

**T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

SANAT YÖNETMENİ GÖZÜYLE KAMERADA MEKÂN

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
Mimar Ezgi YÜKSEL**

**İÇ MİMARLIK ANA BİLİM DALI
İÇ MİMARLIK PROGRAMI**

Tez Danışmanı : Yrd. Doç. Burak TANSEL

HAZİRAN 2017

Ezgi YÜKSEL tarafından hazırlanan SANAT YÖNETMENİ GÖZÜYLE KAMERADA MEKAN adlı bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak uygun olduğunu onaylarım.


Yrd. Doç. Burak Tansel

Tez Yöneticisi

Bu çalışma, jürimiz tarafından İ.Ç. Mimarlık Anabilim Dalında
Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

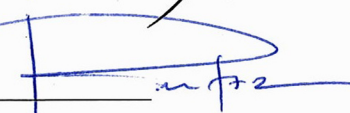
Başkan:

: Yrd. Doç. Burak Tansel 

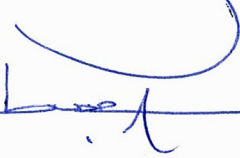
Üye

: Prof. Nuran Yener (Gedik Üniv.) 

Üye

: Prof. Dr. İpek Fitoz 

Üye

: Yrd. Doç. Dr. Büsra Ünver (Haliç Üniv.) 
(yedeck)

Üye

: Yrd. Doç. Dr. Emel Başarık Aytekin 
(yedeck)

Bu tez, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü tez yazım kurallarına uygundur.

Yaşama İyi ve Güzel Şeyler Katabilmek İçin...

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	iii
ÖZET	iv
SUMMARY	v
ŞEKİL LİSTESİ	vii

1. GİRİŞ	1
1.1. Çalışmanın Amacı	1
1.2. Çalışmanın Kapsamı	2
1.3. Çalışmanın Yöntemi	2
2. TANIMLAR	4
2.1. Mekân	5
2.1.1. Mimarlık ve Mekân	7
2.1.1.1. Dış Mekân	12
2.1.1.2. İç Mekân	15
2.2. Kamera	21
2.2.1. Kamera ve Özellikleri	22
2.2.2. Kamera ve Mekân İçin Önemi	28
2.3. Sanat Yönetmeni	37
2.3.1. Sanat Yönetmeni ve Tarihçesi	40
2.3.2. Sanat Yönetmeni ve Prodüksiyon İçindeki Yeri ve Önemi	41
2.3.3. Sanat Yönetmeni ve Plastik Sanat Kavramları	42
2.3.3.1. Şekil ve Form	42
2.3.3.2. Ölçü ve Oran	46
2.3.3.3. Malzeme ve Doku	46
2.3.3.4. Işık ve Renk	47
2.3.3.5. Espas ve Kompozisyon	51
2.3.4. Sanat Yönetmeninin Çalışma Alanları	53
2.3.4.1. Mekân	55
2.3.4.1.1. Mekân Seçimleri ve Uygulamaları	56
2.3.4.1.2. Mobilya ve Aksesuarlar	58
2.3.4.1.3. Objeler	61
2.3.4.2. Kostüm	62
2.3.4.2.1. Kostüm Seçimleri ve Uygulamaları	63
2.3.4.2.2. Kostüm Aksesuarları	64
2.3.4.2.3. Saç, Bıyık, Makyaj	65
2.3.4.3. Işık	66

2.3.4.4. Efekt	67
2.3.4.5. Duygu ve Atmosfer	70
2.3.5. Sanat Yönetmeni Çalışma Ekibi	74
2.3.5.1. Sanat Ekibi	74
2.3.5.2. Teknik Ekip	75
3. KAMERADA MEKÂN	78
3.1. Gerçek Mekân	82
3.2. Dekor Mekân	85
3.3. Sanal Mekân	90
3.3.1. Gerçek Anlatımlı Sanal Mekân.....	92
3.3.2. Animasyon	96
4. SANAT YÖNETMENİ GÖZÜYLE KAMERADA MEKÂN	100
4.1. Senaryonun Okunması (Tekst)	101
4.2. Sanat Yönetmeni ve Yönetmen Etkileşimi	104
4.3. Tasarım Öncesi Senaryonun Değerlendirilmesi ve Yeni Görsel Fikrin Oluşması	105
4.3.1. Yer	106
4.3.2. Mekân	112
4.3.3. Zaman.....	114
4.3.4. Yer, Mekân, Zaman	119
4.4. Tasarım ve Uygulama Yaklaşımları	119
4.4.1. Stil	120
4.4.2. Form	130
4.4.3. Konsept	139
4.4.4. Stil, Form, Konsept	152
4.5. Uygulama.....	153
5. OYUN / SAHNE	154
6. SONUÇ.....	160
KAYNAKLAR.....	162
ÖZGEÇMİŞ	177

ÖNSÖZ

Yaşam bir bütün ve bir armağan, bizler de onun birer parçasıyız. Bu çalışmamız da bu parçalardan biri olarak gerçekleşti. Farklı alanlar ile ortak bir paydada buluşuldu. Tüm gelişmeler eğitim hayatım ile birlikte edindiğim bilgilerin, deneyim ve gözlemlerin, bir birikimi olarak karşılıyor bizleri. Dilerim bir bahar dalı gibi filizlenerek yer edinir. Bu süreçte katkısını gördüğüm, ilham aldığım çok şey, emeği geçen çok kişi bulunuyor. Dileklerimi sevgi ve saygılarımla belirtmek isterim;

Öncelikle büyük emeği olan, sayesinde çok şey öğrendiğim, tüm bilgi ve deneyimlerini özveriyle paylaşarak, çalışmamıza içtenlikle inanan, gerçekleşmesi için yoluma ışık tutan, tez danışmanım, saygıdeğer hocam Yrd. Doç. Burak Tansel'e,

Her daim yol gösteren, çağdaş fikirler edindiğim tüm hocalarıma,

Farklı disiplinlerde tecrübe edinmeme olanak sağlayan, yardımlarını esirgemeyen büyüklerime, çalışma ve okul arkadaşlarıma,

İçtenlikleriyle, destekleriyle güç bulduğum yakınlarıma, dostlarıma,

Her daim tüm anlayış ve sabrıyla, iyi dilek ve ilgileriyle, hep yanımda olan, varlığı umut olup ufkuma yansıyan Canım Aileme,

Sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Her şey sizlerle anlam kazanıyor, iyi ki varsınız.

HAZİRAN 2017

Ezgi YÜKSEL

ÖZET

Her şey “ mekân nedir? “ sorusuyla başladı. Tarihsel süreç içerisinde barınma ihtiyacının getirdiği gereksinimlerin, mimari açıdan gelişerek ve yenilenerek bilim ve sanat dalları arasındaki yerini alması; tiyatro ve mekân, sinema ve mekân, edebiyat ve mekân gibi çeşitli başlıkların oluşmasında etken olmuştur. Özellikle sinema ve televizyonda film mekânlarının mimarlık ile etkileşimi anlatım dili olarak giderek artmakta ve birbirini desteklediği tüm veriler eşsiz tasarımların ortaya çıkmasını sağlamaktadır.

Sahne tasarımına olan ilgim sahne sanatları, kamera ve mekân ile bir araya gelerek zengin bir içeriğin ortaya çıkmasına destek olmuştur. Mimarlığım ile birlikte birbirini besleyen bu mesleki iletişimin, gerek tasarım gerek uygulama aşamasındaki benzer yanları, bu alana yönelik bir çalışmanın oluşmasında büyük katkı sağlamıştır. Araştırmalar esnasında mekânın kamerada temsili ile ilgili olarak sanat yönetmeni kavramının öne çıkması, tasarım aşamaları ile birlikte diğer içerikleri de beraberinde getirmiştir. Hazırlamak istediğimiz konunun gelişiminde, mesleğimle bağlantı kurarak mimari açıdan bir dil oluşturmak, izlenmesi gereken sürecin başlangıcı haline gelmiştir. Tüm bu edinilen bilgileri geliştirmek için ise çeşitli dizi, reklam, kısa film gibi sanat gruplarında çalışarak yer almış olmak, ilgili set dekor, tasarım, hazırlık ve uygulama aşamalarını yerinde gözlemlemiş olmayı sağlamış, bu sürecimizi desteklemiştir.

Yazılı bir metnin kamerada görsel olarak taşıdığı değer, zaman ve buna bağlı olarak ilerleyen teknolojiyle birlikte etkileşim ve gelişim göstermektedir. Bunların görsel bir sunuma aktarılması için ise; izlenen yöntemler, ilgili sanat yönetmeninin görevleri, başlangıcından hazır hale gelene kadar yapım aşamasında gerekli ve önemli olan yaklaşımlar çalışma içerisinde örneklerle birlikte incelenmiştir. Böylece tüm anlatımlar, antik tiyatrolardan ya da meydan kavramıyla başlayan gösterilerden günümüze kadar süren dekor anlayışının, kameraya aktarımında nasıl bir yol izlendiğine dair bilgiler vermektedir.

Böylece “ *mimari mekân tanımlamaları, kamerada mekânın ifade şekilleri, sanat yönetmeni gözüyle kamerada mekânın yorumlanması* “ başlıkları altında, konuyu genel bir çerçevede gözlemleyebilmek ve değerlendirebilmek mümkün olmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Mekân, kamera, sanat yönetmeni, oyun, sahne

SUMMARY

Space in Camera Through The Eyes of An Art Director

Everything began with the question: "What is the space?" Throughout the historical process, the necessities derived from the need for sheltering have contributed to the emergence of various titles such as " theater and space", "cinema and space", "literature and space". And these necessities, by architecturally advancing and renewing, have taken a place between the branches: "Science" and "Art". Particularly in cinema & television, the interaction of film spaces and architecture has been gradually increasing as a narrative language and all this data supporting each other brings out unique designs.

My interest in stage design combined with performing arts, cinema and space helped me to come up with a rich content. The similarities of this vocational communication, both in the implementation and design phase, fostering mutual cooperation with my architect side, have made a great contribution to the development of certain studies directed towards this field. During the course of the study, the prominence of the notion of art direction in relation to the representation of space in camera has brought along the design phases and the other contents. In the development phase of the research, forming a language in an architectural aspect by establishing a connection with my profession has become the starting point of the process that needs to be pursued by us. In order to improve all of these acquired knowledge, we've greatly enhanced this process by actively working and taking part in various art projects and communities such as: TV series, commercials, short films. This eventually gave us the opportunity to observe the phases of design, preparation, application and the set decor.

The visual value of a written text on the camera shows an alteration and progress depending on time and the technology that goes and develops with it. However, the former historical process of representation, art director's obligation in the stage and the different approaches adopted from the beginning to the end of the stage have been analyzed with the visuals of examples. It is in the framework of this study to

investigate and understand the process of transferring the notion of "stage" from ancient theaters or entertainments of Agora to the modern time's camera eye.

Thus, it is possible to observe and evaluate the subject within a general framework under the headings of: "The descriptions of architectural space, The expressions of space in camera, The interpretation of space in camera through the eyes of an art director".

Keywords: Space, camera, art director, act, stage

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 2. 1 Beyaz Vazoda Çiçekler Tablosu	4
Şekil 2. 2 Mekân için kuş yuvası örneği	5
Şekil 2. 3 Van Gogh “ Starry Night, Yıldızlı Gece ” Tablosu	6
Şekil 2.4Yamaç koruması, Ağaç altına sığınma, Mağara, Giriş-kaya, İlk Mekân Kurguları	7
Şekil 2. 5 İlk Yerleşim Örnekleri	8
Şekil 2. 6 Bilinen en eski insan yapımı yerleşim	8
Şekil 2. 7 Postlarla örtülü ilk evlerden bir örnek	8
Şekil 2. 8 Mekân tanımlayıcı öğeler	9
Şekil 2. 9 Mekânın yemek masasında anlatımı	10
Şekil 2.10 Norman Foster Proje Örneği.....	11
Şekil 2. 11 Doğal dış mekân örneği	12
Şekil 2.12 Kentsel Ölçekte Planlanmış Bir Dış Mekân Örneği	13
Şekil 2. 13 Çeşitli kullanım alanlarına göre dış mekânlar	13
Şekil 2. 14 Dış Mekân.....	13
Şekil 2. 15 Spor ve oyun alanlarına yönelik dış mekânlar	14
Şekil 2. 16 Dış Mekân Oyun Alanı	14
Şekil 2. 17 Kamusal Alanda heykel örnekleri	14
Şekil 2. 18 “Suda Yürümek” Dış mekân, enstalasyon örneği	15
Şekil 2. 19 Doğal İç Mekân Örneği.	16
Şekil 2. 20 İç mekânın oluşumu	17
Şekil 2. 21 İç Mekân Örneği	18
Şekil 2. 22 İç Mekân Örneği	18
Şekil 2. 23 Farklı İç Mekân Örnekleri	18
Şekil 2. 24 Kütüphane İç Mekân Örneği	18

Şekil 2. 25 Okul İç Mekân Örneği	18
Şekil 2. 26 Opera Salonu İç mekân örneği	19
Şekil 2. 27 Tarihi İç Mekân örneği	19
Şekil 2. 28 Çağdaş kütüphane, İç mekân örneği	20
Şekil 2. 29 Karim Rashid' e ait İç Mekân Tasarımı	20
Şekil 2. 30 Tarihteki mimari değer taşıyan ilk fotoğraf, 1826	21
Şekil 2. 31 Kamera Örneği	22
Şekil 2. 32 Farklı Açılardan Çekim Örneği	24
Şekil 2. 33 Göz hizası ve üst açılı çekim arasındaki ayrıma dayalı görüntü örneği .	24
Şekil 2. 34 Kamera Hareketleri	25
Şekil 2. 35 Çekim Ölçeklerini Anlatan Bir Film Sahnesi	27
Şekil 2. 36 Farklı Ülkelerden Pencere Örnekleri	28
Şekil 2. 37 F.Ching'in anlatımı ile Pencere	29
Şekil 2. 38 Bir Bahçeye Açılan Pencere	29
Şekil 2. 39 Farklı açılardan fotoğraflarıyla mimari örneği	30
Şekil 2. 40 Bir yapının farklı açılardan algılanan fotoğrafları	30
Şekil 2. 41 Bir yapının iç ve dış görünümü	31
Şekil 2. 42 Bir yapının İç ve Dış Görünümü	31
Şekil 2. 43 Gürkan Akay'a ait iç mekân fotoğrafı	32
Şekil 2. 44 Gürkan Akay'a ait mimari fotoğraf	32
Şekil 2. 45 Kuşbakışı farklı uzaklıklardan çekilmiş fotoğraf örneği	33
Şekil 2. 46 Tek karede suyun altını ve üstünü ayıran Endonezya'dan bir fotoğraf ...	34
Şekil 2. 47 Gökyüzü ve gökdelenler bağlantısı kuran fotoğraflar	35
Şekil 2. 48 Bir mekânı, kuşbakışı bakarak perspektifiyle anlatan oda portreleri.....	36
Şekil 2. 49 Yapı cephelerinin detaylarını içeren fotoğraf örnekleri	36
Şekil 2. 50 A Harfi Yazım Şekilleri	37

Şekil 2. 51 Sanat Yönetmeninin çalışma araç gereçlerini yansıtan bir fotoğraf	38
Şekil 2. 52 Sanat Yönetmeninin Çalıştığı Alanlara Dair Oluşturulmuş Tablo	39
Şekil 2. 53 Eski Yıllarda Atölyede Çalışan Sanat Yönetmenleri.....	41
Şekil 2. 54 Şekil ve Form	42
Şekil 2. 55 Şeklin göz ile izlenimini anlatan görsel	42
Şekil 2. 56 Daire ve içerisinde oluşan çokgenler	43
Şekil 2. 57 Farklı şekiller içeren plan ve kesit örnekleri.....	43
Şekil 2. 58 Küp, Koni ve Piramit	44
Şekil 2. 59 Şekilden Forma Üç boyutlu geçiş çalışması	44
Şekil 2. 60 Filmlerden formlara geçiş örneği.....	45
Şekil 2. 61 Işık, Mekân, Obje İlişkisi	48
Şekil 2. 62 Pi film sahnesi, kompozisyon örneği	52
Şekil 2. 63 Resim ve kompozisyon örneği	52
Şekil 2. 64 İç mekânda otelin öncesi ve sonrası	56
Şekil 2.65 Çekim anından bir görüntü ve tasarımcılar tarafından hazırlanan minyatür cephe	56
Şekil 2.66 Uygun renk paletleriyle ve dönemi yansıtan mobilyalarıyla otele ait mekânlar	57
Şekil 2. 67 Grand Budapest Hotel, mekân çalışmaları	58
Şekil 2. 68 III. Ramses Dönemi Mobilya üretim anlatımı	58
Şekil 2. 69 Dönemlerine ve Stillerine Göre Mobilya Örnekleri	59
Şekil 2. 70 Anna Karenina Filmine ait iç mekân ve mobilya örneği	60
Şekil 2. 71 Sefiller Filminden bir çekim anı ve dekorda kullanılan mobilyalar	61
Şekil 2. 72 Skyfall filminden bir sahne tablolarıyla öne çıkmaktadır.	61
Şekil 2. 73 Yüzüklerin Efendisi, obje olarak yüzük kullanımı	62
Şekil 2. 74 Adile Naşit, obje olarak çay tepsisi ve zil kullanımı	62

Şekil 2. 75 Sindrella'nın kostümü ve dikim anı	63
Şekil 2. 76 Kostüm örneği	64
Şekil 2. 77 Up, animasyon karakteri kostüm detayları	64
Şekil 2. 78 Kostüm örneği	65
Şekil 2. 79 Kostüm örneği	65
Şekil 2. 80 Makyaj yapım aşaması	66
Şekil 2. 81 300 Spartalı, efekt öncesi ve sonrası	69
Şekil 2. 82 Efekt öncesi ve sonrası	69
Şekil 2. 83 Yüzüklerin Efendisi Efekt öncesi ve sonrası	69
Şekil 2. 84 Farklı algılar	71
Şekil 2. 85 Farklı atmosfer etkisi taşıyan tablolar	72
Şekil 2. 86 Set öncesi boyama işlemleri	76
Şekil 2. 87 Stop motion set örnekleri	76
Şekil 2. 88 Set öncesi	77
Şekil 2. 89 Set öncesi	77
Şekil 3. 1 Panoramik görüntü örneği	78
Şekil 3. 2 Kamusal sanat örneği	79
Şekil 3. 3 Farklı Açılardan Çekilen Aynı Yerlerin Farklı İzlenimleri	79
Şekil 3. 4 Kuşbakışı kent fotoğrafları	80
Şekil 3. 5 Sahne arkası örneği	81
Şekil 3. 6 Farklı coğrafyalardan gerçek mekân örnekleri	82
Şekil 3. 7 St. Petersburg'da çekilen Kurt Seyit ve Şura dizisinden bir kare	83
Şekil 3. 8 St. Petersburg, Şehir Fotoğrafı	83
Şekil 3. 9 The Holiday ve Home Alone filmlerine ait evler	84
Şekil 3. 10 Ekmek Teknesi dizisine ait gerçek mekân, fırın örneği.....	84
Şekil 3. 11 İkinci Bahar dizisine ait gerçek mekân, restoran örneği	84

Şekil 3. 12 Film karelerinin gerçek mekânlarla bir araya gelmesini içeren.....	85
Şekil 3. 13 Lüküs Hayat, Tiyatro Dekor örneği	86
Şekil 3. 14 Sokakta kurulan set dekor	86
Şekil 3. 15 Stüdyoda kullanılan yardımcı dekor elemanları	88
Şekil 3. 16 Altın Kızlar dizisi dekor planı ve dekordan bir kare	89
Şekil 3. 17 Mimari pafta sunumları	91
Şekil 3. 18 Sanal ortamda mekân çizim ve modellemeleri	91
Şekil 3. 19 Tomorrowland film sahneleri	92
Şekil 3. 20 Sanal gerçeklik gözlüğü ile sanal mekân deneyimi	93
Şekil 3. 21 Sanal Mekân	93
Şekil 3. 22 Samsung reklam kareleri	94
Şekil 3. 23 Konorr reklamından kareler	95
Şekil 3. 24 Toy Story animasyon görseli	96
Şekil 3. 25 Tom ve Jerry çizgi filmi	97
Şekil 3. 26 Sanat yönetmeni ve stop motion set hazırlığı	97
Şekil 3. 27 Küçük Deniz Kızı animasyonundan bir sahne ve esinlenilerek çizilen Mont Saint Michel Adası	98
Şekil 3. 28 Totoro animasyondan bir kare ve esinlenilen yer	99
Şekil 3. 29 Stop motion animasyon hazırlık aşamaları	99
Şekil 4. 1 Renk ve doğal örgüsüyle güzeli hissettiren mekân girişi örneği	100
Şekil 4. 2 Senaryo örneği	103
Şekil 4. 3 Sanat Yönetmeni yardımcı yönetmen ile birlikte çalışırken	104
Şekil 4. 4 1689 tarihli, oldukça seyrek bulunur bir yeryüzü haritası	107
Şekil 4. 5 Bulunduğu yer ile bütünleşen bir yapı örneği	108
Şekil 4. 6 Steven Spielberg, Kutsal Hazine Avcıları film hazırlığı	109
Şekil 4. 7 Roman Polanski, Tess filmi doğal bir yer örneği	110

Şekil 4. 8 Çekim yapılan karlarla kaplı dağlık bir yer	111
Şekil 4. 9 Doğal bir yer	111
Şekil 4. 10 Tarihi bir yer	111
Şekil 4. 11 Gelişen dünyada bir yer	111
Şekil 4. 12 Ana karakteri mimar olan bir filmde mekân örneği	114
Şekil 4. 13 Safety Last filminden bir kare.....	115
Şekil 4. 14 Türk Filmlerinin Geçtiği Gerçek Mekânlar	116
Şekil 4.15 Audrey Hepburn'un yer aldığı dönem kostümlerini içeren, filmde bir kare	117
Şekil 4. 16Les Miserables filminden dönemi yansıtan çekim anı	118
Şekil 4. 17 Passengers filminden gelişen dünyaya yönelik bir mekân örneği	118
Şekil 4.18Dali'ye ait “ Belleğin Azmi “ isimli eser Sürrealist bir dille ifade edilmiştir	120
Şekil 4. 19 Federico Babina'ya ait stil yaklaşımlarını içeren illüstrasyonlar	121
Şekil 4. 20 60'lara ait iç mekân örnekleri	122
Şekil 4. 21 60'lara ait kostümler	122
Şekil 4. 22 Barok mimari örneği	123
Şekil 4. 23 Günümüz çağdaş mimari örneği	123
Şekil 4. 24 İzmir, Efes Harabeleri	124
Şekil 4. 25 Safranbolu Evleri	124
Şekil 4. 26 Bauhaus stilinde bir sandalye örneği	125
Şekil 4. 27 Art Nouveau stilinde bir kapı örneği	125
Şekil 4. 28 Art Nouveau stilinde bir şamdan örneği	125
Şekil 4. 29 Malikane dış görünüş	127
Şekil 4. 30 Balo Salonu ve yatak odası	127
Şekil 4. 31 Nick Carraway kır evi	128

Şekil 4. 32 Evin arts and crafts stilinde iç mekânından bir görüntü	128
Şekil 4. 33 Daisy ve Tom Buchanan karakterlerinin evi	129
Şekil 4. 34 Buchanans'ın Oturma Odası	129
Şekil 4. 35 Formu ifade eden bir heykel örneği	130
Şekil 4. 36 Doğal form örnekleri	131
Şekil 4. 37 Çiçeklerin doğal formu kullanılarak hazırlanan tasarımlar	131
Şekil 4. 38 Yiyeceklerin farklı formlara getirilmesini ifade eden örnek	132
Şekil 4. 39 parçalardan bütüne formların öne çıktığı bir yerleştirme	132
Şekil 4. 40 Öğelerine ayrılan formlar	132
Şekil 4. 41 Form, beden, kent, insan ilişkisi	133
Şekil 4. 42 Kamusal alanda form, beden, mobilya, insan ilişkisi	133
Şekil 4. 43 Boyama ile üç boyutlu formun ifade edilişi	134
Şekil 4. 44 Geometrik form ve malzeme ilişkisi	134
Şekil 4. 45 Julien de Smedt Architects, The Iceberg	135
Şekil 4. 46 Frank Gehry, Walt Disney Concert Hall	135
Şekil 4. 47 McBride Charles Ryan, Cloud House	135
Şekil 4. 48 Filmlerde mimari ve form örneği.....	136
Şekil 4. 49 Filmlerde mimari ve form örneği.....	137
Şekil 4. 50 Tipografi, harf özellikleri	138
Şekil 4. 51 Tipografik ismiyle ön planda olan bir mağaza girişi örneği	138
Şekil 4. 52 Kimbell Sanat Galerisi	140
Şekil 4. 53 İstanbul Oyuncak Müzesi	141
Şekil 4. 54 Otel Naoribi	141
Şekil 4. 55 Sherlock Holmes Müzesi	142
Şekil 4. 56 Sherlock Holmes Restoran	142
Şekil 4. 57 Yeni Zelanda havaalanı ve bir mağazanın girişi	142

Şekil 4. 58 Colors Organized Neatly, konseptte yönelik çalışma	144
Şekil 4. 59 Sanatçılar Akiko and Pierre'e ait çalışmalar	145
Şekil 4. 60 Kalamazoo Michigan- Ferguson Evi, konsept eskiz	146
Şekil 4. 61 Lloyd Merkez Binası konsept eskizi	146
Şekil 4. 62 Hugo filmi tasarım eskizleri	147
Şekil 4. 63 Hugo filmine ait çekilmiş sahneler	147
Şekil 4. 64 Spirited Away filmi konsept eskiz ve film sahnesi	147
Şekil 4. 65 "Greenery" tanıtım çekiminden kareler	149
Şekil 4. 66 “Outside In’ House” adlı iç mekân bahçesi	150
Şekil 4. 67 Lumino City, Oyun hazırlık aşamaları	150
Şekil 4. 68 H&M markasına ait reklamdan kareler	151
Şekil 4. 69 Midnight in Paris	152
Şekil 4. 70 La La Land filminin çekimlerinden bir kare	153
Şekil 4. 71 Pieter Bruegel’ait "Kinderspelen / Çocuk Oyunları" adlı tablosu	154
Şekil 4. 72 Sahne tasarımcısı ve mimar Paolo Pannini ye ait tablo	155
Şekil 4.73 Oscar Niemeyer’in tasarladığı Niterói Çağdaş Sanat Müzesi	157
Şekil 4.74 Es Devlin ve Nicolas Ghesquier tarafından tasarlanan Louis Vuitton defilesi	157
Şekil 4. 75 Hitachi Seaside Park	158
Şekil 4. 74 Ezgi Yüksel Arşivi	159
Şekil 4. 77 Farklı bakış açılarını kazanmaya yönelik anlatım içeren görsel.....	159

1. GİRİŞ

Günümüzde mekân, insan gözüyle algılanarak yaşanılabilir ve kullanılabilir olmasının yanı sıra, tasarımın ve yeni bakış açılarının bir araya getirilmesiyle deneyimlenen ve gözlemlenen, görsel olarak da ekrana taşınabilen bir yaşam fonu haline gelmiştir. Gelişen teknolojiyle birlikte, mekânların bir kamera aracılığı ile görsel olarak kayda geçmesi, anlatım dili olarak çeşitlilik sağlamak ve mekânı tanımlayan yeni içerikler oluşturmaktadır. Bir objenin fotoğraflanmasında, reklam çekiminde ya da sinema filminde mekânı, tüm bu çeşitlilikler içerisinde gözlemleyebilmek mümkündür. Gelişmekte olan dünya düzeni içerisinde, bilgisayarlardan telefonlara kadar yaşanan her anı bir kare içerisinde kaydedebilmek, mekânı gözle görülür bir resim haline getirmektedir.

Mimarlık, yaşam alanı olarak mekânı incelerken tasarıma dayalı tüm süreçlerini, kullanıcılar için işlevsel olarak uygunluğu ile değerlendirmektedir.

1940’lardan sonra duvar resimlerine yönelen ressam ve şair Bedri Rahmi Eyüboğlu, Mimari ile diğer güzel sanatlar yapıtlarının bir arada kullanılmasının güzel sonuçlar doğuracağına, mimar-sanatçı işbirliğinin gerekliliğine inanmış ve savunmuştur. Paris’te İnsan Müzesi’nde ilkel kavimlerin sanatını inceledikten sonra güzelin yararlı, yararlıının güzel olabileceği fikrini benimseyerek eserlerinde bu görüşü yansıtmıştır.¹ Tez çalışması içeriğinde de mimarlık, iç mimarlık ve sanat yönetmenliği disiplinler arası kurulan bir bağ içerisinde değerlendirilmektedir.

1.1. ÇALIŞMANIN AMACI

Çalışmanın gerçekleşmesindeki amaç, mimari mekânı bu kez kamera gözü ile değerlendirmek, bunu doğru ifade edebilmek için, mekânı kamera aracılığı ile sinema, televizyon ve ilgili yayın kollarında yayınlamak ve tasarlamak üzere mekândan sorumlu olan sanat yönetmeni kavramını, çalışma yöntemlerini, detaylarını ve ilgili alanlarını uygun örnekler üzerinden değerlendirerek açıklamak, mimarlık, iç mimarlık, sanat yönetmenliği kapsamında mesleki etkilenişe dayalı olarak disiplinler arası çeşitli bakış açılarıyla yeni çalışmalar ortaya çıkmasına katkı sağlamaktır. Böylece mimari mekân, insan gözünün kamera ile elde ettiği farklı bir

¹ https://tr.wikipedia.org/wiki/Bedri_Rahmi_Ey%C3%BCbo%C4%9Flu

bakış açısı ile yeni bir anlam kazanacaktır. Konuyla ilgili olarak yeterli kaynağa ulaşmakta zorluk yaşanmasından dolayı, bir araya getirilen bilgilerin ileriye yönelik katkı sağlaması ümit edilmektedir.

1.2. ÇALIŞMANIN KAPSAMI

Çeşitli araştırmalar ve gözlemler neticesinde hazırlanan çalışma; mimarlık, iç mimarlık ve sanat yönetmenliği kapsamında 7 sanat dalının; resim, heykel, mimari, dans, şiir, müzik ve sinemanın bir araya gelerek oluşturduğu bir bütünün içeriklerini taşımaktadır.

Buna dayanarak; 1. bölümde mekân, kamera ve sanat yönetmeni kavramları açıklanmış, 2. Bölümde mekân ve kamera bir arada işlenmiş, son bölümde ise bu birlikteliğe sanat yönetmeni eşliğinde değinilerek, kamerada mekânın tasarım aşamaları ve yaklaşımları anlatılmıştır. Bitiminde ise sahnelenmek üzere hazırlanan mekânın sahne ve oyun ile başlangıcına yer verilmiştir.

Tüm bu araştırmaların bir araya gelmesi, yeni bakış açılarının ortaya çıkmasını sağlamış ve renkli konulara değinilerek mekânın bir izleyene nasıl daha iyi ifade edilerek ulaştırılabileceğini gösteren bir anlatım dili oluşturmuştur.

1.3. ÇALIŞMANIN YÖNTEMİ

Çalışmanın gerçekleşmesi için kütüphane araştırmaları yapılmış, ilgili tez ve basılı yayınlar incelenmiş, görsel öğelerden faydalanılmıştır. Çeşitli yazılı kaynaklardan ve internet aracılığı ile elde edilen bilgilerden yararlanılarak resimli örneklerle yer verilmiştir.

Konuyla ilgili olarak yerinde bilgi alabilmek, içinde yaşayarak izlenimler edinebilmek ve çalışma konusunun ortaya çıkmasına yönelik fikirler oluşturabilmek için çeşitli sanat grubu çalışmalarında yer alınmıştır. Böylece konu ve içerik pekiştirilmiştir.

Araştırmalar esnasında edinilen teorik bilgiler, farklı bakış açılarının kazandırdığı çeşitli uygulama ve deneyimler, bunların sunum ve anlatım şekilleri, bir mekândaki sanatsal yaklaşımın yanı sıra iyi ve güzel hissini de ortaya çıkarmaktadır. Tüm bunlar, hikayesi olan her bir mekânı, rengiyle, ışığıyla, tarzıyla, yer ve zamanıyla en

uygun şekilde tasarlayarak uygun bir çerçeve içerisinde ele alabilmek ve ifade edebilmenin yollarını anlatabilmek için olanak sağlamıştır. Güzel olanı görmeye ve göstermeye yönelik bir yol izlenmiştir.

Mimar, öncelikle aynı zamanda bir sanatçı olmalıdır. Onun uygulayıcı bir sanatçı olması zorunlu değildir. Fakat plastik sanatların tümünü algılaması ve onlara mukabele etmesi esastır. Onun kendi sanat duyarlılığı, çizdiği her çizgiyi, üzerinde karar verdiği her yüzeyi ve hacmi etkilemelidir. (Siegfried Giedion)

2. TANIMLAR

Farklı alanların bir araya gelmesine yönelik oluşturulan tez çalışmasının çeşitli içeriklere değiniyor olması, öncelikle ilgili tanımların bir bölüm altında toplanmasını beraberinde getirmiştir. Tanımlamalar ilk bölümde başlıklar altında yapılmaktadır.

Bu konuda, farklı disiplinleri aynı çatı altında toplayan okulumuz *Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi*, tüm sanat dallarına ulaşabilme ve beslenebilme olanaklarıyla, geniş bir yelpazeye dayalı özgün bakış açıları edinmemizi sağlamıştır.

Sanat ile çağdaş bilgilere yer vermek üzere yola çıkılan bu araştırmalara, Osman Hamdi Bey'in *Beyaz Vazoda Çiçekler* tablosu ile başlamak, çalışmaya dair sade, naif, renkli bir ışık katacaktır.



Şekil 2. 1 Beyaz Vazoda Çiçekler Tablosu²

² https://tr.wikipedia.org/wiki/Osman_Hamdi_Bey

2.1. MEKÂN

Çeşitli kaynaklarda farklı anlatımlarını görebileceğimiz mekân, en genel sözlük anlamı ile içinde bulunulan yer, boşluk, boşun, uzay anlamlarını taşımaktadır.³

İngilizce karşılığı olarak “space” de uzay anlamına gelmektedir ve içerisinde bulunan tüm gezegenler, yıldızlar, dünyamız ile barındırdığı tüm yaşamlar bu sınırsız boşluğu ifade etmektedir. Sonsuzluk içerisinde mekân, doğal olarak var olan, doğal sınırlar ile belirlenmiş olabileceği gibi, sınırları insanlar tarafından yapay elemanlarla çizilerek çeşitli işlevleri yerine getirmek üzere tanımlı boşluklar haline de gelmektedir.⁴



Şekil 2. 2 Mekân için kuş yuvası örneği ⁵

Özellikle canlıların korunma içgüdüleriyle yaşamlarını sürdürdükleri ve yapılaşmaya yöneldikleri yaklaşımlar mekânı evrensel boşluk içerisinde ayrılan bir uzay parçası haline dönüştürmektedir. Bu anlatımlara örnek olarak doğa içerisinde bir kuş yuvasını da mekân olarak gözlemleyebilmek mümkündür.

³ Hasol D., Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü, Yem Yayın, 2010, İstanbul, s.313

⁴ Soygeniş S., Mimarlık Düşünmek Düşlemek, Yem Yayın, Aralık 2006, İstanbul, s.33

⁵ <http://galeri.mynet.com/doga-fotograflari/en-iyi-mimarlar-3438/54>

Mekân, sanatın her dalında ve diğer tüm disiplinlerde kullanıcıya ulaşmak üzere kendine özgü bir ifade şekli kazanmıştır. Romanlarda, şiirlerde, bir resimde kullanılan araç, gereç ve yöntemler değişiklik gösterse de, çeşitli betimlemeler yapılarak, renk, doku ya da malzemeler ile detaylara yer verilerek mekânın tanımı üzerine bir anlatım dili oluşturulmaktadır.

Van Gogh “Starry_Night, Yıldızlı Gece” tablosunda *sanatoryumdaki odasındaki pencereden, Saint-Rémy-de-Provence köyünün gece vakti görünüşünü gün boyunca hazıfısından betimleyerek resmetmiştir.*⁶ Victor Hugo Notre Dame de Paris romanında birçok tasvire yer vermiş mekânları tüm detaylarıyla aktarmıştır. Bu anlatım yolu ile mekânlar, sahnede görselleştirilerek okuyucudan izleyiciye ulaşmıştır. Ahmet Muhip Dranas’ın şiirinde de mekânı şu mısralarla algılamak mümkündür:

*“Eviniz kutu gibi küçük bir evdi,
Sarmaşıklarla balkonu örtük bir evdi;
Güneşin batmasına yakın saatlerde
Yıkanırdı gölgesi kuytu bir dere.
Yaz, kış yeşil bir saksı ıtır pencerede;
Bahçende akasyalar açardı baharla.
Ne şirin komşumuzdun sen, Fahriye Abla!”⁷*



Şekil 2. 3 Van Gogh “Starry Night, Yıldızlı Gece” Tablosu⁸

⁶ https://tr.wikipedia.org/wiki/Y%C4%B1ld%C4%B1z%C4%B1_Gece

⁷ http://www.siiir.gen.tr/siir/a/ahmet_muhip_dranas/fahriye_abla.htm

⁸ https://en.wikipedia.org/wiki/The_Starry_Night

Ele alınan bu yaklaşımların yanı sıra, en yalın haliyle mekânı anlayabilmek ve görebilmek için masaya kapatılmış cam bir bardağın tanımladığı boşluğu ele alabiliriz. Bardağın içinde kalan boşluk bir mekân örneğidir ve mekânın sınırları görsel olarak saydam olmasına rağmen fiziksel anlamda kesin olarak sınırlıdır ve tanımlıdır. Bunu kimi zaman ışıkla, dokuyla, malzemeyeyle sağlamak da mümkündür. Bir şemsiye altında oluşan ıslanmamış bir mekân da bunu sağlamaktadır. Ancak fiziksel olarak aynı tanım ve sınırı içermemektedir.

Buna dayanarak mekânın belirlenmeye başladıkça kütle ve hacmini oluşturan elemanların da ortaya çıktığını söyleyebiliriz. Böylece mekânı mimari olarak daha güçlü bir ifade ile anlamaya başlarız, ve mimari mekân somutlaşmaya oluşmaya başlar.⁹

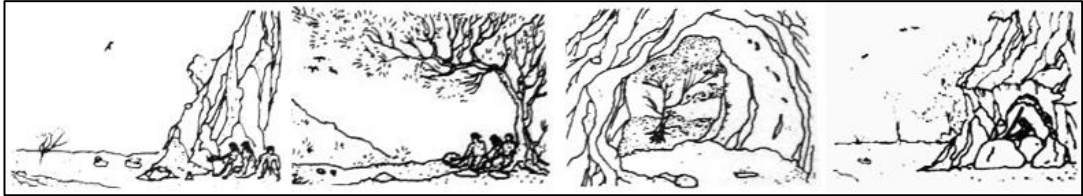
2.1.1. Mimarlık ve Mekân

“ Bu sanata emek vermek güzel bir yaşamdır “

Şevki Vanlı

Mekân, tüm sanat dallarında yapıtın sahip olması gereken zorunlu bir nitelik değildir, mimarlık ürünü ise mekânsız düşünülemez. Mekân mimarlığın özüdür, vazgeçilmez unsurdur. Her mimarlık yapıtı bir iç mekâna sahiptir ve diğer yapılarla birlikte dış mekânın oluşmasına katkı sağlamaktadır. Bu anlamda bir plastik sanat olarak mimarlık için “ mekân yaratma sanatıdır ” demek doğru olacaktır. Bruno Zevi’ye göre;

“ Mimarlığın ayırıcı niteliği, insanı da içine alan, üç boyutlu bir mekânda var olmasıdır (...) insan onun içine girer, (orada) yürür ve yaşar.”¹⁰



Şekil 2. 4 Yamaç koruması, Ağaç altına sığınma, Mağara, Giriş-kaya, İlk Mekân Kurguları¹¹

⁹ Soygeniş S., Mimarlık Düşünmek Düşlemek, Yem Yayın, Aralık 2006, İstanbul, s.35

¹⁰ <https://www.icmimarlikdergisi.com/2017/06/21/ic-mekan-tasariminin-psikolojiye-etkisi-mimari-tasarima-gore-daha-fazla/>

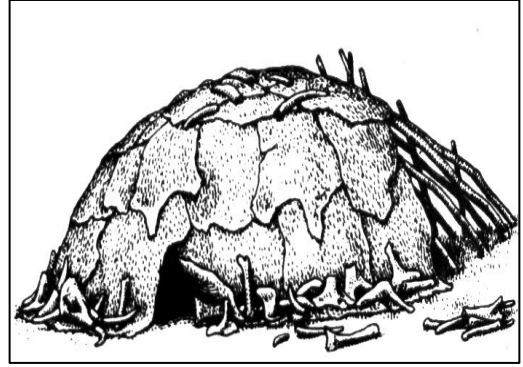
¹¹ İzgi, U., Mimarlıkta Süreç, Kavramlar, İlişkiler, Yem Yayın, İstanbul, 1999, s.25

Tarihte ilk olarak insanlar, korunma amaçlı sığındıkları kayalıklardan, ağaç altlarından, yaşamak için dağ yamaçlarına mağaralara geçerek mimarlık süreci için bir başlangıç oluşturmuşlardır. *Nikolaus Pevsner, bunu “ mimarlığın tarihi esas olarak mekânı şekillendiren insanın tarihidir. ”* diyerek özetlemektedir.¹²



Şekil 2.5 İlk Yerleşim Örnekleri ¹³

Zamanla korunma yapılaşmaya dönüşmüş, rüzgar korunaklı çitlerden, çadırlara, kilden kulübelere yer altı sığınaklarına kadar gelişim göstermiştir. Avcılıkla beraber edindikleri derileri koruyucu olarak kullanarak, doğadan edindikleri malzemeler ile kurulan barınaklar yapılaşmaya yönelik ilk mekân örneklerini teşkil etmektedir.



Şekil 2.6 Bilinen en eski insan yapımı yerleşim ¹⁴ Şekil 2.7 Postlarla örtülü ilk evlerden bir örnek ¹⁵

¹² Roth, L.M., Mimarlığın Öyküsü, Kabalcı Yayınevi, İstanbul, 2000, s.75

¹³ İzgi, U., Mimarlıkta Süreç, Kavramlar, İlişkiler, Yem Yayın, İstanbul, 1999, s.27

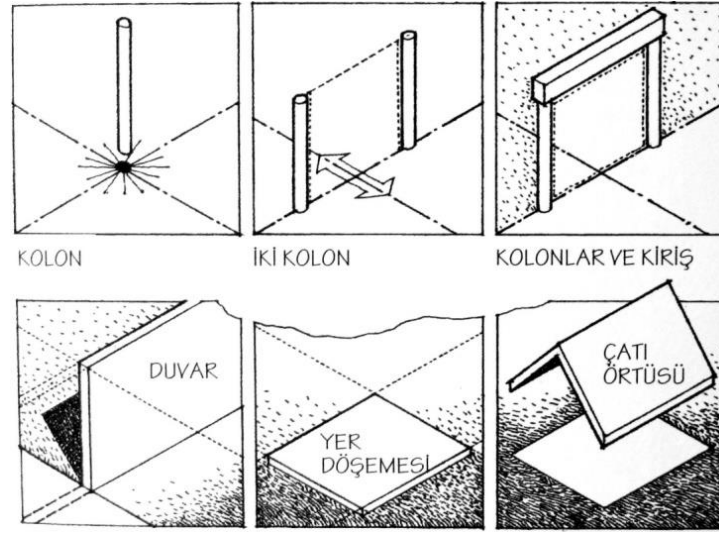
¹⁴ Roth, L., M., Mimarlığın Öyküsü, Kabalcı Yayınevi, İstanbul, 2002, s.204

¹⁵ A.g.e., s.206

Mekânı;

“ İçinde nesnelerin yer alıp, olayların cereyan ettiği ve bunların görelî konuma ve doğrultuya sahip olduğu üç boyutlu alan”

olarak tanımlayan F. Ching, mekânın kavranıp çevrelenmesi ve bir kalıba sokulup biçimsel elemanlar tarafından düzenlenmesiyle de mimarlığın varlık kazandığını belirtmektedir.



Şekil 2.8 Mekân tanımlayıcı öğeler ¹⁶

Mekânın tanımlanması amacıyla düzenlenen nokta, çizgi, düzlem ve hacim gibi öğelerin mimari ölçekte karşılığı doğrusal kolon, kiriş ve düzlemsel duvar, döşeme, çatılardır. Bu öğeler mimari tasarımda bir yapıya biçim vermek, içeriği dışarıdan ayırmak ve mekânın sınırlarını belirlemek için düzenlenirler, diğer bir ifadeyle mekânı tanımlayan elemanlardır.

“Hiçbir mekânsal hacim, köşeleri ve kenarları tanımlanmadan oluşturulamaz. Çizgisel elemanlar, çevreleri ile görsel ve mekânsal süreklilik kurması gereken mekânları tanımlayarak bu amaca hizmet ederler.”¹⁷

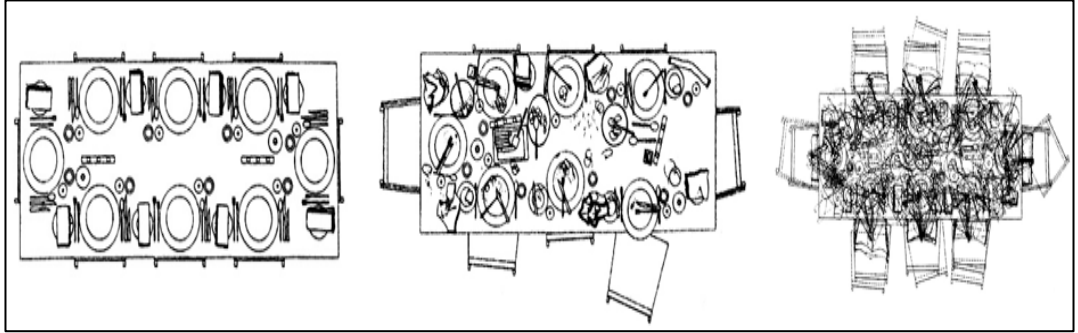
Ayrıca renk, doku, malzeme, desen, ışık ve akustik gibi düzenlemeler mekânın boyutlarını, ölçeğini, oranlarını belirleyen algısal sınırlar da oluşturabilmektedir.

¹⁶ Ching, Francis. D.K, İç Mekan Tasarımı Resimli, Yem Yayın 96, İstanbul, 2011, s.11

¹⁷ Ching, Francis. D.K, Mimarlık, Biçim, Mekan ve Düzen, Yem Yayın 85, İstanbul, 2002, s.123

Tüm bu fiziksel ve algısal öğeler, kullanım ve uygulama şekillerimiz ile birleşerek mekânın yapılanmasını sağlamaktadır.

Mimar Sarah Wigglesworth ise mekânın nasıl ele alınması gerektiğini, bir yemek masasının yukarıdan görünüşüne yönelik çalışmada, yemekten önce, yemek esnasında ve yemek sonrasında olmak üzere üç aşamalı çizimlerle göstermiştir. Anlatılmak istenen mekânın tasarlanırken, insanların yaşayış biçimlerine gerçekçi yaklaşılması gerektiğini vurgulamak ve günlük yaşamın getirdiklerini de içine katmaktır. Mimarlığın sabitliği yanında iç mekânların hareketli öğelerden oluştuğuna dayanarak, tasarım aşamasında tüm öğelerin değişkenleriyle ele alınması gerektiği belirtilmektedir. Bu çalışmada nesnelerin nesnelerle, kullanıcıların nesnelerle etkileşimine bağlı olarak, doluluk boşluk oranları, yer değiştirme gibi faktörler mekânı tanımlamaya dair bir yaklaşım oluşturmuştur. Böylece çok karışık yöntemlere gerek kalmadan “sofra görgüsü” çizimi ile çok sayıda nesne basit çizgilerle kolayca anlatılarak mekân, farklı bir dille ifade edilmiştir.¹⁸

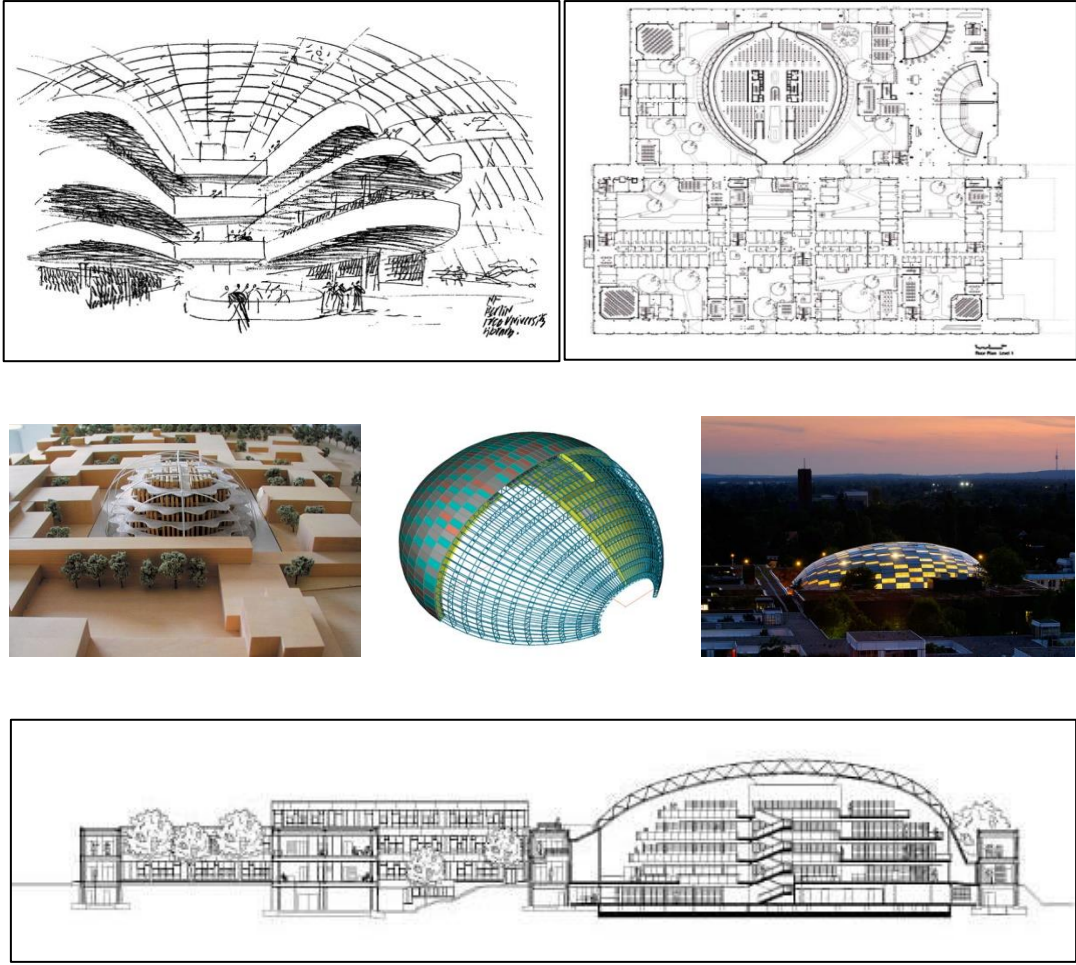


Şekil 2.9 Mekânın yemek masasında anlatımı¹⁹

Mekânı farklı anlatımlarla ifade etmek mümkündür. Mimari bir projenin de mekân anlatımları için farklı yöntemleri kullanarak, eskizler, modeller, maketler yaparak kesitleri, planları, görünüşleri ile mekânı tanımlayan anlatımlar oluşturduğu söylenebilir. Norman Foster’ın tasarımı olan eğitim yapısına ait mimari projenin eskiz, maket, konstrüksiyon detayı, plan, kesit ve görselini içeren mekânı farklı yöntem ve uygulamalarla anlatan sunum örneği şekilde görülmektedir.

¹⁸ Spankie, R., İç Mimarlıkta İç Mekan Çizimi ve Sunumu, Literatür Yayınları, İstanbul, 2012, s.38

¹⁹ A.g.e., s.39



Şekil 2.10 Norman Foster Proje Örneği²⁰

Francis D.K Ching, Mimarlık, Biçim, Mekân ve Düzen adlı kitabında mekânı şu cümleleriyle anlatmaya başlamaktadır.

“ Mekân sürekli olarak varlığımızı sarıp sarmalar. Mekânsal hacim boyunca hareket eder, biçim ve nesneleri görür, sesleri duyar, esintiyi hisseder ve bahçede açan çiçeklerin kokusunu alırız. Mekân ahşap ve taş gibi maddesel bir özdür. Ancak doğası itibari ile biçimsizdir. Onun görsel biçimi, ışık kalitesi, boyutları ve ölçeği tamamen toplam biçimin elemanları tarafından tanımlanan sınırlarına bağlıdır. Mekân, kavranıp çevrelendikçe ve bir kalıba sokulup biçimsel elemanlar tarafından düzenlendikçe mimarlık varlık kazanır.”²¹

²⁰ <http://www.fosterandpartners.com/projects/free-university/>

²¹ Ching, Francis. D.K, Mimarlık, Biçim, Mekan ve Düzen, Yem Yayın 85, İstanbul, 2002, s.92

2.1.1.1. Dış Mekân

Mekânın mimarlık ile anlam taşımaya başlaması, kullanım alanlarına göre çok çeşitli tanımlamaları da beraberinde getirmiş ve mekânın daha iyi ifade edilebilir nitelikler kazanmasını sağlamıştır. Bunlardan dış ve iç mekân en genel anlatımı ile bir mekânı algılayarak tanımlayabilmemizin ilk yoludur. Dış mekânlar kendi içerisinde mevcut durumlarına göre Doğal Dış Mekânlar ve Yapay Dış mekânlar olarak incelenebilir.

Dış mekânlar doğanın kendi dengesi ve düzeni içerisinde bir yaşam alanı oluşturmaktadır. Ağaçlarla çevrili ormanlar, dağlar, nehirler, doğanın geçirdiği başkalaşımalarla meydana gelen yapılaşmalar, **doğal dış mekân** örgüsünü oluşturmaktadırlar.



Şekil 2.11 Doğal dış mekân örneği ²²

Yapay dış mekânlar ise kullanıcılar tarafından çeşitli unsurlarla çevrelenerek, sınırları belirli hale getirilen mekânlardır. Mimari olarak, Doğan Hasol dış mekânı sözlük anlamı ile “Sokaklarda, alanlarda, parklarda, bahçelerde, özetle insan yapıtlarının arasında kalan ve bunlarla sınırlanan mekân “ olarak tanımlamaktadır.

Dış mekânların üzeri kapalı olmak zorunda değildir. Yapıların, duvar, heykel ya da ağaç gibi doğal öğelerin çevrelediği bir hacimdir. Dış mekânlar büyüyerek, biraraya gelerek meydanlar, sokaklar gibi şehrsel mekânlar haline gelebilmektedir. Bir diğer deyişle farklı ölçeklerle daha büyük mekânları ifade etmektedir.

²²<http://www.pixelstalk.net/1080p-hd-backgrounds-nature/>

Bir dış mekânın oluşması için her yönden kesin engellerle sınırlanmış olması gerekmemektedir. Algının çeşitli duyuların birleşmesiyle gerçekleştiği göz önünde bulundurularak, mekânı fiziksel ya da duyuşsal olarak, hareketlerle, dokularla, malzemelerle tanımlı hale getirmek mümkündür. Örnekteki tarihi meydana, taş ile su herhangi bir sınırlayıcı öğeye ihtiyaç duymaksızın bir arada kullanarak dış mekânı tanımlamıştır.



Şekil 2.12 Kentsel Ölçekte Planlanmış Bir Dış Mekân Örneği ²³

Mehmet Tunbiş ile yapılan bir çalışmada dış mekânlar için, yatay ölçülerin düşey ölçülere göre daha büyük olduğu, bir odada katlanılmaz olarak nitelenen plandaki bir düzensizliğin, dış mekân ölçeğinde kabul edilebilir olduğu belirtilmiştir.²⁴

Dış mekânlar doğal yapının içerisinde insanlar tarafından yapılaşmanın meydana getirilmesiyle farklı kullanım alanlarını biraraya getirmektedir.



Şekil 2.13 Çeşitli kullanım alanlarına göre dış mekânlar



Şekil 2.14 Dış Mekân ²⁵

²³ https://www.architonic.com/en/project/omgeving-averbode-abbey/5102054?utm_content=bufferdbdfb&utm_medium=social&utm_source=facebook.com&utm_campaign=buffer

²⁴ Tunbiş, Mehmet; dış mekan düzenlemeleri ve bu düzenlemelerde zamanın etkisinin belirlenmesi s.4, yıldız üniversitesi fen bilimleri enstitüsü, 1980, yayımlanmamış doktora çalışması

²⁵ <http://www.archdaily.com/286223/superkilen-topotek-1-big-architects-superflex>

Bir şehir içerisinde meydanların düzenlenmesi, spor, oyun, dinlenme gibi farklı kullanım alanlarını biraraya getirerek dış mekân için sınırlayıcı olmayan ama tanımlanabilen bir özellik kazanmasını sağlamaktadır.



Şekil 2.15 Spor ve oyun alanlarına yönelik dış mekânlar²⁶



Şekil 2.16 Dış Mekân Oyun Alanı²⁷

Tasarımın her alanda büyük gelişimler gösteriyor olması kamusal alanlarda da dış mekâna yönelik insanların hem sosyal hem de fiziksel gelişimine katkı sağlayacak alanların oluşturulmasında üretkenlik sağladığını görebilmekteyiz. Kent bahçeleri oluşturarak, kamusal alanlarda sanatın, sokak sanatının varlığı örnek verilebilir.



Şekil 2. 17 Kamusal Alanda heykel örnekleri²⁸

Kamusal alanda sanatın söz konusu olması farklı yaklaşımlarla lekelere oluşturarak yürüme alanları, kent bahçeleri gibi tanımlanan dış mekânlar haline dönüşmektedir. Sanat mekânı tanımlıyor denilebilir.

²⁶<http://www.landezine.com/index.php/2011/06/roombeek-the-brook-by-buro-sant-en-co-landscape-architecture/>

²⁷http://www.landezine.com/index.php/2014/07/harts-mill-surrounds-by-aspect-studios/02_aspect_hartsmillsurrounds_donbrice/

²⁸ <http://www.dreamideamachine.com/en/?p=9424>

<http://iloboyou.com/large-scale-sculptures-by-coosje-van-bruggen/>

Kamusal alan sanatının kaçınılmaz formu olarak heykel, tarihsel gelişim sürecinin başında anıtsal kavramlar barındıran bir form olarak ortaya çıkmıştır. Bu anıtsal kavramdaki sembolik dil, modern sanatla birlikte ait olduğu mekânla bütünleşen yeni bir plastik anlayış haline gelmiştir.²⁹ Öyleki bu müdehale havadan suya, sudan karaya bir buluşma haline gelebilmektedir. Christo ve Jeanne-Claude'un "Floating Piers" adlı İtalya'daki Iseo Gölü'nde hayata geçen enstalasyonu bu dış mekân bağıını örneklemektedir.



Şekil 2. 18 "Suda Yürümek" Dış mekân, enstalasyon örneği³⁰

2.1.1.2. İç Mekân

İç mekân, doğal ortamda sınırlı olan ve mimari içerisinde de fiziksel sınırlar barındıran mekândır. Geometrik boşluktan öte bir kavramdır. Bireysel bir atmosfer taşır. İnsanı dış mekândan ayırır ancak kendisine yönelik duygusal doğasından izlere yer verir.³¹

Doğal iç mekânlar olarak ifade edebileceğimiz, mağaralar, doğanın kendi devinimi içerisinde rüzgarlar, volkanik patlamalar, buzullar ya da tuzlarla oluşan mekânlardır.

²⁹ <http://izlekler.com/kamusal-alanda-sanat-uygulamalari-icin-bir-oneri-sanat-mediatorlugu/>

³⁰ <http://www.arch2o.com/walk-water-floating-piers-installation-christo-jeanne-claude/>

³¹ Özkan, A., İç Mekan Tasarımı Kuram Ve Yöntemleri Işığında Günümüz Türk İç Mekan Tasarımcıları Ve Tasarım Anlayışlarına Bir Yaklaşım, Yüksek lisans Tezi, 2007, s.5

İlk çağlarda barınma alanları iken, ilerleyen çağlarda da ekolojik şartlar doğrultusunda ısı, ışık ve nem oranına göre, turizm, soğuk hava deposu, yer altı sularından yararlanma gibi alanlarda değerlendirilmekte, deneyimlenmektedir.



Şekil 2. 19 Doğal İç Mekân Örneği. ³²

Yapay iç mekânlar olarak tarif edebileceğimiz mekânlar ise, çeşitli yapı elemanları ile çevrelenmiş, bireysel olarak kullanım durumuna göre şekillenen, korunma duygusu uyandıran mekânlardır. Kolonlar, duvarlar, döşemeler, yer düzlemleri ve çatılar gibi strüktürel ve mekân hacmine ait mimari öğelerle tanımlanır. Bu öğeler binaya şeklini verir, sınırlı bir iç mekân parçasını ayırır ve bir dizi iç mekân düzeneği oluşturur.

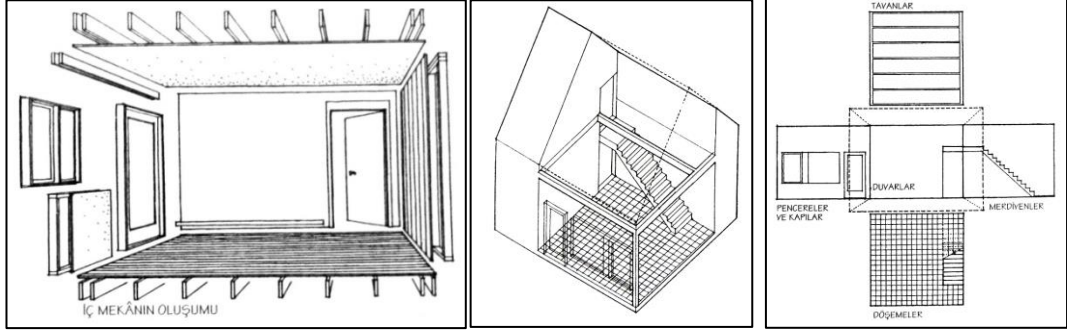
Frank Lloyd Wright ise şöyle açıklamaktadır:

“İç mekân, binanın ruhu olan mekânın ta kendisidir. İçinde yaşanan oda veya salon bu mekânın bir parçasıdır, ona aittir, onunla beraberdir, ondan doğmadır. İçinde yaşanan mekân bir bütün olarak bu şekilde düşünüldüğü zamandır ki, bu mekânın ta kendisidir denilebilir.” ³³

³²<http://www.xtreme-photos.com/window-cave-puerto-rico.html>

³³ Doğanca, M., İç Mekan Tasarımında Görsel Etkileşimler, Y.L.Tezi, 2002, s. 7

İç mekân kullanıcının dışavurumudur, kişilik karakter ve özgünlüğünü ifade ederek, yansıtmak istediği imaj ne ise onu temsil etmektedir. İç mekânlar farklı işlevleri birleştirmektedir ve farklı kullanım alanlarını kapsamaktadır. Mevcut bir binanın içinde dönüştürülerek ya da yeni bir proje kapsamında planlanabilmektedir.



Şekil 2. 20 İç mekânın oluşumu ³⁴

Mimarlar tarafından tasarıma yönelik farklı yaklaşımların bulunması ile birlikte Mimar Le Corbusier iç mekâna yönelik şöyle bir anlatımda bulunmaktadır:

“ Plan içerden dışarıya oluşur; dış bir için sonucudur. Mimarlığın öğeleri ışık ve gölge, duvarlar ve mekândır. Bir bina sabun köpüğünden oluşan balon gibidir. Eğer nefes tam üflenmiş ve iyi dağıtılmışsa bu balon mükemmel ve armoniktir. ”

Bireysel yaşam alanlarımız olan evlerimizden, sosyal yaşam alanlarımıza kadar iç mekânın işlevini ve kullanım amacını en doğru şekliyle kavrayabilmek, tasarlayabilmek ve uygulayabilmek için mekân kullanıcılarının ve mekân içi gereksinmelerin analiz edilmesi gerekmektedir.

Mekânı oluşturan ana elemanlar olan, kolonlar, duvarlar, döşemeler, yer döşemeleri ve çatılardan başka taşıyıcı olmayan duvarlar, asma tavanlar, binanın biçimlerini ve dokularını oluşturan strüktürel çevresinin veya kabuğunun içinde, mekânı tanımlamak, değiştirmek için kullanılır. Farklı bölücü elemanlar ile mekân içinde mekân oluşturmaya yönelik bu tasarımlar, kullanıcılar için işlevsel olarak uygun koşullar sağlamaktadır. Mobilyaların yerleşim şekilleri, biçimleri duvar görevi

³⁴ Ching, Francis. D.K, İç Mekan Tasarımı Resimli, Yem Yayın 96, İstanbul, 2011, s.15,160

görebilir, kuşatılmışlık hissi uyandırabilir ve mekânsal modeller kurar. Bu yaklaşım en ufak bir öğenin bile mekânda baskın bir rol oynamasını sağlayabilir.

Duvarlara, döşemlere, tavan düzlemlerine uygulanan işlemler; renkler, dokular, desenler, bu öğelerin mekân içindeki konumlarını, buna bağlı olarak mekânın boyutlarını, ölçeğini ve oranını algılamamızda etki etmektedir ve iç mekânın sınırlarını oluşturmaktadır.



Şekil 2. 21 İç Mekân Örneği³⁵



Şekil 2. 22 İç Mekân Örneği³⁶



Şekil 2. 23 Farklı İç Mekân Örnekleri³⁷



Şekil 2. 24 Kütüphane iç mekân örneği³⁸



Şekil 2. 25 Okul İç Mekân Örneği³⁹

³⁵ <http://adorable-home.com/houses-and-apartments/contemporary-family-residence-28151/>

³⁶ <http://www.architonic.com/ntsht/hole-lot-of-sense-smart-uses-for-perforated-facades-and-partitions/7000629>

³⁷ <http://www.archdaily.com/485970/spring-joeey-ho-design/>

³⁸ <http://www.archdaily.com/438746/sjotorget-kindergarten-rotstein-arkitekter/>

³⁹ <http://www.archdaily.com/194671/bbc-north-idsr/>

Geniş açıklıklardan oluşan konser salonları, kültür merkezleri, spor kompleksleri, havaalanları gibi yapıların gelişen teknoloji ile birlikte strüktürleri ve çeşitli malzemelerle bezenen donatıları ile öne çıkan iç mekânlar bizlere çeşitlilik sunmaktadır.



Şekil 2.26 Opera Salonu İç mekân örneği ⁴⁰



Şekil 2.27 Tarihi İç Mekân örneği ⁴¹

Özellikle tarihi yapılarda insan boyutlarına göre çok daha büyük oranların yer aldığı, süsleme ve detayların büyük ihtişamlar uyandırdığı iç mekân örnekleri, çeşitli doku, desen, malzemeler ile ayrı bir atmosfer yaşatmaktadır.

İç mekân, hayatın hikayesi ya da fonu olarak kabul edilir. Kullanıcının dışavurumudur; mekân sakinlerinin kişilik, karakter ve özgünlüğünü ifade eder. İç mekânın tasarımı, ister güven uyandıran bir düzen ister etkileyici bir yaratıcılıkta olsun, o mekânı kullananların yansıtmak istediği imajı temsil eder. İç mekân tasarımı birçok farklı işlevi birleştirir, her birinin kendine özgü sorunları ve konuları olan farklı kullanım alanlarını kapsar.

⁴⁰<http://www.thousandwonders.net/Guangzhou+Opera+House>

⁴¹ https://tr.wikipedia.org/wiki/Versay_Saray%C4%B1

Günümüzde ise gelişen teknoloji gerek malzeme, gerek farklı formların üretimi ile sınırsız tasarımların gerçekleşmesine olanak sağlamakta ve böylece gelişen ve değişen dünyaya yeni yaklaşımlarla yeni mekânlar sunulmaktadır.



Şekil 2.28 Çağdaş kütüphane, İç mekân örneği ⁴²

“ Günlük yaşam alışkanlıkları ve işleyişi üzerinde uzlaşmaya varmış olmak, iç mekân tasarımcıları ile tasarladıkları mekânları kullananlar arasında ortak bir lisan yaratır. Tasarımcıların sorumluluğu, bu lisanın kelime dağarcığını zenginleştirmek, dinleyenlere o zamana dek istediklerinin farkına bile varmadıkları ya da mümkün olduğunu bilmedikleri bir şeyler sunabilmektir. ”



Şekil 2.29 Karim Rashid' e ait İç Mekân Tasarımı ⁴³

⁴² <http://www.mimdap.org/?p=128404>

⁴³ <http://www.designboom.com/architecture/karim-rashids-lotte-amaje-foodcapital-a-kaleidoscope-of-stimuli/>

2.2. KAMERA

Fotoğrafın 19. Yüzyılın ilk yarısında icat edilmesiyle birlikte, teknoloji öncesi çağla günümüz arasında önemli bir ayrım çizgisi oluşmuştur. Başlangıçta insanoğlunun doğayı sanatsal yolla taklit etmesi, o dönemlerden bu dönemlere kadar sürmekle birlikte, 20. Yüzyılda teknik olanaklar sayesinde ses ve görüntülerin kaydedilebilir hale gelmesi, yeniden üretilmesi yeni ve heyecan verici üretimler oluşturmuştur.



Şekil 2.30 Tarihteki mimari değer taşıyan ilk fotoğraf, 1826⁴⁴

Bu tarihsel gelişim süreci içerisinde fotoğraf makinesinin devamında gelen, aynı ilkelere dayalı olarak çalışan *kamera* ise alıcı olarak bilinmektedir. Ayırt edici özelliği, bir dizi görüntüyü belirli aralıklarla film şeridi üzerine kaydetmesidir. *Kamera* sözcüğü Latince olup oda anlamına gelmektedir. Gerek fotoğraf makinelerinin gerekse kameraların ilk örnekleri bir kapalı oda olup sonrasında ise kutudur. İlk kameralar tahta bir kutu biçimindedir. Bunlardan ilk gösterimi 1895’ te yapan Lumière kardeşlerin sinematografi hem alıcı, hem gösterici makineden oluşmaktadır. Çalışma ilkeleri aynı kalmakla birlikte zamanla alıcı ile gösterici birbirinden ayrılmıştır ve kameralar ileri düzeyde geliştirilmiş, günümüze kadar boyutları küçültülerek daha kullanışlı duruma getirilmiştir.⁴⁵

⁴⁴ <http://www.fotografcilikkursu.com.tr/fotograf-nedir-dunyadaki-ilk-fotograf/>

⁴⁵ AnaBritannica Genel Kültür Ansiklopedisi, Cilt 12, Ana yayıncılık, Güzel Sanatlar Matbaası, s. 454



Şekil 2.31 Kamera Örneği ⁴⁶

2.2.1 Kamera ve Özellikleri

Kamera ışığı alan ve kontrol eden objektifle ışığı kaydeden film için mekânîk ortam sağlayan bir aygıttır. ⁴⁷

Gerek ham film, gerekse elektrikli sinyal kullanarak art arda hareketli görüntü saptamaya yarayan aygıttır. Basitçe objektif, gövde ve kayıt ünitesi olarak üç bölümden oluşur. Bazı kameralarda bölümleri birbirinden ayırt etmek mümkün olmasa da; temel olan, optik düzeneikle oluşan görüntünün kamera içinde veya bir kayıt cihazına ulaştırılarak kaydedilmesinden ibarettir. ⁴⁸

“ Objektifler, kameraların en önemli parçalarından birisidir. Objektif bir kameranın gözü gibidir. aynı zamanda kameramanın gözüdür ve dolayısıyla yönetmenin ve en önemlisi seyircinin gözüdür. ”⁴⁹

“ Tüm kameralar çekim amacına uygun birtakım gereçlerle birlikte kullanılabilirler. Bunlar, basit bir güneşlikten, karmaşık yapıları ray üzerinde hareket edebilen vinçlere kadar çok çeşitlilik gösterir. Bu aksesuarlar, gerektiğinde kameramana büyük kolaylık sağlayan, bazen yokluğunda çekimin yapılmasını olanaksız kılan gereçlerdir. ”⁵⁰

⁴⁶ <http://skylinemedya.com/canon-video-kameralar/>

⁴⁷ Monaco J., Bir Film Nasıl Okunur?, Oğlak Yayıncılık, 2008, İstanbul, s.87

⁴⁸ Candemir A., Video Kamera: Stüdyo Ortamları ve Dış Çekimler, T.C Anadolu, 2008, Eskişehir, s.393

⁴⁹ Vardar Doç. Dr. B., Sinema ve Televizyon Görüntüsünün Temel Öğeleri, Beta Basım, 2000 İstanbul, s.108

⁵⁰ Candemir A., Video Kamera: Stüdyo Ortamları ve Dış Çekimler, 2008, Eskişehir, s.338

Bir iletişim aracı olarak kamera, konuya bakar, konunun içine girer ve konuyu yeniden yaratır.

Kameranın konuya bakması, konuyu sadece iletme işlevi görerek anlatmasıdır. Bakış açısının değişmesi, olaya bakış açısını değiştirir. Bir tanıtım ya da belgesel gibi yalnızca anlatıma dayalı konuları bunun için örneklendirilebilir.

Kameranın konunun içine girmesi, kameranın konunun belirli bir parçasına özenli bir biçimde bakmasıdır. Bir heykelin gözümüzle göremediğimiz detaylarını aktarabilmesidir. Böylece yer vermek istenilen ayrıntılara değinilebilir.

Kameranın bir konuyu yeniden yaratması ise, aydınlatma, efektler, kamera netlikleri gibi diğer tekniklerle yeni bir görüntü oluşturma sürecidir. Günümüzde gelişen teknolojinin kazandırdığı donanımlarla, istenilen nitelikte görüntülerin oluşması sağlanmaktadır ve çeşitlilik arttırılabilmektedir.⁵¹

Kamera Açısı

Bakış açısı neyin nasıl algılandığını kavrayabilmek için çok önemlidir. Farklı bakış açıları edinerek değerlendirmelerimizde yeni boyutlar elde edebilir ve başka bir gözle bakma imkanı yakalayabiliriz. Bu da üretkenlik sürecini arttıracaktır.

Kamera ile ilgili yukarıda belirtilen yaklaşımlar kameranın görmesine yönelik ifadelerdir ve nasıl görmesi, nereden görmesi gerektiğine dair diğer detaylar üslup özellikleri taşımaktadır. Ekranda yer alan yapının bütünü, çok küçük parçalar olan çekimlerin, bir araya getirilmesiyle oluşur. Bu çekimlerin ekrandaki görüntü boyutunu belirleyen ise kameranın açısıdır. Kamera açısı kameranın konuya, çekimdeki nesneye belirli bir açı ile bakmasıdır.⁵²

Çok çeşitli açıların kullanımı mümkün olmakla birlikte, genel olarak kamera açıları üç başlık ile öne çıkmaktadır: Bunlar *Göz seviyesi*, *Alt açı*, ve *Üst Açı* konumlarıdır. Göz seviyesi; gerçek yaşamda olduğu üzere kameranın insanların göz seviyesinden bakmasıdır. Alt ve üst açıları da, kameranın göz seviyesine göre konuya aşağıdan ve yukarıdan bakmasıdır. Üst açıda konu küçülür, alt açı da ise büyür.⁵³

⁵¹ Kılıç L., Görüntü Estetiği, Kavram Yayınları ,İstanbul, 1995 s.77

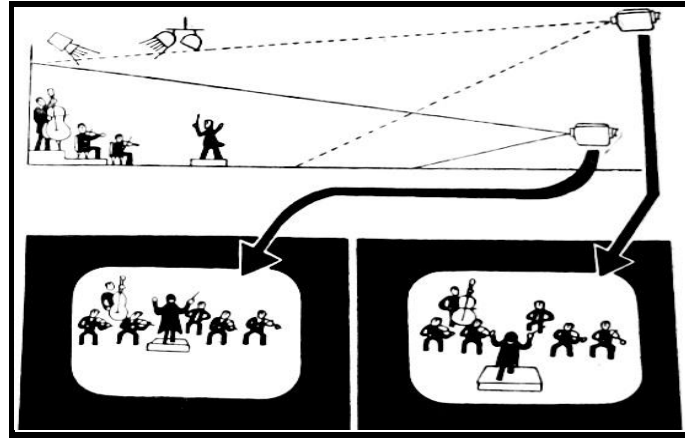
⁵² A.g.e., s.79

⁵³ A.g.e., s.80

Ayrıca izleyicinin bakış açısı ile kameranın bakış açısı çakıştırılabilmektedir. Buna öznel kamera kullanımı denilmektedir. Görselleştirme sürecinin önemli öğelerinden biridir. Kameranın gözü konuya aktif olarak katılan bir kişinin gözü özelliklerini taşımaktadır ve izleyiciyi konunun içine dahil eder. Genel olarak varsayılan bu açıların dışında sınırsız sayıda açı düzeni oluşturulabilmektedir.⁵⁴



Şekil 2. 32 Farklı Açılarından Çekim Örneği⁵⁵



Şekil 2. 33 Göz hizası ve üst açılı çekim arasındaki ayrıma dayalı görüntü örneği⁵⁶

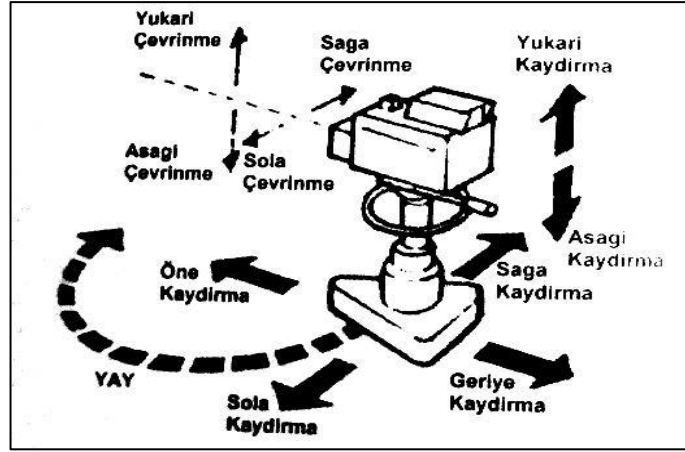
Mercek açısı ise kameranın, üzerindeki merceğin özelliklerine göre kameranın gördüğü alanı kapsar. Bu açılar ile, genel çekim ya da en yakın çekim gibi görüş alanları belirlenmiş olur. Görüş alanı izleyicinin sahnenin ne kadarını göreceği ile ilgilidir.

Bunun için belirlenen kriterler yapılacak çekim türünü belirler. Bunlar *yakın*, *uzak* ve *orta* çekimlerdir ve kameranın farklı mercekleri sayesinde gerçekleştirilerek görüş alanı belirlenmiş olur.

⁵⁴ Kılıç L., Görüntü Estetiği, Kavram Yayınları, İstanbul, 1995 s.81

⁵⁵ Öngören, M. T., Televizyon Film Yapım Yöntemleri, Ankara Üniversitesi Basım Evi, 1976, s.71

⁵⁶ A.g.e., s.75



Şekil 2. 34 Kamera Hareketleri⁵⁷

Bir stüdyo kamerasıyla yapılabilecek temel hareketlerin gösterildiği şekilde anlatıma optik kaydırma hareketleri de eklenebilir. İşlevsel hareketlerin estetik değerlerle bir arada kullanılmasıyla sanatsal hareketler oluşturulmaktadır. Bunun amacı konunun sadece gösterilmek olmadığı temeline dayanmaktadır. Sinema tarihinde, en iyi görüntü yönetmeni ödülü verilen filmlerin başında sanatsal kamera hareketlerinin payının büyük olduğu belirtilmektedir.⁵⁸

Çerçeve (Kadraj)

Kadraj (çerçeveleme), fotoğraf makinasının ve kameranın vizöründe görünen görüntüdür, yani fotoğraf karesinin ve film çerçevesinin içine dahil edilen her şey kadrajdır.

Kadraj dijital fotoğraf makinalarında, kameralarda daha doğrusu bir görüntüyü netlemek için kullanılan makinalarda vizörden bakınca görünen çerçevedir. Kadraj çoğunlukta elektronik aletlerde bulunur ve insanlara gösterilmek istenen objeler üzerinde netlik pozlama ve saf görüntüyü sağlamak için kullanılan terimdir. Daha çok kamera ve fotoğraf makinalarında çok önemli bir etkindir. Sinema ve çizgi filmlerde büyük önem taşımaktadır.⁵⁹

Çerçeve kameranın görüş alanını belirler. İzleyicinin sahnenin ne kadarını göreceği ile ilgilidir. Böylelikle mekânı onun içerisinde, aldığı kadarıyla görülür.

⁵⁷ Millerson, G., Televizyonda Yapım ve Yönetim, Tur-Gen Basım Dağıtım, Ankara, 2009, s.90

⁵⁸ Candemir A., Video Kamera: Stüdyo Ortamları ve Dış Çekimler, T.C Anadolu, Eskişehir 2008, s.13, s.108

⁵⁹ <https://tr.wikipedia.org/wiki/Kadraj>

David Bordwell film sanatı kitabında şöyle ifade etmiştir:

“ Çerçeveleme;

- çerçevenin oranı ve biçimi
- çerçevenin ekran içi ve ekran dışı mekânı tanımlama tarzı
- çerçevenin mesafeyi, açıyı ve görüntüye bakış noktası yüksekliğini dayatma tarzı
- çerçevenin mizansenle ilişki içinde hareket etme tarzı

aracılığıyla güçlü bir şekilde görüntüyü etkiler.”

Birçok açıdan bir film bir resme benzer. Filmlere dair, en iyi resim, en iyi görüntü ödüllерinin verilmesini buna dayandırabiliriz. Resim ve fotoğraflarda genel olarak tercihin dikdörtgen olmasıyla birlikte, dar dikdörtgenler, üçgenler, ovaler gibi çeşitli biçim ve oranlarda çerçeveler de kullanılabilir. Çerçevenin eninin çerçevenin yüksekliğine oranına *çerçeve oranı* denmektedir.⁶⁰ Ayrıca bölünmüş ekran denen bölünmüş çerçeve görüntüsüyle yapılan denemeler de olmaktadır. Bu durumda her biri kendi içinde oranlara sahip olan birden fazla görüntüye genel bir çerçeve boyutu içerisinde yer verilebilmektedir. Biçimi ve ölçüsü ne olursa olsun çerçeve görüntüyü sınırlamaktadır. Bize gösterilmek üzere bir yaşam dilimi seçilmiş olmaktadır. Mekânın geri kalan kısmı ise ekran dışı olmaktadır. Ekran dışı mekân ise uygulamaların yapılmasına gerek kalmayan kısımdır.⁶¹

Çerçeveleme bizlere dekorlar ve figürlerle ilişkili olarak belirli bir yüksekliğe yerleştirilmiş olma duygusunu vermektedir. Kamera açısı kısmen yükseklikle ilişkili olsa da, yükseklik sadece bir açı meselesi değildir.⁶²

Çekim Ölçeği

“ Çekim ölçeği, “kameramanın (ve yönetmenin) olayı, mekânı ya da nesneyi görüntülerken, kurguyu da düşünerek; anlatmak, vurgulamak istediklerine ve bir teknik gereç olarak kameranın sınırlılıklarına göre benimseyerek oluşturduğu çerçeve/nesne oranı” biçiminde tanımlanabilir. ”⁶³

⁶⁰ David Bordwell D, Thompson K., Film Sanatı, De ki Basım, Ankara, 2008, s.182

⁶¹ A.g.e., s.187

⁶² A.g.e., s.190

⁶³ Candemir A., Video Kamera: Stüdyo Ortamları ve Dış Çekimler, T.C Anadolu, Eskişehir2008, s.13, s.142

Ölçeklerin belirli bir sistematik değerlendirmede olması için ve çoğu kez görüntü malzemesi insan olduğu için, ifade edilirken genellikle insan ölçüleri ve anatomisi kullanılır. Diğer canlıların çekimleri için de *omuz çekim*, *bel çekim*, *yandan görüş*, *tepeden görüş*, gibi benzer anatomik terimler kullanılabilir. Bunlar arasında mekân ve objelerin detaylarına yer vermek, gereken ayrıntıları çekmek için *yakın çekim*, genel olarak tüm dekor ve mekânın, yer ve manzaranın algılanması için de *genel*, *toplu* ve *uzak çekim* ifadelerini taşıyan ölçekler önem taşımaktadır.⁶⁴

Örnek resimde başlıca çekim ölçekleri gösterilmektedir.⁶⁵

- 1- Baş çekimi
- 2- Omuz çekimi
- 3- Göğüs çekimi
- 4- Bel çekimi
- 5- Diz çekimi
- 6- Boy çekimi
- 7- Resmin tümü genel çekimdir
- 8- A ile gösterilen el ve çanta ayrıntı çekimleridir.

(Laurence Oliver, Th Prince and Showgirl/ Uyuyan Prenses, 1957, ABD)



Şekil 2. 35 Çekim Ölçeklerini Anlatan Bir Film Sahnesi⁶⁶

⁶⁴ Candemir A., Video Kamera: Stüdyo Ortamları ve Dış Çekimler, T.C Anadolu, Eskişehir, 2008,s.143

⁶⁵ Özön N., Sinema Sanatına Giriş, Agora Kitaplığı, 2008, s.72,73

⁶⁶ Özön N., Sinema Sanatına Giriş, Agora Kitaplığı, 2008, s.72,73

2.2.2. Kamera ve Mekân İçin Önemi

İnsan gözüyle algıladığımız her şeyi çok yönlü ele alabilmenin kaydeden aracı olan kamera, mekânı değerlendirirken de aynı yaklaşımla bizlere çoklu olanaklar sağlamaktadır. Buna yönelik farklı alanlarda, yaşamı iyi bir bakış açısıyla izleyebilmek için çalışmalar yapılmaktadır. Baktığınız bakış açısının güzelliği kadar bakılan pencerenin güzelliği de değer taşıyabilmektedir. Kameranın mekân için önemini anlatmaya başlarken, Rusyanın geleneksel pencere süsleme sanatını kalıcı sağlamak isteyen fotoğraf sanatçısı Ivan Hafizov'un çektiği pencere fotoğraflarına yer vermek bakılan pencerenin de güzelliğine yönelik bir örnekleme olacaktır.



Şekil 2. 36 Farklı Ülkelerden Pencere Örnekleri ⁶⁷

F.Ching mekân içerisinde pencereleri anlatırken şu şekilde açıklama yapmaktadır :

“ Pencerelerden görülen manzaralar, iç mekânın bütüncül bir parçası oluverir. Sadece mekânın içinden dışarıya doğru odaklanmayı sağlayıp, nerede olduğumuza dair görsel bilgi de aktarırlar. İçerisi ile dışarısı arasında bağlantı kurarlar. Bir hacimdeki pencerelerin boyutları, şekilleri ve yerleşimlerine karar verirken, pencere aralıklarından görülecek şeyler göz önüne alınmalı, bu şeylerin çerçevelenme şekli ve mekânın içinde hareket ederken pencereden görülen manzaranın farklı görüntüleri özellikle düşünülmelidir. ”⁶⁸

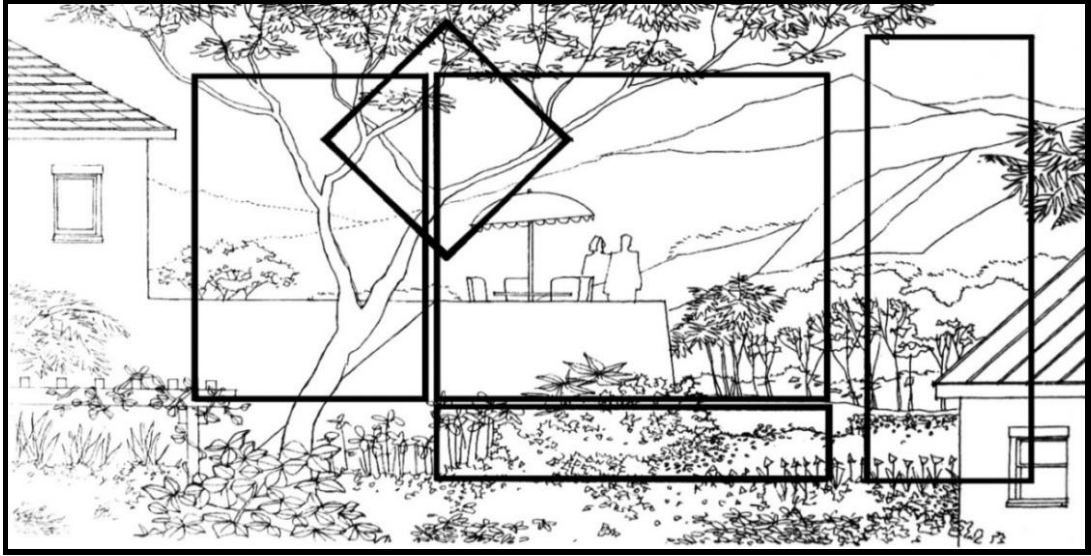
İçinde bulunan mekânın algılanmasında duyular büyük önem taşımaktadır. Mekânın kokusu alınabilir, sesi duyabilir, gözlemlenerek izlenimler oluşturulabilir.

⁶⁷ <http://www.nolm.us/tarihe-karisip-gitmeden-once-rusyanin-romantik-pencerelerinin-pesine-dusen-fotografci/>

⁶⁸ Ching, Francis. D.K, İç Mekan Tasarımı Resimli, Yem Yayın 96, İstanbul, 2011, s.206

Göz bu anlamda bir bakış alanı oluşturmaktadır ve içinde yer alan her bir detaya yer vermektedir. Mekânın ekran üzerine aktarımını sağlayan ise kameradır.

Nasıl ki bir yapıda pencereler, açıklıklar, yırtıklar, bir mekân için görsel bir alan oluşturuyor ise, kameralar için de gözün baktığı bir pencere denilebilir. Belirli sınırları vardır, bir açıya yöneliktir ve onun çerçevelediği kadarı görülür.



Şekil 2.37 F.Ching'in anlatımı ile Pencere⁶⁹

Şekil 2.37'de belirtildiği üzere pencere ile görülebilecek alan belirlenmekte ve yerine, boyutuna, şekline göre farklı görseller sunmaktadır. Mekânı ekranda görsel hale getirmek üzere bu kamera aracılığı ile gerçekleştirildiğinde ise kamerayı mekâna açılan bir pencere olarak nitelendirmek uygun bir açıklama olacaktır.



Şekil 2.38 Bir Bahçeye Açılan Pencere⁷⁰

⁶⁹ Ching, Francis. D.K, İç Mekan Tasarımı Resimli, Yem Yayın 96, İstanbul, 2011, s.206

⁷⁰ <http://www.tdl.com.au/project/claremont-1/>

Bir projenin tanıtımında havuz bölümünün bahçeye açıldığına dair Şekil 2.38’de verilen detay, bu yaklaşımı tanımlayan bir örnek oluşturmaktadır. Bir pencerenin açılımı ile görünen alan değişmektedir. Mekânların içeriden ve dışarıdan, farklı boyut ve şekillerde açıklıklar ile farklı algılanmasına olanak sağlayan anlatımlara yer vermek için birtakım örneklere yer verilmiştir.



Şekil 2.39 Farklı açılardan fotoğraflarıyla mimari örneği. ⁷¹



Şekil 2.40 Bir yapının farklı açılardan algılanan fotoğrafları ⁷²

⁷¹ <http://www.archdaily.com/644410/town-house-in-antwerp-sculp-it>

⁷² <http://archisketchbook.com/post/30165919963/a21-architects-architects-own-home-and-studio>

Kameranın mekânı tanımaya ve anlamaya olan katkısı farklı yön ve açılarıyla, göstermek istenilen detaylarıyla Şekil 2.41 ve Şekil 2.42’de örnekler üzerinden görülmektedir.



Şekil 2. 41 Bir yapının iç ve dış görünümü ⁷³



Şekil 2. 42 Bir yapının iç ve dış görünümü ⁷⁴

Bir mekâna girildiğinde ya da dışarıdan gözlemlendiğinde, deneyimlendiğinde, algı, gözün baktığı yöne doğru belirli bir açı içerisinde yer alan, alanı kapsamaktadır. Yapıların farklı açılardan ve içeriden dışarıya, dışarıdan içeriye bakmak gibi yer yön farklılıkları gösteren örneklerini fotoğraflar ile çoğaltmak mümkündür. Bunların görsel hale dönüştürülmesini sağlayan objektiftir ve istenilen bakış açısı, yer, yön seçenekleri ile sınırsız detaylar elde edilmesine olanak sağlamaktadır.

Bir röportajında mekânın görsel olarak aktarılmasında mimari fotoğrafın önemini vurgulayan mimar Gürkan Akay, çalışmalarında gerekli tüm detaylara yer vererek

⁷³ <http://www.architonic.com/ntsht/an-open-and-shut-case-architecturally-creative-windows-and-doors/7000838>

⁷⁴ <http://www.interiordesign.net/slideshows/detail/8002-big-ideas-schoolwork/>

mimari yapının doğru anlatımlarla içeriklerinin sunulmasının proje açısından önem taşıdığını belirtmektedir.⁷⁵



Şekil 2.43 Gürkan Akay'a ait iç mekân fotoğrafı⁷⁶ Şekil 2. 44 Gürkan Akay'a ait mimari fotoğraf⁷⁷

Mimari bir projeyi tanımlayabilmek için farklı ölçeklerde projelendirilmesi ve detaylara yer verilmesi gerekmektedir. Bu yaklaşımı kamerada görsel hale getiren ise; farklı planlar ve açılarıdır. Yakın çekimler ile detaylara yer verilerek anlatılmak istenen nokta belirgin hale getirilirken, uzak bir çekimde, o mekâna, yere, bölgeye ait genel bir izlenim alanı oluşturulmaktadır.

Özellikle belgesellerde, bir hikayenin başlangıcında, bir yörenin tanıtımında, uzak plan veya kuşbakışı diyerek tabir edilen çekimlerde bu örnekler sıkça görülebilir.

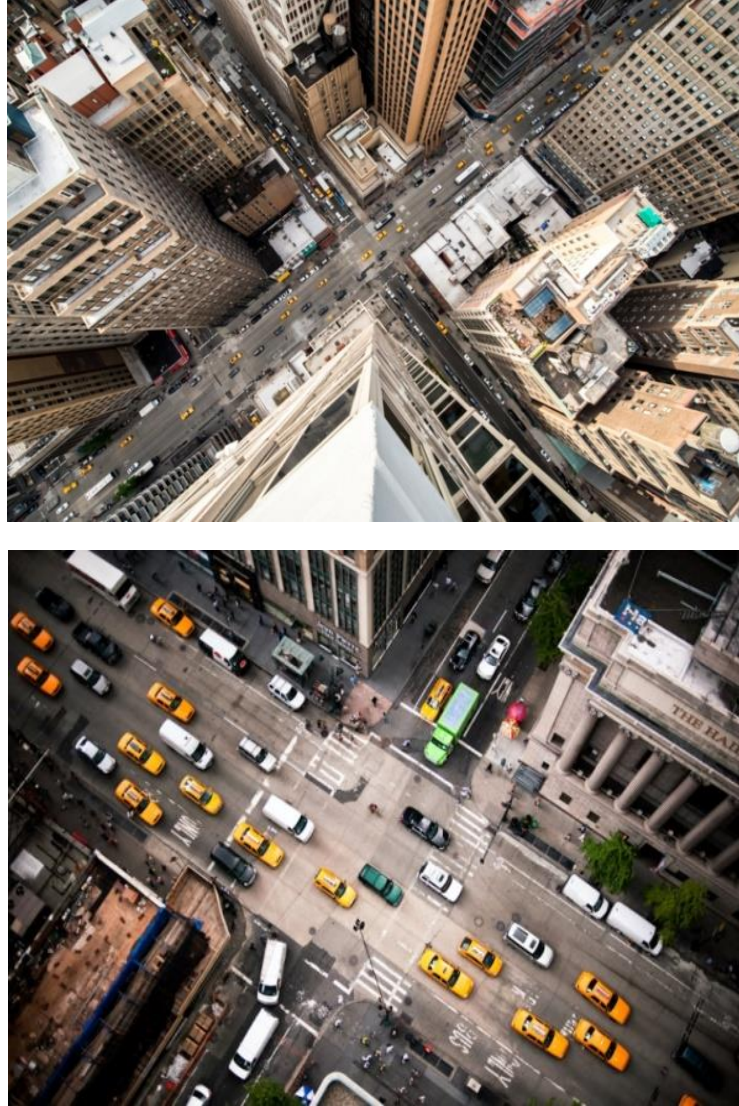
Yine bir sanatçının kuşbakışı fotoğraflarında yakınlık uzaklık ilişkisi olarak değindiği çekimler açıklayıcıdır. Esasında diğer bir yandan da, şehrin yüksek binalarından bakıldığında insanların, araçların ne kadar küçük, insanlara, günlük

⁷⁵<http://www.arkitera.com/soylesi/217/mimarlar-calismanin-onemi-anlasildikca-mimari-fotografci-ile-calismanin-farki-ve-degeri-de-ortaya-cikiyor>

⁷⁶ <http://www.gurkanakay.com/album/u-evi/>

⁷⁷ <http://www.gurkanakay.com/album/itower/>

rutinlere yaklařıldığında ise yařamın ne kadar büyük olduđuna yönelik bir odaklanmayı da göz önüne getirmektedir. Bu da kamera aracılığı ile oluřturulan mesafenin neyi daha ön plana çıkarabileceđine dair bir ifadesidir.



řekil 2.45 Kuřbakıř farklı uzaklıklardan çekilmiř fotoğraf örneđi ⁷⁸

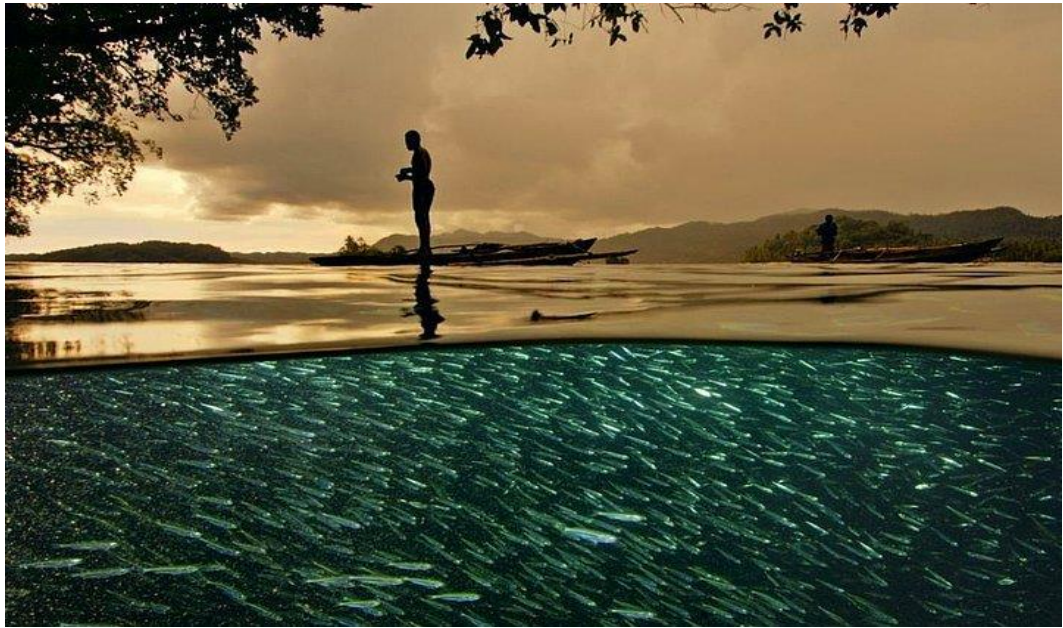
Kamera açısının düzenlenmesi, nesnelerin büyüklüklerine ve görüş açlarına göre yorumlanmalarını sađlarken sanatçının estetik anlayıřını da sergilemektedir. Çünkü tüm seçimler sanatçının kiřisel üslubuna dayalıdır. Böylece açıların, konumun

⁷⁸ <http://bigumigu.com/haber/gokdelenler-uzerinden-cekilen-new-york-fotografлари/>

belirlenmesiyle izleyicinin konuya nereden nasıl bakacağı, ekranda neyi nasıl göreceği belirlenmiş olmaktadır.⁷⁹

Farklı açıların kullanımı, temayı güçlendirerek, mekâna estetik bir değer katmaktadır. Sanatçının yorumu ile düz, yalın, sade bir ifadenin yanı sıra, izleyicinin yeniden düşlemesi, yeni dünyalara yönelmesi, mekânın algılanmasında çeşitlilik kazandırmaktadır.⁸⁰

Görüntü düzenlemesi birçok etmene bağlıdır ve bunun başlangıcı kameranın konulacağı yerin belirlenmesidir. Kameranın yeri yalnızca estetik değer taşımaz, yapılacak çekimin yani alınacak planın amacını da belirlemektedir. Çünkü başlangıçtan bitime çekim bir bütündür. Diğer tüm düzenleme ve teknik öğeler aynı kalsa da farklı farklı noktalardan alınan her bir görüntünün taşıdığı anlam da farklı olacaktır. Kameranın yeri değiştikçe çerçeveye giren nesneler de değişecek, ışığın etkileri farklılıklar gösterecek, gerektiğinde yer değiştirmelere bağlı olarak düzeltmelere ihtiyaç duyulacaktır.⁸¹



Şekil 2. 46 Tek karede suyun altını ve üstünü ayıran Endonezya'dan bir fotoğraf⁸²

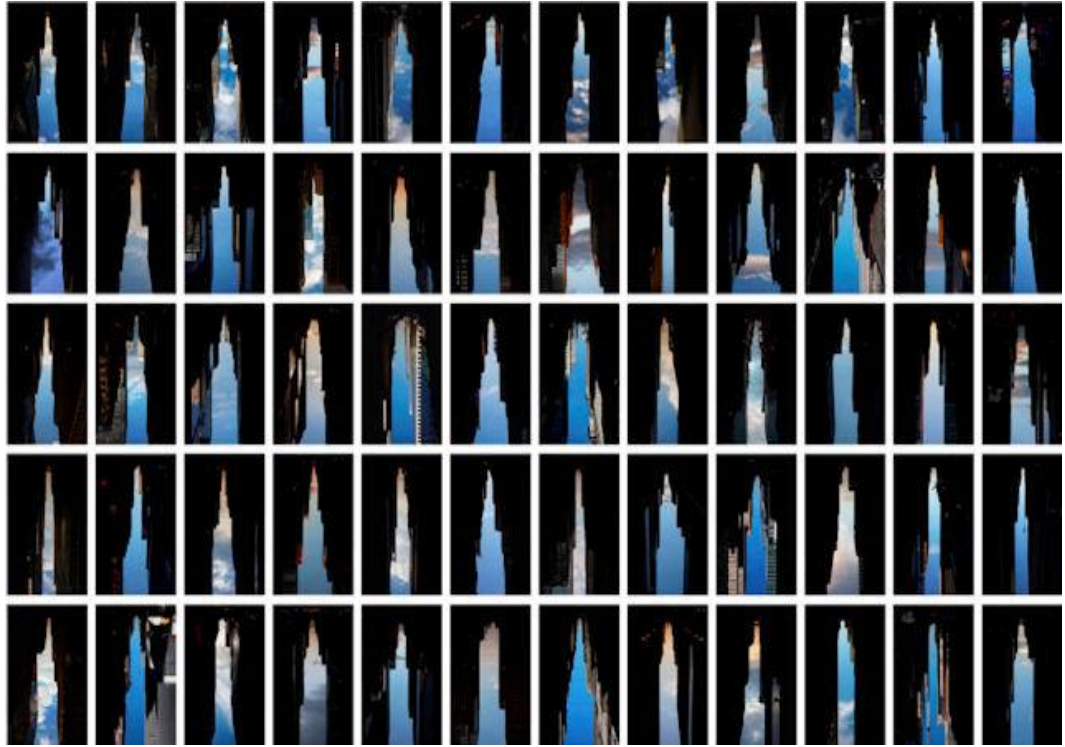
⁷⁹ Kılıç L., Görüntü Estetiği, Kavram Yayınları, İstanbul, 1995, s.80

⁸⁰ A.g.e., s.81

⁸¹ Candemir A., Video Kamera: Stüdyo Ortamları ve Dış Çekimler, T.C Anadolu, Eskişehir, 2008, s.273, s.274

⁸² <http://t24.com.tr/foto-haber/su-yuzeyinin-altina-bir-bakis,4570>

Sanatçı Peter Wagner ise ilginç bir çalışma ile farklı bir fotoğraf serisi oluşturmuştur. Bu kez bakış yönünü değiştirerek yüksek binalar arasından bakarak aralarında kalan gökyüzü fotoğraflarını ters çevirdiğinde, oluşan gökdelen izlenimi ile kent yaşamına dair yapılar arasında kalan, göğe dair çağrışımda bulunmuştur. Kameranin bakış yönüne göre değişikliği anlatan bu yaklaşım, yapılan değerlendirmeler ile bir araya gelince nasıl çalışmalar yapabileceğine dair örnekler vermektedir.⁸³

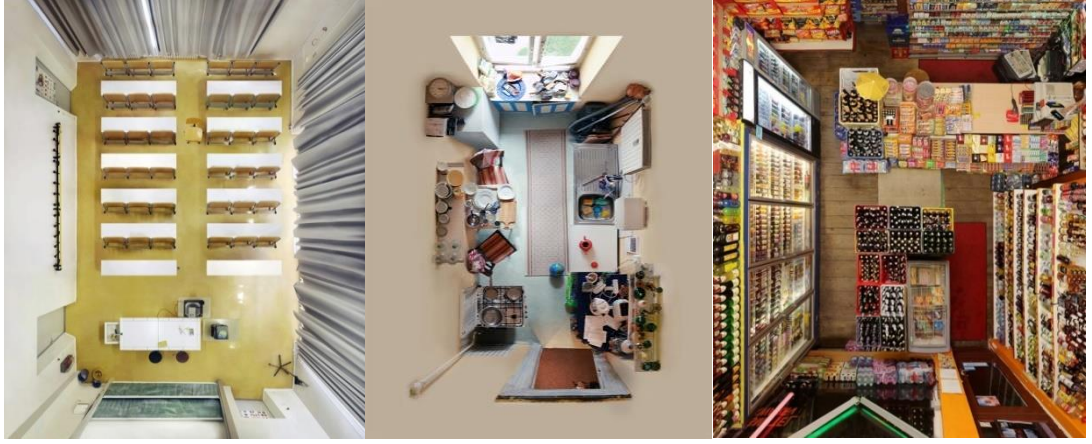


Şekil 2. 47 Gökyüzü ve gökdelenler bağlantısı kuran fotoğraflar⁸⁴

⁸³ <http://www.arkitera.com/haber/19483/2>

⁸⁴ <http://www.arkitera.com/haber/19483/iki-binanin-arasindan-gokyuzune-bakmak>

Diğer bir yandan bu çalışmalar Turgut Uyar'ın Göğe Bakma Durağı adlı şiirindeki mısraları da hatırlatmaktadır: “..göğe bakalım ”



Şekil 2. 48 Bir mekânı, kuşbakışı bakarak perspektifiyle anlatan oda portreleri⁸⁵



Şekil 2. 49 Yapı cephelerinin detaylarını içeren fotoğraf örnekleri⁸⁶

Kameranın yapıya olan uzaklık yakınlık ilişkisine göre (zoom etkisine göre) farklı renk, doku ve ritmlerin daha belirgin gözlemlenmesi, detaylara yer verilerek şekil, form, oran- orantı, simetri, düzen- düzensizlik gibi tasarım değerlerinin ortaya çıkması sağlanabilmektedir. Böylece yapının farklı detaylarını elde etmek mümkün olmaktadır, bu özellik bir mekâna göre değerlendirildiğinde anlatılmak istenen ayrıntıların öne çıkması sağlanabilmektedir.

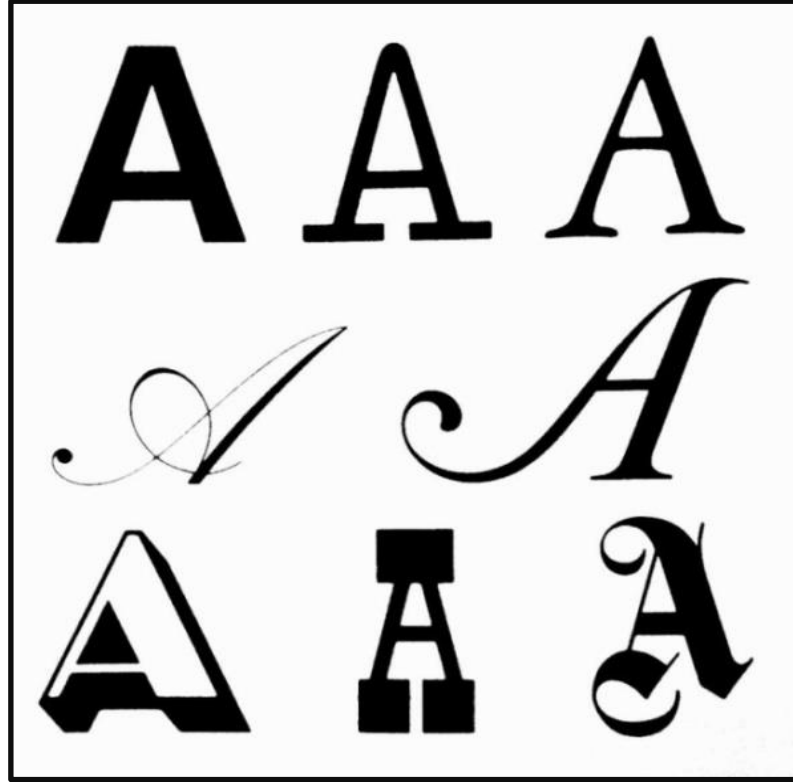
⁸⁵ http://mennoaden.com/room_portraits.html

⁸⁶ <http://www.ctbuh.org/DesktopModules/DigArticle/Print.aspx?PortalId=0&ModuleId=5721&Article=204>

2.3. SANAT YÖNETMENİ

Sözlük anlamı ile *bir duygunun, tasarımın ya da güzelliğin kişiyi etkileyen anlatımı*⁸⁷ olarak ifade edilen sanat, çağlar boyu yaşamın kendini anlatabilme gücü ile çok çeşitli dallar arasında toplumdan topluma aktarılmıştır.

Genç Antik Çağ'dan Rönesans'a kadar uzanan sürede, daha sonra sanatın, zanaatın, bilimin, tekniğin birer dalını, türünü meydana getirecek olan her türlü faaliyet bir hüner, bir marifet, bir beceriydi; yani, Latince'siyle ars'tır. Fransızca ve İngilizce'de sanatın karşılığı olan art kelimesi buradan gelmektedir.⁸⁸



Şekil 2.50 A Harfi Yazım Şekilleri⁸⁹

Sanatın en belirgin özelliklerinden, onu bilimden ayıran niteliklerden biri de aynı amaç için değişik, zaman zaman apayrı çözümler verebilmesi ve bu durumdan ötürü de çağları, toplumları, kişileri birbirinden ayıran değişik estetik tercihlerin ortaya çıkmasıdır (A) harfi gibi fonksiyonu fevkalade belirli ve sınırlı bir öge için dahi,

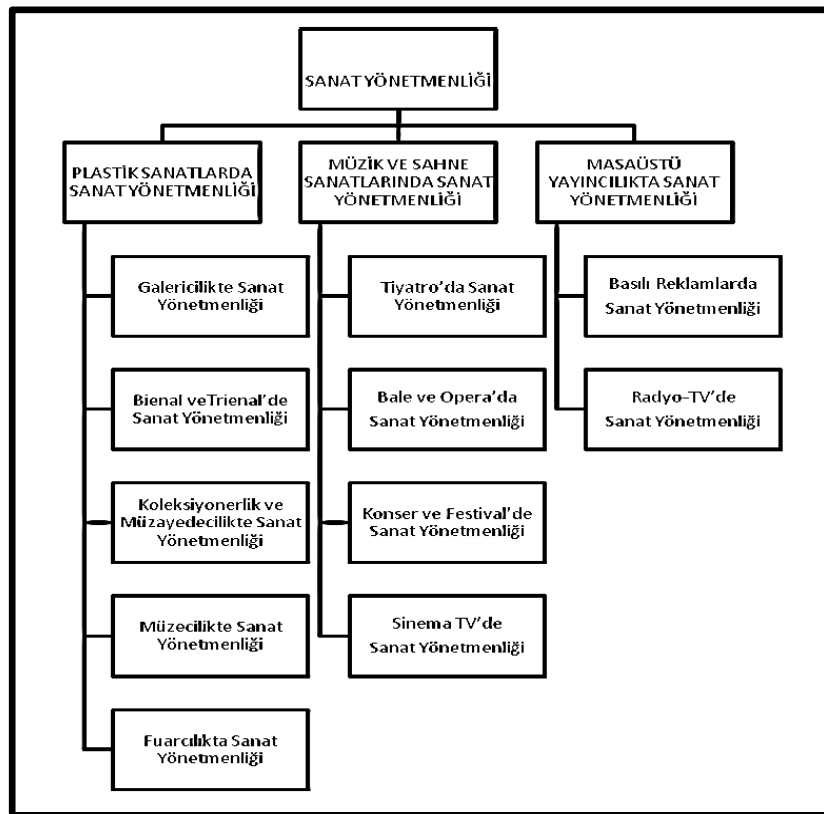
⁸⁷ Türkçe Sözlük, 1974, Türk Dil Kurumu Yayınları, Sayı 403, 1974, s. 685

⁸⁸ Özer, Prof. Dr. B., Kültür Sanat Mimarlık, Yapı Yayın-12, 2004, s.33

⁸⁹ Özer, Prof. Dr. B., Kültür Sanat Mimarlık, Yapı Yayın-12, 2004, s.20

Sanat yönetmeni genellikle diğer tasarımcıların ve sanatçıların televizyon, radyo, film, canlı performans, reklamlar ve video oyunlarını kontrol eder, yönetir. Proje için istenilen ya da gereken genel stil ve tema, tonlarını ayarlarlar ve grafiklerler, fotoğraflar, çizelgeler, çizimler ile içeriği zenginleştirirler.

Sıklıkla reklam ajansları, halkla ilişkiler firmaları ve kitap, dergi, gazete yayınlayan basım evlerinin sanatsal içeriği ile de ilgilenirler. Ayrıca yapımcılar ve yönetmenlerle de iş birliği içerisinde dirler. Görevleri, proje ya da iş için gereken sanatsal materyalleri bulmak, yaratıcı çalışanlarla birlikte fikirler üretmek, projeleri zaman ve bütçe kapsamında planlamak ve uygulamaktır. Yayın sektöründe, sanat yönetmenleri, dergi ve gazetelerin, kitapların sayfa yapısı ve tasarımı ile ilgilenir. Ayrıca periyodik kapak, tasarım seçimi yaparlar. Reklamcılık sektöründe ve halkla ilişkilerde ise, müşterilerin kafasındaki tasarımın ve mesajın en iyi şekilde yansıtılması için çalışırlar. Reklamın, genel görsel tasarım ve yapılandırması ile uğraşırlar. Grafik tasarımcıları ile de birlikte çalışabilirler.



Şekil 2.52 Sanat Yönetmeninin Çalıştığı Alanlara Dair Oluşturulmuş Tablo ⁹³

⁹³ Kahraman, M. E., Reklam Ajanslarındaki Sanat Yönetmeninin Özelliklerinin Belirlenmesi ve Bir Taslak Program Önerisi, Doktora Tezi, 2012, s.84

“ Genel olarak sorumlulukları şu şekilde sıralanabilir:

- Görsel olarak projenin en iyi şekilde gösterimine karar vermek
- Hangi sanat yapısının, fotoğraf ve diğer tasarım unsurlarının uygun olduğunu belirlemek
- Genel bir görünüm vererek, yayınların, reklamcılık kampanyalarının, tiyatro, tv, sinema film setlerinin iyileştirilmesinde görev almak
- Kostüm ve ilgili aksesuarları seçmek, tasarlamak ve gerektiğinde üretmek
- Tasarımların, sanat çalışmalarının, fotoğrafların ve grafiklerin kontrol, analiz ve yayınına sağlamak
- Estetik bir yaklaşım içerisinde bulunmak
- Diğer sanatsal ve yaratıcı bölümlerle görüşerek, koordinasyonu sağlamak
- Zaman çizelgeleri ve açıklamalı bütçe planlamaları yapmak
- Sunumlar ve tasarımlar oluşturarak bunları sunmak ”⁹⁴

Sanat yönetmeni herhangi bir yapımın üretim sürecinde yer alabilmek üzere gerekli donanıma sahip olmalıdır. Yapımın her safhasını bilmelidir; her bir ekibin işiyle ilgili en azından bir fikir sahibi olmalıdır. Müzik, resim, mimari, tiyatro, heykel, edebiyat, fotoğraf, felsefe, tarih, bilim, ekonomi, moda gibi yaşamın her alanından beslenmeli, teorik bilgisi ve pratiği olmalı, gündemi takip etmelidir. Araştırmacı yeniliklere açık bir kişiliğe sahip olmalıdır.⁹⁵

2.3.1. Sanat Yönetmeni ve Tarihçesi

Günümüzde sinema ve televizyonda gördüğümüz tüm dekorlar, fonlar esasında köklerini tiyatrodan almaktadır ve tiyatro geleneklerini hala sürdürmektedir. Sinemanın ilk yıllarında sanat yönetmenliği henüz çok gelişmemişken yapımcı ya da yönetmenler, marangozlarla dekorlar oluşturmaktaydılar. Dış çekimler güneş ışığından faydalanılacak şekilde yapılıyor, bir akşam yemeği dekoru rüzgara bağlı olarak yıkılma durumu yaşayabiliyordu. Edinilen tecrübeler doğrultusunda set tasarımcılarına duyulan ihtiyaç ortaya çıkmaya başlamıştır. Bu yönde oluşan gelişmeler, istenilen hava koşullarında, hayal edilen şehirleri, evleri, kurma becerilerini beraberinde getirdikçe, uygun koşullar dahilinde bu ortamı sağlayabilecek *stüdyo* kavramı meydana gelmiştir. Zamanla stüdyoların gelişimi film endüstrisinin gelişimine doğru ilerlemiş, dekorlarda mimari anlayış ortaya çıkmaya başlamış, tiyatro asıllı tasarımcılar ve mimarlar da dekor tasarımları yapmaya

⁹⁴ <http://nasilkolay.com/sanat-yonetmeni-ne-is-yapar>

⁹⁵ Yeğin, E.B., Türk Sinemasında Sanat Yönetimi ve Annie Geelmuyden Pertan, Y.L.Tezi, 2011, s.5

yönlenmişlerdir. Bu gelişmelerle birlikte sanat yönetmenlerine duyulan talepler artmış ve stüdyolarda çalışmak üzere ekipler kurulmuştur.⁹⁶



Şekil 2. 53 Eski Yıllarda Atölyede Çalışan Sanat Yönetmenleri⁹⁷

2.3.2. Sanat Yönetmeninin Prodüksiyon İçindeki Yeri ve Önemi

Sanat yönetmeni direkt olarak yapımcıya ve yönetmene rapor vererek yapım öncesi aşamada teknik personel ile yakından çalışmaktadır. Yönetmenin sahne ihtiyaçlarını, hatta aktörlerin giriş çıkışlarını bile karşılamak, prodüksiyonun fiziksel görünüşünü, senaristin ruh haline uygun hale getirmek, resmin ton değerlerini yeniden üretirken ışık-kamera problemleriyle ilgilenmek, bunun için kamera, ışık ve set ekibi ile birlikte, yönetmen ve görüntü yönetmeni eşliğinde çalışmalarını sürdürmek prodüksiyon içerisindeki aktifliğini ortaya koymaktadır.⁹⁸

“ Sanat yönetmeni, kaydedilecek görüntünün içindeki bütün yardımcı nesnelerin, senaryoda bulunan unsurlara uymasını sağlar. Bu unsurlar duvardaki tablodan masaya, aksesuarlara ve senaryoda geçen bir kol saatine kadar büyük bir çalışma gerektirir. Ancak bu aksesuarların senaryoya uyması kadar teknik şartlara da uyması gerekmektedir. Bir tablonun üzerindeki parlama, masa örtüsünün rengi, yakın planlarda gözlük camının yansımaları, kostüm renklerinin uyumu sanat yönetmeni tarafından denetlenmelidir. Önceden yapılacak bu çalışma çekim sırasında kolaylık sağlayacağı gibi görüntü kalitesine ve kontrastlık oranına doğrudan etki edecektir. Sanat yönetmeninin, görüntü ve ışık yönetmeni ile ortak çalışması gerekir. Çalışmaya başlamadan önce kamera açılarını ve ışık malzemelerinin yerini bilmesi doğru olacaktır.”⁹⁹

⁹⁶ Çinici, A., Sinemada Sanat Yönetmenliği ve Bunun Görsel Tasarıma Etkisi, Y.L.Tezi,1996, s.26,27

⁹⁷ Perspective, The Journal Of The Art Director Guild, December 2012-january 2013, s. 96

⁹⁸ https://tr.wikipedia.org/wiki/Film_ekibi

⁹⁹ <http://www.kameraarkasi.org/light/koordinasyon/sanatyonetmeni.html>

2.3.3. Sanat Yönetmeni ve Plastik Sanat Kavramları

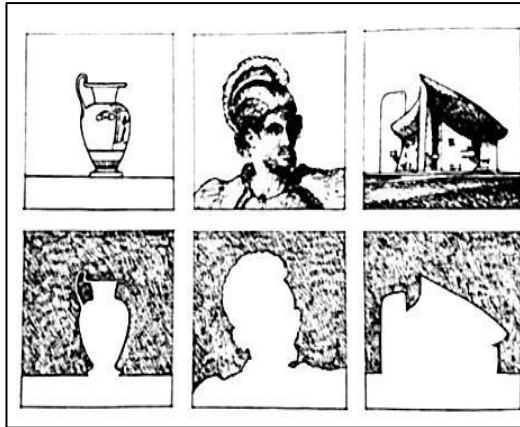
Plastik sanatlar, kalıplanabilen veya şekil verilebilen (plastik niteliğe sahip) boya, kil, alçı gibi malzemelerin uygulanmasıyla oluşturulan, resim, heykel, çizim vb. sanatların tümüne verilen genel addır, 3 boyutlu özellik taşımaktadırlar.¹⁰⁰

Plastik sanat dallarında tasarım, plastik kavramlarla gerçekleştirilmektedir. Bir resmin, heykelin ya da mimari bir yapının doğru bir nitelik taşıması, bu kavramların doğru kullanılarak bütünlük oluşturması yolu ile sağlanır.

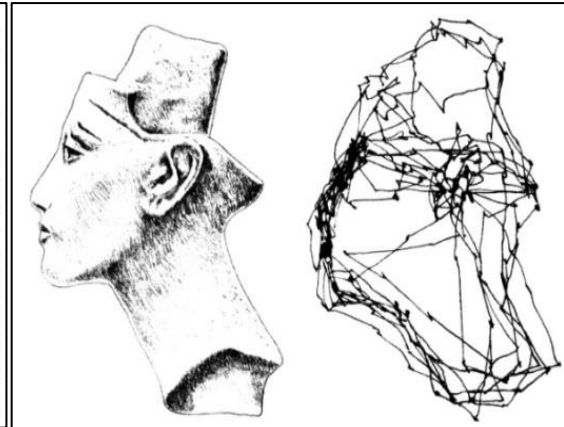
Sanat yönetmeninin tasarımlarında plastik kavramları göz önünde bulundurması bu nedenle önemlidir. Mekânı iyi tasarlayabilmek üzere bu kavramlara yönelik bilgi birikimine sahip olması gerekir. Plastik kavramların doğru ve elverişli kullanımı verimli sonuçların ortaya çıkmasını sağlayacaktır.

2.3.3.1. Şekil ve Form

Şekiller düzlemlerin kenar hatları veya hacimlerin silüetleriyle ilgilidir. Böylece bir form kavranıp tespit edilebilir. Herhangi bir formun arka fonundan ayrılan dış hattına ve kendisi ile çevresi arasındaki kontrasta göre şekilleri algılanabilir. Mekânı çevreleyen duvarlar, döşemeler, tavan düzlemleri, mekânsal çevreleme içerisinde pencereler, kapı açıklıkları ve yapı silüetleri, mimari şekiller olarak ifade edilebilir.



Şekil 2.54 Şekil ve Form¹⁰¹



Şekil 2.55 Şeklin göz ile izlenimini anlatan görsel¹⁰²

¹⁰⁰ https://www.turkcebilgi.com/plastik_sanatlar

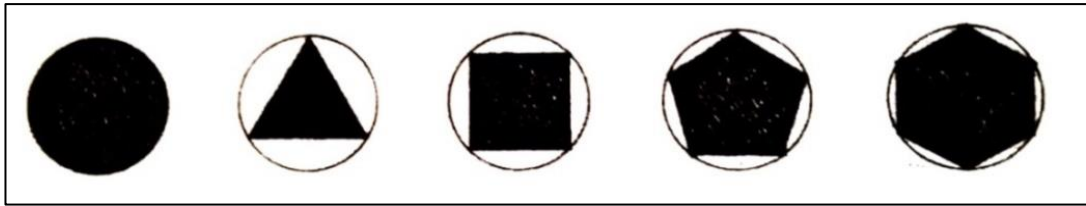
¹⁰¹ Ching F.D.K, Mimarlık, Biçim, Mekân ve Düzen, Yem Yayın, 2002, İstanbul s.36

¹⁰² A.g.e., s.36

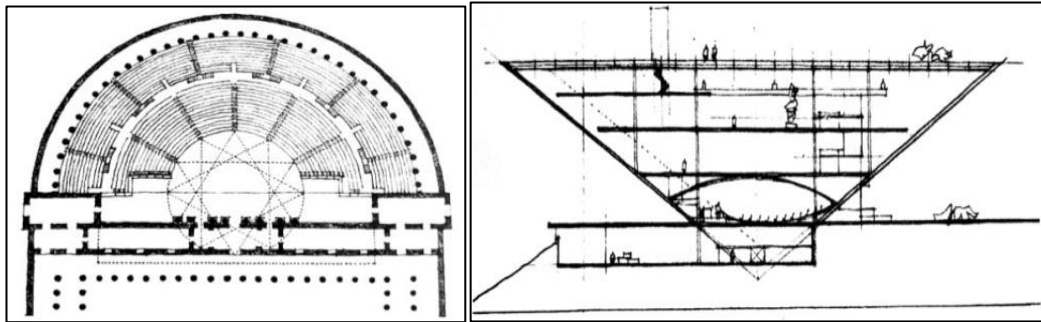
Şekil 2.55'te Kraliçe Nefertiti'nin büstü yer almaktadır, diğeri ise Moskova Enformasyon Taşıma Sorunları Enstitüsü'nden Alfred. L. Yarbus'un araştırmalarından olan, bu şekle bakan bir kişinin göz hareketlerinden ortaya çıkan şekildir. Şekle dair farklı bir şekil elde edilmiştir.¹⁰³

Bu anlatım konuyla bağlantılı olarak, bakan gözün edindiği izlenimlere dair bir yaklaşım olmaktadır. Böylece izleyen olarak, görülen bir objenin, mekânın, izlenerek ne ifade edebileceğini gösteren, farklı bir dil kavranabilir.

Bir şekil ne kadar basit ve sade ise o kadar kolay anlaşılır. Geometride daire, kare ve üçgen asal şekillerdir. Daire içerisinde sonsuz sayıda düzgün çokgen çizilebilir.¹⁰⁴



Şekil 2. 56 Daire ve içerisinde oluşan çokgenler¹⁰⁵



Şekil 2. 57 Farklı şekiller içeren plan ve kesit örnekleri¹⁰⁶

Asal şekillerin kendileri etrafında döndürülmesi veya uzatılıp kısaltılması ile dairelerden küre ve silindirler, üçgenlerden koni ve piramitler, karelerden küpler

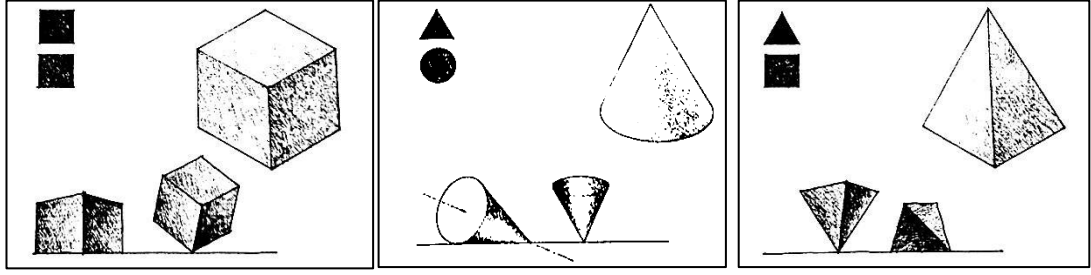
¹⁰³Ching F.D.K, Mimarlık, Biçim, Mekân ve Düzen, Yem Yayın, İstanbul, 2002, s.36

¹⁰⁴A.g.e., s.38

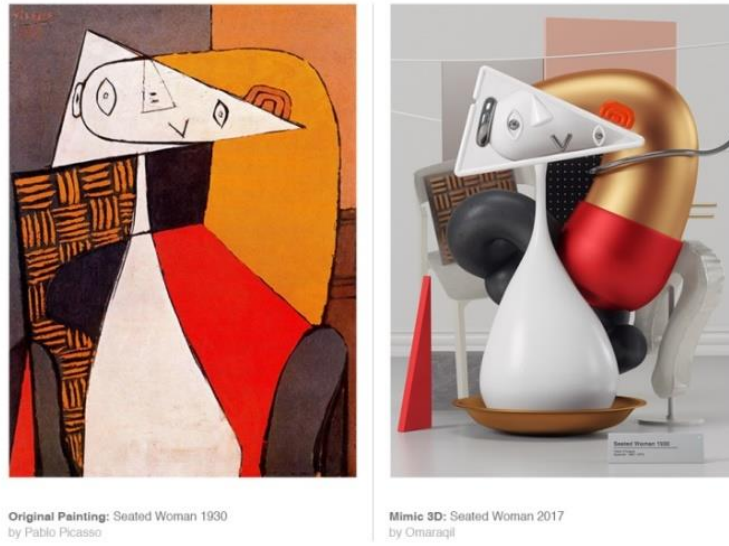
¹⁰⁵A.g.e., s.38

¹⁰⁶A.g.e., s.39,40

üretir. ¹⁰⁷ Böylece geometrik şekillerden formlara geçiş sağlanır. Şekil 2.58’de sırayla küp, koni, piramit örnekleri görülmektedir.



Şekil 2. 58 Küp, Koni ve Piramit ¹⁰⁸



Şekil 2. 59 Şekilden Forma Üç boyutlu geçiş çalışması ¹⁰⁹

Grafik tasarımcı Omar Aqil, MIMIC (taklit) adlı, Pablo Picasso’nun eserlerini, Cinema 4D-Vray, Photoshop ve Illustrator programlarını kullanarak üç boyutlu hale getirdiği bir proje gerçekleştirmiştir. Bu proje ile;

“bir sanatçının yeteneklerinin, bir diğer sanatçının düşüncesinin karmaşıklığına, şekillerin ve formların anlamlarının değişip yeni fiziksel nitelikler yaratmaya başlamasına nasıl tepki verdiğini göstermek istemiştir.”

Çalışma prensibini ise şu şekilde belirtmiştir:

“ Her şeklin görünmez noktaları var, onları bul ve yeni bir yolla yeniden yarat.” ¹¹⁰

¹⁰⁷ Ching F.D.K, Mimarlık, Biçim, Mekân ve Düzen, Yem Yayın, İstanbul,2002, s.42

¹⁰⁸ A.g.e., s.43

¹⁰⁹ <http://bigumigu.com/haber/picasso-tablolarinin-3-boyutlu-grafiklere-donusumu/>

Bu yaklaşım şekillerden formlara, 2 boyuttan 3 boyuta geçişin, algı olarak nasıl farklılıklar oluşturabileceğine dair bir örnek olarak gösterilebilir.

Benzer şekilde, Amelie, The Grand Budapest Hotel gibi filmlerin afiş tasarımlarını yapan Jordan Bolton, bu kez Miyazaki filmlerini yorumlamıştır. Filmde geçen 2 boyutlu objeleri 3 boyutlu olarak geliştirmiş ve yeniden bir kompozisyon halinde fotoğraflayarak görsel hale getirmiştir. Her kompozisyon, filmi anımsatan, izleyen tarafından tanınan, öncelik taşıyan 100 farklı objeden oluşmaktadır ve bir araya geldiğinde filmlerin genel bir anlatımı gibi görülmektedir. Her bir obje elle yapılarak hacim kazanmış, 3 boyutlu hale getirilmiştir, bir form kazandırılmıştır. Böylece, şekillerden formlara, 2 boyuttan 3 boyuta, ekrandan gerçeğe ve yeniden gerçekten ekrana geçen, fikirler ve filmler arası bir görsel sunum elde edilmiştir.



Şekil 2. 60 Filmlerden formlara geçiş örneği¹¹¹

“ Mimari biçim, mekân ve kütle arasındaki temas noktasıdır... mimari biçimlerin, dokuların, malzemelerin, ışık ve gölge ayarının rengin hepsi mekânı biçimleyen bir niteliği ya da ruhu inceden inceye duyumsatmak için bir araya gelirler. Mimarlığın niteliği, tasarımcının bu elemanları hem iç mekânlarda, hem de binanın çevresindeki mekânlarda kullanma ve birbirleri ile ilişkiye sokma becerisi tarafından belirlenecektir. ” Edmund N. Bacon, Kentlerin Tasarımı,1974¹¹²

¹¹⁰<http://bigumigu.com/haber/picasso-tablolarinin-3-boyutlu-grafiklere-donusumu/>

¹¹¹ <http://bigumigu.com/haber/miyazaki-filmlerinin-kilit-esyalariyla-simetrik-afisler/>

¹¹² Ching F.D.K, Mimarlık, Biçim, Mekân ve Düzen, Yem Yayın, 2002, İstanbul s.33

2.3.3.2. Ölçü ve Oran

Ölçü, öncelikle insanın kendi bedensel ölçüleriyle değerlendirilmiştir. Mimarının oluşumunda, içinde yaşayacak insanlara göre ölçüler oluşturulması işlevselliğin sağlanması açısından önem taşımaktadır. Ölçü olarak değerlendirilen büyüklük küçüklüklerin, fiziksel ya da psikolojik etkileri söz konusu olabilmektedir.¹¹³

İnsanla yapı, yapıyla nesneler arasında olduğu gibi, yapının çevresiyle ilişkisinde de ölçü söz konusudur. Bir meydandaki anıtın, parkta kurulan pavyonun ya da gotik bir katedralin kentle olan ilişkisi “*çevreye göre ölçülü olma*” ifadesini taşımaktadır.

Yapının kendi içinde ölçülü olması, yapı ve onu meydana getiren elamanların büyüklükleri arasındaki sayısal ilişkiye dayalıdır. Bu ilişkinin Mimarlık sözlüğündeki terimsel ifadesi, “*oran*” dır. Bir diğer adıyla “*proporsiyon*” dur. “*Mimari, proporsiyon sanatıdır*” ya da “*oran eşitsizliğin ve bu eşitsizliğe egemen olmanın ifadesidir*” gibi tanımlamalar, oranın (proporsiyon) mimari açıdan önemini vurgulamaktadır.¹¹⁴

2.3.3.3. Malzeme Ve Doku

Herhangi bir yapı ya da eşya tanımlanırken, yapıldığı malzeme de belirtilir. Bir sobanın ateşe dayanıklı olması, bir yastığın yumuşaklığı, çatının su geçirmezliği gibi özellikler, amaca uygun bir malzemenin kullanılmasını gerektirir. Ancak her zaman tek bir tür olması da gerekmebilir, karmaşık yapıların karışık malzeme örgüleri içerisinde olması söz konusu olabilir.¹¹⁵

Doğal taşlar, toprak, ağaç, madenler doğada yer alan doğal malzemelerdendir ve korunma ve barınma ihtiyacıyla birlikte yapılanmanın ortaya çıktığı ilk günlerden bu yana ana maddeler olarak kullanılmaktadır. Malzemelerin biraraya getirilişi, teknolojik olanaklar bu çeşitliliği arttırarak yapı ve eşyaların oluşumunda sınırsız üretimlerin gerçekleşmesini sağlamaktadır.

Doğal malzemelerin yanı sıra gelişen dünyada çok çeşitli malzeme üretimleri gerçekleşmektedir.

¹¹³ Kuban D., Mimarlık Kavramları, Yem Yayın, 1998, İstanbul, s.61

¹¹⁴ A.g.e., s.62

¹¹⁵ A.g.e., s.11

Doku ise mimari bir yapının kimliğini kazandıran plastik elemanlar arasında yer almaktadır. Tanım olarak doku; *tekrarlanan elemanların, görsel olarak bir bütün oluşturacak şekilde bir arada bulunmaları sonucunda oluşan, bir yüzey görünüşü özelliğidir.*

Malzemeler yüzeylerin oluşturulmasında kullanılan mimari bir ifade aracı iken, dokular da örgü ve yüzey işleyişleriyle malzemelerin fiziksel özelliklerini belirlemektedir. Malzemelerin dayanıklılığı doku özelliklerine göre değişiklik gösterebilmektedir. Bir malzemenin dokusu, yapısal özelliklerine göre düzenli-düzensiz, sert-yumuşak gibi ifade edilebilir.¹¹⁶

Doku cisimleri algılamamızı sağlayan ipuçları verir. Cisim ne kadar yakın olursa, dokusunu o kadar daha iyi anlayabiliriz. Her cismin kendine özgü bir dokusu vardır ya da istenilen doku izlenimi verilebilir. Bunun görünürlüğünü sağlamak için ise ışığa ihtiyaç duyulur.¹¹⁷

2.3.3.4. Işık ve Renk

Işık, sınırlamaları belirginleştirir veya belirsizleştirir, biçim veya dokuyu vurgular, bir özelliği gizler veya açığa çıkarır, mesafeleri küçültür veya büyütür.

Bu anlatımlar ile ışığın mekânı değiştirebileceği, mekâna yeni bir anlam kazandırabileceği söylenebilir. Su gibi düşünüldüğünde ışık, kendi kendine bir biçime girmemektedir. Diğer nesneler aracılığı ile bir biçim edinmektedir. Farklı yüzeyler üzerinde farklı etkiler oluşturmaktadır ve ışıksızlık oranına göre çeşitli plastik değerler kazandırmaktadır. Örneğin bir iç mekân olarak bir oda için açılan pencereleri düşünecek olursak, yerlerine, boyutlarına göre çok farklı etkiler bırakabileceklerdir. Işık pencere aracılığı ile varlığını ayrı izlenimlerle ortaya koyacaktır.

Örnekteki görselde, bir odada yer alan pencerelerin yer, boyut ve şekillerine göre oluşturduğu ışık etkisi görülmektedir. Yarı gölgelerle sihirli bir atmosfer, sert geçişlerle ışık gölge ilişkisi, irili ufaklı boyutlarla heyecan verici duygular oluşmasına olanak verilebilir.

¹¹⁶ Kıran Yrd. Doç. A., Baytin Yrd.Doç.Dr. Ç., Bina Bilgisine Giriş, Yıldız Teknik Üniversitesi Basım, İstanbul, 2002, s.23

¹¹⁷ Brown, B., Sinematografi Kuram ve Uygulama, Hill Yayın s.41

“ Işık çeşitli görünüşleri kendinde saklayan bir elemandır. Her cisim, belirli bir ışık altında belirli bir görünüm ve karakter kazanır. Işık öyle ayarlanmalıdır ki, oluşacak görünüm şeklin algılanmasına ve plastik değer kazanmasına katkıda bulunmalıdır. Bu görünüm bir bina cephesinde, bir iç mekânda veya bir obje üzerinde oluşabilir. ”

118



Şekil 2. 61 Işık, Mekân, Obj e İlişkisi ¹¹⁹

Bir mekân tasarlanırken, mekâna uygun ışık tasarımının da yapılması gerekmektedir. Bunun için ışığın yoğunluğu, yönü ve kaynağı önem taşımaktadır. Işık kaynağı olarak doğal ışık kullanıldığında, kapılardan, pencerelerden faydalanılabilir. Yapay ışık kaynakları için ise, istenilen sayıda ve şekilde mumlar, abajurlar, lambalar ve televizyon ekranları kullanılabilir. ¹²⁰

Sanat yönetmeni ışık ile mekânın atmosferini oluşturur. İzleyici için zaman, mekân, iklim, belli bir duygu durumu gibi algılar meydana getirilir. Ayrıca mekânda yer alan öğelerin de daha kolay anlaşılması sağlanır. Işıkların farklı tekniklerle, farklı yönlerden kullanımı çeşitli görsel efektlerin meydana gelmesini sağlar.

Işığın bir eşya üzerine çarpmasından sonra bundan yansıyan ışınların niteliğine göre, gözümüzde meydana gelen duyumların her birine renk denir.

¹¹⁸ Kıran, Yrd. Doç. A., Baytin, Yrd.Doç.Dr. Ç., Bina Bilgisine Giriş, Yıldız Teknik Üniversitesi Basım, İstanbul, 2002, s.25,27

¹¹⁹ <http://www.siralio.com/sanat-ve-tasarim/golge-oyunlari/>

¹²⁰ Barnwell J., Film Yapımının Temelleri, Literatür Kitabevi, İstanbul, 2011, s.112

Rengin algılanabilmesi için bir ışık kaynağına ihtiyaç duyulmaktadır. Doğal ışık kaynağı olan güneşten gelen ışınlar bir prizmadan geçirildiğinde bir renk skalası oluşur, buna spektrum denmektedir. Cisimlerin farklı renklerde görülmesi, cisimlerin spektrumdan geçen bu ışınları yutması ya da yansıtması sonucunda gerçekleşmektedir.¹²¹

Bir mekânda kullanılan renkler *aktif-pasif, sıcak-soğuk, ağır-hafif, yakın-uzak, dar-geniş, alçak-yüksek* gibi fizyolojik ve psikolojik olarak etkiler oluşturmaktadır. Bu nedenle renkler ne kadar doğru kullanılırsa, orada bulunan kişiler üzerinde bıraktığı etki de o düzeyde verimli olur. Kullanılan renkler, görünen mekânların yaratılması kadar, herhangi bir şey ifade etmeyen yapıların da yorumlanabilmesi açısından önem taşımaktadır. Estetik açıdan mekâna değer katmakta, fonksiyonel olarak da yardımcı olmaktadır.¹²²

Renklerin senaryo üzerinde psikolojik etkileri bulunmaktadır. Buna dayanarak cesurca belirgin renkler kullanılabileceği gibi, daha hafif etki yaratan renkler de tercih edilebilir. Genellikle doğal renkler seçilirken, dramatik bir etki oluşturmak amacıyla bir iki renkte belirginlik sağlanabilir. Bu da bazı duyguların izleyici için daha vurgulu hale gelmesini sağlamaktadır. Anlatılmak istenen öge, bu şekilde öne çıkarılabilir. Renkler, mekânları tanımlayarak, karakteristik özelliklerini ortaya çıkarmada önem taşımaktadır. Böylece izleyici mekânı, konuyla ilgili olarak ruh hali, atmosferik etki, duygu durumları gibi etkenlerle daha anlaşılır bir biçimde algılayabilir.¹²³

Görüntü renklerle bir tablo gibi resmedilebilir, tarihsel bir atmosfer etkisi verebilir, sembolik nitelikler katabilir, psikolojik etkiler uyandırabilir. Bu anlamda renklerin belirli bir dengede kullanımı önemlidir. Bir nevi bir tabloda resim yaparmış gibi düşünülebilir. Renklerin bu anlatım özelliklerine dayanarak kullanımı daha doğru bir mekân görünümünü oluşturacaktır. Eski dönemleri anlatan filmlerde sepya renklerin

¹²¹ Kıran, Yrd. Doç. A., Baytin, Yrd.Doç.Dr. Ç., Bina Bilgisine Giriş, Yıldız Teknik Üniversitesi Basım, İstanbul, 2002, s.29

¹²² A.g.e., s.32

¹²³ Barnwell J., Film Yapımının Temelleri, Literatür Kitabevi, 2011, s.112

tercih edilmesi, buna göre tonlamaların yapılması buna bir örnektir. ¹²⁴ Bu etkilerin iyi aktarılabilmesi için de sanat yönetmeninin renkleri iyi tanınması gerekmektedir.

Plastik sanatlarda sıcak ve soğuk olarak sınıflandırılan renklerden, sıcak renklerin daha canlı, heyecan uyandıran, soğuk renklerin ise daha sakin, durağan etkiler verdiği kabul edilmektedir. Kontrast renkler yanyana kullanıldığında çarpıcı etki verirken, komşu renkler birbirlerinin etkisini azaltmaktadır. Bir rengin kuvvetli bir etki oluşturmaya isteniliyorsa, o rengin karşıt ya da kontrastıyla birlikte kullanılması faydalı olacaktır. Renklerin her birinin anlatmak istediği sembolik, psikolojik etkiler bulunmaktadır. Bu etkiler kültürlere göre de farklılık taşıyabilmektedir. ¹²⁵

Ancak genel olarak bakıldığında ortak bir noktada, enerjik, dinamik kırmızının tabelalarda öne çıktığı, canlı, aydınlık kimi zaman felsefi olan ya da korku taşıyan sarının güneş rengi olduğu, Mısır'da çok görüldüğü, aktif ve neşeli turuncunun çekiciliğinin yüksek olup çocuk oyuncaklarında yer verildiği, doğada ateş ve gün batımıyla kendini gösterdiği, morun daha mistik bir ifade uyandırıp, lüks ve zevki ifade ettiği, mavinin daha dingin, sakin, temiz, güven uyandıran, denizi simgeleyen bir renk olduğu genel olarak ifade edilebilir. ¹²⁶

Mekân tasarımında kullanılan renkler çerçeve içerisinde dengeyi sağlayabilir ya da bozabilir. Parlak renklerin ve beyaz alanların her zaman için daha dikkat çekici olması, izleyicinin gözünün hemen bu alana yönelmesini sağlayabilir. Parlaklıklar kendine göre daha koyu ve mat olan kısımları arka plana atabilir. ¹²⁷

Her sanat yönetmenin kendine özgü bir renk anlayışı vardır. Anlatmak istediği konuyu renk ile ön plana çıkarabilir ve bilinçli bir tercih olarak kullandığı renk türü ve tonlarına ağırlık verebilir. Görsel bir bütün oluşturma yanısıra iletilmek istenen duyguyu kuvvetlendirmek amacıyla da renk kullanımına özen gösterebilir.

¹²⁴ Arslantepe, M., Bir Film Çekmek, Kompozisyon, Senaryo, Kurgu, Umuttepe Yayınları, Kocaeli 2015, s.108

¹²⁵ Arslantepe, M., Bir Film Çekmek, Kompozisyon, Senaryo, Kurgu, Umuttepe Yayınları, Kocaeli 2015, s.109

¹²⁶ A.g.e., s.110

¹²⁷ A.g.e., s.107

2.3.3.5. Espas ve Kompozisyon

Genel olarak espas, Fransızca kökenli bir sözcük olup, boşluk anlamına gelmektedir. Sanatın çeşitli dallarında, doğru bir kompozisyonun elde edilmesinde büyük önem taşımaktadır.

Özellikle resim sanatında karşımıza çıkan espas tanımı, kamerada mekân için incelendiğinde, ekrandaki görüntünün de bir resim olduğu düşünülerek, resim ve espas ilişkisi bağlamında aşağıdaki gibi bir anlatımla ifade edilebilir.

“ Espas, resimdeki elemanların kendi aralarındaki ilişkiler ile ilgilidir. Birçok farklı araçla espası kurgulamak mümkündür: Figür ve zemin ilişkileri, biçimlerin yanyana gelişi, resim yapılan yüzeyden içeri doğru bakışı gerektiren bir geometrik organizasyon, yüzeyin kendisiyle derinlik arasında titreşim yaratan renk alanları, yanılsama, dokulu ve düz alanlar arası farklı mesafe algısı ve benzeri araçlar... Derinlik yanılsaması yaratan resimsel araçlar, teknikler ve yöntemler, farklı espas çeşitlerinde karşımıza çıkarlar.”¹²⁸

Kamerada mekâna göre ele aldığımızda *kompozisyon*, çerçeve içerisinde yer alan mekân ile birlikte tüm aksesuar ve objelerin, anlatılmak isteneni en iyi şekilde aktararak sanatsal ve fonksiyonel olarak düzenlenmesi anlamına gelmektedir. Çerçeve içerisinde yer alan tüm öğeler, renk, ışık, doku, malzeme, şekil, biçim, espas gibi tüm plastik kavramlar dahilinde biraraya getirilmektedir.¹²⁹

Görsel malzemelerin uyumlu bir şekilde bütün oluşturarak düzenlenmesi, iyi bir kompozisyonun oluşturulmasını sağlar. Kimi zaman kötü bir kompozisyonun hikayenin anlatımına destekleyici bir etkisi de bulunabilmektedir. Örneğin bir gecekondu bölgesinin yıkımı düzensiz, dengesiz, bozuk bir kompozisyonla hazırlanan sahneler ile izleyiciye daha iyi aktarılacaktır. Kompozisyonun sağlanabilmesi için, form, denge, uzam, çizgi, renk, ışık gibi belirttiğimiz değerlerin sanatsal ve teknik verilerle doğru bir biçimde kullanılabilmesi gerekmektedir.¹³⁰

¹²⁸ Ülker, D., Mekan Yanılsamasından Resim Yüzeyine Espas, Y.L. Tezi, 2014 S.31

¹²⁹ Arslantepe, M., Bir Film Çekmek, Umutepe Yayınları, Kocaeli, 2015, s.71

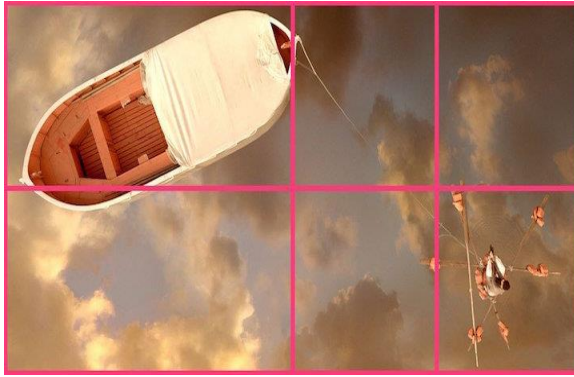
¹³⁰ Mascelli, J.V., Çeviren: Gür, H., Sinemanın 5 Temel Ögesi, İmge Kitabevi, 2002, s.207

Kompozisyon öğeleri uygun bir biçimde biraraya getirildiklerinde sanatsal, yaratıcı, istenilen ruh halini ve atmosferi iyi bir şekilde aktarabilen bir dil oluşturulur.¹³¹

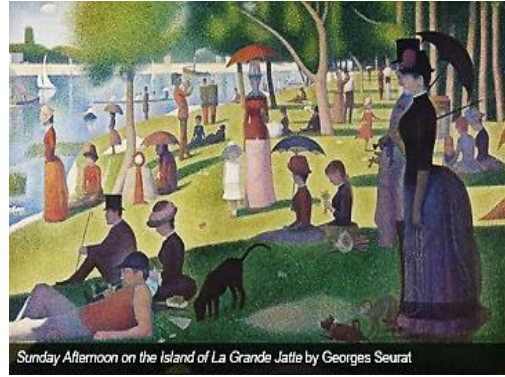
Kameraların farklı konumlanmasının da mobilyaların, mekânların farklı kompozisyonlar halinde izlenmesine katkısı bulunmaktadır. Tüm görsel öğeler, karakterler, hareketler ve anlamlarla bir bütün halindeyken iyi bir görüntü oluştururlar.¹³²

Mekânın hazır hale getirilmesinin ardından, mekânın kameraya göre yerleştirilmesinin, kameranın elde edilmek istenen görüntüye uygun olarak bir konum ve açı almasının önemi vardır. Sanat yönetmeninin, yönetmenin istediği açıya uygun olarak, görüntü yönetmeninin fikirlerini de alarak mekânın son görüntüsüne karar vermesi, hazırlanan mekânı bu kez kameraya göre de bir kompozisyon düzenlemesine girmesi gerekir. Önemli olan anlatılmak isteneni en doğru ifade edilir bir görüntü ile izleyene aktarabilmektir.

“Kompozisyon, hareket, espas, denge, ritm, oran, ışık, renk ve doku gibi farklı kavramların ahenk içinde birleşip bir bütün olmasıyla ortaya çıkar. Kullanılabilir 3 boyutlu sahne boşluğunda, iki farklı kompozisyon vardır. Birincisi dekorların, eşyaların, oyuncuların kapladığı dolu alanların kompozisyonu, ikincisi de bu dolu alanların arasında oluşan derinliklerin meydana getirdiği boşlukların kompozisyonu.”¹³³



Şekil 2. 62 Pi film sahnesi, kompozisyon örneği¹³⁴



Şekil 2. 63 Resim ve kompozisyon örneği¹³⁵

¹³¹ A.g.e., s.210

¹³² Mascelli, J.V., Çeviren: Gür, H., Sinemanın 5 Temel Öğesi, İmge Kitabevi, 2002, s.207

¹³³ Tansel, B., Tiyatroda Dekor ve Kostüm Yöntemleri, Sanatta Yeterlik Tezi, 1990, s.99

¹³⁴ <http://production.4filmmaking.com/cinematography7.html>

¹³⁵ <http://mymodernmet.com/raymond-thi-composition-cam/>

Bir sahnenin kompozisyonu, doluluk boşluklardan, ışık ve gölgelerden meydana gelebilir. Çerçeve dahilinde görünen kısım kadar, çerçeve dışında kalan kısım da kompozisyona dahildir önem taşımaktadır. Kare, üçgen, daire gibi şekiller oluşturularak mekânın algılanması ve istenilen duygunun yansıtılması sağlanabilir.

136

2.3.4. Sanat Yönetmeninin Çalışma Alanları

Günümüzde sanat yönetmenleri reklamcılık, halkla ilişkiler, dizi, sinema, televizyon, tiyatro, gazete ve dergi yayınları, dijital yayıncılık, özel dizayn isteyen endüstrilerde çalışmaktadırlar. Sanatsal bakış açıları, bilgi birikimleri ve pratikleri ile birleşerek uygulamaya dönüşmektedir.

Çeşitli sanatçılar bir sanat parçasının veya sahnesinin belirli parçalarını yaratabilir, geliştirebilirler. Ancak vizyonu denetleyip yönetmek ve birleştirmek sadece sanat yönetmenin yetkisindedir. Özellikle, sanat yönetmeni bütünüyle görsel dış görünüşle ve bunların hedef kitleyle, izleyiciyle nasıl bir şekilde görsel iletişim kurduyuyla, nasıl bir hava yaşattığı, nasıl bir duygusal etkisi olduğuyula ilgilenir. Sanat yönetmeni kullanılacak görsel elemanlara karar vererek, stil, form ve konsept bütününde mekân ve objeleri nasıl ve ne zaman kullanılacağına karar verir.

Bir ekip ile beraber fikirlerin paylaşıldığı, beyin fırtınası süreci oluşur. Tüm duygular, mesajlar, imgelere dönüştürülür. Bu süreç içerisinde sanat yönetmeni ve çalışanlar, tamamlanmış bir sahnenin nasıl görüneceğine dair fikir yürütürler. Ayrıca sanat yönetmeni hayal gücüne dayalı bir vizyonu somutlaştırırken, çözüm gerektiren konular ile de ilgilenir.

İyi bir sanat yönetmeni grafik tasarım gücüne ve üretim hakkında teknik bilgiye sahip olmalı, kapsamlı düzenlemelerle kimi zaman el çizimleri, eskizler, kimi zaman ise maketler yapabilmeli ve bilgisayar ortamında düzenleyerek bu bilgileri aktarabilmelidir. ¹³⁷

Tez konusunun içeriğiyle ilgili olarak, farklı alanlarda görev alabilen sanat yönetmeninin sorumluluklarını, kamera ile dolayısıyla bir film yapımına göre hazırlık aşamaları ile anlatmak, uygun ve yerinde olacaktır. Buna dayanarak genel

¹³⁶ Barnwell J., Film Yapımının Temelleri, Literatür Kitabevi, 2011, s.108

¹³⁷ <http://nasilkolay.com/sanat-yonetmeni-ne-is-yapar>

anlamda başından sonuna kadar bir yapım için mekân tasarımı, hazırlık ve uygulama aşamaları, sanat yönetmeninin sorumlulukları çekim öncesi, çekim sırasında ve çekim sonrasında olarak açıklanabilir.

1. Çekim Öncesi

A. Araştırma, Planlama ve Tasarım

- Ön görüşmeler sırasında yönetmenle senaryonun bütün boyutlarını ve yönetmenin filme yaklaşımını tartışmak.
- Senaryoyu bir bütün olarak analiz ederek mekân, dekor, aksesuar ve kostüm eksiklerini tespit etmek.
- Hikayeyi ve karakterleri analiz etmek.
- Filmin döneminin olaylarını, genel konuları ve uygun tasarım elemanlarını araştırmak.
- Yeni fikirler üzerinde yönetmenle konuşmaya devam etmek ve yönetmenle bir anlaşmaya varmak.
- Bütçe gereksinimlerini araştırmak.
- Mekân sorumlusu ile mekân bulmak ve onaylatmak.
- Kıyafetleri, filmde görünecek tüm aksesuarları ve mekânları yönetmen ve görüntü yönetmeni ile tartışmak.
- Filmin hikaye, tarz ve dramatik içeriğine en uygun şekilde mekân ve dekorlarını tasarlamak.
- Her oyuncuya karakterini güçlendirecek ve ortaya çıkaracak kostüm, aksesuar, saç ve makyaj tasarlamak.
- Dekor ve kostümler için teknik kişilerle görüşmek. (Kostüm ve dekor tasarımcıları, mimar, ressam, marangoz, terzi, kuaför, makyöz gibi.)
- Filmde çalışacak sanat ekibini belirlemek ve işleri delege etmek.
- Mekân ve kostüm tasarım uygulamalarını başlatmak ve sorumluları denetlemek.
- İnşaa halindeki dekorları denetlemek.
- Filmin mekânları ve dekorları için ışık tasarımı aşamasında bilgi sahibi olmak ve görüntü ekibinin ihtiyaçlarına uygun değişiklikleri gerçekleştirmek.
- Bütün mekân ve stüdyolar hakkındaki bilgileri yönetmen ve görüntü yönetmeni ile paylaşmak.
- Çekim esnasında gerekli olacak sanat ekipman listelerini oluşturmak veya oluşturulmasına önayak olmak.

B. Hazırlıkların Tamamlanması

- Çekim planına uygun olarak sanat ekibine çalışma programı çıkarmak.
- Mekân ve kiralık dekor listesini yapmak ve prodüksiyon amirine kullanım günlerini bildirmek.
- Oyuncu provalarını izlemek.
- Kostüm, saç ve makyaj provalarını denetlemek.

2. Çekim Sırasında

- Gün içindeki çekim sırasına göre sanat çalışmalarını ve ekibini koordine etmek.
- Çekilecek sahnenin provalarını seyretmek.
- Çekim devam ederken bir sonraki sahnenin mekân ve oyuncularının hazırlanması için ekibin bir kısmını koordine etmek.
- Sahneler arasındaki kostüm ve mekân hazırlıklarını en az vakit kaybedilecek şekilde planlamak.
- Objektife ve kadraja göre dekor ve kostümlerde istenen değişiklikleri gerçekleştirmek.
- Her plan için gerekli kostüm ve dekorların devamlılığını sağlamak.
- Dekor ve kostüm notlarının devamlılık yazmanına ulaştığından emin olmak.
- Çekim gününü bitirmek.
- Ertesi günün ilk planı için gereken mekân ve kostümleri çekime hazırlamak.
- Kullanılmayacak malzemenin iadesini kontrol etmek.
- Yönetmen, yapımcı, görüntü ekibiyle bir önceki günün iş kopyalarını görmek.
- Kostüm, dekor ve makyaj sorumluları ve yönetmen asistanıyla iş kopyaları hakkında konuşmak.
- Sanat ekibini bir basamak sonraki iş için uyarmak, hazırlamak.
- Diğer departmanlarla olan problemleri çözmek.

3. Çekim Sonrası

- Ek sahne veya plan için gerekli sanatsal hazırlıkları gerçekleştirmek.
- Kullanılan tüm dekor, kostüm ve aksesuarları tekrar kullanılacak şekilde arşivlenmesini sağlamak.
- Kiralanmış malzemelerin iade edilmesini sağlamak.
- Kullanılan mekânlar ve stüdyolar düzenlenirken bilgi vermek.¹³⁸

2.3.4.1. Mekân

Bir proje kapsamında çekimi yapılacak olan *mekân*, yazılı bir metne göre, konunun gerçekleşeceği alanı ifade etmektedir. Mobilyalar, aksesuarlar ve objeler buna dahildir. Bu görsel öğeler ile birlikte sanat yönetmeni için mekân, plastik değer taşıyan bir bütündür denilebilir.

Sanat yönetmeni için tasarım sürecinde mekân ön plandadır. Senaryoya uygun olarak mekânların tespiti, seçimleri, tasarımların yapılması ve uygulanması gerekmektedir. Ekip ile birlikte iletişim halinde olarak mekânlar yerinde görülebilir, uygulanacağı yerler seçilebilir, mekânın karakteristik özellikleri değerlendirilebilir.

¹³⁸ <https://sinekutuphane.wordpress.com/2015/05/25/sanat-yonetmeni-ne-is-yapar/>

2.3.4.1.1. Mekân Seçimleri ve Uygulamaları

Sanat yönetmeni bir projeyi gerçekleştirmek üzere öncelikle çekimin yapılacağı mekânları belirlemektedir. İç-dış, açık-kapalı olarak tanımlanan mekânların hazırlanması için senaryoya göre içerikler oluşturulmaktadır. Gerekli tüm detaylar proje kapsamında temaya en uygun şekilde seçimler yapılarak değerlendirilmektedir.

“Grand Budapest Hotel” filmi için yönetmen, görüntü yönetmeni ve tasarım ekibi birlikteliğinde Gorlitz şehrinde yer alan beş katlı, terk edilmiş bir mağaza bulunmuştur. Mağaza bir atrium ve güzel bir çatı penceresine sahiptir. Film ile birlikte yepyeni bir mekâna dönüşmektedir. Otelin iç mekânları için set haline gelmiştir. Bir hafta içerisinde 1930'lara yönelik yepyeni bir otel ortaya çıkmıştır. Yapımcı Anderson ve prodüksiyon tasarımcısı Stockhausen, otelin cephesini bir minyatür maket ile sunmuşlardır.¹³⁹



Şekil 2. 64 İç mekânda otelin öncesi ve sonrası ¹⁴⁰



Şekil 2. 65 Çekim anından bir görüntü ve tasarımcılar tarafından hazırlanan minyatür cephe ¹⁴¹

¹³⁹ <http://www.hollywoodreporter.com/news/oscars-see-how-an-old-755366>

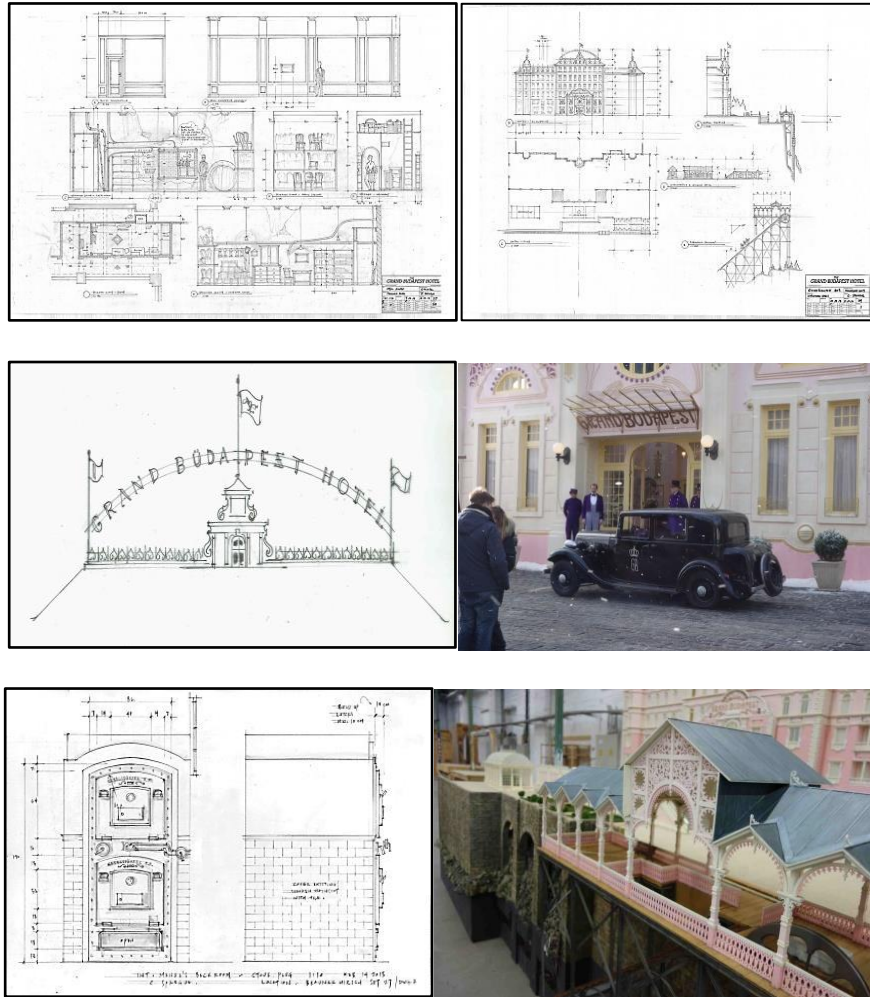
¹⁴⁰ <http://www.hollywoodreporter.com/news/isabelle-huppert-says-michael-cimino-never-got-heavens-gate-950485>

¹⁴¹ <http://www.hollywoodreporter.com/news/oscars-see-how-an-old-755366>



Şekil 2. 66 Uygun renk paletleriyle ve dönemi yansıtan mobilyalarıyla filme ait mekânlar ¹⁴²

Ayrıca mekânlar hazırlanırken, konsept aşamasında eskizler yapılabilir, çeşitli planlar çizilebilir, nokta detay çözümlmelerine gidilebilir, taslaklar birebir uygulanabilir hale getirilebilir. Sanat departmanından Carl Sprague ‘a ait çalışmalar yer almaktadır.



¹⁴² <http://www.littlemissarchitect.com/2014/03/grand-budapest-hotel-set-design-movie.html>



Şekil 2. 67 Grand Budapest Hotel, mekân çalışmaları ¹⁴³

2.3.4.1.2. Mobilya ve Aksesuarlar

Mobilya iç-dış sınırı yapılmadan, insanın yaşamına çözüm getiren tüm eşyalara verilen addır. Ergonomik özellikler taşımaktadırlar. İşlerlik sağlayan, sanat, estetik değerleri düşünülerek oluşturulmuş durağan ya da hareketli tüm eşyalar, kapalı açık yaşam çevre elemanları birer mobilyadır. Oturma elemanları, tablolar, masalar, aydınlatma elemanları, halılar, kilimler bunlar arasındadır.¹⁴⁴

Mobilya tarihi uygarlığın ilk dönemlerine kadar uzanmakla birlikte, günümüz mobilyalarının şekillenmeleri Mısır, Mezopotamya, Anadolu gibi uygarlıkların kültürlerinden gelmektedir.



Şekil 2. 68 III. Ramses Dönemi Mobilya üretim anlatımı ¹⁴⁵

¹⁴³ <https://carlsprague.com/film/grand-budapest-hotel-hotel-design/>

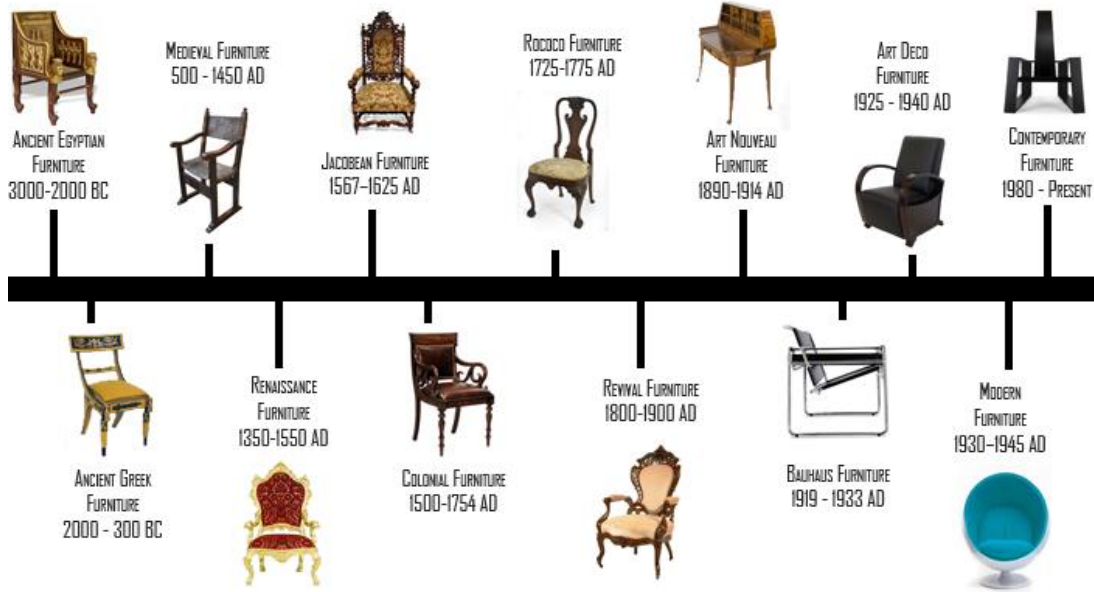
¹⁴⁴ Dora, E. A., Geçmişten Günümüze Mobilyanın Serüveni, Mobilya+Tekstil Dergisi,S,12-13-,Boyut Yayın,2000, s.140,

¹⁴⁵ Geçmişten Günümüze Mobilyanın Serüveni, Mobilya+Tekstil Dergisi,S,12-13-,Boyut Yayın,2000, s.141

III. Ramses döneminde bir tapınak yaşantısının canlandırıldığı bu resimde yapılan iş bölümü sonucu bazılarının mobilya üretimi ile ilgilendikleri görülmektedir.

Tarih boyunca insanlar yaşamları için, avlanmak üzere araç gereçler geliştirmiş, hayvanların postları, tırnakları ile süslenmiş, faydalanacakları eşyalar yapmışlardır.

Bitkiler yetiştirerek bunu tarımcılıkla birlikte sürdürmüşlerdir. Özellikle ilk çağlarda doğayı iyi bir şekilde gözlemleyerek süs eşyaları, av silahları, törenler için maskeler, boyalar kullanmışlar ve bunlarla bezenmişlerdir. Avcılıktan tarıma geçişte detaylara daha çok yer verilerek, gösteriler çeşitlendirilmiştir. Mobilya denebilecek öğelere henüz rastlanamamıştır. İnsanlar daha çok biraraya geldikçe gösteri ve törenlerin sıklaşmasıyla, ilkel insanda tiyatro özellikleri öne çıkmaya başlamıştır. Takılar, boyalar, madenler, giysiler, oturma yatma alanları içiçedirler. Bunların tarihin o dönemlerine kadar uzanan aksesuarları olduğu söylenebilir.¹⁴⁶



Şekil 2. 69 Dönemlerine ve Stillerine Göre Mobilya Örnekleri¹⁴⁷

Bir filmde mobilya ve aksesuarlar duvar kağıtlarından, perdelere, dolaplardan koltuklara kadar konunun geçtiği zaman ve karakterine göre özellikler taşıyarak

¹⁴⁶ Dora, E. A., Geçmişten Günümüze Mobilyanın Serüveni, Mobilya+Tekstil Dergisi,S,12-13-,Boyut Yayın,2000, s.141

¹⁴⁷<http://teaone.net/furniture-design/3553-Furniture-Design-History.html>

seçilmekte ve bir araya getirilmektedir. Çok şık bir restoran, sade bir ev, eğlenceli bir çalışma odası ya da çiçeklerle bezeli bir bahçede, anlatılmak istenen hikayeye uygun olarak seçimler yapılmaktadır ve ona uygun kişi ve durumu anlamaktadır. Kimi zaman senaryoda istenileni daha iyi ifade etmek üzere yeniden tasarlanarak uygulanan mobilya ve aksesuar üretimleri de yapılabilmektedir. Bu konuda renk seçimleri, anlatılmak istenen dönemi ifade eden çizgiler, desenler, formlar tasarımın ve seçimlerin gerçekleşmesi için önem verilen detaylardır. Öyle ki karakterle ilgili olarak *O'nun odası*, *O'nun sandalyesi*, *O'nun yemek masası* gibi nitelendirici ifadeler kullanılır hale gelebilmektedir.

Dikkat edilmesi gereken, yeni üretilen ya da seçilecek olan mobilya ve aksesuarın kişi ve hikayelere uygun özellikleri taşımasıdır. Tarihi bir filmde kullanılan mobilyalarla, modern zamanı anlatan bir filmde farklı stilde tasarımlar söz konusudur. Mütevazı bir aileye ait ev ile bir köşkün ya da deniz kenarındaki bir çay bahçesiyle alışveriş merkezindeki bir kafenin farklı anlatımlar içeren mobilya ve aksesuarları olacaktır. Bunlar doğru tasarım yaklaşımlarıyla bir bütünlük sağlayarak kişi ve olayları anlatım özellikleri taşıyacaktır.



Şekil 2. 70 Anna Karenina filmine ait iç mekân ve mobilya örneği ¹⁴⁸

Mekân üzerinden örnek verildiğinde, Anna Karenina filminde yer alan bir giyinme odasına ait fotoğrafa genel bakıldığında sandalye, ayna, makyaj masası gibi

148

http://www.setdecorators.org/?art=directors_chair_features&SHOW=directors_chair_joe_wright_AK

mobilyaları görürken, daha yakından çekilmiş bir detay fotoğrafında masanın üzerinde mumlar, şamdanlar, çerçeveler gibi aksesuarları görülmektedir.



Şekil 2.71 Sefiller Filminden bir çekim anı ve dekorda kullanılan mobilyalar ¹⁴⁹



Şekil 2.72 Skyfall filminden bir sahne tablolarıyla öne çıkmaktadır. ¹⁵⁰

2.3.4.1.3. Objeler

Objeler daha çok kişiye, mekâna özeldir ve karakteristik özellikler taşıyabilir. Bu, mekânı tanımlayabilen bir saat, bir resim, bir şekerlik olabileceği gibi, bazen herhangi bir oyuncunun kullanacağı bir defter, elindeki bir çiçek, bir süs eşyası da olabilir. Karaktere göre “ Nasıl bir şey kullanır? Rengi, biçimi nasıldır? Hangi

¹⁴⁹ <http://www.filmandfurniture.com/2015/10/a-fitting-new-home-for-the-factory-work-bench-in-les-miserables/>

¹⁵⁰ <http://www.filmandfurniture.com/2016/04/art-in-film/>

özellikleri taşır? ” gibi sorulara yanıt verebilecek şekilde o kişiyi veya konuyu ifade edebilecek nitelikler taşımasına özen gösterilir.

Kimi zaman objeler yapımın simgesi haline gelerek onunla anılmasını sağlamakta ve hatta yapımın önüne dahi geçebilmektedir. İzleyicinin yoğun ilgisine yönelik grafiksel anlatımlar çoğaltılarak prototiplerin üretilmesine kadar gidilebilmektedir. Hababam Sınıfı filmimizin Hafize Ana’sına ait okul zili, çay tepsisi, Yüzüklerin Efendisi filmindeki değerli yüzük bu özelliktedir ve örnek olarak gösterilebilir.



Şekil 2.73 Yüzüklerin Efendisi, obje olarak yüzük kullanımı¹⁵¹

Şekil 2.74 Adile Naşit, obje olarak çay tepsisi ve zil kullanımı¹⁵²

Bu anlatımlar bir senaryo göz önünde bulundurulduğunda, özellikle konunun geçtiği dönemi iyi aktarmak adına sanat yönetmeni için büyük önem taşımaktadır. Çünkü her bir öğe kendi zamanını anlatmaktadır ve gerek hazır kullanmak gerekse yeniden uyarlamak, uygulamak üzere bu bilgilere ihtiyaç duyulmaktadır.

2.3.4.2. Kostüm

Bir yapımda mekân kadar kostüm de görsel olarak tamamlayıcı bir önem taşımaktadır. Karakterler öne çıkarılarak, kendilerini en iyi ifade edecekleri şekilde detaylandırılır ve konunun taşıdığı kişisel özellikler, oyuncular aracılığı ile aktarılmış olur. Kostümler için seçilen modeller, hazır olarak kullanılabileceği gibi kişiye özel

¹⁵¹ <https://a.wattpad.com/cover/21255020-352-k145036.jpg>

¹⁵² <https://www.postermanya.com/image/cache/data/Kategoriler/yesilcamposterleri/1/adile-nasit-poster-400x600.jpg>

dikimler de yapılabilmektedir. Renk ve desenler, aydınlatma ile birlikte öne çıkmaktadır. Bu nedenle seçilen ışığın türü önemlidir ve bu kostüm üzerindeki vurguyu etkilemektedir. Özellikle dönem kostümleri çok gösterişli olarak en ince ayrıntısına kadar işlenmektedir. Çok gösterişli, şık olabileceği gibi, günlük bir yaşamı anlatan, sade ve yalın ya da kurguya dayalı, canlandırmalara yönelik kostümler de hazırlanabilir. Bu aşama tamamen hikayenin anlattıklarına yöneliktir, yer, zaman, konu ve canlandırılan karakter özellikleri bu detayları belirlemektedir.

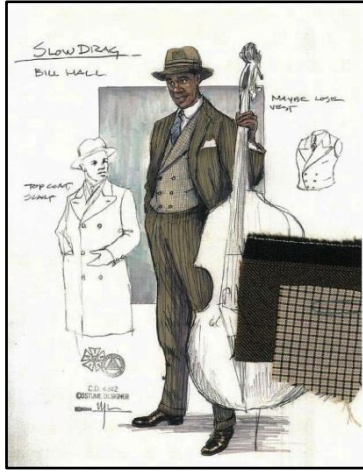
2.3.4.2.1. Kostüm Seçimleri ve Uygulamaları

Bir yapımın senaryoya uygun olarak kostümlerinin hazırlanması için öncelikle karaktere uygun detaylar belirlenmektedir. Konunun zamanına, mekânına ve yerine göre içerikler oluşturulur. Tarihsel bir anlatım mı, günlük ya da özel bir güne ait bir kıyafet mi, yöresel özellikler taşıyor mu, mevsimle bağlantılı mı, gösterişli mi yoksa yerel bir halk giysisi mi gibi tespitler yapılarak, konuyla ilgili olarak çeşitli kaynaklardan araştırmalar yapılır, gerekli bilgiler edinilir ve temayı en iyi yansıtan kostümler seçilir. Temel özellikler belirlendikten sonra renkler, biçimler, kumaşlar, modeller üzerinde konuşularak detaylara yer verilir. Hazır kostümler kullanılabileceği gibi kostüm tasarımcılarıyla birlikte yeni tasarımlar yapılarak yeniden de dikilebilir. Bu aşamada sanat yönetmeni kostüm ekibi ile birlikte çalışır. Oyuncular ile iletişim halinde olarak denemeler yapılır ve yönetmen ile görüşülerek, gerektiğinde saç ve makyaj ekibiyle de fikir alışverişlerinde bulunarak uygun olan kostümlere karar verilir. Önemli olan karakteri ve hikayeyi doğru yansıtan bir karar verebilmektir.



Şekil 2. 75 Sindrella'nın kostümü ve dikim anı ¹⁵³

¹⁵³ <http://silverscreenmodes.com/oscar-costume-design-contenders-2016/>



Şekil 2.78 Kostüm örneği ¹⁵⁶



Şekil 2.79 Kostüm örneği ¹⁵⁷

2.3.4.2.3. Saç, Bıyık, Makyaj

Makyaj oyuncuya konuya uygun şekilde görünüş sağlamaktır. Doğal yapılabileceği gibi senaryoya uygun olarak değişiklikler içerebilmektedir. Bu değişiklikler karakteri canlandırmak amaçlı olmaktadır. Oyuncunun jest ve mimiklerini en iyi yansıtabilmesi için, konunun gerektirdiği düzeltmeler yapılarak kompozisyonlar oluşturulur. ¹⁵⁸ Yaşlandırma veya gençleştirme makyajı, karakter makyajı (iyilik, kötülük, acı, mutluluk) gibi.

Makyaj için oyuncu ile birebir iletişim halinde olmak gerekmektedir. Oyuncunun yüzü, elleri, kolları, yapımın duygusuna uygun hale getirilerek, izleyiciye hissettirilebilecek atmosfer oluşturulmaktadır. Gün içerisinde gerek duyulduğu takdirde sahneler göre yapılan makyaj, bozulmaması için tekrarlanmaktadır. Özel efektler için ise ayrıca vücut makyajı yapılmaktadır.

Plastik makyaj adı verilen bu tür, modelleme, kalıp alma ve döküm teknikleri kullanılarak kozmetik efektler elde edilmesi şeklinde yapılmaktadır ve karakteristik özellikler verilmektedir. Bunun için heykeltıraşlara, kalıpcılara ve uzman makyözlere ihtiyaç duyulmaktadır. İşlemler için oyuncuların birebir kalıp ölçüleri alınmaktadır.

¹⁵⁶ <http://mathewjlefevre.com/maraineysk8.html>

¹⁵⁷ <http://www.nydailynews.com/entertainment/oscar-picks-best-costume-design-gallery-1.34378?pmSlide=1.1704949>

¹⁵⁸ Özön N., Sinema Sanatına Giriş, Agora Kitaplığı, İstanbul, 2008, s.109

Gençlik, yaşlılık durumları anlatılırken, bilimkurgu yapımlarda farklı tür canlılar oluşturulurken, yüzde veya vücudun tamamında uygulanabilmektedir ¹⁵⁹

Saç için peruklar, eklemeler yapılarak, takma sakal bıyık kullanılarak oyuncunun makyajı ile birlikte bir bütünlük sağlanmaktadır. Kullanılan süslemeler, aksesuarlar da kalıplar üzerinde modellenerek hazırlanmaktadır.



Şekil 2. 80 Makyaj yapım aşaması ¹⁶⁰

2.3.4.3. Işık

Işık, filme alınacak mekânları, objeleri ve oyuncuları senaryoda istenilen şekilde aydınlatmak için kullanılan bir tekniktir. Işık tekniği doğru kullanıldığı sürece seyirciye istenilen psikolojik etki rahatlıkla hissettirilebilir. Işıklar sabit veya hareketli objeleri aydınlatmak için farklı ışık üreten cihazların seçilmesi sonucunda oluşturulmaktadır.

Doğal ışık kaynağı olan güneş, yararlanılabilen en uygun ve verimli kaynaktır. Yeterli olmadığında ya da ihtiyaç duyulduğunda teknik ekipmanlarla gün ışığı etkisi verecek düzenekler kurulmaktadır. Bu ve benzeri etkileri sağlayabilmek amacıyla kameranın doğru görüntüyü verebilmesi için minimum ve maksimum ışık ihtiyacına *teknik açıdan aydınlatma* denilebilir. Işık dağılımının ihtiyaca göre doğru şekilde yapılması gerekmektedir. Aşırı ışık, filmin kalitesini bozabilir, hoş olmayan

¹⁵⁹ Ersezgin, Y., Sinema Sektöründe Kil ve Plastik Malzemeler ile Görsel Efekt Modelciliği, Y.L.Tezi, 2006, s.49

¹⁶⁰ <http://www.beautylish.com/a/vcjus/ve-neill-imats>

görüntüler ortaya çıkarabilir. Az ışık ise filmde kaliteyi ortadan kaldırır. Işıksız bir ortam oluşturmak ya da geceyi anlatmak adına az ışık kullanmak ise senaryonun isteğine göre ayarlanmaktadır. Görsel açıdan aydınlatma ise korku, heyecan, duygusallık, eğlence gibi ayrı duygulara yanıt vermek amacıyla sahnenin özel amaçlı olarak aydınlatılmasıdır. Son dönemlerde efektler ile ışık tekniğinin birleştirilmesi sonucu harikulade sonuçlara ulaşılabilir. Bu etkilerin sağlanması için ışıkların üzerinde çeşitli filtreler kullanılarak sıcak ve soğuk ışık efektleri elde edilebilmektedir. Teknik olarak ise, konuya göre yapılan çekimler tepe lambası kullanılarak gerçekleştirilebileceği gibi, profesyonel amaçlı sonuç elde etmek için minimum ışık tekniği de kullanılabilir.¹⁶¹

2.3.4.4. Efekt

Efektler için farklı kaynaklarda farklı adlandırmalar yapılsa da, genel anlamda set içerisinde aktif olarak ve bilgisayar ortamında teknolojik olarak gerçekleştirilen üretimler olduğu söylenebilir.

Buna dayanarak Wikipedia sözlüğünde açıklandığı üzere;

“Efektler, film, televizyon ve eğlence sektörlerinde kullanılan, normal şartlar altında yaratılması mümkün olmayan olayları yaratma yoludur. Görsel efektlerden ayrılan yanı, çekim ile gerçekleştiriliyor olmasıdır, her şey hayal ürünü değildir bazı nesneler üretilebilir, gerçek bir patlama yapılabilir, yıkılan bir bina maket de olsa yıkılabilir. Canlı efektler olarak; lazer ışıkları, sis sahneleri, konfetiler, kar yağışı gibi atmosferik etki vermektedirler. Görsel efektler ise bilgisayar ortamında imajlara dayalı olarak gerçekleştirilir. Yapılacak bir patlama sentetik partikül sistemleridir, yıkılacak bir bina ise üç boyutlu modellenmiş objelerdir.”¹⁶²

Ronald Bergan’ın Film adlı kitabında ise;

“Efektler genel olarak ele alınarak, film görsellerinin manipülasyonu ile yaratılan görsel ya da fotografik efektler ve setteki mekânîk aletlerle elde edilen mekânîk ya da fiziksel efektler olarak belirtilmiştir ve şöyle devam etmektedir: Görsel efekt teknikleri, bilgisayar ortamında üretilmiş görüntüler, dijital karışımlar, dijital mat resimler, yeşil ekran teknolojisi, minyatürler, bilgisayar grafiği, hareket yakalama, rotoskop ve hareketli mat teknolojilerini içerir. Mekânîk efektler ise animatronik kuklalar, patlamalar, orijinal ölçülerdeki mankenler, yağmur ve kar makineleri ve oyunculara bağlanan kablolardan oluşur.”¹⁶³

¹⁶¹ https://tr.wikipedia.org/wiki/I%C5%9F%C4%B1k_tekni%C4%9Fi

¹⁶² http://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%96zel_efekt

¹⁶³ Bergan.R, Film, Görsel Rehberler, İnkilap Kitabevi, İstanbul, 2006, s. 105

Farklı tekniklerle görüntüde yer alan tüm arka planları değiştirmek, görüntüyü çeşitli özel efektlerle güçlendirilmek mümkündür. Özellikle bilimkurgu, büyük depremler ve dev dalgalar gibi çekimi zor olan sahnelerde sıklıkla kullanılarak kapalı mekân çekimlerinde dahi sıklıkla kullanılabilir bir hale gelmiştir. Örneğin bu şekilde düz yeşil arka planda çekilen bir sahnede iki insanın arka bölümüne deniz eklenebilmektedir.

Kullanılan yöntemlerden birisi de *stop motion* tekniğidir. Eskilerden beri kullanılan bu teknikte, kadraj içinde bulunan ve hareket eden cisimler azar azar hareket ettirilerek her harekette bir adet fotoğrafı çekilmektedir. Çekilen bu fotoğraflar birleşince bir hareket oluşmaktadır. Her hareketin küçük küçük olması ve tek tek fotoğraflanması sürecin zahmetli ve uzun olması sonucunu doğurur. Bu işlem ilk çizgi filmlerde uygulandığı gibi günümüzde hala çok önemli projelerde de kullanılmaktadır.

Hollywood tekniklerinin belki de en bilineni Greenbox tekniğidir. Eskiden mavi (bluebox) kullanılırken yeşil rengin insan vücuduyla etkileşiminin daha uygun olmasının keşfedilmesiyle birlikte Greenbox'a geçiş yapılmıştır. Greenbox yöntemiyle arka planın tamamen yeşil olması ve de bu plana istenen görüntünün yerleştirilmesi sağlanır.

Dış mekân çekimlerinde hem hava koşullarının zorlayıcılığı hem de ışıklandırma konusundaki yetersizlikler, pek çok aksiyon filmin iç mekânda çekilmesine yol açmıştır. Örneğin 300 Spartalı filminde iç mekândakiler stüdyoda, dış mekândakiler ise arkaya mavi fon kullanarak ve sonra o bölüme görüntü yerleştirilerek gerçekleştirilmiştir.

Filmlerde maketlerden de faydalanır. Karakterlerin animasyon olarak çizilmesinden önce bir maket tasarlanır, maket gerçek hayatta görülür ve üzerinde gerekli değişiklikler yapılarak dijital ortama aktarılır. Maketler sayesinde bilgisayar ortamında görülemeyecek bazı hatalar gerçek bir makette görülüp düzeltilebilir.¹⁶⁴

Bir bütün olarak bakıldığında bu anlatımlar içerisinde konu için mekânın anlatımına yönelik efektler önem taşımaktadır. En iyi görsel efekt ödülü alan 300 spartalı filmine ait sahneler, öncesi ve sonrası olarak ele alınan örnek yapımlardan biridir.

¹⁶⁴<http://trend.mynet.com/en-iyi-filmlerde-kullanilan-efektler-hangi-programlar-ile-yapiliyor-1036002>



Şekil 2.81 300 Spartalı, Efekt öncesi ve sonrası ¹⁶⁵



Şekil 2.82 Efekt öncesi ve sonrası ¹⁶⁶



Şekil 2.83 Yüzüklerin Efendisi Efekt öncesi ve sonrası ¹⁶⁷

¹⁶⁵ [https://en.wikipedia.org/wiki/300_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/300_(film))

¹⁶⁶ <http://3stoogiez.com/2015/02/21-famous-movies-before-and-after-visual-effects-the-truth-behind-the-scenes/>

¹⁶⁷ <http://culturacolectiva.com/la-magia-de-los-efectos-especiales-en-18-peliculas-y-series-de-tv/>

2.3.4.5. Duygu ve Atmosfer

Türkçe sözlükte belirtildiği üzere *belirli nesne, olay veya bireylerin, insanların iç dünyasında uyandırdığı izlenim anlamına gelen duygu*; duyularla algılama, his, kendine özgü bir ruhi hareket ve hareketlilik anlamlarını da taşımaktadır. ¹⁶⁸

Duygu, bireyin ruh halinde biyokimyasal (içsel) ve çevresel tesirlerle etkileşiminden doğan kompleks psikofizyolojik bir değişimdir. Kişiye özgü sağlık duyusunu belirleyen temel faktör olup, insanın günlük yaşamında merkezi bir rol oynar. Bu yüzden pek çok bilim dalı ve sanat biçimi tarafından araştırılmıştır.

Etnograflar, her dilde aynı olmayan kültürlerle özgü duyguları tanımlamışlar ve bunlar kültüre özgü duygu kavramları olarak adlandırılmıştır. Duygular her dilde ve kültürde farklı ifade edilmektedir. Taşıdığı değer farklılaşmakta, ifade sayısı azalmakta ya da artmaktadır. ¹⁶⁹

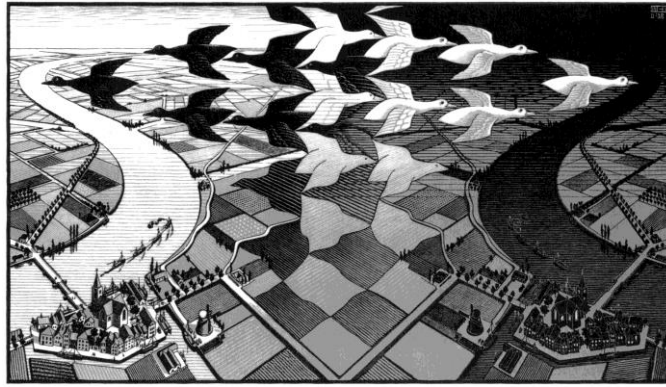
Mekânı deneyimleme sürecinin başlangıç ve bitişi arasındaki zihinsel durum; katmanlar, duygular, düşünceler ve sezgilerden oluşur. Deneyim hangi duyu ile başlıyorsa, bu duyuyu algılama, değerlendirme, duygulara dönüştürme ve davranışlarla artık mekânın somut olarak deneyimlenmesine kadar olan süreçte mekânda bulunan ayrıntılar, atmosfer ve aura bellek için girdi oluşturur. Özne tarafından mekânın anlamlandırılması ve değer biçilmesi girdiler olarak düşünebileceğimiz tasarım bileşenleri sayesinde gerçekleşir. Mimarlık bir bakıma duyumsama sürecinin tasarımında rol sahibidir. İlk olarak nesnel olmayan, soyut gelen, ölçemediğimiz bu süreç ‘kullanıcı’ ve ‘kullanım’ ilişkisinde ete kemiğe bürünür ve gerçeklik kazanır. Mekânın yarattığı his ve atmosfer zihinde değerlendirilirken ve anlık psikolojiyi oluştururken, neden olduğu kullanım sıklığı ile mekân hakkında sayısal sonuçlar elde edilmesini sağlar. Uçuşan duygu ve düşünce bulutu ile bitmiş, gelişmiş ve belki rijitleşmiş bir durumun gelgitleri sonucunda mekân oluşur. Zihindeki duyumsama ile detayları belirlenmiş bir yapısallığın ortak çalışması tüm çevreye hayat verirken mekânlar yaşamın içine dahil olur. Mekânın öznesi için hangi duyumsamayı önerdiğiniz, tasarımın açılımlarını, çıkış noktalarını ve özgür hareket etme alanlarını oluşturur. Duyumsama eylemi, sınırsız bir durum önünüze çıkarır, her şey yüzeye dağılmaya başlar ve mimari bileşenler ışık, ses,

¹⁶⁸ Türkçe Sözlük, Türk Dil Kurumu Yayınları, Sayı 403, Bilgi Basımevi, Ankara, 1974, s. 414

¹⁶⁹ <https://tr.wikipedia.org/wiki/Duygu>

koku gibi dokunma duyusuyla algılanamayan şeyler olur ve zihinde bunlara hacimsellik anlamı yüklenir.

Duyumsama sürecini düşündüğünüzde yarattığınız mekânın anlatımı için farklı temsil yöntemlerini kullanmak veya denemek gerekli olabilir. Zihinde olan durumların farklılığı, ilginçliği, çeşitliliği temsili tetikler ve hayal dünyasını iki boyuta nasıl aktaracağınız farklı bir mimarlık pratiği yaratır, mekân tanımlamalarınız farklılaşır çoğalır. Duygulardan başlayan süreç yapısalılık ve ardından onun temsili olarak devam eder ve mimar her kademedede tek tek bütün bunların düşünülmesi ve işlenmesi gibi durumlarla karşı karşıya kalır.¹⁷⁰



Şekil 2. 84 Farklı algılar¹⁷¹

Atmosfer ise ilk olarak coğrafi anlamı ile yeri veya herhangi bir gök cismini saran gaz tabakası, gaz yuvarı olarak ifade edilmektedir.¹⁷²

Diğer bir anlamı ise içinde yaşanılan etkisinde kalınan ortam olarak tanımlanmaktadır. Buna göre kişilerin içinde bulunduğu ortamlardan etkilendiğini söylemek doğru olacaktır.¹⁷³ Uzayda duyularımız sayesinde algıladığımız çevresel faktörlerin tamamı atmosferi oluşturmaktadır. Bunun yanı sıra kullanıcı özellikleri, geçmişten getirilen deneyimler, kişilik özellikleri, duygu ve düşünceler de etrafımızdaki atmosferin algılanmasını etkileyen faktörler arasındadır. Kişilerin bir

¹⁷⁰ <https://mimaritasarimveelestiri.wordpress.com/2016/03/24/duygular-ve-mekanin-duyumsama-sureci/>

¹⁷¹ <http://www.mcescher.com/gallery/back-in-holland/relativity/>

¹⁷² Türkçe Sözlük, Türk Dil Kurumu, Milliyet, İstanbul, 1992, s. 105

¹⁷³ Altuncu, D., Restoran Bar İşlevi Kazandırılmış Tarihi Mekanlarda Yapay Aydınlatmayla Atmosfer Yaratma Y.L.Tezi, 2007, s.127

mekâna yönelik pozitif ya da negatif değerlendirmeleri bu faktörlere dayanarak gerçekleşmektedir, öznel bir nitelik taşımaktadır.¹⁷⁴

Mekân ile birlikte ele alacağımız üzere atmosferin, mimari bir bütünlük sağlaması gerekmektedir. Bu yaklaşıma yönelik olarak Burak Tansel'e göre **atmosfer**, mekânın biçimi, boyutları, malzeme ve dokusu, rengi, ışığı, kokusu, sesi ve yaşanmış hatıralarıyla insanın ruh halini etkileyen, bilinç altında tarifi zor, hoş duygular bırakan ve bütün duyularımızla algılanan kavramsal bir etkidir. Bir mekânın mimarisi ve tefrişi, fonksiyonu, konfor ve estetik sorunların çözümü açısından ne kadar kusursuz olursa olsun atmosfer duygusunu oluşturamadığında iyi bir mekân olma özelliğini sağlamakta yetersiz kalmaktadır.¹⁷⁵

Atmosfer kelimesinin mekân içerisindeki tanımı ilk olarak 18. yüzyılın Romantik Dönemi'nde İngiltere'de ortaya çıkmıştır. Romantik Dönemi ressamlarından olan Joseph William Mallard Turner, atmosfer kavramını yağlı boya resimlerindeki mekânlarda gözetmiştir. Resimlerindeki iç mekânlara; sprej, ışık ve hava efektleri vererek sisli bir atmosfer yaratmayı hedeflemiştir. Böylece mekânlara, sisli veya bulanık, heykelsi, dokunulabilir, dramatik veya deneysel gibi anlamlar yüklendiğinde de, mekânlar atmosferik açıdan karakterize edilmiş olmaktadır.¹⁷⁶



Şekil 2. 85 Farklı atmosfer etkisi taşıyan tablolar¹⁷⁷

¹⁷⁴ Altuncu, D., Restoran Bar İşlevi Kazandırılmış Tarihi Mekanlarda Yapay Aydınlatmayla Atmosfer Yaratma Y.L.Tezi, 2007, s.127

¹⁷⁵ A.g.e. s.128

¹⁷⁶ Önal, P., Metro Dolaşım Alanları İç Mekan Atmosferinin Algısal Bağlamda İrdelenmesi Y.L.Tezi, 2014, s.5,7

¹⁷⁷ <http://www.istanbulsanatevi.com/sanatcilar/soyadi-a/aivazovsky-ayvazovski-ivan-konstantinovich/ivan-konstantinovich-aivazovsky-yunanistanda-mehtap-10192/>

Kotler, atmosferin duyular yoluyla kavranacağından söz ederken, atmosfer için ana duyu kanallarının görme, ses, koku ve dokunma olduğundan bahsetmiştir. Mekân atmosferinin duyular ile bağlantısını şu şekilde açıklamıştır: Mekân atmosferinin görme duyusu ile ilgili bağlantısı; mekânın rengi, parlaklığı, büyüklüğü ve şekli ile ilgili ise, işitme duyusu ile ilgili olan bağlantısı mekânın ses şiddeti ve ses perdesi ile ilgilidir. Atmosferin koklama duyusu ile ilgili bağlantısı mekân kokusu ve hava akımı ile ilgili iken dokunma duyusu ile ilgili olan bağlantısı mekânın yumuşaklığı, pürüzlülüğü ve ısısı ile ilgilidir. Böhme ise, mekânsal atmosferin duyular açısından önemini şu cümlelerle belirtmiştir: “Görme gerçekten mimarlığın algılanmasında en doğru şey midir? Başka duyulara daha ihtiyaç duymaz mıyız? Mimarlık aslında ne şekildedir, ne ifade eder veya ona mekân mı demeliyiz?” Zumthor da, “atmosfer” kavramı iç mekânda incelediğinde, iç mekânın yaydığı duyusal niteliklere işaret eder. Atmosfer, fiziksel algının şekil almış halidir ve duygusal hassasiyet ile farkına varılır. Atmosfer insanın mekânı deneyimlemeye başladığı ilk an, ilk izlenimdir. İnsan mekâna girdiği an beyninde oluşan ilk mekân kesiti, oluşan görüntüye bağlı olarak gelen bazı duygular mekânsal atmosfer kavramını oluşturur. Buna bağlı olarak bu ilk izlenimle ilgili insan o mekânı kabullenici veya reddedici anlık duygusal cevaplar verebilir. Sonuç olarak, insanların mekânı özümsemesinin ve algı sürecinin başladığı ilk nokta olarak mekânsal atmosfer kabul edilirse, mekânların insanları en doğru şekilde hareket ettirecek ve yönlendirecek şekilde tasarlanması gerekmektedir.¹⁷⁸

Duygu ve atmosferin mimari ve iç mimari açıdan taşıdığı önemi bu önemli bilgiler dahilinde ele alındığında, mekân tasarımı için gerekli verileri elde edilebilmektedir. Buna dayanarak bir sanat yönetmeninin mekânı tasarlarlarken tüm bunları organize etmesi, izleyicide yaşanan bir mekân hissi uyandırması açısından anlam kazanacaktır. Bunu sağlamak için ise görsel değer taşıyan; renk, ışık, şekil, boyut, gibi tüm tasarım öğelerinden yararlanmak, karakterleri, kostümleri ve sesi içine katarak senaryoya uygun ortamı oluşturmak mümkün olacaktır.

¹⁷⁸ Önal, P., Metro Dolaşım Alanları İç Mekan Atmosferinin Algısal Bağlamda İrdelenmesi Y.L.Tezi, 2014, s.5,7

2.3.5. Sanat Yönetmeni Çalışma Ekibi

Bir filmin her karesinde görsel kompozisyonu etkileyen birçok faktör bulunmaktadır. Bu faktörlerin olumlu ve olumsuz tüm gelişiminde bütün ekip sorumluluk taşımaktadır. Geniş kapsamlı ve detaylı çalışma isteyen bu sanat dalının estetik açıdan ulaşmak istediği değer, sanat yönetmeni eşliğinde gerçekleşmektedir. Sanat yönetmeninin ise yalnız olmayıp beraberinde geniş ve üretken bir ekibin olması, ortaya çıkacak projenin destekleyici noktasıdır. Ekibin içeriği ve kapsamı, yapımın büyüklüğüne göre değişmektedir. Ancak en genel haliyle ideal bir sanat grubunun oluşumunda yer alabilecek departmanları iki grup altında toplayabilmek mümkündür.

179

2.3.5.1. Sanat Ekibi

Sanat grubu içerisinde ilk olarak yer alan, sanat yönetmeninin sağ kolu diye tabir edebileceğimiz *sanat asistanlarıdır*. Çekimin başından sonuna kadar, yapımın öncesi ve sonrası tüm hazırlıklarında sanat yönetmenine eşlik etmektedirler.

Mekân Tasarımcıları; Geçmişten günümüze *mimarlar, iç mimarlar ve sahne tasarımcıları* da mekân tasarımına yönelik çalışmalarıyla sanat yönetmeni eşliğinde görev almaktadırlar.

Kostüm tasarımcıları; zaman aralığı ile ilgili olarak, gerçekçi ve hayal gücüne dayalı tüm giysi tasarımları sanat yönetmeni ile aralarındaki diyaloglar ile sağlamaktadırlar. Tüm değişiklikleri bildirerek, gerektiğinde detay çizimleri yapar ve kumaş örnekleri sunarlar. Moda tarihini, tekstili, renk dilini ve dokuları çok iyi bilen sanatçılar olmalıdırlar.

Kostüm tasarımcısına yakın olarak çalışanlar ise saç ve makyaj ekibidir. Yapımın türüne göre uygulanacak makyaj ve saç, bıyık modellerine birlikte karar vermektedirler.

Ayrıca *illüstratörler, grafikerler, story board ekipleri, 3 boyutlu görselleştirme, özel efekt ve bilgisayar ortamında modelleme ekipleri* de tasarım aşamasında sanat departmanı altında çalışmalar yapmaktadırlar.

¹⁷⁹ Çinici, A., Sinemada Sanat Yönetmenliği ve Bunun Görsel Tasarıma Etkisi, Y.L.Tezi,1996, s.37,38

2.3.5.2. Teknik Ekip

Teknik ekip genel olarak set mekânı ile ilgili tüm uygulamalardan sorumlu ekiptir, zanaat grubu olarak nitelendirmek de uygun olacaktır. Yeni yapılacak ya da yeniden hazırlanacak, dönüştürülecek bir mekân, stüdyoda kurulacak bir dekor için her biri kendi departmanına göre hazırlıklar yapmaktadır.

Bunlar içerisinde; *marangozlar*, dekoru oluşturan ilk ekiptir. Kapalı bir mekânın tavanını, duvarlarını, hatta katlarını hazırlarlar. Büyük alanların yanı sıra aksesuar ve ufak objelerin yapımıyla da ilgilenirler. (Sandalyeler, masalar, raflar gibi.) filmin içeriğine uygun mobilya tasarımından sorumludurlar. Film stüdyolarında genel olarak marangoz atölyeleri bulunmaktadır.

*Teknik ressam*lar, mekân tasarımına yönelik tüm taslak ve uygulama çizimlerinden sorumludurlar. Dekoratif detaylar, objektif, maket yapımları gibi bilgilerin yanı sıra, kamera açıları ve yönlerini, perspektif ve özel efekt hakkında da bilgi sahibi olmalıdırlar. Birebir detay çizimler yaparak plan, kesit, çeşitli eskiz, taslak ve baskıların hazırlanmasında görevlidirler.

Set dekoratörleri, bütün dekorun oluşması, yapım ve kurulum aşamasında yer almaktadırlar. Özel portreler, duvar resimleri, cam ve diğer malzemeler, fotoğraf zeminler hakkında bilgi sahibi olmalı farklı teknikleri bilmelidirler. Tüm bu teknik bilgiler, arkasında derin bir tarih, renk, malzeme barındırmalıdır. Çekim öncesi sanat yönetmeni kontrolünde yönetmen ve görüntü yönetmenine gösterilerek kararlar alınmaktadır. Set dekoratörlerinin tiyatro geçmişine dayanıyor olmasından, mimari perspektif, renk ve boyama konularında ön bilgiye sahiptirler. *Alçıcular, maket yapımcıları, boyacılar, demirciler, metalciler, mulajcılar* gibi set dekoratörlerine dahil olan bir alt ekip de sanat yönetmenlerinin kontrolünde çalışmaktadır.¹⁸⁰

Işık ekibi, sanat yönetmeni ile birlikte mekânın görsel dil ve atmosferine uygun aydınlatmayı gerçekleştiren ekiptir. İlgili ışık ekipmanlarını temin ederek plana uygun olarak yerleştirir, çalıştırır ve gerekli bakımı yaparlar. Yapımın büyüklüğüne göre birden fazla asistan görev alabilir.¹⁸¹

¹⁸⁰ Çinici, A., Sinemada Sanat Yönetmenliği ve Bunun Görsel Tasarıma Etkisi, Y.L.Tezi,1996, s.36,38

¹⁸¹ <http://medyaakademisi.com/medya-ve-sinema-sektorunde-isis-ekibi-ve-gorevleri.html>

Kameramanlar, çekim süresince çerçeveleme temel ilkeleri ve teknik standartlarını dikkate alarak kamerayı kullanan, vizörden bakarak çekimi izleyen, çekimin doğru yapılmasını sağlayan, tasarlanan mekâna göre kamerayı uygun yerine alan uzman kişilerdir. Kameranın konumlandırılmasının yanı sıra teknik denetim, kameraya kaydedilecek ses ayarları ve ışık koşullarının düzenlemesini sağlayarak çekimi gerçekleştirirler.¹⁸²

Çeşitli setlerden, farklı departmanlardan aksesuar yerleştirme, maket ve model atölyeleri, dekor boyama ve inşaa edilmiş dekor örnekleri yer almaktadır.



Şekil 2.86 Set öncesi boyama işlemleri¹⁸³



Şekil 2.87 Stop motion set örnekleri¹⁸⁴

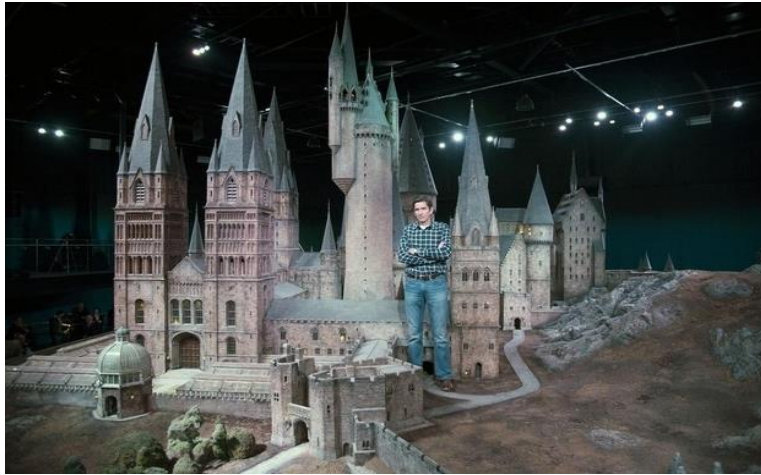
¹⁸² <http://medyaakademisi.com/medya-ve-sinema-sektorunde-kamera-ekibi-ve-gorevleri.html>

¹⁸³ <http://www.hfbk-dresden.de/en/studium/studiengaenge/fakultaet-2/theaterausstattung/theatermalerei/>

¹⁸⁴ <http://www.aintitcool.com/node/67932>



Şekil 2.88 Set öncesi¹⁸⁵



Şekil 2.89 Set öncesi, Russia – Goldeneye, Hogwarts - Harry Potter¹⁸⁶

¹⁸⁵<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/39/32/c2/3932c244cad2289bcad35c063604210.jpg>

¹⁸⁶https://www.buzzfeed.com/donnad/famous-miniature-movie-sets-that-will-blow-your-mind?utm_term=.vv2oZ5yLg&sub=2657133_1771315#.bnwNDRY5X

3. KAMERADA MEKÂN

Mimari mekânın ekran üzerinde nasıl ve ne kadarıyla ele alınacağı kamera aracılığı ile gerçekleşmektedir. Kameranin gözü yani objektif, izleyicinin gözü olmakta ve izleyiciye göreceği alanı iletmektedir. Bu süreçte mekân, farklı anlatım biçimleriyle izleyiciye ulaşabilmektedir. Bu da konuya ve konunun geçeceği mekânın özelliklerine göre değişiklik göstermektedir. Kimi zaman gerçek anlatımlı geniş bir arazi ele alınırken, kimi zaman fantastik bir dünya oluşturulabilir, kimi zamansa sadece o oyun için düzenlenmiş küçük dekorlar kurulabilmektedir. Önemli olan kameranin göreceği kadarına yer verilmesi ve ona özgü detayların hazırlanmasıdır. Böylece çok farklı bakış açıları elde edilebilir, büyük bir alan en ince ayrıntısıyla seyredebilir, masalarda gezinilebilir.

Çekimler aracılığı ile bir kent hakkında bilgi edinebilir, bir bölgenin doğasını tanıyabilir, bir yörenin mimari yapısını gözlemleyebilir, tarihsel verilerine ulaşabiliriz. Belge niteliği taşıyan mimari fotoğrafların çekimiyle belgesel özellikte arşivler oluşturabiliriz. Kameranin yeri, yönü ve açısıyla çok farklı bakış açıları sayesinde çeşitli görseller elde ederek, gerçek mekânı birebir anlatma olanağı yakalayabiliriz. Özellikle panoramik görüntüler gerçek bir mekânı 360°'lik bir alan içerisinde tanımamızı sağlamaktadır.



Şekil 3.2 Panoramik görüntü örneği ¹⁸⁷

¹⁸⁷ <http://ronnieyip.tumblr.com/page/16>

Şekil 3.3'te görülen örnek şehir planlaması içerisinde yer alan bir tasarıma aittir. Projeye ait görsellerin hazırlanmasında farklı açıların ve bakış yönlerinin yer alması, proje hakkında edindiğimiz bilgilere dair bize farklı izlenim ve detaylar sunmaktadır.



Şekil 3.3 Kamusal sanat örneği¹⁸⁸

Benzer bir yaklaşım daha büyük ölçekle değerlendirildiğinde ise bir şehre bir ülkeye dair bambaşka izlenimler edinebilmemiz mümkün olmaktadır.



Şekil 3.4 Farklı Açılardan Çekilen Aynı Yerlerin Farklı İzlenimleri¹⁸⁹

¹⁸⁸ <http://www.arch2o.com/eggs-drop-sky-chile-art-eggccident-henk-hofstra/>

¹⁸⁹ <http://www.sabah.com.tr/fotohaber/yasam/dunyaca-unlu-mimarilerin-farkli-acilardan-cekilmis-fotografлари/30>

Şekil 3.4'te yer alan örnek Central Park ve Paris'ten çekilmiş fotoğraflar üzerinden ifade edilebilir. Biri sanatçı tarafından hava fotoğrafı olarak kuşbakışı çekilmiş iken diğeri daha perspektifli, yakın plan olarak kendi içinden çekilmiştir ve aktardığı detaylar, görsel ifadeleri, mekânsal tanımlarıyla değişiklikler taşımaktadır. Böylelikle şehirlerin eşsiz güzelliklerini görebilmek, coğrafi özellikleri hakkında bilgi edinebilmek, oluşan farklı lekelerle istenilen izleri anlatabilmek açısından kolaylık sağlanmaktadır. Bakış açısının yeri ve yönünün önemi anlaşılmaktadır.

Fotoğraf sanatçısı Jeffrey Milstein kent dokularının girift yapısını içeren hava fotoğraflar yer almaktadır. Sanatçının LANY adını verdiği serisi, New York ve Los Angeles'da havadan çektiği fotoğraflardan oluşmaktadır. Milstein'in 2.000 feetten çektiği fotoğraflar, zemindeyken algılayamadığımız kent dokularını ve mekânların kendine özgü kurgusunu gözler önüne sermektedir.¹⁹⁰



Şekil 3.5 Kuşbakışı kent fotoğrafları¹⁹¹

Bu fotoğraflar ile birlikte kameranın mekânın algılanmasında ne kadar etkili olabileceğini görmek mümkündür.

¹⁹⁰<http://kot0.com/jeffrey-milstein-kent-dokusundaki-geometrileri-hava-fotografleriyle-acigacikartiyor/>

¹⁹¹A.g.e.

Kamerada mekânı anlatırken olayların kamera arkası için tıpkı bir tiyatro, opera veya bale gösterisinin sahne arkasını anlatır gibi konuya yaklaşmak, sahneden seyirciye bakmak gibi olacaktır.

Hamburglu fotoğrafçı Klaus Frahm yaptığı çalışmayla, sahneden seyirciye doğru çektiği pozlar ile birbirinden ayrılan iki hacmi göstermektedir. Bu ayrım sahnedeki sanatçıların yer aldığı alan ile sahne arkasında yer alan teknik ekip arasındaki farklı dünyaların görülmesini sağlarken, yapıların kitleye ve ihtiyaca göre değişimlerine değinmektedir. Perde arkasının oyun alanından daha büyük ölçeklerde yer kaplaması, ışık sistemlerinin devasallığı aradaki bu farklı oranları göz önüne koyabilmek ve böylelikle mekân algısına farklı bir bakış açısı getirebilmek adına sanatçının anlatmak istediği içerikleri taşımaktadır ve düşüncelerini şu şekilde dile getirmektedir:

“Çektiğim fotoğraflar tanıdık ve aşina olduğumuz şeylere taze bir bakışla eklenerek yeni bir perspektif sunuyor.”¹⁹²



Şekil 3.6 Sahne arkası örneği¹⁹³

Bu çalışmadan da yararlanarak, konunun anlatımında yer verilmek istenen, kamerada mekân başlığı altında değinmek istenilenlerin, gerek kamera önünde yer alan izleyicinin gördüğü mekânı, gerekse kamera arkasında bu hazırlıkların gerçekleştirildiği *sahne arkası* diyerek de tanımlanan mekâna yönelik yapım aşamalarını da barındıran bir bütünü kapsamaktadır. Sıradaki başlıklar altında, mekânlar bu özelliklere değinilerek incelenecektir.

¹⁹² <http://kot0.com/yapilarin-gormediginiz-hacimleri-sahne-arkasi/>

¹⁹³ <http://kot0.com/yapilarin-gormediginiz-hacimleri-sahne-arkasi/>

3.1. GERÇEK MEKÂN

Kamera için gerçek mekân, senaryoya uygun olarak hazır bulunan doğal ortamlardan yararlanılan veya birebir uyarlanarak, uygulanarak hazırlanan, kullanılan mekânlar olarak ifade edilebilir. Bunun için bazı mekânlar birebir kullanılmakta ya da var olan bir mekân, senaryoya göre değişiklikler yapılarak uygun hale getirilebilmektedir. Özellikle manzara çekimlerinde, bir şehri tanıtırken, genel bir görüntü alımında, belgesellerde, gezi programlarında çekimi yapılan mekânlar, gerçek mekânlardır. Bunlar kendi doğal ortamında ormanlar, okyanuslar olabildiği gibi, mimarisi ile öne çıkan insanlar tarafından yapılmış mekânlar da olabilmektedir. Hepsinin biraraya gelmesiyle, eşsiz görüntülerin ortaya çıkması mümkündür. Bir anda kendinizi bir kütüphanede gezinirken, tarihi bir sokaktan geçerken, oradaymışçasına bulabilmek, bir şehri tepeden izleyebilmek, bir odanın penceresinden dışarıyı gözlemleyebilmek mümkündür.



Şekil 3.7 Farklı coğrafyalardan gerçek mekân örnekleri¹⁹⁴

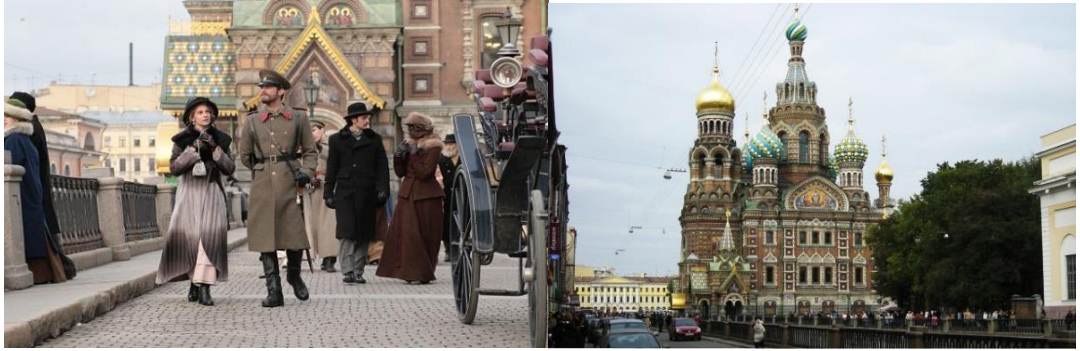
Böylece ülkeler, şehirler, filmlerin mekânı haline gelerek kendilerini öne çıkarmakta, yapımlar şehirlerin, ülkelerin adlarıyla anılmaktadırlar. İzleyicinin yoğun ilgisini

¹⁹⁴ <http://akademikperspektif.com/2015/05/13/masallardan-firlamis-25-gercek-mekan/>

görerek turizme katkısı olan, ziyaretleri artan yerler olduğunu dahi söylemek mümkündür. Bunların arasında Barcelona, Roma, New York, ülkemizden Kapadokya, İstanbul Kapalı Çarşı gibi şehirler, ülkeler, mekânlar ilk akla gelenlerdendir. Filmler şehirlerin ismini almakta, mekânlar filmlerle anılmaktadır.

Öyle ki bir turizm firması şehirleri, seyahatleri ve onlara özgü bir takım detayları dile getirmek adına filmler ve şehirler üzerine bir derleme dahi yapmış ve “ *İçinden Şehirler Geçen Filmler ve İçinden Filmler Geçen Şehirler*” başlığı altında şöyle ifade etmiştir:

“Filmler, bazen havalimanında biten bir romantikliğe, bazen asla aksiyonu bitmeyecekmiş gibi görünen maceralara, bazen en sevdiğiniz yazarın hayat hikâyesine, bazen de hayal gücünün sınırlarını zorlayan fantastikliğe doğru seyahat etmemizi sağlar. Filmleri gerçekçi yapan ilk detay senaryodur; fakat daha sonra set ve sanat tasarımı gelir. Fonda gördüğünüz detaylar ne kadar dikkatli hazırlanırsa, film o kadar inandırıcı ve güzel olur. Sanat tasarımı yerine, şehirleri koymayı tercih eden filmleri ve şehirlerle iç içe geçişlerini anlattık. ”¹⁹⁵



Şekil 3.8 St. Petersburg'da çekilen Kurt Seyit ve Şura dizisinden bir kare¹⁹⁶

Şekil 3.9 St. Petersburg, Şehir Fotoğrafı

Gerçek mekânlar mevcutta var olan ya da gerçeğe uygun olarak, senaryoda anlatılmak istenen zamana ve taşıdığı karakteristik özelliklere göre yeniden inşa edilen mekânlar olabilmektedir. Yerli ve yabancı yapımlardan verilen örneklerde; farklı sinema filmlerine ait evler görülmektedir. Bu evlerin her birinin karakterlerine göre hikayeleri vardır ve gerek iç mekânları gerekse dış görünümüyle kendine özgü özellikler taşımaktadırlar. Oluşturdıkları hissiyatlar ile bize kimi zaman, kırsal bir alanda sıcak bir şömine yanında oturmanın keyfini, kimi zaman yeni yıl

¹⁹⁵ <http://www.etstur.com/lets-go/icinden-sehirler-gecen-filmler-ve-icinden-filmler-gecen-sehirler/>

¹⁹⁶ <http://kelebekgaleri.hurriyet.com.tr/galeridetay/79916/2368/4/kurt-seyit-ve-surayla-muhtesem-stpetersburg-gecesi>

heyecanını, kimi zaman geçmişe dair anılar taşıyan günleri anımsatmaktadır. Mekânların tasarımında seçilen malzeme türleri öne çıkabilir, çevresiyle uyumu söz konusu olabilir, dönemine uygun nitelikler öncelik taşıyabilir. Buna yönelik bir ev değerlendirilecek olursa “taş bir ev mi?, bahçesi var mı?, dağlık bir bölge de mi? kalabalık bir aileye mi ait ?” gibi sorular cevaplanabilir. Bu konuda; *“filmler ve çekildiği gerçek mekânlar, diziler ve mutfakları, belgeseller ve şehirler”* gibi başlıklar içeren çalışmalar oluşturmak mümkün olacaktır.



Şekil 3.10 The Holiday ve Home Alone filmlerine ait evler¹⁹⁷

Gerek mevcut olan yapıyı kullanarak gerekse düzenlemelerle yeni işlev kazanarak ekranlarda tanınır hale gelen, “Bizimkiler Dizisi Apartmanı, İkinci Bahar Kebapçısı, Mahallenin Muhtarları-Kahvehanesi, Ekmek Teknesi- Fırını,” gibi günümüzde de kullanılır hale gelebilen gerçek mekânlar benzer örnekler olarak verilebilir.



Şekil 3.11 Ekmek Teknesi dizisine ait gerçek mekân, fırın örneği¹⁹⁸

Şekil 3. 12 İkinci Bahar dizisine ait gerçek mekân, restoran örneği¹⁹⁹

¹⁹⁷ <http://www.perasinema.com/filmlerdeki-muhtesem-evler/>

¹⁹⁸ <https://www.istanbulife.com/uskudarmerkez/>

¹⁹⁹ <http://www.theguideistanbul.com/article/best-neighborhood-restaurants>

Bu konuda farklı bir yaklaşım olarak Kanadalı fotoğrafçı ve film yönetmeni Christopher Maloney ise “ FILMography ” projesiyle, filmlerde yer alan sahneleri günümüzdeki gerçek mekânları ile bir araya getirerek New York, Los Angeles, Chicago, Roma, gibi yerlere giderek fotoğraflamış ilginç bir çalışma ortaya çıkarmıştır. Geçmişten günümüze kalan gerçek mekânlar, böyle bir arşivin oluşması ile bir anı albümü haline gelmiş gibidir. Aynı duygu eski fotoğraflarımıza baktığımızda da hissedilebilir.²⁰⁰



Şekil 3. 13 Film karelerinin gerçek mekânlarla bir araya gelmesini içeren²⁰¹

3.2. DEKOR MEKÂN

*Dekor, tiyatro, sinema ve televizyonda sahneye konan yapıtın, yazıldığı yerin, devrinin özelliklerini belirleyen, çeşitli öğelerin (perde, aksesuar v.b.) tümü, süs, bezeme*²⁰² anlamlarına gelmektedir.

Sinema ve televizyondaki dekor anlayışı tiyatroya göre farklılık göstermektedir. Tiyatro dekoru üç tarafı çevrili bir sahnede kurulurken, sinema ve televizyonda kameranın yer alması, dekorun birçok açıya göre kurulmasını, ayrıntılara yer verilmesini gerektirebilir. Bu aşamada önemli olan senaryoda anlatılan mekânı havasına uygun bir şekilde inşaa ederek, iyi bir görüntü verebilmektir.²⁰³

²⁰⁰ <https://www.demilked.com/movie-still-locations-filmography-christopher-moloney/>

²⁰¹ <https://www.demilked.com/movie-still-locations-filmography-christopher-moloney/>

²⁰² Türkçe Sözlük, Türk Dil Kurumu Yayınları, Sayı 403, Bilgi Basımevi, Ankara, 1974, s.209

²⁰³ Özön, N., Sinema El Kitabı, Elif Kitabevi, İstanbul, 1964, s.184



Şekil 3.14 Lüküs Hayat, Tiyatro Dekor örneği ²⁰⁴

Justin Bettmann'ın “ Set In The Street ” isimli projesi, sokakta kurulan bir set ortamı oluşturmaktadır. Kullanılmayan mobilyalarla, kamusal alan olarak sokakta kurulan dekorlar insanların da katılım gösterebileceği aktif setler haline gelmektedir.



Şekil 3.15 Sokakta kurulan set dekor ²⁰⁵

Görüntünün başlıca öğelerinden biri olan dekor, bir film için genel olarak filmin havasını yaratır. Her film türünün, kendi konusuna göre bir havası bulunmaktadır. Gerçekçi, masalımsı, polisiye müzikli veya kovboy filmleri gibi farklı konulara farklı

²⁰⁴ <http://www.bursa.bel.tr/-lukus-hayat--bursa-da-sahnelendi/haber/6095/>

²⁰⁵ <http://roguehabits.com/artist-justin-bettman-channels-wes-anderson-in-his-pop-up-street-sets/>

dekorlar uygulanır. Sanat yönetmenin yerine getirmesi gereken, seyircide hiçbir eksiklik ya da fazlalık duygusu uyandırmayacak şekilde, gerçeği tam olarak yansıtan bir dekor kurmaktır.²⁰⁶

Herhangi bir çekim, gerçek bir mekânda yapılmadığında, hikayenin geçtiği çevre düzenini gerçekleştirmek için birtakım sahne uygulamalarına ihtiyaç duyulmaktadır. Bu da kurulan dekor ile gerçekleşmektedir. Dekorlar, basit bir fon perdesinden, kapsamlı bir yapıya kadar çeşitlilik gösterebilmektedir. Hayal gücünün kullanılmasıyla mucizelerin meydana gelmesi mümkündür.

Sanatsal anlamda dekorlar, olayın geçtiği duruma uygun, durumu tanımlayabilir nitelikte olmalıdır. Kullanılan kamera, ışık gibi sahne tekniklerine göre düzenlenebilmeli, çekim olanaklarına elverişli özellikler taşıyarak işlevsel özgürlük sağlayabilmelidir.

Sahneleme, senaryonun ihtiyaçları ve yönetmenin istekleri ile başlamaktadır. Uygulanabilir gerçekçi bir planlamanın ortaya çıkması sonucu, taslaklar, ölçekli planlar ve kesitler oluşturularak tüm materyaller sahnelenebilir hale getirilmektedir²⁰⁷.

Tüm sahneleme alanına ait kuşbakışı planlamalar, gerekli semboller, eşyalar yerleştirilerek ilgili birimlere, yönetmene, teknik ve sanat ekibine, sahne uygulama atölyelerine ulaştırılır. Böylece buna uygun olarak kamera ve ışık ekibinin bulundukları yere göre dekor hazırlıkları yapılır.²⁰⁸

Dekor mekânların özelliklerinden biri de tamamen değil, senaryoya ve kameraya göre gerekli kısımlarının yapılabilmesidir. Örneğin bir oda dekoru için odanın bütününe değil, üç hatta iki duvarının yapılması yetebilir. Ancak gerekli olduğunda bir apartman dairesini iç içe geçen salonlarıyla birlikte kurmak da gerekebilir.²⁰⁹

²⁰⁶ Onaran, Prof. Dr. Jur. A., Sinemaya Giriş, Filiz Kitabevi, İstanbul, 1986, s.42

²⁰⁷ Gerald, M., Televizyonda Yapım ve Yönetim, Tur-Gen Basım, s.257

²⁰⁸ A.g.e., s.259

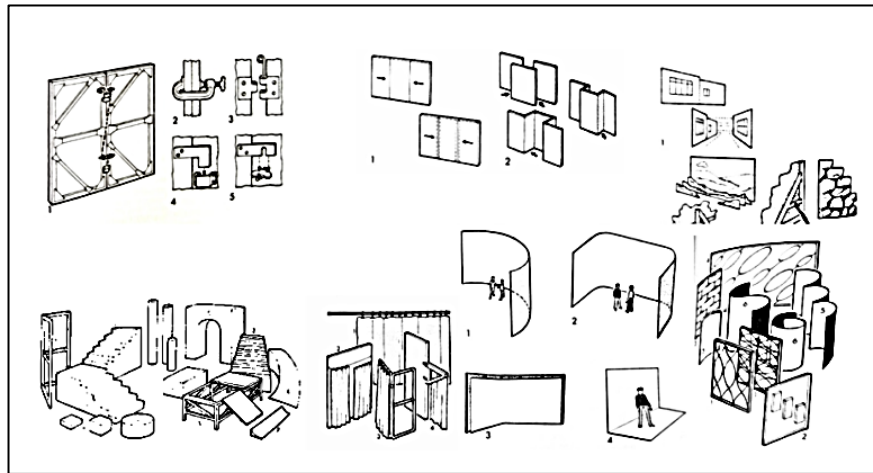
²⁰⁹ Özön, N., Sinema El Kitabı, Elif Kitabevi, İstanbul, 1964, s.186

Sanat yönetmeni, izleyicide hiçbir eksiklik ya da fazlalık duygusu uyandırmayacak şekilde gerçeği tam olarak yansıtan dekorlar kurmaya yönelir.

“ En iyi dekorlar en basit, en makul olanlarıdır; her şey öykünün duygusuna katkıda bulunmalıdır ve bunu yapmayan hiçbir şeye yer yoktur. Gerçeklik genellikle fazlasıyla karmaşıktır, gerçek mekânlar aşırı olan ya da birbirini tutmayan çok fazla şeyi içerirler ve her zaman biraz basitleştirmeyi gerektirirler: bir şeyleri uzaklaştırmak, renkleri uyumlu hale getirmek vb. Gerçek bir mekâna göre inşa edilmiş bir sette basitleştirme aracılığıyla bu gücü elde etmek çok daha kolaydır. ”
Stuart Craig, Notting Hill Sanat Yönetmeni ²¹⁰

Dekorlar, en basit arka planlardır. Genellikle açık bir fon perdesi veya sıralanan düz yüzeyler kullanılır, buna yönelik yüzey tasarımları, grafikler ve kullanılan aydınlatmalar ile eklemeler yapılabilir. Televizyon stüdyolarında, platolarda kurularak, haber yapımları, günlük yayınlanan programlarda, şov programlarında reklamlarda, müzik kliplerinde rastlanılması mümkündür. Çeşitli panolar, çerçeveler, perdeler ile desteklenebilmektedirler.

Dekorlarda mimari elemanların yanı sıra, yardımcı obje ve aksesuarlar yer alabilir. Programın veya filmin konusuna göre oluşturulan konsept mimari donanımların çerçevesini oluşturur. Her ikisinde de kameranın açısı önemlidir ve ona uygun yerleştirmeler yapılır. Işık dekor içerisinde aksesuar nitelikli kullanılabileceği gibi dekoru aydınlatmak açısından büyük önem taşımaktadır.



Şekil 3.16 Stüdyoda kullanılan yardımcı dekor elemanları ²¹¹

²¹⁰ Bordwell, D., Film Sanatı, De Ki basım Yayım, Ankara, 2008, s.117

²¹¹ Millerson, G., Televizyonda Yapım ve Yönetim, Tur-Gen Basım Yayım, Ankara, 2009, s. 262,264,267

Bu anlamda dekor mekânların, ihtiyaç halinde daha kullanışlı olması veya yeniden yapıma ihtiyaç duyulması sebebiyle gerçeğe uygun bir anlatım ile kurulan, hazır ve yeni üretim elemanlara yer verilen kameranın gördüğü kadarıyla inşa edilen, kimi zaman iki duvarın yeterli olabileceği, tavanın gerekli olmayabildiği gerçeği yansıtan mekânlar olduğu söylenebilir. Dekor mekânlar bir inşaat alanında yer alabileceği gibi film platolarında da kurulabilir. Günümüzde bu uygunlukta platolar bulunmaktadır.

İspanyol iç mimar Inaki Alist ünlü televizyon şovlarından birine hazırladığı kat planından sonra bu çalışmasını diğer yapımlara ait planlamalar ve üç boyutlu tasarımlar için de sürdürmüştür. Özellikle şov ve dizilere ilgi duyanların, bu serilere sevdikleri karakterlere ait yerleri kendi içinde geziyormuş hissi ile hatıra olarak edinmek istediklerinden söz etmektedir. Mimari çizimlerin teknik içerikler taşıyor olmasından dolayı, iç mimar Inaki Alist çizimlerinde kolay anlaşılabilir bir nitelik taşıması açısından detayların mobilyalar, renk kullanımı, ışık, gölge ve objeler ile daha kolay anlaşılır hale gelmesini tercih etmiştir. Ropörtajında çalışmalarına öncelikle filmleri izleyerek çeşitli notlar alarak başladığını belirtmektedir. Oluşturduğu kompozisyonların ardından boyut ve oranları dikkate alarak mobilyaları yerleştirdiğini, son aşamada ise kesin planlamayı yaparak ilgili materyalleri, renklerini, ahşap tonlarını, kumaşları, tüm detayları revize ederek çizimlerini tamamladığını söylemektedir. Altın Kızlar dizisinin dekoruna ait plan çizimleri fotoğraflarıyla görülmektedir.²¹²



Şekil 3.17 Altın Kızlar dizisi dekor planı ve dekordan bir kare²¹³

²¹² <http://www.archdaily.com/544885/from-friends-to-frasier-13-famous-tv-shows-rendered-in-plan>

²¹³ <http://www.home-designing.com/2013/03/floor-plans-of-homes-from-famous-tv-shows>

3.3. SANAL MEKÂN

Sözlük anlamı ile *gerçekte yeri olmayıp, zihinde tasarlanan*²¹⁴, anlamına gelen sanal kavramının, sanal mekân için de gerçekte var olmayan, düşlenen, izleyerek deneyimlenen mekânları ifade ettiği söylenebilir. Sanal mekânlar, bilgisayar, akıllı telefon, fotoğraf makineleri, kameralar gibi dijital ortamlar aracılığı ile aktarılmaktadır. Geçmiş ve geleceğe dair ütöpik tasarımların oluşabileceği gibi, gerçek mekânların sanal ortamlara aktarımıyla da sanal mekânlar kurulabilir.

Günümüzde mekân tasarımları, özellikle bilgisayar programlarının gelişimi ile sanal ortamlarda hızla ve çeşitli görselleştirme olanaklarıyla verimli bir şekilde yapılmaktadır. Özellikle mimari görselleştirme sürecinde, mekâna yönelik her bir detay, doğru bir şekilde ifade edilerek biraraya getirilebilmektedir. İki boyuttan üç boyuta, malzeme, ışık, doku atamalarıyla, planlardan kesitlere, strüktür detayından perspektiflere kadar, bilgisayar aracılığı ile sanal ortamlarda hazırlanan projeler ortaya çıkmaktadır. Mimari tasarım süresince mekân, en iyi ifade edilir şekle getirilmektedir. Çizimlerin yanı sıra, maya, 3ds max, cinema 4d gibi programlarla, tüm çizimlerin animasyon özellikli sunumlara dönüşmesi, hatta filmlerde de bu programların kullanılarak hazırlandığı sahnelere yer verilmesi, mekânın ilerleyen teknolojiyle kurduğu bir bağıdır. Düşlenen her şey sanal ortam aracılığıyla görülebilir hale gelmektedir.

Böylece fikirlerden çizimlere, çizimlerden kendimizi içindeymişçesine hissedeceğimiz mekânlara dönüşen hareketli sunumlar ortaya çıkmaktadır. Bu anlamda iyi bir prezantasyon yapılması, ifadelerin gerçekliği açısından önem taşımaktadır.

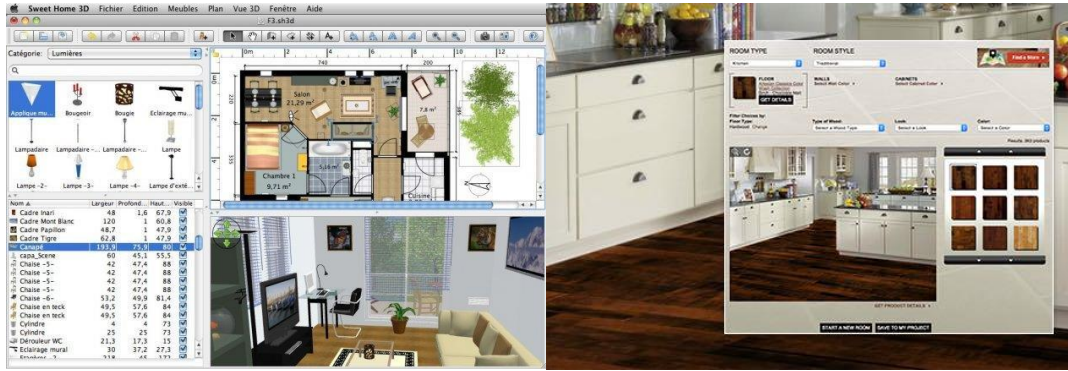
Projelere ait mekân anlatımlarının ve ilgili detayların sanal ortamlarda düzenlendiği sunum örnekleri Şekil 3.18 'de yer almaktadır.

Şekil 3.19'da bilgisayar programlarıyla görselleri oluşturulmuş, 2 ve 3 boyutlu çizimleriyle birlikte malzeme detayını veren proje örnekleri yer almaktadır.

²¹⁴ Türkçe Sözlük, Türk Dil Kurumu Yayınları, Sayı 403, Bilgi Basımevi, Ankara, 1974, s.684



Şekil 3.18 Mimari pafta sunumları ²¹⁵



Şekil 3.19 Sanal ortamda mekân çizim ve modellemeleri ²¹⁶

Kamerada mekân bağlamında, sanal mekânlar günümüzde, bilgisayar ortamında tasarlanan, gelişen teknoloji ile birlikte farklı deneysel efektlerin yer alabildiği, izleyicinin kendisini içerisinde hissedebileceği üç boyutlu görüntüden daha öteye varabilen mekânlar olarak ifade edilebilir. Tamamen bilgisayar ortamında çizimleri yapılarak hazırlanabildiği gibi, kurulan bir dekorun çeşitli efektlerle bilgisayar ortamında detaylandırılmasıyla da tasarlanabilmektedir. Bu amaçla sanal mekânı iki başlık altında inceleyebilmemiz mümkündür.

Sanal mekânlar hayal ürünü olabileceği gibi gerçek mekânlardan esinlenerek de tasarlanabilmektedir. Tomorrowland (Yarının Dünyası) filmi, Santiago Calatrava tarafından tasarlanan Bilim ve Sanat Müzesi etrafında şekillenmiştir. Yarın'ın Şehri Calatrava'nın Şimdi'si başlığı kullanılarak film hakkında bilgiler verilmektedir. Film, Gustav Eiffel, Jules Verne ve Thomas Edison tarafından tasarlanmıştır. Yapı, film için mimari bir arka plan oluşturmaktadır. Ekip olarak mimarisinden müthiş

²¹⁵ <http://www.firstinarchitecture.co.uk/architecture-presentation-board-tips/>

²¹⁶ <http://housely.com/virtual-room-designers/>

etkilenmiş ve Calatrava'nın doğal formların yanı sıra soyut bir kurguya dayalı sıradışı bir üretim yaptığını, film için istenilen atmosferik etkiyi verdiğini söylemişlerdir.²¹⁷



Şekil 3.20 Tomorrowland film sahneleri²¹⁸

3.3.1. Gerçek Anlatımlı Sanal Mekân

Gerçek anlatımlı sanal mekânlar, kurulan dekorların efektlerle görsel hale getirilmesi ya da tamamen bilgisayar ortamında iki veya üç boyutlu, hatta günümüzde 5D, 9D gibi efektler ile de tasarlanabilen mekânlar olarak tanımlanabilir. Daha çok bilimkurgu, fantastik ve masal anlatımlarının yapıldığı bu mekânlar izleyiciye hayal gücünün ötesinde bir ortam anlayışı oluştururlar. Romanlardan, masallardan esinlenerek, edebiyat ile ilişkilendirilerek de tasarlanabilirler.

Günümüzde yeni bir yaklaşım olarak sanal gerçeklik kavramı da söz konusudur. Bilgisayar ekranı yoluyla elde edilen, duyma, hareket etme gibi duyulardan yararlanarak oluşturulan görsel ortamlardır. Gerçek yaşamda var olan ya da olmayan mekânların en az üç boyutlu olarak bilgisayarlar aracılığı ile gerçekmiş gibi deneyimlenmesini sağlamaktadır. Sanal gerçeklik ile oluşturulan ortamlarda eğitim, eğlence, sağlık, mimarlık, tasarım, gibi alanlara özgü faaliyetler gerçekleştirilmektedir.²¹⁹

²¹⁷ http://www.mimarizm.com/haberler/yarinin-sehri-calatrava-nin-simdi-si_118071

²¹⁸ http://www.mimarizm.com/haberler/yarinin-sehri-calatrava-nin-simdi-si_118071

²¹⁹ https://tr.wikipedia.org/wiki/Sanal_ger%C3%A7eklik

Yeni yazılım ve donanımlarla, tasarımcıların hisleriyle el ve beden hareketlerini kullanarak üç boyutlu çalışmalar yapabilmesi mümkün hale gelmektedir. Teknolojik gelişmelerle tam ölçekli görselleştirme ve sanal olarak yaşatma olanağı sağlanmaktadır.



Şekil 3.21 Sanal gerçeklik gözlüğü ile sanal mekân deneyimi²²⁰

Sanal gerçeklik kavramının mimari görselleştirmede kullanımına yönelik hazırlanan bir videodan alınan görüntüler aşağıda verilmektedir. Bu anlatıma göre ise sanal ortamda hazırlanmış bir projenin, yine sanal bir ortam içerisinde izlenebilmesinin mümkün olduğu görülmektedir. İstenilen şekilde hareket ederek, proje ve çevresi hakkında izlenimler edinilebilmektedir. Bu konuda kameranın gördüğü göz gibi, kişinin hareket yönü ve bakış açısı projede algılanan kısmı belirlemektedir. Bu deneyim mimari çevresiyle birlikte bir dış mekân olabileceği gibi iç mekânda da olabilmektedir. Yine bakılan yöne göre 360° lik bir algılama alanı sağlanabilmektedir. Buna göre görülen detaylar değişecektir.

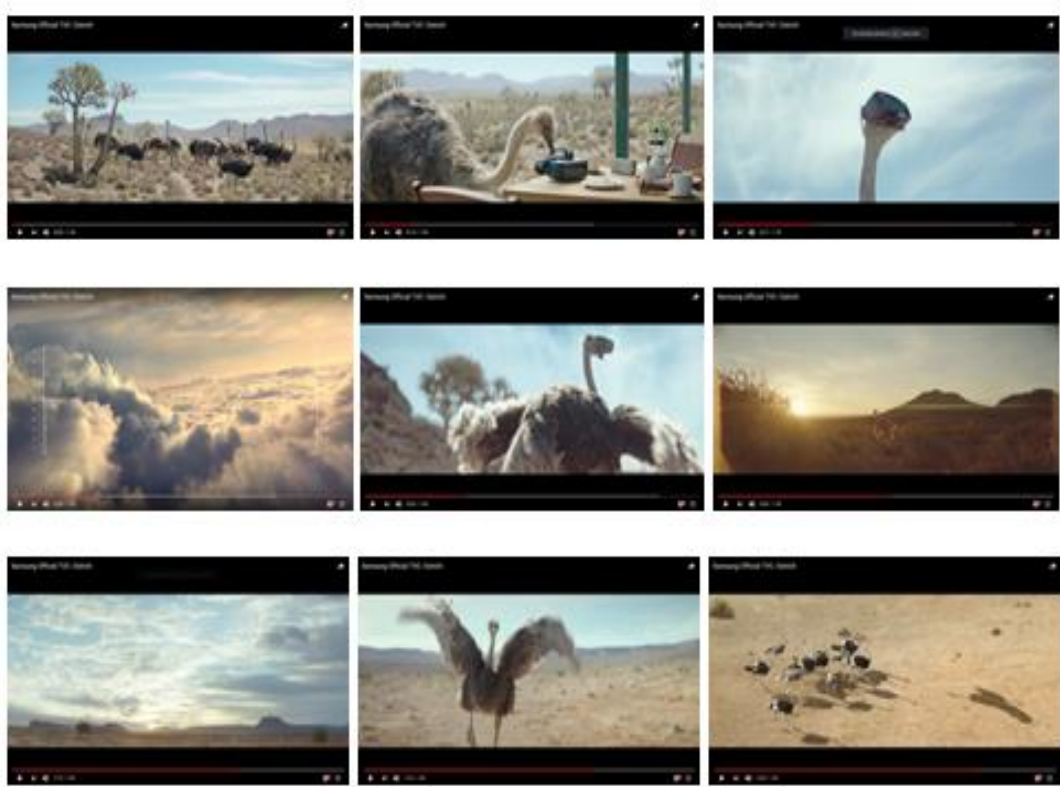


Şekil 3.22 Sanal Mekân²²¹

²²⁰ http://www.archdaily.com/783677/4-ways-virtual-and-augmented-reality-will-revolutionize-the-way-we-practice-architecture?ad_medium=widget&ad_name=recommendation

²²¹ https://www.youtube.com/channel/UCHOamFnnTyK5dT3jO_eXNw

Samsung telefonların sanal gerçeklik üzerine, kendi teknolojik ilerlemelerini aktarmak için çekilen reklamda, uçamayan bir kuş türü olarak bir devekuşunun deneyimi yer almaktadır. Yiyecek ararken, bir masa üzerine bırakılmış sanal gözlüğü istemsizce takınca kendini bulutlar arasında görmektedir. Müthiş bir his uyandırmıştır. Ama gerçeğe döndüğünde uçamamaktadır. Diğerlerinin şaşkın bakışları arasında gece gündüz, düşe kalka bir çaba göstermektedir. En sonunda ise başarabileceğine inanarak kanatlanmakta ve uçarak havalanmaktadır. Markanın kendi teknolojik kapsamlarını bizlere ulaştırmak istedikleri, aynı zamanda motive etmek üzere hazırlanmış bir çekim olmuştur.²²²



Şekil 3.23 Samsung reklam kareleri²²³

Knorr çorbalarının tanıtımı için çekilen reklam, gerçek, sanal ve dekor mekânın biraraya geldiği bir örnek oluşturmaktadır. Açık alanda bir sandalye ve masanın yer aldığı platformda, katılımcılar sanal gerçeklik gözlüğü deneyerek, İstanbul'dan Paris'e yolculuk edercesine, oranın sokaklarında gezer gibi hissetmektedir.

²²² <http://campaignjr.com/v2/2017/03/30/samsungun-vr-basligi-ile-devekusu-da-ucuyor/>

²²³ A.g.e.

Bu esnada hazırlanan dekor mekânın biraraya getirilmesiyle, katılımcılar bir restoranda tam bir çorba ikram edilirken gözlüğü çıkarmaktadır. Birden kendilerini gözlükte izledikleri, Paris'teki bir restoranın içindeymiş gibi bulurlar. Mekânlar arası bu yolculuk büyük şaşkınlık yaratmaktadır. Bu durum, gerçek bir mekânda, sanal bir mekân deneyimlerken, kurulan dekor mekânın yaşattığı gerçeklik hissiyle meydana gelmektedir. Böylece katılımcılar ve izleyenler için keyifli bir deneyim oluşmuştur.



Şekil 3.24 Konorr reklamından kareler ²²⁴

²²⁴<https://www.youtube.com/user/KnorrTurkiye/videos>

3.3.2. Animasyon

Canlandırma da diyebileceğimiz Animasyon, birkaç resmin arka arkaya hızlı bir şekilde gösterilmesiyle elde edilen hareketli görüntülere denir. İlk animasyonlar birkaç kağıda istenen resimlerin çizilmesi ve kâğıtların hızlıca geçirilmesi şeklinde ya da bir çemberin içine konup döndürülerek yapılmaktaydı. Günümüzde ise gelişen bilgisayar teknolojisi ile vektör ve piksel tabanlı yapılmaktadırlar. Bir animasyon filminin hazırlık sürecinde, klasik film yapım süreçlerine ek olarak *karakter tasarımları, storyboard, pilot ses kayıtları ve en son layout* yapılmaktadır. Bu süreç teknolojiye bağlı olarak gelişim göstermektedir. Gelişen teknoloji, bir nesne üzerinde yanan ateş gibi doğada taklidi zor olan durumların işlenmesini elverişli hale getirmektedir. Günümüzde 3D Animasyon, medikal sunumlardan, mimari görselleştirmeye, bilgisayar oyunlarından, sinema filmlerine birçok alanda kullanılmaktadır. Yazılım olarak 3ds Max, Cinema 4D, Maya, Blender, Houdini, LightWave gibi programlar kullanılmaktadır. Bazı uzun metrajlı filmler tamamen 3D animasyon olarak hazırlanmaktadır. Toy Story (1995) uzun metrajlı 3D animasyon olarak hazırlanan ilk filmidir.²²⁵



Şekil 3.25 Toy Story animasyon görseli ²²⁶

²²⁵ <https://tr.wikipedia.org/wiki/Animasyon>

²²⁶ <http://www.imdb.com/title/tt0114709/mediaindex>

Canlandırma adı altında yer verebileceğimiz iki boyutlu çizgi filmler, geleneksel yöntemiyle 2D olarak, elle çizilerek yapılan resimlerin, canlandırma metotlarıyla hareketlendirilmesi prensibine dayanarak üretilmektedirler.²²⁷



Şekil 3.26 Tom ve Jerry çizgi filmi²²⁸

Stop motion canlandırmalar ise 3 boyutlu durağan objeleri hareket edermiş gibi gösteren bir animasyon türüdür. Kuklalar, oyun hamurları veya kağıtlardan yapılan modeller kullanılmaktadır. Tek kare çekilen resimler, art arda oynatılarak hareket ettirilir. Sahnelerin montajlanmasıyla film tamamlanmaktadır. Esasında gölge oyunları ve kuklalara dayanan bir yapım sürecidir.²²⁹

Şekil 3.26'da sanat yönetmeni Curt Enderle, The Boxtrolls (3D stop motion animasyon) filmi için hazırlanan film setinde Cheesebridge'deki bazı binaları düzenlerken görülmektedir.



Şekil 3.27 Sanat yönetmeni ve stop motion set hazırlığı²³⁰

²²⁷ Köymen, E., Üç Boyutlu Animasyon Filmlerde Mimarlık, Trakya Üniversitesi, Y.L.Tezi, s.6

²²⁸ https://tr.wikipedia.org/wiki/Tom_ve_Jerry#/media/File:MouseTroublebook.jpg

²²⁹ https://tr.wikipedia.org/wiki/Stop_motion

²³⁰ <http://culturecheesemag.com/cheese-bites/cheese-lovers-film-boxtrolls>

Animasyonlarda sahneler oluşturulurken tasarımcılar gerçek mekânlardan da esinlenmektedirler. Şekil 3.27’de Küçük Deniz Kızı filminde yer alan Prensın Kalesi’ne ait bir sahnedir. Onunla birlikte gösterilen Fransa’da Mont Saint-Michel adası bu kalenin esin kaynağıdır. Örnekleri çoğaltmak mümkündür.



Şekil 3.28 Küçük Deniz Kızı animasyonundan bir sahne ve esinlenilerek çizilen Mont Saint Michel Adası²³¹

“ Beni filme bağlayan düşünce arka plandaki dağ ve ön plandaki hareket perspektifinin sunduğu olanaklardı. Film, görüntüdeki alan derinliği ve görsel katmanlarla oynar.” Robert Breer, Animatör

Filmlerinde doğa ve insan ilişkilerini ele alan yönetmen Hayao Miyazaki’ye ait animasyon stüdyosu Ghibli’de müthiş manzaraların yer aldığı, el değmemiş doğal alanlarla, ormanlarla çevrili, insanın kendini mutlu hissetmesini ve orada olma isteğini sağlayan mekânların tasarımı da, gerçekte var olan bölgelerden etkilenecek ortaya çıkmıştır. Çok sevilen Totoro’nun hikayesinin geçtiği ormanlar ve taşra alanlar Tokyo’nun kuzeybatısındaki Sayama tepelerinden esinlenilerek çizilmiştir.²³²

“ Filmin çevrileceği setler, mimari maketlerde kullanılan mukavva, sunta, hafif ahşap çerçeveler, plastik tabakalar gibi malzemelerle kurulur. Kurulan setler çeşitli tekniklerle boyanır, renklendirilir. Setlerin boyutu kuklaların ölçüleriyle ilgilidir. Setteki detaylar ve gerçekçilik filmin temasına göre belirlenir.”²³³

²³¹ <http://www.arkitera.com/haber/22233/animasyonlara-hayat-veren-mimarlik>

²³² <http://www.manganimetr.com/2016/01/haber/ghibli-filmlerini-yasamak-icin-gidilecek-3-yer/>

²³³ Köymen, E., Üç Boyutlu Animasyon Filmlerde Mimarlık, Trakya Üniversitesi, Y.L.Tezi, s.8



Şekil 3.29 Totoro animasyondan bir kare ve esinlenilen yer²³⁴

Şekil 3.29’da yer alan her bir kare, yılbaşına özgü çekilen bir animasyon filme ait hazırlıkları içermektedir. Yapılan maketler, ağaçlara kar efektlerinin verilmesi, peyzaj düzenlemesi, yer alacak figürlerin farklı ölçeklerde çizilerek boyutlandırılması gibi aşamalar görülmektedir.



Şekil 3.30 Stop motion animasyon hazırlık aşamaları²³⁵

²³⁴ <http://www.manganimetr.com/2016/01/haber/ghibli-filmlerini-yasamak-icin-gidilecek-3-yer/>

²³⁵ <http://www.themethodcase.com/john-lewis-the-bear-the-hare-the-making-of/>

4. SANAT YÖNETMENİ GÖZÜYLE KAMERADA MEKÂN

Bazen bir radyo programını dinlerken Müzeyyen Senar *Huysuz ve Tatlı Kadın* ile seslenir kulaklarımıza. Zeki Müren *Benim Güzel Manolyam* diye okurken, ruhumuzda uyanan o güzel duygulara kapılır, hissettiklerimizi adeta gözümüzün önüne getiririz. Bunlar hep, içimizden geçenleri dış dünyamızda resmetme halidir. Bir mimar olarak bir mekânı tasarlarken de sanat yönetmeni gözüyle konuya değinmemizdeki bu yaklaşım, işte bu duygu bütünlüğünü teknik bilgilerin yanı sıra ruhumuzla da tasarımlarımıza yansıtabilmek adına bir katkı oluşması amacıyladır. Yeni fikirlere, yeni bilgilere, yeniliklere yol açabilmek ve bunu tüm içtenliğiyle, *ezgisiyle* paylaşabilmek içindir.



Şekil 4.1 Renk ve doğal örgüsüyle güzeli hissettiren mekân girişi örneği ²³⁶

Bu amaçla, *Sanat Yönetmeni Gözüyle Mekân* başlığı altında, mekânı kameraya göre incelerken, bu aşamaya kadar edinilen tüm teknik, sanat ve duygu durumlarına yönelik verilen bilgileri bir araya getirerek tasarım aşamalarına dayalı görsel anlatımlara yer verilmektedir.

²³⁶ <https://tr.pinterest.com/pin/310044755573297567>

4.1. SENARYONUN OKUNMASI (TEKST)

Sözcük karşılığı Fransızca'da *Scenario*, İngilizce'de *Screenplay*, Almanca'da *Szenarium* olan *senaryo*, sözlük anlamı ile; tiyatro, sinema, dizi film, piyes gibi eserlerin sahnelerini ve sahne akışını anlatan yazılı metin anlamına gelmektedir. Düşünceler, *senaryo* aracılığı ile sahnede ses ve görüntülere dönüşmektedir. Tiyatrolarda olay örgüsü sahnede seyirci önünde gerçekleşirken, film yapımlarında izleyici ile sahne arasında kamera bulunmaktadır. Bu nedenle bir senaryonun yazılabilmesi için görüntü bilgisi, kamera, sahne deneyimleri, görüntü geçişleri gibi anlatıma yönelik bilgi birikimlerinin olması gerekmektedir. Gerek tiyatro gerek sinemada senaryonun önemi büyük iken, özellikle sinema gibi kamera aracılığı ile gerçekleşen yapımlarda yönetmenin önemi de söz konusudur. Senaryoda yazılı bir metin olarak anlatılanların, hayal dünyasında yer alan düşüncelerin görsel olarak ifade edilmesi, sahnede gözle görülür hale gelmesi, yönetmenin ön görüşleriyle gerçekleşmektedir.²³⁷

Sözcükler sahnede yönetmenin seçimleri ve üslubu ile görsel hale gelmektedir. Bu kararlar ise tüm görsel öğelerden sorumlu olan sanat yönetmeni eşliğinde verilmektedir. Herhangi bir yapımın çekimlerinin gerçekleşmesi için ilk olarak senaryonun detaylarıyla birlikte okunması gerekmektedir. Bir takım özellikler esas alınarak yazılan senaryoda; *yer, zaman, mekân bilgileri, karakter özellikleri, karakterlere ait çeşitli obje ve aksesuarların, kostümün betimlenmesi, mekâna ait eşyaların tanımlanması, gece- gün olarak ışık ile ilgili bilgilerin verilmesi, iç-dış mekân kavramlarının belirtilmesi* gibi sahneye uygun olarak yer alan tüm verilerin ifade edilmesi gerekmektedir. İlgili yönetmen ve sanat yönetmeni senaryoda yazılan bu bilgileri okuyarak, çekilecek sahnenin özelliklerini öğrenmiş olacaktır.

Sanat yönetmeni filmin görsel bütününden sorumlu olarak, senaryoda yazılanları öncelikle bir döküm haline getirerek, mekân ve oyuncuya yönelik ihtiyaçlarını belirler. Senaryo yapımın anahtarıdır ve her şey onun çevresinde gelişecektir. Kimi zaman yönetmenin senaryoya müdahalesi söz konusu olabilmektedir. Bu müdahale, hikaye sonucu görmek istenilen resmin taşıyacağı özelliklere göre şekillenmektedir. Bu nedenle mekânı, dolayısıyla oyunu anlatırken kullanılan tüm ifadeler, sanat

²³⁷ <https://tr.wikipedia.org/wiki/Senaryo#B.C3.B6l.C3.BCm>

yönetmenin hayal gücüyle gerçeğe dönüşmekte, gerektiği noktalarda da yapılan seçimler yönetmenin fikri ve onayıyla netleşmektedir. Senaryo okunurken, bir yemeğin sıcak olması, camın buğulu olması, sokağın temiz olması gibi mekân ile bütünleşen detaylar da ayrıca dikkate alınarak not edilmekte, mekân için hazırlık yaparken göz önünde bulundurulmaktadır.

Şekil 4.2’de Çocuklar Duymasın adlı diziye ait senaryo örneği görülmektedir. Örnek üzerinden de anlaşıldığı gibi, mekân olarak salonda geçtiği, gündüz çekimi olduğu, mekâna ait aksesuarlardan yastığın belirtildiği, salonda kameranın kapıyı gördüğü gibi detaylar anlatılmaktadır. Bu veriler bütünüyle, senaryo okunduğu zaman ele alınacak gerekli bilgileri vermektedir. Ancak senaryonun okunmasından ve gerekli ana öğelerin belirlenmesinden sonra kapının hangi renk olacağı, yastığın nasıl bir büyüklükte olacağı, salonun hangi tefrişleri içereceği, temizlik yapan kişinin hangi objeleri kullanacağı gibi önemli ayrıntılar söz konusu olacak ve sanat yönetmeni bu noktada hayal gücüne dayalı olarak seçimler yaparak mekâna yönelik tasarımlarını gerçekleştirecektir. Senaryo bu aşamada ana kaynak olmakta, okunarak üzerine eklenenler ise sanat yönetmenine ait bir eser haline gelmektedir.

Çocuklar Duymasın 2010...

Bölüm-01

1. SALON – GÜN

Emine temizlik yapıyor. Yastığa vuruyor. Yastığın adı Hüseyin.

EMİNE- Boyun posun devrilsin Hüseyin.
Gençliğimi yedin doymadın orta yaşımı da tükettin. Yaşlılığımı da ipotek altına aldın. Gün yüzü göstermedin bana. *****

Kapı çalar, Emine kapıyı açar.
Hüseyin ve Şükrü gelir.

EMİNE- Geldi La liga Hüseyin ve Bundesdiga Şükrü. İspanya ve Almanya ligi bunlardan sorulur ama soran yok.**** Sakın koltuklara oturmayın yastıklar bozuluyor.

HÜSEYİN – Bir gün öyle bir para bulucaz ki bu sözlerinden utanacaksın Emine, utanacaksın.

ŞÜKRÜ- Biz inandık yenge sen de inan.*****

EMİNE- İnşallah bir para kazanırsınız da iyi bir çim makinesi alırsınız.

HÜSEYİN- Ne yapacaksın kızım çim makinesini?

EMİNE- Başka bir şey kesmez senin o sakallarımı.*****

HÜSEYİN- Biz İspanya liginden parayı bulacağız diyoruz şunu söylediği lafa bak tövbe tövbe...

EMİNE- Christiano Ronaldoya gösterdiğin ilginin yüzde birini bana gösterseydin her sözüne inanırdım Hüseyin.****

Şekil 4.2 Senaryo örneği²³⁸

²³⁸<http://www.senaryoekibi.com/?pnum=15>

4.2. SANAT YÖNETMENİ VE YÖNETMEN ETKİLEŞİMİ

Bir film projesinin havasının kaynağı senaryodadır. Senaryonun tonu, türü, yazarın tarif ettiği özel unsurlar, oyunun son şeklini meydana getirmektedir. Yönetmen ve görüntü yönetmeni senaryoyu nasıl görüntüleyeceklerini belirledikten sonra, sanat yönetmeni çerçeveye girecek unsurları tasarlamaktadır. Yönetmen ile iletişimde fikir birliği önemlidir ve yönetmenin nasıl bir çekim yapmak istediğine göre seçimler yapılmaktadır. Genel bir anlaşmaya varıldıktan sonra dekor ve mekânları şekillendirmek üzere sanat yönetmeni uygulamak üzere çalışmalarına başlamaktadır.²³⁹

Uygun hazırlıkların yapılabilmesi için yönetmenin her sahnenin ayrıntılarını sözlü ya da resimli taslaklarla belirterek bilgi aktarımında bulunması gerekmektedir. Karakterin kostümünün nasıl olacağı, mekânın ne kadarının düzenleneceği, kameranın nereye yerleşerek ne kadar alanı göreceği, yönetmenin tercihleriyle yönlendirilmektedir. Örneğin yönetmen tavanı olmayan bir dekor içerisinde tavanı göreceği bir alt açı belirliyorsa bunu belirterek sanat yönetmeninin tavan için önceden hazırlanmasını sağlayacaktır. Bu paylaşım birlik içerisinde çalışmayı beraberinde getirir. Başarılı bir çekimin gerçekleşmesini sağlayan bu iletişimdir.²⁴⁰



Şekil 4.3 Sanat Yönetmeni yardımcı yönetmen ile birlikte çalışırken²⁴¹

²³⁹ W. Rea, P., Irving, D., Çeviren: Taylaner, S., Sinema Ve Videoda Kısa Film: 1.Cilt Yapım Öncesi, Es Yayınları 2004 , s.238

²⁴⁰ A.g.e., s.243

²⁴¹<http://www.heyuguys.com/the-pirates-in-an-adventure-with-scientists-set-visit-behind-the-scenes-video/the-pirates-in-an-adventure-with-scientists-behind-the-scenes/>

4.3. TASARIM ÖNCESİ SENARYONUN DEĞERLENDİRİLMESİ VE YENİ GÖRSEL FİKRİN OLUŞMASI

Bir senaryo okunurken ilk olarak konunun geçtiği yer tespit edilir, ona uygun mekân, detaylarıyla döküm haline getirilir, zaman belirlenir. Oluşturulan ihtiyaç listesine göre nelerin yapılması gerektiğine, nelere ihtiyaç duyulduğuna karar verilir. Bu noktada hikayede anlatılanlar önem taşımaktadır. Yer, mekân ve zaman ile kamerada yer alan bir görüntünün, bir bütün olarak ilk izlenimleri elde edilir. *Konu nerede geçiyor? Hangi mekânda yaşanıyor? Hangi zamanda bulunuyor ve hangi zamanı anlatıyor* sorularının yanıtlarına ulaşılır. Sanat yönetmeni hikayede istenen bu verileri kendi üslubuyla bir araya getirerek tasarlar ve uygular.

Bir film ile istenilen sayıda yere gidilebilir, mekân değiştirilebilir. Coğrafi olarak veya dramatik yapı özelliğiyle yer ve mekân seçimleri yapılabilir. Böylece hikayeler daha ilgi çekici hale getirilir. Bunun için önemli olan senaryoda anlatılana uygun seçimler yapmaktır. Mekânlar ile birlikte kullanılan aksesuar ve objeler, duyguları ve durumları simgeleyen özellikler taşıyabilir. Bunların kullanımı yapımın dili hakkında bilgi verir. Hatta kullanılan aksesuar ve objeler, öykünün başlangıcı dahi olabilir. Çok mekânlı olabileceği gibi tek bir mekânda geçen yapımlara da rastlanabilmektedir.²⁴²

Zaman olarak anlatımlarda, geçmiş zaman, şimdiki zaman, gelecek zaman ve düşlenen zaman yer alabilir. Tüm bunlar bir arada olabileceği gibi tek zamanlı içerikler de olabilmektedir. Şimdiki zaman gerçeklikle örtüşürken, geçmiş zaman geriye dönüşleri, gelecek zaman ise şimdiye göre daha sonraki zamanları anlatır. Düşsel zamanlar, bir uyku hali veya hayal kurma gibi geçişleri olan zamanlara özgüdür.²⁴³

Tüm bu aşamalar, ilgili konunun içeriğine bağlı olarak değişebilir. Yeniden yapılacak ya da var olanın kullanılacağı yer ve mekânlar belirlenir. Bir tanıtım yapılırken, belgesel çekilirken, mimari bir yapı sunulurken, gerçek yer ve mekânların kullanımı, zamanın anlatımı konunun içeriğine yöneliktir ve sanat yönetmeni için

²⁴² Arslantepe M., Bir Film Çekmek, Kompozisyon, Senaryo, Kurgu, Umuttepe Yayınları, Kocaeli 2015, s.145

²⁴³ A.g.e., s.146

önem taşımaktadır. Önemli olan çekime uygun hale getirmek ve izleyene ulaştırmak istenen görüntüyü verebilmektir.

Yer, mekân ve zaman bir araya geldiğinde ise konunun sahnede yer alacağı ilk taslakların oluşması için fikirler belirlenmiş olur. Fikirler üzerinden eskizler, maketler, hikayenin akışını anlatan storyboardlar oluşturularak ilk görseller tasarım olarak ortaya çıkmaya başlar. Bu aşamalar yönetmen ve senaristin iletişimleriyle şekillenirken, sanat yönetmeni hepsini bir araya getirerek yazılanları, anlatılanları ve istenenleri bir bütün olarak görsel hale getirir. Bu ilk üç kavram izlenecek olan görüntünün yapıtaşını oluşturur.

4.3.1. Yer

Sözlükte belirtildiği üzere yer;

“ Gezinilen, ayakla basılan taban, ekip biçmeye ya da üzerine bina yapmaya elverişli toprak, arazi, insanın yaşadığı güneş sistemi gezegeni, yerküre, dünya, bir şeyin bir kimsenin bulunduğu nokta, alan, konum ”²⁴⁴

anlamlarına gelmektedir.

Mimar Sema Soygeniş’e göre ;

“ Yer, mekândan farklı bir anlam taşımaktadır, belli bir karakteri olan mekân olarak tanımlanabilir. Bu anlamda her mekân bir yer ifade etmeyebilir. Bir mekânın yer olabilmesi için fiziksel varlığın yanı sıra duyulara hitap etmesi ve duygularla bütünleşmiş olması gerekmektedir. Bir mekânı tanımlayabilen, farklılaştırabilen form, malzeme, doku, renk gibi özellikler, yeri tanımlamak için yetersiz kalır. Yer doğal veya yapay elemanlarla tanımlanmış mekânlar olabilir. Mekânı yer yapan, içerdiği karakterdir. Norberg- Schulz’un yerin karakteri veya ruhu olarak tanımladığı “ genius loci “ kavramı da mimarinin gerçekleştirmeyi amaçladığı bir kavramdır. Mekânlara, onları yer haline getirebilecek ruhu verebilmek, insanlar için, kendileri ile bütünleştirebilecekleri, kendilerini yönlendirebilecekleri, anlamlı mekânları yaratabilmek, mimarlığın amaçlarından biridir. ”²⁴⁵

²⁴⁴Büyük Larousse, Sözlük ve Ansiklopedi, s.12523

²⁴⁵ Soygeniş S., Mimarlık Düşünmek Düşlemek, Yem Yayın, İstanbul, Aralık 2006, s.102



Şekil 4.4 1689 tarihli, oldukça seyrek bulunur bir yeryüzü haritası ²⁴⁶

Mimar İmre Özbek yer ile ilgili olarak bilgileri şu şekilde bir araya getirmektedir;

“ İnsanın varoluşunun temel bileşenlerinden biri olan ‘bir yere ait olma’ güdüsü, mimarlık eyleminin başladığı noktada insanın çevresiyle kurduğu anlamlı ilişkiye işaret etmektedir. İnsan her dönemde ve kültürde doğaya, kendine ve evrene ilişkin beraberinde taşıdığı sorgulamalar gibi nerede olduğunu da anlamlandırma çabasında olmuştur. Heidgger’e göre insan, iç zorunluluk olarak ‘bir yere ait olmak’ istemektedir. Mimarlık eylemiyse, Abel’in belirttiği gibi ‘eğer bir çeşit varoluş biçimiye ‘bu noktada yer, insanın varlığı ekseninde ontolojik bir boyut kazanmaktadır. Buna bağlı olarak yerleşme sorununun ilk çağlardan günümüze uzanan değişmeyen sorgulamaları içinde ‘nereye’ sorusuyla birlikte ‘nasıl’ sorusunun da var olduğunu söylemek yanlış olmaz. Bu sorunun ardında kültürel ve teknik konular yatmakla birlikte ‘anlam’ her dönemde önemini korumuştur. Çünkü bir tasarım, mikro ölçekten makro ölçeğe kadar uzanan bütün bileşenlerle ontolojik bütünlüğünü sağlayabildiği ölçüde yaşamaktadır. Mimarlık eylemi de ancak ‘yer’ le başlayan bir süreçtir, çevresiyle anlamlı bir ilişki kurabildiği sürece mimarlık, o ‘yer’e ait olmaktadır. ” ²⁴⁷

²⁴⁶ <https://tr.wikipedia.org/wiki/Co%C4%9Frafya>

²⁴⁷ http://www.academia.edu/6232509/Mimari_Tasar%C4%B1m_Ba%C4%9Flam%C4%B1nda_Mimarl%C4%B1k_ve_Yer_%C4%B0li%C5%9Fkisi



Şekil 4.5 Bulunduğu yer ile bütünleşen bir yapı örneği ²⁴⁸

Dovey ise bir “ yer tasarlanabilir mi? Yer yapmak, tasarlamak diye bir eylem olabilir mi? sorusunu sormaktadır. Yer duygusunun ise şu özelliklerden kaynaklandığı belirtilmektedir: “ içinde anılarımızın ve çabalarımızın barındığı ilgi alanı, gözlenen rutin eylemler, kamusal ritüeller, özel fırsatlar sonucu ortaya çıkan eylemler, büyük kutlamalar, ünik, törensel ve coğrafyaya ilişkin olaylar, ilginç ve dikkat değer arazi formu, özel işlevli binalar, düzenlemeler, simgeler, işaretler, anıtlar, oryantasyona yardım eden doğal olaylar” . Lynch de “içinde her türlü insan eylemi barındıran yer duygusu birikimlidir, anılarda birikir” demektedir.²⁴⁹

En yalın haliyle yer, konunun anlatıldığı içinde yaşam ruhunu barındıran coğrafyadır diyebiliriz. Bir senaryoda konunun nasıl bir yerde geçtiğini anlayabilmek için öncelikle “yeri” tanımak, tanımlamak da bu hususta öncelik teşkil etmektedir. Konu nasıl bir yerde geçiyor? Dağlık mı? Orman içinde mi? Kurak bir bölge mi? Çiçekler

²⁴⁸<http://www.designboom.com/architecture/gilbartolome-architects-house-on-a-cliff-casa-del-acantilado-granada-spain-03-11-2016/>

²⁴⁹İnceoğlu, M., İnceoğlu, N., Mimarlıkta Söylem, Kuram Ve Uygulama, Tasarım Yayın Grubu s.33, s.34

içerisinde bir arazi mi yoksa bomboş bir alan mı sorularını yanıtlarken, “ *huzur mu veriyor? Neşe mi katıyor yoksa düşündürüyor mu?* ”gibi duyguların da belirlenmesi gerekmektedir. Bunların her biri “ konu nasıl bir yerde geçiyor? ” sorusunun cevapları içindir.



Şekil 4.6 Steven Spielberg, Kutsal Hazine Avcıları film hazırlığı²⁵⁰

Steven Spielberg, Kutsal Hazine Avcıları filmi için arkeolojik kazı sahası modeli üzerinde yerleşim planı yaparken görülmektedir.

Bir coğrafyayı ifade eden yer, daha çok geniş alanları içeren dış çekimleri barındırmaktadır. Dış çekimler gerçek bölgelerde gerçekleştirilirken, ayrıca kurulan dekorlarla, sanal ortamda hazırlanan görsellerle de bu izlenim verilebilmektedir. Uçsuz bucaksız bir doğanın muhteşem görüntüsü içinde gezinebilmek, fantastik bir dünyanın sanal ortamında yer alabilmek, o bölgeye, yöreye ait özellikleri gözlemleyebilmek, yerleşimi hakkında bilgi edinebilmek mümkün olmaktadır. Kimi zaman bir köyde, kimi zaman yıllar öncesine ait otantik bir şehirde ya da gelecekte yer alabilecek galaksiler arası bir yolculukta “yer” olarak ifade edilebilecek lokasyonlar, izleyerek deneyimlenebilmektedir. “Yer” i iyi ifade edebilmek için, doğayı iyi gözlemleyebilmek, bir masal diyarı oluşturabilecek kadar üretken olmak, tüm bunları sanal bir ortama aktarabilmek için ise renk, doku, ışık gibi mevcut bilgileri yerinde kullanabilmek, doğru bir görsel anlatım için önem taşımaktadır.

²⁵⁰https://www.buzzfeed.com/donnad/famous-miniature-movie-sets-that-will-blow-your-mind?utm_term=.dsjkZpr7Q#.cav83JPOM

Herhangi bir filmin çekileceği yerleri bulmak sanat yönetmeninin sorumluluğundadır. Son kararı ise yönetmen ile birlikte vermektedirler. Yönetmen Roman Polanski Tess filmiyle ilgili bir anısını şöyle anlatmaktadır:

“Senaryoyu yazarken, yaklaşık 20 bin kilometrelik yol katederek uygun çekim yerleri aradım. Çekime başladığımızda hala bazı küçük sahnelerin çekileceği bölgeleri saptamamıştık. Filmin ilk sahnesi, Hardy’nin düşlediği türden bir taşra kavşağında görüntülendi. Burayı şans eseri bulmuştum: yapım ekibi birleşip bana bir yarış bisikleti almıştı. Bu alete sahip olabilmek için bunca uzun zaman beklemiş olmam acıydı gerçekten. Suyu kavuşmuş bir ördek gibi bisikletime sarıldım. Çekimden sonra atladığım gibi pedallara basıyordum. İşte bu gezilerimden birinde bu boş alanı keşfettim. Köylüler yeşil alanda futbol oynuyordu.”²⁵¹



Şekil 4.7 Roman Polanski, Tess filmi doğal bir yer örneği²⁵²

Özellikle belgesellerde, tarihi filmlerde, bir yöreyi anlatan gezi programlarında çok geniş arazilerin söz konusu olduğu yerleri gözlemleyebilmek mümkündür. Yapılan çekimlerle mevsimler, doğal bitki örtüsü, kaldırım taşlarıyla bezenmiş sokaklar, uzayın derinliklerindeki sonsuz alanlar, denizlerle çevrili, nehirlerin, şelalelerin aktığı, ilham kaynağı olabilecek eşsiz görüntülere yer verilebilir. Böylece bazen ilkbaharın gelişini kutlarcasına bir hisse kapılmak, bacalardan tüten dumanların kokusunu alırcasına bir kasabada dolaşmak, yunusların adeta dans edercesine seyirlerini görebilecek bir okyanus yolculuğuna çıkmak, izleyerek dahi o “yer” de bulunma duygusunu yaşatacaktır. Öyle ki izledikçe o yerlere gitme isteği içimizde uyanacak, o yerle ilgili bilgi edinmek ya da o yeri hayal etmek mümkün olacaktır.

²⁵¹ Şenyapılı, Ö., Sinema ve Tasarım, Boyut Kitapları, İstanbul 2003, s.140

²⁵² <http://criterioncast.com/reviews/sean-reviews-roman-polanskis-tess-dual-format-review>

İzlerken orada bulunma isteği uyandıran filmlerin geçtiği gerçek yerler örnekler üzerinde görülmektedir. Fantastik, bilimkurgu gibi yapımlar için sanal ortamlarda gerçekleştirilen tasarımlar, farklı lokasyonların üretimini sağlamaktadır.



Şekil 4.8 Çekim yapılan karlarla kaplı dağlık bir yer ²⁵³



Şekil 4.9 Doğal bir yer



Şekil 4.10 Tarihi bir yer



Şekil 4.11 Gelişen dünyada bir yer ²⁵⁴

²⁵³ <https://www.premiumbeat.com/blog/scoring-great-film-locations-on-a-budget/>

²⁵⁴ <http://www.architecturaldigest.com/gallery/see-the-filming-locations-of-ghostbusters-independence-day-resurrection>

4.3.2. Mekân

Günümüzde filmler daha incelikli ve daha duyarlı bir mimarlık keşfetme amacıyla izlenmektedir. Bugünün yenilikçi mimarlığının en saygın temsilcilerinden Bernard Tschumi, Rem Koolhaas, Coop Himmelb(L)Au ve Jean Nouvel sinemanın, mimari yaklaşımdaki önemini ve anlamını kabul eden isimler olarak bilinmektedir.²⁵⁵

Sinemayla mimarlığın etkileşimi çok yönlülük taşımaktadır. Her iki sanat dalı da uzmanların, asistanların ve diğer çalışanların yardımıyla yapılmaktadır. Kaçınılmaz doğaları gereği ortaklaşa bir çalışmanın ürünleri olduklarına aldırmadan, film ve mimarlık bireysel sanatsal yaratıcılarının isimleriyle anılmaktadır. İki sanat dalının ilişkileri, farklı bakış açılarından incelenmektedir. Bu açıklamaya yönelik “ farklı yönetmenler bir şehri nasıl betimliyor?,” sorusu üzerinde düşünülmesini gerektiren bir yaklaşım getirmektedir.²⁵⁶

Her film içerisinde mimari öğeler bulundurmaktadır. Bir yapı gerçekten görünsün ya da görünmesin, bir resmin çerçevesi, ölçek, ışıklandırma gibi durumlar belirli bir yeri tarif etmektedir. Diğer yandan, bir mekânı veya yeri tarif etmek, dünya üzerinde insanın yerini işaretlemek, mimarlığın birincil işlevi ve görevidir denilebilir. Böylece bir yerin, alanın, durumun, ölçeğin, aydınlatmanın, yani mimari niteliklerin yapılanması kaçınılmaz olarak her sinemasal kareye sızmaktadır.²⁵⁷

Bir filmin anlatmak istediklerini, izleyiciye ulaştırabilmenin en etkili yollarından biri mekândır. Görsel bir iletişim aracı olarak sözcüklerden çok, görüntüyü oluşturan öğelerden faydalanılır. Sanat yönetmeni, görüntünün taşıdığı önemi bilmekte, anlatmak istediklerini duyarlı ve titiz çalışmalarla anlatmaya özen göstermektedir. Görüntülerin ardarda geliş biçimleri devamlılıkları da dikkate alınarak bir kompozisyon oluşturulmaktadır. Özellikle mimari öğeler, çerçovelendirme ve dekor ile farklı bakış açılarının yer alabileceği düzenlemeleri beraberinde getirmektedir. Senaryoya yönelik çeşitli duygu ve düşünceler ile kültürel özelliklerin, konunun türüne göre tüm gerçekçi yer ve nesnelerin kullanılarak uygun mekânların oluşturulması başarılı bir filmin izleyiciye ulaşmasını sağlayacaktır.

²⁵⁵ <http://v3.arkitera.com/g143-sinema-ve-mimarlik.html>

²⁵⁶ <http://v3.arkitera.com/g143-sinema-ve-mimarlik.html?year=&aID=2622>

²⁵⁷ <http://v3.arkitera.com/g143-sinema-ve-mimarlik.html?year=&aID=2624>

Mekân seçimi eserin nasıl bir dünyaya doğacağını belirler. Konuyla, temayla, oyuncularla ilişkinin nasıl kurulacağı, hangi vurguların yapılacağı, tezatlar çelişkiler mi, destekleme ya da bütünleşme mi sağlanacağı, üzerinde çalışılarak belirlenmektedir. Perdeye yansıyan her görüntünün anlatmak istediği bir mekân dili vardır. Fonlar, figürler, biçimler ve diğer dekora ait tüm nesneler filmi taşıyan ve sarmalayan temel öğelerdir. Dikey, yatay, tüm geometrik kütleler, çizgiler, bölünmeler, mekân içi sınırlar, düzlemler ve desenler, çevreleme, tanımlama, kısıtlanma, açılma, kapanma, sonsuzluk, bilgilendirme ve tanımlama gibi görevler üstlenirler.

Daha önceleri aynı evlerde, aynı semtlerde, aynı sokaklarda hatta aynı tepelerde çekilen filmlerin yerine bugün mekânın öne çıktığı görülmektedir, Şimdiye kadar akla gelmeyen köyler, şehirler, farklı yüzler, kimi zaman başrolü üstlenmektedir. Kimi zaman gerçekçi anlatımlarla boğazın gözcü yalıları, çiçekli pencereler, şık kafeler, ağaçlı Arnavut kaldırımlı yollar sokaklar, bir gecekondu mahallesi anlatılırken, kimi zaman da senaryonun istediği düşsel mekânlar, masalsi anlatımlar dev stüdyolar kurularak gerçekleştirilmektedir.

Mekânın kostüm ve tüm diğer nesnelerle uyumu da gözden geçirilmesi gereken noktalardandır. Bir kompozisyondaki kontrast ve simetrik dengelerin içeriğe etkisi ve müdahalesi son derece değerlidir. Renk bilgisinin doğru kullanılması da mutlaka şarttır.²⁵⁸

Mekâna yönelik üzerinde durulması gereken bir diğer konu yaşanmışlık hissidir. Yaşayan mekân, her zaman bir dış alanla içsel zihinsel alanın, gerçekliğin ve zihinsel anlatımın birleşiminden oluşmaktadır. Bir mekânı deneyimlerken, hafıza ve hayal, korku ve arzu, değer ve anlam, mevcut olan algıyla ve aynı zamanda bireyin kendi yaşamıyla ayrılmaz bir şekilde bütünleşmektedir.²⁵⁹

²⁵⁸ <http://Www.Sinemaloji.Com/Dosya/Senay-Tanrivermis-Sinema-Ve-Mekan.Html>

²⁵⁹ <http://v3.arkitera.com/g143-sinema-ve-mimarlik.html?year=&aID=2623>



Şekil 4.12 Ana karakteri mimar olan bir filmde mekân örneği ²⁶⁰

4.3.3.Zaman

Olayların birbirini izlediği sonsuz bir ortam olarak düşünülen, soyut, temel bir kavram olan *zaman*, şimdinin geçmiş olmasını sağlayan, ve çoğunlukla dünyayı, varlıkları etkileyen, kesintisiz hareket, ölçülebilir bir nicelik, süre, vakit anlamlarına gelmektedir. Bir olayın gerçekleştiği anı, bir iş için tanınan süreyi ifade etmektedir. ²⁶¹

Zaman tarih içerisinde çeşitli yöntemlerle ölçülmeye çalışılmıştır. Önceleri insanlar için sadece karın, yağmurun yağış zamanını bilmek, mevsimleri, hasat zamanını buna göre söylemek yeterli iken, giderek günler, aylar gibi daha küçük zaman dilimlerine ihtiyaç duyulması takvimi de beraberinde getirmiştir. İlk olarak Sümerlilerle daha sonra Mısırlılarla devam eden zaman ölçüm çalışmaları, Yunan ve Roma medeniyetleriyle gelişim göstermiştir. ²⁶²

“ Zaman, bir sanat eserinden, edebiyat eserinden veya kısaca bir kültür objesinden söz ederken de karşımıza çıkar. Kronolojik özellikte olan bu zaman, genellikle yıl ile ifade edilir ve kültürel objelerin değerlendirilmesinde bir etken olarak kullanılır. Bu tür objelerin algılanan çeşitli özellikleri o nesneyi tasvir etmede ne kadar önemliyse, sahip olduğu “ kronolojik değer” de o kadar önemli olabilir. Bir tablonun, mimari

²⁶⁰ <http://www.masialux.com/blog/mimarlar-ve-mimarligi-konu-olan-10-film/>

²⁶¹ Büyük Larousse, sözlük ve ansiklopedi, syf;12703

²⁶² <https://tr.wikipedia.org/wiki/Zaman>

bir eserin veya bir mobilyanın değeri, onun eskiliği, yani kronolojik değeri ile de ilişkilidir. Geçen zaman, bir nesneye “ tarihi olma “ özelliği kazandırır. ”²⁶³



Şekil 4.13 Safety Last filminden bir kare ²⁶⁴

Bir binanın, mobilyanın, daha geniş ölçekte bir şehir merkezinin, tarihi olma özelliği ile birlikte, yaşanmışlık izlerini de bulduğumuz güne taşıyan zaman, geçmiş ve bugün arasında geleceğe dair olarak bağlar kurabilmektedir. Yerlerin, mekânların kimi zaman kendisini koruyarak, kimi zaman değişime dönüşüme uğrayarak varlığını sürdürmesi zamanla eşdeğer bir izlenim oluşturmaktadır. Eskilik – yenilik, varlık-yokluk, aynılık – başkalık, geçmiş – gelecek gibi kavramları zamana göre ifade etmek söz konusudur. “Eskiden burada küçük bir pastane vardı, seneye bu park tamamlanmış olacak, yeni müze o şehirde açılacak” gibi anlatımlar zamanın eşdeğerliği içerisinde.

Filmlerde, dizilerde, reklamlarda bu zaman aktarımını kamera kaydı olarak görmek mümkün olmaktadır. Aşağıda görülen Türk Sinemasına özgü Yeşilçam dönemlerine ait mekânların, önceki ve şimdiki hallerini içeren fotoğraflar, zamana dair değişimin, günümüze taşınma halinin örnekleridir. Kemal Sunal’ın Kapıcılar Kralı filminin geçtiği Cihangir’de dar bir sokakta yer alan apartman, Tosun Paşa, Süt Kardeşler,

²⁶³ Yapı Endüstri Merkezi, Yayına hazırlayanlar; Şentürer A., Ural Ş., Berber Ö., Sönmez Uz F., Zaman-Mekan, Yem Yayın, 2008, s.17

²⁶⁴ <http://www.silentfilm.org/archive/safety-last>

Sevgili Dayım filmlerinin çekildiği Yeşilköy’de bulunan köşk, çekildiği günlerden günümüze gelene kadar zamanla birlikte yaşadığı değişimi göstermektedir. Kaldırım taşlarından pencerelere, büyüyen ağaçlardan cephe rengine kadar devam eden zamanın, beraberinde getirdiklerini görebilmek mümkündür.



Şekil 4.14 Türk Filmlerinin Geçtiği Gerçek Mekânlar²⁶⁵

İlerleyen zaman, içinde bulunulan ana göre tarihsel bir aktarım sağlamaktadır. Özellikle tarih, biyografi, gelecek dünya gibi yaşanmış ya da yaşanacak bir süreci içeren yapımlarda, zaman ön planda tutulmaktadır. Zaman, görsel tüm öğelerle; yer, mekân, kostüm, makyaj, aksesuar ve objelerle kendini anlatan bir dil kazanır. Bunu dönem filmlerinde, tarihi bir belgeselde, özel bir yaşam öyküsünü izlerken görebilmek mümkündür. Renkler, malzemeler, kullanılan mobilyaların tasarım özellikleri, kostüm türleri, hangi dönemin anlatılmak istendiğinin ipuçlarını verebilir. Bazen filmin genel örgüsü belirli bir zaman dilimini kapsarken bazı flashback sahnelerde de, filmin geneline göre kullanılan ayrı bir renk tonlamasıyla, genç- yaşlı ifadeleriyle filmin kendi içinde farklı bir zaman anlatımının olduğu görülebilir.

²⁶⁵ <http://www.turksineması.com/turk-sinemasında-iz-birakan-mekanlar/>



Şekil 4.15 Audrey Hepburn'un yer aldığı dönem kostümlerini içeren, filminden bir kare²⁶⁶

Audrey Hepburn'ın başrol aldığı 1964 yapımlı *My Fair Lady* en iyi sanat yönetimi, en iyi kostüm ödülleri alan filmlerdendir.

Zaman anlatımı kadar zaman geçişlerini ifade etmenin de bir takım usülleri bulunmaktadır. Dökülen yapraklar mevsimsel bir geçişi anlatırken, yanan bir mum geçen zamanı, ışık değişimi geceden gündüze geçişi, bir bebeğin büyümesi yılları anlatabilmektedir.²⁶⁷

Zamanın gelişimi uygun koşulları da beraberinde getirerek, konunun anlatımına katkıda bulunabilecek olanaklar sağlamaktadır. Sessiz sinemalardan başlayıp günümüzde 12D anlatımlı filmlere kadar birçok teknolojik üretim, zaman ile birlikte kendini geliştirerek ekranlarda çok çeşitli görsel ifadelerin yer almasını kolaylaştırmaktadır. Yani zaman, kendini anlatma yöntemlerini de beraberinde getirmektedir.

Senaryoda yazılanlara göre istenilen duygunun verilebilmesi için de zaman ile görsel bir etki oluşturabilir. Saatler, dakikalar, hatta saniyeler bu anlamda önem taşıyabilir. Bir anlık bir görüntüyle şaşırlacak bir etki uyandırılabilirken, bir manzara ile izleyicide güzel duygular uyandırabilecek uzun bir süre yaşatılabilir. Burada önemli olan o '*an*' lar içerisinde etkili bir görsel katabilmektir. Sanat yönetmeni bu vurguyu sağlayabilecek bir zaman değerlendirmesi içerisinde bulunarak tasarımında ön plana çıkabilecek öğeleri belirleyebilir, kameranın kadrajında bu etki alanını oluşturabilir.

²⁶⁶ <http://www.sinefesto.com/kostumleriyle-odul-alan-15-sahane-film.html>

²⁶⁷ Onaran, A.Ş., Sinemaya Giriş, Filiz Kitabevi, İstanbul, s.30

Sanat yönetmeni yapımlarda, zamanın anlatımını renk, malzeme, form, kostüm kullanımlarıyla gerçekleştirmektedir. Farklı zaman anlatımlarını içeren film sahneleri örneklerde görülmektedir.



Şekil 4.16 Les Miserables filminden dönemi yansıtan çekim anı ²⁶⁸



Şekil 4.17 Passengers filminden gelişen dünyaya yönelik bir mekân örneği ²⁶⁹

²⁶⁸ <http://www.telegraph.co.uk/culture/culturepicturegalleries/9742470/Les-Miserables-Behind-the-scenes-in-pictures.html?frame=2426795>

²⁶⁹ <http://www.filmandfurniture.com/2016/12/wall-coverings-passengers-spaceship-bar/>
<http://www.hollywoodreporter.com/lists/how-la-la-land-oscars-2017-noms-created-major-sets-974208/item/hail-caesar-set-design-974204>

4.3.4. Yer, Mekân, Zaman

Yer, mekân ve zaman bir projenin çekime hazır hale getirilebilmesi için büyük önem taşıyan üç kavramdır. Birbirinden ayrılmadan bir bütün olarak düşünülmelidir. Hikayenin lokasyonuna bağlı olarak, konunun nerede ve ne zaman geçtiğinin soruları yanıtlanmaktadır. Bir kasabada, bir evin bahçesinde akşamüzeri hazırlanan bir yemek masası, senaryonun çatısını oluşturabilir.

Yer için coğrafi koşullar önem taşıyabilir, zaman mevsimsel değerlere bağlı olabilir. Kış günü, dağlık bir arazide yapılan bir belgesel çekimi ile yazın sıcak günlerinde bir piknik alanında yapılan çekimler farklılık taşıyacaktır. Sanat yönetmeni bu konuda titiz bir araştırma yaparak, gerekli koşullara uygun tasarımlar gerçekleştirmelidir. Ona uygun seçimler yaparak, ihtiyaç listesini belirleyebilir. Senaryoyu okurken önce yerini, hangi mekânda geçtiğini ve hangi zamanda gerçekleşeceğini belirledikten sonra çalışmalarını bu veriler çerçevesinde geliştirebilir. Kurulan mekânlar, tıpkı bir masalda “ evvel zaman içinde, ülkenin birinde, mütevazi bir evde, sevimli biri yaşarmış.. ” diye anlatılanı, kendi dünyamızda canlandırmak gibi, hayata geçen bir eylem haline gelebilir.

4.4. TASARIM VE UYGULAMA YAKLAŞIMLARI

Bir yapım için tasarım ve uygulama, öncelikle üretilmek istenilenler için bir fikir doğrultusunda ön hazırlık oluşturma ve bunu gerçeğe dönüştüren ürünler ortaya koyma aşamasıdır denilebilir. Sanat yönetmeninin bu süreçte çeşitli kaynaklardan araştırmalar yapması, veriler toplaması, fikirlerini geliştirecek örnekler bulması, ilham verebilecek gelişmelerden yararlanabilmesi, geniş yelpazede çalışmalar ortaya çıkarmasında katkı sağlayabilir.

Bu aşamada stil, form ve konsept, tasarım yaklaşımlarının ana çerçevesini oluşturmaktadır. Sanat yönetmeninin bir mekân için eskiz yaparken, bir dönem filminin özelliklerini incelerken, zaman anlatımında, bir yerin betimlenmesinde, üç kavram belirleyici olmaktadır. Tasarım ve uygulama yaklaşımlarında konsept projeler öne çıkabilir, fikirler ekip halinde bir araya getirilerek uygulamaya geçilebilir. Bir stile dayanarak oluşturulan konsept, forma dönüşebilir. Bu amaçla kavramları detaylarıyla açıklamak uygun olmaktadır.

4.4.1. Stil

Doğan Hasol’a göre stil, üslup; “ *bir sanatçının, bir sanat çeşidinin ya da bir sanat döneminin kendine özgü tasarım tarzı; belirli bir mekân ve zamanda sanat alanında, benzer gereksinme ve olanaklardan doğan anlatımları birleştiren ortak payda*”dır.

270

Stil, sözcük olarak tarz ve üslup olarak da bilinmektedir. Buna dayanarak üslup; *sanat eserlerinde, insanın düşüncelerine, duygularına, hayallerine, heyecanlarına verdiği biçim, sanatçının özel yapış yolu*²⁷¹ olarak ifade edilmektedir. Özellikle edebiyat alanında yazarlar için çok kullanılırken, Buffon: “*üslup yazarın ta kendisidir*” Aristoteles ise “*yazar sayısı kadar üslup çeşidi vardır*” diyerek bunu desteklemektedir.²⁷² Bu anlatımlar sanatın tüm alanlarında geçerlidir ve meydana gelecek eser için sanatçının kendine özgü yaklaşımını içermektedir. Her sanatçının kendine özgü bir stili vardır.

“ Sanatçı, içinde bulunduğu doğayı, değişimleri ve gelişmeleri gözlemleyip algılayan ve kendi yorumuyla, seçtiği plastik değerlerle biçimlendiren kişidir. Oluşan görsel ve düşünsel imgelerini yaratma süreci sonucunda somutlaştırır. Bu oluşum belli bir resim diline sahip olmalıdır ki özgünlükten söz edilebilsin. İşte üslup “Sanat eserini oluşturan, tercih edilmiş formların bütünüdür.” (Bigalı, 1976) Sanat yapısı, bu bireysel tavır, düşünsel yorumu ve özgün biçimleri içinde barındırır.”²⁷³



Şekil 4.18 Dali'ye ait “ Belleğin Azmi ” isimli eser Sürrealist bir dille ifade edilmiştir. ²⁷⁴

²⁷⁰ Hasol, D., Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü, Yem Yayın, 2010, İstanbul, s.484

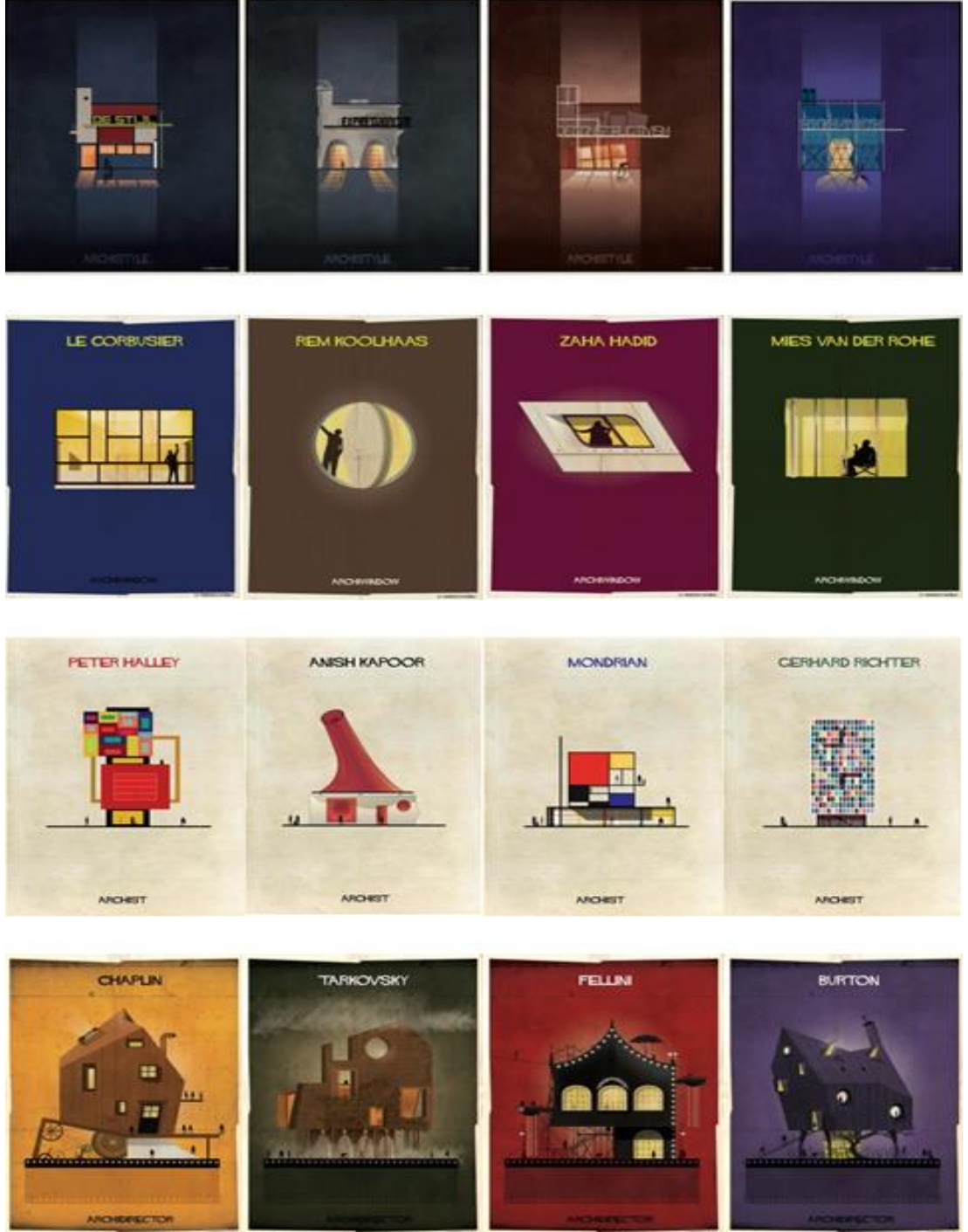
²⁷¹ <https://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%9Cslup>

²⁷² <https://www.turkedebiyati.org/ustup-nedir-ustup-cesitleri-ve-ozellikleri/>

²⁷³ Resim Sanatında Stilizasyon Ve Deformasyon, Zeynep Uygan, Yüksek Lisans Tezi, s:20

²⁷⁴ https://tr.wikipedia.org/wiki/Salvador_Dal%C3%AD

İtalyan mimar ve sanatçı Federico Babina, tanım olarak stillerin anlatımlarını, mimarların, sanatçıların, yönetmenlerin kendilerine özgü stil yaklaşımlarını, mimari anlatımlarla bir araya getirerek, archistyle, archiwindow, archist, archidirector, gibi başlıklar halinde illüstrasyonlar ile yeniden yorumlamaktadır.



Şekil 4.19 Federico Babina'ya ait stil yaklaşımlarını içeren illüstrasyonlar²⁷⁵

²⁷⁵ <http://federicobabina.com/>

Bunların yanı sıra stil, *bir sanatçıya, bir çağa veya bir ülkeye özgü teknik, renk, biçimlendirme ve söyleyiş özelliği, biçem*²⁷⁶ olarak da anlatılmaktadır. Bu tanım belirli bir dönemi, bu döneme ait özellikleri, bir akımı, kültürel bir süreci, sanatsal bir yaklaşımı, toplumsal değerlere dayalı folklorik özellikleri, tarihsel bir süreci içeren anlatım şeklini belirtmektedir. Buna dayanarak, 90'lara ait bir kıyafet, gotik özellikte bir yapı, modern çağın saç modelleri ya da çağdaş bir iç mekân gibi belirli bir anlatımı olan, zamana ait nitelikler taşıyan ifadeler stil kavramını örnekleyebilir. 60'lara ait iç mekânları içeren örnekte, kullanılan renkler, mobilya ve aydınlatma elamanları, seçilen kumaşlar, duvar kağıtları ile o dönemin stilini anlatan detaylar görülmektedir.



Şekil 4.20 60'lara ait iç mekân örnekleri ²⁷⁷

Benzer şekilde 60'lara ait giyim tarzını gösteren örnekler aşağıda yer almaktadır. Kullanılan renkler, şapkalar, eldivenler gibi aksesuarlar, saç modelleri, kumaş kesimleri gibi detaylar ön plandadır.



Şekil 4.21 60'lara ait kostümler ²⁷⁸

²⁷⁶

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.58ba93e4c683b2.48465534

²⁷⁷ <http://www.ultraswank.net/interior/home-decor-1960s/>

²⁷⁸ <https://hiveminer.com/Tags/60s,magazin/Timeline>

Görsel sanatlarda, sanat tarihçileri için stil, sanat çalışmalarının çeşitliliğini düzenlemeye ya da sınıflandırmaya odaklanmaktadır. Mimarlar için Saarinen'in tanımı şöyledir: *'Stil ile şekil dili demek istiyoruz'*.²⁷⁹ Smith'e göre *"Stil birçok şey arasında paylaşılan niteliğin tanınmasıdır; nitelik, bununla birlikte niteliğe sahip olan şeylerden daha küçük ölçekte bir yapı içinde yer alır."*²⁸⁰

Tüm nesnelerin stili olup olmadığını düşünmeksizin biçimi var iken, stil onu görünür kılabilen forma ihtiyaç duymaktadır. Bir stil oluşturabilmenin başlıca niteliği, kullanılan nesnelerde ortaya çıkan ortak özellikler dizisidir. Güzel sanatlarda, sanatsal nesne ya da performansların ortaya çıkışında üretimin benzersiz yol ve yöntemleri vardır. Bu yöntemler zamanla, benzer şekilleri ve benzer etkileri üretmede yinelenirse, karakteristiklerin örneği ortaya çıkar ve stil böylece şekillenmiş olur.

Tarihsel olarak, stil bir kişi tarafından, bir grup insan tarafından, bazı coğrafi alanlarla ya da belirli bir zaman aralığında, dönemsel üretilen ürünlerde ortaya çıkan özelliklerle belirlenmektedir.²⁸¹ Özellikle mimaride Art Nouveau, Rokoko, Dekonstrüktivizm, Barok gibi öne çıkan iç ve dış mekân stillerinden söz etmek mümkündür.



Şekil 4.22 Barok mimari örneği²⁸²



Şekil 4.23 Günümüz çağdaş mimari örneği²⁸³

²⁷⁹ Ünal, S., Yerli Ve Yabancı Geleneksel Stillerdeki Müstakil Konut Cephelerinde Sembolik Anlam, Y.L.Tezi, s.23

²⁸⁰ A.g.e., s.24

²⁸¹ A.g.e., s.26

²⁸² <http://www.mimarimedya.com/barok-mimarisinin-karakteristik-ozellikleri-nelerdir/>

²⁸³ <https://blog.prontotour.com/dunyanin-en-iliginc-10-mimarisi/>

Terimsel anlatımların yanısıra, bir coğrafyayı gezerken, bir kafede otururken, tarihi bir yapıyı incelerken, gözlemlediğimiz nesnelerden, kullandığımız mobilyalara kadar bulunduğumuz yer ve mekâna özgü veriler elde etmemiz mümkündür. Bu bize “o”nun ya da “ora”nın stilini anlatmaktadır. Çeşitli renklerden, şekillerden, biçimlerden faydalanarak bir bütün oluşturmak, kendini ifade edebilen bir görsel tanımı ortaya çıkarır. Ayırt edilebilmesini sağlar. İzleyen olarak biz de bunu bir bütün olarak algılar ve kendine ait olarak taşıdığı nitelik ve niceliklerini kavrarız. Belirli bir stilin ortaya çıkabilmesi için, anlatılmak istenen bir konunun, yaklaşımın olması gerekir. Bulunduğu çevre koşullarına uygun olarak iç ve dış mekânlarına göre şekillenen Safranbolu Evleri gibi, bulunduğu antik dönemi yansıtan Efes Harabeleri ya da İstanbul Boğazı boyunca sıralanan naif ama gösterişli Boğaziçi Yalıları gibi. Konumuza uygun olarak yer ve mekân olarak incelediğimiz verilerin içerisine girdiğimizde ise yalıda kullanılan şık perdelerden, mutfak takımlarından, Efes’te yer alan mermer sütunlardan ya da Safranbolu Evlerinin ahşap oymacılığından söz etmek, stili hakkında bilgi vermek adına yardımcı olmaktadır. Verilen örnekler mimari mekânların okunması, farklı mobilya stillerinin tanımlanması, objelerin özelliklerinin anlatılması açısından önem taşımaktadır.



Şekil 4.24 İzmir, Efes Harabeleri ²⁸⁴



Şekil 4.25 Safranbolu Evleri ²⁸⁵

²⁸⁴ <https://tr.wikipedia.org/wiki/Efes>

²⁸⁵ <https://tr.wikipedia.org/wiki/Safranbolu>



Şekil 4.26 Bauhaus stilinde bir sandalye örneği²⁸⁶



Şekil 4.27 Art Nouveau stilinde bir kapı örneği²⁸⁷



Şekil 4.28 Art Nouveau stilinde bir şamdan örneği²⁸⁸

²⁸⁶ http://www.bauhaus.de/en/ausstellungen/sammlung/205_moebel/482

²⁸⁷ https://en.wikipedia.org/wiki/Art_Nouveau#/media/File:XDSC_7288-29-av-Rapp-paris-7.jpg

²⁸⁸

https://en.wikipedia.org/wiki/Art_Nouveau#/media/File:Fernand_dubois,_candelabro_tulipani,_1899_ca.,_bronz_argentato.jpg

Bu bilgilere dayanarak tanımlamalar yaparken, konumuz için gerekli olan yaklaşım, stilin mekân tasarımındaki önemini aktarabilmek içindir. Böylece bir senaryo dahilinde sanat yönetmeninin mekânın stilini belirlemede nasıl bir yol izleyeceği daha uygun bir dille anlatılabilir. Mekân için öncelikle konunun yer ve zamanına uygunluğuna göre belirlenecek stilin, tasarım için çıkış noktası sağlayacağı söylenebilir. Sanat yönetmeni senaryoya uygun olarak araştırmalarını yaparken, öykünün anlatıldığı dönemleri inceleyerek mekâna bir dil kazandıran öğeleri bulacak ve bunu gerçeğe birlikte hayal gücünü kullanarak zenginleştirecektir. Seçilen her bir detay asıl anlatılmak istenenleri görsel olarak sunabilmek için yardımcı olmaktadır. Böylece kullanılan aksesuarlar, aksesuar ve mobilyalara verilen formlar, seçilen renkler, kumaşlar, desenler, malzemeler, senaryoya uygun olarak bir araya gelir ve mekânın stilini oluştururlar.

Her sanatçının kendine özgü bir stili vardır ve tasarımlarında kimi zaman bu ayırt edici bir özellik taşır hale gelmektedir. Bir tablonun, bir heykelin, mimari bir yapının kime ait olduğunu anlayabileceğimiz gibi, sanat yönetmenin de çalışmalarında hangi yaklaşımları öne çıkararak bir stil oluşturduğunu belirtebilmemiz mümkün olabilir. Özellikle kimi yönetmenlerin daha çok fantastik, modern ya da tarihsel nitelikleri öne çıkaran yapımlara yer vermesi, sanat yönetmenin de tasarımlarını şekillendirerek hangi çizgide devam edeceğini göstermektedir. Burada konunun hangi dünyaya ait olduğu neyi göstermek istediği büyük önem taşımaktadır.

Örneğin bir yazarın odasını kurarken, onun kişisel özelliklerinden yararlanmak, karakterine özgü aksesuarlar kullanmak, mekânı destekleyici stil yaklaşımları olarak karşımıza çıkabilir. Müzikle ilgileniyorsa, dağınık bir yapıda değil ise, açık renkleri seviyorsa, daha sade bir tarz uygulanabilir. Bu konuda önemli olan kişiyi ifade eden şeyleri, kişiyi tanıyarak oluşturabilmektir. Stil karakter ile de ortaya çıkmaktadır.

Stilin ortaya çıkmasına etki eden etkenler, o yer ve mekânı tanımlayıcı özellikleri bir araya getirir. Örneğin bir kayak merkezinde, kışlık araç ve gereçlerin yer alması, soğuk hava koşulları ile beraber karın sürekli mevcut olması, dik çatılarıyla, daha ufak pencereleriyle, kışlık malzemeleriyle, yapının şekillenmesinde etkili olacaktır. Bir sanat yönetmeni de senaryo gereği yeni bir mekân kurarken ya da var olanı kullanırken bu detayları biraraya getirerek, mekânı hikayeye özgü bir stil ile belirleyecektir.

Kamerada mekânın hazırlıkları için belirlenen stiller, gerek tasarım gerekse yapım aşamasında farklı uygulamalarla, görsel esin kaynakları ve dijital olanaklarla ihtişamlı hale gelebilir.

Tüm bu verilere dayanarak bir film tamamen aynı stilde hazırlanabileceği gibi, aynı film içerisinde farklı stillerin bir arada bulunduğunu da görebiliriz. Şekiller üzerinde F. Scott Fitzgerald'ın romanından esinlenerek yapılmış Great Gatsby filmine ait mekânların stil olarak değerlendirmeleri yer almaktadır.



Şekil 4.29 Malikane dış görünüş²⁸⁹

Malikanenin dış çekimleri için Sidney'deki eski St. Patrick's Seminary'in Gotik Revival binası kullanılmıştır. Dijital olarak geliştirilmiş dış görünüşü New York'un Long Island'taki Gold Coast konakları üzerinden modellenmiştir. Yükselen taretler dijital olarak eklenmiştir. Avluda geçici bir çeşme inşa edilmiş ve cephede ilk iki kata yapay sarmaşıklar eklenmiştir.



Şekil 4.30 Balo Salonu ve yatak odası²⁹⁰

Jay Gatsby'nin zengin balo salonunda art deco stilinde, kristal avizeler, altın yaldızlı mobilyalar ve inci beyazı renk seçimleriyle ihtişamlı görüntüler ortaya çıkmaktadır. Pencerele arasında yükselen sütunlar, serpantinli bir merdiven, ortada Gatsby işlemesi ile parlak bir zemin yer almaktadır. Gatsby'nin 20'lere dayanan şık yatak

²⁸⁹ <http://www.architecturaldigest.com/gallery/great-gatsby-film-set-design-slideshow#4>

²⁹⁰ <http://www.architecturaldigest.com/gallery/great-gatsby-film-set-design-slideshow#2>

odası geleneksel kemerli pencerelere sahip olsa da, zengin cilalanmış ahşaplar, ahşap çapraz şeritlerle bezenmiş ipek harlequin duvar kaplaması ve Prodüksiyon tasarımcısı Catherine Martin tarafından tasarlanan gri ve altın art-deco tarzı bir halı ile gösterişli bir cazibeye sahiptir.²⁹¹



Şekil 4.31 Nick Carraway kır evi²⁹²

Nick Carraway karakterinin büyüleyici kır evi daha mütevazidir. Daha basit ve yaşanmış bir bahçesi vardır.²⁹³ Sundurması, çiçekleri, çimleri, mobilyaları, meşe kirişleri ve yosun yeşili fayansları ile Art and Crafts bir hava sunmaktadır. Tasarımcı, tüm bunların Long Island motiflerinin mükemmel olduğunu, düşündükleri şeyleri bulmakla ilgili olduğunu ve Nick'in masum doğasını yansıtan malzemeler olduğunu söylemektedir.



Şekil 4.32 Evin arts and crafts stilinde iç mekânından bir görüntü²⁹⁴

²⁹¹ <http://www.architecturaldigest.com/story/great-gatsby-film-set-design-article>

²⁹² <http://www.architecturaldigest.com/gallery/great-gatsby-film-set-design-slideshow#6>

²⁹³ <http://www.latimes.com/la-lh-great-gatsby-set-photos-20130510-photogallery.html>

²⁹⁴ <http://www.architecturaldigest.com/story/great-gatsby-film-set-design-article>



Şekil 4.33 Daisy ve Tom Buchanan karakterlerinin evi²⁹⁵

Daisy ve Tom Buchanan'ın Georgian stilinde kırmızı tuğladan oluşan malikânesi için, kısmen Long Island'daki Old Westbury Bahçelerinden esinlenilmiştir. Dış kısmı dijital olarak geliştirilmiş donanımlarla inşaa edilmiştir. Martin, lüks Hollywood Regency ve Deco tarzı mobilyaları oturma odasında, çağdaş sanatta ve resmi bahçelerde kullanmak istemiştir.



Şekil 4.34 Buchanans'ın Oturma Odası²⁹⁶

Buchanans'ın oturma odası, Avrupa Art Deco'sundan Hollywood Regency'e kadar şık, lüks, canlı bir stil karışımına sahiptir.²⁹⁷

²⁹⁵ <http://www.architecturaldigest.com/gallery/great-gatsby-film-set-design-slideshow#8>

²⁹⁶ <http://www.architecturaldigest.com/gallery/great-gatsby-film-set-design-slideshow#9>

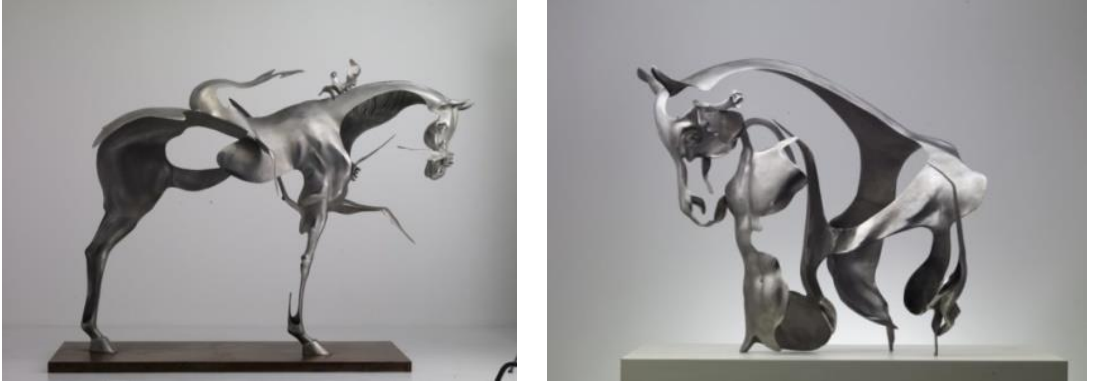
²⁹⁷ <http://www.architecturaldigest.com/story/great-gatsby-film-set-design-article>

4.4.2. Form

Form kavramı bir nesnenin genel biçimini belirleyen sınırlarının sürekliliği ile oluşan biçimsel düzenini ifade etmektedir. Sözlük anlamında biçim olarak da verilmektedir. Mimarlıkta form kavramı, benzer şekilde nesnenin veya boşluğun sahip olduğu biçimin bütünsel, genel düzenidir. Kitlenin veya mekânın formundan söz edilebileceği gibi, parçaların ya da elemanların formlarından da söz edilebilmektedir. Form için biçimsel etkileyici belirli unsurlar şöyle sıralanabilir:

- Forma genel karakterini veren biçimsel ilkeler, tutumlar
- Formu oluşturan parçalar, bir araya getirilişleri, ilişkileri
- Boyutlar ve büyüklükler
- Oranlar
- Konum ve yönelme
- Hareketlilik²⁹⁸

Bütün üç boyutlu cisimlerin hacmi vardır ve boşlukta yer kaplarlar. Örnekeleyecek olursak; bir odaya girdiğimizde arkamızda bıraktığımız boşluğu hava doldurmaktadır ya da donmakta olan alçı üzerine bir taş bırakılıp geri çıkarıldığında oluşturduğu boşluğu görürüz. Buna dayanarak formun nesnenin varlığını ifade eden bir terim olduğunu, hacimsel ve lekesel özellikler taşıdığını söyleyebiliriz. Bir çalışmanın form düzenlemesinde denge önemlidir. Renk, yön, oran, ışık, gölge bu dengeyi sağlayan elemanlardır.²⁹⁹



Şekil 4.35 Formu ifade eden bir heykel örneği³⁰⁰

²⁹⁸ Onat E., Mimarlık, Form ve Geometri, Yapı Endüstri Merkezi, Ankara, 1995, s.2

²⁹⁹ Odabaşı, A., Prof. H., Grafikte Temel Tasarım, Yorum Sanat, 2002, İstanbul, s.63

³⁰⁰ <http://www.thisiscolossal.com/2012/01/dissolving-figurative-sculptures-by-unmask/>

“Matisse formu tarif ederken dış görünüşün altında saklı olan gerçek “ demiştir. Adnan Turani Modern Resim Sanatının Gerçek Çehresi isimli kitabında form sözcüğünü şöyle tanımlar: “ Form yapıtı toptan kapsayan, bünye anatomi, renk, ritm ve dış görünüşün uyandırdığı havadır. Daha kısa bir deyişle yapıtın karakterini yapan öğelerin (unsurların) bütünüdür. Sanatçı ve eleştircilerin yapıtı yalnız konusu ve figürleriyle görenlere karşı çok tekrarladıkları “ dış görünüşün altında saklı olan gerçek budur.”³⁰¹

Doğada sayısız form bulunmaktadır. Bunların hepsi doğaldır ve hiç biri birbirini dik açılarla kesmemektedir. Özellikle mimaride organik formlar doğal formlardan esinlenerek tasarlanmaktadır.



Şekil 4.36 Doğal form örnekleri³⁰²

Bir grafik tasarımcısı ise farklı bir yaklaşım ile çalışmasında çiçeklerin doğal formlarını kullanarak ayakkabı taslakları hazırlamıştır.



Şekil 4.37 Çiçeklerin doğal formu kullanılarak hazırlanan tasarımlar³⁰³

³⁰¹ Odabaşı, A., Prof. H., Grafikte Temel Tasarım, Yorum Sanat, 2006 s.63

³⁰² <http://all4desktop.com/4246173-beach.html>

³⁰³ <http://www.designcoholic.com/moda-tasarim/cicekli-ayakkabilar-michel-tcherevkoff.html>

Şekil 4.38’de yer alan sanatsal yaklaşımda bir yemek firması için yiyeceklerin şehirsel bir düzenlemeye değinilerek form edildiği ve bir araya getirildiği hali görölmektedir.



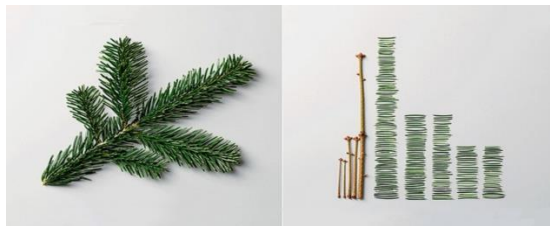
Şekil 4.38 Yiyeceklerin farklı formlara getirilmesini ifade eden örnek ³⁰⁴

Şekil 4.39’da ise parçadan bütüne formların nasıl değışime uğradığını anlatan bir yemek kitabından alıntıya yer verilmiştir. Hazırlık aşamasında malzemelerin yine belirli bir fikir ile yerleştirilmesi konsept dahilindedir, formların öne çıkmasına yönelik bir anlam kazanmaktadır.



Şekil 4.39 Parçalardan bütüne formların öne çıktığı bir yerleştirme ³⁰⁵

Ursus Wehrli farklı bir bakış açısıyla bütünü parçalara ayırarak bir düzen anlatımı sağlamaktadır. Formu başka bir gözle değerlendirme yolu olarak görülebilir. "The Art of Cleanup" adlı çalışma küçük parçaların taşıyabileceği anlamı ifade etmektedir.



Şekil 4.40 Öğelerine ayrılan formlar ³⁰⁶

³⁰⁴ <http://www.dezeen.com/2013/04/21/still-life-by-pjadad-petter-johansson-atelier-food/>

³⁰⁵ <http://willliddypaco.blogspot.com.tr/2010/10/ikea-baking-book-i-cant-bake-but-i-love.html>

³⁰⁶ <http://bigumigu.com/haber/objeleri-parcalayip-kategorilendiren-temizlik-sanati/>

İnsan bedeninin kentsel planlamada formlar üzerinden nasıl ifade edildiğine dair yapılan çalışma ile Avustralyalı sanatçı Willis Dorne, insan bedeninin kentsel mekâna uyması ile ilgili olarak form, beden, kent ilişkisine örnek oluşturmaktadır.



Şekil 4. 41 Form, beden, kent, insan ilişkisi ³⁰⁷

Mobilyada formun işlevsel hale getirilmesinde çeşitlilik ön plandadır. Berlin’de yaşayan Kopenhaglı sanatçı Jeppe Hein, “Dönüştürülmüş Sosyal Banklar” projesi ile kentsel mobilyalar üretmektedir. Form ve beden ilişkisine dayalı olarak mekân ile bir arada tasarımlar görülmektedir. Sanatçıya göre; “Bu tasarımların çıkış noktası kentsel mekânlardaki mimari, iletişim ve toplumsal davranışın birleşimini anlamaya çalışmak.”



Şekil 4. 42 Kamusal alanda form, beden, mobilya, insan ilişkisi ³⁰⁸

³⁰⁷ <http://dontpaniconline.com/magazine/arts/human-tetris>

³⁰⁸ <http://tasarimhersey.com/jeppe-heindan-sokaklari-senlendiren-sosyal-banklar/>

Üç boyutlu geometrik formlar asal formlardan üretilmektedir. Kare, üçgen, çokgen gibi geometrik yüzeylerin birbirini bütünleyerek kapanacak biçimde bir araya getirilmesiyle çeşitli geometrik formlar, çok yüzlü cisimler elde edilmiştir. Küp, prizma, koni gibi bilinen bu formlar asal formların işlenmesiyle; eklemeler, boşaltmalar, parçalanmalar veya bütünleştirmeler yoluyla oluşturulmaktadır. Mimaride bunun çok çeşitli örnekleri bulunmaktadır.



Şekil 4.43 Boyama ile üç boyutlu formun ifade edilişi ³⁰⁹

Alman sokak sanatçısı, boyama yoluyla, iç ve dış mekân düz yüzeylerinde derinlik kazandırarak üç boyutlu form anlayışının farklı bir anlatımını gerçekleştirmektedir.



Şekil 4.44 Geometrik form ve malzeme ilişkisi ³¹⁰

Geometrik şekillerin bir araya gelmesi ve malzemenin elverişliliğinden yararlanılarak tasarlanan bir halının nasıl organik bir forma dönüştürülebileceğine yönelik tasarım örneğidir.

³⁰⁹ <http://tasarimhersey.com/duvarlarin-derinliklerine-renkli-bir-yolculuk/>

³¹⁰ <http://design-milk.com/colored-wooden-rugs-by-elisa-strozyk/>

Mimaride farklı formların ön planda olduđu çeşitli örnekler yer almaktadır.



Şekil 4.45 Julien de Smedt Architects, The Iceberg ³¹¹



Şekil 4.46 Frank Gehry, Walt Disney Concert Hall ³¹²



Şekil 4.47 McBride Charles Ryan, Cloud House ³¹³

³¹¹ <https://en.wikiarquitectura.com/building/the-iceberg-building/>

³¹² <http://www.architecturaldigest.com/gallery/best-of-frank-gehry-slideshow/all>

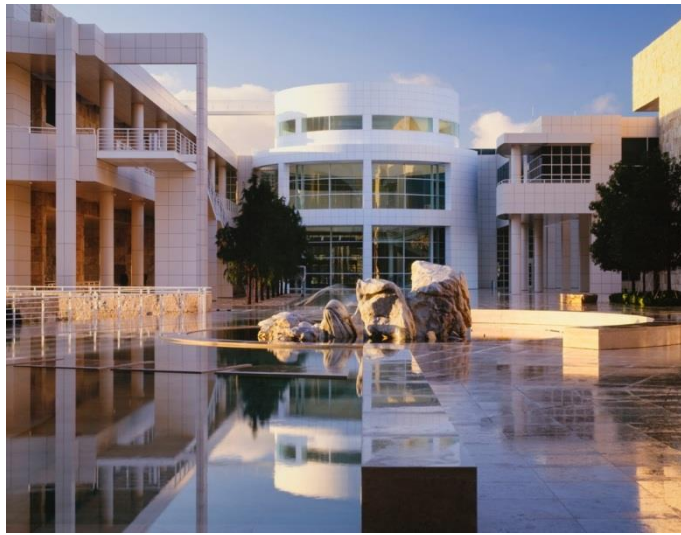
³¹³ <http://www.archdaily.com/246075/cloud-house-mcbride-charles-ryan/>

Mimariler filmlerle bütünleştğinde ise formlarının gücü ve etkisi, sahnelerin odak noktası haline gelebilmektedir. Yapıların malzeme, strüktür, boyut ve konumları, senaryolarla bir araya geldiğinde simgesel nitelikler taşıyabilmektedir. Gerçek yapıların yer aldığı filmlerden kareler, örneklerde yer almaktadır.



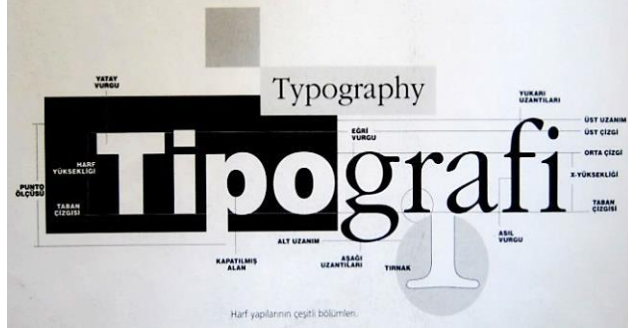
Şekil 4.48 Filmlerde mimari ve form örneği, The International (2009), Blade Runner³¹⁴

³¹⁴<http://architizer.com/blog/6-movies-that-change-the-original-purpose-of-famous-buildings/>



Şekil 4.49 Filmlerde mimari ve form örneği, Extant (2014), Star Trek: Into Darkness (2013)³¹⁵

³¹⁵ <http://architizer.com/blog/6-movies-that-change-the-original-purpose-of-famous-buildings/>



Şekil 4.50 Tipografi, harf özellikleri ³¹⁶

Kamera için bir mekân hazırlanırken, herhangi bir sahne kurulurken kimi zaman form için, tasarım aşamasının başlangıcı, bir harf ile dahi sağlanabilir. Öyle ki tipografler günden güne geliştirilmiştir. Grafik tasarımın ön planda olduğu, çeşitli fontlarla bir mağazanın girişinde, bir restoranın masasında, bir ofisin penceresinde dikkatimizi çekebilecek öğeler olabilmektedir.



Şekil 4.51 Tipografik ismiyle ön planda olan bir mağaza girişi örneği ³¹⁷

“ Sanat, çevremizi saran doğal formlardan yola çıkar, onlardan faydalanır. Ama sonuç farklıdır. Bu formlar değişime uğrayacak, başkalaşacaktır. Doğadaki nesne özünü ve dış görünümüyle objektif olarak var olan bir nesnedir. Her insan var olan bu nesneyi kendi tecrübeleri, birikimleri doğrultusunda algılayacaktır. Her sanatçının da kendine has yaklaşımı, subjektif bakış açısı ve algılayışıyla yaratımlarında özgün formlar ortaya çıkacaktır. Her biri, özü bireysel bir tavırla yansıtabilir. Sanatçı yaşamla kurduğu ilişki doğrultusunda bir şeyleri değiştirir, özgünleştirir kendi yorumunu katar. ”³¹⁸

³¹⁶ Sarıkavak, N. K, Tipografinin Temelleri, Doruk Yayınları, Ankara, 1997, s.3

³¹⁷ <http://www.designboom.com/art/pixartprinting-sebastian-erras-lisbon-re-tale-storefronts-12-13-2016/>

³¹⁸ Uygan, Z., Resim Sanatında Stilizasyon ve Deformasyon, Y.L.Tezi, 2010, s.

4.4.3. Konsept

Konsept, sözcük olarak dilimize Fransızca’ dan geçmiştir ve kavram, anlayış, görüş, düşünce anlamlarını taşımaktadır.³¹⁹

Öz anlatımı ile Burak Tansel’ e göre; konsept bir fikirdir. Herhangi bir fikir, projeye yönelik tasarımların ortaya çıkması için bir başlık niteliği taşıyabilir. Bir renk, bir çiçek, bir malzeme gibi gözle görülebilir somut ifadelerin yanı sıra, sevgi, özlem, mutluluk, gibi duyguların, sıcaklık, soğukluk gibi hissedilebilir duyuların anlatımları da konsept için bir başlık oluşturabilir. Konsept kuramsal olmak zorunda değildir. Müziktir, renktir, eğlencedir. Zebra bir konsept olabilir örneğin, buna dayalı bir mekân kurulabilir, bir dekor yapılabilir.

Bir sanatçının tasarım yaparken düşlediklerine, kendi yorumlarını katması sonucu özgün bir konsept ortaya çıkar. Özgünlüğü sağlamak, tasarımcının elindeki verileri kendi yorumlarını katarak birbiriyle bağdaştırması sonucu oluşmaktadır. Bunu tasarımcı için, düşüncelerinin dışarıya yönelmeye başladığı ilk karar noktası olarak belirtebiliriz. Üzerinde düşünülen kavramların yorumlanması kadar nasıl bir araya geldiği ve neyi amaçladığı da önem taşımaktadır. Böylece yapılan eskizler, araştırmalar ve tasarım yaklaşımları sonucu ortaya çıkan farklı konsept aşamaları ile görsel verilerin elde edilmesi sağlanmaktadır.³²⁰

Mc Ginty’ye göre;

“ Konsept, bir peçete üzerine çizilen bir eskizle anlatılabilecek kadar sade olmalıdır; konsept formülasyonu otomatik bir eylem değildir, daha önce dağınık olan pek çok şeyi bir araya getiren yoğun bir çaba gerektirir. ”

Tasarımcı bu yoğun süreci farklı problemleri çözümleyerek görsel olarak ne kadar daha iyi ifade edilebilir hale getirir ve düşüncelerini izleyiciye aktarabilirse, konseptin oluşmasını sağlayan veriler de daha iyi anlaşılacak ve fikre uygun doğru tasarımlar ortaya çıkacaktır.³²¹

³¹⁹ <https://tr.wiktionary.org/wiki/konsept>

³²⁰ Bilir S., Mekan Tasarımında Kavram Geliştirme Sürecine Analitik Bir Yaklaşım, Y.L. Tezi, 2013 s.78

³²¹ A.g.e., s.79

“ Mimarlıkta konsept, programa ilişkin gereklerin, içerik ve bağlamın, felsefi düşüncelerin, biraraya getirildiği özel bir yaklaşım / yol olarak tanımlanabilir. ”³²²

“ Bir konsept uygunluğu ifade eder, projenin temel amaç ve hedeflerini destekler, her projeye özgü nitelikleri ve kısıtlamaları taşır. ”³²³

Ayrıca *Mimari Fikirler, Organize edilmiş fikirler, Şema ve Eskizler, Söylemsel İfadeler* biçiminde alt başlıklar halinde de ifade edilebilir. Bu anlatımlar farklı çıkış noktaları sağlanarak, tasarımı etkileyen, bir amaca yönelik verileri içermektedir.³²⁴

“ Örneğin Louis I. Kahn, Texas-Fort Worth’da tasarladığı Kimbell Sanat Galerisi’nin tasarımındaki temel konseptin “ ışık” olduğunu ifade etmektedir. Kahn günlük ve mevsimlik ışık değeri değişikliklerinin sanat ürünleri için en önemli tamamlayıcı olduğunu savunmaktadır. Galeriyi tasarlarken gün ışığının değişen değerlerinden yola çıkarak bu konsept üzerinde yoğunlaşmıştır. ”³²⁵



Şekil 4.52 Kimbell Sanat Galerisi ³²⁶

Genel olarak bir mimarın tasarımını gerçekleştirme aşamasında, çeşitli kaynaklardan yararlanması, benzer örnekleri incelemesi, genel problemleri belirleyerek bir ihtiyaç listesi haline getirmesi, meslektaşlarıyla fikir paylaşımında bulunması, işverenin isteklerine cevap verebilir nitelikte olması, projenin kalitesini ifade eden bir sözcük listesi oluşturarak bunları görsel hale getirmesi ve şemalara dönüştürmesi,

³²² Balkan, E. A., *Mimari Tasarımda Konsept*, Bahçeşehir Üniveristesi Yayınları, s.25

³²³ A.g.e., s.28

³²⁴ A.g.e., s.26

³²⁵ A.g.e., s.26

³²⁶ <https://www.kimbellart.org/collections/about>

tasarlayacağı yapı ile ilgili araştırmalar yaparken resim, müzik, heykel, şiir gibi diğer alanlardan beslenerek tüm birikimlerini pekiştirmesi, farklı konseptler geliştirebilmesi için atacağı önemli adımlar olmaktadır.³²⁷

Bu verilere dayanarak farklı konseptlere yönelik tasarlanmış, inşaa edilmiş, kurulmuş mekânları örnek vermek mümkündür. Kimi zaman butik bir otelde, bir restoranda, müzede ya da eğlence alanlarında, farklı konseptlerle karşılaşabiliriz. İstanbul Oyuncak Müzesi bunların başında gelmektedir. Çeşitli ülkelerden, tarihsel nitelik taşıyabilecek oyuncaklar bir köşkte bir araya gelmiş ve günümüzde sergilenmektedir.



Şekil 4.53 İstanbul Oyuncak Müzesi³²⁸

Oyuncak müzesinden bahsederken Sunay Akın'ın “ İstanbul’da bir Zürafa ” isimli kitabının akla gelmesi olasıdır. Bu kez ise zürafalar Afrika’da bir otelin konsepti olarak karşımıza çıkmaktadır. Otel, Nairobi’de 1930’lara ait, 10 lüks odadan oluşan bir malikanedir. Hatta bir yazara atfedilmiş bir odası da yer almaktadır. Sürpriz olan ise kahvaltı ederken, size eşlik edebilecek zürafaların da burada yer almasıdır. Her an bir pencereden uzanabilmekte, bahçede serbestçe dolaşabilmektedirler. Ziyaretçilerin keyifli anlar geçirmesine olanak verirler.



Şekil 4.54 Giraffe Manor Hotel, Nairobi³²⁹

³²⁷ Balkan, E. A., Mimari Tasarımda Konsept, Bahçeşehir Üniveristesi Yayınları, s.46

³²⁸ <http://www.istanbul.net.tr/istanbul-rehberi/istanbul-muzeleri/istanbul-oyuncak-muzesi/142/4>

³²⁹ <http://especiallyafrica.com/zurafali-otel>

Yazar ve kitaplardan Londra’da ye alan Sherlock Holmes müzesine ilginç bir şekilde geçiş yapabiliriz. Çünkü bu müze hayali bir kahramanın yaşamını içeren, kitapta anlatılanlara göre eşyaları tasarlanarak biraraya getirilen, edebi bir eserin görsel hale gelmiş biçimidir. Ayrıca yakınında aynı ad altında düzenlenmiş bir restoran da yer almaktadır. Restoranda da Sherlock Holmes adına düzenlenmiş bir oda bulunmaktadır. Tasarım konseptleri bu çerçevede geliştirilmiştir.



Şekil 4.55 Sherlock Holmes Müzesi ³³⁰ Şekil 4.56 Sherlock Holmes Restoran ³³¹

Mimarlık alanında ifade ettiğimiz konsept tanımını, mekân ortaklığı içerisinde kamerada ele almadan önce bu geçişi sağlayacak olan verilerden esinlenerek, bir filmin gerçek mekânda konsept olarak karşımıza çıkışını da örnek verebiliriz. Fantastik serilerden Hobbit filminin 2012 yılında gösterime girmesinden önce tanıtımı için, Yeni Zelanda’nın başkenti Wellington’da farklı yerlerde hazırlıklar yapılmıştır. Filme özgü karakter ve objeler havaalanına yerleştirilerek hem mekâna bir tat katmış, hem de izleyiciler için bir ön izleme oluşturmuştur. Binalar üzerine panoramalar yerleştirilmiş, filmi anlatan ürünlerin satıldığı mağazalar açılmıştır. Filmin ana karakter ve öğelerinin gerçek mekânlarda yer alması, konsept olarak kendini tanıtan ve anlatan bir yöntem olmuştur.



Şekil 4.57 Yeni Zelanda havaalanı ve bir mağazanın girişi ³³²

³³⁰ https://en.wikipedia.org/wiki/Sherlock_Holmes_Museum

³³¹ <https://blog.prontotour.com/sherlock-holmesin-izinde-londra-turu/>

³³² <http://www.campaigntr.com/haber/yeni-zelandada-the-hobbit-cilginligi>

Tasarımın doğru ifade” edilebilmesi için, doğru bir dil kullanılmalıdır. Mekân ve konsept için ele alınan tasarım dili konuşma diliyle bağdaştırılabilir. Çünkü her ikisi için de önemli olan anlaşılabilir olması, taşıdığı anlam ve uygulamadaki amaçla bağdaşması, doğru bir iletişimin kurulmasını sağlamasıdır. Bunun için gerekli olan yeterli bilgi, ilgi ve duyarlılıktır. Kaliteli bir sonucun ortaya çıkması için, araştırma yöntemleri, bunların kullanım şekilleri ve nasıl kullanılacağına dair verimli bir alt yapının oluşturulması, konseptin gelişimi için önemli adımlardır. Bu sayede tasarımcı da kendini doğru ifade edebilir.³³³

“ Denel’e göre, olaylara sistematik, adım adım yaklaşmak, her şeyden önce tasarım önerilerini getirecek kişiye, hem üretim, hem anlatım, hem iletişim, hem de izleyiciler açısından doğru görsel algı oluşturma kolaylığı sağlayacaktır.”³³⁴

“Anderson’a göre ise, her tasarımcı, tasarımınızın ana fikri nedir sorusuna farklı yanıtlar verebilir ancak yapıların sadece inşa edilmiş binalar değil, mimari eserler olmasını asıl kavram sağlar. Bu asıl kavram sadece tasarımcının bildiği bir şey olarak kalmamalı, yapıyı gören ve kullananların da anlayabileceği şekilde tasarım diline aktarılmalıdır.”³³⁵

Konsept aşamasında tasarımın gerçekleşmesi için, “ anahtar sözcük “ seçimi yapılabilir ya da analogiler kullanılarak projelere çözümler getirilebilir. Örneğin bir mimar avukatlık bürosu için saygı, itibar, imaj gibi sözcüklerden yola çıkarak çevreye duyarlı, çağdaş formlar içeren, güçlü bir giriş barındıran, takım ruhuna yatkın bir öneri geliştirebilir. Bu öneriler konsept olarak gelişecek ve görselleşecektir. Önemli olan seçilen sözcüklerin tasarıma uygun nitelikler taşıması ve uygun çözümler getirmesidir. Ancak bu konuda içerikler arasında kaybolmamak ve tek bir alana takılıp kalmamak önem taşımaktadır. Benzer şekilde bir dükkanı tiyatroya benzetererek bir konsept oluşturmak da mümkündür.

³³³ Bilir S., Mekan Tasarımında Kavram Geliştirme Sürecine Analitik Bir Yaklaşım, Y.L. Tezi, 2013 s.102

³³⁴ A.g.e., s.101

³³⁵ A.g.e., s.102

Bu kez eşleştirmeler yapılarak müdürü yönetmen, oyunu alışveriş, sahneyi vitrin ile bağdaştırarak analogik bir yapı oluşturmak, tasarım için farklı bir yaklaşım getirebilir.³³⁶

Bu öneriler konsept oluşturmak üzere hayal gücü ile birlikte, esinlenecek kaynaklar edinmek ve onları gerçeğe dönüştürmek adına katkı sağlamaktadır.

Tüm bunlar konsept için farklı tasarım aşamaları ve yaklaşımlarıdır. Bir sanat yönetmeni mekânı tasarlarken benzer verilerden faydalanarak uyarlamalar yapabilir ya da yeni tasarımlar ortaya çıkarabilir.

Konseptin mekân üzerinde değerlendirilmesinde, mekâna dahil olan aksesuar, mobilya, kullanılan malzeme türü gibi tasarıma yönelik her bir öğenin bir araya getirilmesi büyük önem taşımaktadır. Bu nedenle öncelikle mekân ile bütünleşen objelere, aksesuarlara, kullanım türlerine, biraraya getirilme özelliklerine göre kısmi örnekler vermek uygun olacaktır.

Fotoğrafçı Emily Blincoe'in çektiği fotoğraflar bu anlatımımızı örneklendirmektedir. Cisimlerin organize edilerek kuşbakışı fotoğraflarının çekilmesine yönelik oluşan bir akım, sanat yönetmenleri öncelikli olmak üzere tüm tasarımcılara ilham olmaktadır. *Colors Organized Neatly* isimli bu çalışma şekerlerin renklerine göre dizilerek kuşbakışı fotoğraflanmasıyla gerçekleşmiştir. Günlük olarak da kullanılabilen farklı cisimlerin biraraya getirilerek oluşturulduğu çekimleri görebilmek mümkündür. Renkler, bitkiler, plastik eşyalar ile bu örnekler çoğaltılabilmektedir.



Şekil 4.58 Colors Organized Neatly, konsepte yönelik çalışma³³⁷

³³⁶ Balkan, E. A., Mimari Tasarımda Konsept, Bahçeşehir Üniveristesi Yayınları, s.57, s.58

³³⁷ <http://bigumigu.com/haber/kusbakisi-organize-fotograf-akimi-markalara-ilham-verebilir/>

Oran orantıya, büyüklük küçüklüğe, nesnelerin birbiriyle ilişkilendirilmesine değinerek yapılan bir diğer çalışmada ise sanatçılar tatlılar, tuzlular, spor gibi kategorilerle minyatür sanatına dair farklı konseptlerin bir araya getirildiği kompozisyonlar oluşturmuştur.



Şekil 4.59 sanatçılar Akiko and Pierre'e ait çalışmalar ³³⁸

Eskizler, grafiksel anlatımlar, farklı çizim teknikleri, diyagramlar, düşüncede yer alan tasarımların dışa dönük hale gelebilmesi için destekleyici verilerdir. Bu tekniklerin kullanımları, konseptin geliştirilmesi sürecinde çeşitli çözümlemeleri, düzenleri beraberinde getirmektedir. Tek başına ilk öneri halleriyle değerlendirilebilirken, çeşitli varyasyonların biraraya gelmesiyle de tasarımın netleşmesi sağlanabilmektedir. ³³⁹

Bu aşamaların her biri, elde edilecek son ürün için değişime uğramış, farklı seçeneklerin, yorumların biraraya geldiği birer basamak olduğu için ilk halleri en özgün halini taşımaktadır ve kişilerin kendilerini ifade ettikleri en yalın hallerini

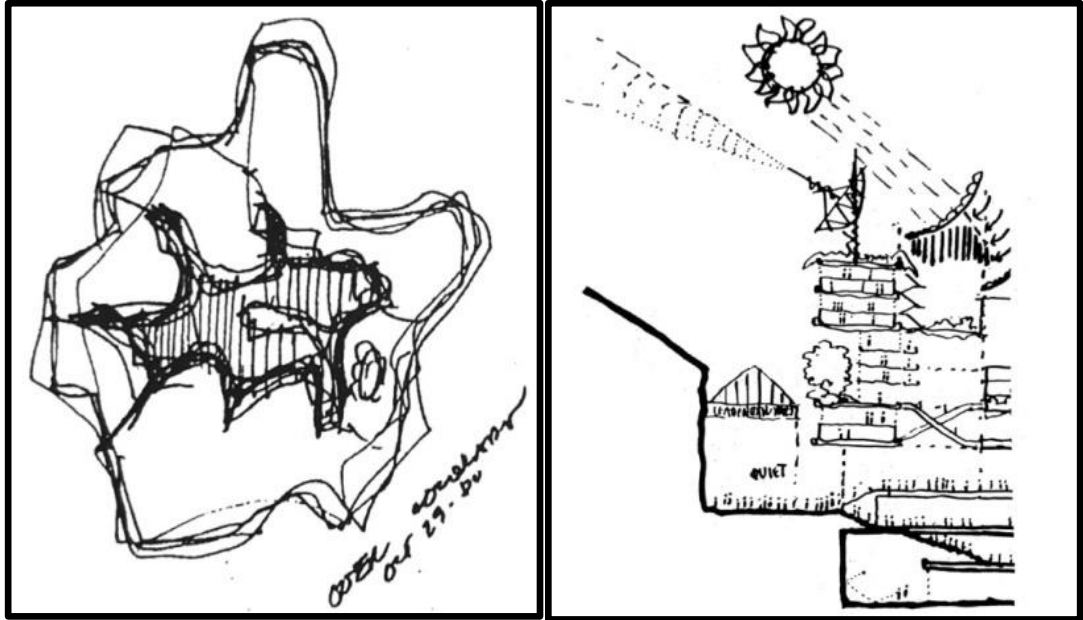
³³⁸ <http://minimiam.com/artworks/>

³³⁹ Bilir S., Mekan Tasarımında Kavram Geliştirme Sürecine Analitik Bir Yaklaşım, Y.L. Tezi, 2013 s.93

yansıtmaktadır. Bu nedenle de kimi zaman bir eskiz bir imza niteliği dahi taşıyabilir. Yapılan bu ön çalışmalar, diğer tasarım ve tasarımcılara da ilham olmaktadır.³⁴⁰

“ Birkets’in konsept oluşturulmasında önemli bulduğu noktaları: fikirler, düşünceler, biçim ve formlar, hayaller, veriler ve bilgiler üzerinde bilinçli olarak durmak, değiştirmek ve yeniden değiştirmek sonucu ortaya çıkan yaratıcılık, görselleştirebilme yeteneği, düşünce yapısı, deneyimli olmak, kendine güven, kişisel birikim, veriler ve müşteri istekleri vb. konular” olarak belirtmektedir.³⁴¹

Şekil 4.60’ta görülen Kalamazoo, Michigan- Ferguson Evi’ne ait konsept eskizidir. Şekil 4.61 ise Richard Rogers’ın Llundra’daki Lloyds Merkez Binası’na ait konsept kesitidir. Rogers bu yapıda çevrecilik ve ekolojik dengeye önem gösterdiği bir konsept anlayışına yer vermiştir.³⁴² Konsept aşamasında eskizin taşıdığı önem vurgulanmıştır.



Şekil 4.60 Kalamazoo Michigan- Ferguson Evi, konsept eskiz³⁴³

Şekil 4.61 Lloyd Merkez Binası konsept eskizi³⁴⁴

³⁴⁰ A.g.e., s.98

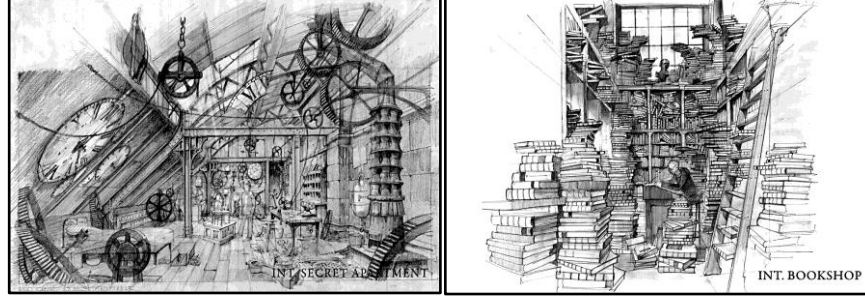
³⁴¹ Balkan, E. A., Mimari Tasarımda Konsept, Bahçeşehir Üniveritesi Yayınları, s.69

³⁴² A.g.e., s.75

³⁴³ A.g.e., s.69

³⁴⁴ A.g.e., s.75

Hugo filmine ait kareler yer almaktadır. İlk eskizler filme ait mekânların konsept eskizleridir. Dekor ile gerçeğe dönüştürülmüştür ve sahnelenmiş halleriyle çekim anlarını gösteren, renkli fotoğrafları yer almaktadır.



Şekil 4.62 Hugo filmi tasarım eskizleri ³⁴⁵



Şekil 4.63 Hugo filmine ait çekilmiş sahneler ³⁴⁶

Hayao Miyazaki'nin *Spirited Away* adlı filminin konsept aşamasından bitmiş haline kadar renklendirilmiş eskizleri, çizimleri ve film sahnesi görülmektedir.



Şekil 4.64 Spirited Away filmi konsept eskiz ve film sahnesi ³⁴⁷

³⁴⁵<http://www.nytimes.com/2012/01/01/movies/awardsseason/inside-the-production-design-of-hugo.html>

³⁴⁶<http://www.lucatranchino.com/cabret-gallery.html>

Günümüzde çeşitli kutlamalarda, organizasyonlarda dahi belirli temalara dayanarak mekân içerikleri oluşturulabilmektedir. Bir serginin açılışında, bir doğum gününde, bir yemek buluşmasında belirli bir konsepte dayalı mekânlarla karşılaşmak mümkündür. Önemli olan anlatılmak istenen ana konuyu belirlemek ve doğru ifade edilir öğelerle bir araya getirmektir.

Tüm bunlar sanat yönetmeni için mekânı tasarlarken konsept aşamasında dikkat edilmesi gereken, senaryoya uygun olarak diğer ekip çalışanlarıyla fikir birliği halinde, oyuncunun ihtiyaçlarına cevap veren sonuçların ortaya çıkması için önem taşımaktadır.

Bu veriler genel olarak ele alındığında, bir sanat yönetmeninin, mekân tasarımı için konsept oluştururken öncelikle konuya uygun, anlatmak istediğini doğru ifade edecek temel bir fikir belirlemesi gerektiğini söyleyebiliriz. Fikrin düş gücüne dayalı olarak gelişimi ile görsel hale dönüşene kadar birtakım tasarım yaklaşımları gerçekleşmektedir. Çeşitli eskizler, diyagramlar, maket çalışmaları, tablolar, grafikler, ölçekli ölçeksiz modeller, dijital üretimler ile birlikte bu temalar görsel hale gelmeye başlar ve üzerinde yapılan çalışmalarla şekillenir. Kimi zaman bir malzemeden yola çıkarak, kimi zaman doğadan esinlenerek, kimi zaman yaşadığı çevreden örnekler alarak bunu çoğaltabilmek mümkündür. Storyboardlar oluşturarak farklı konseptler biraraya getirilebilir. Böylece çeşitlilik sağlanacaktır. Özellikle mekân anlatımlarında dönem mimarilerinden faydalanmak, akımlardan beslenmek, formların çeşitliliğinde faydalanabilmek, istenen atmosferi sağlamak açısından önem taşımaktadır.

Konseptin gelişimi sırasında sanat yönetmeni izleyiciye aktarmak istediği duyguyu vermek için özen göstermelidir. Rengarenk, süslü, ışıltılı bir oda kadar, bomboş bir arazi de izleyiciye hikayenin anlatmak istediğini aktarabilir nitelikte olmalıdır. Bu, neyin nasıl anlatılacağı ile ilgilidir. Bir yaz gününün heyecanını güneş, deniz dalgası veya bir dondurma ile öne çıkaracağını belirlemek, sanat yönetmeninin konsept yaklaşımı ile ilgilidir. Aynı öğeyi çok farklı yerlerde kullanarak farklı sonuçlar elde edebilmek mümkündür.

³⁴⁷<http://rebloggy.com/post/illustration-art-film-hayao-miyazaki-anime-spirited-away-painting-design-animati/79371175473>

Mekân için konseptin önemi tüm parçaları bir bütün haline getirmektir. Kullanılan obje ve aksesuarlar da konseptin birer parçası olarak öne çıkabilir ve konseptle dayalı özellikleri içerebilir. Böylece seyirci hikayede yer alan görsel verileri duyu ve duyguların birleşimi olarak tüm öğeleriyle birlikte izleyebilecektir.

Sırada çeşitli film örnekleri ile bir sanat yönetmenin kameraya göre, herhangi bir konseptle dayalı olarak mekân tasarlarlarken, nasıl yaklaşımlar gösterebileceği, neleri dikkate alabileceği, nelerden faydalanabileceğine dair anlatımlara yer verilmektedir.

Her yılın kendine özgü rengini seçen bir renk kataloğu firması, 2017 yılının rengini, yeşil alan anlamına gelen *greenery* olarak belirlemiştir. *“Taze ve canlı sarımsı yeşil tonuyla doğanın yeşil renklerinin dirildiği, yenilendiği ve canlandığı baharın ilk günlerini akla getiriyor.”* ifadesiyle tanımlanmıştır. Günlük alışkanlıklar ve teknolojik araçlarla dolan yaşamımıza biraz da olsa mola verebilmek, doğayla bağ kurabilmek ve tazelenmek için yeni bir başlangıç niteliği taşıyan bir seçim olmuştur. Bunun için hazırlanan tanıtım filmine ait kareler görülmektedir. Yeşil rengin doğada, mobilyalarda, kostümlerde, aksesuarlarda kullanılmasıyla, etkili bir görsel bütün karşımıza çıkmaktadır.³⁴⁸



Şekil 4.65 "Greenery" tanıtım çekiminden kareler³⁴⁹

Yılın rengi belirlendikten sonra ise, geçici bir proje olarak “Outside In’ House” adlı, saklı bir iç mekân bahçesi tasarlanmıştır. Girişte bir renk kartelası gibi olan kapı yer almaktadır. Ormana girercesine yosunlar, çimenler, ağaçlar, çiçeklerle dolu bir alan oluşturulmuştur. Aynı renklerde sağlıklı içecekler ikram edilirken, bahçe için yağmur ormanı teması kullanılmış mutfakta canlı sebzeler yer almış, zemin gerçek çimlerle

³⁴⁸ <http://bigumigu.com/haber/pantone-2017nin-rengini-greenery-olarak-belirledi/>

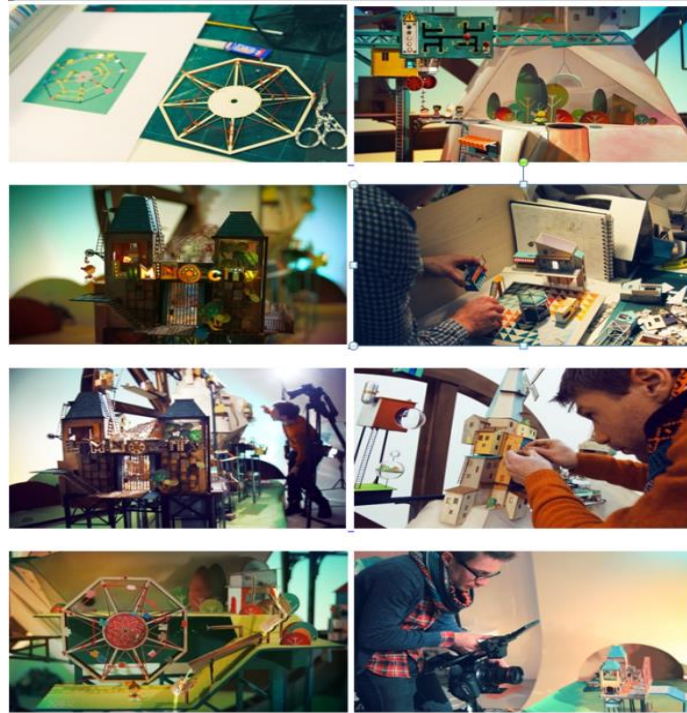
³⁴⁹ <http://bigumigu.com/haber/pantone-2017nin-rengini-greenery-olarak-belirledi/>

kaplanmıştır. Amaç ise konukların bu dairede bu rengi, yeşili yaşamasını sağlamak olarak belirlenmiştir.³⁵⁰



Şekil 4.66 “Outside In’ House” adlı iç mekân bahçesi³⁵¹

Mimar, fotoğrafçı ve bir modelciden oluşan State of Play adlı grup da, Lumino City isimli bir oyun yapmak için ihtiyaç duydukları fiziksel mekânı kağıtlar, kartlar, minyatür ışık ve motorlarla kurmuşlardır. Görsel dili elle yapılmış bir “kağıt” dünyası içinde sağlamışlardır. Rengarenk her bir sahne, fotoğraflanarak sahnelenmeye hazır hale getirilmiştir. Aşağıda hazırlıkları, kullanılan malzemeleri ve çekim anını içeren fotoğraflar yer almaktadır.³⁵²



Şekil 4.67 Lumino City, Oyun hazırlık aşamaları

³⁵⁰ <http://bigumigu.com/haber/londranin-kalbinde-bir-ev-icine-gizlenmis-bahce/>

³⁵¹ <http://bigumigu.com/haber/londranin-kalbinde-bir-ev-icine-gizlenmis-bahce/>

³⁵² <http://kot0.com/state-of-playden-kagittan-yapilmis-bir-video-oyunu-lumino-city/>

H&M markasına ait yaklaşık 4 dk süren reklam filminde ise, yeni yıl için evlerine giden yolcuların hikayesi yer almaktadır. “Come Together” başlığı ile anlatılmak istenen “biraraya gelmek” tir. Reklam “christmas” konseptini içermektedir. Hava koşulları nedeniyle gecikme yaşayacaklarından ötürü kondüktör yolculara 19 dk içinde toplanmalarını duyurmaktadır. Duyuru esnasında yolcular farklı pencerelerden gözlemlenmektedir. Her biri ayrı bir mekân ve durum içerisinde. Tren içerisinde de alınan görüntülerde yeşil ve mavinin hakim olduğu pastel tonların seçildiği, iç mekânlarda simetrisinin yer aldığı görülmektedir. Kondüktör, yolcuların üzülmemesi için elinden geleni yaparak, trenin yemek vagonunu yılbaşı ağacı, süslemeler, ışıklar, şapkalar ile dekore ederek, kışlık bir harikalar diyarına dönüştürmüştür. Küçük çocuğun bu kutlama anına tanık olmasıyla, görüntüler mutluluk içerisinde tamamlanmaktadır. Markaya ait kıyafetler *kış treni gezisi* içeriğiyle, dışarının soğuşuna rağmen sıcak bir dille tasarlanarak ifade edilmiştir.³⁵³



Şekil 4.68 H&M markasına ait reklamdan kareler³⁵⁴

³⁵³<http://www.dailymail.co.uk/femail/article-3979180/Is-Oscar-worthy-Christmas-advert-H-M-release-FOUR-MINUTE-long-festive-commercial-starring-Adrien-Brody-directed-Wes-Anderson.html>

³⁵⁴<http://www.yellowtrace.com.au/wes-anderson-christmas-short-film-h-m/>

4.4.4. Stil, Form, Konsept

Tasarlanacak oyun için dekor ve kostümün nasıl bir sahne anlatımına dayanacağı, oyun özelliklerine göre değişmektedir. Sanat yönetmeni, yönetmenin katkılarıyla, mekânı en iyi ifade etme yolunu seçerek çalışmalarını bu yönde geliştirmektedir. Tasarım aşamasında oyunun gelişimi için ele alınan üç değerli kavram bulunmaktadır. Bunlar; “*stil*, *form* ve *konsept* “tır. Bu üç değerli kavram, sanat yönetmeninin sanatsal görüşü, plastik anlatımı, artistik gücü, estetiği ve tüm hisleri olarak sahneye yansımaktadır.

Stil, form ve konsept birbirleriyle oldukça iç içedir, birinin nerede başlayıp diğerinin nerede biteceği belirlenemez. Stil formu etkilemektedir. Form stilin eşyalara ve tüm parçalara yansımış görüntüsüdür. Konsept ise en yalın ifadesiyle bir fikirdir. Konsept ile form ve stil prezante edilmektedir.³⁵⁵

Bu birlikteliğe dayanarak, her bir kavram ayrı başlıklar altında incelenirken, tasarımda nasıl bir bütün haline geldiğini görebilmek üzere örnekler üzerinden değerlendirmeler yapılmıştır.

Prodüksiyon tasarımcısı Anne Seibel’in *Midnight in Paris* için stil, form ve konsept içeriğini barındıran mekân hazırlık ve sahne aşamaları görülmektedir.



Şekil 4.69 *Midnight in Paris*³⁵⁶

³⁵⁵ Tansel B., Tiyatro Dekor ve Kostüm Yöntemleri, Sanatta Yeterlik Tezi, 1990, s.59,60

³⁵⁶ <http://www.anneseibel.com/production-designer/midnight-in-paris.html>

4.5. UYGULAMA

Uygulama, bu aşamaya kadar yapılan tüm çalışmaların, yer, mekân ve zamanın belirlenmesiyle birlikte, stil form ve konsepte dayanarak görsel hale dönüşmesidir. Yapımın tamamlanmış hali denilebilir. Mekânların tüm verilerin bir araya gelerek kurulması ve çekime hazır hale gelmesi, uygulamaları içerir. Bu aşamada taslaklar bir bütün olarak gerçeğe dönüşür. Oyuncular provalarını kurulan mekânlarda gerçekleştirebilir. Sanat yönetmeni bu esnada kameradan da takip ederek oyuncu ile birlikte mekânı değerlendirebilir. Ekranda düzeltilmesi gereken kısımları belirleyebilir. Doluluk boşluk oranlarını, ışığı takip ederek eklemeler çıkarmalar yapabilir. Dekor aktif hale gelmiş gibi düşünülebilir. Prova kayıtlarında gerekli olan noktalar tespit edilebilir, eksiklik ya da fazlalıklar anlaşılabilir. Örneğin, kayıt sırasında masada içilmiş bir su bardağının tam dolu olmaması, yaşanmışlığı olan bir mekânın bu izlenimi verecek nitelikler taşıması, gerektiğinde tertemiz, gerektiğindeyse dağınık olabilecek ortamların hikayenin sürecine göre sanat yönetmeni ve ekibi tarafından izlenerek düzenlemeler yapılır.

Işığı ve gerekli düzenlemeleriyle hazır bir mekân örneği yer almaktadır.



Şekil 4.70 La La Land filminin çekimlerinden bir kare ³⁵⁷

³⁵⁷ <http://www.fubiz.net/en/2017/02/03/best-pictures-from-la-la-land-set-2/>

5. OYUN/ SAHNE

Oyun; Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence, müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü, anlamlarının yanı sıra konumuzla bağlantılı olarak;

*Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi, seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes. anlamlarına gelmektedir.*³⁵⁸

Kimi zaman oyunlar, bir sokakta, çocukların eğlenceli sesleriyle, kendi dünyalarındaki uyarlamaları olarak izlenebilir, kimi zaman bir tiyatro sahnesinde, bir opera, bale gösterisi eşliğinde, beyaz perdede gösterilen bir filmde, yazılmış büyük bir hikayenin görsel anlatımı olarak seyredilebilir. Önemli olan hikayenin bir izleyen için sahnelenebilir hale gelmesidir.

Tiyatronun oyun alanında sinemaya büyük katkısı olmuştur. Film d'Art dönemiyle birlikte tiyatro oyuncularını filmlerde de yer almaya başlamıştır. Bu noktada önemli olan oyuncunun görünüşüyle, davranışıyla, senaryoda yazılanları izleyiciye en doğru şekilde yansıtabilmesidir. Çünkü oyuncu görüntünün canlı ögesi olma özelliği taşımaktadır.³⁵⁹ Görsel olan her şey oyuncu ile harekete geçerek, bir bütünlük ve anlam kazanır, yaşanılır hale gelir.



Şekil 4.71 Pieter Bruegel'ait "Kinderspelen / Çocuk Oyunları" adlı tablosu³⁶⁰

Ansiklopedide yer alan anlamlarına göre *sahne*;

³⁵⁸ http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5922765731e2f1.05010974

³⁵⁹ Onaran, Prof. Dr. Jur. A., Sinemaya Giriş, Filiz Kitabevi, İstanbul, 1986 ,s.58

³⁶⁰ <http://www.milliyetsanat.com/haberler/plastik-sanatlar/kinderspelen-cocuk-oyunlari/3739>

*Tiyatroda oyuncuların oynadığı yer, olayın geçtiği yer ve bu yeri canlandıran dekorların tümü, herhangi bir gösteri gerçekleştirmek üzere düzenlenmiş yer, bir anlatıda bir filmde kendi içinde bir bütünü oluşturan bölüm*³⁶¹ olarak ifade edilmektedir.

*Ayrıca; İzleyicilerin kolayca görebilmeleri için genellikle yerden belli bir ölçüde yüksek yapılan, oyun, müzik vb. gösteri yapmaya uygun yer, oyunluk, Görüntü Bir konu veya çalışma çevresi, çalışma dalı, Bir oyun veya filmin başlıca bölümlerinden her biri*³⁶² anlamlarını taşımaktadır.

Sahne tasarımı ise;

*Bir tiyatro oyunun ya da herhangi bir gösterinin sahneye konulması için gerekli resimsel, plastik ve teknik öğelerin tümü.*³⁶³ anlamına gelmektedir. Sahne tasarımının yeri ve önemi sanat yönetmenin gerçekleştireceği görsel bütüne dayanmaktadır.



Şekil 4.72 Sahne tasarımcısı ve Mimar Paolo Pannini' ye ait tablo³⁶⁴

³⁶¹ Büyük Larousse, Sözlük ve Ansiklopedi, Milliyet Gazetecilik A.Ş., 19.Cilt, s.10064

³⁶² http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&kelime=SAHNE
http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.592268eb952009.75608180

³⁶³ Büyük Larousse, Sözlük ve Ansiklopedi, Milliyet Gazetecilik A.Ş., 19.Cilt, s.10064

³⁶⁴ A.g.e., s.10065

Bir sanat yönetmeni yapılan hazırlıklar neticesinde, bir *oyunun sahnesi* ile izleyiciye sunulacak olan tüm görselden sorumlu olmak üzere görevini yerine getirmiş olacaktır. Sahne aynı zamanda çekimin yapılacağı yer ve mekâna ait, bir dekor kurulduğunda yönetmene hazır olduğu bildirilen durumdur, *sahne hazır* ifadesi ile bu aşamaya kadar yapılan bütün hazırlıklar çekime elverişli hale gelmiş olur.

Oyun ve sahne kamera aracılığı ile gösterime geçeceği için tüm ekipmanların, set, sanat, kamera, ışık, buna göre düzenlenmiş ve yerleştirilmiş olması gerekmektedir. Yer ve mekâna ait mobilyalar, aksesuarlar, objeler, kostümler, hazırlık aşamasında belirlenen ışık ve efektler gibi tasarımı destekleyen tüm öğelerle birlikte tamamlanmış olacaktır.

Sahne tasarımı tüm bunların bütünüdür. Oyun ile hazır hale gelmektedir. Sanat yönetmeni genel olarak hepsini düşünmek, düşlemek, tasarlamak ve gösterilebilir bir bütün haline getirmek üzere hareket eder. Araştırmalarını, gerektiğinde kendi uygulamalarını, edindiği bilgilerin toplamı olarak tasarıma dönüştürür. Tiyatro, opera, bale, dans gibi sahne sanatları dallarında, aynı zamanda televizyon ve sinemada da izlenen her şeyin sanata dair temsilcisidir. Kendisini, farklı bir bakış açısı, duygu, durum, yorum katarak, ortaya çıkardığı ürünlerle izleyiciye ifade etmiş olur. Sanatın anlamı bu noktada ortaya çıkmış olur.

İngiliz set tasarımcısı Es Devlin, Louis Vuitton'un yaratıcı yönetmeni (creative directör), Fransız moda tasarımcısı Nicolas Ghesquiere ile birlikte, Louis Vuitton Cruise Collection podyum gösterisi için Oscar Niemeyer'in tasarladığı Niterói Çağdaş Sanat Müzesi çevresinde bir yürüme yolu tasarlamıştır.³⁶⁵ Modeller yapı içerisinden yapı dışına, kırmızı yol üzerinden yürümekte, sarmal bir şekilde oturan izleyicilerin arasından geçerek, yapının çevresini dolaşmaktadır. İzlerken yapıyı ve çevresini tanımak, oturanlarla birlikte mekânı deneyimlemek, bir gösteri haline dönüşen sahneyi algılamak mümkün hale gelmektedir. Mekâna eklenen kıyafetler ve sahne tasarımı anlatmak istenilen içeriği sunmaktadır. İçinde yaşarken kavranan bu birliktelik, yapılan çekimlerle de izleyiciye sunulabilir hale getirilmiştir. Farklı açılar ile farklı yerlerden alınan hava görüntüleriyle birlikte etkili kareler ortaya

³⁶⁵ https://www.dezeen.com/2016/07/07/es-devlin-louis-vuitton-nicolas-ghesquiere-catwalk-cruise-collection-oscar-niemeyer-museum-rio-brazil/#disqus_thread

çıkılmaktadır. Mekân, mimarinin, sanatın ve sahnenin birbirini sardığı bir bütün olarak düşünüldüğünde, bu tasarım birlikteliğine yer veren bu proje, çalışmamızı tamamlamak üzere uygun bir anlatım oluşturmaktadır.



Şekil 4.73 Oscar Niemeyer'in tasarladığı Niterói Çağdaş Sanat Müzesi ³⁶⁶



Şekil 4.74 Es Devlin ve Nicolas Ghesquiere tarafından tasarlanan Louis Vuitton defilesi ³⁶⁷

³⁶⁶https://www.dezeen.com/2016/07/07/es-devlin-louis-vuitton-nicolas-ghesquiere-catwalk-cruise-collection-oscar-niemeyer-museum-rio-brazil/#disqus_thread

³⁶⁷<http://www.defuzemag.co.uk/louis-vuitton-cruise-2017-collection/>

Sahne yazılı bir eserin görselleştirilmiş halidir ve bunu tiyatrodaki dekor aracılığı ile kamerada ise belirli bir çerçeve dahilinde görebilmek mümkündür. Bir sanat yönetmeni için kamerada mekân, çekimi yapılmak üzere hazır hale getirilmiş sahne özelliği taşımaktadır.

Farklı açılardan fotoğrafları çekilmiş doğal bir dış mekânın içinde, kimi zaman bir çiçeğin varlığı gözlenebilirken, kimi zaman bir insanın duruşu o mekân içinde öne çıkabilir, yerle gök bir araya gelmişçesine manzaralar eşliğinde yol alınabilir, dolaşım alanlarında gezilebilir, o yerin rengi, dokusu, hatta kokusu algılanabilir. Anlatılmak istenenler, bu gözlemler esnasında mekânı tüm varlığıyla anlayabilmek, kavrayabilmek, yaşayabilmek, hissedebilmek içindir.



Şekil 4.75 Hitachi Seaside Park³⁶⁸

Gerçekliğiyle büyüleyici bir görünüme sahip olan Japonya’daki “Hitachi Seaside Park” masmavi çiçekleriyle gökyüzüyle bir bütün oluşturmaktadır. Fotoğraflar ile elde edilen karelerde ise bir çiçeğin ayrıntılarını görülebilirken, geniş bir alanda gezinen insanlarla büyüklüğünü kavranabilir, her açıdan başka bir izlenime ulaşılabilir. Bir bütün olarak kamerada mekânı ele alırken değindiğimiz bu anlam, konu bütünlüğünü içermektedir. Mekânı farklı gözle değerlendirebilmeye yöneliktir.

³⁶⁸ <http://www.boredpanda.com/mesmerizing-fields-of-blue-flowers-in-hitashi-seaside-park-in-japan/>

Tüm bu görüş ve bilimsel yaklaşımlar dahilinde gerçekleştirilmek istenen, filizlenecek, yeşerecek ve çoğalacak gelişmelere yer vermektir. Anlatılmak istenen, yaşama iyi bir şeyler katabilmek, gelişmelere ışık tutabilmek, sürdürmek üzere hareket edebilmektir.



Şekil 4.76 Ezgi Yüksel Arşivi

Araştırmalar sonucu elde edilen bilgiler, mimarlık ve iç mimarlık bağlamında incelediğimiz mekânı, sanat yönetmeni kavramıyla biraraya getirerek açıklamak, sahne tasarımını kameraya göre anlatmak üzere verilmiştir. Mimarlık ve iç mimarlık üzerinden bir başlangıç oluşturulması mekân ile birliktelik sağlamaktadır. Mekân, tasarım süreci içerisinde disiplinler arası bağlamda bir kesişim noktası olmuştur.

Önemli olan, farklı pencerelerden bakabilmek, baktığında gökyüzünü, dağları, çiçekleri, ağaçları görebilmek, bomboş bir odayı, odada yer alan pencerenin çerçevesiyle dışarıda yer alan alanı rengiyle, ışığıyla, dokusuyla, malzemesiyle, barındırdığı öğeleriyle, kavrayabilmektir. Çalışmanın başlangıcında kameranın gördüğü, bir pencereden görülenle bağdaştırılmıştır. Bitiminde yeniden pencereye yer vermek konunun bütünlüğü açısından iz taşımaktadır.



Şekil 4.77 Farklı bakış açılarını kazanmaya yönelik anlatım içeren görsel ³⁶⁹

³⁶⁹ <https://www.architectural-review.com/buildings>

6. SONUÇ

Mimarlık ve iç mimarlık mekân ile bütünleşen plastik sanat dallarıdır. Mekânın öncü olması, yapılan tüm araştırmaların bu çerçevede gelişmesini sağlamıştır. Rengi, dokusu, malzemesi, hacmi ile mekâna ait detaylar kavranır. İçinde yaşarken hissedilen duygular mekânın varlığı hakkında bilgiler verir. Fiziksel ve işlevsel olarak taşıdığı özellikler kullanıma değer katar. Bu anlamda bir bütün olarak mekânı tanır, anlar, kavrar, yaşar ve hissediriz.

Mekân yalnızca insan gözüyle değil bir alıcı ile algılanarak da kendini ifade edebilir. Kamera bu konuda ön plana çıkmaktadır. Günümüzde gelişen teknoloji ile beraber fotoğraf makineleri, telefonlar, bilgisayarlar ile kullanım kolaylığı sağlanan kameralar her an yaşamın içerisinde yer alır bir hale gelmiştir. Seyahatlerde, kutlamalarda, günlük yaşamın içerisinde, anı özelliği taşıyabilecek durumların kaydında, beğenilen her bir karenin resmedilir hale gelmesinde büyük yeri bulunmaktadır. Mekân ise her durumda bu karelerin içerisinde mevcut olan kaçınılmaz ortamdır. Kameranın teknik ve kullanım özellikleri mekânın daha iyi ifade edilebilmesine olanak sağlar. Yeri, yönü ve açısı yapı için, doğru bir mimari fotoğraf oluşumuna katkıda bulunur, mekânı daha iyi kavrayan ve anlatan içerikler meydana getirir. Kayda geçilir olması ile belge niteliği taşıyan arşivler oluşur, geleceğe aktarılır. Bir yeri, mekânı tanımak, birden fazla yönle gerçekleşir. Mekânı anlatma içeriği zenginleşir. Bir maketin fotoğrafları ile dahi tasarım aşamasındaki bir yapının içine girebilir üç boyutlu aktarabilme olanakları oluşur.

Sanat yönetmeni, sanat ile varlığını ortaya koyan, sahne sanatlarıyla bağlantılı, kamera ve mekân birliğinde, mekânı farklı bir gözle ifade edebilmek üzere tanımlanmaktadır. Sahne tasarımı, kamerada mekân bağlamında mimarlık ve sanat ile bir araya gelmiştir.

Tez çalışması ile yapılan araştırmalar neticesinde mekân, kamera ve sanat yönetmeni hakkında bilgiler edinilmiş, sanatın çeşitli dallarıyla bir arada değerlendirilerek çeşitli içeriklerden oluşan bilgiler edinilmiştir. Sanat yönetmenin mekân tasarlama sürecine yer verilmiş gelişen dünya içerisinde örneklerle değerlendirilmiştir.

Yapılan çalışmalar eğitim hayatı süresince edinilmiş bilgilerin sentezi niteliğindedir. Gerek okul, gerek çalışma hayatı, gerekse deneyim ve gözlemlerin bir araya gelmesi sonucu oluşan, ilgi alanına yönelik içeriklerle gelişen, bilimsel verilere dayalı,

disiplinler arası arařtırmalar bütünüdür. Bu amaçla farklı içeriklerle zenginleştirilmiş, sanat, bilim, tasarım ve teknolojiye dayalı olarak mimarlık, iç mimarlık ve sanat yönetmenliğı kapsamında, mekâna yönelik bir bağ kurulmuřtur. Kamerada mekânın anlatım dili olarak yer verilen sahne, konu içeriğimizin, sunuma hazır hale geliřidir. Tüm bu veriler kapsamında tez konumuz arařtırmalar ve gözlemler sonucu elde edilen bilgiler bütününi oluřturmaktadır. Farklı konularda farklı bilgiler edinerek sanatın her dalından esinlenebilecek içeriklerin ortaya çıkması, konunun verimliliğı açısından katkı saėlamıřtır.

KAYNAKLAR

A) Kitap ve Kitap Bölümleri

AnaBritannica Genel Kültür Ansiklopedisi, Cilt 11-12, Ana Yayıncılık, Güzel Sanatlar Matbaası

Arslantepe Mehmet, 2015, Bir Film Çekmek, Kompozisyon, Senaryo, Kurgu, Umuttepe Yayınları, Kocaeli

Balkan Erhan A., 2005, Mimari Tasarımda Konsept, Bahçeşehir Üniveristesi Yayınları, İstanbul

Barnwell Jane, 2011, Film Yapımının Temelleri, Literatür Kitabevi, İstanbul

Bordwell David, 2008, Thompson Kristin, Film Sanatı, De ki Basım Yayım, Ankara

Bergan Ronald, 2006, Film, Görsel Rehberler, İnkilap Kitabevi, İstanbul

Brown Blain, Sinematografi Kuram ve Uygulama, Hill Yayın

Büyük Larousse, Sözlük ve Ansiklopedi, Milliyet Gazetecilik A.Ş.,

Candemir Abdülkadir, 2008, Video Kamera: Stüdyo Ortamları Ve Dış Çekimler, T.C Anadolu

Ching, Francis. D.K., 2011, İç Mekân Tasarımı Resimli, Yem Yayın 96, İstanbul

Ching, Francis. D.K., 2002, Mimarlık, Biçim, Mekân ve Düzen, YEM Yayınları, İstanbul

Hasol Doğan, 2010, Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü, Yem Yayın, İstanbul

İnceoğlu Mine, İnceoğlu Necati, Mimarlıkta Söylem, Kuram ve Uygulama, Tasarım Yayın Grubu

İzgi Utarit, 1999, Mimarlıkta Süreç, Kavramlar, İlişkiler, Yem Yayın, İstanbul

Kılıç Levent, 1995, Görüntü Estetiği, Kavram Yayınları

Kuban Doğan, 1998, Mimarlık Kavramları, Yem Yayın, İstanbul

Kıran Yrd. Doç. Aziz, Baytin Yrd. Doç. Dr. Çiğdem, 2002, Bina Bilgisine Giriş, Yıldız Teknik Üniversitesi Basım-Yayın Merkezi

Mascelli Joseph V., 2002, Çeviren: Gür, Hakan, Sinemanın 5 Temel Ögesi, İmge Kitabevi Yayınları, Ankara

- Millerson Gerald**, 2004, Televizyonda Yapım ve Yönetim, Tur-Gen Basım Dağıtım
- Millerson Gerald**, 2009, Televizyonda Yapım ve Yönetim, Tur-Gen Basım Dağıtım
- Monaco James**, 2008, Bir Film Nasıl Okunur?, Oğlak Yayıncılık, İstanbul
- Odabaşı Aslan Prof. Hatice**, 2002, Grafikte Temel Tasarım, Yorum Sanat Yayınları, İstanbul
- Onat Esen**, 1995, Mimarlık, Form ve Geometri, Yapı Endüstri Merkezi, Ankara,
- Onaran Prof. Dr. Jur. Alim Şerif**, 1986, Sinemaya Giriş, Filiz Kitabevi, İstanbul
- Öngören Mahmut Tali**, 1976, Televizyon Film Yapım Yöntemleri, Ankara Üniversitesi Basım Evi, Ankara
- Özer Prof. Dr. Bülent**, 2004, Kültür Sanat Mimarlık, Yapı Yayın-12
- Özön Nijat**, 2008, Sinema Sanatına Giriş, Agora Kitaplığı, İstanbul
- Özön, Nijat**, 1964, Sinema El Kitabı, Elif Kitabevi, İstanbul
- Rea Peter W, Irving David**, Çeviri: Selçuk Taylaner, Sinema Ve Videoda Kısa Film: 1.Cilt Yapım Öncesi, Es Yayınları
- Roth, Leland M.**, 2000, Mimarlığın Öyküsü, Kabalcı Yayınevi, İstanbul
- Sarıkavak, Namık Kemal**, 1997, Tipografinin Temelleri, Doruk Yayınları, Ankara
- Soygeniş Sema**, 2006, Mimarlık Düşünmek Düşlemek, Yem Yayın, İstanbul
- Spankie Ro**, 2012, İç Mimarlıkta İç Mekân Çizimi ve Sunumu, İç Mimarlık Temelleri 03, Literatür Yayınları, İstanbul
- Şenyapılı Önder**, 2003, Sinema ve Tasarım, Boyut Kitapları, İstanbul
- Taşcıoğlu Melike**, 2013 Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekân, Yem Yayın
- Türkçe Sözlük**, 1974, Türk Dil Kurumu Yayınları, Sayı 403, Bilgi Basımevi, Ankara
- Türkçe Sözlük**, 1992, Türk Dil Kurumu, Milliyet, İstanbul
- Vardar Doç. Dr. Bülent**, 2000, Sinema ve Televizyon Görüntüsünün Temel Öğeleri, Beta Basım, İstanbul
- Yapı Endüstri Merkezi**, Yayına hazırlayanlar; Şentürer Ayşe, Ural Şafak, Berber Özlem, Sönmez Uz Funda, 2008, Zaman-Mekân, Yem Yayın

B) Tez Kaynakları

Altuncu Damla, Restoran Bar İşlevi Kazandırılmış Tarihi Mekânlarda Yapay Aydınlatmayla Atmosfer Yaratma, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi / Fen Bilimleri Enstitüsü / İç Mimarlık Anasanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 2007, İstanbul

Bilir Sırmahan, Mekân Tasarımında Kavram Geliştirme Sürecine Analitik Bir Yaklaşım, Hacettepe Üniversitesi / Güzel Sanatlar Enstitüsü / İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi, 2013, Ankara

Çinici Ayşegül, Sinemada Sanat Yönetmenliği Ve Bunun Görsel Tasarıma Etkisi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sinema ve televizyon Ana Sanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 1996, İstanbul

Doğanca Mehtap, İç Mekân Tasarımında Görsel Etkileşimler, Mimar Sinan Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İç Mimarlık Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 2002, İstanbul

Ersezgin Yalçın, Sinema Sektöründe Kil ve Plastik Malzemeler İle Görsel Efekt Modelciliği, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Seramik Ana Sanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 2006, İzmir

Kahraman Mehmet Emin, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü/ Uygulamalı Sanatlar Anabilim Dalı / Grafik Eğitimi Bölümü, Reklam Ajanslarındaki Sanat Yönetmeninin Özelliklerinin Belirlenmesi ve Bir Taslak Program Önerisi, Doktora Tezi, 2012, Ankara

Köymen Erdem, Trakya Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü/ Mimarlık Ana Bilim Dalı/ Üç Boyutlu Animasyon Filmlerde Mimarlık, Yüksek Lisans Tezi, Edirne 2008

Önal Pınar, Metro Dolaşım Alanları İç Mekân Atmosferinin Algısal Bağlamda İrdelenmesi İstanbul Levent Metro İstasyonu Örneği, İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü / İç Mimari Anabilim Dalı İç Mimari Tasarım Programı Yüksek Lisans Tezi, 2014, İstanbul

Özkan, Ayşen, 2007 İç Mekân Tasarımı Kuram Ve Yöntemleri Işığında Günümüz Türk İç Mekân Tasarımcıları Ve Tasarım Anlayışlarına Bir Yaklaşım, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü / İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Ana Sanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Ankara

Uygan, Zeynep, Resim Sanatında Stilizasyon ve Deformasyon, Dokuz Eylül Üniversitesi / Eğitim Bilimleri Enstitüsü / Eğitim Bilimleri Bölümü / Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı / Resim-İş Öğretmenliği Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 2010,İzmir

Ülker Derya, Mekân Yanılsamasından Resim Yüzeyine Espas, Anadolu Üniversitesi / Güzel Sanatlar Enstitüsü / Resim Anasanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir

Ünal Serap, Yerli Ve Yabancı Geleneksel Stillerdeki Müstakil Konut Cephelerinde Sembolik Anlam, Gazi Üniversitesi / Fen Bilimleri Enstitüsü / Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 2008, Ankara

Yeğin, Emine Banu, 2011, Türk Sinemasında Sanat Yönetimi ve Annie Geelmuyden Pertan, Beykent Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü / Sinema Televizyon Anasanat Dalı / Sinema Televizyon Sanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul

Tansel Burak, Tiyatroda Dekor ve Kostüm Yöntemleri, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanatta Yeterlik Tezi, 1990, İstanbul

C) Dergi – Makale Kaynakları

Dora Elif Ayşe, 2000, Geçmişten Günümüze Mobilyanın Serüveni, Mobilya + Tekstil Dergisi, Boyut Yayın, Sayı 12-13

Perspective, The Journal Of The Art Director Guild, December 2012-January 2013

İNTERNET KAYNAKLARI

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

<http://galeri.mynet.com/doga-fotograflari/en-iyi-mimarlar-3438/54>

https://tr.wikipedia.org/wiki/Y%C4%B1ld%C4%B1zl%C4%B1_Gece

http://www.siir.gen.tr/siir/a/ahmet_muhip_dranas/fahriye_abla.htm

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

<https://www.icmimarlikdergisi.com/2017/06/21/ic-mekan-tasariminin-psikolojiye-etkisi-mimari-tasarima-gore-daha-fazla/>

<http://www.fosterandpartners.com/projects/free-university/>

<http://www.pixelstalk.net/1080p-hd-backgrounds-nature/>

https://www.architonic.com/en/project/omgeving-averbode-abbey/5102054?utm_content=bufferdbdfb&utm_medium=social&utm_source=facebook.com&utm_campaign=buffer

<http://www.archdaily.com/286223/superkilen-topotek-1-big-architects-superflex>

<http://www.landezine.com/index.php/2011/06/roombeek-the-brook-by-buro-sant-en-co-landscape-architecture/>

http://www.landezine.com/index.php/2014/07/harts-mill-surrounds-by-aspect-studios/02_aspect_hartsmillsurrounds_donbrice/

<http://www.dreamideamachine.com/en/?p=9424>

<http://izlekler.com/kamusal-alanda-sanat-uygulamalari-icin-bir-oneri-sanat-mediatorlugu/>

<http://www.arch2o.com/walk-water-floating-piers-installation-christo-jeanne-claude/>

<http://www.xtreme-photos.com/window-cave-puerto-rico.html>

<http://adorable-home.com/houses-and-apartments/contemporary-family-residence-28151/>

<http://www.architonic.com/ntsht/hole-lot-of-sense-smart-uses-for-perforated-facades-and-partitions/7000629>

<http://www.archdaily.com/485970/spring-joe-ho-design/>

<http://www.archdaily.com/438746/sjotorget-kindergarten-rotstein-arkitekter/>

<http://www.archdaily.com/194671/bbc-north-idsr/>

<http://www.thousandwonders.net/Guangzhou+Opera+House>

https://tr.wikipedia.org/wiki/Versay_Saray%C4%B1

<http://www.mimdap.org/?p=128404>

<http://www.designboom.com/architecture/karim-rashids-lotte-amoje-foodcapital-a-kaleidoscope-of-stimuli/>

<http://www.fotografcilikkursu.com.tr/fotograf-nedir-dunyadaki-ilk-fotograf/>

<http://skylinemedy.com/canon-video-kameralar/>

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

<http://www.nolm.us/tarihe-karisip-gitmeden-once-rusyanin-romantik-pencerelerinin-pesine-dusen-fotografci/>

<http://www.tdl.com.au/project/claremont-1/>

<http://www.archdaily.com/644410/town-house-in-antwerp-sculp-it>

<http://archisketchbook.com/post/30165919963/a21-architects-architects-own-home-and-studio>

<http://www.architonic.com/ntsht/an-open-and-shut-case-architecturally-creative-windows-and-doors/7000838>

<http://www.interiordesign.net/slideshows/detail/8002-big-ideas-schoolwork/>

<http://www.interiordesign.net/slideshows/detail/8002-big-ideas-schoolwork/>

<http://www.arkitera.com/soylesi/217/mimarla-calismanin-onemi-anlasildikca-mimari-fotografci-ile-calismanin-farki-ve-degeri-de-ortaya-cikiyor>

<http://www.gurkanakay.com/album/u-evi/>

<http://www.gurkanakay.com/album/itower/>

<http://bigumigu.com/haber/gokdelenler-uzerinden-cekilen-new-york-fotograflari/>

<http://t24.com.tr/foto-haber/su-yuzeyinin-altina-bir-bakis,4570>

<http://www.arkitera.com/haber/19483/2>

<http://www.arkitera.com/haber/19483/iki-binanin-arasindan-gokyuzune-bakmak>

http://mennoaden.com/room_portraits.html

<http://www.ctbuh.org/DesktopModules/DigArticle/Print.aspx?PortalId=0&ModuleId=5721&Article=204>

<http://hiconsumption.com/2014/09/urbio-magnetic-modular-wall-shelves/>

<http://nasilkolay.com/sanat-yonetmeni-ne-is-yapar>

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

<http://www.kameraarkasi.org/light/koordinasyon/sanatyonetmeni.html>

https://www.turkcebilgi.com/plastik_sanatlar

<http://bigumigu.com/haber/picasso-tablolarinin-3-boyutlu-grafiklere-donusumu/>

<http://bigumigu.com/haber/picasso-tablolarinin-3-boyutlu-grafiklere-donusumu/>

<http://bigumigu.com/haber/miyazaki-filmlerinin-kilit-esyalariyla-simetrik-afisler/>

<http://production.4filmmaking.com/cinematography7.html>

<http://mymodernmet.com/raymond-thi-composition-cam/>

<http://nasilkolay.com/sanat-yonetmeni-ne-is-yapar>

<https://sinekutuphane.wordpress.com/2015/05/25/sanat-yonetmeni-ne-is-yapar/>

<http://www.hollywoodreporter.com/news/oscar-see-how-an-old-755366>

<http://www.hollywoodreporter.com/news/isabelle-huppert-says-michael-cimino-never-got-heavens-gate-950485>

<http://www.hollywoodreporter.com/news/oscar-see-how-an-old-755366>

<http://www.littlemissarchitect.com/2014/03/grand-budapest-hotel-set-design-movie.html>

<https://carlsprague.com/film/grand-budapest-hotel-hotel-design/>

<http://teaone.net/furniture-design/3553-Furniture-Design-History.html>

http://www.setdecorators.org/?art=directors_chair_features&SHOW=directors_chair_joe_wright_AK

<http://www.filmandfurniture.com/2015/10/a-fitting-new-home-for-the-factory-work-bench-in-les-miserables/>

<http://www.filmandfurniture.com/2016/04/art-in-film/>

<https://a.wattpad.com/cover/21255020-352-k145036.jpg>

<https://www.postermanya.com/image/cache/data/Kategoriler/yesilcamposterleri/1/adi-le-nasit-poster-400x600.jpg>

<http://silverscreenmodes.com/oscar-costume-design-contenders-2016/>

<http://www.neonscope.com/Fashion/Accessories/514-travelling-in-style-with-luxury-luggage>

<http://www.pixarblog.de/filme/oben/the-art-of-up/>

<http://mathewjlefevre.com/maraineysk8.html>

<http://www.nydailynews.com/entertainment/oscar-picks-best-costume-design-gallery-1.34378?pmSlide=1.1704949>

<https://www.beautylish.com/a/vcjus/ve-neill-imats>

https://tr.wikipedia.org/wiki/I%C5%9F%C4%B1k_tekni%C4%9Fi

http://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%96zel_efekt

<http://trend.mynet.com/en-iyi-filmlerde-kullanilan-efekftler-hangi-programlar-ile-yapiliyor-1036002>

[https://en.wikipedia.org/wiki/300_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/300_(film))

<http://3stoogiez.com/2015/02/21-famous-movies-before-and-after-visual-effects-the-truth-behind-the-scenes/>

<http://culturacolectiva.com/la-magia-de-los-efectos-especiales-en-18-peliculas-y-series-de-tv/>

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

<https://mimaritasarimveelestiri.wordpress.com/2016/03/24/duygular-ve-mekânin-duyumsama-sureci/>

<http://www.mcescher.com/gallery/back-in-holland/relativity/>

<http://www.istanbulsanatevi.com/sanatcilar/soyadi-a/aivazovsky-ayvazovski-ivan-konstantinovich/ivan-konstantinovich-aivazovsky-yunanistanda-mehtap-10192/>

<http://medyaakademisi.com/medya-ve-sinema-sektorunde-isik-ekibi-ve-gorevleri.html>

<http://www.hfbk-dresden.de/en/studium/studiengaenge/fakultaet-2/theaterausstattung/theatermalerei/>

<http://www.aintitcool.com/node/67932>

<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/39/32/c2/3932c244cad2289bcad35c063604210.jpg>

https://www.buzzfeed.com/donnad/famous-miniature-movie-sets-that-will-blow-your-mind?utm_term=.vv2oZ5yLg&sub=2657133_1771315#.bnwNDRY5X

<http://ronnieyip.tumblr.com/page/16>

<http://www.arch2o.com/eggs-drop-sky-chile-art-eggccident-henk-hofstra/>

<http://www.sabah.com.tr/fotohaber/yasam/dunyaca-unlu-mimarilerin-farkli-acilardan-cekilmis-fotograflari/30>

<http://kot0.com/yapilarin-gormediginiz-hacimleri-sahne-arkasi/>

<http://kot0.com/yapilarin-gormediginiz-hacimleri-sahne-arkasi/>

<http://akademikperspektif.com/2015/05/13/masallardan-firlamis-25-gercek-mekân/>

<http://www.etstur.com/letsgo/icinden-sehirler-gecen-filmler-ve-icinden-filmler-gecen-sehirler/>

<http://kelebekgaleri.hurriyet.com.tr/galeridetay/79916/2368/4/kurt-seyit-ve-surayla-muhtesem-stpetersburg-gecesi>

<http://www.perasinema.com/filmlerdeki-muhtesem-evler/>

<https://www.istanbulife.com/uskudarmerkez/>

<http://www.theguideistanbul.com/article/best-neighborhood-restaurants>

<https://www.demilked.com/movie-still-locations-filmography-christopher-moloney/>

<https://www.demilked.com/movie-still-locations-filmography-christopher-moloney/>

<http://www.bursa.bel.tr/-lukus-hayat--bursa-da-sahnelendi/haber/6095/>

<http://roguehabits.com/artist-justin-bettman-channels-wes-anderson-in-his-pop-up-street-sets/>

<http://www.archdaily.com/544885/from-friends-to-frasier-13-famous-tv-shows-rendered-in-plan>

<http://www.home-designing.com/2013/03/floor-plans-of-homes-from-famous-tv-shows>

<http://www.firstinarchitecture.co.uk/architecture-presentation-board-tips/>

<http://housely.com/virtual-room-designers/>

http://www.mimarizm.com/haberler/yarinin-sehri-calatrava-nin-simdi-si_118071

http://www.mimarizm.com/haberler/yarinin-sehri-calatrava-nin-simdi-si_118071

https://tr.wikipedia.org/wiki/Sanal_ger%C3%A7eklik

http://www.archdaily.com/783677/4-ways-virtual-and-augmented-reality-will-revolutionize-the-way-we-practice-architecture?ad_medium=widget&ad_name=recommendation

https://www.youtube.com/channel/UCHOamFnnTyK5dT3jO_eXNxw

<http://campaignjr.com/v2/2017/03/30/samsungun-vr-basligi-ile-devekusu-da-ucuyor/>

<https://www.youtube.com/user/KnorrTurkiye/videos>

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

<http://www.imdb.com/title/tt0114709/mediaindex>

https://tr.wikipedia.org/wiki/Tom_ve_Jerry#/media/File:MouseTroublebook.jpg

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

<http://culturecheesemag.com/cheese-bites/cheese-lovers-film-boxtrolls>

<http://www.arkitera.com/haber/22233/animasyonlara-hayat-veren-mimarlik>

<http://www.manganimetr.com/2016/01/haber/ghibli-filmlerini-yasamak-icin-gidilecek-3-yer/>

<http://www.manganimetr.com/2016/01/haber/ghibli-filmlerini-yasamak-icin-gidilecek-3-yer/>

<http://www.themethodcase.com/john-lewis-the-bear-the-hare-the-making-of/>

<https://tr.pinterest.com/pin/310044755573297567>

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Senaryo#B.C3.B6l.C3.BCm>

<http://www.senaryoekibi.com/?pnum=15>

<http://www.heyuguys.com/the-pirates-in-an-adventure-with-scientists-set-visit-behind-the-scenes-video/the-pirates-in-an-adventure-with-scientists-behind-the-scenes/>

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Co%C4%9Frafya>

http://www.academia.edu/6232509/Mimari_Tasar%C4%B1m_Ba%C4%9Flam%C4%B1nda_Mimarl%C4%B1k_ve_Yer_%C4%B0li%C5%9Fkisi

<http://www.designboom.com/architecture/gilbartolome-architects-house-on-a-cliff-casa-del-acantilado-granada-spain-03-11-2016/>

https://www.buzzfeed.com/donnad/famous-miniature-movie-sets-that-will-blow-your-mind?utm_term=.dsjkZpr7Q#.cav83JPOM

<http://criterioncast.com/reviews/sean-reviews-roman-polanskis-tess-dual-format-review>

<https://www.premiumbeat.com/blog/scoring-great-film-locations-on-a-budget/>

<http://www.architecturaldigest.com/gallery/see-the-filming-locations-of-ghostbusters-independence-day-resurrection>

<http://v3.arkitera.com/g143-sinema-ve-mimarlik.html>

<http://v3.arkitera.com/g143-sinema-ve-mimarlik.html?year=&aID=2622>

<http://v3.arkitera.com/g143-sinema-ve-mimarlik.html?year=&aID=2624>

<Http://Www.Sinemaloji.Com/Dosya/Senay-Tanrivermis-Sinema-Ve-Mekan.Html>

<http://v3.arkitera.com/g143-sinema-ve-mimarlik.html?year=&aID=2623>

<http://www.masialux.com/blog/mimarlari-ve-mimarligi-konu-alan-10-film/>

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

<http://www.silentfilm.org/archive/safety-last>

<http://www.turksinemasi.com/turk-sinemasinda-iz-birakan-mekânlar/>

<http://www.sinefesto.com/kostumleriyle-odul-alan-15-sahane-film.html>

<http://www.telegraph.co.uk/culture/culturepicturegalleries/9742470/Les-Miserables-Behind-the-scenes-in-pictures.html?frame=2426795>

<http://www.filmandfurniture.com/2016/12/wall-coverings-passengers-spaceship-bar/>

<http://www.hollywoodreporter.com/lists/how-la-la-land-oscars-2017-noms-created-major-sets-974208/item/hail-caesar-set-design-974204>

<https://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%9Cslup>

<https://www.turkedebiyati.org/ustup-nedir-ustup-cesitleri-ve-ozellikleri/>

https://tr.wikipedia.org/wiki/Salvador_Dal%C3%AD

<http://federicobabina.com/>

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.58ba93e4c683b2.48465534

<http://www.ultraswank.net/interior/home-decor-1960s/>

<https://hiveminer.com/Tags/60s,magazin/Timeline>

<http://www.mimarimedya.com/barok-mimarisinin-karakteristik-ozellikleri-nelerdir/>

<https://blog.prontotour.com/dunyanin-en-iliginc-10-mimarisi/>

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

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

http://www.bauhaus.de/en/ausstellungen/sammlung/205_moebel/482

https://en.wikipedia.org/wiki/Art_Nouveau#/media/File:XDSC_7288-29-av-Rapp-paris-7.jpg

https://en.wikipedia.org/wiki/Art_Nouveau#/media/File:Fernand_dubois,_candelabro_tulipani,_1899_ca.,_bronz_ argentato.jpg

<http://www.architecturaldigest.com/story/great-gatsby-film-set-design-article>

<http://www.latimes.com/la-lh-great-gatsby-set-photos-20130510-photogallery.html>

<http://www.architecturaldigest.com/story/great-gatsby-film-set-design-article>

<http://www.architecturaldigest.com/story/great-gatsby-film-set-design-article>

<http://www.architecturaldigest.com/gallery/great-gatsby-film-set-design-slideshow#4>

<http://www.architecturaldigest.com/gallery/great-gatsby-film-set-design-slideshow#2>

<http://www.architecturaldigest.com/story/great-gatsby-film-set-design-article>

<http://www.architecturaldigest.com/gallery/great-gatsby-film-set-design-slideshow#6>

<http://www.latimes.com/la-lh-great-gatsby-set-photos-20130510-photogallery.html>

<http://www.architecturaldigest.com/story/great-gatsby-film-set-design-article>

<http://www.architecturaldigest.com/gallery/great-gatsby-film-set-design-slideshow#8>

<http://www.architecturaldigest.com/gallery/great-gatsby-film-set-design-slideshow#9>

<http://www.architecturaldigest.com/story/great-gatsby-film-set-design-article>

<http://www.thisiscolossal.com/2012/01/dissolving-figurative-sculptures-by-unmask/>

<http://all4desktop.com/4246173-beach.html>

<http://www.designcoholic.com/moda-tasarim/cicekli-ayakkabilar-michel-tcherevkoff.html>

<http://www.dezeen.com/2013/04/21/still-life-by-pjadad-petter-johansson-atelier-food/>

<http://willliddypaco.blogspot.com.tr/2010/10/ikea-baking-book-i-cant-bake-but-i-love.html>

<http://bigumigu.com/haber/objeleri-parcalayip-kategorilendiren-temizlik-sanati/>

<http://dontpaniconline.com/magazine/arts/human-tetris>

<http://tasarimhersey.com/jeppe-heindan-sokaklari-senlendiren-sosyal-banklar/>

<http://tasarimhersey.com/duvarlarin-derinliklerine-renkli-bir-yolculuk/>

<http://design-milk.com/colored-wooden-rugs-by-elisa-strozyk/>

<https://en.wikiarquitectura.com/building/the-iceberg-building/>

<http://www.architecturaldigest.com/gallery/best-of-frank-gehry-slideshow/all>

<http://www.archdaily.com/246075/cloud-house-mcbride-charles-ryan/>

<http://www.designboom.com/art/pixartprinting-sebastian-erras-lisbon-re-tale-storefronts-12-13-2016/>

<http://architizer.com/blog/6-movies-that-change-the-original-purpose-of-famous-buildings/>

<http://www.designboom.com/art/pixartprinting-sebastian-erras-lisbon-re-tale-storefronts-12-13-2016/>

<https://tr.wiktionary.org/wiki/konsept>

<https://www.kimbellart.org/collections/about>

<http://www.istanbul.net.tr/istanbul-rehberi/istanbul-muzeleri/istanbul-oyuncak-muzesi/142/4>

<http://especialyafrica.com/zurafali-otel>

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

<https://blog.prontotour.com/sherlock-holmesin-izinde-londra-turu/>

<http://www.campaigntr.com/haber/yeni-zelandada-the-hobbit-cilginligi>

<http://bigumigu.com/haber/kusbakisi-organize-fotograf-akimi-markalara-ilham-verebilir/>

<http://minimiam.com/artworks/>

<http://www.nytimes.com/2012/01/01/movies/awardsseason/inside-the-production-design-of-hugo.html>

<http://www.lucatranchino.com/cabret-gallery.html>

<http://rebloggy.com/post/illustration-art-film-hayao-miyazaki-anime-spirited-away-painting-design-animati/79371175473>

<http://bigumigu.com/haber/pantone-2017nin-rengini-greenery-olarak-belirledi/>

<http://bigumigu.com/haber/pantone-2017nin-rengini-greenery-olarak-belirledi/>

<http://bigumigu.com/haber/londranin-kalbinde-bir-ev-icine-gizlenmis-bahce/>

<http://bigumigu.com/haber/londranin-kalbinde-bir-ev-icine-gizlenmis-bahce/>

<http://kot0.com/state-of-playden-kagittan-yapilmis-bir-video-oyunu-lumino-city/>

<http://www.dailymail.co.uk/femail/article-3979180/Is-Oscar-worthy-Christmas-advert-H-M-release-FOUR-MINUTE-long-festive-commercial-starring-Adrien-Brody-directed-Wes-Anderson.html>

<http://www.yellowtrace.com.au/wes-anderson-christmas-short-film-h-m/>

<http://www.anneseibel.com/production-designer/midnight-in-paris.html>

<http://www.fubiz.net/en/2017/02/03/best-pictures-from-la-la-land-set-2/>

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5922765731e2f1.05010974

<http://www.milliyetsanat.com/haberler/plastik-sanatlar/kinderspelen-cocuk-oyunlari/3739>

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5922765731e2f1.05010974

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.592268eb952009.75608180

https://www.dezeen.com/2016/07/07/es-devlin-louis-vutton-nicolas-ghesquiere-catwalk-cruise-collection-oscar-niemeyer-museum-rio-brazil/#disqus_thread

<http://www.defuzemag.co.uk/louis-vuitton-cruise-2017-collection/>

https://www.dezeen.com/2016/07/07/es-devlin-louis-vutton-nicolas-ghesquiere-catwalk-cruise-collection-oscar-niemeyer-museum-rio-brazil/#disqus_thread

https://www.dezeen.com/2016/07/07/es-devlin-louis-vutton-nicolas-ghesquiere-catwalk-cruise-collection-oscar-niemeyer-museum-rio-brazil/#disqus_thread

<http://www.defuzemag.co.uk/louis-vuitton-cruise-2017-collection/>

<http://www.boredpanda.com/mesmerizing-fields-of-blue-flowers-in-hitashi-seaside-park-in-japan/>

<https://www.architectural-review.com/buildings>

ÖZGEÇMİŞ

Ezgi Yüksel 15.05.1984 İstanbul doğumludur. Ortaokul ve Lise Eğitimini *Devlet Parasız ve Yatılı Eğitim* olarak *Çamlıca Kız Lisesi*'nde, Lisans Eğitimini *Yıldız Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü*'nde tamamlamıştır. Sanata olan ilgisi ile birlikte *Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü İç Mimarlık Ana Bilim Dalı*'nda başlamış olduğu Yüksek Lisans Eğitimi, mesleki birikimi için büyük önem taşımıştır.

Bu süreç içerisinde çeşitli seminer, konferans, sergi, atölye katılımları, yazılı ve görsel yayın araştırmaları ile çalışmalarını desteklemek üzere gelişim göstermiştir. Üniversite bünyesinde yurt içi ve yurt dışı workshoplarda yer alarak, aydınlatma, doğal taş, mobilya, oyun tasarımı üzerine çalışmalarda bulunmuştur. Tez çalışmasını desteklemek, yerinde bilgi edinerek doğru gözlemlerde bulunabilmek üzere yapım öncesi ve sonrası dekor hazırlıklarına yönelik çalışmalarda bulunmuş, dizi, reklam ve kısa filmde sanat asistanı olarak görev almıştır. Aynı zamanda mimari ofis bünyesinde de çalışmalarına devam etmiştir.

Şiiri, resmi, müziği sevmekte, sahne sanatlarına ilgi duymaktadır. Tüm sanatsal faaliyetlerin gerek kişisel gerek mesleki açıdan besleyici olduğuna inanmakta, edindiklerini yaşama katmak üzere özen göstermektedir.

Dileği; mesleğinin barındırdığı bilgi, beceri, deneyim ve birikimleri, yeni projelere aktarabilmek, mimarlığın çok yönlülüğünü çağdaş ve üretici fikirlerle ileriye taşıyarak, bu yönde mesleki çalışmalarını sürdürmektir.

