Yaptığı Ev filmi sahne analizleri (devam)

No	Sahne	Mekansal Öğeler ve Temsil	Obsesyon /Kompulsiyon	Ruh Durumu	Eylem	Sinematografik Okuma
3	 Jack' in bilinmezle mücadelesi temsili kapı	Kilitli kırmızı renkli kapı	Bilinmeyene erişme / Bilinmezlikle savaş	Merak, baş edememe, panik	Kapıyı zorla açmaya çalışmak	-Kapının bir kısmı kırmızıdır. Bu kırmızı renk de bilinmezliğe olan arzuyu simgeler.
4	 İlk cinayet anına ait sahneler	Nizami düzene sahip masa ve objeler	Mükemmel olma / Simetri ve düzen	Tatminsizlik	Objeleri simetrik olarak dizme	-Bu odada aşırı düzen ve simetrik yerleşimler mevcuttur. Hayallerini gerçekleştirilmeye çalışıldığı odada (maket yaptığı oda) aşırı düzen ve simetri, karakterin mükemmeliyetçi yönünü yansıtmaktadır.
5	 Jack' in ilhama tutunduğu, aydınlık sahnelerin çekildiği çalışma odası	Işık alan oda, çizimler, maketler	Mimarlık / Devamlı tasarım	Parçalanmış zihin, ruhsal dalgalanmal ar, huzur.	Devamlı olarak maket yapmak	-Jack' in çalıştığı oda, filmde parlak ve sıcak ışık gördüğümüz nadir odalardandır ve karakterin umut ve hedefini yansıtır. Obsesyonları kontrolünde cinayetler işleyen karakter, mükemmel eve (OKB ve narsistliğinin zirvesindeki hazzı) ulaşmak için beslediği umut, filmde ışık seçimi ile aktarılmıştır.

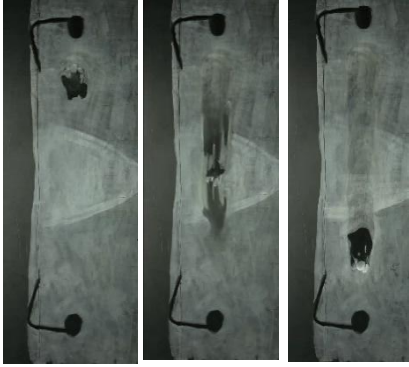
Tablo 4.1 Jack' in Yaptığı Ev filmi sahne analizleri (devam)

No	Sahne	Mekansal Öğeler ve Temsil	Kompulsiyon Obsesyon	Ruh Durumu	Eylem	Sinematografik Okuma
6	 Şüphe obsesyonu kontrolünde devamlı	Kan lekeleri, kırmızı kamyonet	Şüphe / Kontrol etme	Huzursuzluk	Delilleri polise yakalanma pahasına kontrol etmek için suç mahaline dönme	-Devamlı olarak delil kontrolü yapan Jack' in şüphe obsesyonu, kameranın kontrol edilen yeri çok yakın bir planla kayda alması ile aktarılır.
7	 Jack' in Yaşadığı apartman	Dış sirkülasyona sahip apartman	Tamamlama / Cinayet	Mutluluk, kendinde n eminlik, umursa-mama	OSB' sini gözle görülür biçimde yansıtmak	-Jack' in yaşadığı apartman, obsesyonların kontrolsüz artışı ve çevreden algılanmasının önemsiz olduğunu dış sirkülasyona sahip oluşuyla ifade eder. Işık azdır, bu durum Jack obsesyonlarda kaybolmuş ve farkında olmayışı anlatır.
8	 Kompulsiyonların tablosu	Düzlemsel çerçeve	Zarar verme / Öldürme, dizme	Mutluluk	Saplantılı ve narsist biçimde cesetleri (kompulsiyonlarını) dizer	-Cinayet sayısı kadar karga ölüsü OKB' nin şiddetini temsil eder. Çerçeve içerisinde boy sıralı cesetler, Jack' in bu hayat döngüsünde sınırlandırılmışlığı anlatmaktadır.

Tablo 4.1 Jack' in Yaptığı Ev filmi sahne analizleri (devam)

No	Sahne	Mekansal Öğeler ve Temsil	Obsesyon / Kompulsiyon	Ruh Durumu	Eylem	Sinematografik Okuma
9	 Jack' in devamlı yapıp yıkığı ev	Tamamlanmamış ev	Mükemmeliye tçilik, mimarlık / Kontrol etme	Tatminsizlik	Yapı yapma ve yıkma	-Yineleme kompulsiyonu kameranın aynı açısı ile farklı evlerin yapılıp yıkıldığı ve evler değişirken aslında karakterde değişen, iyileşen bir şey olmadığını temsil eder.-OKB nevrozunun saplantılı yineleme hareketi, ev yapılıp yıkma ile temsil edilmiştir.-İlk görselde basamaklar halinde inşa edilmiş ev duvarı, OKB' nin de basamak basamak arttığını ifade eder. - Görseldeki ahşap konstrüksiyon da düzen ve simetrisini destekler bir tasarımda olacak şekilde seçilmiştir.

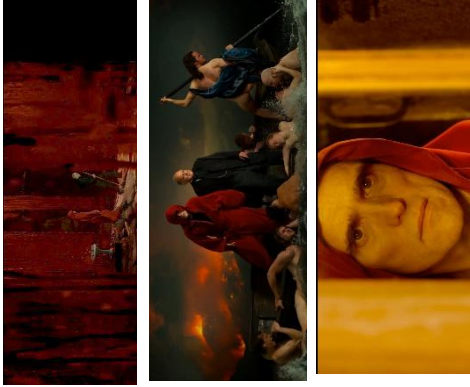
Tablo 4.1 Jack’ in Yaptığı Ev filmi sahne analizleri (devam)

No	Sahne	Mekansal Öğeler ve Temsil	Obsesyon / Kompulsiyon	Ruh Durumu	Eylem	Sinematografik Okuma
10	 Jack’ in cinayet kompulsiyonunu açıklayan animasyon	Sokak ve simetrik sokak lambaları, gölgeler	Zarar verme / Cinayet işleme	Ruhsal çöküş ve karmaşa	Ruhsal çöküş ve karmaşa	-Gölge -Cinayet işlemeden önceki obsesyonun artışı ışık altından geçerken önüne düşen ve kaçırarak istemediği gölge ile temsil edilirken cinayet sonrası pişmanlık yavaş yavaş arkasında kalan gölge pişmanlık hissinin onu takip etmesi olarak simgelenmiştir. Sonra OKB döngüsüne yeniden girer ve gölge (pişmanlık) azaldıkça gölge görünmez halden yeniden önüne düşer ve cinayet işleme arzusunun temsili bu öndeki gölge onu yeniden OKB’ ye yenik düşerek cinayete yönlendirir.

Tablo 4.1 Jack' in Yaptığı Ev filmi sahne analizleri (devam)

No	Sahne	Mekansal Öğeler ve Temsil	Obsesyon / Kompulsiyon	Ruh Durumu	Eylem	Sinematografik Okuma
11	 Jack' in yaptığı ev	Bedenlerle oluşturulmuş ev temsili	Mimarlık / Ev yapma/dürme	Huzur ve karmaşa	Öldürdüğü ü insan bedenlerin den ev yapma	-Bilinmezlik hissi yansıtan odada bir sahne oluşu karakterin bilinmezlikle olan derdinin çözülmesini göstermektedir. -Sahne bilinmezlik obsesyonu ile mücadelesinin boş bir uğraş oluşu odanın boş olması ile ifade edilmiştir. -Kompulsiyonları olarak ifade edilen öldürdüğü kişilerin bedeninden yaptığı ev de Jack' in zarar verme obsesyonunun sonsuzluğunu ve hastalık kontrolünde iyiye gittiğini düşündüğünde aslında yok oluşa yaklaşmasını simgelemektedir. Karakter artık hastalığın kurbanı olmuştur.

Tablo 4.1 Jack' in Yaptığı Ev filmi sahne analizleri (devam)

No	Sahne	Mekansal Öğeler ve Temsil	Obsesyon / Kompulsiyon	Ruh Durumu	Eylem	Sinematografik Okuma
12	 Jack' in iç dünyası ve sanat eseri ile duygu durumun temsili, mekansal tasarım ve ışık	Derin mağaramsı yapı, kırmızı odalar, demir parmaklıklılı pencereler, ışksız mekanlar	Haz-arzu / Anlam arama ve kayboluş	Mutluluk ve karmaşa	Haz ve iç dünyayı temsil eden hayali mekanlar -da dolaşma	-Işık: Klostrofobik mekanlar, derin kuyu ve belirli bölümlerdeki aydınlatmalar karakterin takıntılarındaki kayboluşunu simgeler. Ulaşmadığı hedeflerini karakterin hapsediği mekan ve penceresinden içeri giren ışık olarak simgeler. -Renk: Kırmızı renk bu sahnelerde karakterin üzerinde ve onun iç dünyasındaki mekanlardadır. Bu da karakterin hazzı üzerine artık kendine zarar verdiği bir yerde bulunduğunu anlatır. Bu da önceleri tutkuyla öldürdüğü kurbanların üzerinde yer alan kırmızı renk ile temsil edilmiştir. -Kusursuz mimariye hazlarında kendi kaybolarak ulaşan Jack' in durumu bir sanat eserinde karakterin yer alması ile simgelenmiştir.

Filmin yönetmeni Lars von Trier, filmiyle ilgili çeşitli röportajlarında, filmdeki şiddet tasvirlerinin izleyiciyi rahatsız etme amacını taşıdığını belirtmiştir. Bunu yaparken ışık ve renkleri, kritik çekim açılarını iyi değerlendirmeye çalışmış, başrol oyuncusuna da doğaçlama ile olay anını, obsesif duyguları iyi hissettirmede bir alan tanımıştır. Ayrıca, baş karakter Jack'in bir sanatçı olarak kendisiyle paralellikler taşıdığını ifade etmiştir. Bu bağlamda, filmde işlenen cinayetlerin birer sanat eseri olarak sunulması, von Trier'in sanat ve şiddet arasındaki ilişkiyi sorgulamasına olanak tanımıştır. Bunu da OKB'den yararlanarak yapmaya çalışmış, senaristiliğinde de yer alan Trier filmi bu olguda tamamlamıştır. Mekansal seçimlerde hassas davranarak hikayeyi gergin bir çerçevede izleyiciye aktarmayı hedeflediğinden bahsetmiştir (Rapold, 2018)

Filmdeki beş bölümden ilkinde Jack, yolda arabası bozulan bir kadına yardım eder ve kadının davranışları, tahrik edici sözleri onu cinayete yönlendirir. Jack arabada bulunan krikoyu (yönetmenin yapmış olduğu bir gönderme olarak İngilizce 'de "kriko", "Jack" anlamına gelmektedir) kadının başına vurarak onu öldürür. Bu bölümde cinsiyetçi, erkeklik gururu gibi yorumların bulunması ile yönetmenin olayı aktarış şekli itici veya olumsuz karşılanmıştır. Fakat bu bölümde esasında OKB'nin temsilini gördüğümüz çeşitli diyaloglar ve karaktere de yer verilmiştir. Yönetmenin eleştiriye maruz kaldığı bu kadın karakteri ve Jack ile olan ilişkisi, OKB'nin kişiye verdiği tekrarlayan ve kötü bir şey yapmaya, zarar vermeye iten saplantılı düşünceler şeklinde değerlendirilebilir. Burada kadın karakterin aslında Jack'in obsesyonlarının temsili olduğunu düşünmek imkansız değildir. Jack'i tahrik edici konuşmaları, obsesyonun sinemada bir karakter olarak temsili olarak değerlendirilebilir.

Bu bölüme ait OKB'nin sinematografik temsilinde kamera hareketleri, renk seçimi, mekandaki düzen, istifçilik, plan tercihleri, ışık kullanımı yer almıştır. Yönetmenin obsesyonun ortaya çıkışında verdiği dalgalanmayı da kamera hareketleri ile ifade etmiştir. (Tablo 3.1. Tablo sahne no: 1) Kırmızı rengi film boyunca arzu, haz, öldürme dürtüsü ve coşkuyu temsil etmiştir. Bu sahne için de cinayet objeleri ve bilinmeze duyulan hazzı simgeleyen obje kırmızı renkte seçilmiştir (Tablo 3.1. Tablo sahne no: 1-3). Jack'in ölü bedenleri dondurduğu soğuk odada istiflenen kutular, mekandaki düzen ile obsesyonun şiddetini temsil etmektedir. Yine renk tercihi ile, mavinin kompulsyonların hasta kişiye verdiği huzuru ifade etmesi

görülmektedir. Yakın plan çekimlerle de obsesyonun hasta kişide akıştan kopuşunu ifade edecek zamanlarda tercih edilerek durum vurgulanmıştır (Tablo 3.1. Tablo sahne no: 2). Karakterin mimarlığa olan obsesyonu, bu hayalini gerçekleştirdiği, hayalindeki evi tasarladığı, maket yaptığı ve diğer sahnelerle karşılaştırıldığında oldukça ışık alan odada sinematografik olarak ışık ile temsil edilmiştir. Işık ve umut aktarımı yapılmış, hedefe olan bağlılık ifade edilmiştir (Tablo 3.1. Tablo sahne no: 5).

İkinci olayda da Jack'in takip ederek yalnız yaşadığını öğrendiği bir kadını, kadına polis ve inanmayınca sigortacı olduğunu söyleyip onu kandırarak öldürdüğü görülmektedir. Plan tercihler ve renk ile ifadelerden söz edilebilir. Bu cinayetten sonra kompulsif davranışlarından ötürü evi terk edemeyen, delilleri temizlemediğini düşünerek devamlı eve dönüp kontrol eden Jack, polise yakalanmaktan son anda kurtulmaktadır. Her delili yeniden kontrolünde yakın planlar ile şüphe obsesyonu ifade edilmiştir. Kırmızı renk de Jack'in cinayet işleme konusundaki yardımcı eşyalarından olan kamyonette tercih edilmiştir. OCD pankartı ile bu kamyonetin yani rengiyle ifade edilmiş cinayete duyulan hazzın önünde duran karakterin OKB' den memnurluk ve teslim olmuşluk durumu temsil edilmiştir (Tablo 3.1. Tablo sahne no: 6).

Bu bölümde ayrıca öldürdüğü bedenleri koyduğu soğuk depoda açılmayan kapı daha göz önünde tutulmuştur. Jack bu kapıyı açamadığı ve bilinmezlikle baş edemediği için (OKB kaynaklı olarak yorumlanabilir) istifçilik hareketi olarak yorumlayabileceğimiz düzenli dizilmiş pizza kutularını dağıtmaktadır. OKB kişilerde bilinmeyene müdahale edememe, kişiyi ciddi biçimde krize sokabilmektedir. Bunun sonucunda da kişi için önemli olan kompulsiyon davranışları, obsesyonlara yetişememekte ve bu anksiyetenin de devreye girdiği anda kişiyi saldırgan ya da rutinlerine aykırı hale getirebilmektedir.

Bu bölümde Jack OKB'nin risk alma hareketleri ile azaldığından bahseder, artık deliller konusunda daha az titiz davranır ve obsesyonları sadece mükemmel ve istediği sanatı yapmak uğrunda onu yönlendirir. Bu sebeple öldürdüğü bir başka kadının fotoğrafını yeniden çekmek için onu sakladığı yerden çıkarıp fotoğrafı yenilemek ister. Bu süreçte de yolda gördüğü bir başka kadını araçla çarparak öldürür. Bu tavır tipik bir OKB davranışdır çünkü Jack başta geçip gittiği kadını yoldan geri dönerek öldürmektedir çünkü Verge ile konuşmasında da bahsettiği gibi

mükemmele ulaşması öldürme hissi geldiği anda bu eylemi gerçekleştirmesinden geçmektedir. Davranışlarındaki bu saplantılı istekler imkansıza, burada mükemmel sanattır, ulaşmanın yoludur. Davranış ve söylemlerdeki OKB okumalarıyla birlikte, mimari temsilde de bazı izler bu bölümde okunabilir. Jack yaşadığı apartmanın diğer dairelerin önünden geçen merdivenlerinde cesetleri rahatlıkla taşımakta ve asla yakalanmamaktadır. Bu Jack'in OKB de azalan ama narsistlikte artan hareketlerinin bir simgesi olabilir. Önceki bazı sahnelerde Jack'in hayvanlara acı veren tavırlara sahip çocukluğu gösterilmiştir. Jack OKB etkisiyle de aslında çevresinde görünmez kılınmış, iletişim yetenekleri kuvvetsiz ve mesleğine bile annesi karar veren bir birey olarak aslında tüm bu saplantılı ve suç içeren davranışlarına rağmen hayatın normal akışında görünmez kalmıştır. Apartman dairelerinden yansıyan gölgelerde hayatın normal akışında Jack de kendi normal yaşantısına devam eder ve görünmez haldedir (Tablo 3.1. Tablo sahne no: 7).

Üçüncü olayda ise Jack bir aile ile pikniğe giderek bir katliam yapar. İkisi çocuk biri kadın olan aileyi çocuklara avcılık öğretmek ile anlatıya başladıktan sonra öldürür. Renk kullanımı, düzen içeren sahne tasarımları ile dehşetin ifadesi sinematografik temsillerdendir. Kırmızı şapkalar yine öldürme hazzını ifade eder, bu kez daha planlı ve çocuklara bu durumu istekle öğretmek uyguladığı için heyecanının da ifadesi olarak yorumlanabilir. Öldürdükten sonra yine OKB'nin katı kurallarına uygun, simetrik ve saplantılı bir çerçeve oluşturarak dizdiği cinayet sayısını temsil eden kargalar ve boy sıralamasında bedenler, karakterin cinayetlerini (kompulsiyonlarını) dizerek OKB şiddetini, çerçeve de bu hastalıkla gelen sınırlamayı temsil etmektedir (Tablo 3.1. Tablo sahne no: 8).

Birkaç cinayet ardından karşılaştığımız sahnelerde mimarlık ile mükemmeliyetçilik obsesyonunun ifadeleri yer almaktadır. Karakterin devamlı yıktığı maket ve evler gösterilmektedir. Sahne, mekan, yapı tasarımları ve olay akışının bütününden okunan OKB'nin sinematografik temsilinden söz edilebilmektedir. Işık kullanımı da diğer sahnelerde bahsedildiği biçimde burada da okunabilmektedir. Bu sahnede devamlı yeniden yapılan maket ve evler OKB'nin tipik nevrozlarından, saplantılı başa sarmalarındandır. Asla tamamlanamama, Jack'in obsesyonlarında mükemmele ulaşamama dürtüsü ile mekandan ve davranıştan okunur. Ayrıca inşasını gördüğümüz evin yapılış aşaması da OKB kompulsiyonlarının tekrarlanmasına ithafta bulunur. Malzemenin basamak gibi dizilerek inşa edildiği

ev kompulsiyonların adım adım armasını, başa sarmasını ve asla tamamlanamamasını izleyiciye mimari biçimde aktarmaktadır. Mimarlık konusundaki ve cinayet konusundaki obsesyonlar, karakterin her ne kadar azaldığını söylese de obsesyonların onun hayatını ciddi biçimde etkilediği noktadadır ve tatminsizlik, ruhsal dalgalanmalar yaşayarak kötüye götürmektedir. Bu dalgalanmaları ışık kullanımları ile ifade etmeyi başaran yönetmen, her geçen olayda yavaş yavaş karanlık alanlar ve sahnelere yer vermeyi arttırmıştır. Aynı şekilde evin yıkılması da hem hikayede istenen bir durum olarak hem de OKB temsili olarak bir yıkılma ve baştan başlama olarak karakterin zihinsel çöküşünü ifade etmektedir (Tablo 3.1. Tablo sahne no: 9).

Dördüncü bölümde ise Jack, nasıl yaşanacağını bilmediği bir ilişki içerisinde, kendinden romantik bir ilişki bekleyen kadını öldürerek hikayeye devam etmektedir. Burada kişinin bilmediği duyguların anlatımı, Jack'in Jacqueline'in yanında bastonla yürüyüşü, kendinin asıl hedefinin onu öldürmek istediğinde de bastonu atışından okuyabiliriz. Bu mimari bir detay olmasa da karakterin duygularını aktaran bir aktarım yolu olmuştur. Ayrıca ruhsal olarak zorlanması artan ve obsesyonlarının esiri olan Jack'in, karanlık sokaklarda, aralarda daha sık geçen tekrarlayan alakasız sahnelerde durumu bize açıklanmaktadır.

Karakter önemli sahnelerden bir diğerinde, öldürme obsesyonunun ortaya çıkışından Verg'e karikatür üzerinden bir anlatımda bulunur. Bu karikatürde de ışık ve gölgeden yararlanılarak hastalık temsili yapılmaktadır. Karikatürde sokak lambaları altından geçen bir adamın kuşbakışı hali izlenmektedir. Jack'in cinayeti işlediği anki hali, gölgenin henüz olmadığı, sonra adamın önünden arkasına geçerek büyüyen gölge ile çektiği acılar ve zevk arasında gidip gelen duygulanımı arasındaki bağı temsil etmektedir. Cinayet sonrası gölgesini arkada bırakan adam sonra kısa süreli bir gölgesizlik ardından yeniden gölgenin peşinden oluşmasıyla yeni bir cinayete giden süreci başlatmaktadır (Aydın, 2020). Karakterin yaşadığı bu ruhsal süreç, animasyon ile ifade edilmiştir (Tablo 3.1. Tablo sahne no: 10).

Bununla birlikte son olaya geçmeden önce yeniden yıkılan bir ev ve önceki tüm tasarımların istiflendiği bir oda görülmektedir. Tablo sahne 5'te önceki sahnelerde görülen açılar ve mekanda geçmektedir. Burada Jack'in istiflediği maketler, onun bencil ve narsist kişiliğinin yanında OKB'nin getirisi ile kendine güvensizliği obsesyonları neticesinde oluşturduğu istifleme kompulsiyonları olarak

değerlendirilebilir. Burada ayrıca kurtuluşu OKB'sinde (cinayet ve mimarlık saplantıları ile) arayan karakteri yönetmen yalnızca mimarlık obsesyonu gibi bir alanda aydınlık ışık kullanarak aktarmaktadır.

Son olayda ise Jack toplu bir katliam için insanları gizli alanında toplamaktadır. Burada silahla öldürmeye çalışırken alan yetersizliğinden şikayet etmektedir ve uzun süredir açamadığı kapıyı açarak bilinmezliğe ulaşmaktadır. Oda, bilinmezlik ifadesinin sinemadaki temsili olarak boşdur ve sadece Verge kenarda oturmaktadır. Kendi iç sesi olan Verge ile karşılaşan Jack, filmin son sahnelerine geçerken içindeki öldürme saplantılarını mı, yoksa kurtuluşu mu seçeceği konusunda aradılığı yaşamaktadır. Bu sahneden sonra izlediğimiz mimari tasarım detayları ile dolu sahnelerle Jack'in psikolojik durumları oldukça açıklayıcı yansıtılmıştır. Jack'in film boyunca inşa edemediği o ev de buradaki sahnede OKB'nin bilinmezlik hissinin yansıtıldığı başlangıçta kapısı açılmayan bu boş odada, yine OKB'nin zarar verme saplantısı ile öldürdüğü onlarca insanın bedeniyle yapılarak tamamlanmıştır. Kompulsiyonlarının ifadesi olan ölü bedenler ve onlardan yapılan ev, hastalığın sinemada mimari açıdan en net karşılıklarındandır. Evin içine girdiğinde ise Jack iç dünyası, tutku ve saplantıları ile karşılaşmaktadır (Tablo 3.1. Tablo sahne no: 11).

Karanlık ışıktaki iç sesi ile ilerleyen Jack, kırmızı rengi bu sefer kendi üzerinde taşıyarak iç dünyasında yolculuğa çıkmaktadır. Klostrofobik mekanlardan geçilen derin kuyu ve tutkunun akışını temsil eden kırmızı mekanlar, Jack'in takıntılarındaki coşkuyu da simgelemektedir. Ayrıca yaptığı her şeyi sanat için yaptığını ifade eden Jack bir tabloda görülmektedir. Canlandırılmış bu tabloda Jack hedefine ulaşmış, ama karmaşık duygularla kalmıştır. Sinema öğelerinden ışık haz, hedef olarak kullanılmıştır. Karakterin ulaşamadığı bu haz ve hedef, pencere ardında kalarak mekânsal temsille ifade edilmektedir. Çocukluğuna duyduğu özlemi simgeleyen geçmişine ait sahneleri izleyen Jack, karanlık ile temsil edilen hazlarına ait dünyada OKB ve narsistliği sebebiyle olarak yok oluşa gitmektedir (Tablo 3.1. Tablo sahne no: 12).

Filmin son sahnesinde Jack'in iç dünyasını temsil eden bu hayali dünyada, Jack öncelikle tutkusunu yaşayıp sonra kurtulmayı hayal eder ve duvarlardan aşağı iner. Ancak iç sesinin de öncesinde dediği gibi bu tutkuyu gerçekleştirdikten sonra buradan çıkmak mümkün olmayacaktır. Jack tutkusu ve takıntıları peşinde

ilerlerken duvardan düşmektedir ve bu saplantılı durumu sebebiyle bu haz dünyasında kaybolmaktadır.

OKB esirinde hayatını feda eden karakteri konu alan film, sinema, mimarlık ve OKB konusunda başarılı ve ender örneklerden biri olmaktadır.

4.2 “The Aviator” (Göklerin Hakimi) (2004)

“ The Aviator” (2004), Türkçe adı ile Göklerin Hakimi filmi, Scorsess yönetmenliğinde Howard Hughes’un hayatını konu alan biyografik bir dram filmidir. Scorsess filme karakter ve ruh durumlarını merkeze alarak senaryoyu aktaran, ruhsal derinliklerden bahsetmeyi seven ve sık tercih eden auteur bir yönetmendir. Yönetmenin Katolik inanç ve çevresi sebebiyle hayatına yön veren çocukluk travmaları, onun sinematografisinde insan psikolojisini aktarma gibi bazı temel taşların yer bulmasına sebep olmuştur. Scorsess’in kariyerine baktığımızda toplumsal ve bireysel çatışmalara dair hikayeleri anlatma becerisinin bu film ile zirveye ulaştığını görebilmekteyiz. Karakterin ruh haline ait özenle tasarlanan mimari mekanlar hem karakterin yaşantısını hem de sahne özelindeki duyguyu ifade etmekte oldukça başarılı biçimde kurgulanmıştır.

Film 1920 ve 1940’lar arasında geçen bir dönemde ana karakter olan Hughes’un havacılık konulu sinema filmi çekmek üzerine olan başarı ve takıntılı serüvenini anlatmaktadır. Bu başarılar ve filmde karakterin çevre ve ilişkileriyle geçen olaylarda hem asıl başarı sebebi olan hem de sorun yaşamasına sebep olan şey ise karakterin yaşadığı OKB’dir. Filmde Leonardo DiCaprio’nun canlandığı Hughes karakteri, aşırı el yıkama takıntıları, mikroplardan korkusu ve düzen saplantısıyla seyircinin karşısına çıkmaktadır. Hughes’un lüks yaşamını yansıtan geniş ve modern mekanlara karşılık klostrofobik ve renk dengesi değişen mekanlar ise bu kusursuz ve ayrıcalıklı hayatın içerisindeki problem ve zorlukları, karakterin obsesyonlarının fiziksel dünyaya nasıl yansıdığını vurgulamaktadır.

Göstergebilimsel açıdan mekansal okumalar yapılırken filmdeki mekân kullanımı, simetrik düzenler, renkler (gösterge) ve kamera açıları (gösteren) Hughes’un zihinsel durumunun (gösterilen) görselleştirilmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Gösterge olarak değerlendirilebilecek Hughes’un çalışma alanları ve yaşadığı mekânlar belirli bir düzen içinde yerleştirilmiş, simetri vurgulanarak kontrol arayışı

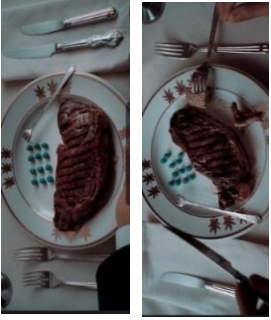
görselleştirilmiştir. Ancak, kriz anlarında bu düzenin bozulması, karakterin içsel çatışmalarını yansıtmak için kullanılmıştır. Kuvvetli bir gösteren olarak çekim açıları da bu dengesizliği pekiştirmektedir; hastalıkla olan ilişkisini ve sosyal yaşantısındaki bu etkiyi anlatmanın da bir yolu olarak bilinçli tercihler olarak yorumlanabilmektedir. Renk paleti de zaman içinde değişim göstermektedir: başlangıçta canlı ve parlak renklere sahip mekanlar birer göstergedir ve Hughes'un yükselişini temsil ederken, ilerleyen sahnelerde daha soluk tonlar kullanılarak psikolojik gerilim desteklenmiştir. Bu bağlamda, film, OKB'nin mekânsal temsillerini hem göstergebilimsel hem de sinematografik unsurlar aracılığıyla başarıyla yansıtmaktadır.

Hughes karakterinin OKB türü düzen-titizlik, mükemmeliyetçilik, kaygı temelinde gelişmektedir. Tablolardan sonra detaylıca incelenen sahnelerde bu kompulsiyona sebep olan obsesyonlar, sahne detayları ve sinematografik anlatım ile aşağıdaki tabloda kronolojik olarak özetlenebilir (Tablo 3.2.).

Tablo 4.2 Göklerin Hakimi filmi sahne analizleri

No	Sahne	Mekansal Öğeler ve Temsil	Obsesyon / Kompulsiyon	Ruh Durumu	Eylem	Sinematografik Okuma
1	 Parti alanına giriş	Kalabalık mekan, ağaçlar, kar, masalar	Kontrolsüz-lük ile baş edememe / Takıntılı olarak belirli alan belirleme	Kaygı, endişe, sinir	Odaklı yürüyüş ve partide her zamanki masaya oturma	-Çekimler arka plan yardımcı oyuncuların bulanıklaştırılmasından, kalabalık ve karakter için kontrolsüzlük anlamı taşıyan biçimde düzenlenmiştir. -Mavi renk huzur ve mutluluk kadar soğukluk ve uzaklaşmayı da temsil eder. Bu sebeple bu alanda mavi tonları tercih edilmiştir.
2	 Sinema odası ve kuşuklar	Sinema odası, kırmızı ışıklar	Kuşku / Elleri kontrol etme, titizlik	Endişe, kaygı, şüphe	Odak kaybı ve temizlik kontrolü	-Sinema ve mikrop takımları birlikte işlenerek, mikrop (negatif) farkındalığı, sinema ışığı ile keşfedilir. Bir takıntı diğerini ve bu hastalıklı durumun farkındalığını ortaya çıkarır. -Çekim açılarındaki tercih OKB' nin kişideki etkisini ifade eder. Obsesyonlar fazla iken karakter izleyiciye, tüm dünyaya üstten bakar. Kompulsiyonlarda ise bunun tam tersi gözlenecektir.

Tablo 4.2 Göklerin Hakimi filmi sahne analizleri (devam)

No	Sahne	Mekansal Öğeler ve Temsil	Obsesyon / Kompulsiyon	Ruh Durumu	Eylem	Sinematografik Okuma
3	 Takıntılı yemek düzeni	Düzenli masa ve sıralı bezelyeler	Düzen / Simetri	Panik, sinir	Yemeden vazgeçme, öfke	- Yemek konusundaki titizlik, tabağın düzen ve tipik ürün sayısı ile OKB şiddetini göstermektedir. Müdahale edilen düzen (yemeğinden alınması ve tabağın dağılması) karakter için bir kriz getirmektedir. Bu düzenin bozulması, dünyasının da bozulmasını aktarmaktadır.
4	 Temizlenme kompulsiyonu	Yeşil ve simetrik mekan tuvaleti, sabun, kapı kolu	Kirlenme / Temizlik	Endişe	El yıkama	- Yeşil renk huzur ve dinginlik temsilidir. Kompulsiyonlar hastayı rahatlatır ve sonraki krize kadar endişeyi giderir. Bu tuvalette de yeşil renk sakinleşme sürecini temsilen tercih edilmiştir. - Tipik bir OKB süreci bu sahnede yansıtılmıştır. Temizlenip temizlenmediğine emin olamayan karakter, tabağın müdahaleden sonra düzeninin bozulması sebebiyle bir kriz geçirmektedir.

Tablo 4.2 Göklerin Hakimi filmi sahne analizleri (devam)

No	Sahne	Mekansal Öğeler ve Temsil	Obsesyon / Kompulsiyon	Ruh Durumu	Eylem	Sinematografik Okuma
5	  Uçuş obsesyonu ve öfke	Sarmal tasarımlı mekan	Uçuş temasındaki mükemmel olma takıntısı / Takıntılı tasarım, cümle tekrarlama	Panik ve geçici rahatlatma	Kontrolsüz öfke, cümle tekrarlama düşme	-Obsesyon fazla iken kamera karaktere yukarıdan bakmaktadır. -Kıvrımlar öfkeyi temsil ederek kurgulanmıştır. -Tasarım simetrik ve sarmal olarak şekillenmektedir. OKB' nin döngüsünü temsil eden mekan tasarımı yapılmıştır.
6	  Kavga sahnesi	Simetrik ve yeşil mekan	Kontrol kaybı / Kontrol, ses cihazı ile partneri dinleme	Öfke, sınırlanma	Sınırlanma, tartışma	-Yeşil renk hastanın güvenli alanını sergiler ve kavga sürecinde bu alandan uzaklaşmamaktadır. -Simetrik mekan tasarımı hastalığın tekdüzelikliğini simgelemektedir. -Kırmızı renk kadının kavgaya ait şehvetini ifade etmektedir.

Tablo 4.2 Göklerin Hakimi filmi sahne analizleri (devam)

No	Sahne	Mekansal Öğeler ve Temsil	Obsesyon / Kompulsiyon	Ruh Durumu	Eylem	Sinematografik Okuma
7	 OKB kontrolünde yok etme	Ateş, bahçe, karanlık hava	Terkedilme ile baş edememe / Zarar verme-yok etme	Kaygı ve geçici rahatlama, stresi erteleme	Ateşle yok etme	-Sevgilisi tarafından terk edilen karakter, terk edilme ile baş edemeyip, o kişiyle bağdaştırdığı tüm eşyalarını yakar. Yeni kıyafet ve yeni hayat eşleşmesi yapar. Buradaki sahne ateşin önünde gözüken karakterin netlikten uzak oluşu alevin (korkusunun) ışığı ile oluşan gölgesi ile ifade edilmektedir.
8	 OKB' nin farkına varış	Kalabalık komşu oda, sakin karakter odası	Kontrolsüz-lük / Karmaşaya tahammülsüzlük	Kaygı	Telefonla konuşma ve endişelenme	Arka plan karmaşayı gösterecek biçimde ayarlanmış, karakterin endişesini yansıtmıştır.

Tablo 4.2 Göklerin Hakimi filmi sahne analizleri (devam)

No	Sahne	Mekansal Öğeler ve Temsil	Obsesyon / Kompulsiyon	Ruh Durumu	Eylem	Sinematografik Okuma
9	 Dizilmiş şişeler ile zihin yansımaları	Dizilmiş şişeler	Fazla ve saplantılı düşünme / Sıralama	Kaygı, çok düşünme	Şişe sıralama, düzen yaratma	-Düşünme ve delilik arasında kafa sesinin yansıması, mekandaki dekor olan şişelerin sıralanması ile ifade edilmektedir. -Odanın renk ağırlığı kırmızı tonlarında tercih edilmektedir. Bu da delilik arasında kendi hedeflerine ait olan takıntıları karşılamaktadır.
10	 OKB' den kurtuluş	Sinema odası, koridor (kadroaj tasarımı)	Hayallere ulaşma / Sürekli düşünme ve sosyal çevreden uzaklaşma	Endişe, sıkışmışlık ve aydınlanma	Kendini hapsetme , sürekli düşünme	Çekim açısı hastalığı yaşayan karakteri üstten görecektir biçimde ayarlanarak, mekanda kültürmektedir ve bu da kompulsiyonlar etkisindeki karakteri ifade etmektedir. -Bu durumdan kurtulmaya başlanması da karakterin mekânının diğer karakterle olan konuşmasında mekanla aynı çerçevede birleştirilerek yapılmaktadır.

Tablo 4.2 Göklerin Hakimi filmi sahne analizleri (devam)

No	Sahne	Mekansal Öğeler ve	Obsesyon / Kompulsyon	Ruh Durumu	Eylem	Sinematografik Okuma
11	  Dağınık oda	Dağınık ve çöp dolu oda, asimetrik asılı bantlar	Mükemmeliyetçilik / Kirlenme	Karmaşa, huzursuzluk	Dağıtma	-Karakter iyiye gitmeden önce titizlik takıntısı bile olsa kontrolden çıkarak ruhsal durumundaki karmaşa ile evi de karmaşık hale getirir. Yetersizlik ve hayali ile baş edemeyişi, ruhsal karmaşası mekandaki dağınıklık, tepeden olan çekim açısı (mekan kişiye hükmeder) ve çeşitli nesnelerle bir ağ kurulması ile tarif edilmiştir.
12	  Özgüven ve geri kazanımın ışık ile temsili	Loş ışıklı oda, ayna, lavabo	Gelecek ve plan kaygısı / El yıkama, sayma	Dinginlik ve OKB ile baş edebilme	El yıkama	-Karakterin OKB' den kurtulmaya başlaması, hayatındaki kadına güven artması ve kadın yokken ışığın gitmesi ile aktarılmıştır.

Karakter film boyunca bir hayalin peşinden koşmaktadır. Uçuş konusunda büyük hedeflerinden bahsedilmektedir. Sinema konusunda da bazı saplantılı düşüncelerini gerçekleştirmeye çalışmaktadır. Maddi anlamda sorunu olmayan, çevresi ile ilişkisi bu sayede bir seviyeye kadar gelmiş olan karakter, sosyal anlamda zorluk çekmektedir. Kız arkadaşı ile arasında olanlar, OKB'si sebebiyle etkilenmekte ve karakter istediği yolda gitmek için çabalarken hastalığın da etkisiyle düzeni bozularak kötü bir hale düşmektedir. Belirli donmuş sahneleri tablolaştırılan filmde, renkler ve çekim açısı, OKB ile mekan, kişi, ruh hali dengesini kurmada büyük önem taşımaktadır.

İlk sahnede bir kutlamaya katılan karakter, kalabalık ve sosyal ortamlardan hastalığının da getirdiği etkilerle rahatsız olmaktadır. Bu mekanda kontrol kaybindan korkan karakterin duygusu kalabalık ve gürültülü bir ortam oluşturularak ifade edilmektedir. Mavi tonlar soğukluk ve uzaklaşmayı ifade etmekte kullanılmıştır. Mekana yağın kar da kontrolsüzlüğü ifade etmektedir. Kalabalık bir ortam oluşu karakterin odaklanmasını güçlendirirken çekimlerde arka plan bulanıklaştırılmadan her detay izleyiciye verilerek kaydedilmiştir. Bu da karakterin endişesini mekana bağladığı için özellikle belirlenen bir yöntem olmuştur (Tablo 3.2 Tablo sahne no: 1).

Sonraki sahnede sinema odasında izlediğimiz karakter düşünce ve takıntılı hayalleri ile baş başadır. Kırmızı renk mekanda bu hazzı ifade etmeye yaramaktadır. Çekim açılarının özelliklerinden yararlanılan filmde obsesyonlar fazla iken karakter kameraya (tüm dünyaya) üstten bakar biçimdedir. Kompulsiyonlar fazla ve karakter bu hastalık kontrolünde zayıfken ise kamera karakteri üst açıdan çekmektedir. Burada filmin başında obsesyonlarına sadık ve hasta olduğunu çok da düşünmeyen karakter kameranın onu alt bir açıdan çekeceği biçimde sinema koltuğuna oturmuştur. Obsesif biçimde hayallerini düşünürken aklına gelen başarısızlıklar, onu kirli olma dürtüsü ile bir araya getirmektedir. Saplantılı olduğu sinemaya ait bir perdeden yansıyan ışıkla (obsesyonun verdiği dürtü ile) ellerindeki kompulsif düşüncelerle hissettiği kire bakar (Tablo 3.2 Tablo sahne no: 2).

Bir diğer sahne de yine bir kutlama yemeğinde, tabağına müdahale edilmesi ile simetri ve düzen obsesyonunun tetiklendiği sahnedir. Karakter belirli sayıda ve düzende besinleri içeren yemek tabağının düzeninin bozulmasıyla ciddi bir panik ve öfke hali yaşamaktadır. Mekansal temsil kadar önemli olan dekorlarla yaratılan

bir temsil de burada hastalığın biçim ve şiddetini göstermektedir (Tablo 3.2 Tablo sahne no: 3).

Önceki sahne ile hastalığı tetiklenen karakter, düzenine müdahale edilmesi ile kirlenmişlik hissine kapılmaktadır. Kendini tuvaletlere atan karakter kirlenme obsesyonu ile yüzleşmektedir. Defalarca el yıkadığı sahnede belirli bir ritüele sahip oluşu OKB'yi izleyiciye bariz biçimde hissettirmektedir. Hastalığın mekansal temsili de bu mekanda kullanılan yeşil renkle temsil edilmektedir. Yeşil renk huzuru simgeler. Rahatlaması için temizlik kompulsiyonu uygulayan karakterin içsel rahatlaması, mekanın rengi ile desteklenmektedir. Bununla birlikte ritüellerini simgeleyen mekandaki tekrarlayan renksel uyum içerisindeki duvar kaplaması ve kuşkuyu yok etmesini ifade eden arka plandaki tuvalet kapılarının açık bırakılması, yönetmenin mekanda OKB'nin kriz anında hastaya hissettirdiklerini anlatmak ve rahatlama sırasında önemsendiği duygu durumları izleyiciye hissettirebilmek için tercih edilmiştir (Tablo 3.2 Tablo sahne no:4).

Karakterin, bir sonraki sahnesinde tasarladığı uçaktaki kusursuzluk saplantısı, buna yönelik çalışma alanı, tavır ve öfkesine ait görseller eklenmiştir (Tablo 3.2 Tablo sahne no: 5). Burada önceki sahnelerde bahsedilen obsesyonların karakteri ele geçirdiği anlarda olduğu biçimde kameranın alttan bir açı ile karakteri çektiği açılar tercih edilmiş, obsesyon şiddeti sinematografik öğeler yardımıyla izleyiciye aktarılmıştır. Ayrıca öfkesi, mekan içerisinde karakterin arka planında patlayan kıvılcımlarla aktarılmıştır. Mekansal tasarımda ise karakterin film için mükemmel uçağı yapma çabasındaki bitmeyen döngüyü simgeleyen sarmal benzer bir tasarıma gidilmiştir. Karakter bu mekanda aynı döngü içerisinde aynı sorunları ve çabalarla yürüyüp durmaktadır. Mekan tasarımı da bu döngüyü besler niteliktedir.

Hasta karakter ve sevgilisinin bir kavga anına ait sahneleri seçilmiştir. OKB etkisiyle sevgilisini ciddi biçimde kontrol etmeye çalışan ana karakter, fark edildikten sonra sevgilisi tarafından sınırlandırılmaya ve yetkinliği azaltılmaya çalışılmaktadır. Bu durumla baş edemeyen karakterin durumu, kavga boyunca simetrik ve yeşil rengin hakim olduğu salonun belirli bir alanında kalmasıyla ifade edilmektedir. Mekanda yeşil renk hasta karakterin konfor alanından çıkamadığı bir durumu yansıtmaktadır. Simetrik ve düzenli duvardaki ışıklar, mekanda düzenli duran kanepeler ve kavga boyunca öfkelenmesine rağmen bu alandan ve tam ortadan ayrılmayan karakterin OKB etkisindeki güvenli alana olan his ve aynı

zamanda bencil duyguları ve karşı tarafa olan umarsızlığını ifade etmekte mekansal olarak destek sağlamaktadır. Kadın bu mekanla zıt bir renkle, kavgada her zaman kendini haklı gören erkek arkadaşının da tavrına zıt biçimde yer almaktadır (Tablo 3.2 Tablo sahne no: 6).

Sosyal ve duygusal ilişkilerde zorlanan karakter, sevgilisi tarafından terkedilmiştir. Bu ilişkiye ait kıyafetleri yakarak bazı düşünce ve hislerden kurtulmak istemektedir. Büyük bir ateşle tüm kıyafetleri yakan karakterin bu durumu, onun terkedilme ile baş edemeyişini, bunun sonucunda da zarar verme kompulsiyonunun ortaya çıkmasını izleyiciye göstermektedir. Ateş ise ruhsal durumunun bir yansıması olarak sinemada mekan konusunda tercih edilmiş bir öge olarak yorumlanabilmektedir (Tablo 3.2 Tablo sahne no: 7).

Diğer sahnede karakterin yüksek endişeye kapıldığı bir an gösterilmektedir. Karakter planları için telefonda konuştuğu arkadaşı ile durumu hakkında da konuşur. Kendisinin yetişememe, istediğine ulaşamama gibi durumları onu ve hastalığını negatif etkiler. Obsesyonların artışı, karakterin kafa seslerinin artmasına neden olur. Mekan olarak da başarılı biçimde yansıtılan bu duygu durumunda karakterin arkasındaki odada normalde beklenti dışı bir karmaşa ve insan topluluğu bulunmaktadır. Kendi bulunduğu alan oldukça düzenli bir oda iken arkadaki odanın gözükmemesi, kavga ve telaşe olması, koyu tonlara sahip renklerle dağınık bir alanda koşuşturan kişilerin olması, karakterin özel alanına müdahale ve kafasının içerisindeki kontrolü kaybeden düşünceleri simgelemek için ayarlanmıştır (Tablo 3.2 Tablo sahne no: 8).

Sonraki sahnede ise Hughes'un tam bir mental çöküşü izlenmektedir. Fazla ve saplantılı düşünme sonucu kendi ile baş başa kalarak özel sinema odasında kriz anları yaşayan ana karakter, tamamen çıplak biçimde perdeye yansıyan uçak ile ilgili görsellerin üzerinde yansıması ile her yeni düşünce ve başarısızlıklarını tekrarlamasını şişeleri odada bir yere oldukça düzenli dizerek bu sıkıntılı süreci geçirmektedir (Tablo 3.2 Tablo sahne no: 9). Kırmızı renk ve ışığın belirli biçimlerde karakterin bedeninde ona acı veren yüz ifadeleri eşliğinde yayılması da mekansal temsil olarak titizlikle düşünülmüş ayrıntılardandır. İkiye bölünen ekranda kriz anlarını geçirmeye başladığı dakikalarda Hughes bir arkadaşı ile konuşmaktadır. Onu hayata döndüren konuşmada da OKB'sini yenmesini sağlayan arkadaşı otorite simgesi olarak kameranın üstünde kalan bir açıyla çekilmişken,

Hughes hastalığın pençesinde ve bu diyalogla bu döngüden çıkmaya başlarken kompulsiyonların esirinde kameranın onu üstten çekmesi ile ekrana yansıtılmıştır (Tablo 3.2 Tablo sahne no: 10). Bu anlar özelinde “American Cinematographer Ocak, 2005” de yapılan bir röportajda, filmin görüntü yönetmeni Robert Richardson şu şekilde bahsetmektedir: *“Hughes'un zihinsel durumu bozulmaya başladığında, psikolojik etkiyi göstermek için ışıktan yararlandınız mı? Richardson: Howard'ın zihinsel çöküşü ile ışık tercihleri arasında kesin bir ilişki var. Örneğin, filmde Herkül olarak adlandırdığımız Spruce Goose'u inşa etmesi, zihinsel istikrarını ve sektördeki profesyonel konumunu korumak için çok önemliydi ve buna uygun parlak ışıklarla yüzey yansıtıldı. Howard'ın inzivaya çekildiği özel gösterim odasında ışıklandırma daha açık bir şekilde stilize edilmiştir. Howard bu odayı mesken edinmiştir ve bu noktada çıplaktır. Howard kapının bir tarafındadır, onlarla yüz yüze görüşmek istemez. Onların tarafı tamamen kırmızı ışıkla aydınlatılmış, bu da odanın ne zaman aktif olduğunu belirtmek için gösterim odasının dışına yerleştirilen kırmızı bir ampulle belli belirsiz yapılmıştır. Howard'ın tarafında bir projektör, havacılık filmlerinden renklendirilmiş savaş sekanslarının görüntülerini göstermektedir ve çeşitli çekimler sırasında vücuduna yansıtılmaktadır. Uçakların yerden yükseldiğini ve çıplak vücudunun üzerinden geçtiğini görüyorsunuz ve ışık huzmeleri odaya yayılırken yangınlar ve patlamalar onun hastalığının artışı gibi şiddetleniyor”* (Pavlus, 2005).

Kişisel izolesinden ayrıldıktan sonra odadan çıkan karakterin evin diğer alanlarında da OKB krizleri sonrası özellikle temizlik obsesyonlarında tatminliğe ulaşamayan bireylerde sık görülen kirletme ve dağıtma durumu gözlenmektedir. Oda tamamen kırmızı tonlarındadır ve tüm o düzen üzerinde pek çok çöp ve atık vardır. Bunlar, karakterin zihnini kirleten düşünceler olarak mekansal bir temsil biçiminde yorumlanabilir. Rastgele bir uçtan diğerine uzanan onlarca ip de çarpık zihin temsili olarak tercih edilmiştir (Tablo 3.2 Tablo sahne no: 11).

Filmde röportajdan da anlaşıldığı üzere ışık oynamaları büyük öneme sahiptir. Hughes'un iyileştiği ve kız arkadaşına güvendiği bu sahnede, karakter sosyal bakımdan zorluk yaşarken artık oldukça iyi bir seviyeye gelmesi durumu, kadın yanındayken ışığın varlığı ve kadın giderken ışığın sönmesiyle, ışık kullanımı ve ruhsal ifade arasındaki bağlantı yeniden aktarılmaktadır (Tablo 3.2 Tablo sahne no: 12).

Filmin son sahnesinde de çocukluğuna ait anıları gören Hughes, OKB ile savaşımdan başarılı olarak kurtulmaktadır. Film renk, kamera açısı ve ışıkla ruhsal durumu mekansal yansımalarla ifade yönü güçlü biçimde aktarılmaktadır. Geçmiş döneme ait doğru veri okumaları, yanıltıcı olmayan mekan ve kostüm seçimleri ile de bu anlatım yönü ve gerçekçilik kuvvetlendirilmiştir.

4.3 ‘‘As Good As It Gets’’ (Benden Bu Kadar) (1998)

‘‘As Good as It Gets’’ (1998) Türkçe adıyla Benden Bu Kadar filmi, James L. Brooks’un yönettiği ve Jack Nicholson’ın Melvin Udall karakterini canlandırdığı bir romantik komedi-dram filmidir. Brooks genelde karakter odaklı hikayelere yönelen ve insan ilişkilerini mizahi bir yolla anlatmayı tercih eden bir yönetmendir. Yönetmenlik kariyerinde daha önce komedi türüne ağırlık veren Brooks, As Good as It Gets ile ruhsal bozuklukları daha ciddi bir çerçevede işleyerek, bu bozuklukların bireyler arası ilişkiler üzerindeki etkilerini keşfetmiştir.

Melvin Udall, OKB’si olan bir yazardır. Melvin’in yaşamı, katı kurallarla ve tekrarlayan davranışlarla çevrelenmiştir. Örneğin, yalnızca kendi getirdiği plastik çatal-bıçaklarla yemek yer, sabunları bir kez kullandıktan sonra atar ve kapıyı üç kez kilitlemeden rahat edemez. Bu takıntılar, Melvin’in sosyal ilişkilerini büyük ölçüde zorlaştırırken, aynı zamanda hayatında sevgi ve arkadaşlık bulmasını da engeller. Karakterin dış dünya ile olan bağlantısını başarılı biçimde simgeleyen kendi yaşam alanındaki izole ve minimalist tarz, karakterin OKB ile olan ilişkisini göstermektedir. Melvin’in yavaş yavaş diğer karakterlerle ilişkiler geliştirmesiyle birlikte, mekansal temsiller de daha sıcak ve davetkar bir hal almaktadır. Bu dönüşüm hem karakterin ruhsal durumundaki değişimi hem de obsesyonlarının yumuşamasını görsel olarak desteklemektedir.

James L. Brooks’un karakter derinliği yaratmadaki ustalığı, As Good as It Gets’i sadece bir romantik komedi olmaktan öteye taşımakta, psikolojik bozuklukların bireyin dünyasını nasıl şekillendirdiğini ve iyileşmenin sosyal bağlar aracılığıyla nasıl mümkün olabileceğini etkileyici bir şekilde ele almaktadır.

Udall karakterinin OKB, ritüellerle şekillenen düzen ve titizlik, sosyal ilişkilerinde engel oluşturan mükemmeliyetçilik ve günlük yaşamını etkileyen kaygıyı açıklamaktadır. Film boyunca bu kompulsiyonları tetikleyen obsesyonlar,

karakterin belirgin davranışlarında ve çevresiyle olan etkileşimlerinde açıkça görülmektedir.

Filmde, ışık kullanımı ve mekânsal düzenlemeler karakterin ruh halini ve OKB'nin etkilerini yansıtmak için bilinçli olarak yapılandırılmıştır. Gösterge olarak değerlendirilebilecek Udall'ın evi, simetrik ve titizlikle düzenlenmiş bir alan olarak sunulurken, dış dünya onun için kaotik ve düzensizdir. Bu bağlamda, evin içi güvenli bir alan, ancak aynı zamanda bir hapisane işlevi görmektedir. Çekim ölçekleri de birer gösteren olarak karakterin zihinsel durumunu desteklemektedir; yakın plan çekimler Melvin'in tedirginliğini ve kompulsif düşüncelerini izleyiciye aktarmakta kullanılırken, geniş açılar onun konfor alanının dışına çıkışını ve rahatsızlığını (gösterilen) hissettiren anlarda tercih edilmiştir. Böylece, film, OKB'nin sinematik olarak nasıl temsil edilebileceğine dair güçlü bir örnek sunmaktadır.

James L. Brooks, bir röportajında filmi iyi ifade edebilmenin, oyuncunun anı yaşaması, OKB'yi hissetmesi ile mümkün olduğundan bahsetmektedir. Jack Nicholson ile bu konuda birebir çalışarak oyuncunun duyguları ifade edebilmesi, ritüelleri yaşayabilmesinden geçtiğinden, buna uygun bir ana karakter evi yaratılmasında titiz davrandığından bahsetmektedir. Böylece yönetmenin mekan konusundaki hassasiyeti de karakter ve mekan ilişkisini göz önüne çıkarmakta, mimari detayların kişiyi ve durumu etkileyebileceği anlaşılmaktadır (Seibold, 2024).

Udall'ın obsesyonlarının detaylıca incelendiği sahneler, yönetmenin sinematografik anlatımı ve sahne düzenlemeleri ile güçlendirilmiştir. Bu sahnelerdeki mekansal özellikler, Melvin'in zihinsel durumunu ve obsesyonlarının yoğunluğunu aktarmada önemli bir rol oynamaktadır. Kronolojik olarak filmde seçilen donmuş görüntülerle yapılan incelemeler aşağıdaki tabloda yer almaktadır (Tablo 3.3).

Tablo 4.3 Benden Bu Kadar filmi sahne analizleri

No	Sahne	Mekansal Öğeler ve Temsil	Obsesyon / Kompulsiyon	Ruh Durumu	Eylem	Sinematografik Okuma
1	    Karakterin mekanla iletişimini gösteren sahneler	Daire kapısı ve düzenli ev koridoru, dizili sabunlar, yer döşemesi taşlar, yemek masası ve plastik çatal kaşık	Temas, sayma, kontrol / El yıkama, kapı kilitleme, çizgilere basmama, sayma ve temizliğe güvensizlik	Huzur, kontrol sevgisi	Çeşitli kompulsif davranışları gösteren ritüeller ile meydana getirme	OKB davranışları bir düzene oturan karakterin sosyal becerileri geri kalmıştır. Mekanla etkileşimi karakterin yaşantı ve ruh durumunu anlamak için çeşitli sahnelerde açıklanmaktadır: - Kapıyı eve girişte 5 sefer kilitleyip açarak bir ritüelle yaşamaktadır. -Her defasında yeni bir sabun ile ellerini yıkayarak belirli biçimde ellerini temizlemektedir. -Yürürken insanlara ve çizgilere basmadan, belirli bir hatta yürümek durumunda hissetmektedir. - Hoşlandığı bir kadını görmek için gittiği restoranda titizliği sebebiyle her zaman kendi plastik çatal bıçaklarını getirmekte ve aynı biçimde dizerek yemeğini beklemektedir.

Tablo 4.3 Benden Bu Kadar filmi sahne analizleri (devam)

No	Sahne	Mekansal Öğeler ve Temsil	Obsesyon / Kompulsiyon	Ruh Durumu	Eylem	Sinematografik Okuma
2	  Udall' ın evi	Simetrik düzenli eşyalarla döşeli ev, dizili kitap ve plaklar	Düzen / Titizlik ve düzen, istifçilik	Düşünceli ruh hali ve kompulsiyon-la huzur bulma, anti sosyalite	Düzenleme ve yazma	OKB' li karakterin evi, ruhsal durum tam olarak betimler biçimdedir: Kahverengi tonları başarı, zihinsel sadelik ve uyarandan kaçınmayı temsil etmektedir. Minimalist tasarım da fonksiyonel ama kontrol kaybını önleyici olması için yapılmıştır. Simetri ve düzen perdeden küçük objelere kadar mekanda hakimiyet kurar. Mobilyalar arası boşluk da bireyin kontrol alanı yaratması ihtiyacı sebebiyle yapılmıştır. Düzenli gözükse de istifçilik boyutundaki kitap yığınları da OKB' nin bir mekan yansımasıdır.

Tablo 4.3 Benden Bu Kadar filmi sahne analizleri (devam)

No	Sahne	Mekansal Öğeler ve Temsil	Obsesyon / Kompulsiyon	Ruh Durumu	Eylem	Sinematografik Okuma
3	 Udall' ın çalışma odası	Dağınık düzendeki masa, istifli kitaplar, köpek	Yazma / Yazmak ve düzenden sapma	Düşünceli tavır ve yazıyı tamamlama stresi	Düzenle- me ve yazma	Belirli bir düzene sahip gibi gözükən odada güven veren ve sakin renk tonları OKB' nin kontrol alanını açık tutmaktadır. Diğer odalarda gözükən ekstra düzen burada bulunmaz çünkü yazma hali karakterin asıl güvenli ve kontrol alanıdır.
4	  Kaos sahnesi ve çocuk sesleri	Sarı taksi, çocuk kalabalığı ve sokak	Sosyallikten uzak durma / Dışarıdan ve temastan kaçınma	Obsesyonla rına karşı gelme ve çaba harcadığı için mutlu olma	Kadına yardımcı olma	Sosyalliğe karşı endişesine rağmen kadına destek olmaktadır. Arka plandaki sarı taksi hastalığı ve mutluluğu temsil etmektedir. Kadın Udall' a seslendiğindeki coşkusu da kadının arkasında bağırarak konuşan çocukların neşesi ile aktarılmıştır. Dış mekanın güvenilir ve mutluluk kaynağı olabileceği aktarımı yapılmıştır.

Tablo 4.3 Benden Bu Kadar filmi sahne analizleri (devam)

No	Sahne	Mekansal Öğeler ve Temsil	Obsesyon / Kompulsiyon	Ruh Durumu	Eylem	Sinematografik Okuma
5	 Final Sahnesi ve OKB' nin azalmaya başlaması, sosyalliğe karşı endişenin azalması	Işıklı ve kırmızı renkli çörek dükkkanı, sokak ve sokak ışıkları, karanlık dış mekan	Sosyallik korkusu / Temas ve dış ortamdaki kaçınma	Aşk ile obsesyon arasında kurtulma çabası, mutluluk	El ele tutuşma ve sosyalleşme bilme	Dış ortama karşı korkudan uzaklaşma, dışarısının geniş caddeler ve yoğun ya da kaotik olmayan ışıkları ile ifade edilmiştir. El ele tutuşarak kurduğu bağ, tedavi edici bir dengeli ifade etmektedir. İçeri girecekleri çörek dükkkanı da kırmızı renk ve parlak ışıkla, güvenli ve mutluluk verici bir sosyal ortam niteliği taşımaktadır.

Filmde ana karakter Udall'ın sosyal yaşantısındaki zorlukları, farklı komşuları ile olan ilişkileri, yaklaşmayı istediği kişilerle olan negatif tavırları, hastalığın etkisi sebebiyledir. Karakter bu durumları yavaş yavaş aşarak hastalığın pençesinden kurtulmaktadır. İlk sahnede karakterin film boyunca çevresi ile olan gerek temasla ilgili gerekse sosyal kısıtlarına ait kareler gösterilmektedir. Karakter titiz bir düzene sahip olduğu için dışarı ve dışarıya ait nesnelerle yeterince Rahat bağ kuramamaktadır. Kendi evi yani güvenli alanında ise konforunu arttırıcı çeşitli ritüellerle ilerlemektedir (Tablo 3.3 Tablo sahne no: 1).

Sahne do 2'de ise karakterin güvenli yaşam alanı yani evi gösterilmektedir. Yazarlıkla uğraşan karakter, evde tam simetrik ve biraz istifçi bir tavırla, kendine kontrol alanları yaratacak boşluklara da sahip alanları olan bir mekan tasarımı oluşturmuştur. Bu evin mimari tarzı, Udall'ın hastalıkla şekillenmiş karakterini mekansal olarak ifade etmektedir. İstifçi biçimde yığılmış kitaplar da OKB'nin kişi her ne kadar bu hastalıkla yaşamaya alışmış olsa da negatif taraflarının varlığını bildiğini izleyiciye gösterir biçimde mekanda yer almaktadır (Tablo 3.3 Tablo sahne no: 2).

Sahne no 3'te Udall'ın çalışma odası bulunmaktadır. Yazar olan karakter, yazmayı bir kaçış olarak görmektedir ve bu işi yaparken mutludur. Aşkı yazdıklarında tanımlayamamanın sıkıntısını çekse de bu durum onu hastalıktan uzaklaştıran, bilinmezlikle baş etmeye zorlayan bir durum olmuştur. Burada ruhsal durumu odasından okunabilmektedir. Evin diğer alanlarında kontrollü, simetrik ve sakin bir tasarıma gidilmişken, bu odada düzen biraz farklıdır. Büyük karmaşalar olmasa da karakterin genel ev düzenine daha aykırı bir dağınıklık mevcuttur. Renk tonları güven ve başarı hissini vurgulamaya devam etmektedir. Buna mekanda bir köpek oluşu da destek çıkmaktadır. Köpek bu bilinmez yolda karaktere yoldaş olmuştur. Arka plandaki renkli kitaplar bir uyumda dizilmemiş, çevresindeki objeler de simetrik olarak konumlandırılmamıştır. Daha organik bir mekan yaratılmıştır. Bu da karakterin yazmakla uğraşırken bir kenara bırakabildiği düzen ve titizlik saplantılarının mekansal bir okumasıdır (Tablo 3.3 Tablo sahne no 3).

Udall'ın dış mekanla bağlantısı kuvvetli değildir. Bir sonraki sahnede ise dışarıda mutlu gözüktüğü nadir anlardan bir tanesi gösterilmiştir. Aşık olduğu kadına destek olmak için kendisine kaotik gelen dış mekanda var olma çabası bulunmaktadır. Kalabalık cadde onun endişesini mekansal olarak ifade etmektedir. Sarı renkli taksi

kadının oğluna ait hastalığı ve aynı zamanda karakterin kadına destek olacağı için hissettiği mutluluğu simgelemektedir. Kadın ona seslendiğinde bir grup çocuk arka planda cümleleri tekrarlar ve gürültü ve kaos oluşturur ama bu kaos Udall'ın çekindiği ve sakındığı bir kaos olmamıştır. Bazı duygular için dış mekanda bulunabilmeyi göze almaktadır ve bunu katlanılabilir kılan kişiye hissettiği duygular da çocuk grubu ve sesleri ile mekanda temsil edilmiştir (Tablo 3.3 Tablo sahne no: 4).

Filmin final sahnesi olan 5 no'lu sahnede ise Udall artık sevdiği kadınla beraberdir ve OKB'sini büyük oranda kontrol edebilmektedir. Kaotik ve kirli gözüken dış dünyada sevdiği kişiyle olan teması ona denge kurmada fayda sağlamaktadır. Dış mekandaki karanlık havayı aydınlatan düzenli ve yorucu olmayan ışıklar, geniş ve sakin caddeler onun dış mekana olan yeni duygularını vurgulamaktadır. İçeri girecekleri çörek dükkanı da kırmızı bir renkle yeni hayata duyulan merakı temsil etmektedir. Karakter bu sahne ile filmin sonunda izleyiciye sonraki yaşamında izleyeceği adımları aktarmakta, hastalığın sıkıntılı durumları ve kısıtlarından kurtulabildiğini aktarmaktadır (Tablo 3.3 Tablo sahne no: 5).

Psikolojik bir davranış bozukluğunu, eğlenceli taraflarıyla da ele almayı başaran bir film olarak As Good As It Gets, mekansal tasarım ve karakter ve mekan uyumu açısından başarılı bir film olarak değerlendirilebilir.

4.4 Bölüm Sonucu

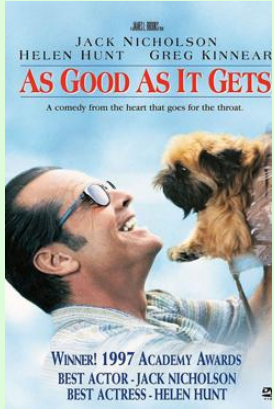
Bu bölümde seçilen filmler ve bu filmlerde belirlenen donmuş sahnelerde mekansal okumalar, OKB'nin mekana yansımaları doğrultusunda yapılmıştır. Çalışmanın amacına uygun olarak karakterlerin hastalıkla ilişkileri, ruhsal durumları ve anlık duygularının izleyiciye aktarımında ne gibi sinematografik öğeler yardımıyla mekansal işlemler yapıldığına ait çözümlemeler yapılmıştır. Farklı kişilerde aynı ruhsal bozukluğun nasıl seyredilebildiği ve bunun farklı yönetmenlerle çeşitli türlerde filmlerle izleyiciye nasıl aktarılabilceği gösterilmiştir.

Ayrı ayrı irdelenen konular, sinemanın mekanla ilişkisini anlamayı kolaylaştırmıştır. OKB üzerine yapılan detaylı incelemeler ve bunun sinemaya aktarıldığı eserlerde belirlenen ortak konular, göstergebilim ile incelenmiştir. Bu sayede sinema ve mimarlık ilişkisi farklı bir konu bağlamında incelenmiştir.

Böylece mimarlar kadar farklı meslek grupları için de bakış açısını zenginleştirecek bir çalışma yapılması hedeflenmiştir. Mimari mekan ve sinemadaki mekanı çeşitli koşullarda irdelemek, mimarlar için mekanın kişiyle olan bağlantısını anlamayı derinleştirebilecektir. Donmuş sahnelerdeki sinematografik öğelerle yapılan çözümlemeler, sinemada görüntü yönetmeni, yönetmenler, ışık ve mekan düzenleme konusunda çalışmalar yapan meslek grupları için de mimarideki gerçekçi bakış açısı ve mekanların kullanımına yönelik değişik fikirler verebilmesi de öngörülmüştür. Sınırları büyük oranda belirleyen OKB konusu da tıpkı sinemanın terapinin bir parçası olarak kullanılabilirliği gibi hasta kişiler için destekleyici bir çalışma olarak kurgulanmıştır. Bunlarla birlikte sinemada değinilen konulardaki yaklaşımların insanın duygu ve düşüncelerine etkilediği kaçınılmazdır. Ruhsal bozukluklara ait çıkarım, deneyim ve sonuçları izleyiciye aktarabilmek, mekansal olarak hastanın belirlediği sınırları gösterebilmek, hastalık sahibi kişi veya çevresindekiler için de bir kaynak olabilecektir. Ruhsal bozuklukların geneli için veya rahatsızlık teşhisli olmayan kişiler için fark etmeksizin insanların sınırları da mimarlık ve sinema arakesiti ile OKB sınırlılığında ortaya konmuştur.

Tablolar eşliğinde yapılan çalışmada, filmlerin detaylı karakter analizleri, anlık okumalar, ruhsal durumlar ve mekansal temsillerin yapılması sağlanmıştır. Göstergebilim yöntemine dayalı mekansal okumalar, aşağıdaki tabloda özet biçiminde ifade edilmektedir (Tablo 4.3.). Bir arada üç disiplin kurgusu da böylece aktarılabilmiştir. Mekan ve sinemanın yaratıcı ve ayrılmaz bütünlüğü, çeşitli bilgi düzeyi, ilgi alanlarına sahip kişiler için de okumayı kolaylaştırıcı biçimde bu tablolarla aktarılmıştır. Korku/gerilim, macera/dram ve komedi alanlarından seçilen üç farklı filmdeki mekansal çözümlemelerde hastalığın çeşitli boyutları aktarılabilmiş, çeşitlerine yer verilerek mekansal farklılıklar ve hastaların ihtiyaçları incelenebilmiş, farklı aktarım tekniklerine değinilerek çalışmanın derinleşmesi mümkün olmuştur.

Tablo 4.4. Filmlerin göstergebilim açısından incelenmesi

	SAHNE	GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
 (Detaylı inceleme: Tablo 4.1.)	1	Kırmızı ve sıkışık iç mekan	Sarsık kamera hareketleri	Obsesyon artışı, yetmezlik duygusu
	2	İstifli mavi kutular, düzen	Karakterin alttan çekilmesi,	OKB'nin verdiği huzur (mavi), kafa karışıklığı
	4 ve 5	Düzenli çalışma odası, simetri	Gün ışığı, sıcak renkler	Parçalanmış zihin, ruhsal dalgalanmalar, huzur, umut
	8	Çerçeve, ölü hayvanlar, sıralama	Çekim açısı, kırmızı şapka	Zafer ve tutkuda sınırlanma
	12	Mağara, ışıksız alan, parmaklıklar, kırmızı lavlar	Genel çekim açısı, kısıtlı ışık kullanımı, yakın planlar	Ulaşılamayan hedefler, hapsolme, tutkuya esir
 (Detaylı inceleme: Tablo 4.2.)	1	Kalabalık, ağaçlar, kar, mavi tonlar	Geniş plan, odaklanmayı gösteren kamera hareketleri	Kaos, soğukluk ve uzaklaşma, kontrol kaybı, endişe
	4	Yeşil, simetri, karolar, sabun, kapı kolu	Simetrik ve düzenli mekan, yakın planlar	Huzur, duygu regülasyonu
	5	Sarmal tasarımlı mekan, kıvılcımlar	Çekim açısı, alev-ışık kullanımı	Mükemmele ulaşma, öfke, kontrol kaybı
	6	Yeşil ve kırmızının zıt kullanımı, simetri	Geniş plan, mekansal derinlik	Kavgadaki tarafların hedefleri ve OKB'nin baskısı
	11	Dağınık ve çöp oda, asılı bantlar	Çekim açısı, loş ışık	Kontrolden çıkış ve OKB'yi yenme süreci
 (Detaylı inceleme: Tablo 4.3.)	1	Dizili sabunlar, taşlar, plastik çatal-bıçak	Yakın planlar, ritüelleri aktaran kamera hareketleri,	Ritüeller, sosyal durum, yaşam tarzı
	2	Simetrik döşeli ev, dizili kitap ve plaklar, kahverengi	Mekanı keşfettiren kamera hareketleri	Sınırlı alanda yaratılan güvenli alan, başarı ve obsesyon durumları
	4	Sarı taksi, çocuk kalabalığı ve sokak	Ses, kamera açısı	OKB ile çatışma, aşk
	5	Işıklı ve kırmızı renkli çörek dükkanı, sokak ve sokak ışıkları, karanlık dış mekan	Karanlık-ışık kullanımı, mekansal farklılık, zaman	Kaostan uzaklaşma, aşk, huzur, dinginleşme, güven

5 SONUÇ

Sinema ve mimarlık arakesitinde OKB temasını inceleyerek, psikoloji, sinema ve mimarlık disiplinlerini bir araya getirmeyi hedefleyen bu çalışma, seçilen filmlerde belirlenen sahneleri sinematografik okumalarla analiz ederek OKB yaşayan bireylerin hayatlarını deşifre etmeyi amaçlamıştır.

Sinema, mimarlık ve psikoloji, birbirinden ayrı alanlar olarak gözükmekte fakat insan deneyimlerine, duygularına ve algılarına dayalı biçimlerde şekillenmektedir. İnsanın da içerisinde bulunduğu durum, olay ve mekanlar bu disiplinleri ortak bir noktada birleştirerek bir bütün oluşturmaktadır. Mimarlığın ana mevsusu olan mekan da sinemanın vazgeçilmez bir parçası olarak sanat dalının ana elemanlarından olmaktadır. Psikoloji de insanın bulunduğu her alanda etki bırakabilecek bir disiplin olarak sinemadaki mekan konusunda karakterlerin iç dünyasının birer yansıması olarak etkisini göstermektedir.

Psikolojik bozukluklardan olan OKB de insan yaşamını zorlaştıran bir hastalık olarak karşımıza çıkmakta ve sinema sanatının değindiği konulardan biri olmaktadır. İzleyicilerin izledikleri karakterlerin yaşamıyla empati kurma durumları düşünüldüğünde, OKB temasında karakterlerin yaşantıları ile içselleştirme yapmayı kolaylaştıran sinematografik elemanların desteği, mekansal yansımalarla da birleşerek izleyicilere gerçekliği büyük ölçüde sunmayı sağlamaktadır.

Bu tarzda konulara sahip filmler, 2.2. başlığında detaylıca bahsedildiği üzere yalnız izleyici için bir içselleştirme, empati kurma, farkındalık yaratma için değil, bu gibi hastalıklarla yaşamakta olan kişiler için de uzman kontrolünde terapi niteliği taşıyabilmektedir.

Seçili üç film özelinde ön çalışmalar ve sonrasında yapılan okumalarla çalışma amacı doğrultusunda mekansal okumalar yapılmıştır. Bunlardan biri farklı mekan ve kullanıcı ilişkileri bağlamında ruhsal temaların aracı olup olmayacağıdır. Ruhsal bozukluklar kişiyi oldukça zorlayan, insanları dışarıdan bir gözle anlaşılması zor durumlarda bırakabilen hastalıklardır. Bu sebeple bu kişilerin normal düzeni anlamada, gerçeği ayırt edebilmede veya durumları yorumlamada zorlukları olabilmektedir. OKB de bu gibi durumlara sebep olabilecek bir rahatsızlıktır. Bu sebeple bu kişilerin mekanla ve dış dünya ile etkileşimini de etkilemektedir. Dolayısıyla mekanın yeniden düşünülmesi için belirli durumlar yarattığı söylenebilmektedir. Bu rahatsızlıkla baş etmeye çalışan kişiler için tedavi süreçlerinde davranışsal olarak gösterilmesi gereken özel tutumlarla birlikte mekansal olarak da özel durumlardan söz edilebilmektedir. Kişilerin mekansal sınırlarına ve tertiplerine ekstra özen göstermeleri, simetriler, istifler, kombinasyonlar ve düzenler konusunda titiz davranmaları, mekansal olarak hastalığın yansıyışlarından olmaktadır. Böylece söylenebilmektedir ki ruhsal temalar ve bunların gerektirdiği hassasiyetler, mekansal bağlamda da tasarıma etki edebilmektedir. Bu kişilerin hastalık sürecinde hem konfor yaratmak hem de kişilerin iyileşme süreçlerine yardımcı olabilmek için ruhsal temalar birer aracı olabilmektedir.

Sinemayı mekansal okumalarla mimarlık için kullanmak, psikolojik durumlarda bu okumadan yarar sağlayabilmek mümkündür. Sinemadaki sahne tasarımcı için duyguları somut verilerle yansıtabilmek mimarlıktan geçmekteyken, mimar için de bu durumun gerçek hayatta uygulanabilirliğe sahiptir. Sinemadaki ifadesel yöntemlerden yararlanılarak mekansal tasarımlarda yönlendirmeler almak mümkündür. Tasarımsal sürecin bir ilham kaynağı olabilecek ruhsal bozuklukla gelen duygular aynı zamanda OKB veya bir başka rahatsızlığa sahip kişilerde mekansal konforu sağlayabilecek tasarım öğelerini de oluşturmaya yardımcı olabilmektedir. Böylece kullanıcıyı duygu ve düşünceler, yaşam tarzı ya da hassasiyetleri ile görebilmek sinema sayesinde mümkün olmaktadır. Çünkü insan yaşadığı, var olduğu mekanla etkileşim içerisinde olan bir canlı olarak hem mekanı beslemekte hem de mekandan beslenebilmektedir. Oldukça açık biçimlerde bu deneyimi görmeyi sağlayan sinema da mimarının beslendiği bir kaynak olarak değerlendirilebilmektedir.

Çalışma kapsamında başvuru olan yöntem, film analizlerinde tablolar oluşturmak, karakterin obsesyon ve kompulsiyonlarını belirlemek, bunlar sonucu karşılaşılan ruhsal durumu tespit etmek ve sahnedeki veya genel eylemi deşifre edebilmek üzerine kurulmuş, bunlar karşılığında mekansal öğeler tespit edilmiş ve sinematografik öğelerin irdelenmesiyle de sinematografik temsillerin ortaya konması mümkün olmuştur. Tablolar sahneyi davranış bozukluğunun psikolojik, mimari detaylara odaklı spesifik ve sinematografik olarak okumasının aynı anda yapılarak anlatımın kuvvetlendirilmesi konusunda destek olmuştur. Böylece psikoloji, sinema ve mimarlığın birbirleriyle kesişen noktalarını, mekânı yorumlamayı aktarmada bir araç olarak kullanılabilmektedir.

Sonuç olarak çalışma kapsamında sinema, mimarlık ve psikolojinin nasıl ortak bir paydada bulunduğu, mekânın insan zihni üzerinde ruhsal bozuklukların da etkisi ile nasıl biçimlenebileceği, OKB teması üzerinden yapılan analizlerle bireyin içsel dünyasının yalnızca davranışlarına değil, yaşadığı ve etkileşimde bulunduğu fiziksel çevreye de nasıl yansıdığı ortaya konmuştur. Filmlerdeki mekansal kullanımlar, karakterlerin ruhsal durumlarını yansıtan güçlü birer araç olurken, sinematografik öğelerin kullanımıyla da pekiştirilerek sinemanın bir yapı taşı olarak değerlendirilmiştir. Mekanın insan psikolojisindeki yeri ve sinemadaki ilham kaynağı olma hali de aktarılmıştır. Böylece sinema, yalnızca bir sanat dalı olarak değil, psikolojik ve mimari okumalarla disiplinler arası bir keşif alanı olarak değerlendirilmiştir. Çünkü sinema yalnızca bir anlatım aracı değil aynı zamanda mimari tasarımın psikolojik boyutunu anlamlandırmada kullanılabilecek bir kaynak olarak değerlendirilebilir. Bu süreçte mimarlık insanın zihinsel dünyasını mekâna nasıl aktardığını anlamaya çalışırken sinemadan beslenerek bu sanatı tasarım süreçlerinde hem işlevsel hem de kavramsal bir araç olarak kullanılmalıdır. Çünkü mekân, yalnızca inşa edilen bir yapı niteliğinde değil, insanın psikolojisini yansıtan ve onu şekillendirerek yaşayan bir organizma olarak da düşünülmelidir.

- Abramowitz, J. S., Taylor, S., & McKay, D. (2009). Obsessive-compulsive disorder. *The Lancet*, 374(9688), 491–499. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(09\)60240-3](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(09)60240-3)
- Akarsu, H. T., Erdoğan, N., & Özbursalı, T. (2020). *Sinemada mimarlık*. Yem Yayınları.
- Alıcı, D. (2014). *Obsesif kompulsif bozukluk hastalarında oksidatif metabolizmanın ve oksidatif dna hasarının incelenmesi*, (Tez no: 359196) [Tıpta uzmanlık tezi, Gaziantep Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi. https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=t4xO4FLj19JeJcBOGPMAfA&no=hRsUPMDsMY_eQ0byal_LEA
- Akçay, A. (2023). Mimari imgelerin sinemadaki temsili: Renaissance filminde imgesel şehrin inşası. C. A. Güzer. (Ed.), *Sinema ve mimarlık içinde*, 124- 142. Fol Yayınları.
- Aksoy, Y. (2004). Kentsel mekân tasarımında bitkisel elemanların kullanılması: mekânın algılanması. *Yapı Dergisi*, 269, 45-60.
- Akyıl, L. (2017). Uluslararası ilişkilerde algı yönetimi aracı: propaganda sineması, *Uluslararası İlişkiler ve Sinema Dergisi*, 20(1), 45-63. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ijiaa/issue/33743/373739>
- Aljunaidy, M. M., & Adi, M. N. (2021). Architecture and mental disorders: a systematic study of peer-reviewed literature. *HERD: Health Environments Research & Design Journal*, 14(3), 320-330. <https://doi.org/10.1177/1937586720973767>
- Alkan Bala, H. (2019). Architectural reading of the film terminal via non-place. *Online Journal Of Art And Design*, 7(1), 53-66. <https://www.adjournal.net/articles/71/713.pdf>
- American Psychiatric Association, DSM-5 Task Force. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5™, *American Psychiatric Publishing*, 5, 18. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Ando, T. (1989). *The yale studio & current Works*. (Dijital Baskı). Rizzoli International Publications. <https://www.scribd.com/document/508063805/Tadao-Ando-Complete-Works>
- Arik, M. C. (2023). Fahrenheit 451 filminde kırmızı renk kullanımının anlamsal boyutları. *Pamukkale Üniversitesi İletişim Bilimleri Dergisi*, 2(1), 1-19. https://dergipark.org.tr/tr/pub/pauibd/issue/78732/1290220#article_cite
- Arsılyürek, S. (1995). *Senaryo kuramı*, Pan Yayıncılık.
- Asiltürk, C. (2018). Sinemada kamera-rejinin algı üzerindeki etkileri. *Beykent Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema-TV Bölümü Dergisi*, 5(16), 226-243. <http://dx.doi.org/10.16989/TIDSAD.1474>

- Atalar, E. (2005) *Sinema Dili ve Mimari Mekân*, (Tez no: 165871) [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi], YÖK Ulusal Tez Merkezi. https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=O-Q3K08cXIPVdbOojHSsSA&no=TOpm8Oz6_YFSpa-tE8Ta6A
- Aydın Ş., ve İlbuğa E. U., (2020). Güzel sanatların birer dalı olarak cinayet ve imgelerarasılık: The house that jack built örneği, *Sinefilozofi Dergisi*, 2020(2), 12-28. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sinefilozofi/issue/54611/675550>
- Barthes, R. (1964). Rhetorique De l'image, *Communications*, (4), 40-51. https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1964_num_4_1_1027
- Benton, T. (1975). *The villas of Le Corbusier and Pierre Jeanneret*, 1920-1930, Birkhäuser. <https://archive.org/details/villasoflecorbus0000bent>
- Beşgen, A. ve Güner, A. (2012). Sinemada delezüzyan mekan üretimi: Roma. C. A. Güzer. (Ed.), *Sinema ve mimarlık içinde* (161-178). Fol Yayınları.
- Boggs, J. M., and Petrie, D. W. (2004). *The art of watching films mcgraw-hill*. (Dijital Baskı). McGraw-Hill Education. https://varieurfilmstudies.weebly.com/uploads/2/2/5/7/2257880/the_art_of_watching_films_-_chapter_1.pdf
- Bowman, B. (1992). *Master space; film images of capra, lubitsch, sternberg and wyler*, (Dijital Baskı). Greenwood Press. <https://archive.org/details/masterspacefilmi0000bowm>
- Bulut, S., Fıstıkcı, N., and Topçuoğlu, V. (2014). İçgörüsü az olan obsesif kompulsif bozukluk, *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*. 6(2), 26-141. <https://doi.org/10.5455/cap.20130816032746>
- Caferoğlu, A. E., & Özçelik, S. (2024). *Yer ve Genius Loci Kavramları Bağlamında Mimarın Tasarımındaki Rolü: Yahşibey, İzmir*. [Konferans bildirisi özeti]. Gebze teknik üniversitesi mimarlık fakültesi konferans bildirisi, İstanbul, Türkiye. <https://yapidergisi.com/yer-ve-genius-loci-kavramlari-baglaminda-mimarın-tasarimdaki-rolu-yahsibey-izmir/>
- Canbolat, T., & Öner, U. (2019). Renk-mekân-anlatım ilişkisinin sinemekânlarda incelenmesi: wes anderson filmleri, *Mimarlık ve Yaşam*, 4(2), 337-3448. <https://doi.org/10.26835/my.648816>
- Swafford, A., (2016, Aralık 27). *La La Land (2016) by Damien Chazelle*, Cinematary, <https://www.cinematary.com/writing/2016/12/27/la-la-land-2016-by-damien-chazelle>
- Çağan, M. (2007). *Rengi rengine-renklerin etkisi*, Sistem Yayıncılık.
- Çağıl, F., ve Kılınç, M. (2021). Sinemada mekân ve ışık etkileşimi: bridge of spies üzerine bir inceleme, *Mediarts Medya ve Sanat Çalışmaları Dergisi*, 2(1), 59-73. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.18783.38567>
- Çiftçi, Ş., & Kuru, T. (2013). Obsesif kompulsif bozuklukta düşünce eylem kaynaşması. *Bilişsel Davranışçı Psikoterapi ve Araştırmalar Dergisi*. (2), 138-146. <https://jcbpr.org/storage/upload/pdfs/1708427691-tr.pdf>

- Derin, H. (2024). Hero film incelemesi: renklerin görsel şiiri. *Söylenti Dergi*, (12), 50-58. <https://www.soylentidergi.com/hero-film-incelemesi-renklerin-gorsel-siiri/>
- Dorsay, A. (2005). *Tutkulu sinema yazıları: işte büyü zamanı*, Nokta Yayınevi.
- Erkman, F. (2005). *Göstergebilime giriş*, Multilingual Yayınları.
- Eisenstein, S. M., Bois, Y.-A., & Glenney, M. (1989). Montage and Architecture. *Assemblage*, 10, 111–131. <https://doi.org/10.2307/3171145>
- Ertem, Ü. (2010). *Sinema ve mimarlık etkileşiminin örnek kara filmler üzerinden incelenmesi* (Tez no: 10661) [Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü. <http://hdl.handle.net/11527/3365>
- Filmler ve Filimler. (2019, Kasım 1). Filminceleme-Bölüm 6 - Jack'in Yaptığı Ev [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Ph-SRQWMgP4>
- Gavas Aslan, A. (2020). Duygu odaklı terapi: duyguların dili ve sinema terapi, *Türkiye Bütüncül Psikoterapi Dergisi*, 3(5), 1-16. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/bpd/issue/51787/673080>
- Gürer, T. K. (2004). *Bir paradigma olarak mimari temsilin incelenmesi*, (Tez no: 175755) [Doktora tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi. https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=-CPF_hhQ5vpuVgW25pwPeg&no=Ft0tHBW9Yk0aprauIvlnog
- Güzer, C. A. (2023). *Sinemanın mimarlık üzerine söyledikleri: bir eleştiri biçimi olarak sinema*, Fol Yayınları.
- Hasol, D. (2018). *Ansiklopedik mimarlık sözlüğü*, Yem Yayınları.
- Kahn, L. I. (1965). Remarks Respecta, *The Yale Architectural Journal*, 4(1), 9-10. <https://www.jstor.org/stable/1566849>
- Kırık, A. M. (2013). Sinemada renk öğesinin kullanımı: renk ve anlatım ilişkisi. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 7(4), 78-92. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/59561>
- Koca, E., & Koç, F. (2009). Giysi tasarımında yaratıcılık, *E-Journal Of New World Sciences Academy*, (4), 34-44. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/nwsavoca/issue/10920/130657>.
- Kolker, R. (2011). *Film, form, and culture*, (3. Dijital Baskı). Taylor Francis. <https://pzacad.pitzer.edu/~mma/teaching/ms50/reading/FF&C-3.pdf>
- Leatham, T. (2024, Kasım 12). *How alfred hitchcock's vertigo popularised the dolly zoom, the guardian*, Far Out, <https://faroutmagazine.co.uk/alfred-hitchcock-vertigo-dollyzoom/#:~:text=The%20director%20has%20the%20camera,and%20empathy%20with%20his%20protagonist>.
- Lumholdt, J. (2015). *Sinema tutkusu-lars von trie*. (S. Özgül, Çev.) Agora Kitaplığı Yayınları.
- Metz, C. (1968). *Essais sur la significalion au cinema*, (Dijital Baskı). Klincksieck. https://www.persee.fr/doc/hom_0439-4216_1969_num_9_3_367069

- Genç Larousse Ansiklopedisi. (1993). *Ansiklopedi maddesi, (1)*. Gerçek Yayıncılık.
- Mohamed, M. M. (2023). Exploring the interplay of architecture and cinema: a narrative perspective, *International Journal Of Sciences: Basic And Applied Research*. 69, 227-239. <http://doi.org/10.1604/9780710007919>
- Norberg-Schulz, C. (1980). *Genius loci: towards a phenomenology of architecture*, (Dijital Baskı). Rizzoli International Publications. https://marywoodthesisresearch.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/03/genius-loci-towards-a-phenomenology-of-architecture-part1_.pdf
- Özer, D. (2012). Toplumsal düzenin oluşmasında renk ve iletişim. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 3(6), 268-281. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/odusobiad/issue/27570/290106>
- Okandan, B., & Erdoğan, E. (2024). Obsesif kompulsif bozuklukta göz-izleme teknolojisi kullanımı. *Social Review Of Technology And Change*, 2(2), 53-67. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/srtc/issue/87963/1553136>
- Öksüz, H. (2013). Algı yönetimi ve sosyal medya, *İdarecinin Sesi Dergisi*, (156), 12-15. <http://tid.web.tr/idarecinin-sesi-dergisinin-156-sayisi--mayis--haziran-sayisi>
- Pallasmaa, J. (1996). *The eyes of the skin: architecture and the senses*. (Dijital Baskı). Wiley. https://www.academia.edu/23477610/the_eyes_ofthe_skin_architecture_and_the_senses.
- Pallasmaa, J. (2001). *The architecture of image: existential space in cinema*. (Dijital Baskı). Rakennustieto Publishing. https://static1.squarespace.com/static/5a6100b0f14aa191e1ab0947/t/5e6979e27e1d0b209126d185/1583970871368/pallasmaa_cinema.pdf
- Pallasmaa, J. (2008). The existential image: lived space in cinema and architecture, *Phainomenon*, (25), 157-174. <http://doi.org/10.2478/phainomenon-2012-0020>
- Pavlus, J. (2005). Robert richardson, asc exploits modern methods to craft a classic look for the aviator, an epic that details the ambitions that drove howard hughes. *American Society Of Cinematographers*, United States, <https://theasc.com/magazine/jan05/aviator/index.html>
- Penz, F. (2004). The architectural promenade as narrative device: practice-based research in architecture and the moving image. *Digital Creativity*, 15(1), 39-51. <https://doi.org/10.1076/digc.15.1.39.28152>
- Powell, M. L. (2008). *Cinematography as a clinical intervention: theoretical rationale and empirical credibility*, (Tez no: 215462560) [Doktora tezi, Arkansas Üniversitesi]. ScholarWorks-Uark <https://core.ac.uk/reader/215462560>
- Rapold, N. (10 Aralık 2018). *Interview: lars von trier*. Film Comment. <https://www.filmcomment.com/blog/interview-lars-von-trier>

- Seibold, W., (2024, Haziran 6) *good as it gets' director put jack nicholson in a frustrating position*, Slash Films. <https://www.slashfilm.com/1588931/as-good-as-it-gets-director-jack-nicholson-frustrated/>
- Rıfat, M. (1992). *Göstergebilimin abc'si*, (Dijital Baskı). Simavi Yayınları. <https://dokumen.pub/gstergebilimin-abcsi-3nbsped-9789754688160.html>
- Schatz, T. (1981). *Hollywood genres and film narrative analysis*, (Dijital Baskı). McGraw-Hill. [https://www.doctormacro.com/Movie%20Books/PDF%20Files/Hollywood%20Genres%20\(Thomas%20Schatz\).pdf](https://www.doctormacro.com/Movie%20Books/PDF%20Files/Hollywood%20Genres%20(Thomas%20Schatz).pdf)
- Serim, I. B. (2021, Eylül 28). *Habitable cinema as dispositif of other architectures* [Konferans bildirisi]. Livenarch V11: Livable Environments & Architecture, 7th International Congress, Trabzon, Turkey. https://www.academia.edu/104540856/_Habitable_Cinema_as_Dispositif_of_Other_Architecture_s_
- Shakiba, A. (2019). *Resim sanatından sinemaya ışığın pantone skalası üzerinden psikolojik etkisi*, (Tez no: 554551) [Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi. https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=c9_MoZ3k0YiE4jwpTiElvw&no=nbFDKIRCYY52ERXR4VytBw
- Sözen, M. (2013). Sinemada anlam yaratan bir öge olarak ışık tasarımı ve örnek çözümlerler, *Selçuk İletişim*, 7(4),152-168. <https://doi.org/10.18094/si.31156>
- Taste Of Cinemama. (2016, Şubat 11). *10 great american movies that can teach you valuable lessons of lightin*, Taste of Cinema, <http://www.tasteofcinema.com/2016/10-great-american-movies-that-can-teach-you-valuable-lessons-of-lighting/>
- Taut, B. (1929). *Modern Architecture*, (Dijital Baskı). The Studio Limited. https://books.google.com.tr/books/about/Modern_Architecture.html?İd=murpaaaamaaj&redir_esc=y
- Tatar, C., (2020) *obsesif kompulsif bozukluğa (okb) sahip hastalar ile psikiyatrik tanısı bulunmayan bireyler arasında duygusal yeme düzeylerinin karşılaştırılması*, (Tez no: 739516) [Yüksek lisans tezi, Üsküdar Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://acikbilim.yok.gov.tr/handle/20.500.12812/739516>
- Timpano, K. R., & Schmidt, N. B. (2013). The relationship between self-control deficits and hoarding: a multimethod investigation across three samples. *Journal Of Abnormal Psychology*, 122(1), 13-25. doi: 10.1037/a0029760.
- Tong, T., Aydın, E. D., & Pusat, S. E. (16 Mart 2006). *The effects of futurism on science fiction cinema*. [Konferans bildirisi]. 1st International CIB Endorsed METU Postgraduate Conference, Ankara, Türkiye. <https://www.irbnet.de/daten/iconda/06059010113.pdf>

- Torrão, A., Natário, J., Carvalho, P., Silva, C., & Silva, F. (2021, Kasım 4). *AVR game for obsessive-compulsive disorders therapy*, [Konferans bildirisi]. 2021 International Conference On Graphics And Interaction (ICGI) Porto, Portugal, <https://doi.org/10.1109/ICGI54032.2021.9655282>
- Tuğan, N. H. (2012). Sinematografinin sinemasal anlamın oluşturulmasındaki etkisi: prometheus (2012-ridley scott) filminde görüntü düzenlemesi, *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 1(1), 88-105. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/asead/issue/52677/694368>.
- Tümer, G. (1984). İnsan-Mekan İlişkileri ve Kafka. Sanat-Koop. Yayınları.
- Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük İçinde, (t.y.). ‘‘Algı’’ (Erişim Tarihi: 18 Aralık 2024), <https://sozluk.gov.tr/?ara=alg%C4%B1>
- Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük İçinde. (t.y.). ‘‘Mekan’’ (Erişim Tarihi: 18 Aralık 2024), <https://sozluk.gov.tr/?ara=mekan>
- Usta, G. (2020). Mekân ve yer kavramlarının anlamsal açıdan irdelenmesi, *Yapı Dergisi*, 269, 78-92. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac/issue/50949/664719>
- Wright, L. (1983). Perspectives İn Perspective. Routledge. (Dijital Baskı). Routledge and Kegan, Paul.
- Yalcin, O., Sener, S., Saripinar, E. G., Soysal, A. S., Guney, E., Sari, B. A., & Iseri, E. (2012). Comparison between cognitive functions of children and adolescents with obsessive-compulsive disorder and healthy controls: a neuropsychological study of large sample, *Archives Of Neuropsychiatry*, 49(2), 119-128. <http://doiorg/10.4274/npa.6023>
- Yıldız, E., & Akbulut, M. T. (2024). Mimari temsil sistemlerinde mekânsal deneyim sorunlarının aşılması için disiplinler arası denemeler: bêka ve lemoine’nin yaşanan mimarisinde mekânın duyusal gücü. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi- IBAD Journal Of Social Sciences*, (17), 42-64. <http://doiorg/10.21733/ibad.1469627>
- Yıldız, S. (2020). Modern Dünya Kadrajında Bir Oksimoron-Otomatik Portakal. H. T. Akarsu, N. Erdoğan ve T. Özbursalı (Ed.), *Sinemada Mimarlık* içinde (224-229). Yem Yayınları.
- Yılmaz, B. (2018). Obsesif kompulsif bozukluk tedavisinde güncel yaklaşımlar. *Lectio Scientific*. (1), 21-42. <https://dergipark.org.tr/en/pub/lectiosc/issue/39038/457692>

TEZDEN ÜRETİLMİŞ YAYINLAR

Konferans Bildirileri

1. Güler, R., & Yıldız S. (21-22 Kasım 2024). *Sinema ve Mimarlık Arakesitinde Obsesif Kompulsif Bozukluk Üzerine Mekansal İncelemeler*, [Konferans Bildirisi] Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi II. Uluslararası Genç Bilim ve Sanat İnsanları Sempozyumu & Sergisi, Ankara, Türkiye. <https://hacibayram.edu.tr/gebsis>

