

**SİNEMA VE MİMARLIK ARAKESİTİNDE SİNEMATOGRAFİK
MEKÂNIN ANALİZİ VE ALTERNATİF ÜRETİMLERİ;
HITCHCOCK, KUBRICK VE ANDERSON SİNEMASI**

PERVİM KARABEĞ

**TEMMUZ 2024
DİYARBAKIR**

DİCLE ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**SİNEMA VE MİMARLIK ARAKESİTİNDE SİNEMATOGRAFİK
MEKÂNIN ANALİZİ VE ALTERNATİF ÜRETİMLERİ;
HITCHCOCK, KUBRICK VE ANDERSON SİNEMASI**



PERVİM KARABEĞ

DİCLE ÜNİVERSİTESİ LİSANSÜSTÜ EĞİTİM-ÖĞRETİM VE SINAV
YÖNETMELİĞİNİN BİR PARÇASI OLARAK
MİMARLIK ANA BİLİM DALINDA
YÜKSEK LİSANS TEZİ
OLARAK HAZIRLANMIŞTIR

TEMMUZ 2024

DİYARBAKIR

**SİNEMA VE MİMARLIK ARAKESİTİNDE SİNEMATOGRAFİK
MEKÂNIN ANALİZİ VE ALTERNATİF ÜRETİMLERİ;
HITCHCOCK, KUBRICK VE ANDERSON SİNEMASI**

Pervim KARABEĞ tarafından Dicle Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin bir parçası olarak hazırlanan bu çalışma, aşağıda bilgileri yazılı jüri üyeleri tarafından değerlendirilerek **Mimarlık Ana Bilim Dalı'nda Yüksek Lisans Tezi** olarak kabul edilmiştir.

Prof. Dr. Neslihan DALKILIÇ
Müdür, **Fen Bilimleri Enstitüsü**

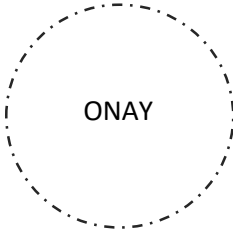
Prof. Dr. F. Demet AYKAL
Danışman, **Mimarlık Bölümü,**
Dicle Üniversitesi

Sınav Jürisi:

Prof. Dr. F. Demet AYKAL (*, **)
Mimarlık Bölümü, Dicle Üniversitesi

Prof. Dr. Filiz TAVŞAN
Mimarlık Bölümü, Karadeniz Teknik Üniversitesi

Doç. Dr. Canan KOÇ
Mimarlık Bölümü, Dicle Üniversitesi



Savunma Tarihi: 27 / 06 / 2024

(*) Jüri Başkanı.

(**) Tez Danışmanı.

Sevgili Anneme ve kedimiz Noriko'ya...

Dicle Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırlanan bu tez çalışmasında yer alan tüm bilgilerin akademik kurallara ve etik ilkelere uygun olarak elde edildiğini ve sunulduğunu beyan ederim. Ayrıca, bahse konu bu kural ve ilkelerin gerektirdiği üzere, bu çalışmada özgün olmayan tüm bilimsel içerikleri kurallara uygun biçimde alıntılıyıp kaynak gösterdiğimi beyan ederim. Beyanımınla çelişen herhangi bir delil bulunduğu takdirde tüm sorumluluğu üstleneceğimi kabul ederim.

Ad, Soyad: Pervim KARABEĞ

İmza:

TEŞEKKÜR

Başta danışmanım Sayın Prof. Dr. F. Demet AYKAL'a çalışmanın tüm aşamalarında gösterdiği destek ve sabırdan dolayı çok teşekkür ederim. Jüri üyelerime de bu tezin daha nitelikli bir hale gelmesi için yaptıkları eleştiri ve önerileri için teşekkür ederim. Ayrıca eğitim hayatım boyunca bende emeği geçen bütün öğretmenlerime teşekkürlerimi ve saygılarımı sunuyorum. Çalışmada analizi yapılan filmlerden Psycho, Rear Window ve The Shining filmlerinin okumalarından yararlandığım Mehmet SİNDEL'e ayrıca teşekkür ederim.

Tez sürecim boyunca bana gerekli anlayışı gösteren başta şefim Mesut ATASOY olmak üzere tüm iş arkadaşlarıma, lisans mezuniyetime benden daha çok sevinen dostum ve arkadaşım Gülistan İKTO'ya, hep yirmi üç yaşında, en değerli dostum Zerin İKTO'ya, uzakta olsalar dahi desteklerini hissettiğim yeğenlerim Miray BAŞAKÇI ve Dilan BAŞAKÇI'ya, en önemlisi, bütün eğitim hayatım boyunca yanımda olan başta sevgili annem Faika KARABEĞ, ağabeyim Emre KARABEĞ ve ablam Şükran KARABEĞ olmak üzere isimlerini sayamadığım tüm aileme, arkadaşlarıma ve sevdiklerime teşekkür ederim. Son olarak tezde emeği geçen, bu zorlu süreç boyunca her zaman yanımda olan ve desteklerini hissettiğim kişilere teşekkürlerimi sunuyorum.

Her şeye rağmen öğrenmekten ve üretmekten vazgeçmeyenlere...

İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vi
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	viii
TABLolar LİSTESİ.....	xiv
EKLER LİSTESİ.....	xvi
ÖZET.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
1. GİRİŞ.....	1
1.1 Çalışmanın Problemi.....	2
1.2 Çalışmanın Amacı ve Önemi.....	3
1.3 Çalışmanın Sınırlılıkları.....	4
1.4 Çalışmanın Yöntemi.....	5
2. KAYNAK ÖZETLERİ.....	7
3. SİNEMA VE MİMARLIK ETKİLEŞİMİ.....	12
3.1 Sinema ve Mimarlığın Mekân Tasarımında Kullandığı Ortak Tasarım Araçları.....	13
3.1.1 Renk.....	14
3.1.2 Işık-Gölge.....	17
3.1.3 Doku-Biçim.....	19
3.1.4 Hareket-Deneyim.....	21
3.1.5 Zaman-Mekân.....	23
3.1.6 Montaj-Kurgu.....	24
3.1.7 Kadraj-Çerçeve.....	28
3.1.8 Senaryo-Storyboard.....	29
3.2 Sinema ve Mimarlığın Üretim Aşamalarının İncelenmesi.....	31
3.3 Bölüm Sonu Değerlendirmesi.....	33

4. SİNEMA VE MİMARLIKTAKİ MEKÂN.....	34
4.1 Mekânın Kavramsal İncelenmesi.....	34
4.1.1 Sinemada Mekân.....	35
4.1.2 Mimarlıkta Mekân.....	36
4.2 Sinematografik Mekân ve Üretimi.....	37
4.2.1 Mevcut Mekânın Üretimi.....	38
4.2.2 Kurgusal Mekân Üretimi.....	39
4.3 Sinemada Mekânın Kullanım Ölçeği.....	43
4.3.1 Mekanın Fon Olarak Kullanımı.....	43
4.3.2 Mekanın Tamamlayıcı Eleman Olarak Kullanımı.....	45
4.3.3 Mekanın Asıl Eleman Olarak Kullanımı.....	46
5. SİNEMATOGRAFİK MEKÂNIN ANALİZİ; HITCHCOCK, KUBRICK VE ANDERSON SİNEMASI.....	47
5.1 Alfred Hitchcock Sinematografisi.....	47
5.1.1 Rear Window (1954).....	49
5.1.2 Psycho (1960).....	62
5.2 Stanley Kubrick Sinematografisi.....	76
5.2.1 2001; A Space Odyssey (1968).....	77
5.2.2 The Shining (1980).....	96
5.3 Wes Anderson Sinematografisi.....	111
5.3.1 The Grand Budapest Hotel (2014).....	112
5.3.2 The French Dispatch (2021).....	125
6. SİNEMATOGRAFİK MEKÂNIN ALTERNATİF ÜRETİMLERİ.....	137
6.1 Rear Window (Alfred Hitchcock, 1954) Dış Mekân Örnekleri.....	137
6.2 Rear Window (Alfred Hitchcock, 1954) İç Mekân Örnekleri.....	139
6.3 Psycho (Alfred Hitchcock, 1960) Dış Mekân Örnekleri.....	140
6.4 Psycho (Alfred Hitchcock, 1960) İç Mekân Örnekleri.....	142

6.5 2001: A Space Odyssey (Stanley Kubrick, 1968) Dış Mekân Örnekleri.....	143
6.6 2001: A Space Odyssey (Stanley Kubrick, 1968) İç Mekân Örnekleri.....	144
6.7 The Shining (Stanley Kubrick, 1980) Dış Mekân Örnekleri.....	146
6.8 The Shining (Stanley Kubrick, 1980) İç Mekân Örnekleri.....	147
6.9 The Grand Budapest Hotel (Wes Anderson, 2014) Dış Mekân Örnekleri....	149
6.10 The Grand Budapest Hotel (Wes Anderson, 2014) İç Mekân Örnekleri....	150
6.11 The French Dispatch (Wes Anderson, 2021) Dış Mekân Örnekleri.....	152
6.12 The French Dispatch (Wes Anderson, 2021) İç Mekân Örnekleri.....	153
7. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	156
KAYNAKLAR.....	164
EKLER.....	171
ÖZGEÇMİŞ.....	195

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 3.1 Todo sobre mi madre (Annem Hakkında Her Şey) (solda), Hable con ella (Konuş Onunla) (sağda)	16
Şekil 3.2 Dolor y gloria (Acı ve Zafer)	17
Şekil 3.3 Casa Gálvez (solda), Cuadra San Cristóbal (sağda), Luis Barragán.....	17
Şekil 3.4 Casa Gilardi, Luis Barragán	18
Şekil 3.5 The Godfather (Baba) filminde ışık kullanımı	19
Şekil 3.6 Citizen Kane (Yurttaş Kane).....	19
Şekil 3.7 Church of the Light, Tadao Ando (solda), Rochamp Şapeli, Le Corbusier (sağda).....	20
Şekil 3.8 Sinemada doğal ve yapay doku örnekleri; The Fall.....	20
Şekil 3.9 Mimaride doku ve biçim örnekleri: Kapı ve pencere detayları (solda), ahşap strüktür (sağda).....	21
Şekil 3.10 İç mekânda doku ve biçim ögesi; Poor Things.....	22
Şekil 3.11 Woman Jumping, 1887 Eadweard J. Muybridge.....	23
Şekil 3.12 Yan yana durma (juxtaposition) örneği.....	26
Şekil 3.13 ‘Kuleşov Deneyi’ örneği.....	27
Şekil 3.14 Üst üste örtüşme örnekleri.....	28
Şekil 3.15 Parc de La Villette, Bernard Tschumi.....	28
Şekil 3.16 Sinematografik mekânı sınırlayan öğeler: pencere ve kapı, Roma, Alfonso Cuarón, 2018.....	29
Şekil 3.17 Villa Savoye, Le Corbusier, 1931.....	29
Şekil 3.18 George Lucas ekibinin storyboard çalışmalarını düzeltirken.....	31
Şekil 3.19 Parazit filminden sahneler ve sahneye ait storyboardlar.....	31
Şekil 3.20 Sinema ve mimarlığın tasarım aşamaları.....	32
Şekil 4.1 Dogville.....	37
Şekil 4.2 L’arrive d’un train a la Ciutat.....	39
Şekil 4.3 Eyfel Kulesi ve Louvre Müzesi.....	40
Şekil 4.4 Le Voyage dans la lune (Aya Seyahat).....	42
Şekil 4.5 Park ailesinin evi (solda), Kim ailesinin evi (sağda).....	42
Şekil 4.6 Metropolis, Fritz Lang, 1927.....	43
Şekil 4.7 Inception, Christopher Nolan, 2010.....	43

Şekil 4.8 Blade Runner 2049 filminde kent ve kırsal mekân.....	44
Şekil 4.9 Lost in Translation, Sofia Coppola, 2003.....	45
Şekil 4.10 Psycho, Alfred Hitchcock, 1960.....	46
Şekil 4.11 Truman Show, Peter Weir, 1998.....	47
Şekil 4.12 The Grand Budapest Hotel, Wes Anderson, 2014.....	47
Şekil 5.1 Rear Window film afişi ve filme ait genel bilgiler.....	51
Şekil 5.2 Rear Window filminin açılış ve kapanış sahneleri.....	52
Şekil 5.3 Apartman sakinlerinin gündelik hayatları ve onları gözetleyen Jefferies....	52
Şekil 5.4 Apartman sakinleri, Jefferies ve bakıcısı Stella.....	53
Şekil 5.5 Jeff ve Lisa; apartman sakinlerinin akşam rutinleri.....	53
Şekil 5.6 Lisa ve Jefferies Mr. Thorwald'ı gözetlerken.....	54
Şekil 5.7 Jefferies Mr. Thorwald hakkındaki şüphelerini Dedektif Doyle'a anlatır....	54
Şekil 5.8 Jefferies ve Lisa şüpheleri konusunda Dedektif Doyle'u ikna etmeye çalışır	55
Şekil 5.9 Köpek avluda ölü bulunur.....	55
Şekil 5.10 Jefferies Mr. Thorwald'a not yazar.....	56
Şekil 5.11 Mr. Thorwald'ın dairesine giren Lisa yakalanır, Jefferies'in kimliği açığa çıkar.....	56
Şekil 5.12 Mr. Thorwald Jefferies'i pencereden aşağı atar.....	57
Şekil 5.13 Apartman sakinleri, ikinci bacağı da kırılan Jefferies ve sevgilisi Lisa.....	57
Şekil 5.14 Jeff'in penceresinden apartman daireleri, gündüz.....	58
Şekil 5.15 Apartman daireleri, akşam.....	59
Şekil 5.16 Rear Window film setinin planları.....	59
Şekil 5.17 Rear Window film setinin kesiti.....	60
Şekil 5.18 Psycho film afişi ve filme ait genel bilgiler.....	64
Şekil 5.19 Marion parayı alıp kaçmaya karar verir.....	65
Şekil 5.20 Marion'un polisten kaçıp arabasını değiştirir.....	65
Şekil 5.21 Marion Bates Motel'e gelir.....	66
Şekil 5.22 Norman ve Marion sohbet ederler.....	66
Şekil 5.23 Norman duştaki Marion'u gözetler.....	67
Şekil 5.24 Marion duştayken öldürülür.....	67
Şekil 5.25 Norman duştaki izleri siler ve cesedi arabaya taşır.....	68
Şekil 5.26 Arbogast Bates Motel'e gelip Norman'ı sorgular.....	68
Şekil 5.27 Dedektif Arbogast öldürülür.....	69

Şekil 5.28 Sam ve Lila Bates Motel’e gitmeye karar verirler.....	69
Şekil 5.29 Sam ve Lila Bates Motel’e çift olarak gelirler.....	70
Şekil 5.30 Sam ve Lila, Bates evine girebilmek için plan yaparlar.....	70
Şekil 5.31 Sam Norman’ı oyalarken Lila Bates evinde odaları arar.....	71
Şekil 5.32 Lila bodrum katta Norman’ın annesinin cesedi ile karşılaşır.....	71
Şekil 5.33 Annesinin kılığına girip cinayet işleyen Norman sonunda yakalanır.....	72
Şekil 5.34 Edward Hopper’ın ‘House by the Railroad’ adlı tablosu (solda), Bates evi (sağda).....	72
Şekil 5.35 Bates evi ve motel.....	73
Şekil 5.36 Bates Motel planı (solda), Bates Evi planı (sağda).....	74
Şekil 5.37 2001: A Space Odyssey film afişi ve filme ait genel bilgiler.....	80
Şekil 5.38 Maymunun aleti keşfi.....	88
Şekil 5.39 Uydu (solda), Space Station V (sağda).....	81
Şekil 5.40 Discovery XD-1 (solda), aracın içinde spor yapan Frank Poole (sağda)....	81
Şekil 5.41 Discovery XD-1 ve EvaPOD karşı karşıyadır (solda), Bowman Hall’in hafıza kartlarını söker (sağda).....	82
Şekil 5.42 Jüpiter yolculuğundaki ışık hüzmeleri.....	82
Şekil 5.43 Yatakta ölmek üzereyken cenine dönüşen Bowman (solda), Dünya’ya bakan çocuk (sağda).....	83
Şekil 5.44 Orion III Uzay Aracı.....	84
Şekil 5.45 Space Station V.....	85
Şekil 5.46 Aries IB.....	85
Şekil 5.47 Ay otobüsü.....	86
Şekil 5.48 Discovery XD-1.....	86
Şekil 5.49 EvaPOD.....	87
Şekil 5.50 Yüz ve ses tanıma sistemi (solda), görüntülü konuşma kabini (sağda).....	88
Şekil 5.51 Discovery XD-1’de asansör (solda), lobi (sağda).....	88
Şekil 5.52 Discovery XD-1 iç mekân.....	89
Şekil 5.53 Bowman ve Poole yemek yerken (solda), Poole güneşlenirken (sağda)....	89
Şekil 5.54 “Humanzoo” zaman akış diyagramı.....	90
Şekil 5.55 "Humanzoo".....	90
Şekil 5.56 Bowman ve monolit.....	91

Şekil 5.57 Filmde kullanılan Oliver Mourgue tasarımı Djinn sandalyesi ve Eero Saarinen tasarımı Tulip masa.....	92
Şekil 5.58 Dr. Heywood Floyd konferans salonunda (solda), Geoffrey Harcourt tasarımı Lounge Chair (sağda).....	92
Şekil 5.59 The Shining film afişi ve filme ait genel bilgiler.....	98
Şekil 5.60 Jack'ın iş görüşmesi (sağda).....	99
Şekil 5.61 Danny ve annesi Wendy ile kendi evlerinde.....	99
Şekil 5.62 Torrance ailesine Overlook Hotel tanıtılırken.....	100
Şekil 5.63 Torrance ailesinin dairesi (solda) ve Golden Room (sağda).....	100
Şekil 5.64 Dick Hallorann Wendy ve Danny 'e depo ve kileri gezdirir.....	100
Şekil 5.65 Torrance ailesi tüm oteli evleri gibi kullanır.....	101
Şekil 5.66 Torrance ailesi tüm oteli evleri gibi kullanır.....	101
Şekil 5.67 Overlook Hotel (solda), Wendy mutfakta (sağda).....	102
Şekil 5.68 Jack salonda daktilo başında yazı yazar.....	102
Şekil 5.69 Otelin bahçesinde Wendy ve Danny (solda) Colorado Salonu'nda Jack (sağda).....	102
Şekil 5.70 Danny bisikletiyle gezerken öldürülen kızları görür.....	103
Şekil 5.71 Torrance dairesinde Jack ve Danny.....	103
Şekil 5.72 Colorado Salonu'nda Jack, Wendy ve Danny.....	104
Şekil 5.73 Jack Golden Room'da.....	104
Şekil 5.74 Jack Wendy'e saldırırken.....	105
Şekil 5.75 Danny kapıya 'Redrum' yazar (tersten okunuşu Murder).....	106
Şekil 5.76 Jack baltayla Wendy'e saldırırken.....	106
Şekil 5.77 Labirente giren Danny (solda), donarak ölen Jack (sağda).....	107
Şekil 5.78 Overlook Oteli 4 Temmuz Balosu'nu gösteren fotoğraf.....	107
Şekil 5.79 Overlook Oteli (solda), Timberline Lodge Oteli (sağda).....	108
Şekil 5.80 Overlook Oteli, iç mekân (solda), Ahwahnee Oteli (sağda).....	108
Şekil 5.81 Overlook Otel giriş kat planı.....	109
Şekil 5.82 The Grand Budapest Hotel film afişi ve filme ait genel bilgiler.....	114
Şekil 5.83 The Grand Budapest Hotel kitabının yazarının olduğu mezarlık (solda), kitabın yazarı (sağda).....	115
Şekil 5.84 Bekleme salonunda Zero Mustafa (solda) Zero Mustafa ve yazar yemek salonunda (sağda).....	115

Şekil 5.85 M. Gustave ve Madam D (solda) asansör içinde görevlilerle birlikte Madam D. ve M. Gustave (sağda).....	116
Şekil 5.86 Zero Mustafa ve M. Gustave Madam D.'nin cenazesine giderken (solda) Madam D.'nin cenazesi (sağda).....	116
Şekil 5.87 Zero Mustafa mektubu okurken (solda) M. Gustave (sağda).....	117
Şekil 5.88 Zero Mustafa ve M. Gustave peşlerindeki adamdan kaçarken.....	117
Şekil 5.89 M. Gustave ve Zero Mustafa kilisede saklanırlar.....	118
Şekil 5.90 Zero Mustafa ve M. Gustave işgal altındaki otelde.....	118
Şekil 5.91 Otelin yeni sahibi M. Gustave (solda) Zero Mustafa ve Agatha evlenirken (sağda).....	119
Şekil 5.92 Yazar (solda) okuyucu (sağda).....	119
Şekil 5.93 Sırasıyla 1968 ve 1932 yıllarında otel.....	120
Şekil 5.94 The Grand Budapest Hotel'e ait çizimler.....	121
Şekil 5.95 Resepsiyon (solda) bekleme salonu (sağda).....	121
Şekil 5.96 Hamam bölümleri.....	122
Şekil 5.97 Resim atölyesi (solda) yemek salonu (sağda).....	122
Şekil 5.98 The French Dispatch film afişi ve filme ait genel bilgiler.....	127
Şekil 5.99 Derginin kurucusu ve editörü Arthur Howitzer.....	128
Şekil 5.100 Alışveriş merkezinin yapıldığı inşaat alanı.....	128
Şekil 5.101 Herbsaint Sazerac trende.....	129
Şekil 5.102 Ressam olan mahkûm Moses Rosenthaler.....	129
Şekil 5.103 Moses Rosenthaler'ın freski.....	130
Şekil 5.104 Öğrenci ve yönetici tartışmalarının kumara dönüşmesi.....	130
Şekil 5.105 Öğrenci ve polis çatışması.....	131
Şekil 5.106 Komiserin oğlu Gigi'nin kaçırılması.....	131
Şekil 5.107 Şoför Gigi'yi kaçırırken polis peşlerinden kovalar.....	131
Şekil 5.108 Dergi editörü Arthur Howitzer'in ölümü.....	132
Şekil 5.109 Matbaa (solda) dergi binası (sağda).....	132
Şekil 5.110 Dergi binası (solda) Mon Oncle (sağda).....	133
Şekil 5.111 Dergi binası iç mekânları J. K. l. Berensen'nin odası (solda) Herbsaint Sazerac'ın odası (sağda).....	133
Şekil 5.112 Dergi binası iç mekânları: Lucinda Krementz'in odası (solda) Roebuck Wright'ın odası (sağda).....	134

Şekil 5.113 Hapishane iç mekânı.....	135
--------------------------------------	-----



TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1.1 Tez kapsamında seçilen yönetmenler ve filmleri.....	5
Tablo 3.1 Sinema ve mimarlığın yöntemsel benzerliği.....	33
Tablo 5.1 Rear Window filminin temel tasarım araçlarına göre analizi.....	60
Tablo 5.2 Psycho filminin temel tasarım araçlarına göre analizi.....	75
Tablo 5.3 2001: A Space Odyssey filminin temel tasarım araçlarına göre analizi.....	93
Tablo 5.4 The Shining filminin temel tasarım araçlarına göre analizi.....	109
Tablo 5.5 The Grand Budapest Hotel filminin temel tasarım araçlarına göre analizi.....	123
Tablo 5.6 The French Dispatch filminin temel tasarım araçlarına göre analizi.....	135
Tablo 6.1 Rear Window filminin dış mekan referans görseli ve yapay zeka aracılığıyla üretilen alternatif üretimleri.....	139
Tablo 6.2 Rear Window filminin iç mekan referans görseli ve yapay zeka aracılığıyla üretilen alternatif üretimleri.....	141
Tablo 6.3 Psycho filminin dış mekan referans görseli ve yapay zeka aracılığıyla üretilen alternatif üretimleri.....	143
Tablo 6.4 Psycho filminin iç mekan referans görseli ve yapay zeka aracılığıyla üretilen alternatif üretimleri.....	144
Tablo 6.5 2001: A Space Odyssey filminin dış mekan referans görseli ve yapay zeka aracılığıyla üretilen alternatif üretimleri.....	145
Tablo 6.6 2001: A Space Odyssey filminin iç mekan referans görseli ve yapay zeka aracılığıyla üretilen alternatif üretimleri.....	147
Tablo 6.7 The Shining filminin dış mekan referans görseli ve yapay zeka aracılığıyla üretilen alternatif üretimleri.....	148
Tablo 6.8 The Shining filminin iç mekan referans görseli ve yapay zeka aracılığıyla üretilen alternatif üretimleri.....	150
Tablo 6.9 The Grand Budapest Hotel filminin dış mekan referans görseli ve yapay zeka aracılığıyla üretilen alternatif üretimleri.....	151
Tablo 6.10 The Grand Budapest Hotel filminin iç mekan referans görseli ve yapay zeka aracılığıyla üretilen alternatif üretimleri.....	153
Tablo 6.11 The French Dispatch filminin dış mekan referans görseli ve yapay zeka aracılığıyla üretilen alternatif üretimleri.....	154

Tablo 6.12 The French Dispatch filminin iç mekan referans görseli ve yapay zekâ aracılığıyla üretilen alternatif üretimleri.....	156
Tablo 7.1 Çalışmada analiz edilen filmlerin tasarım özelliklerinin karşılaştırılması.	161
Tablo 7.2 Çalışmada analiz edilen filmlerin tasarım özelliklerinin karşılaştırılması.	165



EKLER LİSTESİ

Ek 1: Rear Window Zaman Akışı	171
Ek 2: Psycho Zaman Akışı.....	175
Ek 3: 2001: A Space Odyssey Zaman Akışı	178
Ek 4: The Shining Zaman Akışı.....	183
Ek 5: The Grand Budapest Hotel Zaman Akışı	187
Ek 6: The French Dispatch Zaman Akışı.....	191



ÖZET

SİNEMA VE MİMARLIK ARAKESİTİNDE SİNEMATOGRAFİK MEKÂNIN ANALİZİ VE ALTERNATİF ÜRETİMLERİ; HITCHCOCK, KUBRICK VE ANDERSON SİNEMASI

KARABEĞ, Pervim

Yüksek Lisans, Mimarlık Bölümü

Danışman: Prof. Dr. F. Demet AYKAL

Temmuz 2024, 214 sayfa

Yedinci sanat olarak sinema var olduğu günden bu yana mimarlık ile dinamik bir ilişki halindedir. Çalışmada bu ilişki irdelenirken temel olarak sinema ve mimarlığın ortak paydası olan mekân ele alınmıştır. Bu iki disiplinin ortak temel tasarım araçlarının kullanım biçimleri ve üretim aşamaları örneklerle karşılaştırılarak irdelenmiştir. Öncelikle mekân kavramsal olarak incelenmiş daha sonra gerçek ve kurgusal olmak üzere mekân türleri ve mekânın sinemada kullanım ölçüğü; renk, ışık, doku, biçim gibi mekânsal özelliklerin film anlatısına, hikâyenin ve karakterlerin gelişimine katkısı bağlamında incelenmiştir. Filmlerinde mekân tasarımına önem veren film anlatısında mekânı etkili bir biçimde kullanan karakteristik bir sinematografiye sahip üç yönetmen ve her birine ait ikişer film seçilmiştir. Bunlar; Alfred Hitchcock (Rear Window ve Psycho), Stanley Kubrick (2001; A Space Odyssey ve The Shining) ve Wes Anderson (The Grand Budapest Hotel ve The French Dispatch) olmak üzere üç auteur yönetmendir. İlk olarak bu filmlerin zaman akış tabloları detaylı biçimde elde edildikten sonra bu tablolar ek bölümünde verilmiştir. Daha sonra yönetmenlerin sinematografileri aktarılmış daha sonra seçilen filmler sosyolojik açıdan incelenmiş ve detaylı mekân analizleri filmlerde kullanılan renk, ışık-gölge, doku-biçim, hareket-deneyim, zaman-mekân, montaj-kurgu, kadraj-çerçeve ve senaryo-storyboard başlıkları altında filmlerden alınan görseller üzerinden niteliksel olarak incelenmiştir. Bu analizlerde yönetmenlerin röportajlarından, bu konudaki akademik çalışmalardan ve film okumalarından yararlanılmıştır. Son olarak analizler sonucunda elde edilen verilerle yönetmenlerin mekânsal tasarım karakterlerini yansıtan alternatif mekânlar, Midjourney adlı yapay zekâ programı aracılığıyla deneysel olarak üretilmiştir. Sonuç bölümünde ise analizler sonucu elde edilen veriler üç yönetmenin karşılaştırılabildiği bir tabloya aktarılmıştır. Çalışma, mimarlık ve sinema ile ilgili kişilerin film ve mekân okumalarının becerisini geliştirme ve mimari tasarım sürecine alternatif bir yöntem sunma amacı taşımaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sinema, Mimarlık, Sinematografik Mekân, Mekân Analizi, Mekân Üretimi, Midjourney

ABSTRACT

ANALYSIS AND ALTERNATIVE PRODUCTIONS OF CINEMATOGRAPHIC SPACE AT THE INTERFACE OF CINEMA AND ARCHITECTURE; HITCHCOCK, KUBRICK AND ANDERSON CINEMA

KARABEĞ, Pervim

Master of Science in Department of Architecture

Supervisor: Prof. Dr. F. Demet AYKAL

July 2024, 214 pages

Cinema, as the seventh art, has been in a dynamic relationship with architecture since its existence. While examining this relationship in this study, space, which is the common denominator of cinema and architecture, is discussed. The ways of using the common basic design tools of these two disciplines and their production stages are analyzed by comparing them with examples. Firstly, space is examined conceptually, then the types of space, real and fictional, and the scale of the use of space in cinema are examined in the context of the contribution of spatial features such as color, light, texture and form to the film narrative, story and character development. Three directors with a characteristic cinematography who attach importance to space design in their films and use space effectively in film narrative and two films belonging to each of them were selected. These are Alfred Hitchcock (Rear Window and Psycho), Stanley Kubrick (2001; A Space Odyssey and The Shining) and Wes Anderson (The Grand Budapest Hotel and The French Dispatch). First, the time flow charts of these films are obtained in detail and then these charts are given in the appendix. Then, the cinematographies of the directors are presented, then the selected films are analyzed sociologically and detailed space analyses are qualitatively examined through the visuals taken from the films under the titles of color, light-shadow, texture-form, movement-experience, time-space, montage, frame-frame and script-storyboard. In these analyses, interviews of the directors, academic studies on this subject and film readings were utilized. Finally, with the data obtained as a result of the analysis, alternative spaces reflecting the spatial design characters of the directors were experimentally generated through an artificial intelligence program called Midjourney. In the conclusion section, the data obtained as a result of the analysis is transferred to a table where the three directors can be compared. The study aims to improve the ability of people interested in architecture and cinema to read film and space and to offer an alternative method to the architectural design process.

Keywords: Cinema, Architecture, Cinematographic Space, Space Analysis, Space Production, Midjourney

1. GİRİŞ

Küreselleşmenin etkisiyle insanların gündelik yaşamları giderek aynılaşmaktadır. Bu yaşamların hayat bulduğu yerler, kentler, binalar, meydanlar ve konutlar pragmatik anlayışla tek tipleşirken popüler kültür etkisiyle de kitsch olmaktan öteye gidememektedir. Bununla birlikte nitelikli tarihi kentler veya tarihi-modern yapılar tek başlarına hayranlık uyandıran eserler haline gelmiştir. Benzer şekilde özlem duyulan kırsal yaşam veya özenilen lüks hayatlar sanal dünyada izlenilenden ve sadece gerçeğin yansıması olmaktan öteye gidememektedir. Örneğin Platon'un mağara alegorisi, hakikatin mağarada izlenilen gölgeler değil dışarıdaki hayat olduğunu ifade etmektedir (Platon, 2016). Bu sebeple çalışmada, mimarlık ve mimari mekân sorgulanırken gerçek dünyadan değil görsel bir sanat olarak sinemanın sonsuz yaratım dünyasından yararlanılmaktadır.

Sinema, var olduğu günden bu yana toplumu büyük ölçüde etkileyen, değiştiren, dönüştüren bir sanat dalıdır. Bu sebeple bazen de zamanının propaganda aracıdır. Diğer görsel sanatlar gibi derin anlam katmanlarına sahiptir. Sinema, belgesel gerçekliğine veya kurgusal zaman ve mekânlara sahip olabilir. Gelecek tasvirlerinin oldukça fazla olduğu bilim kurgu türünden fantastiğe, dramdan korkuya, gerilimden komediye çeşitli türlerde filmler mümkünken hangi türden olursa olsun sinema mekândan, dolayısıyla mimarlıktan bağımsız düşünülememektedir. Mimar ve kuramcı Juhani Pallasmaa (2012) da bu durumu şöyle ifade eder:

Mimari imgeler içermeyen film neredeyse yoktur. Bu ifade, binaların filmde gerçekten gösterilip gösterilmediğine bakılmaksızın geçerlidir, çünkü zaten bir görüntünün kadrajı, ölçeğin veya aydınlatmanın tanımı, ayrı bir mekânın kurulmasını ima eder (Pallasmaa, 2012).

Mimarlık; tarihi boyunca sosyoloji, ekonomi, politika, psikoloji gibi bilimlerle ve resim, müzik, heykel gibi sanatlarla etkileşim içerisinde olmuştur. Nispeten daha yeni bir sanat dalı olan, 'yedinci sanat' olarak adlandırılan sinema da başlangıcından itibaren mimarlık ile etkileşim içerisindeydi. Sinemanın kendini yaratırken mimarlığa, mimarlığın kendini sorgularken sinemaya ihtiyacı vardır. Bu pragmatik anlayıştan öte sinema mekanı üretirken kendi anlam yoğunluğunu, söylemini, iletisini hikaye ile paralel olarak aktarmak için kullanır. Sinema ve mimarlıkta mekân sadece fiziksel

olarak bulunmaz, bütün mekânlar sembollerle ve metaforlarla doludur. Bu sebeple çalışmada mekân analiz edilirken mekânın dolayısıyla filmin alt metinlerini anlamak, göstergeler üzerinden anlamlandırmak, filmi çözümlemek için göstergebilimsel yöntemden de faydalanılmıştır.

Sinematografik mekân analizlerinin sonucunda elde edilen bilgiler ile çalışmanın son bölümünde seçilen yönetmenlerin sinema anlayışlarını yansıtan alternatif mekânlar üretilmiştir. Bu alternatif mekânlar Midjourney¹ adlı yapay zekâ programı aracılığıyla İngilizce metinler kullanılarak deneysel olarak üretilmiştir. Her film için hem dış mekân hem de iç mekân görselleri analiz edilen filmlere uygun olarak renkli veya siyah beyaz olarak üretilmiştir. Daha önceki akademik araştırmalarda genellikle sinema ve mimarlığın etkileşiminin teorik olarak incelendiği görülmüştür. Sinematografik mekân analizleri ve uygulamalı olarak mekân üretilmesi ile çalışma sinema ve mimarlık eksenindeki benzer akademik çalışmalardan ayrılmıştır. Ayrıca mimari tasarım sürecindeki mekân analizlerine ve tasarımına farklı bir bakış açısı getirilmiştir.

1.1 Çalışmanın Problemi

Sinema ve mimarlık ortak paydaları olan mekânı üretirken anlam, duygu ve atmosfer yaratma sanatları olarak ön plana çıkmaktadır. Benzer üretim disiplinlerine sahip olmakla beraber temel ayrım noktaları da mevcuttur. Mimarlıkta mekân üretmede daha pragmatist bir yaklaşım bulunurken sinemada bazen mekânı filmde fon olarak bazen tamamlayıcı öge olarak bazen de asıl öge olarak kullanma görülür. Ancak sinematografik mekân üretiminde temelde sanatsal bir kaygı güdüldüğü görülmektedir. Sinemanın mekân üretirken mimarlıktan, mimarlığın sinemadaki deneysel ortamdan faydalanması ile bu iki disiplinin birbirinden beslenen girift bir yapıya sahip oldukları söylenebilir.

İlerleyen teknoloji ve bir anlamda genişleyen imkânlar sonucunda, görsel sanat olarak sinemada ve yapı sanatı olarak mimarlıkta, biçimlerin bir araya gelirken oluşturduğu anlamsal katmanlar, göstergeler, referanslar önem kazanmaktadır. Bu bağlamda hem mimari bir ögeyi hem bir sinema filmini okuma, yorumlama, anlamlandırma,

¹ Midjourney: İngilizce metinlerden görseller oluşturan yapay zekâ programıdır.

katmanlarına ayırma, analiz etme dün ve bugün oldukça çok başvurulan bir yöntem olmuştur.

Sinema ve mimarlık disiplinlerinde mekân üretim yöntemlerini karşılaştırmalı olarak irdelleyen bu çalışma ortak öge olarak mekân kavramını, mekân türlerini, mekân sınıflandırmalarını sorgulamakta ve mekânın fiziksel bağlamda temsil ettiklerini ortaya koymaktadır. Bu bağlamda çalışmanın problemi, sinema ve mimarlık disiplinlerinin mekân üretiminde aralarında bir etkileşimin olup olmadığı ve bu etkileşimde mekân üretiminin yapay zekâ ile çeşitlenip çeşitlenemeyeceği çalışmanın problemini oluşturmaktadır. Bu probleme bağlı olarak;

- a. Renk, ışık, gölge, doku, biçim gibi tasarım araçlarının sinematografik mekân üretiminde etkili olduğu,
- b. Sinematografik mekân üretiminin mimari mekân üretimine deneysel bir ortam oluşturduğu,
- c. Sinematografik mekân analizinin hem sinematografik mekânı hem de mimari mekânı görme, algılama, anlamlandırma ve deneyimlemede fayda sağladığı,
- d. Mekân analizleri sonucunda yapay zeka aracılığıyla alternatif mekanlar üretmenin mimari tasarım sürecinde bir yöntem olarak kullanılabileceği varsayımları üzerinden çalışma detaylandırılmıştır.

1.2 Çalışmanın Amacı ve Önemi

Akademik araştırmalarda görülmüştür ki sinema ve mimarlık üzerine hazırlanan tez ve makaleler giderek artmaktadır. Bu akademik çalışmalarda bilimkurgu türündeki filmlerin analizi çoğunluğu oluşturmaktadır. Bunun nedeni sinema teknolojisinin ilerlemesiyle birlikte sanal ortamlarda gerçekçi mekân üretebilmenin kolaylaşmış olmasıdır. Fakat bu çalışmada; film üretiminin neredeyse her aşamasında etkili olan, mekân kurgusundan dekor ve kostüm tasarımına, senaryodan kamera çekim tekniklerine kadar aldığı kararlar ile kendine özgü sinematografik bir dil oluşturmuş yönetmenlerden üç tanesini seçilmiştir. Çalışma bu üç yönetmenin sinematografisini mimarlık disiplini üzerinden okumayı ve analiz etmeyi amaçlamıştır. Bu analiz sonucunda mimarlığın sunum tekniği olarak kullanılabileceği yapay zekâ üzerinden, yönetmenlerin karakteristik sinema dillerini yansıtan alternatif mekânların üretilmesi

amaçlanmıştır. Mimari mekânlar üretilirken sinemadan da beslenerek, sadece fiziksel mekânlar değil karakteri, ruhu, hikâyesi ve atmosferi olan mekânlar üretilmesi ve bu sayede sinemanın mimarlık üzerindeki etkisine farklı bir boyut kazandırılması istenmiştir. Bu bağlamda düşünüldüğünde çalışma benzerlerinden önemli ölçüde ayrılmaktadır. Böylelikle çalışmanın bundan sonraki akademik araştırmalara da öncül olabilmesi hedeflenmiştir.

Sinema gerçek mekânları kullanır, gerçek mekânları yeniden üretir ve sanal mekânlar kurgular. Sinema mimarlığa deneysel bir ortam sunar. Bu deneysel ortamın mimarlığa kavramsal açıdan ve uygulama açısından tartışma imkânı vermesi önemli görülmektedir. Bu sebeple mimari tasarım sürecine bir alternatif sunması ayrıca sinema ve mimarlık disiplinleri ile ilgili kişilerin filmler üzerinden mekân okuma deneyimlerine katkı sağlaması hem akademik açıdan hem de güncel mimarlık pratiklerine katkısı açısından çalışmanın önemini ortaya koymaktadır.

1.3 Çalışmanın Sınırlılığı

Sinemanın film üretiminde mimarlığı, mimarlığın mekân üretiminde sinemayı sorgulama aracı olarak kullanması sebebiyle çalışma bu iki disiplinin etkileşiminin bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Bu sebeple çalışmanın kavramsal çerçevesini oluşturan sinema ve mimarlık; renk, ışık-gölge, doku-biçim, hareket-deneyim, zaman-mekân, montaj-kurgu, kadraj-çerçeve ve senaryo-storyboard başlıkları altında temel tasarım araçları bağlamında incelenmiş ve bu iki disiplinin üretim aşamaları, yöntemsel benzerlikleri karşılaştırılarak irdelenmiştir. Daha sonra sinematografik mekânın üretilme yolları ve sinemada mekânın kullanım ölçekleri konuyla ilgili filmler üzerinden açıklanmıştır. Çalışmanın ana konusunu oluşturan üç yönetmen olarak Alfred Hitchcock, Stanley Kubrick ve Wes Anderson seçilmiştir. Sinemada auteur² (bu çalışmada yönetmen sinemasının karşılığı olarak kabul edilmiştir) olarak nitelendirilen yönetmenlerin seçilmesindeki amaç kendine has sinematografiye sahip, filmin her aşamasında karar verici olan yönetmenlerin filmlerindeki tasarımsal bütünlüğü vurgulamaktır. Sinematografilerinin en belirgin olduğu ve rahat okunduğu filmler seçilmiş ayrıca filmlerdeki mekânların tek mekân-çoklu mekân, iç mekân-dış

² Auteur: Yazar yönetmen, kendine ait bir tarzı olan yönetmen

mekân olmasına dikkat edilmiştir. Alternatif üretimler bölümünde yapay zekâ araçlarından Midjourney adlı program kullanılarak çalışma sınırlandırılmıştır.

1.4 Çalışmanın Yöntemi

Sinema ve mimarlık birbiriyle etkileşim halinde olan iki disiplin olarak geçmişten günümüze süregelmiştir. Her ikisi de benzer çalışma disiplinlerine sahiptir. Her ikisinin de kullandığı temel tasarım araçlarından olan renk, ışık-gölge, doku-biçim, hareket-deneyim, zaman-mekân, montaj-kurgu, kadraj-çerçeve, senaryo-storyboard ve tasarımı etkileyen psikoloji, sosyoloji, siyaset, ekonomi gibi çevresel faktörler vardır. Bu çalışmada öncelikle mimarlık ve sinema disiplinlerinin temel tasarım araçları örnek mimari yapılar ve filmler üzerinden karşılaştırılmalı olarak açıklanmıştır.

Tez çalışması kapsamında sinemanın mekân üretmedeki rolünü ve mimarlığa sunduğu deneysel ortamı daha iyi irdeleyebilmek için farklı sinematografik dillere sahip üç yönetmene ait ikişer olmak üzere toplam altı film seçilmiştir. Bu filmler; yıl, tür ve mekân özelliklerine göre aşağıdaki tabloda verilmiştir (Tablo 1.1).

Tablo 1.1 Tez kapsamında seçilen yönetmenler ve filmleri

Yönetmen	Film	Yıl	Tür	Mekân Özelliği
Alfred Hitchcock	Rear Window (ArkaPencere)	1954	Gerilim/ Gizem	Tek mekânda geçen film, tek bir pencereden toplumsal kayıtsızlığa ve toplum-birey çatışmasını yansıtır.
	Psycho (Sapık)	1960	Korku/ Gerilim	Genel olarak motele çevrilmiş birkonakta geçen film her katta ve mekân biriminde psikolojik korku ve gerilimi seyirciye aktarır.
Stanley Kubrick	2001: A Space Odyssey (2001: BirUzay Destanı)	1968	Bilim Kurgu/ Macera	Genel olarak bir uzay mekiğinde geçen film insanlığın evrimi, teknolojiye yapay zekâ temasıyla sürrealist bir kurguya sahiptir.
	The Shining (Cinnet)	1980	Korku/ Gizem	Neredeyse tüm film şehirden uzak, dış dünyaya kapalı Overlook Hotel'de geçmektedir.
Wes Anderson	The Grand Budapest Hotel (Büyük Budapeşte Oteli)	2014	Komedi/ Dram	Avrupa'nın hayali Zubrowka şehrinde bulunan hayali bir otelde geçen film yönetmenin karakteristik sinematografisine sahiptir.
	The French Dispatch (Fransız Postası)	2021	Komedi/ Dram	Hikâye Fransa'da parisvari hayali bir şehir Ennui-sur-Blasé'de geçmektedir. Mekân tasarımları, pastel renk paleti, sinematografisi ile dikkat çekmektedir.

Film seçiminde filmdeki mimari öğelerin rolünün önemi ve hikâye anlatımına katkısı dikkate alınmıştır. Film mekânları gerçek veya kurgusal (gerçek mekânın yeniden kurgulanması veya sanal) mekân olabilir. Filmde geçen mekânlar açık, yarı açık ve kapalı mekân olmak üzere üç sınıfa ayrılarak incelenmiştir. Son bölümde analizi yapılan yönetmenlerin filmlerinden belirli mekânlar seçilerek daha önceden teorik olarak yapılan analizin ardından somut olan mekânın soyutlanarak deneysel anlamda analizleri yapılmıştır. Karakteristik sinematografik dillere sahip yönetmenlerin tasarlayıp ürettikleri mekân ve atmosfere uygun alternatif mekânlar üretilmeye çalışılmıştır. Bu amaçla film analizlerinde kullanılan temel tasarım araçları Midjourney adlı yapay zekâ programına metin olarak eklenmiş ve ayrıca analiz edilen mekânların tasarım özelliklerinden bağımsız olarak yazar tarafından renk, ışık, doku, malzeme benzeri farklı parametreler de tasarım göesi olarak kullanılmıştır. Üretilen mekânlara kent, yapı ve iç mekân ölçeklerinde hem dış mekân hem de iç mekân şeklinde farklı alternatifler üretilmiştir.

2. KAYNAK ÖZETLERİ

Çalışmanın bu bölümünde detaylı literatür taraması sonucunda incelenen kitaplar, makaleler ve tezlerden elde edilen veriler konu başlıklarına göre sınıflandırılıp derlenmiştir.

Sinema ve Mimarlık Etkileşimi - Disiplinlerarası Mimarlık

Akyıldız (2012), **“Mimari Mekânların, Sinemanın Kurgusal Mekânları Üzerine Etkileri”** adlı yüksek lisans tezinde; mimari mekân elemanları ve özelliklerinin sinema mekânı algısına etkilerini ve mekânın biçim özelliklerinin sinemadaki yansımalarının araştırılmasını amaçlamıştır. Sonuç olarak sinemanın mimariye somut girdiler oluşturduğunu ve bunun mimarlık disiplini tarafından da takip edilmesi gerektiğini düşünmektedir. Her iki sanat dalının karşılıklı takipleşmesinin mekân tasarımına bakış açısının da genişlemesine fayda sağlayacağını düşünmektedir.

Aras (2019), **“Sinemadaki Heterotipik Mekânların Mimarlık Açısından Okunması”** adlı yüksek lisans tezinde, sinemadaki heterotopik mekân oluşumlarını sinematografik tekniklerle incelenmiş ve heterotopik mekânların mimari anlamda kurabileceği ilişkileri tartışmıştır. Aras; mekânsal ve zamansal olarak katmanlaşan mekânlarımızda ve yaşayışlarımızda ütopya kurmaktan uzaklaşıp, gerçek heterotopik fikirlere yaklaşılabileceğini savunmaktadır. Ayrıca mekânsal ve zamansal dönüşümlerin düzenlenmesinde, toplumun ve bireyin içinde bulunduğu ortamdan doğan kentsel durumların yorumlanmasında, heterotopyanın hem mekânı analiz etme yöntemi olarak hem de mimarlıkta alternatif mekânların oluşturulmasına aracılık etmesi açısından önemli olduğu sonucunu çıkarmıştır.

Beşışık (2013), **“Sinema ve Mimarlıkta Mekân Kurgusu ve Kavrayışı”** adlı yüksek lisans tezinde, Tanyeli (2001)’nin sinema ve mimarlık ilişkileri üzerine yapmış olduğu sınıflandırmadan yola çıkarak, sinemada mekânın; nasıl sanal bir mimarlık alanı tanımlayabileceğini, sinemanın gerçek mimari mekânları nasıl yeniden üretilebileceğini ve sinemanın bir mimarı ya da mimari etkinliği nasıl konu alabileceğini, örnek filmler ile sınıflandırmış ve mimari mekânın sinemadaki yerini irdelemiştir. Örnek olarak seçilen Berlin Yahudi Müzesi ve Dogville’in mekânsal imge yaratarak anlam yaratma edimleri 'boşluk, hiçlik, mahrumiyet, klostrofobi' kavramları

üzerinden, mekânsal ve sinematik imgeler ve yöntemler bağlamında irdelenmiştir. Sonuç olarak sinemanın mimarlığa potansiyeller yaratması özelinden bakıldığında; mimarlık ve sinema disiplinlerinin, birbirlerinden ödünç aldıkları ortak teknik ve yöntemler bakımından bu iki örnek üzerinden izleyebilmek mümkün olmuştur.

Ertem (2010), “**Sinema ve Mimarlık Etkileşiminin Örnek Kara Filmler Üzerinden İncelenmesi**” adlı yüksek lisans tezinde, birbirleriyle karmaşık ilişkiler içerisinde bulunan ve birbirlerini besleyen iki disiplin olan sinema ve mimarlık arasındaki bağı mekân kavramı üzerinden incelemeyi amaçlamıştır. Sonuç olarak sinemanın özellikle mekân deneyimi açısından, kamera teknikleri kullanarak sunduğu imkânların (animasyon vb.) mimarlık disiplininde ve mimarlık eğitiminde daha fazla kullanılması gerektiğini düşünmektedir.

Eisenstein (1938), “**Montage and Architecture**” adlı makalesinde montajı iki farklı şekilde açıklar. İlki izleyicinin sabit olduğu, birbiri ardına görüntülerin aktığı sinemasal yoldur. Diğerisi ise izleyicinin duygusal olarak hareket halinde ve görüntünün sabit olduğu mimari yoldur. Eisenstein (1938)’e göre birçok kez denenmesine rağmen resim, bir olgunun görsel çok boyutluluğunu tam olarak temsil etmede eksik kalmıştır. Ona göre sadece film kamerası bunu düz bir yüzeyde başarabilmiştir ve bu yeterliliğinin atası da şüphesiz mimarlıktır.

Gerçek (2014), “**Bilim Kurgu Sineması; Gelecek ve Mobilya**” adlı yüksek lisans tezinde, bilim kurgu filmlerinde; mobilyaların tasarım özelliklerini, hangi türde mobilyaların kullanıldığını, kullanılan mobilya stilleri ile gelecekte kullanılması olası mobilya stillerinin tespit edilmesini ve irdelenmesini amaçlamıştır. Bu amaca yönelik; mobilya kullanımının ne şekilde olduğu, mobilyaların tasarım özelliklerinin neler olduğu, en çok hangi tür mobilyaların görüldüğü, mobilya türlerinde en çok hangi mobilya stilinin tercih edildiğini, ünlü tasarımcıların mobilyalarının tercih edilip edilmediği sorularına yanıt aramıştır.

Gündak (2020), “**Sinematografik Tasarım Dili Üzerinden Mimari Görsel Kompozisyon Tasarımına Bakış**” adlı yüksek lisans tezinde, “sinemanın, deneyimi tasarlama yöntemlerinin mimari tasarımda görsel deneyimin tasarlanması amacıyla

kullanılıp kullanılamayacağını” anlamayı amaçlamıştır. Mimarlığın mevcut görsel tasarımı düşünme biçimi ile sinemanın bakış açısını birleştirmenin, mimari görsel tasarım açısından yeni perspektifler kazandırabileceğini düşünmektedir. Hareket (deneyim) kavramının tasarım sürecinde tüm boyutları ile ele alınmadığını düşünmekte ve sinematografik kompozisyon öğeleri ile birlikte düşünüldüğünde mimari tasarım aşamasında daha etkili hale geleceğini ön görmektedir.

Hekimoğlu (2021), **“Sinemada Mekânsal İmgelerin Mekân Deneyimine Etkisi: Akira Kurosawa Filmleri Üzerinden İnceleme”** adlı yüksek lisans tezinde, Akira Kurosawa’ya ait üç filmde mekânsal imgelerin mekân deneyimine etkisini incelemiştir. Mekânı sadece fiziksel yönü ile değil algısal yönü ile de incelemek amaçlanmıştır. Sonuç olarak mekân deneyimi ve mekânsal imgelerin analizlerinin sonucunda kapı, pencere, merdiven, eşik ve diğer mimari elemanların; çerçeve, sınır, eşik gibi imgeleri ortaya çıkardığını ifade etmiştir. Filmlerde izleyicinin, filmi izlerken; “sınır, odak ve 13 çerçeve imgeleriyle, mekân kullanımlarını detaylandığı, yaşanan duyguları içselleştirdiği, oyuncu ile yaşadığı iletişimin güçlendiği ve mekânda kendine algısal olarak yer edindiği” sonucuna varmıştır.

Köksal (2015), **“Göstergebilimsel Yaklaşımla Sinemasal Mekân Analizi: Otellerde Geçen Filmler Üzerinden Mekânsal ve Anlamsal Çözümlemeler”** adlı yüksek lisans tezinde, çalışma kapsamında çoğunlukla otel mekânı içinde ve çevresinde geçen üç örnek film (The Shining / S. Kubrick, Kış Uykusu / N. B. Ceylan ve The Grand Budapest Hotel / W. Anderson) seçilmiştir. Göstergebilimsel yöntem kullanılarak, mekânın anlamsal değerleri tartışmaya açılmış ve açığa kavuşturulması amaçlanmıştır. Çalışma sonucunda, mekânın insan ve zamandan bağımsız algılanamayacağı; bu durumun mimarlıkta olduğu gibi sinemada da geçerli olduğu; mimari mekânın yaşattığı mekânsal duyumsamanın bir benzerinin sinemasal mekânda da özümsemişi ve asıl mekânsal duyumsamanın üzerinde durulması gerektiği saptanmıştır. Bu sebeple, okulların mimarlık, iç mimarlık ve sinema bölümlerinde disiplinlerarası okumaların, öğrencilere farklı bakış açıları kazandırabileceği görülmüş ve her iki kuramın gelişimine de doğrudan katkıda bulunacağı düşünülmüştür.

Pallasmaa (2012), **“The Existential Image: Lived Space in Cinema and Architecture”** adlı makalesinde ‘yaşanan mekân’ı sinema ve mimarlık ekseninde

irdeler. Ona göre sinema, mimarlığa müzikten bile daha çok benzer. Mimari imgeleri içermeyen neredeyse hiçbir filmin olmadığını savunur. Sinema ve mimarlık, yapıldıkları yerlerin, zamanların ve kültürlerin izlerini yansıtır. Her iki sanat da deneyimsel olarak gerçek yaşam çerçeveleri, insan etkileşimi durumları ve insan olaylarını ve dünyayı anlamının ufuklarını yaratır.

Sıddıqı (2021), **“Offret (Kurban, Tarkovsky, 1986) Filminde Mekân ve İşlevinin Analizi”** adlı yüksek lisans tezinde, filmde alınan karelerin çerçeve içi anlatım yolu ile mekân kullanım biçimleri görsel iletişim aracı olarak yansıtılmış ve analiz edilmiştir. Mekânsal ilişkiler bağlamında yapılan filmsel mekânın mimari analizi, somut mimari öğeler ve anlamı pekiştiren mekânsal kullanımları ve kavramları üzerinden incelenerek içindeki mimari ilişkiler belirlenmiştir. Mimarlık literatürüne hâkim olan mekân, konut, ev kavramlarının sinematografi ile soyut derinliklerine hâkim olduktan sonra inşa etme olgusunun yeniden tanımlanması gerektiği; benzer şekilde iki boyutlu anlatı sanatlarını üç boyutlu mimari mekânların potansiyelini kullanma farkındalığının artırılması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır. Mimarlığın sinema sanatının anlatı gücünü arttırmasına benzer şekilde sinemanın da mimarlığa ilham olduğu tespit edilmiştir.

Ünalın (2023), **“George Perec’in Yaşam Kullanma Kılavuzu’nda Apartmanı Okumak: Bartlebooth’un Dairesi İç Mekânın Yeniden İnşası”** adlı yüksek lisans tezinde, mimarlık ve edebiyat ilişkisini irdelerken, örnek olarak belirlediği yazarın kitabında geçen mekânları detaylı analiz ettikten sonra bu mekânların plan çizimlerini yapıp daha sonra Midjourney adlı yapay zekâ programı ile mekânların yeniden inşa edilmiş görsellerini derğerlendirmiştir.

Ünver (2016), **“Mekânsal Dönüşümlerin Distopik Bilimkurgu Sineması Aracılığı ile İncelenmesi ve Mimari Öngörüler”** adlı doktora tezinde, mimari gelecek tasvirlerinin kullanıldığı tür olan ‘bilimkurgu’ seçilmiş, bilimkurgu filmlerinin arasından da ‘distopik’ örnekler bu filmlerin betimledikleri dönemin eleştirileri ve uyarılarını içermeleri sebebiyle seçilmiştir. Seçilen distopik filmlerde yer alan mekânlar betimsel analiz yöntemi ile incelenmiştir. Mekân kurgusunun sinematografik bağlamda önem taşıdığı filmler mekânları dikkate alınarak izlenmiş ve distopik türde

yer alan bu filmlerden örneklem olarak 12 film üzerinde durulmuştur. Sonuç olarak distopik bilimkurgu film mekânlarında görülen ortak kentsel karakteristikler özetli; alternatif ulaşım sistemlerinin kentsel yaşamı biçimlendiren bir öge olarak öne çıkması, yüksek yapılaşmanın vurgulanması, erken dönem filmlerinde endüstri devriminin yarattığı yeniliklerden kaynaklanan karmaşıklıklar ve çıkmazlar, son dönem eserlerinde ise özellikle bilgisayar teknolojilerinden kaynaklanan yeniliğin yarattığı tekinsizlik gözlemlenmektedir. Tüm örneklerin kent dokularında bulunan ortak bilinçle oluşturulmuş olgu ise mimarının makineleşip, insan ile arasındaki fiziksel bağın kopuşu olmuştur.

Vidler (1993), “**The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary**” adlı makalesinde sinema ve mimarının kesişimini sinemanın icadından itibaren kapsamlı bir şekilde ortaya koyar. Ona göre ikisi de ‘mekânsal sanat’ olan sinema ve mimarlığın kesişimini sağlayan setlerin inşasında mimarının bariz rolü filmin ışık ve gölge, ölçek ve hareket açısından kendi mimarisini ‘inşa etme’ konusundaki yeteneğidir.

Değerlendirme

Kaynak araştırmaları sonucunda sinema ve mimarlığın kavramsal, yöntemsel benzerliklerinin araştırıldığı görülmüş, sinema ve mimarlık arasındaki karşılıklı etkileşim incelenmiş fakat sinematografik mekânın analizi ve buna bağlı yapay zekâ aracılığıyla alternatif mekânlar oluşturmaya herhangi bir çalışmada rastlanılmamıştır. Çalışma mekânın mimarlığın temsil araçlarından farklı olarak yapay zekâ gibi bugün aktif olarak başvurulmuş teknolojik yöntemlerinden birinin kullanılarak üretilmesi yoluyla yapay zekânın mimarlıktaki yerini deneysel olarak sorgulatmıştır. Bu da çalışmanın özgünlüğünü ortaya koymaktadır.

3. SİNEMA VE MİMARLIK ETKİLEŞİMİ

Sinema (cinematograph) Auguste ve Louis Lumiere kardeşlerin 28 Aralık 1895'te resimlerin arka arkaya gösterilmesini sağlayan sinematograf ile Paris'te Grand Cafe Salon Indien'de yaptıkları gösteriyle başlamıştır (Şenyapılı, 1998). İlk gösteride izlenen Trenin Lyon Garına Girişi (L'arrive d'un train a la Ciutat) diğer gösteriler gibi gerçek hayattan kesitler içermektedir.

Sinemanın gündelik hayata girişini Walter Benjamin 'Pasajlar' adlı yapıtında şu sözlerle aktarmaktadır:

Bir zamanlar içki evlerimizin ve büyük kentlerdeki caddelerin, bürolarımızın ve möbleli odalarımızın, tren istasyonlarımızın ve fabrikalarımızın arasına umutsuzca hapsolmuş gibiydik. Daha sonra sinema geldi ve zindandan oluşma bu dünyayı saniyenin onda biri uzunluğundaki zaman parçacıklarının dinamitiyle paramparça etti; şimdi bu dünyanın geniş bir alana dağılmış yıkıntıları arasında serüvenli yolculuklara çıkmaktayız (Benjamin, 2002).

Sinema başlangıcından bu yana mimarlık ile karşılıklı etkileşim halindedir. Birçok kuramcı sinema ve mimarlık arasındaki ilişkiyi farklı şekillerde tanımlamıştır. Sergei Eisenstein (1938)'a göre filmin atası mimaridir. Pallasmaa (2012) ise mimari imgeler içermeyen hiçbir filmin olmadığını savunmaktadır. Mekânsal deneyler için bariz bir rol model olan film, mimari imge üzerindeki zararlı etkileri nedeniyle eleştirilmiş olsa da Vidler (1993), tüm sanatlar arasında filmle en ayrıcalıklı ve zor ilişkiye sahip olanın mimari olduğunu savunmuştur. Pallasmaa sinemayı, sadece mekânsal ve zamansal yapısından dolayı değil her iki sanat formunun da deneyimsel olarak yaşanmış mekânı eklemlemesi ve yaşamın kapsamlı imgelerine aracılık etmesi sebebiyle mimariye daha yakın bulmuştur (Pallasmaa, 2012).

Pallasmaa (2012);

Mimari yapılar, madde dünyasında ve Öklid geometrisinde inşa edilir, ancak yaşanan alan her zaman fizik ve geometri kurallarını aşar. Mimarlık, üzerine varoluşsal anlamlar yükleyerek, insan yerleşimi için anlamsız fiziksel alanı yapılandırır ve evcilleştirir. Yaşanan mekân, fiziksel mekân ve zamanın sınırlarından bağımsız olarak düzenlenen rüya ve bilinçdışının geçici yapılarına benzer. Yaşanan mekân her zaman dış mekân ile içsel zihinsel

mekânın, geçmiş ve bugünün, gerçeklik ve zihinsel yansıtmanın diyalektik bir bileşimidir demiştir (Pallasmaa, 2012).

Pallasmaa'nın da ifade ettiği gibi yaşanan mekân sadece maddesel değil aynı zamanda tinsel ve zihinsel bir mekândır. İnsan mekânı sadece bedeniyle değil zihniyle de deneyimler. Bu sebeple hem mimari mekân hem de sinemasal mekân onu oluşturan cisimlerin toplamından çok daha fazlasıdır.

Penz (1997) ise sinema ve mimarlık arasındaki boyut ilişkisine dikkat çekmiştir. Hem mimarlık hem sinema üç boyutlu mekân temsillerine sahiptir. Mimarlar iki boyutlu çalışmalar üzerinden üç boyutlu eserler tasarlarken; sinemada ise, yönetmenler üç boyutlu atmosferden yakaladığı görüntüleri iki boyutlu ekrana yansıtarak aktarır (Penz, 1997 aktaran Köksal, 2015).

Sinema ve mimarlık arasındaki benzerlikler kadar farklılıklar da bu iki disiplin arasındaki etkileşime dinamizm katar. Sinemanın mekân üretirken mimarlığa göre daha özgür olması mimarlığın mekân üretirken sinemanın yaratım dünyasında deneysel ortam bulmasını sağlar. Sinema ise yaşanmış bir mekânı mimarlığın deneyimlerinden yararlanarak kurgular.

3.1 Sinema ve Mimarlığın Mekân Tasarımında Kullandığı Ortak Temel Tasarım Araçları

Tasarım; bir eserin önceden estetik kaygı güdülerek oluşturulduğu süreç olarak tanımlanabilir. Ayrıca belli bir anlam içeren parçaların bütünsel olarak bir araya getirmenin bir yoludur (Şenyapılı, 1998, s. 64). Resim, heykel, mimari ve sinema gibi görsel ve plastik sanatların en önemli yapım/üretim aşamasıdır.

Sinema ve mimarlığın tasarım süreçlerinde kullandıkları temel araçlar vardır. Burada renk, ışık-gölge, doku-biçim, hareket-deneyim, zaman-mekân, montaj, kadrage-çerçeve, senaryo-storyboard gibi bazı tasarım araçları örneklerle pekiştirilerek açıklanmıştır.

3.1.1 Renk

Sinemada renklendirme işlemi çok erken dönemlerde yapılmıştır. Bu dönemde film kareleri tek tek elle boyanarak renklendirilmiştir. Daha sonra sahnelere genel bir renk verilmiştir. Örneğin gece sahneleri maviye şafakta çekilen sahneler ise pembe renklendirilmiştir. Daha sonra iki renk tekniği ve ardından 1930'lu yılların sonu ile 1940'lı yılların başlarında çok başarılı örneklerin verildiği üç renk tekniği devreye girmiştir. Siyah-beyaz film ile renkli film arasında teknik haricinde yapısal bir ayrım da vardır çünkü artık her şeyin renkli görüntüye göre tasarlanması gerekmektedir (Şenyapılı, 1998).

Sinemada renk kullanımı, teknolojinin ilerlemesi ile gelişen bir durumdur. Bugün sinemada kilit rolü olan renk ile ilgili sinema teorisyenlerinin savundukları farklı görüşler olmuştur. Örneğin sinema kuramcısı Rudolf Arnheim sinemadaki rengin sinemayı gerçeklikten uzaklaştırdığını düşünmektedir. Arnheim, siyah-beyaz ve sessiz sinemanın zirvede olduğu yılların, sinemanın sanat olmaya en yakın olduğu yıllar olduğunu savunmuştur (Erdikmen, 2015).

Rotha ve Griffith (2001) Sinema Yazıları adlı kitaplarında (Orijinal adı The Film Till Now) rengin sinemada kullanımını eleştirip 'şovmenliğe' yarar sağladığını, renkli kompozisyondaki farklı nesnelerin hareketlerini ve varlıklarını ayırt etmenin ciddi bir gerginlik yaratacağını ifade etmektedirler. Rotha ve Griffith (2001)'in renk kullanımına ait yaklaşımı aşağıdaki gibidir:

Bugünün tek renkli sinemasında, izleyicinin gözlerinin doğal eğilimi, ekranın karanlık kısımlarından aydınlık kısımlarına doğrudur. Renkli ekran kompozisyonunda gözler, ayırım yapmadan değişik şekiller üzerinde amaçsızca gezinecektir. Renk, izleyicinin beynindeki kontrasyonu gevşetmeye eğimli olacaktır. İzleyiciler, her kişiye göre değişen renk duyguları ile ilginin merkezden kolaylıkla uzaklaştırılabilecektir. İki insandan hiçbiri aynı rengi benzer göremez. Etki birlik yerine kaos olacaktır (Rotha ve Griffith, 2001).

Sinemada renklerin kullanımı ile ilgili karşıt görüşler olsa da bugün çoğunlukla renkli filmler çekilmektedir. Buna karşın bazı yönetmenler filmlerini siyah-beyaz olarak çekme kararı alabilmektedirler. Filmin konusu, geçtiği zaman, seyircide yaratılmak istenen etki bu kararda etkili olmaktadır. Siyah beyaz çekilmiş bir filmde karakterler

ve olay örgüsü daha ön plandadır. Siyah beyaz mekânlar arka planda daha çok fon görevi görmektedir.

Günümüz sinemasında renklerin önemi yadsınamaz. Yönetmenler anlam yaratmak için mizansen ögesi olarak renkleri farklı yoğunlukta kullanabilmektedirler. Sinemada renk denilince ilk akla gelen yönetmenlerden biri Pedro Almodóvar'dır. İspanyol yönetmen Pedro Almodóvar için mekân ve onu oluşturan unsurlar önemli bir hikâye anlatma aracıdır. Çoğunluğu özel tasarımlardan oluşan mobilyaların, dekorların ve aksesuarların karakterlerin duygularına ve yönetmenin kişisel deneyimlerine paralel ve pekiştirici bir hikâyesi vardır (Gonzalez, 2020). Aynı şekilde filmlerinde yoğun bir şekilde kullanılan renkler, Almodóvar sinematografisinin karakterini oluşturmuştur. Kırmızı rengi sevgi, aşk, tutku, kan vb. temsilleri varken aynı zamanda filmlerde öne çıkan baskın renktir. Birbiriyle kontrast oluşturan, canlı, sıcak renkleri aynı mekanda kullanan yönetmen için her rengin farklı bir anlamı vardır (Şekil 3.1).



Şekil 3.1 Todo sobre mi madre (Annem Hakkında Her Şey) (Almodóvar, 1999) (solda), Hable con ella (Konusu Onunla) (Almodóvar, 2002) (sağda) (González, 2020)

Katıldığı bir röportajda Almodovar (2016), bir karakter icat ettiğinde, onu bir annenin çocuğunu gördüğü gibi gördüğünü ifade etmiştir. Bir ressam gibi duygu uyandırmak için kıyafetleri, renkleri seçtiğini; filmlerinde renklerin, ister duvarların, ister giysilerin kendisi için kesin bir dramatik anlamı olduğunu dile getirmiştir. “Zamanımız olsaydı, Juliet'teki her duvardaki her rengin anlamını ayrıntılı olarak anlatırdım" diyerek filmlerinde kullandığı renklerin ve mimariyle olan ilişkisinin önemini vurgulamıştır.

“Dolor y gloria” (Acı ve Zafer) filminin yapımcı direktörü Antxón Gómez, Almodovar için “Bütün filmlerinde kişisel bir mühür olduğu aşikâr: kırmızı renk. Ayrıca mavi-gri,

dişbudak yeşili ve kayısı kullanıyor, genellikle beyazdan kaçınıyor. Gül veya leylak rengi yoktur. Son filmlerde renkli kütlelerle çalıştık. Setler, artık baskıları olan nesneleri yerleştirdiğimiz temel renkli bir tuval" der (Gonzalez, 2020) (Şekil 3.2).



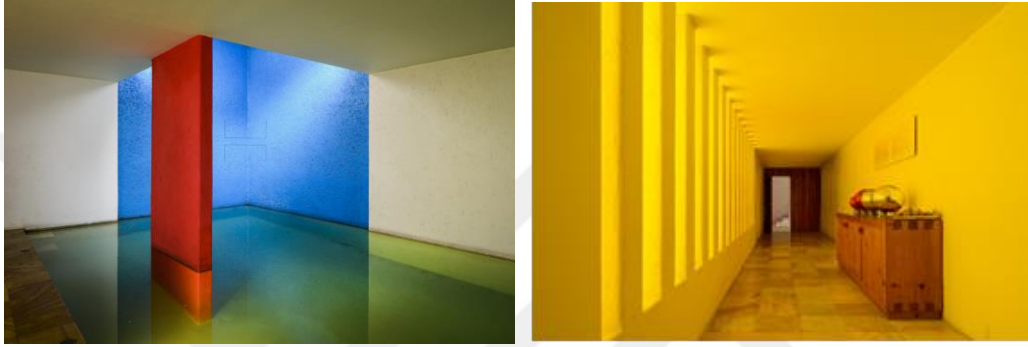
Şekil 3.2 Dolor y gloria (Acı ve Zafer) (González, 2020)

Sinemada renklerin kullanımı teknolojinin gelişimine ve yönetmenin tercihine bağlıken mimarlıkta renk kullanımı malzemelerin doğal veya yapay olarak üretimine ve tabii ki mimarın tercihine bağlıdır. Bazı mimarlar yapılarında renkleri yoğun ve geniş bir renk skalası ile kullanırken bazı mimarlar ise malzemenin doğal rengi ile daha yalın etki uyandırmayı tercih edebilmektedirler. Örneğin Meksikalı mimar Luis Barragán'ın eserlerinde kullandığı ışık ve geniş renk paleti, mimari tasarımının temel unsurudur. Barragán'ın ifadesiyle "Mimari işlerimde renk ve ışık esas önemli nokta oldu. Bunlar aslında birçok konseptte yön veren, bir mekânı yaratırken kullanılan en temel elemanlar"(Arkitektuel, 2018). Mimarın eserlerinde renkler; ressam Chucho Reyes Ferreira'nın tablolarından, rengârenk bitki örtüsünden, yerel kültürden ilham alınmıştır (Şekil 3.3).



Şekil 3.3 Casa Gálvez (solda), Cuadra San Cristóbal (sağda), Luis Barragán (Fida, n.d. ;Archdaily, 2018)

Japon mimar Yutaka Saito'a göre renkler Barragán'ın yaşadığı ortamın çiçeklerinden gelmektedir: "...pembesi begonvillerden, kırmızı-pas rengi tabachin çiçeklerinden gelir, açık moru ise jakaranda çiçeklerinin rengi. Mavi gökyüzünün rengi ve sarı toprak rengidir" (Schielke, 2018). Casa Gilardi mimarın sıcak, canlı ve birbiriyle kontrast oluşturan renkleri kullandığı yapılardandır. Barragán'a göre havuzun içinde hiçbir taşıyıcılığı olmayan kırmızı duvar 'gül'ü temsil etmektedir (Arkitektuel, 2018) (Şekil 3.4).



Şekil 3.4 Casa Gilardi, Luis Barragán (Archdaily, 2023)

Sinema ve mimarlıkta ortak olarak kullanılan tasarım ögesi olan renk her iki disiplinde de önemli bir anlam ve estetik bir görsel etki yaratma aracıdır. Bu anlam ve görsel etki kullanılan rengin yoğunluğuna, tonuna ve kullanıldığı mekân, nesne, donatılara bağlı olarak değişmektedir. Rengin kullanımına sinematografik mekânda çoğunlukla yönetmen, mimari mekânda ise mimar karar vermektedir.

3.1.2 Işık-Gölge

Işık ve ışığın etkisi ile oluşan gölge, sinema ve mimarlıkta kullanılan önemli tasarım araçlarındandır. Işığın mekân içinde nesneleri istenilen şekilde algılatabilme gibi öznel etkileri vardır. Işığın yönü, şiddeti ve rengi bu etkiyi değiştiren önemli parametrelerdir. Örneğin The Godfather (Baba) filminde iç mekâna pencereden gelen az miktarda gün ışığı ve kullanılan diğer yapay aydınlatmalar ile dramatik etki yaratılmıştır (Şekil 3.5).



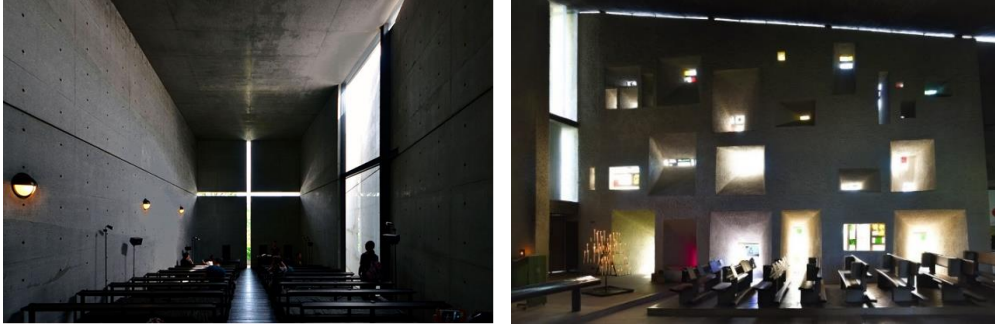
Şekil 3.5 The Godfather (Baba) (Coppola, 1972) filminde ışık kullanımı (IMDB, 2024)

Sinematografik mekânda ışığın ve gölgenin etkisinin belirgin bir şekilde görüldüğü filmlerden biri de Orson Welles'in 1941 yapımı Citizen Kane (Yurttaş Kane) filmidir. Filmde Kane karakterinin ifadelerini, duygularını belirtmek için aydınlatma kullanılmıştır. Işık oldukça küçük pencereden mekâna süzerek karakterlerin silüetlerinin okunabilmesini sağlamıştır. Filmde ışığın az ve gölgelerin kullanılmasının nedeni ise filmin bütçesinin yetersiz olmasıdır. O dönemde film yapımcıları, sahne malzemelerinin pahalı olmasından ve para kısıtlılığından ötürü çeşitli silüet aydınlatmalar kullanmışlardır (Özen, 2021). Filmin siyah beyaz olması aynı zamanda filmde kullanılan aydınlatma tekniği ile beraber dramatik ve gizemli bir etki yaratmıştır (Şekil 3.6).



Şekil 3.6 Citizen Kane (Yurttaş Kane) (Oseman, 2022; IMDB, 2024)

Sinemada olduğu kadar mimarlıkta ışık etkisi azımsanamayacak ölçüdedir. Tadao Ando ve Le Courbusier yapılarında ışık kavramını etkin bir biçimde kullanan önemli mimarlardandır. Mekânlarında doğal ışığın dinamik ve güçlü bir etkisi vardır. Church of the Light ve Rochamp Şapeli bu etkinin görüldüğü, karanlığın içindeki aydınlığın manevi etkisinin hissedildiği anıtsal yapılara örnektir (Şekil 3.7).

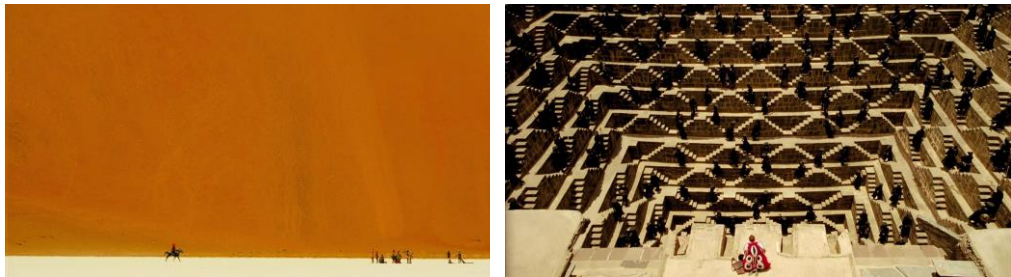


Şekil 3.7 Church of the Light, Tadao Ando (solda), Rochamp Şapeli, Le Courbusier (sağda) (Moreno, 2021; Archdaily, 2024)

Tadao Ando yapılarında ışığın önemini şu şekilde dile getirmektedir: “Tüm işlerimde ışık önemli bir kontrol faktörüdür. Kalın beton duvarlar vasıtasıyla kapalı alanlar yaratıyorum. Birincil sebep; birey için bir yer, toplum içinde kendi için bir bölge oluşturmaktır. Bir şehir ortamının dış faktörleri, duvarın açıklıksız olmasını gerektirdiğinde, iç mekân özellikle dolu ve tatmin edici olmalıdır” (Aktaran Doğan, 2019).

3.1.3 Doku-Biçim

Doku nesnelerin yüzeyinin görsel ve dokunsal özelliğidir. Mimarlık ve sinemanın ortak tasarım araçlarından olan doku Özen’e göre sinemada seyirciye herhangi bir nesnenin iç dış yapı taşı hakkında bilgi aktararak, esere gerçeklik duygusunu kazandırıp izleyiciyi inandırmak için ihtiyaç duyulan estetik verilerdir (Özen, 2014). Mimarlıkta ise doku, yapının veya mekânın görsel ve dokunsal karakterini ve algısını belirleyen önemli bir tasarım parametresidir. Doku genel olarak doğal ve yapay olarak sınıflandırılmaktadır. Nesnelerin biçim, renk özellikleri ve ortamdaki ışık ile kişide farklı duygular yaratabilmektedir. Aynı zamanda sert-yumuşak, sıcak-soğuk, düzenli-düzensiz, pürüzlü-pürüzsüz, dinamik-statik gibi etkileri duyumsatmaktadır (Şekil 3.8).



Şekil 3.8 Sinemada doğal ve yapay doku örnekleri; The Fall, Tarsem Singh, 2006 (Moria, 2023)

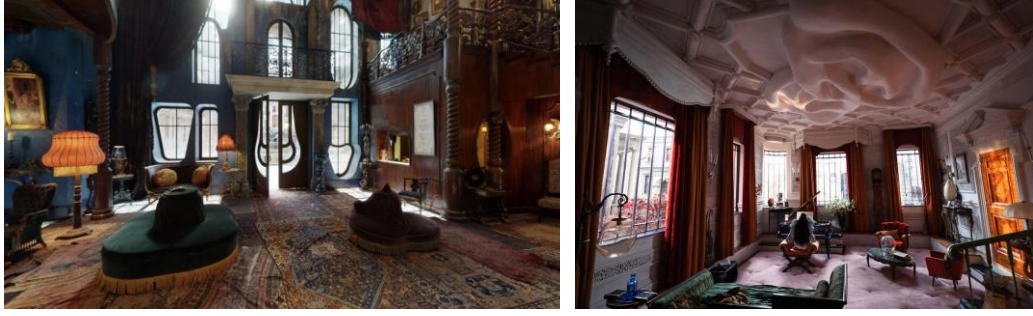
Nesnelerin görsel dokusu, görme yoluyla zihinde bir etki oluşturmaktadır. Görsel dokular renkle, motifle, çizgi ve tonlama ile oluşturulmuş elemanlardır ve insan üzerinde farklı duygular yaratmaktadır (Gürer, 1970 aktaran Aytem, 2005). Sinemadaki doku görsel dokudur. Filmde doku öne çıkarıldığında görsel etki güçlenir dolayısıyla inandırıcılık artar.

Mimari mekândaki doku, nesnelerin malzeme, renk ve biçim özelliklerine göre algıda değişkenlik gösterebilmektedir. Mimari mekândaki doku, dokunsal olduğu gibi görsel doku özelliği de taşımaktadır. Mekânda rengin algılanışını değiştirebilen doku aynı zamanda sıcak veya soğuk etki yaratabilmektedir. Bu sebeple mimari mekânda tasarımcılar için büyük öneme sahiptir (Şekil 3.9).



Şekil 3.9 Mimaride doku ve biçim örnekleri: Kapı ve pencere detayları (solda), ahşap strüktür (sağda) (Karabeğ, 2017)

Biçim ise bir nesnenin sahip olduğu gözle algılanabilen, yüzeylerinin birleşiminden veya devamlılığından oluşan şeklidir. Nesnelerinin dokularının olduğu gibi biçimsel özellikleri de kişi üzerinde psikolojik etkiler yaratabilmektedir. Aytem'e göre; kesin hatlar taşıyan kare, dikdörtgen gibi dik açılı biçimler hareketli ve güçlü bir etki verirken, dar açılı biçimlerin rahatsız edici, dairesel biçimlerin ise dinlendirici bir etki yarattığı gözlenmiştir (Aytem, 2005). Örneğin Yorgos Lanthimos gibi bazı yönetmenler bu etkileri filmlerinin özel olarak tasarlanmış belli dönemleri yansıtan mekânlarıyla yaratmak istemektedirler. Çünkü mimarlıkta olduğu gibi sinemada da mekânın karakteri ve ruhu onun dokusal ve biçimsel özelliklerinden gelmektedir (Şekil 3.10).



Şekil 3.10 İç mekânda doku ve biçim ögesi; Poor Things, Yorgos Lanthimos, 2024 (DAC, 2024)

Sinematografik ve mimari mekânı oluşturan doku ve biçim ögesi, algılanışına göre kişide farklı ruh halleri oluşturabilmektedir. Aytem'e göre doku ve biçimin temel ögesi olan çizgisel karakterler ve temel geometrik formlar kişide şu etkileri yaratmaktadır:

- Yatay çizgi: Devamlılık, rasyonellik, durağanlık
- Düşey Çizgi: Sonsuzluk
- Düz Hat: Rijitlik, kuvvet
- Eğri Hatlar: Esneklik, yumuşaklık, tereddüt
- Spiral: Dünyasal sorunlardan kopma
- Küp: Bütünlük, eşitlik
- Daire: Üstünlük, sonsuz denge
- Elips: Hareket (Aytem, 2005).

Sinema ve mimarlıkta mekânı oluşturan doku ve biçim ögesi filmin veya mimari yapının bağlı olduğu senaryonun veya tasarım öyküsünün temelidir. Yönetmenler ve mimarlar izleyiciye-kullanıcıya vermek istedikleri mesajları ve yaşattıkları deneyimleri mekânların karakterleriyle aktarmak istemektedirler.

3.1.4 Hareket-Deneyim

Sinemada görüntülerin mimari mekânda ise bireyin hareketi ile deneyim oluşmaktadır. Bu deneyim izleyicilerin veya kullanıcıların mekânı algılaması ve anlamlandırması için gerekli temel unsurdur. Sinemadaki hareketin önemine dikkat çeken Deleuze'e göre, hareket ve zamanın mekânsal birlikteliği sinemanın temelini oluşturur (Köksal, 2015). Sinemada hareket görüntülerin belirli bir düzende art arda gelmesiyle oluşur. Bergson'a göre resimlerin canlanması için hareket mutlaka gereklidir ve sinema

makinesi de bu gerekliliği ‘art arda gelen anlık bölümlerin çizgisel dizilimiyle yapay bir hareket oluşturarak’ yerine getirmektedir (Ertem, 2010) (Şekil 3.11).



Şekil 3.11 Woman Jumping, 1887 Eadweard J. Muybridge (Moma, 2024)

Mimari mekân bedensel hareketlerle deneyimlenebilmektedir. Pallasmaa mimari mekândaki deneyimini şu sözlerle ifade etmektedir: “Sanat deneyiminde kendine özgü bir alışveriş gerçekleşir; ben duygularımı ve çağrışımlarımı mekâna ödünç veririm, mekân da bana, algılarımı ve düşüncelerimi ayartan ve özgürleştiren aurasını ödünç verir. Bir mimarlık yapıtı bir dizi yalıtık retinal resim olarak deneyimlenmez, tastamam kaynaşmış maddesel, cisimsel ve tinsel özüyle deneyimlenir” (Pallasmaa, 2022). Pallasmaa’ya göre mimarlık yapıtı, “birbirinden kopuk görsel imgeler koleksiyonu gibi değil, maddi ve ruhani mevcudiyetiyle bütünüyle cisimleşmiş olarak deneyimlenir. Bir mimarlık yapıtı hem fiziksel hem de zihinsel yapıları bir araya getirerek kaynaştırır. Mimari çizimdeki görsel cephedenlik (visual frontality) mimarlığın gerçek deneyiminde kaybolur” (Pallasmaa, 2022).

O’Herlihy’e göre mimarlık ve sinema, ikisinin de içerisinde barındırdığı ortak payda olan hareket üzerinden incelenirse, ikisi de ancak beden-mekân ve hareketin eylemsel bütünleşmesiyle varlık gösterir (Ertem, 2010). Hareket ve deneyim, sinema ve mimarlığın ortak terminolojisinde olsa da bazı temel farklılıklara sahiptirler. Sinemada seyirci sabit iken görüntüler hareket halindedir, mimarlıkta ise mekân sabit iken mekânın kullanıcısı hareket halindedir. Kullanıcının mekân içindeki hareketine bağlı olarak çeşitli duyular yardımıyla mekân algısı oluşur. Sinemada ise görüntülerin arka arkaya gelmesiyle oluşan hareketli görüntü izleyicinin görüntüleri anlamlandırmasını sağlar. Çekim açıları, kamera kullanımı, renk, ışık, kostüm gibi parametrelerle anlamı

tasarlayan, deęiřtiren izleyicide istenilen duyguların oluřmasını saęlayan ise yönetmendir.

3.1.5 Zaman-Mekân

Sinema ve mimarlıęın kesiřim noktasını oluřturan bir dięer kavram ise zaman ve mekân olgusudur. Zamanı mekândan, mekânı zamandan baęımsız düşünmek mümkün deęildir. Çünkü hem mimari mekân hem de sinematografik mekân temsil ettięi zamanın izlerini tařır. Bir mimari yapı tasarlanırken gelenekselden esinlenilse veya fütüristik bir yapı tasarlansa dahi yapıda malzeme veya teknik bakımdan yapıldıęı zamanın izlerini görmek mümkündür. Aynı řekilde bir film geęmiř, řimdi ve gelecek zamanlarına aynı anda sahip olabilir. Ayrıca filmdeki zaman geręek veya kurgusal olabilmektedir. Sinemadaki zamanın kurgusunu ve mekân ile iliřkisini tasarlayan yönetmendir.

Sergei Eisenstein gibi aslen mimarlık eęitimi almıř sinemacılara göre film, yeręekiminin ve günlük yařamın maddi kısıtlamalarından arındırılmıř yeni bir zaman ve mekân geliştirme potansiyeli sunmaktadır (Vidler, 1993). Çünkü zaman geręek hayattakinin aksine filmde, geriye veya ileriye sarılabilmekteyken belirli bir zamanı sıkıřtırmak veya genişletmek mümkündür.

Pallasmaa'ya göre mimarlık da dięer sanatlar gibi insanın zaman ve mekânda varoluřu ile ilgili sorularla karřılařmaktadır. "Mimarlık kendilik ve dünya, içsellik ve dışsallık, zaman ve süre, yařam ve ölümle ilgili sorularla derinlemesine iç içedir" (Pallasmaa, 2022). Pallasmaa (2022), mimarlıęın zaman ve mekân ile olan iliřkisini řu sözlerle aktarır:

Mimarlık, kendimizi mekân ve zamanla iliřkilendirmede ve bu boyutlara insani bir ölçü vermedeki birincil aracımızdır. Mimarlık sınırsız mekânı ve sonsuz zamanı evcilleřtirerek insan için katlanılır, yařanılır ve anlaşılır kılar... Mimarlık sınırsız mekânı evcilleřtirir ve onda ikamet etmemize izin verir, ama aynı řekilde sonsuz zamanı da evcilleřtirmeli ve zamanın süreklilięinde ikamet etmemizi saęlamalıdır (Pallasmaa, 2022).

Pallasmaa'ya göre mimarlığın zamanı alıkonulmuş bir zamandır; en büyük binalarda zaman sapasağlam durur. Karnak'taki Büyük Sütunlar'da zaman hareketsiz ve zamansız bir şimdide donmuştur. Bu devasa sütunlar arasındaki mekânlarda zaman ve mekân ebediyen birbirine kilitlenmiştir; madde, mekân ve zaman kaynaşarak tek bir temel deneyime, var olma duygusuna dönüşür (Pallasmaa, 2022).

Sinema ve mimarlığın ortak noktasını oluşturan zaman ve mekân her iki disiplinin kendi zamansal sorunlarını, teknik imkânlarını ve estetik değerlerini yansıtabilmektedir. Sinema mimarlığa göre zamanı kontrol etme ve mekân üretme açısından nispeten daha özgürdür. Sinemada mekânı hikâyenin geçtiği döneme göre kurgulamak hikâyenin inandırıcılığı açısından önemli ve olması gerektir. Fakat mimarlıkta geçmiş dönemin mimari karakterini bugün tekrarlamak veya farklı bir bölgenin mimari kimliğini başka bir yerde uygulamak mimarlığın özünde olmayan fakat uygulamalarına rastlanılan bir durumdur.

3.1.6 Montaj-Kurgu

Fransızca kökenli montaj kelimesi *kurmaca* anlamına gelmektedir. Parçaların birleştirilerek yeni bir bütün ve anlam oluşturma sinemasal ve mimari yolu bulunmaktadır. Montaj kavramının bu iki yolunu Eisenstein, 1938 yılında yazdığı "Montage and Architecture" adlı makalesinde açıklamaktadır. Bunlardan ilki sinemasal yoldur, bu yolda seyirci, bir grup eşya arasında aklından hayali bir yolu takip eder. Bunu yaparken seyirci sabittir ve görüntü onun önünden geçer. İkinci yol ise mimari yoldur. Seyirci dikkatlice düzenlenmiş, kendi hisleriyle incelediği görüntülerin arasında hareket eder (Beşışık, 2013). Sinemasal yolda görüntülerin kurgusu, arka arkaya geliş sırası biçimi gibi kararlar yönetmene veya teknik ekibe aittir. Seyirci burada pasif konumdadır. Mimari yol ise mimarın kurguladığı mekân içerisinde seyircinin mekânı algılaması için hareket halinde olduğu daha öznel yoldur. Seyirci burada aktif konumdadır.

Sinemada montaj tekniği yan yana durmalar (juxtaposition) ve üst üste örtüşmeler (superposition) olarak iki ana başlıkta incelenebilir.

-Yan yana durmalar (Juxtaposition): Montaj tekniğinden biri olan yan yana durma (juxtaposition), birbirinden bağımsız iki görüntünün yan yana getirilmesidir. Yan yana durma aynı kadraj içerisinde olabileceği gibi ard arda gelen kadrallar ile de sağlanabilirler fakat görüntüler bağımsızlıklarını korurlar (Örs, 2001 aktaran Babaoğlu, 2004). Bu montaj tekniğiyle ard arda veya yan yana gelen görüntüler arasında anlam ilişkisi kurmak mümkündür. Görüntüler arasında kontrast oluşturmak, karşılaştırmak, benzerlik ilişkisi kurmak veya detaylandırmak gibi amaçlara sahip olan bu teknikle filmin anlam katmanı derinleşmektedir.

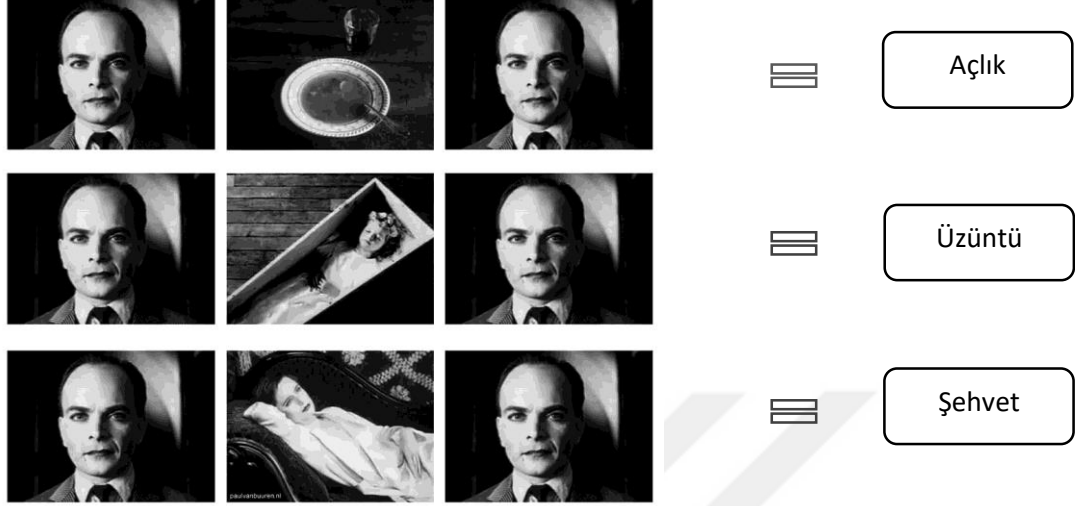
Stanley Kubrik'in 2001: A Space Odyssey adlı filminde yan yana durma (juxtaposition) montaj tekniği kullanılmıştır. 'İnsanlığın Şafağı' bölümünde maymunlardan biri kemik yığını içinden bir parça alır ve diğer kemiklere vurmaya başlar. Bu kemik insanın kullanmayı öğrendiği ilk alettir. Hemen sonraki görüntüde bir uzay aracı gösterilir ve bu da insanlığın alet kullanımında geldiği son noktayı göstermektedir. İki görüntü arasında nesneler, zaman ve mekân oldukça farklı olsa da ard arda gelen görüntüler arasında anlam ilişkisi kurmak mümkündür (Şekil 3.12).



Şekil 3.12 Yan yana durma (juxtaposition) örneği (2001: A Space Odyssey filminden alınmıştır)

Yan yana durma (juxtaposition) tekniğine Lev Kuleşov'un deneyi örnek gösterilebilir. Kuleşov ve Pudovkin oyuncu Mosjugin'in birçok omuz çekimini alırlar. Bütün planlarda oyuncunun yüz ifadesi birbirine benzemektedir. Daha sonra üç farklı planı (Masa üstündeki çorba tabağı; içinde ölü kadının bulunduğu tabut; oyuncakıyla oynayan küçük çocuk) Mosjugin'in planlarına sırasıyla eklerler: İlkinde Mosjugin'in omuz çekiminin ardından bir masa üstündeki çorba tabağının çekimi gelir. İkincisinde Mosjugin'in yüzü, içinde ölü bir kadının yattığı tabutu gösteren çekime eklenmiştir. Üçüncüsünde omuz çekimini, oyuncak bir ayıyla oynayan küçük bir kızın çekimi izler. Bu üç birleşimi, yapılan işlemlerden habersiz olan seyircilere gösterildiğinde oyuncuya hayran kalıp çorba tabağı karşısında acıkan insanı, ölü kadına bakarken ki durumunu kederli insanı ve oyuncakla oynayan çocuk karşısındaki durumunu da mutlu

insanı yankıladığını düşünmüşlerdir. Oysa her planda Mosjugin'in ifadesi aynıdır (Şenyapılı, 1998) (Şekil 3.13).



'Kuleşov Efekt'i' olarak kabul edilen bu deneyde görüldüğü üzere seyirci ard arda gelen görüntüler arasında anlam ilişkisi kurma eğilimindedir. İlk görüntü aynı olsa bile ardından gelen görüntü ile bir bağlantı veya benzerlik ilişkisi kurulmaktadır.

-Üst üste örtüşmeler (Superposition): Bir diğer montaj tekniği olan üst üste örtüşme (superpositon) aynı kadraj içerisinde iki farklı görüntünün üst üste getirilmesidir. İki görüntü bağımsızlıklarını korurken örtüştükleri sırada bunlardan bağımsız ayrı bir katman ve anlam oluşur (Örs, 2001 aktaran Babaoğlu, 2004). Yönetmen bu oluşan üçüncü katmanda filmin özüne ait bir mesajı aktarmak isteyebilir.

Alfred Hitchcock'un Vertigo filminde üst üste örtüşme (superposition) montaj tekniği kullanılmıştır. İlk görselde duş sahnesinde ölen Marion karakterinin gözleri küvet deliğinden akan su görüntüsüyle, son sahnesinde ise Norman karakteri annesinin iskeletiyle üst üste örtüşmüştür. Yönetmen bu görüntüleri birbirleriyle bağlayarak farklı üçüncü bir anlam yaratmak istemiştir (Şekil 3.14).



Şekil 3.14 Üst üste örtüşme örnekleri (Psycho filminden alınmıştır)

Mimari montaja Bernard Tschumi'nin 1986 yılında Paris'te yapmış olduğu Parc de la Villette projesi, kullanıcıya farklı bakış açıları sunan ve sinemanın kurgu/montaj sürecinden etkilenerek elde edilmiş projesi örnek verilebilir. 10x10x10 metre olarak yaptığı ve 'Folie' adını verdiği küpler; alışveriş, sinema, egzersiz, eğlence gibi pek çok aktivite için tasarlanmışlardır. Tschumi bu projesinde, tıpkı sinemadaki gibi, çeşitli görüntüleri üst üste bindirilerek, kullanıcıya yeni görüntüler ve istediği amaçla kullanabileceği esnek mekânlar kurgulamıştır (Bozdoğan 2008 aktaran Gundak, 2020) (Şekil 3.15).



Şekil 3.15 Parc de La Villette (Tschumi, 2023)

Tschumi bu tasarımında; noktasal, çizgisel ve yüzeysel aktivitelere karşılık gelen üç sistemi üst üste bindirerek farklı parçalardan bir bütün elde etmiştir. Bu superimposition'a (üst üste bindirme) karşılık gelmektedir. Noktalara karşılık gelen folie'lerin yerleşimi de juxtaposition'a (yan yana koyma) denk gelmektedir. Gridal bir düzen içinde yerleştirilen her bir folie birbirinden bağımsızdır ve farklı kullanım biçimlerine karşılık verebilecek şekilde oluşturulmuşlardır. Belirli bir programa değil, kullanıcının hareketlerine ve düşüncesine göre şekillenmektedirler (İnce, 2007).

3.1.7 Kadraj-Çerçeve

Kadraj kelime olarak Fransızca'da *çerçeveleme* anlamına gelmektedir. Fotoğraf sanatında da kullanılan çerçeveleme yöntemi sinemadakinden farklılık göstermektedir. Fotoğrafta çerçeve sabit iken sinemada hareketli çerçevenin içi doldurulmaya çalışılır. Şenyapılı'ya göre kadraj bir yandan mekânsal kavramların sınırını belirlerken diğer yandan içerideki (kadraj içi) ve dışarıdakini (kadraj dışı) tanımlar (Köksal, 2015). Sinemada kamera kadrajına girenler yönetmen ve ekibi tarafından belirlenmektedir. Kadraj sinemasal mekânı sınırlandırmaktadır. Örneğin 2018 yapımı Alfonso Cuarón yönetmenliğindeki Roma filminde; kapı, pencere gibi mimari öğelerin çerçeve içinde ayrı bir çerçeve oluşturduğu bu şekilde yönetmenin odağı istediği noktaya çektiği görülmektedir (Şekil 3.16).



Şekil 3.16 Sinematografik mekânı sınırlayan öğeler: pencere ve kapı, Roma (Alfonso Cuarón, 2018) (IMDB, 2024)

Mimaride de bu kullanım Le Corbusier tasarımlarında görülür. Le Corbusier mimari yapılarında hareket, sekans ve kadraj gibi sinematografik kavramları sentezlemektedir. Özellikle kadrajlama tekniğini gözlemciyi mekânda istediği şekilde yönlendirmek amacıyla kullanmaktadır. Böylelikle gözlemcinin mekândaki hareketiyle zihinde oluşan imgelerle sinematik mekânlar oluşturulmuş olur (Köksal, 2015). Bu durumda mimar da bir yönetmen gibi çerçeveleme yaparak kullanıcının mekân algılayışını etkilemektedir (Şekil 3.17).



Şekil 3.17 Villa Savoye, Le Corbusier, 1931 (Archeyes, 2024)

3.1.8 Senaryo-Storyboard

Senaryo; bir filmin yapımı için gerekli en temel öğelerden biridir. Senaryo filmin olay örgüsü, mekân betimlemeleri, karakter özellikleri, diyaloglar, yer, zaman gibi hikâye unsurlarını barındırmaktadır. Senaryo bir edebi metin gibi değil filmi çekilmek amacıyla yazılmaktadır ve bir senaryonun hitap ettiği belirli kişiler bulunmaktadır. Senaryonun mimari çizimler gibi özel kişiler için yazıldığını ifade eden Şenyapılı (1998)'a göre iyi bir film için iyi bir senaryo şarttır:

İster özgün, isterse uyarlama olsun senaryo edebiyat ürünleri gibi herkese seslenmek üzere yazılmaz. Elbette isteyen herkes herhangi bir senaryoyu okuyabilir. Ama bir edebiyat ürününden, - bir romandan, bir öyküden, bir şirden, bir denemeden, vb. aldığı zevki senaryodan alması kuşkuludur. Giderek senaryodan hiçbir şey anlamayabilir. Çünkü senaryo, tıpkı mimarlık ve mühendislikteki teknik çizimler gibi özel kişiler için yazılır. Öteki bir deyişle, film yapımcıları, yönetmenler, görüntü yönetmenleri, yapım tasarımcıları ve oyuncular ile filmin yaratımında görev alan profesyonel kişiler için yazılır senaryo (Şenyapılı, 1998).

Storyboard ise ortaya çıkacak olan yapımın resimli bir taslağıdır. Senaryo tamamlandıktan sonra kurgulanacak olan sahneler birer film şeridi gibi görselleştirilmektedir. Storyboard çizimlerinde kameranın ve karakterlerin sahne üzerindeki hareketleri kısa yazılar ya da ok işaretleri ile belirtilmektedir. Görseller basit çizimli olabileceği gibi tercihe bağlı renkli ve gerçekçi görünen dekupajlar³ da çizdirilebilir. Çekim aşamalarında, sahne planları konusunda beklenmeyen sürprizler çıkabileceği için storyboard kullanımı çekim aşamalarını kolaylaştırmaktadır. Özellikle birden fazla kameranın kullanılması gereken sahnelerde, önceden storyboard çalışmaları üzerinde planlamalarda bulunmak öngörülemeyen olumsuzlukların önüne geçme imkânı vermektedir (Şendünder, 2019).

Steven Spielberg ve George Lucas storyboard çizimlerini titizlikle hazırlatan yönetmenlere örnek olarak verilebilir. Lucas, Star Wars: The Phantom Menace'in ön hazırlığında ekibinin storyboard çalışmalarını beğenmeyerek filmin kamera arkası görüntülerinde memnun kalmadığı resimli taslakları kalemle düzeltmiş ve birçoğunu da karalamıştır (Şendünder, 2019) (Şekil 3.18).

³ Dekupaj: Kurgu sırasında bir araya gelecek olan çekimlerin biçimlerinin, kadrallarının, uzunluklarının ve kamera açılarının kağıt üzerinde öngörülmesidir.



Şekil 3.18 George Lucas ekibinin storyboard çalışmalarını düzeltirken (Şendüdar, 2019)

Filmlerinin çekiminden önce her sahne için storyboardlar hazırlayan yönetmenlerden biri de Bong Joon-ho'dur. 2017'de yönetmen ile yapılan bir röportajda storyboarda verdiği önemi şöyle dile getirmektedir:

Günlük hayatımda her zaman çok gerginimdir ve her şeyi önceden hazırlamazsam çıldırırım. Bu yüzden storyboard'lar üzerinde çok titiz çalışıyorum. Eğer bir psikiyatri koğuşuna ya da psikiyatri hastanesine gidersem, bana zihinsel sorunu olan biri teşhisi koyarlar ve çalışmayı bırakmamı söylerler ama ben yine de çalışmak istiyorum. Storyboard çizmek zorundayım (Kottke, 2020).

Bong, Oscar ödüllü Parasite filmi için hazırladığı storyboardları 'Parasite: A Graphic Novel in Storyboards' adlı bir çizgi romanda toplamıştır. Filmin çekimlerinden önce Bong Joon Ho tarafından çizilen bu illüstrasyonlar, her diyalog satırına eşlik ederek filmi bütünüyle tasvir etmektedir (Kottke, 2020) (Şekil 3.19).

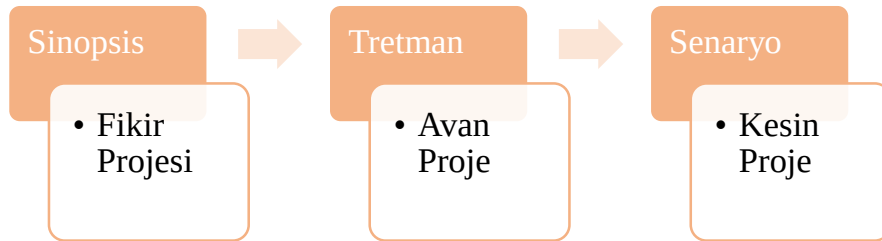


Şekil 3.19 Parazit filminden sahneler ve sahneye ait storyboardlar (Iamag, 2023; Viewinder, 2020)

Yazınsal öge olarak senaryo, görsel öge olarak ise storyboard bir film yapımı için gerekli unsurların başında gelmektedir. Senaryoda tema, hikâye, mekân, zaman, karakterler, diyaloglar gibi unsurlar bulunurken storyboardda ise kamera açıları ve hareketi kadraj, karakterlerin sahnedeki konumu gibi filmin çekimini kolaylaştıracak açıklayıcı ifadeler bulunabilmektedir. Bazı yönetmenler kendi yazdıkları senaryoyu filme çekerken aynı zamanda filme ait storyboardları da kendileri çizebilmektedirler. Her ikisi de yönetmenin çekim öncesinde veya sırasındaki yorumlayışına göre değişebilmektedir.

3.2 Sinema ve Mimarlığın Üretim Aşamalarının İncelenmesi

Sinema ve mimarlık benzer kavramsal arakesitlere sahip olmakla birlikte benzer yöntemleri kullanıp ürünlerini ortaya çıkarmaktadırlar. Sonuç ürün olarak sinemada film, mimarlıkta ise mimari yapı ortaya çıkıyor olsa da bu iki disiplin benzer üretim aşamalarına sahiptir. İlk olarak bir fikre bağlı olarak gelişen tasarım aşaması filmin hikâyesini barındıran sinopsis⁴, tretman⁵ ve senaryodan oluşmaktadır. Mimari projenin ilk aşamasını ise fikir projesi, avan proje ve kesin proje oluşturmaktadır (Şekil 3.20).



Şekil 3.20 Sinema ve mimarlığın tasarım aşamaları

Yapıma hazırlık aşamasında ise çekim senaryosu ve uygulama projesi hazırdır. Ayrıca yapımı kolaylaştıracak storyboardlar ve detay projeleri de bu aşamada hazırlanmaktadır. Gerekli olan maliyet hesapları bütçelendirmeler de yapıldıktan sonra artık projenin yapım aşamasına gelinmiş olur (Tablo 3.1).

⁴ Sinopsis: Filmin birkaç sayfalık ilk kısa taslağı

⁵ Tretman: Senaryodan daha kısa geniş bir özet

Tablo 3.1 Sinema ve mimarlığın yöntemsel benzerliği (Uslugil, 2021)

	Sinema	Mimarlık
Tasarım Aşaması	Fikir	
	Sinopsis	Fikir Projesi
	Tretman	Avan Proje
	Senaryo	Kesin Proje
	Senarist	Mimar
	Yönetmen	
	Ekip	Ekip
Yapıma Hazırlık	Çekim Senaryosu	Uygulama Projeleri
	Storyboard	Ayrıntı/Detay Projesi
	Senaryo Dökümü	İş Programı
	Çekim Planı	Maliyet Hesabı
	Bütçelendirme	Metraj
Yapım	Çekim	İmalat
	Post Prodüksiyon	
Satış	Satış-Dağıtım	Satış-Pazarlama

Kamera önü veya arkası bütün ekibin set ortamında hazır bulunduğu çekim aşamasında artık senaryoya bağlı olarak ilgili karakterler ile ilgili mekânlarda film kayda alınır. Film gerçek bir mekânda geçebilirken bir stüdyoda da çekimler yapılabilir.

Mimarlıkta ise imalat aşaması yapının inşa edileceği yerde başlar. Yapıyı oluşturan bazı elemanlar prefabrik olarak üretilmiş olsa da sonuç olarak yapının inşa edileceği yere gelir ve yapıya montajlanır.

Sonuç ürün ortaya çıktıktan sonra satış aşamasına gelinir. Artık ürünün pazarlama ve satışının ticari kar güderek yapıldığı aşamada iyi bir reklam ve tanıtım yapılması gerekir. Tanıtımdan sonra filmler farklı şehir veya ülkelerde sinema salonlarında gösterime girmektedir.

Mimari yapı için ise böyle bir durum söz konusu değildir. Yapı inşa edildiği yerde sabit konumdadır. Fakat kullanıcılar farklı şehir veya ülkelere gelip yapının fonksiyonuna bağlı olarak yapıyı deneyimleme imkânı bulabilmektedirler.

3.3 Bölüm Sonu Değerlendirmesi

Sinema ve mimarlık disiplinlerinin benzerliklerinin ve farklılıklarının irdelendiği bu bölümde mekân oluşturulurken kullanılan temel tasarım araçları ve mekânın üretim aşamaları örneklerle karşılaştırılarak irdelenmiştir.

Sinema ve mimarlığın ortak olarak kullandığı temel tasarım araçlarından renk, ışık-gölge, doku-biçim, hareket-deneyim, zaman-mekân, montaj-kurgu, kadraj-çerçeve ve senaryo-storyboard'un kavramları örnekler üzerinden açıklanmıştır. Renk her iki disiplin için çeşitli anlamların simgelendiği ve estetik bir görüntü oluşturma aracıyken ışık-gölge ise dramatik etki yaratıp mekâna dinamizm katan önemli bir araçtır. Doku-biçim ise her iki disiplin için tasarımın öyküsünün temelini oluşturan mekânın karakterini yansıtan görsel öğelerdir. Sinemada görüntüler, mimari mekânda ise kullanıcılar hareket ederek mekânları deneyimlemektedirler. Zaman-mekân sinema ve mimarlıkta bazı temel farklılıklarla birlikte ortak kullanılan araçlardır. Mimari mekân veya yapı zamanının koşulları ile tasarlanıp inşa edilirken sinematografik mekân geçmiş, bugün, gelecek mekânlarına ve hatta bunların hepsine aynı anda sahip olabilmektedir. Her iki disiplin, montaj-kurgu yardımıyla parçalardan bütüne ulaşarak yeni ve farklı bir anlam üretmeyi amaç edinir. Kadraj-çerçeve sinematografik mekânı sınırlayan ve mekânın algılanışını etkileyen önemli bir görsel tasarım aracıdır. Mimari mekânda ise yapının en-boy oranları veya iç mekânda pencerelerin oluşturduğu çerçeveler mekânın algılanışını etkileyen, mimar tarafından belirlenen tasarım aracıdır. Mimarlık ve sinemada mekân tasarımı belli bir senaryoya bağlı kalarak tasarlanırlar. Mimar mekânı ilk olarak eskiz çizimleriyle tasarlamaya başlarken yönetmen film çekimi öncesinde veya sırasında özellikle bazı sahnelerin storyboard çizimlerini hazırla(tı)r.

Sinema ve mimarlık, tasarım aşamasından üretilip pazarlandığı satış aşamasına kadar yöntemsel olarak benzerliklere sahiptir. Çeşitli adımlar izlenerek mimari yapı veya film üretimi fikir boyutundan somut eser boyutuna kadar benzer süreçlerden geçmektedir.

4. SİNEMA VE MİMARLIKTAKİ MEKÂN

Sinema ve mimarlığın ortak çalışma alanı mekândır. Her ikisi de mekân duygusunu ve deneyimini en çok yaratan disiplinlerdir. Mimarlık mekânı gerçek anlamda üretirken sinema mekânı kendi dünyasında yapay olarak üretir. Her iki disiplin için de mekânı deneyimleme ve temsil biçimleri farklıdır (Beşışık, 2013).

4.1 Mekânın Kavramsal İncelenmesi

Mekânın kavramsal incelenmesine dair iki farklı yaklaşım mevcuttur. Bunlar kartezyen yaklaşım ve fenomenolojik yaklaşımdır. Moles'in Kartezyen felsefeye dayandırdığı bu anlayış rasyonel bir yaklaşımla ele alınan matematiksel-fiziksel mekân anlayışıdır. Kartezyen felsefede mekân, anlamdan bağımsız ve anlama kayıtsız bir mekândır; insanın dışında kaldığı, inşa edilmemiş, insan dâhil tüm gerçekliği kucaklayan evrensel bir çerçevedir. Rasyonel düşüncenin ürünü olan bu kartezyen mekân anlayışı, geometrinin içerdiği bir yayılım fikrini içermektedir. Bu felsefede mekân, dünya içinde oturmayan bir gözlemci tarafından gözlenen, hiçbir noktası diğerinden koordinatları dışında farklılaşmayan bir yayılımdır (Ünver, 2012).

Mekân, kartezyen temelli, kolaycı bir biçimde basit neden-sonuç ilişkilerine dayandırılan, modern bilime özgü ölçütlere uyan kesin bir tanım getirmek gibi bir yaklaşım ile anlaşılamaz. Mekânın anlaşılması tüm boyutları ile ele alındığı hem kavramsallığının hem de gerçekliliğinin irdelendiği fenomenolojik bir yaklaşım ile mümkün olabilir (Ünver, 2012).

Bazı düşünürler tarafından mekân kavramsal olarak irdelenmiştir. Örneğin Gaston Bachelard (1996) 'Mekânın Poetikası' adlı kitabında 'mutluluk mekânı'nın imgelerini fenomenolojik açıdan incelemiştir. Ona göre ev, ruh çözümleme aracıdır. Nesneler evi olarak çekmeceler, kasalar ve dolapları; büyük olanla küçük olanın diyalektiğini minyatür ve sonsuz büyüklük nitelermeleri altında incelemiştir. 'Dışarının ve içlerinin diyalektiği' ve 'yuvarlağın fenomenolojisi'ni incelemiştir.

Henri Lefebvre (2014) ise 'Mekânın Üretimi' adlı kitabında mekânın üretimini açıklarken; algılanan, tasarlanan ve yaşanan olarak üç boyutta incelemiş ve bu üç grubu hem kategorize etmiş hem de birbirinden ayrılmayacaklarını ifade etmiştir.

Algılanan mekân, mekânsal pratiği temsil ederken, fiziksel mekâna karşılık gelmektedir. Tasarlanan mekân, mekân temsili olarak açıklanmıştır ve toplumun içindeki egemen mekânı anlatmaktadır. Yaşanan mekân ise temsil mekânlarını ifade etmektedir. Yaşanan mekâna, imgeler ve semboller eşlik ederken, aynı zamanda fiziksel mekânın nesnelerinin sembolik olarak kullanılmasını kapsamaktadır (Lefebvre, 2014). Bahsedilen üç diyalektik süreç mekânın üretimini meydana getirmenin yanı sıra, bu süreçteki materyalleri açıklamaktadır. Mekân ne salt fiziksel nesnelerden oluşur ne de tamamen soyut bir kavramdır (Hekimoğlu, 2021).

Mekân hem kartezyen hem de fenomolojik bir yaklaşım ile ele alınması gereken bir olgudur. Çünkü hem sinemasal mekân hem mimari mekân salt biçimsel geometrik özellikleri ile değil taşıdığı anlam ile var olmaktadır. Bu mekânların taşıyacağı anlama karar veren yönetmen ve mimarlar izleyicilerin ve kullanıcıların algılama süreçlerini etkileyip yönlendirmektedirler. Mekânı algılama ve anlamlandırma süreci yer, zaman, kişi gibi parametrelere bağlı olarak değişen sübjektif bir süreçtir.

4.1.1 Sinemada mekân

Sinemanın asıl amacı mekân üretmek değildir fakat anlatacağı hikâyeyi de mekân olmadan seyirciye aktaramamaktadır. Mekânı hikâyedeki konumuna bağlı olarak gerçek veya kurgusal olarak üretebilmektedir. Gerçekte var olan yerler filmde mekân olarak kullanılabilir gibi stüdyoda veya set ortamında hikâyeye uygun mekânlar tasarlanabilmektedir. Sinemadaki mekânın karakterler ve hikâyeye ile bağdaşması gerekmektedir. Verilmek istenilen mesajı seyirciye iletebilmek, istenilen duyguları yaşatabilmek ve inandırıcılığı artırabilmek için mekânın sinemadaki yeri büyük önem taşımaktadır.

Yönetmenlerin mekân tasarımındaki rolü büyüktür. Örneğin Lars von Trier, 2003 yapımı bir dram filmi olan Dogville’de benzerlerinden farklı bir mekân kullanımını seçmiştir. Trier’in bu mekân kullanımında izlediği rota seyirciyi anlam-zaman-mekân çakışmasına götürür. Dogville’de hiçbir zaman hiçbir yerde yaşanmamış bir hikâye anlatılır. Trier bu var olmayan yer ve hikâye için önce mekânı yıkar. Sonrasında mekân olgusunun zihinlerdeki toplumsal izini sürerek yeniden inşa eder. Oluşan yeni mekân gözün ve aklın beraber tamamladığı soyut, anlam odaklı bir mekândır. Yapıların sosyal

hayattaki temsilleri kullanılarak durağan soyut mekânlar dinamik mekânlara dönüştürülür. Kütleden anlama evrilen mekânda yapıların çatı ve duvarları, kapı ve pencereleri ile değil, insanların yüklediği anlamlar ile var olduğu anlatılır (Akyol, 2016) (Şekil 4.1).



Şekil 4.1 Dogville (Lars von Tier, 2003) (IMDB, 2024)

Trier filminde mimarca bir tavırla mekâna, eşyaya, yapı elemanlarına hükmeder. Fakat mimarların aksine kendi tasarımı olan Dogville'in mimari yüzünü gizleyerek onu zaman ve coğrafyada işaretlemez. Mekân ve objenin biçim ve zamanın ötesindeki anlamlarını genişletir. Mekân ve zamandan soyutlanan bu eleştiriden beklenen, herkesin kendine ayna tutmasıdır (Akyol, 2016).

Görülüşü gibi sinemada mekânın kullanımı yönetmenlerin ve set tasarımcılarının kararlarına bağlı olarak, hikâyedeki rolüne göre değişmektedir. Bazen gerçek mekânlara ihtiyaç duyulurken bazen de mekânın konuya bağlı olarak kurgulanması gerekmektedir. Trier'in Dogville film örneğinde olduğu gibi mekânı belirleyen, sınırlayan duvar, kapı, pencere gibi elemanların varlığı olduğu kadar yokluğu da hikâyenin bir parçası, seyirciyi düşünmeye iten sorgulatan bir öge olarak öne çıkabilmektedir.

4.1.2 Mimarlıkta mekân

Mekân mimarlığın kendini üretirken kaçınılmaz olarak kullandığı kavramsal ve fiziksel ögesidir. Çünkü mimarlık özünde mekân üretir. Prevsner'e göre ressam ve heykeltıraşlar, ışık ve renkleri ustaca kullanarak şekiller arasındaki orantısal ilişkilerde ve örüntülerde yaptıkları değişikliklerle duyuları etkilemektedirler ama sadece mimarlık içinde yaşanan ve devinilen mekânı şekillendirmektedir (Roth, s. 75). Frank Lloyd Wright'a göre mekân mimarlığın özüdür. Lloyd, bir odanın gerçekliğinin, çatı ve duvarların kendilerinde değil, çatı ve duvarlarla çevrilen mekânda bulunduğu görüşündedir (Roth, 2014).

Leland M. Roth Mimarlığın Öyküsü (2014) adlı kitabında mekânı çeşitli sınıflara ayırmıştır. Bir odanın duvarları, döşemesi ve tavanı ile sınırlanan hacmi *fiziksel mekân*, algılanabilen veya görülebilen mekâna *algısal mekân*, bellekte depolanmış plan olarak tanımladığı mekânı *kavramsal mekân*, içinde devinilen ve kullanılabilen mekânı *davranışsal mekân*, birbiriyle bağlantılı mekânlara *içiçe mekânlar*, birbiri ile bağlantısız sınırları belirli mekânları *statik mekân*, olarak tanımlamıştır. Ayrıca Mies van der Rohe'un Barselona'daki Alman Pavyonu gibi planda izlenebilecek belirli yolu olmayan mekânları *doğrultusuz mekân*, Gotik katedrallerindeki gibi belirgin bir aksa sahip mekânları *doğrultulu mekânlar*, boşluk olarak kavranan ve ardından onu tanımlamak ve içermek için yapılmış kabukla kuşatılan mekânları pozitif mekân, önceden var olan bir katılığa oyuk açılarak oluşturulan mağara benzeri mekânları negatif mekân ve aynı türün üyelerinin aralarına koydukları mesafe olarak tanımlanan mekânı ise kişisel mekân olarak tanımlamıştır (Roth, 2014).

4.2 Sinematografik Mekân ve Üretimi

Sinematografik mekân, sinemanın başlangıcından itibaren günümüze kadar giderek artan bir sıklıkta hem yerli hem de yabancı birçok mimarın ilgisini çekmiş ve mimari tasarım süreçlerinde ilham kaynağı olmuştur. Mekânı kendisine çalışma konusu edinen mimarlık disiplininin filmlerde üretilen mekânları göz ardı etmesi mümkün değildir. Aynı şekilde sessiz sinemadan günümüze kadar sinema sahnesinde yer alan birçok yönetmenin tarzlarının bambaşka olmasına rağmen onları bir araya getiren ortak paydanın mekân olduğu gerçeği yadsınamaz. Başka bir yaklaşımla Michael Dear'in "mimarlık sinemanın gizli öznesi konumundadır" söylemi ile mimarının sinemadaki yerine dikkat çeker. Sinema mimariden çıkarımlar yaparak filmin özünü izleyiciye aktarabilmek için mekâna ihtiyaç duyduğu zaman mekânın nasıl kurgulanacağı sorusu ortaya çıkar (Akyıldız, 2012). Sinematografik mekân iki farklı şekilde üretilebilir. Bunlar;

- Mevcut mekân üretimi
- Kurgusal mekân üretimidir.

4.2.1 Mevcut mekânın üretimi

Sinemada gerekli mekânın oluşturulmasında ilk olarak akla gelen ve daha ilk filmlerden bu güne kadar pek çok filmde kullanılan teknik, mevcut mekânların kullanımı olmuştur. Sırf bu amaçla büyük şirketler özellikle sinemanın ilgi odağı olan büyük şehirlerin-metropollerin bulunduğu yerlerde kendilerine yer edinmişlerdir. Filmlerin inandırıcılığını etkileyen önemli etkenlerden biri olan mekânın gerçek hayattan alınması, filmin inandırıcılığını arttırmaktadır (İnce, 2007).

4.2.1.1 Mevcut mekânın aynen kullanımı

Mevcut mekân, günün koşullarına uygun olarak oyuncular tarafından bir sahne olarak kullanılabilirdiği gibi mekânda var olan gerçek yaşam birebir kayıt da edilebilir. Lumière kardeşlerin yaptıkları ilk filmler bu türe güzel bir örnektir. Aynı zamanda pek çok filmde görülen kent görüntüleri de bu tür çekimlerdir. Var olan hayat tüm boyutlarıyla filmin bir parçası olmaktadır (İnce, 2007) (Şekil 4.2).



Şekil 4.2 L'arrivée d'un train à la Ciotat, Lumiere Kardeşler, 1895 (DFF, 2023)

Mevcut mekânın olduğu gibi kullanıldığı bir diğer film Woody Allen yönetmenliğindeki 2011 yapımı 'Midnight in Paris' (Paris'te Geceyarısı) filmidir. Paris kentinin Eyfel Kulesi, Notre Dame Katedrali, Louvre Müzesi gibi anıtsal yapılarının ve kentin karakteristik dokusunun filmin başlangıcından itibaren kayda değer sürede görülmesi kentin filmdeki rolünün önemini ortaya koymaktadır (Şekil 4.3).



Şekil 4.3 Eyfel Kulesi ve Louvre Müzesi, (Woody Allen, 2011) (Midnight in Paris filminden alınmıştır)

Mevcut mekânın filmlerde olduğu gibi kullanılması filmlerin belge olma niteliğini arttırırken ayrıca filmlerin gerçekçiliğini de pekiştirmektedir. Var olan bu mekânlar, filmin vermek istediği mesajların ve hissettirdiği duyguların seyirci tarafından daha kolay algılanmasına yardımcı olmaktadır. Çünkü seyirci filmde gerçek hayatla özdeşleştirebildiği gerçek mekânları görsel olarak deneyimlemektedir.

4.2.1.2 Mevcut Mekânın Yeniden Kurgulanması

Mevcut mekâna senaryonun kurgusunda yer vermek isteyen yönetmen, çoğu zaman çeşitli sebeplerden dolayı böyle bir imkân bulamayabilmektedir. Hava koşullarının uygun olmayışı, kullanılmak istenen mekân için gerekli yerlerden izin alınamamış olması, tarihi mekânlar gibi sebeplerden dolayı mevcut mekânların yeniden üretilmesi söz konusu olmaktadır. Özellikle tarihi mekânlara yer verilmek istenen sinema filmlerinde karşılaşılan mekân kurgusunda, mekânlar setlerde çeşitli düzenlemelerle yeniden oluşturulur. Artık kullanım şekillerini yitirmiş olan ve zamanının ölçütlerine göre düzenlenmiş mekânların yeniden kimliklerini kazanmalarını ve amacına uygun kullanımını sağlayan bir mekân üretim biçimidir. Bu tür filmlerde hem sinema mevcut yapıların tarihsel kimliklerini filmlerinde bir araç olarak kullanır, hem de izleyiciler yapıları gerçek yapılış amaçları ve kullanım şartlarında deneyimleme fırsatı bulmuş olur (Akyıldız, 2012).

4.2.2 Kurgusal mekân üretimi

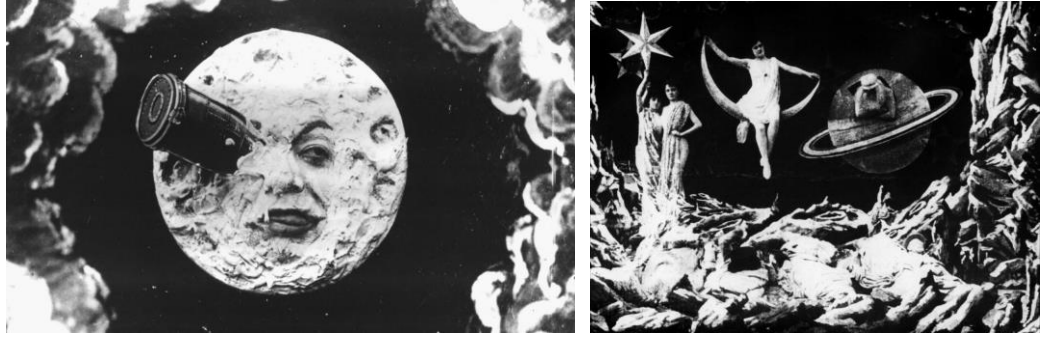
Sinemada tasarlanan mekânın, mimariden farklı olarak içinde bulunduğu zamanla ilişkili olma zorunluluğu yoktur. Bu yüzden yönetmenin mekân konusunda daha özgür olduğu söylenebilir. Sinemacıyı sınırlandıran ancak hayal ettiği mekân kurgusudur.

Kurgu mekân kavramı, sinema keşfedildikten kısa bir süre sonra sinema sahnesindeki yerini almaya başlamıştır. Bu süreçte ortaya koyulan kurgu mekân sürecini iki şekilde tanımlamak mümkündür: Birincisi, mekân ve zaman kavramları da düşünülerek oluşturulan gerçek mekân kurguları, ikincisi ve sıklıkla kullanılan, sanal mekân kurgusu denilen, mekân ve zamanın gerçeklikten koparılarak oluşturulan ütöpik-distopik mekanlardır (Akyıldız, 2012).

Yönetmenin sinematografik mekânı üretirken bu iki yöntemden hangisini kullanacağı filmin öyküsüne, estetik kaygılara, çevresel koşullara ve filmin bütçesine bağlı olarak değişebilmektedir. Örneğin insanların yaşadıkları şehirlerde teknik olarak filmi çekmek mümkün olmadığında yönetmen bir yapıyı, bir sokağı veya bir kenti inşa etmek durumunda kalabilmektedir. Bu durumda film bütçesi de düşünülerek yapının, sokağın veya kentin tamamı veya bir bölümü maket olarak üretilebilmektedir. Filmin öyküsü uzayda, başka bir gezegende veya evrende geçtiğinde filmin mekânları doğal olarak set ortamında veya sanal ortamda üretilmek durumundadır. Bu durumda seyirciye mekânların gerçekliğini sorgulatmayacak film mekânlarının doğal ve inandırıcı olması beklenmektedir.

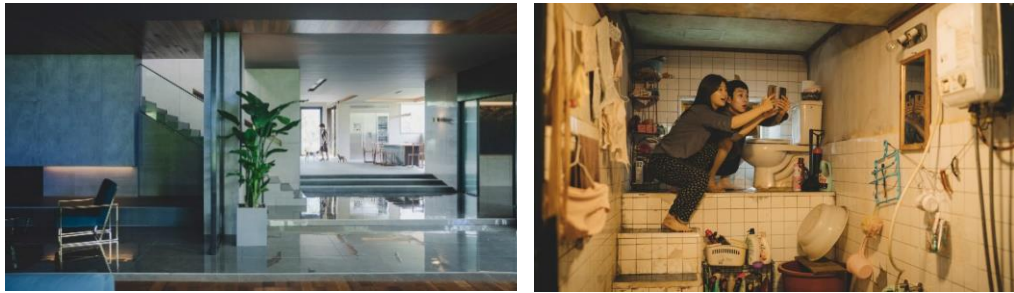
4.2.2.1 Gerçek Mekân Kurgusu

Gerçek mekân kurgusu, sinematografik mekân üretmenin oldukça sık kullanılan yöntemlerinden biridir. Bu yöntemde gerçek hayatta var olabilecek bir mekân üretilebilirken mevcut mekânda çeşitli değişiklikler yapılabilmektedir. Örnek olarak 1902 yılında George Melies'in yönetmenliğini yaptığı siyah-beyaz “Le Voyage de Dans la Luna (Aya Seyahat)” filmi gösterilebilir. Film, sinematografik teknikler kullanılarak, sinema hilelerinin uygulandığı ilk kurgulu ve yine ilk fantastik türündeki film olması özelliği ile sinema tarihinde büyük önem taşımaktadır (Şenyapılı, 1998). Bu sebeple ilk kez bu filmde, sinemasal mekân filmin anlatısına uygun olarak fiziksel anlamda yeniden kurgulanmış ve oluşturulmuştur (Köksal, 2015) (Şekil 4.4).



Şekil 4.4 Le Voyage dans la lune (Aya Seyahat), (George Méliès, 1902)

Gerçek mekân kurgusuna bir başka örnek Bong Joon-Ho yönetmenliğindeki 2019 yapımlı sınıfsal çatışmayı konu alan Parasite filmidir. Fakir Kim ailesinin zengin Park ailesinin yaşamına parazit gibi dâhil olmalarını konu alan filmin mekânları set olarak inşa edilmiştir. Filmin yapımcısı Le Han Jun kendisiyle yapılan röportajda filmdeki Park ailesinin eviyle ilgili “pencere duvarını 2,35:1 en-boy oranına uygun olarak oluşturduğunu ve geniş oturma odası ile bahçenin ekranda güzel bir fotoğraf gibi görünmesini istediğini söyler. Dış ve iç mekân arasındaki kontrastı vurgulamak için iç mekânda koyu ahşap ve gri duvarlar gibi daha koyu tonlu malzemeler kullandıklarını ve alanın karmaşık olmaktansa basit ve ferah olmasını amaçladıklarını ifade etmiştir (Cogley, 2020) (Şekil 4.5).

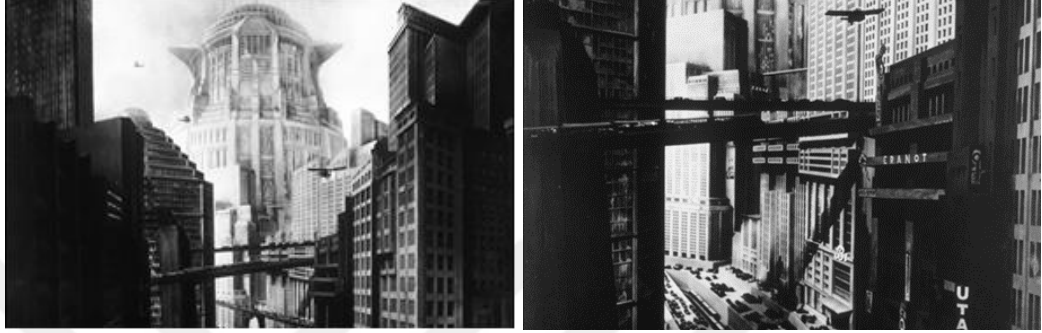


Şekil 4.5 Park ailesinin evi (solda), Kim ailesinin evi (sağda), Bong Joon-Ho, 2019 (Cogley, 2020; Lawless, 2020)

4.2.2.2 Sanal Mekân Kurgusu

Sanal mekân kurgusuna, sinemanın başlangıcından bu yana birçok örnek verilebilir. Örneğin Dr. Caligari’nin Muayenehanesi (1920), Metropolis (1926), Blade Runner (1982), Taş Devri (2000), Yüzüklerin Efendisi (2001), Harry Potter (2001) gibi farklı zamanlarda yapılmış farklı film türlerinde, kurgusal mekân kullanımları

görülebilmektedir. Bu tür filmlerde, günümüzde geçerli olan mekân anlayışının dışına çıkılarak, o zamana özgü yepyeni bir mimari ve yaşam tarzının oluşturulduğu görülmektedir. Bu, farklı koşullarda, farklı zamanlarda ve farklı kullanıcılarla mimarinin ne şekilde değiştiğini / değişebileceğini / değişmesi gerektiğini göstermektedir (İnce, 2007) (Şekil 4.6).



Şekil 4.6 Metropolis, Fritz Lang, 1927 (IMDB, 2024)

Sanal mekân gerçek hayatta olmayan kurgusal mekânlardır. Zamanın koşullarından, fiziksel ve sosyal tüm kısıtlamalardan bağımsız olarak yaratılan bu mekânlar, mimari mekân yaratımında mimarlara ilham kaynağı olmaktadır. Sanal mekân kurgusuna Christopher Nolan yönetmenliğindeki 2010 yapımı 'Inception' (Başlangıç) filmi güzel bir örnektir. Bu filmde görülen gerçek dışı mekânlar filmdeki karakterin hayal dünyasında kurguladığı mekânlardır (Şekil 4.7).



Şekil 4.7 Inception, Christopher Nolan, 2010 (IMDB, 2024)

Sanal mekân kurgusuna bir başka örnek yakın gelecekte geçen Blade Runner 2049 bilimkurgu filmidir. Filmin yönetmeni Denis Villeneuve ve görüntü yönetmeni Roger Deakins, kurgusal Los Angeles şehri için düşmanca, heybetli bir brütalist tarz geliştirmek amacıyla çeşitli küresel şehirlerin mimarisinden ilham almışlardır. Bunlar arasında Pekin'in yoğun duman içindeki şehir manzarası, Güney İspanya'nın etekleri,

Bangladeř'teki tersaneler, bazı řehir manzaraları ve Londra'nın yirminci yüzyılın ortalarından kalma Barbican Estate ve Trellick Tower gibi simge yapıları da yer almaktadır. Her ne kadar distopik bilimkurgu filmi olsa da benzerlerinden farklı olarak kent veya kırsal mekânlarının minimal tasarımları dikkat çekmektedir (řekil 4.8).



řekil 4.8 Blade Runner 2049 filminde kent ve kırsal mekân, Denis Villeneuve, 2017 (Leston, 2022; Santini, 2019)

Sanal mekân kurgusu özellikle gelecek konulu bilimkurgu filmlerinde ütopik veya distopik kentlerin, gezegenlerin ve hatta evrenlerin tasarlanmasına imkan vermektedir. Bu řekilde filmin anlatısına katkı sağlanmış, gerçekçilięi arttırılmış ve hikâye ile görüntüler arasında paralellik sağlanmış olur.

4.3 Sinemada Mekânın Kullanım Ölçeęi

Sinemada mekân filmin en önemli unsurlarından olsa da her filmde aynı ölçüde kullanılmamaktadır. Bu kullanım mekânın senaryodaki önemine baęlı olarak deęişebilmektedir. Sinemada mekân üç farklı ölçekte kullanılabilmektedir. Bunlar;

- Mekânın filmde sadece fon olarak kullanımı,
- Filmde hikâyenin tamamlayıcı elemanı olarak kullanımı ve
- Filmde hikâyenin asıl elemanı olarak kullanımıdır.

4.3.1 Mekânın fon olarak kullanımı

Mekân filmde çoęunlukla arka plan olarak kullanılmaktadır. Film boyunca gelişen olayların arkasında bir fon olarak görev yapmaktadır. Karakterlerin arkasındaki boşluğu doldurur niteliktedir. Genellikle çoęu yönetmen mekânı bir anlatım aracı olarak kullanmak yerine olay örgüsünün algılanabilmesi için bir araç olarak

kullanılmaktadır. Mekânlar filmde herhangi bir mesaj taşımazken mekâna giren veya mekândan çıkan öğeler filmin ilerleyişinde herhangi bir etki yaratmamaktadır. Genelde bu tür filmlerde odak noktası karakterlerdir ve mekân arka planda bulanık görünmektedir (İnce, 2007).

Kentsel mekânın arka planda olduğu ve mekânın filme fon oluşturduğu bu kullanıma Sofia Coppola yönetmenliğindeki *Lost in Translation* filmi örnek olarak verilebilir. Karadağ'a göre birçok filmde mimari detaylar olumlu yönde ve filme katkı sağlayabilmek için güçlü bir biçimde kullanılırken bu filmde ise yönetmen mekânları ve çevreyi parlatmadan arka planda tutarak izleyicinin karakterlere yönelmesini sağlamıştır (Karadağ, 2020) (Şekil 4.9).



Şekil 4.9 *Lost in Translation*, Sofia Coppola, 2003 (IMDB, 2024)

Mekânın fon olarak kullanıldığı filmlerde olay örgüsü gelişirken mekân arka planda akmaktadır. Filmin öyküsünde çok büyük bir katkısı olmadığı için mekânda genellikle bir değişiklik yapılmamaktadır veya yapılan değişiklik filmin akışını etkilememektedir. Her ne kadar filme katkısı çok olmasa da mekânın filmde fon olarak kullanımı seyirciye filmin nerede geçtiğiyle ilgili bilgiler vermektedir. Bu mimari bir yapı veya kent görüntüsü ile sağlanmaktadır. Örneğin filmin nerede geçtiği belirtilmemiş dahi olsa Antonio Gaudi'ye ait Sagra de Familia, Casa Battlo, Casa Mila gibi yapılar gösterildiğinde buranın Barselona olduğu anlaşılmaktadır.

4.3.2 Mekânın tamamlayıcı eleman olarak kullanımı

Mekânın filmde tamamlayıcı eleman olarak kullanımında izleyiciyi olay örgüsüne hazırlamak ve sonrasında gelişecek olaylar için ipuçları vermek amaçlanmaktadır. Yönetmenin vermek istediği mesajlar ve oluşturmak istediği etki bu yol ile sağlanır. Mekânın daha çok ön planda olduğu ve izleyicinin zihninde yer ettiği bu kullanımda izleyicinin mekânsal algısı kuvvetlenmiş ve mekânsal iletişim gerçekleştirmiş olur (Köksal, 2015).

Mekânın tamamlayıcı eleman olarak kullanımına Alfred Hitchcock'un 1960 yapımlı Psycho filmi örnek olarak gösterilebilir. Filmin çoğunlukla geçtiği mekân olan Bates Motel olay örgüsü hakkında önemli ipuçları vermektedir. Slavoj Žižek'e göre motel işletmecisi Norman Bates'in karakterinin bir yansıması olan evin her üç katı Sigmund Freud'un kuramları olan id, ego ve süperegonun bir temsilidir (Žižek, n.d.) (Şekil 4.10).



Şekil 4.10 Psycho, Alfred Hitchcock, 1960 (IMDB, 2024)

Peter Weir'in 1998 yapımlı Truman Show filmi de mekânın filmde tamamlayıcı eleman olarak kullanımına örnektir. Filmin hikâyesi Seaheaven adındaki kurgusal adada geçmektedir. Az katlı, bahçeli tipik Amerikan banliyösü gibi tasarlanan ada, başkarakter Truman hariç gece-gündüz, gökyüzü, deniz, güneş, bulut dâhil her şeyin yapay olduğu ve başkarakterin içinde hapsediği bir settir (Özbursalı, 2020). Film Truman'ın içinde doğup büyüdüğü bu dünyanın sahteliğinin farkına varması ve bu sahte dünyadan kaçışını anlatmaktadır (Şekil 4.11).



Şekil 4.11 Truman Show, Peter Weir, 1998 (IMDB, 2024)

Mekânın tamamlayıcı eleman olarak kullanıldığı filmlerde hikâyenin akışıyla mekânlar arasında paralellik bulunmaktadır. Filmin önemli bir parçasını oluşturan mimari yapılar veya kentler, Psycho filminde olduğu gibi karakterin çözmesi gereken problem veya Truman Show filminde olduğu gibi karakterin aşması gereken bir engel olabilmektedir. Böylece filmin vermek istediği mesaj, aktarmak istediği duygu, yaşatmak istediği deneyim mekânlar üzerinden aktarılmaktadır.

4.3.3 Mekânın asıl eleman olarak kullanımı

Mekânın asıl eleman olarak kullanıldığı filmlerde mekân filmin başkarakteri gibidir. Filmin önemli bir tasarım ögesidir. Mekân, senaryonun akışına yön ve seyirciye olay örgüsü ile ilgili mesajlar vermektedir. Yönetmen bu mekânı set ekibi ile birlikte tasarlarlarken mimarlıktan önemli ölçüde yararlanmaktadır.

Mekânın asıl eleman olarak kullanımına Wes Anderson'ın 2014 yapımlı The Grand Budapest Hotel filmi örnek gösterilebilir. Film kurgusal bir Avrupa ülkesi olan Zubrowka Cumhuriyeti'nin yine kurgusal olan bir şehrinde geçmektedir. Filme adını veren kurgusal otel filmin başkarakteri gibidir. Otelin film boyunca farklı zamanlardaki halleriyle görünmesi olay akışındaki önemini ortaya koymaktadır (Şekil 4.12).



Şekil 4.12 The Grand Budapest Hotel, Wes Anderson, 2014 (IMDB, 2024)

5. SİNEMATOGRAFİK MEKÂNIN ANALİZİ; HITCHCOCK, KUBRICK VE ANDERSON SİNEMASI

Çalışmada incelenen auteur yönetmenlerden Alfred Hitchcock, Stanley Kubrick ve Wes Anderson kendilerine has sinematografileri ile tanınmaktadırlar. Şenyapılı'ya göre yönetmen kendi sanatsal görüşünü, yaratıcılığını, teknik bilgisini, dünyaya bakışını, vb. filme aktarma fırsatını bulur. Böylece, film yönetmenin damgasını taşır. Ona göre yönetmen, filmin bütününe kendi söylemine uygun olarak tasarlar, her film yönetmeninin söylemine göre oluşur, yönetmenin söylemini yansıtır (Şenyapılı, 1998).

5.1 Alfred Hitchcock Sinematografisi

Korku, gerilim ve gizem türlerinin ünlü İngiliz yönetmeni Alfred Hitchcock, 1920'lerde Weimar Almanya'sında set tasarımcısı olarak çalışmıştır. Hitchcock bir sahne tasarımcısı olarak stüdyo sisteminin dinamiklerini ve onun içinde saklı olan tüm kontrolü ilk elden deneyimlemiştir. Hitchcock, Alman film hareketi olan Kammerspielfilm⁶ türünü kullanmıştır. Kammerspielfilm "gündelik klostrofobik ortamlardaki bireylerin yaşamları"na titizlikle bakmaktadır. Steven Jacobs'un Kammerspielfilm'i karakterize ettiğini söylediği "Samimiyet, iç mekânların dikkatli bir şekilde keşfedilmesi, yüksek derecede yüklü nesnelerin kullanımı ve mobil kamera çalışmasının birleşimi", Hitchcockvari gerilimin ayırt edici özellikleri haline gelmiştir (Medina, 2014).

Kendisi için setin kendisi de anlatıda aktif bir karakter haline getirilebildi. Bir setin tasarımı hem senaryonun özelliklerine uyum sağlayabilir hem de içinde yaşayan oyuncularını etkileyebilir. Ancak bu kilit rolü detaylandırmak için mimari yapılar ve detaylar gerekliydi. Hitchcock, Encyclopedia Britannica'ya yazdığı bir girişte " bir sanat yönetmeni geniş bir mimarlık bilgisine ve anlayışına sahip olmalıdır." der. Hitchcock mimariyi bir filmin psikolojik içeriğini çizmek ve dramatik hareketlerinin koreografisini oluşturmak için bir plan olarak kullanmıştır (Medina, 2014).

⁶ Kammerspielfilm: Sinemada daha yaygın olarak bilinen Ekspresyonist hareketle aynı zamanlarda geliştirilen, 1920'lerin sessiz film dönemine ait bir Alman film hareketidir. Kammerspielfilm, oda oyununun teatral formunun etkisiyle "oda draması" olarak bilinir. Karakter psikolojisine odaklanması ve karmaşık set tasarımının olmayışı ile karakterize edilmektedir (en.wikipedia.org).

Bir Hitchcock filminde, bir kapı kolu veya bir dizi anahtar, bir gerilim anını veya psikolojik kırılmayı tetikleyen birçok "fetiş nesneden" biri olarak yeniden hayal edilebilir. Bir pencere bir evin veya apartman dairesinin içini aydınlatırken, aynı zamanda Jeff'i Arka Pencere'de (Rear Window) neredeyse mahvolmaya sürükleyen kompulsif röntgencilik teşvik eder, aynı şekilde bir merdiven sadece "evin yarı kamusal alanlarını yatak odalarının katı özel ortamına" bağlamakla kalmaz, aynı zamanda bu nedenle derin ailevi krizlerin habercisidir (Medina, 2014).

Alfred Hitchcock kendine özgü sinemasına bakışını şu sözlerle ifade etmektedir:

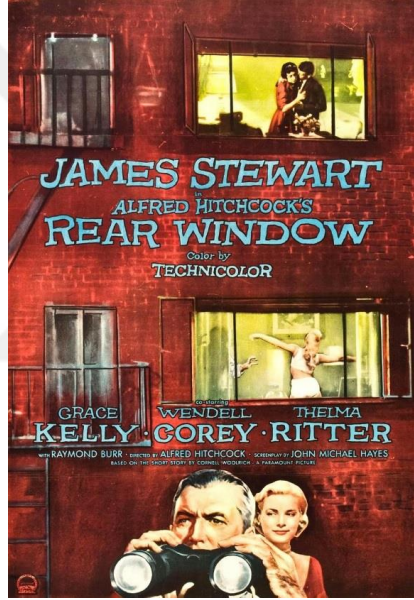
Bir hayat kesitini sinemalaştırmam, çünkü insanlar bunu evde, sokakta, sinemanın kapısının önünde bulabilirler. Buna karşılık tümüyle fantezi, tümüyle hayal ürünü olan şeyleri de semem, çünkü seyirci filmin kişilerle kendini özdeşleştirebilmelidir. Benim için film çevirmek demek, bir öykü anlatmak demektir. Bu öykü gerçek dışı gözükebilir, ama asla sıradan olmamalıdır. Dramatik ve insancıl olması da yeğlenir. Dram, sıkıcı, boş anları gösterilmeyen bir hayat demektir. Sonra teknik gelir. Burda, teknik ustalık gösterilerine karşı olduğumu söylemeliyim. Tekniği eyleme eklemek gerekir. Kamerayı, kamera yönetmenini çok sevindirecek bir açığa yerleştirmek değildir sorun. Kameranın nerde durmasının sahneye güç kazandıracağı önemlidir. Kameranın nerede durmasının sahneye en çok güç kazandıracağı önemlidir. Görüntülerin güzelliği, kamera hareketlerinin güzelliği, ritm, efektler hepsi konuya (eyleme) bağımlı olmalıdır (Dorsay, 2000).

Alfred Hitchcock François Truffaut ile yaptığı bir röportajda (1987), bir öykü anlatmak için sinemanın kendi dilini kullandığını, anlatmak istediğini diyaloglar ile değil görüntüler ile aktardığını ifade etmektedir. Bu sebeple ona göre bir senaryo yazarının herhangi bir güçlkle karşılaştığı zaman bunun bir dizi diyalogla halledilebileceğini düşünmesi en büyük ayıplarından birisidir. Diyalog, öyküyü gözleriyle anlatan insanların ağzından dökülen, diğer tüm seslerin arasında herhangi bir ses olmalıdır (Truffaut, 1987).

Alfred Hitchcock kendine ait üslubu ile sinemanın auteur yönetmenlerinden kabul edilmektedir. Filmlerinde mimari tasarıma önem vermesi geçmişinde set tasarımcısı olarak çalışmasından gelmektedir. Bu sebeple kullandığı mimari unsurların hikâye anlatımındaki rolü büyüktür.

5.1.1 Rear Window (1954)

Rear Window (Arka Pencere), Alfred Hitchcock'un yönettiği 1954 yapımlı Amerikan gerilim-gizem filmidir. Senaryosunu John Michael Hayes Cornell Woolrich'in 1942 tarihli "It Had to Be Murder" adlı kısa öyküsünden uyarlayarak yazmıştır. İlk gösterimi Paramount Pictures tarafından yapılan filmin başrollerinde James Stewart (L. B. Jefferies), Grace Kelly (Lisa Carol Fremont), Wendell Corey (Tom Doyle), Thelma Ritter (Stella) ve Raymond Burr (Lars Thorwald) yer almaktadır. Film 1954 Venedik Film Festivali'nde gösterilmiştir (Wikipedia, 2024a) (Şekil 5.1.).

Film Afişi (IMDB, 2024)	Film Adı: Rear Window	
	Yönetmen	Alfred Hitchcock
	Görüntü Yönetmeni	Robert Burks
	Sanat Yönetmeni	J. McMillan Johnson, Hal Pereira
	Set Tasarımcısı	Sam Comer, Ray Moyer
	Senaryo	John Michael Hayes (screenplay) Cornell Woolrich (short story)
	Uyarlama Senaryo	Cornell Woolrich'in It Had to Be Murder adlı kısa hikâyesi
	Oyuncular	James Stewart (L. B. Jefferies) Grace Kelly (Lisa Carol Fremont)
	Yapım Yılı	1954
	Türü	Gerilim, Gizem

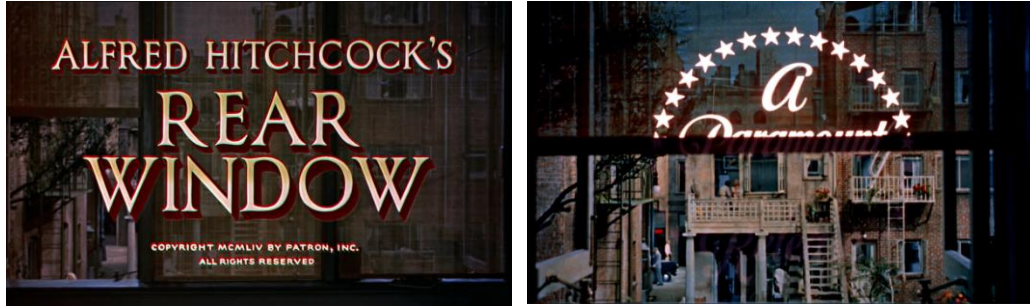
Şekil 5.1 Rear Window film afişi ve filme ait genel bilgiler (IMDB, 2024)

5.1.1.1 Filmin konusu

Rear Window filminin başkarakteri basın fotoğrafçısı L. B. Jefferies (Jeff)'in geçirdiği kaza sonucu sakatlanıp eve mahkûm kalmasını ve sıkıntıdan dairesinin *arka penceresinden* diğer apartman sakinlerini gözetlemesini/röntgenlemesini ve bunun sonucunda şüpheli bir cinayeti ortaya çıkarmasını konu almaktadır.

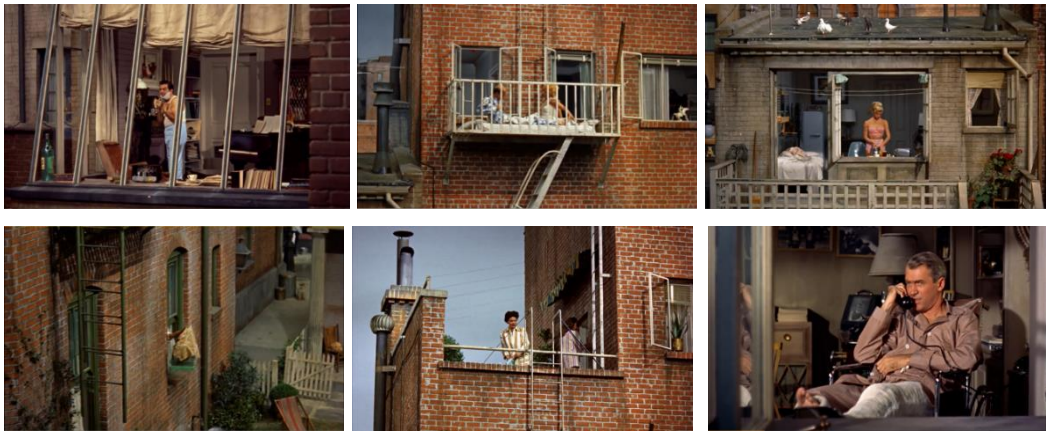
Film boyunca tek mekân başkarakter Jeff'in apartman dairesidir. Bütün olaylar karakterin bakış açısı ile seyirciye aktarılmaktadır. François Truffaut'a göre (1987) James Stewart (Jeff) da filmde film izleyen bir seyirci konumundadır. Filmin açılış ve

kapanış sahnelerine bakıldığında jaluzilerin açılması ile başlayan kapanması ile son bulan film bir tiyatro sahnesine benzemektedir. Böylece daha ilk sahneden seyirci kendini başkarakter Jeff ile özdeşleştirmektedir (Şekil 5.2).



Şekil 5.2 Rear Window filminin açılış ve kapanış sahneleri (Rear Window filminden alınmıştır)

Truffaut'a göre (1987), Jeff'in penceresinden gördüğü apartman sakinleri zayıf yönlerini sergileyen ve mutluluk arayışı içinde olan insanlardır. Film boyunca gözetlenen apartman sakinleri müzisyen adam, yangın çıkışındaki köpek sahibi çift, Bayan Torso, mutsuz çift Thorwald ailesi, 'Bayan Yalnız Kalp' ve yeni evli çifttir. Her biri izole olmuş bir şekilde gündelik hayatlarına devam etmektedirler (Şekil 5.3).



Şekil 5.3 Apartman sakinlerinin gündelik hayatları ve onları gözetleyen Jefferies (Rear Window filminden alınmıştır)

Robin Wood'a göre (2004), Jefferies'in penceresinden gözetlediği bu dairelerdeki hayatların her biri Jeff'in gelecekteki hayatının olası sonuçlarının bir temsilidir. Jeff'in gördüğü her şey kendi arzularının bir yansımasıdır (Wood, 2004).

Basın fotoğrafçısı Jeff sürekli tehlike ve heyecan peşinde koştuğundan sıklıkla ölümle yüz yüze gelmiştir. Sorumluluk almaktan kaçıp, bir yere ve kişiye bağımlı olmayı

reddeder. Bu sebeple kendisi ile evlenmek isteyen sevgili Lisa'dan ayrılmak ister. Bakıcısı Stella ise Jeff'in içinde bulunduğu durumun tehlikelerini görmesini ister, ilişkileri hakkında ona öğütler verir (Wood, 2004) (Şekil 5.4).



Şekil 5.4 Apartman sakinleri, Jefferies ve bakıcısı Stella (Rear Window filminden alınmıştır)

Lisa sevgilisi Jeff'in ilgisini çekmek isterken ve ilişkileri hakkında yapıcı tutum sergilerken bu durum Jeff'in ondan kurtulmak istemesine neden olur. Bir kaçış olarak penceresinden apartman sakinlerini önce dürbünü daha sonra teleobjektifiyle gözetlemeye başlar. Film boyunca dairelerde görülen karmaşık kadın-erkek ilişkileri, yalnızlık, birbirinden bağımsız ve izole hayatlar, toplumsal kayıtsızlık vb. konular anlatılmaktadır (Şekil 5.5).



Şekil 5.5 Jeff ve Lisa; apartman sakinlerinin akşam rutinleri (Rear Window filminden alınmıştır)

Lars Thorwald hasta eşiyle sorunlar yaşayan bir takı satıcısıdır. Thorwald'ın eşiyle kavga etmesi, bir gece valiziyle birkaç defa gidip eve dönmesi Jeff'i kuşkulandırır ve

Jeff bu durumu ilk olarak Lisa'ya anlatır. Thorwald'ın testere ve bıçağı gazeteye sarması ile şüpheleri daha da artarken bir sandığı halatla bağladığı sahne hem Jeff'e hem Lisa'ya Thorwald'ın bir cinayet işlemiş olabileceğini düşündürür (Şekil 5.6).



Şekil 5.6 Lisa ve Jefferies Mr. Thorwald'ı gözetlerken (Rear Window filminden alınmıştır)

Artık Jeff gözetleme odağına Mr. Thorwald'ı almıştır. Arkadaşı Dedektif Doyle'u çağırıp Thorwald'ın karısını öldürmüş olabileceği ile ilgili şüphelerini aktarır. Dedektif Doyle ise genel olarak Jeff'in şüphelerini çürütecek şekilde karşılık verir. Bu arada avluda Thorwald'ın toprağı eşeleyen köpeği uzaklaştırması Jeff'in dikkatini çeker (Şekil 5.7).



Şekil 5.7 Jefferies Mr. Thorwald hakkındaki şüphelerini Dedektif Doyle'a anlatır (Rear Window filminden alınmıştır)

Mr. Thorwald'ın sürekli telefonda şehirlerarası konuşması; karısının çantası, takıları, makyaj malzemeleri gibi kişisel eşyalarını evde bırakmış olamayacağını düşünmeleri Lisa ve Jeff'in şüphelerini destekler niteliktedir. Fakat Dedektif Doyle bu şüpheleri

çürüten görüşlerini aktarırken aynı zamanda Jeff ve Lisa'nın insanları gözetlemelerinin etik bir davranış olmayışına dikkat çeker (Şekil 5.8).



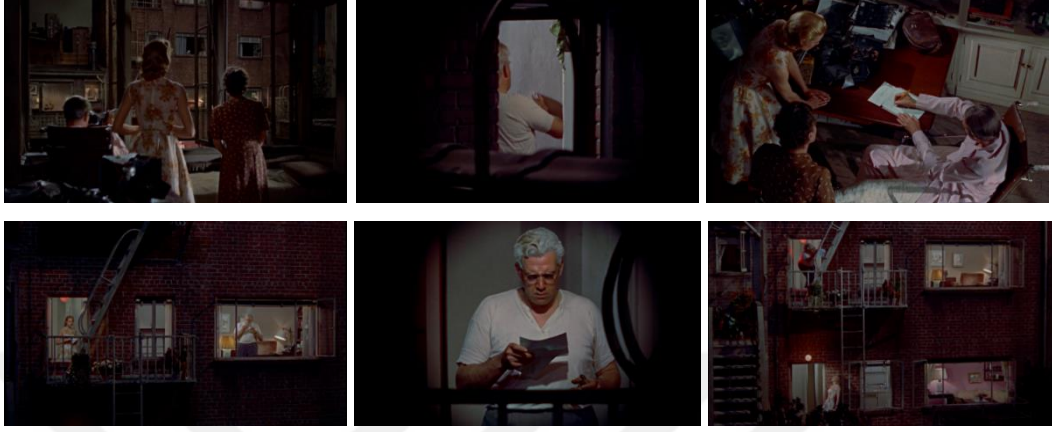
Şekil 5.8 Jefferies ve Lisa şüpheleri konusunda Dedektif Doyle'u ikna etmeye çalışır (Rear Window filminden alınmıştır)

Jeff ve Lisa yaptıklarının yanlış olduğuna karar verip cinayet şüphelerinde haklı çıkmak için bu kadar ısrar etmelerinin korkunç bir durum olduğunu düşünürler. Lisa günü sonunda jalezileri indirip ‘artık gösteri bitti’ der. Lisa gece kıyafetlerini giyip artık sevgilisi Jeff ile baş başa olmak isterken bir kadın çığlığı duyulur ve Lisa tekrar jalezileri açar. Köpeğin öldürüldüğünü öğrenen Jeff ve Lisa, Thorwald hariç bütün apartman sakinlerinin pencereye ve balkona çıktığını gördüklerinden tekrardan Thorwald’dan şüphelenmeye başlarlar (Şekil 5.9).



Şekil 5.9 Köpek avluda ölü bulunur (Rear Window filminden alınmıştır)

Jeff, Lisa ve Stella Thorwald'ın odasında duvarları temizlediğini görüp kan lekelerini sildiğini düşünürler. Thorwald'a kadına ne yaptıklarını sordukları bir not yazıp dairesinin kapısından içeri bırakırlar (Şekil 5.10).



Şekil 5.10 Jefferies Mr. Thorwald'a not yazar (Rear Window filminden alınmıştır)

Lisa ve Stella bir kanıt bulmak amacıyla avluda köpeğin eşelediği yeri kazmaya karar verirler fakat herhangi bir şey bulamazlar. Bu yüzden Lisa avludan yangın merdivenlerini kullanarak Thorwald'ın dairesine girer. Bayan Thorwald'a ait takıları bulduğu sırada Thorwald içeri girip Lisa'yı yakalar. Lisa Jeff'in adını bağırırken kimliği açığa çıkan Jeff sakat haliyle hiçbir şey yapamazken mecburen polisi arayıp yardım ister. Polis gelip ne olduğunu anamaya çalışırken Lisa önemli bir delil olan Bayan Thorwald'ın nikâh yüzüğünü parmağına takıp Jeff'e gösterir. Bu bir anlamda Jeff ile evlenmek istediği anlamını taşır (Şekil 5.11).



Şekil 5.11 Mr. Thorwald'ın dairesine giren Lisa yakalanır, Jefferies'in kimliği açığa çıkar (Rear Window filminden alınmıştır)

Thorwald Jeff'in dairesine gelip Jeff ile yüzleşir. Önce karısına ait yüzüğü isteyen Thorwald almayacağını anlayınca Jeff'i öldürmek ister. Fotoğraf çekerken kullandığı flaşları patlatıp Thorwald'ı yavaşlatmak isteyen Jeff daha fazla karşı koyamaz. Thorwald çevredeki insanlara rağmen Jeff'i pencereden atarak öldürmeye çalışır (Şekil 5.12).



Şekil 5.12 Mr. Thorwald Jefferies'i pencereden aşağı atar (Rear Window filminden alınmıştır)

Son sahnede apartman sakinlerinin mutluluğu göze çarpar. Bayan Yalnız Kalp aradığı sevgiyi müzisyen komşusunda bulmuş, Bayan Torso askerden dönen sevgilisine kavuşmuş, köpekleri öldürülen aile yeni bir köpek sahiplenmiştir. Thorwald'ın dairesi de boyanırken görülmektedir. Jeff'in ise diğer bacağı da kırılmış olsa da huzurlu bir ifadeyle uyurken Lisa başucunda dergi okuyup sevgilisine bakmaktadır (Şekil 5.13).



Şekil 5.13 Apartman sakinleri, ikinci bacağı da kırılan Jefferies ve sevgilisi Lisa (Rear Window filminden alınmıştır)

5.1.1.2 Filmin mekânsal analizi

Rear Window filminin neredeyse tamamı tek mekânda geçmektedir. Bu mekân kaza sonucu sakatlanıp eve mahkûm olan ve sıkıntıdan arka penceresinden apartman sakinlerini gözetlediği Jefferies'in dairesidir. Farklı yüksekliklerde binalar, tuğla kaplama cepheler, çatı, teras, balkon, yangın çıkışları, merdivenler, pencereler, bölünmüş avlu ve avludan sokağa açılan yarık vb. mimari elemanlarla tasarlanmış set, olay örgüsünün kilit noktasını oluşturmaktadır (Şekil 5.14).



Şekil 5.14 Jeff'in penceresinden apartman daireleri, gündüz (Rear Window filminden alınmıştır)

Filmin tamamı Paramount Studios'da çekilmiştir. Detaylı ve karışık olan bu set Hal Pereira ve Joseph MacMillan tarafından altı haftada inşa edilmiştir. Setin kendine has özelliklerinden birisi, yağmur sekanslarında kullanılmak üzere döşenmiş olan devasa drenaj sistemi ve hem gündüz hem de gece sahneleri için monte edilen ışık donanımıdır. Hitchcock, Pereira ve MacMillan'la birlikte aylarca ön tasarımı yaptıği setin kurulumunu, zihnindeki kadraj ve kurgu planlarına uygun olacak şekilde bizzat kendisi denetlemiştir. Setin tasarımı ve pencerenin pozisyonu Hitchcock'un yaratmak istediği etki açısından önemlidir. Çünkü bunlar sayesinde yönetmen kamerayı vinçle gezdirerek, seyirciyi avluya, etrafındaki binaların yüzlerine, ortadaki bahçeye ve ufak bir kısmı gözüken caddeye aşına kılarken, hepsinden önemlisi, dairelerin sakinlerini ve onların hikâyelerini Jeff ile birlikte izleyiciye aktarır: Jeff'in evinin arka penceresi, Jeff ile izleyicinin dış dünyayı algılamak için kullandığı penceredir (Karacaoğlu, 2020) (Şekil 5.15).



Şekil 5.15 Apartman daireleri, akşam (Rear Window filminden alınmıştır)

Steve Jacobs (2007), *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock* (Yanlış Ev: Alfred Hitchcock'un Mimarisi) adlı kitabının *Architecture of Gaze: Jeffries Apartment and Courtyard* (Bakışın Mimarisi: Jeffries Apartmanı ve Avlusu) başlıklı bölümünde *Rear Window* filminin setini incelemiştir. Jefferies'in dairesi mutfağın bir kitaplıkla bölündüğü giriş kapısı hariç mekândaki tek kapının banyo kapısı olduğu bir stüdyo dairedir. Penceresi apartmanların arka duvarlarıyla çevrili, kendi içinde de bölünmüş olan avluya bakar. Jacobs avluyu bir panoptikona⁷ benzetir: “Panoptikon olarak kentsel avlu, belirli bireyler ile soyut devlet veya hukuk kavramları arasında ritüel bir aracılığın olmadığı modern bir topluma aittir” (Jacobs, 2007) (Şekil 5.16-5.17).

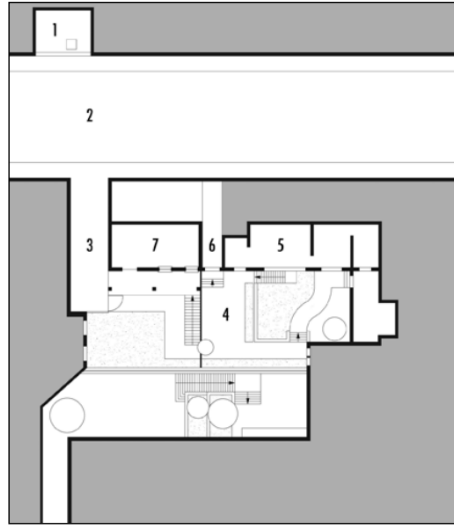


Fig. 7.17: Ground Floor. Drawing by David Claus

- | | |
|---------------|-------------------------------|
| 1. Restaurant | 5. Apartment Miss Lonelyheart |
| 2. Street | 6. Corridor |
| 3. Alley | 7. Apartment Sculptress |
| 4. Courtyard | |

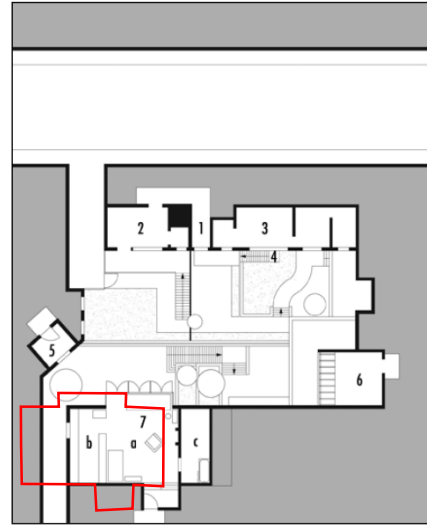
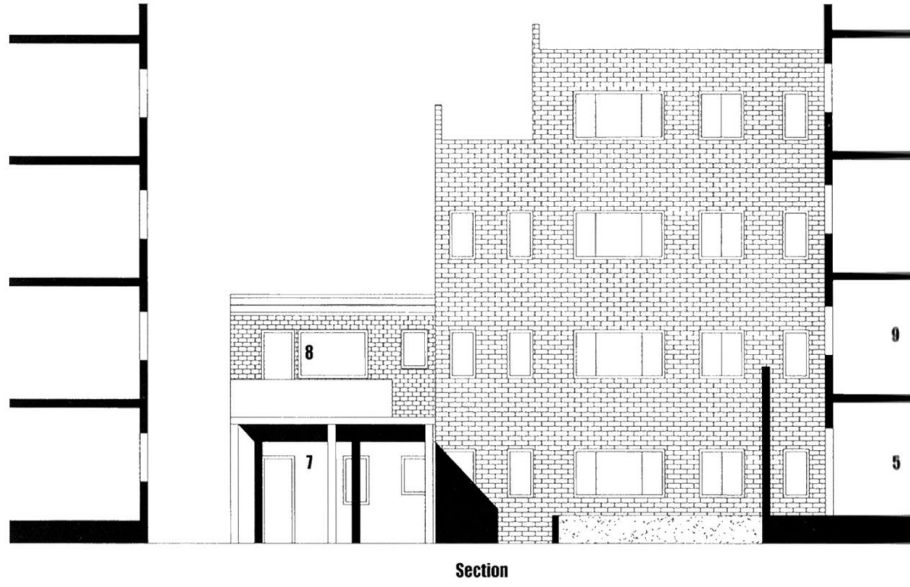


Fig. 7.18: Second Floor. Drawing by David Claus

- | | |
|-----------------------------|------------------------|
| 1. Corridor | 6. Apartment Composer |
| 2. Apartment Miss Torso | 7. Jeffries' Apartment |
| 3. Thorwald Apartment | a. Living Room |
| 4. Balcony with Fire Escape | b. Kitchen |
| 5. Apartment Newlyweds | c. Bathroom |

Şekil 5.16 Rear Window film setinin planları (Çizimler David Claus; Steven Jacobs, 2007)

⁷ Panoptikon: Jeremy Bentham'ın 1785 yılında tasarlamış olduğu hapishane modelidir (wikipedia.org).



Şekil 5.17 Rear Window film setinin kesiti (Çizimler David Claus; Steven Jacobs, 2007)

Filmin temel tasarım araçlarına göre analizi

Alfred Hitchcock filmlerinde ışık-gölge, kadraj-çerçeve, zaman-mekân gibi mizansen öğelerini; renk, doku-biçim gibi biçimsel öğeleri ve özellikle montaj-kurgu, hareket-deneyim ve senaryo-storyboard gibi sinemanın özü olan tasarım araçlarını önemli oranda kullanmaktadır. Filmin öyküsünü bu tasarım araçları ile harmanlayarak seyirciye aktarmaktadır. Rear Window filmi tek mekânda geçen kısıtlı kamera hareketlerine sahip olmasına rağmen yönetmen tamamen setten oluşan mekânı diğer tasarım araçları ile birlikte etkili bir biçimde kullanmıştır (Tablo 5.1).

Tablo 5.1 Rear Window filminin temel tasarım araçlarına göre analizi

Filmin Adı	Rear Window (Alfred Hitchcock, 1954)	
Tasarım Aracı	Görsel (Rear Window filminden alınmıştır)	Açıklama
Renk		Dış Mekân: Jeff'in dairesinin penceresinden görünen apartmanlar geleneksel tuğla ile kaplanmıştır. Kiremit renginin yoğun olduğu, genel olarak soft renklerin hâkim olduğu görülmektedir. Renklerin doğallığı ve sıcaklığı samimi bir mahalle ortamının sıcaklığını hissettirmektedir.

Tablo 5.1 Rear Window filminin temel tasarım araçlarına göre analizi (devamı)

Işık- Gölge		İç Mekân: Jeff'in dairesinin iç mekânında bir birine yakın tonlarda soft renkler hâkimken sevgilisi Lisa'nın olduğu bu sahnede giydiği siyah beyaz renk elbise dikkat çekmektedir. Jeff'in bakış açısıyla daha yoğun olan beyaz Lisa'nın saflığı, temizliği, masumiyeti, asilliğiyle ilgiliyken siyah ise Jeff'in hayatında evlilik gibi istemediği değişiklikler yapmak istemesini, olumsuzlukları simgelemektedir. Çünkü sevgilisi Lisa, Jeff'in hem çok sevdiği hem de kurtulmak istediği karakterdir.
		Karakterler: Jeff ve sevgilisi Lisa'nın görüldüğü bu sahnede karakterlerin giydikleri elbise renkleri dikkat çekmektedir. Jeff iş kazası geçirip bacağını kırdığından üstündeki mavi giysi hem onun hasta olması hem de erilliğiyle ilgilidir. Lisa'nın ise giydiği yeşil ve beyaz elbise, Jeff'i iyileştiren kişi olması ve kadınlığıyla ilgilidir. Ayrıca aynı karede bu kadar zıt iki rengin olması karakterlerin kişiliklerinin birbirine zıt olması ile ilgilidir.
		Dış Mekân: Apartmanların belli belirsiz okunduğu bu akşam vaktinde gökyüzünde parlak bir sarı ışık dikkat çekerken dairelerin çeşitli aydınlatma elemanlarından, koridorlardan yanan ışıklar görülmektedir. Karakterlerin silüetleri görülürken sokağa açılan aralıktan kafenin net olarak aydınlatıldığı görülür. Genel anlamda aydınlatmanın yetersiz olması belirsizliği, tekinsizliği, gizemi ve gerilimi arttıran unsurdur.
		İç Mekân: Jeff'in dairesi akşam vakti çeşitli abajur ve lambaderlerle aydınlatılmaktadır. İç mekân yeteri kadar okunamazken odakta Jeff ve Lisa vardır. Karanlık ve loş ortam, dikkati karakterler arasındaki diyaloga yani öykünün kendisine çekmeye yardımcı olur. Jeff apartmanları gözetlerken yeri geldiğinde bütün ışıkları kapatır ve kimliğini gizlemeye çalışır.
		Karakterler: Jeff'in sürekli gözetlediği karakter Mr. Thorwald ile kendi dairesinde karşı karşıya geldiği bu sahnede Jeff önceden tüm ışıkları kapattığından dışarıdaki ışığın içeriye süzülmesiyle gölgeler oluşmuştur. Jeff sahnede sadece silüet olarak vardır. Filmin ana karakterinin katil olan karakterle yüzleştiği bu sahnede, gerilimin en yüksek olduğu anlardan birinde ışığın ve gölgenin filme yarattığı etkinin önemi görülmektedir.

Tablo 5.1 Rear Window filminin temel tasarım araçlarına göre analizi (devamı)

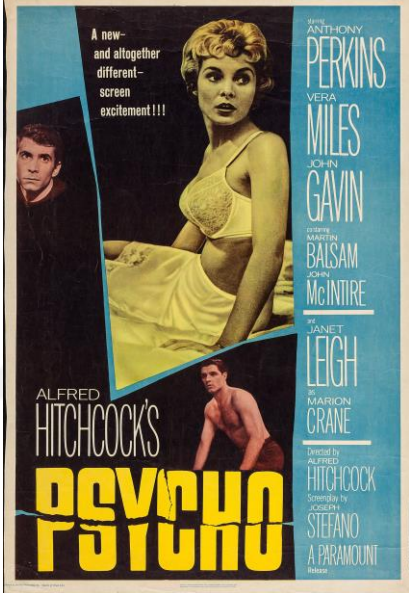
Doku-Biçim		Dış Mekân: Neredeyse tek mekânda geçen filmde mekânlar oldukça sınırlıdır. Jeff'in penceresinden görülebilen farklı yüksekliklerde bu apartmanlar kent dokusun bir parçasıdır. Bu doku, kent hayatının yoğunluğu içinde yaşayan karakterlerin yansıması olarak görülebilmektedir. Ayrıca görüntüde rasyonel biçimlere sahip pencere, kapı, balkon, yangın merdiveni, korkuluk, yağmurluk gibi elemanların yoğunluğu dokuyu arttıran unsurlardır.
Hareket-Deneyim		Jeff'in pencereden düşüşü: Film genel olarak tek mekânda geçer. Kameranın hareketi bacağından sakat olan Jeff'in hareketi gibi gördükleri de onun görebildikleri kadar kısıtlıdır. Yönetmen dairesine hapsolmuş karakterle seyirciyi özdeşleştirmek adına bu yöntemi tercih eder. Jeff'in dairesi dışında görüldüğü tek sahne Mr. Thorwald'ın onu pencereden aşağıya attığı sahnedir. Film boyunca Jeff ile özdeşlik kuran seyirci, gerilimin tırmandığı bu sahnede Jeff'in düşüşüyle beraber onun korkusunu da deneyimlemiş olur.
Zaman-Mekân		Jeff'in dairesi: Film genel olarak Jeff karakterinin Manhattan Greenwich Village'daki dairesinde geçmektedir. Ne zaman geçtiği bilinmeyen filmin pencerelerinden dış mekânda sadece gece ve gündüzler algılanmaktadır.
Montaj-Kurgu	 	Yan yana getirme (Juxtaposition): Film boyunca kullanılan bu teknikte önce karakter gösterilir daha sonra baktığı yer gösterilir. Tekrar karakter görüntüye girdiğinde ifadesi değişir ve ard arda gelen bu görüntülerden karakterin düşüncesi ile ilgili seyirci fikir sahibi olur. Örneğin görselde Jeff teleobjektifiyle karşı dairedeki Mr. Thorwald'ı gözetlemektedir. Jeff'in ifadesinden Thorwald'ın yanlış bir şey yaptığı düşüncesi, gizemli bakışından anlaşılmaktadır. Hitchcock diyalogdan çok görüntüye önem veren bir yönetmen olarak bu tekniği oldukça çok kullanmış ve vermek istediği mesajları çoğunlukla görüntüler yoluyla seyirciye aktarmıştır.
Kadraj-Çerçeve		Thorwaldların dairesi: Yönetmen mimari eleman olarak pencereleri bu sahnede bir arada yaşayan fakat dağılmış parçalanmış karı ve kocanın ilişki durumlarıyla ilgili bir ipucu verme bağlamında kullanmıştır.

Tablo 5.1 Rear Window filminin temel tasarım araçlarına göre analizi (devamı)

		Mr. Thorwald: Jeff dürbünüyle ve daha sonra teleobjektifiyle karşı binadaki komşularını gözetlerken kadraj bu aletlerin şekillerine göre ayarlanır. Örneğin ekranda görseldeki gibi teleobjektiften dairesel bakış gösterilmektedir. Burada seyirciyi Jeff karakterinin bakışıyla özdeşleştirmek, onunla empati kurmak amaçlanmaktadır.
Senaryo- Storyboard		Filmin senaryosu Cornell Woolrich'in Dime Detective adlı eserinde 1942 tarihli "Cinayet Olmalıydı" adlı hikâyesinden esinlenilmiştir. Alfred Hitchcock genel olarak gerçek bir olaydan veya kısa bir öyküden uyarlanmış senaryolara film çekmektedir.

5.1.2 Psycho (1960)

Psycho (Sapık), Alfred Hitchcock'un yapımcılığını ve yönetmenliğini üstlendiği 1960 yapımlı bir Amerikan korku-gerilim filmidir. Joseph Stefano tarafından yazılan senaryo, Robert Bloch'un 1959 tarihli aynı adlı romanından uyarlanmıştır. Filmin başrollerinde Anthony Perkins (Norman Bates), Janet Leigh (Marion Crane), Vera Miles (Lila Crane), John Gavin (Sam Loomis) ve Martin Balsam (Milton Arbogast) yer alıyor (Wikipedia, 2024b) (Şekil 5.18).

Film afişi (IMDB, 2024)	Filmin Adı: Psycho	
	Yönetmen	Alfred Hitchcock
	Görüntü Yönetmeni	John L. Russell
	Sanat Yönetmeni	Robert Clatworthy Joseph Hurley
	Set Tasarımcısı	George Milo
	Senaryo	Joseph Stefano
	Uyarlama Senaryo	Robert Bloch
	Oyuncular	Anthony Perkins (Norman Bates) Janet Leigh (Marion Crane)
	Yapım Yılı	1960
	Türü	Korku/Gerilim

Şekil 5.18 Psycho film afişi ve filme ait genel bilgiler (IMDB, 2024)

5.1.2.1 Filmin konusu

Marion Crane'in⁸ çalıştığı yerde eline geçen 40 bin dolar ile Phoenix'i⁹ terk etmesi ile başlayan olay örgüsü polisten kaçıışı ile devam eder. Bir gece kaldığı motelin sahibi Norman ile tanışması filmin akışını değiştirirken devamında bir dizi cinayet ile sonuçlanır.

⁸ Crane: Bataklıkta yaşayan turna kuşu.

⁹ Phoenix: Anka kuşu.

Filmin açılış sahnesinde Arizona'nın Phoenix şehrinden bir kent görünümü gösterilir. Kamera kent görüntüsünden bir binaya ve oradan da bir pencereye odaklanır. Bir otel odasında sevgilisi Sam ile buluşan Marion ilişkilerinin maddi sebeplerden bir türlü ilerleyememesi gerçeğiyle yüzleşir. İş yerinde patronunun bankaya yatırması için verdiği 40 bin doları alıp şehri terk etmeye karar verir (Şekil 5.19).



Şekil 5.19 Marion parayı alıp kaçıma kararı verir (Psycho filminden alınmıştır)

Yol boyunca içsel konuşmalar ile işlediği suçun muhakemesini yaparken aynı zamanda bu suçtan haz almaktadır. Geceyi kırsal bir bölgede, ıssız bir yolda geçiren Marion polisin sorgulamasını atlatıp tekrar yola düşünce gerilimin dozu da artmaktadır. Polis peşindeyken bir galericide arabasını değiştirip yoluna devam eder (Şekil 5.20).



Şekil 5.20 Marion'un polisten kaçıp arabasını değiştirir (Psycho filminden alınmıştır)

Karanlığın çökmesi ve yağmurun şiddetli yağmasıyla Marion yol kenarındaki Bates Motel'de kalmaya karar verir. Motel sahibi Norman Bates, Marion'a herhangi bir

odanın anahtarını verecekken Marion'un Los Angeles'a¹⁰ gideceğini öğrenince 1 numaralı odayı yani lobiden gözetleyebileceği odanın anahtarını verir (Şekil 5.21).



Şekil 5.21 Marion Bates Motel'e gelir (Psycho filminden alınmıştır)

Motelin iç mekânlarında içleri doldurulmuş kuşlar, onlarla ilgili tablolar ve kitaplar dikkat çekmektedir. Hitchcock'a göre kuşların filmde özel bir anlamı vardır. Birer simge gibidirler. Norman'ın, kendi annesinin cesedinin içini saman çöpleriyle doldurması taksidermi¹¹ ile ilgilendiğini göstermektedir. Örneğin filmdeki baykuşun başka bir anlamı vardır. Baykuşlar, gecelerin dünyasına aittirler, gözetleyicidirler. İşte bu, Norman'ın mazoşizmi çağrıştırmaktadır. Norman kuşları yakından tanır ve kendisini her zaman izlediklerini bilir. Kendi suçunu, onların bilen gözlerinden okur (Truffaut, 1987) (Şekil 5.22).



Şekil 5.22 Norman ve Marion sohbet ederler (Psycho filminden alınmıştır)

¹⁰ Los Angeles; Sin City, Günahlar Şehri, olarak bilinir (Mehmet Sindel).

¹¹ Taksidermi: Tahnitçilik

Lobinin arka kısmındaki mekânda iki tablo dikkat çekmektedir. Biri Titian'ın 'Aynalı Venüs' adlı tablosu diğeri ise Frans van Mieris'in 'Susanna ve Yaşlılar' adlı tablosudur. Her iki tabloda da kadın bedeninin güzelliği vurgulanmaktadır. Özellikle 'Susanna ve Yaşlılar' tablosu filmin konusu bağlamında semboliktir. Tabloda banyo yapan Susanna ve onu gözetleyen iki yaşlı adam bulunmaktadır. Norman da tıpkı yaşlı adamlar gibi tablonun arkasındaki delikten Marion'u gözetler (Sidelnikova, 2017) (Şekil 5.23).



Şekil 5.23 Norman duştaki Marion'u gözetler (Psycho filminden alınmıştır)

Duş sahnesi filmin en ikonik sahnelerinden biridir. Bu sahne için Hitchcock; Marion'un (Janet Leigh) banyoda öldürülmesini tam yedi günde çektiklerini, 42 saniyelik bir film için, kameranın 70 değişik pozisyonda çekim yaptığını ifade etmektedir. Janet'in yalnızca başı, omuzları ve elleri görünür, geri kalan bölümler için çıplak kız dublör kullanılmıştır. Doğallıkla, bıçak hiç vücuduna dokunmaz her şey kurguda çözümlenmiştir (Dorsay, 2000). Marion'un yaşlı kadın (Norman'ın annesi) tarafından öldürülmesi filmdeki en şiddet içerikli sahne olmakla birlikte odadaki karakterin artık Norman'a kaymasına neden olur (Şekil 5.24).



Şekil 5.24 Marion duştayken öldürülür (Psycho filminden alınmıştır)

Norman evinden koşarak motele gelir ve banyoda Marion'un cesedi ile karşılaşır. Soğukkanlılıkla banyodaki kan lekelerini temizleyip cesedi Marion'un arabasının bagajına taşır. Ardından arabayı bataklığa götürür ve arabanın bataklığa gömülüşünü tedirginlikle seyreder (Şekil 5.25).



Şekil 5.25 Norman duştaki izleri siler ve cesedi arabaya taşır (Psycho filminden alınmıştır)

Marion'un çaldığı para ile ortadan kayboluşu kardeşi Lila'yı harekete geçirir. Önce sevgilisi Sam'in iş yerine gelip Marion'un nerde olduğunu bilip bilmediğini sorar. Daha sonra dedektif Arbogast da bu konuşmaya dâhil olup Marion'u motellerde aramaya başlar. Son olarak Bates Motel'e gelip Norman'ı sorgulayan Arbogast bir şeylerden şüphelenmeye başlar (Şekil 5.26).



Şekil 5.26 Arbogast Bates Motel'e gelip Norman'ı sorgular (Psycho filminden alınmıştır)

Dedektif Arbogast şüphelerinden Sam ve Lila'ya telefonda bahsedip Bates Motel'e geri döner. Bates evinin penceresinde bir kadın silüeti görüp evi aramaya karar verir. Arbogast tepede duran kasvetli ve gotik üsluplu eve doğru adım adım ilerlerken gerilim tırmanır. Arbogast'ın gözünden evin iç mekânı gösterilir. Merdivenleri

yavaşça çıkıp üst kata ulaşmak isteyen Arbogast yaşlı kadının ani bıçaklı saldırısına uğrar ve merdivenlerden düşerek ölür (Şekil 5.27).



Şekil 5.27 Dedektif Arbogast'ın öldürülür (Psycho filminden alınmıştır)

Dedektif Arbogast da Marion ile aynı kaderi paylaşarak bataklığa gömülür. Ondan haber alamayan Sam ve Lila kasabanın şerifi Al Chambers'a giderler. Şerif Bates ailesini tanıdığından evde yaşlı bir kadının olmasının mümkün olmadığını çünkü Norman'ın annesinin yıllar önce öldüğünü söylese de Sam ve Lila Marion ve Arbogast'tan bir iz bulabilmek için motele gitmeye karar verirler (Şekil 5.28).



Şekil 5.28 Sam ve Lila Bates Motel'e gitmeye karar verirler (Psycho filminden alınmıştır)

Motele çift olarak gelip yer ayırmak isteyen Sam ve Lila kayıt defterinde Marion'un adını görürler. Marion'un kaldığı odayı bulup odasında ondan bir iz bulmak isterler. Norman gelen müşterilerden tedirgin olmaya başlarken agresifliği de artar (Şekil 5.29).



Şekil 5.29 Sam ve Lila, Bates Motel'e çift olarak gelirler (Psycho filminden alınmıştır)

Sam ve Lila gizlice Marion'un kaldığı 1 numaralı odaya gelip ondan bir iz bulmaya çalışırlar. Marion'un çaldığı para ile ilgili kâğıda yazdığı notu (daha sonra parçalayıp klozete attığı) bulup onun burada kaldığından emin olurlar. Sam lobide Norman'ı oyalarken Lila Bates evinde kardeşi Marion ve dedektif Arbogast'tan bir iz bulmaya çalışır (Şekil 5.30).



Şekil 5.30 Sam ve Lila, Bates evine girebilmek için plan yaparlar (Psycho filminden alınmıştır)

Üst katta, Norman'ın annesine ait olan odada annesinin eski kıyafetleri, kişisel eşyaları ve hatta yatağında vücudunun izi mevcuttur. Odası annesinin hala yaşıyor olduğu izlenimini vermektedir. Lila daha sonra Norman'ın odasına girer. Norman'ın odası annesinin odasına oranla oldukça küçüktür. Odasında çocukluk dönemlerinden kalma oyuncakları, kuş figürleri ve duvarında çocuksu figürler olan duvar kâğıdı hala mevcuttur (Şekil 5.31).



Şekil 5.31 Sam Norman'ı oyalarken Lila Bates evinde odaları arar (Psycho filminden alınmıştır)

Evi incelerken camdan Norman'ın gelişini gören Lila merdiven altına saklanırken bodrum kata doğru yönelir. Sandalyede oturan arkası dönük yaşlı kadının içi doldurulmuş iskeletin Norman'ın annesi olduğu anlaşılır (Şekil 5.32).



Şekil 5.32 Lila bodrum katta Norman'ın annesinin cesedi ile karşılaşır (Psycho filminden alınmıştır)

Bodrum kata Norman annesinin kıyafetlerini giyip elinde bıçakla gelir. Lila'ya saldırıcağken Sam onu durdurur ve Lila ölümden kurtulur. Marion ve dedektif Arbogast'ın ölümlerinden suçlanan Norman yakalanır. Mahkeme sahnesinde psikolog Norman ile yaptığı görüşme sonucunda Norman'ın annesini öldürdükten sonra zihninde onun kişiliği ile birlikte yaşadığını, cinayetleri de anne olan tarafın oğlunu güzel kadınlardan kıskandığı için yaptığını ifade eder. Çift kişilikli Norman'a artık baskın karakter olan anne hâkim olmuştur (Şekil 5.33).



Şekil 5.33 Annesinin kılığına girip cinayet işleyen Norman sonunda yakalanır (Psycho filminden alınmıştır)

5.1.2.2 Filmin mekânsal analizi

Alfred Hitchcock, filmin ikonik yapısı olan Bates evi ile ilgili şu sözleri söylemiştir:

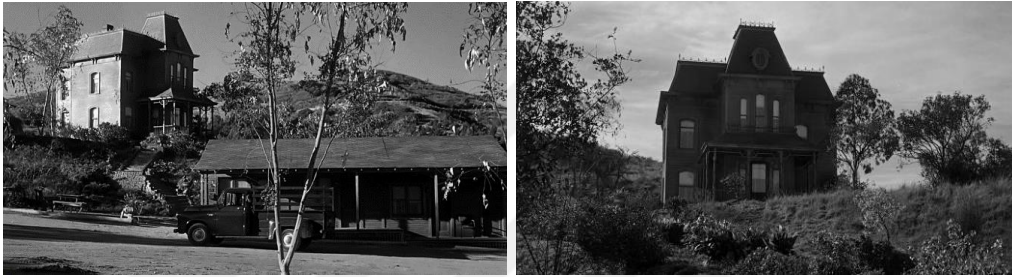
Buradaki esrarengiz atmosfer, bir bakıma tamamen rastlantı. Aslında olayın geçtiği yerde, yani Kaliforniya'da bu tip evler bir hayli yaygındır. “Kaliforniya Gotiği” ya da eğer çirkin bir şeyse “Kaliforniya Zencefilli Ekmeği” adını verirler. Artık modası çoktan geçmiş türden bir Universal korku filmi atmosferi oluşturmak istemedim. Tek istediğim şey, gerçekçi olmaktı. Hem evin hem de motelin asıllarının gerçekçi birer reproduksiyonları oldukları kesin. Bu evle moteli seçtim, çünkü, eğer sıradan bir bungalow kullanırsam, vereceği etkinin aynı olamayacağını farketmiştim. Bu tür bir mimari yapının, öykü atmosferinin oluşmasına yardımcı olacağını hissetmiştim (Truffaut, 1987).

Alfred Hitchcock, Bates evini Amerikalı ressam Edward Hopper'ın House by the Railroad adlı tablosundan esinlenerek tasarlamıştır (Şekil 5.34).



Şekil 5.34 Edward Hopper'ın ‘House by the Railroad’ adlı tablosu (solda), Bates evi (sağda) (Psycho filminden alınmıştır)

Slovoj Zizek (2009), Norman'ı iki ev arasında, modern yatay motel ve dikey Gotik anne evi arasında yarılmış özne olarak tanımlar. Sonsuza dek ikisi arasında koşturmakta, hiçbir zaman kendine ait tam yeri bulamamaktadır. Bu anlamda, filmin sonunun “unheimlich” karakterinin anlamı, onun anneyle tam özdeşleşmesi sayesinde sonunda evini bulmuş olmasıdır (Zizek, 2009). Zizek aynı zamanda üç katlı Bates evini Freudcu bakışla bilincin üç ögesi ile özdeşleştirir. Giriş katı egodur, Norman kendisi olarak yaşadığı kattır. Annesinin odasının bulunduğu üst kat süper egodur. Annesinin cesedini sakladığı bodrum kat ise id'dir (Şekil 5.35).

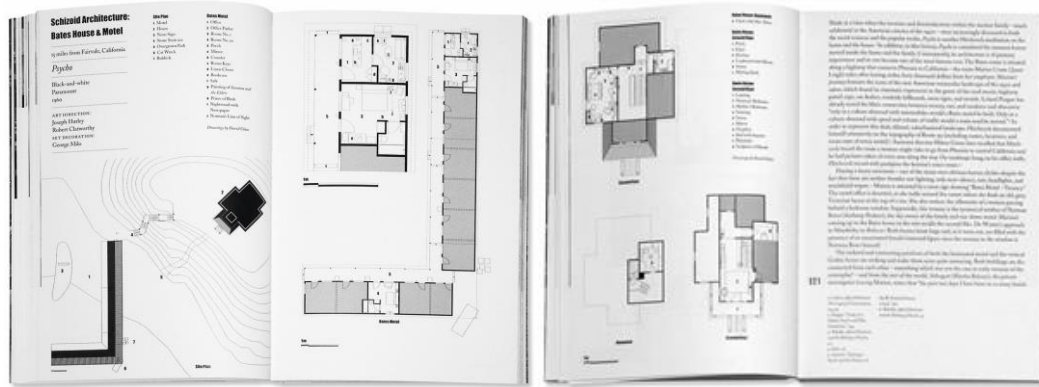


Şekil 5.35 Bates evi ve motel (Psycho filminden alınmıştır)

Robin Wood'a göre (2004), Lila'nın evi araştırması, Norman'ın psikotik kişiliğini araştırmasıdır. Yatak odası, tavan arası ve bodrum katında keşfettikleriyle bütün sekans açık Freudcu imalara sahiptir. İç mekândaki yoğun Viktoryen dekor, cinsel bastırma atmosferini artırır. Koridordaki siyah yay ve okların durumu, merdivenlerin başında oyalandığı idealleştirilmiş genç kız tablosu, yatak odasındaki çıplak tanrıça heykelin görüntüleriyle, Bayan Bates'in vücudunun iz yaptığı (Norman'ın üzerinde annesini ve sevgilisini öldürdüğü) yatağın, tuvalet masasının üzerindeki ölümü hatırlatan çapraz ellerin ve durgunluğun boğucu atmosferinin görüntüleri art arda verilir. Norman'ın yatak odası olan tavan arası, hasta bir insanın bilincinin zihinsel gelişimini temsil eder: çocukluğu ve yetişkinliğinde sarılarak uyuduğu oyuncaklar, dağınık yatak ve Kahramanlık Senfonisi (Senfonia Eroica) plağından oluşan tuhaf karışım; bütün bunların açıklanmamış doğası, gördüklerimizin, temeldeki gizlerin yüzeysel imaları olduğunu akla getirir ve Lila'nın hiç açmadığı başlıksız bir kitap da (Bateslerin aile albümü?) bunu destekler. Sonuç olarak Norman, insanın bütün karmaşık potansiyellerine sahip olan bir insandan daha fazlasını ifade eder. Bodrum katı, davranışın gizli, cinsel kaynaklarını sunar: Lila orada Bayan Bates'i bulur. Bu bir

meyve kileridir- annenin "meyve-gibi taze olmak" üzerine uğursuz şakasında da meyve vurgulanır: verimliliğin ve doğurganlığın kaynağı çürür (Wood, 2004).

Pyscho'da setlerin kompozisyonu, Norman'ın fiziksel bölünmüş, parçalanmış kişiliğini, hemen belli olmayan ama yavaş yavaş netleşen bir şekilde somutlaştırıyor. Jacobs, Slavoj Žižek'ten alıntı yaparak Bates'in mülkünde bulunan "şizoid mimariye" ve binaların mekânsal olarak birbirleriyle nasıl ilişkili olduğuna dikkat çekmektedir. Tepedeki heybetli ama yıkık dökük ev, motel şeridinin doğrusal geometrisiyle yan yana durur. Norman'ın zayıf zihinsel durumu, "kendisini motelin anonim modernist kutusu ile annesinin Gotik evi arasında konumlandıramamasının" doğrudan bir sonucudur (Medina, 2014) (Şekil 5.36).



Şekil 5.36 Bates Motel planı (solda), Bates Evi planı (sağda) (Steven Jacobson'ın *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock* adlı kitabından alıntıdır)

Filmin temel tasarım araçlarına göre analizi

Alfred Hitchcock filmlerinde seyircilerin karakterlerle özdeşleşmesini istemektedir. Karakterleri ise filmde kullanılan mekânlar ile özdeşleştirmektedir. Örnek olarak Psycho filminde Norman'ın Bates evi ve moteli arasında gidip gelen hastalıklı çift karakterliliği verilebilir. Filmin renk, ışık-gölge, doku-biçim, hareket-deneyim, zaman-mekân, montaj-kurgu, kadraj-çerçeve ve senaryo-storyboard başlıkları altında temel tasarım araçları bağlamında incelendiği tablo aşağıda verilmiştir (Tablo 5.2).

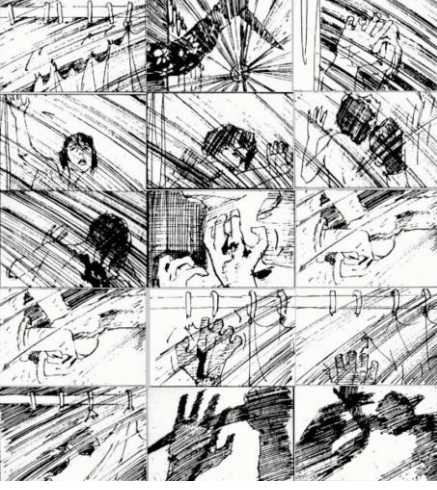
Tablo 5.2 Psycho filminin temel tasarım araçlarına göre analizi

Filmin Adı	Psycho (Alfred Hitchcock, 1960)	
Tasarım Aracı	Görsel (Psycho filminden alınmıştır)	Açıklama
Renk		Siyah-Beyaz: Alfred Hitchcock dönemin teknolojik imkânları el vermesine rağmen filmi siyah beyaz çekmiştir. Böylece film kanlı dehşet görüntüleriyle dolu bir korku filmi yerine gerilimin ön planda olduğu bir film olmuştur. Bunda ekonomik şartların ve dönemin yasalarının payı da büyüktür.
Işık- Gölge		Dış Mekân: Bates evinin görüldüğü bu sahnede ışıklandırmalar sadece evin içinden yapılmıştır. Evin silüeti bile fark edilemez boyuttadır. Bu durum filmin gerilimi ve evle ilgili gizemi arttıran bir unsurdur.
		İç Mekân: Otelin lobisinde Norman ve Marion'un görüldüğü bu sahnede masa üzerinde bir aydınlatma elemanı görülmektedir. Aydınlatmanın yetersiz olması Marion'un bu otelde başına gelebilecekler ile ilgili tedirginliği arttırmaktadır. Gölgeler yerine Marion'un kendisiyle yüzleşemediği aynada yansıması bulunmaktadır.
		Karakter: Marion'un arabasıyla yolda olduğu bu sahnede özellikle karakterin yüzü aydınlatılmıştır. Yol boyunca çeşitli içsel konuşmalar gerçekleştiren Marion'un girdiği korku, heyecan, gerilim, haz gibi ruh hallerini seyirci de hissederek karakter ile özdeşleşme imkânı bulmuştur.

Tablo 5.2 Psycho filminin temel tasarım araçlarına göre analizi (devamı)

Doku-Biçim		Kent Dokusu: Filmin ilk sahnesi yoğun bir yapılaşmanın bulunduğu Phoenix kenti ile başlar. Farklı yüksekliklerdeki yapılar ve yoğun trafikli ulaşım aksı kent dokusunun dinamikliğini arttıran unsurlardır. Kent ve iş hayatının yoğunluğunun gösterilmesi sadece öğle araları görüşebilen Marion ve sevgilisiyle empati kurabilme imkanı verir.
		Bates Evi ve Bates Motel: Bates evi, üç katlı geleneksel ahşap bir evdir. Motel ise tek katlı ahşap modern bir yapıdır. Konut dikey aksta gelişirken motel ise yatay aksta gelişmiştir. Kültürel ve biçimsel olarak zıt olan bu iki yapı Norman'ın ikili karakteri arasında benzerlik taşımaktadır.
Hareket-Deneyim		Duş sahnesi: Anne Bates Marion'u savunmasız olduğu banyoda bıçak darbeleriyle acımasızca öldürürken kamera anne ve Morion'u yakın çekimde gösterir. Bıçağın Marion'a teması hiçbir şekilde gösterilmez fakat bu görüntülerin defalarca arka arkaya gösterilmesiyle olayın gerçekliği ve inandırıcılığı artırılır. Seyirci de ana karakterin ölümü karşısında şok olur.
Zaman-Mekân		Anne Bates'in odası: Anne Bates uzun zaman önce oğlu Norman tarafından öldürülmüş olmasına rağmen üst kattaki yatak odasında dolabındaki kıyafetler dâhil her şey yerli yerindedir. Adeta annenin ruhu-bedeni bu odada yaşıyor gibidir. Bu mekânın ruhunu yaşatan oğlu Norman'dır.
Montaj-Kurgu		Üst üste bindirme: Norman ve annesinin iskeletinin üst üste bindirildiği bu sahnede Hitchcock iki görüntünün birleşiminden filmin kilit noktası olan bir anlam yaratmayı amaçlamıştır. Bu anlam da Norman'ın hastalıklı çift kişilikli karakteridir.
Kadraj-Çerçeve		Gözetleme deliği: Hitchcock motelde Norman'ın Marion'u odasında soyunurken gözetlediği deliği görüntüde çerçeve olarak kullanmıştır. Bu sayede Norman'ın yaptığı yanlış olan davranışa seyirciyi de katarak karakter ile özdeşleşme imkânı vermektedir.

Tablo 5.2 Psycho filminin temel tasarım araçlarına göre analizi (devamı)

		Kapı: Norman'ın Marion ile ilgili düşüncelere daldığı bu sahnede uzak çekimden sadece açık olan kapı aralığından Norman görülmektedir. Açık kapının kadrāj olarak kullanıldığı sahnede karakter düşünceleri arasında sıkışmışlık hissederken bu seyirciye görüntünün çerçevelemesi yoluyla aktarılmaya çalışılmıştır. Pencere: Motele gelen ziyaretçileri pencereden gözetleyen Norman'ın tedirginliği onu çerçeveleyen-sıkıştıran pencere ile seyirciye de yansıtılmıştır. Marion'u öldürdüğü için kendini kapana kısılmış gibi hisseden Norman'ın ruh hali mimari elemanların formlarıyla bütünlük taşımaktadır.
Senaryo-Storyboard		Marion'un öldürüldüğü duş sahnesi: Alfred Hitchcock senaryodan çekime kadar filmlerinin bütün detaylarına karar veren bir yönetmen olarak çekmek için düşündüğü sahneleri storyboard olarak çizdirmektedir. Görseldeki Saul Bass'e ait olan çizimler Marion'un anne Bates tarafından bıçaklanarak öldürülüşünü göstermektedir. Hitchcock'un bu detaycı karakteri yönetmen olarak filmlerinin senaryosuna ve çekimlerine verdiği önemi göstermektedir.

5.2 Stanley Kubrick Sinematografisi

Stanley Kubrick, fotoğrafçı olarak başladığı sanat hayatına senarist, yapımcı ve yönetmen olarak devam etmiştir. Sinemanın dâhisi olarak kabul edilen Amerikalı yönetmen detaycılığı ve mükemmeliyetçiliği ile bilinmektedir. Dorsay (2000)’a göre filmlerinin yapımını tüm detaylarıyla o hazırlar, planlar, programlar; senaryodan çekime, kurgudan müziğe her şeyi o seçer, planlar ve uygular (Dorsay, 2000). Yönetmenin filmlerinin genel karakteri ile ilgili olarak şunları söylemektedir:

Filmleriyle geçmişten günümüze, insanoğlunun tüm korkularını, kaygılarını, saplantılarını, içinde tarih boyunca yaşadığı, bugün de yaşamakta olduğu ve karanlık bir gelecekte belki de daha beterine tanık olacağı şiddetin ve vahşetin betimlemesini yapıyor sanatçı... Tarihsel veya futuristik tüm filmlerinde klasik bir anlatımla süslü, barok bir üslup, karamsarlıkla iyimserlik, trajedi ile slapstick’e yaklaşan bir güldürü içiçe varoluyor. O her büyük sanatçı gibi kendine göre “insanlık durumunu”nu saptıyor ve görkemli bir sinema diliyle yapıtlarına yansıtıyor (Dorsay, 2000).

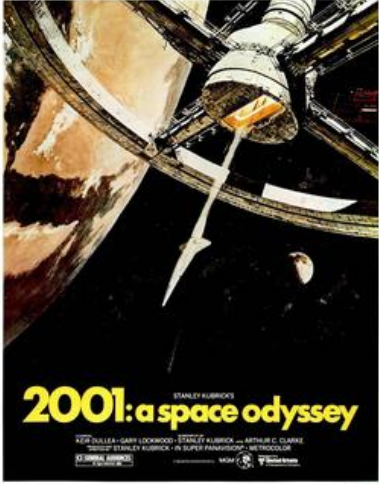
Stanley Kubrick filmlerinde mekân, zaman, ışık, renk, kurgu, senaryo gibi sinematografik öğeler hikâyenin anlatımı ve görsellik için önem taşımaktadır. Yönetmen bu öğeleri filmlerinde öyküde vermek istediği bir mesaj veya karakterlerin yansımaları, ruh hallerini anlatmada bir araç olarak kullanabilmektedir. Filmleri incelendiğinde özellikle mekânın öyküyle paralel olarak kilit bir unsur olduğu görülmektedir.

Stanley Kubrick filmlerindeki her mekânın bir felsefesi vardır. Atayman’a göre her felsefi soru’nun da bir “yeri” bir labirenti vardır: Dr Stangelove’daki “savaş stratejileri salonu”, Full Metal Jacket’daki harabe kent Hui, The Shining’daki Overlook Oteli. Bu mekânlar/yerler bir yandan da kendilerinin dekonstrüksiyonudurlar, yani yıkım halleridirler. Kubrick filmlerinde mekân/yer insana barınacak, kendini güvende hissedecek bir alan sunmaz; içlerine aldıkları kişiyi, kendileri gibi yıkıp parçalar. Kendini genişletip yayan; kendi kendine harekete geçen mekânlardır: 2001 A Space Odyssey’daki gibi bir yandan yukarı yönde, sonsuzluğa açılırken, The Shining’daki gibi bir yandan da kendi kendini emen, daraltan, insanın karşısına beklenmedik dönemeçler, labirentler çıkartan bir yoldur. Mekân bu her iki yönünde de belirsizdir:

Ne o sonsuzluğa geçişin içinde ne de labirentin irrasyonel yollarında artık önceden kestirebilir, belirlenmiş, tahmin edilebilir bir şey yoktur (Veysel Atayman, 2003; aktaran Emrah Suat Onat, 2005).

5.2.1 2001: A Space Odyssey (1968)

2001: A Space Odyssey (2001: Bir Uzay Destanı), yönetmenliğini Stanley Kubrick'in yönettiği 1968 yapımlı bir bilimkurgu filmidir. Senaryosunu Stanley Kubrick ve Arthur C. Clarke'ın yazdığı filmin öyküsü Clarke'ın kısa bir öyküsünden esinlenilmiştir. Film insanın evrimi, teknoloji, yapay zekâ, uzay gibi temaları işlemektedir. Filmin bütününde asgari düzeyde diyaloglar bulunurken görsel efektlerin yoğun olarak kullanıldığı görülmektedir. Film yönetmenin ilk renkli uzun metraj filmidir (Şekil 5.37).

Film Afişi (IMDB, 2024)	Filmin Adı: 2001; A Space Odyssey	
	Yönetmen	Stanley Kubrick
	Görüntü Yönetmeni	Geoffrey Unsworth
	Sanat Yönetmeni	John Hoesli
	Set Tasarımcısı	Robert Cartwright
	Senaryo	Stanley Kubrick Arthur C. Clarke
	Uyarlama Senaryo	Arthur Clarke'ın The Sentinel adlı kısa öyküsü
	Oyuncular	Keir Dullea Gary Lockwood
	Yapım Yılı	1968
	Türü	Bilim Kurgu/Macera

Şekil 5.37 2001: A Space Odyssey film afişi ve filme ait genel bilgiler (IMDB, 2024)

5.2.1.1 Filmin konusu

Dorsay'a göre (2000) film; “yalnızca insanlığın geçmişinden, yaratılışından, evren içinde akıp giden geleceğine doğru uzanan bir destan değil, insanlığın kökeniyle birlikte evrenin ezeli ve edebi sırrına da bir çözüm/açıklama getirmeyi deneyen, yoğun, kişisel, özgün, zengin bir felsefi öykü”dür (Dorsay, 2000). Filmin öyküsü dört

bölüme ayrılmıştır: The Down of Man (İnsanlığın Şafağı), Jupiter Mission (Jüpiter Görevi), Intermission (Ara) ve Jupiter and Beyond the Infinite (Jüpiter ve Sonsuzluğun Ötesi). Film üç dakika boyunca süren sessizliğin ve karanlık görüntünün ardından The Down of Man bölümü ile başlamaktadır.

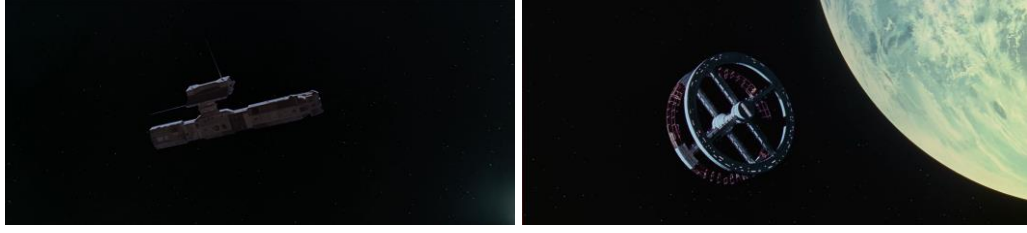
The Down of Man (İnsanlığın Şafağı)

Afrika çöllerindeki görüntülerle başlayan filmde güneşin doğuşu görülmektedir. Milyonlarca yıl öncesinde insanların atası olarak kabul edilen insan benzeri maymun topluluğunun gündelik yaşayışları aktarılır. Yaşam mücadelelerini verdikleri bu çölde birgün bir monolit (siyah taş) keşfederler. Monolitin o doğaya ait olmadığı açıktır. Maymunlar etrafında döndükleri monolite yaklaşıp dokunmaya çalışırlar. Birgün maymunlardan biri bir hayvan iskeletine ait kemik yığınının bir parça alıp yere vurmaya başlar. Bu onların aleti ilk keşfettikleri andır. Daha sonra bu aletle güç kullanarak avlanmaya başlarlar. Kendi aralarındaki gruplaşmada yeri geldiğinde kendi türünden birini dahi öldürür. Maymun silah gibi kullandığı kemiği havaya fırlattığında gökyüzünde savrulan kemik görüntüsünün hemen ardından 2001 yılında uzay boşluğunda süzülen uydu görülmektedir (Şekil 5.38).



Şekil 5.38 Maymunun aleti keşfi (2001: A Space Odyssey filminden alınmıştır)

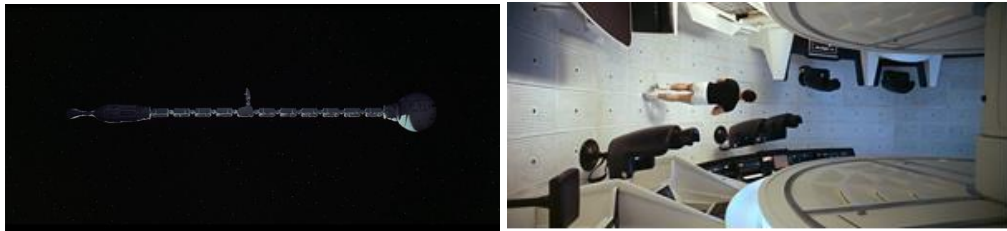
İnsanlığın ilk aleti kemik parçasından son aleti olan uydu aracına geçiş yapılmış, zaman milyonlarca yıl öncesinden 2001 yılına geçmiş, mekân olarak yerden kilometrelerce uzakta uzay boşluğuna geçmiştir. Dr. Heywood Floyd Pan-American Orion III aracıyla Space Station V'e doğru yola çıkmıştır. İstasyona vardığında bazı görüşmeler gerçekleştirir ve buradan Ay Üssü'ne gider. Üste konferans salonunda meslektaşlarına konuşma yaptıktan sonra bir ekiple beraber Ay Üs'sündeki TMA-1 Excavation isimli kazı alanına doğru hareket ederler. Burada keşfedilen monolit (siyah taş)'tir. Dr. Floyd ve ekibi monolite yaklaşıp dokunur ve onunla fotoğraf çekinirler. Tam o sırada kulakları sağır eden tiz bir ses duyulur (Şekil 5.39).



Şekil 5.39 Uydu (solda), Space Station V (sağda) (2001: A Space Odyssey filminden alınmıştır)

Jupiter Mission (Jüpiter Görevi)

Frank Poole ve Dave Bowman, Discovery XD-1 aracıyla Jüpiter'e gönderilen beş astronottan ikisidir. Diğer üç astronot uykuya yatırılmıştır. Bir de araçta Hall 9000 isimli kusursuz bir bilgisayar vardır. Astronotlar yeme, spor yapma, güneşlenme, aileleriyle görüntülü konuşma, oyun oynama, çizim yapma gibi gündelik hayatlarını yaşamaktadırlar. Hall ise onları her zaman gözlemlemektedir. Onlarla sürekli diyalog içinde olup psikolojik durumlarını incelemektedir. Birgün Hall aracın bir parçasında arıza olduğunu söyler ve astronotlardan biri bu parçayı alır ve beraber kontrol ederler. Fakat herhangi bir arıza ile karşılaşmayınca Hall'in yanlış karar verdiğini düşünürler ve bu bilgisayarın aslında kusursuz olmadığı fikrine kapılırlar. Bowman ve Poole Hall'in onları duyamayacakları bir yere gidip kendi aralarında Hall'in kapatılması gerektiği fikrine varırlar. Hall onları duyamaz fakat dudaklarını okuyabilecek kadar ileri seviye bir bilgisayardır (Şekil 5.40).



Şekil 5.40 Discovery XD-1 (solda), aracın içinde spor yapan Frank Poole (sağda) (2001: A Space Odyssey filminden alınmıştır)

Intermission (Ara)

Bowman ve Poole aldıkları karar sonucunda harekete geçerler. Poole EvaPOD'a binip Discovery XD-1'den dışarı çıkar. Hall ise onların planlarını bildiğinden EvaPOD'u devre dışı bırakıp Poole'un ölümüne sebep olur. Hemen ardından Bowman EvaPOD'da binip onu kurtarmak için harekete geçer. Çok zorlu bir mücadelenin ardından EvaPOD'un mekanik elleriyle Poole'un bedenini kavrar. Bowman Discovery XD-1'e

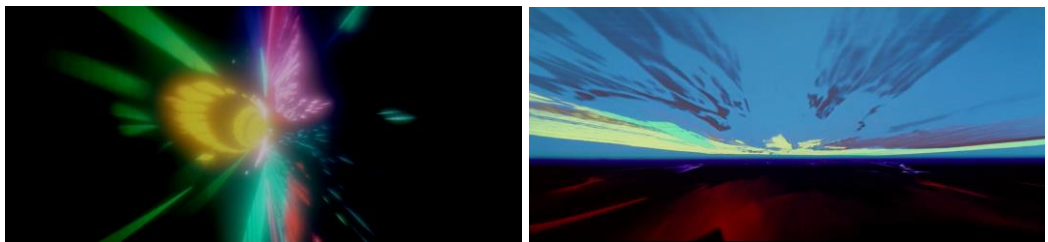
girmek istediğinde Hall buna engel olur. Hall bu sırada uykuda olan üç astronotun sistemini kapatarak onları öldürür. Hall Bowman'a onların ne yapmak istediklerini bildiğini söyler. Bowman ise mecburen Discovery XD-1'e başlığı olmadan kendi imkânlarıyla girmeye çalışır. Kararlı bakışlar emin adımlarla ilerleyen Bowman'ı Hall konuşarak vazgeçirmeye çalışır. Bowman hafıza odasına girip Hall'in hafıza kartlarını teker teker çıkarmaya başlar. Hall yalvarır ses tonuyla hatalı olduğunu kabul eder. Gittikçe tuhaflaşan ses tonuyla şarkı söylemeye başlar. Bowman hafıza kartlarını çıkarırken bir görüntülü kayıt çalmaya başlar. Görüntüdeki adam artık Jüpiter'de olduğunu söyler ve dünya dışı zeki canlıların kanıtı olan monolit (siyah taş)'ten bahseder (Şekil 5.41).



Şekil 5.41 Discovery XD-1 ve EvaPOD karşı karşıyadır (solda), Bowman Hall'in hafıza kartlarını söker (sağda) (2001: A Space Odyssey filminden alınmıştır)

Jupiter and Beyond the Infinite (Jüpiter ve Sonsuzluğun Ötesi)

Bowman Jüpiter'e ulaşınca Discovery XD-1'i EvaPOD ile terk eder. Başka bir monoliti incelemek için yola çıkar. Monolite yaklaştığında ise ışık hüzmelerine kapılır. Bu ışık hüzmeleri gerçeklik algısını yok eder. Bilinenden çok farklı bir zaman ve mekâna geçişin temsilidir. Bowman oldukça hızlı bir şekilde yola devam ederken Jüpiter'in yüzeyi görülmeye başlar (Şekil 5.42).



Şekil 5.42 Jüpiter yolculuğundaki ışık hüzmeleri (2001: A Space Odyssey filminden alınmıştır)

Daha sonra Bowman kendini EvaPOD'un içinde bir odada bulur. Odanın içinde kırmızı uzay kıyafetli orta yaşlı hali kendisine bakmaktadır. Sonrasında odanın içi8956nde dolaşıp banyoya giren Bowman od aya tekrar baktığında masada yemek yiyen yaşlı hali kendisine bakmaktadır. Yaşlı Bowman banyoyu kontrol edip tekrar masaya oturur ve yemeğine devam ederken bir bardak yere düşüp kırılır. Bowman yere eğildiği sırada yatakta neredeyse ölmek üzere olan ihtiyar halini görür. O sırada odanın ortasında monolit görülür. Bowman elini uzatıp monolite dokunmak ister. Fakat Bowman büyük bir cenine dönüşür. Ardından görüntüye uzay boşluğunda Dünya'ya bakan balon içerisindeki çocuk görülür (Şekil 5.43).



Şekil 5.43 Yatakta ölmek üzereyken cenine dönüşen Bowman (solda), Dünya'ya bakan çocuk (sağda) (2001: A Space Odyssey filminden alınmıştır)

5.2.1.2 Filmin mekânsal analizi

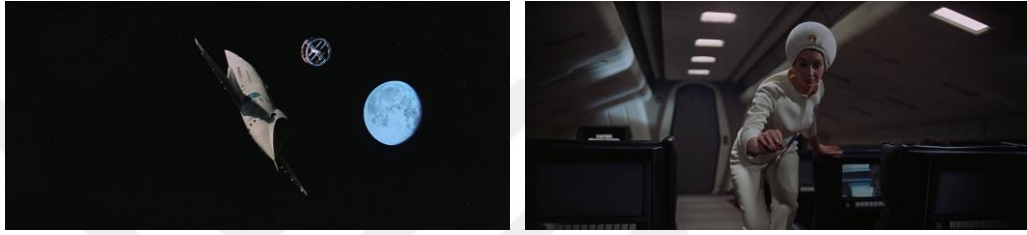
Stanley Kubrick, 2001: A Space Odyssey filminde mekân olarak Afrika çöllerini, uzay araçlarını, uzay boşluğunu, Ay ve Jüpiter gibi uydu ve gezegenleri kullanmıştır. Bu sebeple mekân ve zaman algısı incelenen diğer filmlerden farklıdır. 1968 yapımlı ve milyonlarca yıl öncesinden başlayıp 2001 yılıyla devam eden bir bilimkurgu filmi olduğu düşünüldüğünde, insanların alışkın olduğu mekânları değil daha önce deneyimlemediği mekânları kullanması filmin gerçekliğini ve gizemini arttırması açısından önemli bulunmaktadır.

Filmde kullanılan uzay araçları

Filmin 2001 yılında geçen Jüpiter Mission (Jüpiter Görevi) ve Intermession (Ara) bölümlerinde çeşitli uzay araçları kullanıldığı görülmektedir. Bunlar Orion III, Space Station V, Aries IB, Moonbus, Discovery XD-1 ve EvaPOD'dur. Bu araçlar tasarımları ve kullanımları açısından filmin öyküsündeki yeri bağlamında incelenmiştir.

Pan American Orion III uzay aracı

Filmde öngörülen gerçeklikte artık uçakların yerini uzay gemileri almıştır. Dr. Heywood Floyd isimli karakter Space Station V'e bu özel araçla seyahat etmektedir. Bu araç 1991 yılında iflas ettiği güne kadar Amerikan rüyasının bir sembolü olan ünlü havayolu şirketi Pan American yani Pan Am'a ait bir uzay aracıdır. Bu Pan-Am uzay uçağının tasarımı ise Stanley Kubrick'le tanıştığında devlet işlerinden uzaklaşan eski bir NASA tasarımcısı olan Harry Lange'e aittir (Şahin, 2021) (Şekil 5.44).

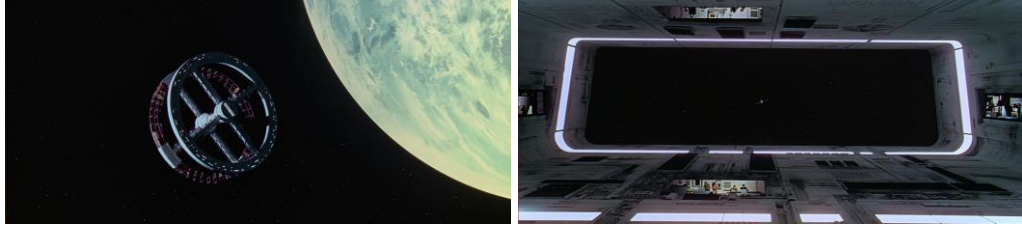


Şekil 5.44 Orion III Uzay Aracı (2001: A Space Odyssey filminden alınmıştır)

Dr. Floyd koltuğunda uyurken yer çekimsiz ortamda kalemi havada süzülmemektedir. Görevli ise yer çekimsiz ortamda rahat yürüebilmesini sağlayan özel bir ayakkabı giymiştir. Bu durumlar seyahatin uzayda gerçekleştiğinin göstergesidir. Pan-Am Orion III aracının tasarımı olarak normal uçaklarla benzerlikleri ve farklılıkları vardır. Yolcu koltuklarının koridorun zeminine göre alçakta konumlandırıldığı görülmektedir. Bu durumda yolcular rahatlıkla yerlerinden kalkıp dolaşamazlar.

Space Station V

Uzay boşluğunda devasa boyutuyla dönen Space Station V, gezegenler arası ulaşımda uluslararası kullanılan bir istasyon görevi görmektedir. İçinde Hilton oteli, Howard Johnson restoranı, kahve otomatları, hediyelik eşya ve görüntülü telefon kabinleri vardır. Dünya'nın ve uzayın izlenebildiği oldukça büyük genişlikte pencereler vardır. Kamera istasyona yaklaştıkça bazı pencerelerden içinde insanların da olduğu mekânlar görülmektedir. Böylece aracın büyüklüğü hakkında bir kıyas yapma imkânı verilmiştir. Mekânların gerçekliğini arttırmak adına uzay aracının dış görünümü ve iç mekân görüntüleri sonradan birleştirilerek bir bütün oluşturulmuştur (Şekil 5.45).



Şekil 5.45 Space Station V (2001: A Space Odyssey filminden alınmıştır)

Aries IB

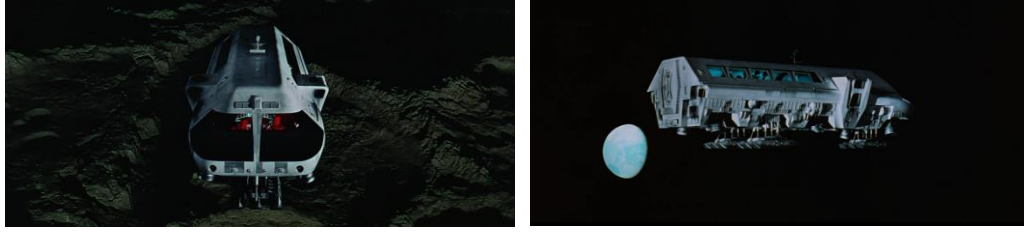
Aries IB Henry Lange'in film için tasarladığı, Dr. Floyd'un Space Station V uzay istasyonundan Ay'a ulaşımını sağlayan bir araçtır. Mürettebatı bir pilot, yardımcı pilot ve iki hostesten oluşan Aries IB'nin gelişmiş cam kokpit tasarımı birçok otomatik sistem ve ekran kullanmaktadır. Kürenin üst bölümünde ise yolcu kabini bulunmaktadır. Maksimum konfor sağlayan yolcu kabini tasarımı aynı zamanda yolculara Ay yüzeyini panoramik bir görüntüyle sunacak şekilde tüm gemiyi saran görüntü ekranlarına sahiptir (Şahin, 2021) (Şekil 5.46).



Şekil 5.46 Aries IB (2001: A Space Odyssey filminden alınmıştır)

Moonbus

Aries IB aracıyla Ay'a iniş yapan Dr. Floyd karakteri bu araçla kazı alanına gitmektedir. Bu araç Ay'da yolcuların hızlı bir şekilde taşınması için kullanılmaktadır. Küçük, alçak ve biçim olarak otobüsü andıran bir araçtır. Bruce Logan ve Douglas Trumball Mastermodels adlı bir Londra şirketinden 3 fit uzunluğunda bir Moonbus teslim almışlardır fakat ilk bakışta Trumball bu modelin kullanılamayacak olduğunu fark edip modeli elden geçirmiştir. Airbrush tekniği kullanarak yeni bir dış cephe elde etmiş böylelikle modele doku ve gölgeler ile derinlik katmıştır. Bir hobi dükkânından aldığı model kitlerindeki parçaları kullanarak Moonbus aracını titizlikle tasarlanmış bir teknoloji parçası haline getirmiştir (Benson, 2018 aktaran Şahin, 2021) (Şekil 5.47).



Şekil 5.47 Ay otobüsü (2001: A Space Odyssey filminden alınmıştır)

Discovery XD-1

Discovery XD-1, Jüpiter görevi için tasarlanan ve nükleer bir enerjiye sahip olan devasa boyutta insanlı bir uzay aracıdır. Araç Jüpiter görevindeki Dave Bowman, Frank Poole ve uykudaki diğer üç mürettebatı taşımaktadır. HAL 9000 isimli bilgisayar/yapay zekâ ise gemi işlevlerinin korunması ve sağlanmasından sorumludur. Filmin çekimlerinde kullanılmak üzere Discovery XD-1 uzay aracının iki modeli yapılmıştır. Bunlardan biri 4,6 m diğeri ise 16 m uzunluğunda üretilmiştir ve bu büyüklükteki iki modelin ölçeği diğer pek çok yapıma göre alışılmadık derece büyük olarak değerlendirilir (Miller, 2020 aktaran Şahin, 2021). Lightman'a göre Discovery XD-1 uzay aracının ana alanı, yapay yerçekimi yoluyla ağırlıksız etkiyi geçersiz kılmak için saatte üç mil hızla dönen devasa bir santrifüjdür (Şahin, 2021) (Şekil 5.50.).



Şekil 5.48 Discovery XD-1 (2001: A Space Odyssey filminden alınmıştır)

1968 yılında, Neil Armstrong'un Ay'a gitmesinden üç ay önce gösterime giren filmde Discovery XD-1 uzay aracındaki sahnelerin çekimi için bilgisayar kullanarak simüle edilebilmesine daha on yıllarca zaman vardı. Kubrick gerçekten bu santrifüjü yaptırmak istemiştir. Vickers-Armstrong adlı İngiliz uçak üreticisi bir firmaya yaklaşık 10 metre çapında ve 750.000 dolara mâl olan bir santrifüj yapmaları için anlaşmış ve Discovery XD-1 uzay aracının sahneleri bu santrifüjde çekilmiştir (Vulture, 2018 aktaran Şahin, 2021).

EvaPOD

EvaPODd'lar uzay aracı dışında taşıma ve mobil bir atölye işlevi sağlamaktadır. Uzay aracının dışındaki bakım çalışmalarının yapılması bu araçla mümkün olmuştur. Bu araçlar kendi manevra ve yaşam destek sistemlerine sahip ve tamamen kendine yetebilen araçlardır. Discovery XD-1 uzay aracının içerisinde üç adet EvaPOD bulunmaktadır. Bunlar: Alice, Betty ve Clara şeklinde adlandırılmıştır (Şahin, 2021) (Şekil 5.49).



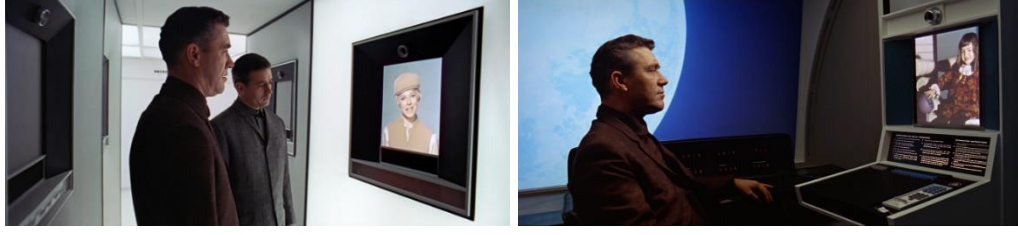
Şekil 5.49 EvaPOD (2001: A Space Odyssey filminden alınmıştır)

İç mekân analizi

Filmin iç mekânda geçen çekimleri genel olarak Space Station V, Discovery XD-1 ve Jüpiter'deki “Humanzoo” denilen odada gerçekleşmiştir. İç mekânlar uzay araçlarının veya bulundukları konumların özellikleri ile tutarlılık göstermektedir.

Space Station V

Space Station V, Dr. Heywood Floyd isimli karakterin Dünya'dan Ay'a giderken istasyon merkezi olarak kullandığı ve burada bazı görüşmeler gerçekleştirdiği araçtır. Bu araçta filmin çekildiği dönemde henüz gerçekleşmemiş teknolojiler mevcuttur. Örneğin Dr. Floyd'un görüntülü ve sesli yüz tanıma sisteminden geçmesi, çocuğuyla görüntülü konuşma gerçekleştirmesi, uzayda konaklama vb. o dönemde olmayan fakat filmin geçtiği 2001 yılında olan teknolojilerdir (Şekil 5.50).



Şekil 5.50 Yüz ve ses tanıma sistemi (solda), görüntülü konuşma kabini (sağda) (2001: A Space Odyssey filminden alınmıştır)

İstasyonun iç mekân tasarımı, filmin geçtiği zaman ve mekân düşünüldüğünde gelecek konulu bir bilimkurgu filmi için oldukça fütüristik bir tasarıma sahiptir. Dr. Floyd'un ve görevli bir kadının bulunduğu asansör sahnesinde asansörün büyüklüğü, dairesel şekilli olması, içinde oturma elemanının bulunması alışkın olunan benzerlerinden ayrılan yönleridir. Tavanındaki yoğun aydınlatmaya rağmen karanlık ve kasvetli bir ortam görünümü vermektedir. Dr. Floyd'un bir grup Rus ile görüştüğü lobi kısmı ise oldukça aydınlıktır. Genel olarak çerçevelerinde simetriyi kullanan yönetmenin bu sahnede kamerayı açılı kullanması zeminin eğriselliğinin algılanmasını kolaylaştırmıştır. Renk olarak beyaz ve kırmızı ağırlıklı olan aşırı düzenli ve steril ortam, insanlığın gelmiş olduğu uygarlık seviyesini temsil etmektedir (Şekil 5.51).



Şekil 5.51 Discovery XD-1'de asansör (solda), lobi (sağda) (2001: A Space Odyssey filminden alınmıştır)

Discovery XD-1

Bowman ve Poole uyanık olduğu vakitlerinin çoğunu aracın santrifüj denilen bölümünde geçirmektedirler. Santrifüjün merkezinde yer alan bölümden içeriye girildikten sonra merdiven yardımıyla zemine inilmektedir. Santrifüj kendi içinde çeşitli amaç ve ihtiyaçlar için bölünmüştür: Jüpiter'e ulaşmaya kadar uykuda olacak olan astronotların olduğu bölüm, Bowman ve Poole'un uyuduğu bölüm, yemek otomatı ve yemek yenen bölüm, yapay olarak güneşlenen alan, ekranlarla dolu kontrol paneli ve Hall 9000 isimli bilgisayarın olduğu bölüm (Şekil 5.52).



Şekil 5.52 Discovery XD-1 iç mekân (2001: A Space Odyssey filminden alınmıştır)

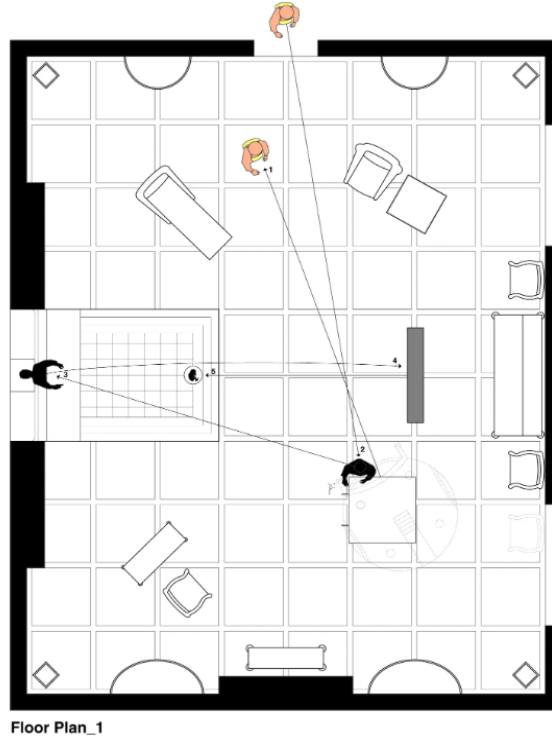
Bowman ve Poole'un, özel tasarımı çatal bıçak setiyle yemek yerken tablet ekranlardan kendileriyle yapılan röportajı izlemeleri, Poole'un yapay güneşle güneşlenirken ailesinden gelen görüntülü mesajı izlemesi bugün oldukça fazla yaşanan, teknolojinin insan hayatını etkilediği önemli noktalardan biridir (Şekil 5.53).



Şekil 5.53 Bowman ve Poole yemek yerken (solda), Poole güneşlenirken (sağda) (2001: A Space Odyssey filminden alınmıştır)

“Humanzoo”

Stanley Kubrick, filmdeki daha soyut sahnelerin çoğunu açıklamak için iç mekânı kullanmaktadır. Zaman akış diyagramı, filmin son sahnesinin zamanın değişimini göstermek için nasıl farklı perspektifler ve mimari alan kullandığını göstermektedir. Perspektifteki bu değişiklikler, sahne içindeki zamanın ilerlemesini sağlar. Zamanın bu doğrusal olmayan ilerleyişi, Dave'in potansiyel olarak bu alanda onlarca yıl yaşamış olabileceğini gösteriyor, ancak bir izleyici olarak Dave ile birlikte hayatının hızla geçtiğini görüyorlar. Kubrick, geçiş solmalarından veya çözülmeden değil, kontrollü bir şekilde, geçen zamanın bu örneklerini hassas bir şekilde örtüştürüyor. Bu odadaki tek alan artık doğrusal zamanın geleneklerine bağlı değildir (Ksamaarchvis, 2024a) (Şekil 5.54).



Şekil 5.54 “Humanzoo” zaman akış diyagramı (Ksamaarchvis, 2024a)

“Humanzoo” ya da “İnsan Bahçesi” denilen Jüpiter’deki bu odada Bowman dünya dışı zeki canlılar tarafından gözlenmektedir. Bu odada uzay araçlarının iç mekânlarında olduğu gibi bilgisayar ekranları, modern mobilyalar, geniş cam ekranlar, yemek otomatları gibi teknolojik ürünler yoktur. Odadaki bütün mobilyalar, tavan ve duvarlar klasik tarzda tasarlanmıştır. Mobilyalar, tekstil ürünleri ve duvardaki nişler süleme ve bezemelerle işlenmiştir. Duvarlarda dışarıyı gösteren hiçbir pencere bulunmazken yeniden doğuşu temsil eden Rönesans tabloları asılıdır ve nişlere heykeller konulmuştur. Zemindeki alttan aydınlatmalı kaplama odanın genel tasarımından farklıyken filmin uzay temasıyla paraleldir (Şekil 5.55).



Şekil 5.55 “Humanzoo” (2001: A Space Odyssey filminden alınmıştır)

Filmin ilk bölümünden son bölümüne kadar insanlığın evrim geçirdiği anlarda ortaya çıkan monolit ölmek üzere olan Bowman'ın odasında görülmektedir. Bowman ona dokunmak için elini uzattığı sırada yatakta bir cenine dönüşür. Değişim ve dönüşümleri sembolize eden, siyah rengi dikdörtgen pirizma şekliyle monolitin tasarımı uzayın sonsuzluğunu ve bilinmezliğini anımsatmaktadır (Şekil 5.56).



Şekil 5.56 Bowman ve monolit (2001: A Space Odyssey filminden alınmıştır)

Ayrıca odadaki mobilyaların mekân içindeki konumlanışı uzay boşluğunda süzülen araçlara benzemektedir. Dünya dışı varlıklar Bowman'ı her ne kadar kendi doğal yaşam alanında gibi hissettirmeye çalışsalar da mekânın organizasyonunun tuhaflığı dikkat çekmektedir. Çünkü banyo ve yatak odasından oluşan bu yerin boyutu anlamsız büyüklüktedir. Sonuç olarak oda ve içindeki donatıların tasarımı, filmin inandırıcılığını ve gerçekçiliğini arttıran önemli görsel unsurlardır.

Filmde kullanılan mobilyalar

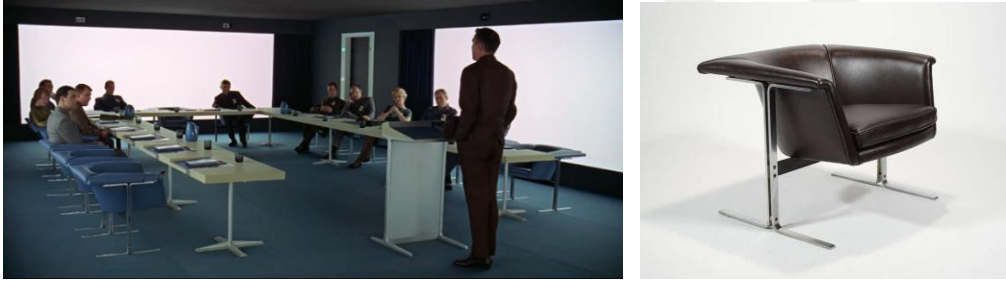
Fransız tasarımcı Olivier Mourgue tarafından tasarlanan ve 1963 yılında üretilen kırmızı renkli Djinn Chair, Space Station V'in içindeki en ikonik mobilya tasarımlarından biridir. Lobide bulunan bu mobilya, vücudu ergonomik olarak saran organik tasarımıyla uzay aracının katı teknolojik ortamında astronotlara bir rahatlama ve dinlenme imkânı vermektedir. Sandalyenin kıvrımlı çizgileri hareket ve dinamizm hissi uyandırırken, kavisli şekli de optimum konforu çağrıştırmaktadır. Yenilikçi tasarımıyla Djinn Chair, uzay istasyonunun fütüristik estetiğini mükemmel bir şekilde tamamlayarak modern ve avangart bir atmosfer yaratmıştır (Url 28). Filmde kullanılan bir diğer mobilya ise Eero Saarien'in Tulip sehpalardır. Yalın çizgiler ve zarif kıvrımlarla karakterize edilen bu sehpalar, minimalizm ve işlevselliğin birleşimini temsil etmektedir. Basit, kıvrımlı şekilleri filmin fütüristik estetiğini yansıtmakta ve modern ve sofistike bir mekânsal ortama katkıda bulunmaktadır. Tulip sehpalar estetik

görünümünün yanı sıra fonksiyonelliğiyle de ön plana çıkmaktadır. Lale şeklindeki taban dengeyi sağlarken masa tablaları ise dayanıklı, temizlenmesi kolay malzemelerden yapılmıştır (Stiledesign, 2024) (Şekil 5.57).



Şekil 5.57 Filmde kullanılan Oliver Mourgue tasarımı Djinn sandalyesi ve Eero Saarinen tasarımı Tulip masa (2001: A Space Odyssey filminden alınan görsel (solda); Filmandfurniture, 2024a-b)

Lounge Chair, Geoffrey Harcourt tarafından 1963 yılında Artifort için tasarlanmıştır. Sandalye modern tasarıma, suni deri döşemeli koltukları destekleyen ağır, düz çubuk çelikten çerçevelere sahiptir. Ay üssünde, Dr. Heywood Floyd'un meslektaşlarına konuşma yaptığı konferans odasında bu sandalyenin dumanlı mavi döşemeli olanı görülmektedir (Filmandfurniture, 2024c) (Şekil 5.58).

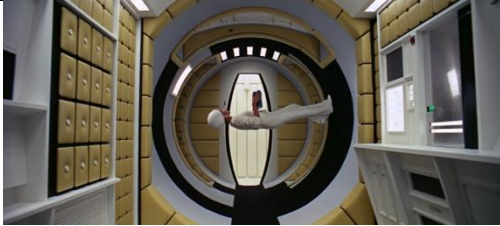


Şekil 5.58 Dr. Heywood Floyd konferans salonunda (solda), Geoffrey Harcourt tasarımı Lounge Chair (sağda) (Griffintrading, 2024)

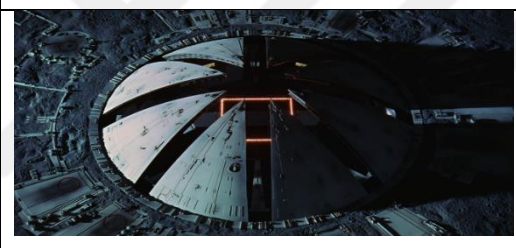
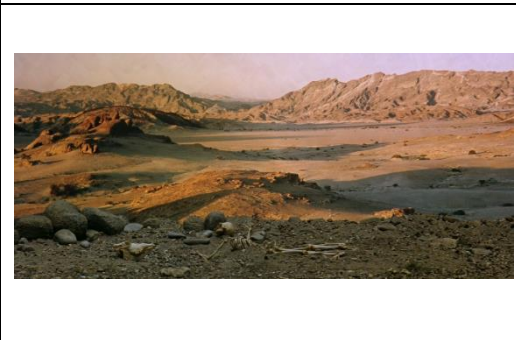
Filmin temel tasarım araçlarına göre analizi

Stanley Kubrick filmlerinde mimari unsurları ve özellikle mekân olmak üzere tasarım araçlarını titizlikle kullanan yönetmenlerdendir. Filmin renk, ışık-gölge, doku-biçim, hareket-deneyim, zaman-mekân, montaj-kurgu, kadraj-çerçeve ve senaryo-storyboard başlıkları altında temel tasarım araçları bağlamında incelendiği tablo aşağıda verilmiştir (Tablo 5.3).

Tablo 5.3 2001: A Space Odyssey filminin temel tasarım araçlarına göre analizi

Filmin Adı	2001: A Space Odyssey (Stanley Kubrick, 1968)	
Tasarım Aracı	Görsel (2001: A Space Odyssey filminden alınmıştır)	Açıklama
Renk		Mavi: “İnsanlığın Şafağı” bölümünde gökyüzüne hâkim olan mavi rengi ve hissettirdiği kasvetli hava, huzursuzluk ve tekinsizlik maymunların çaresizliğini simgelerken filmin bütünü düşünüldüğünde mavi sonsuzluğun rengidir.
		Kırmızı-Beyaz: Lobide dikkat çeken bu renkler modern ve estetik mekânın tamamlayıcısıdır. Karanlık uzay boşluğunun zıttı olarak beyaz düzenli ve steril ortamı temsil ederken kırmızı mobilya ise modern ve fütüristik mekanın ana ögesi konumundadır.
		Sarı-Beyaz: Dr. Floyd’un Ay’a gitmek için kullandığı Aries IB aracının mutfak bölümünü gösteren sahnede sarı ve beyaz renkleri hâkimdir. Beyaz burada steril olan ortamı ve düzeni çağrıştıran sarı ise bu ciddi ortamın sıcaklığını ve enerjisini arttıran renktir.
		Yeşil: Bu sahnede David Bowman Jüpiterde ‘Humanzoo’ denilen odadadır. Yataкта ihtiyar halde uyuyan Bowman ölmek üzeredir. Mobilyada yoğun olarak kullanılan yeşil burada ölümü simgelemektedir.

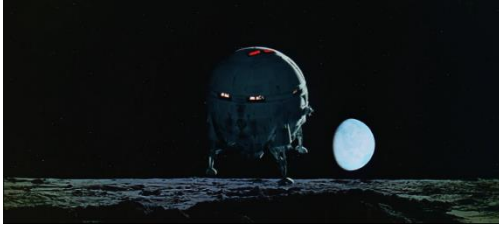
Tablo 5.3 2001: A Space Odyssey filminin temel tasarım araçlarına göre analizi (devamı)

		Işık hüzmeleri: Filmin dördüncü bölümü olan “Jüpiter ve Sonsuzluğun Ötesi” bölümünde Bowman’ın uzayzamanın ötesine geçişi sırasında, görsel anlatı yaratmak amacı ile oluşturulan renk kompozisyonları bulunmaktadır. Jüpiter’e yolculuğu sırasında Bowman’ın boyut değiştirme süreci tamamen renk kompozisyonları ile görselleştirilmiştir. Renk çeşitliliğinin fazla olduğu bu kompozisyonlar ile gerçeklik algısı kırılmaya çalışılarak bilinen gerçekliğin ötesine geçiş tasvir edilmiş ve bu bağlamda bir görsel anlatı kurmak amaçlanmıştır (Tanrikulu, 2020, s. 113).
Işık- Gölge		Ay Üssü: Ay’daki çalışmalar için bir üs kurulmuştur. Uzayın karanlığında Güneş ile aydınlanan Dünya’nın bir kısmı görülürken Ay’da ise yapay ışıklarla aydınlatılan üssün tepeden görünümü verilmiştir.
		Ay Üssü: Üssün bir taraftan aydınlatılan tepeden açılan mekanizması kubbe formundadır. Kubbenin diğer tarafı gölgede kalmıştır. Biçim ve aydınlatma bağlamında düşünüldüğünde üs, uzayda görülen Dünya’nın bir temsili gibidir.
		TMA-1 Excavation: Ay’da kazı alanında sadece monolit’in çevresi aydınlatılmıştır. Uzay’da bir tarafı aydınlık olan Dünya haricinde her yer karanlıkta kalmıştır. Bu sahnede ışığın yetersiz olmasındaki amaç insanları mekânın gerçekliğine inandırmak ve bütün dikkati monolite vermektir.
Doku-Biçim		Doğal doku: Filmin ilk bölümü olan ‘İnsanlığın Şafağı’nda maymunlar ve diğer hayvanlar kırsal bir bölgede yaşarlar. Milyonlarca yıl öncesinde geçen bu bölgede insanlığın ataları sayılan maymunlar mağaralarda yaşayıp diğer hayvanlarla veya bitkilerle beslenmektedirler. Mağara, tepe, çöl, su birikintisi ve hayvanlardan başka hiçbir şeyin olmadığı yer doğal dokuya örneğidir.

Tablo 5.3 2001: A Space Odyssey filminin temel tasarım araçlarına göre analizi (devamı)

		Space Station V: Bu uzay istasyonunun dairesel formu, uzaydaki yerçekimsiz ortam düşünüldüğünde insanlar içinde hareket ederken bir merkezkaç kuvvetinin oluşmasını sağlamaktadır. Form işlevi takip etmiştir. İşlevinin haricinde genel formu bir tekerleği andırdığından insanlık için önemli olan bir alete işaret etmektedir.
		Discovery XD-1: Bu aracın dış formu küredir. İç mekânda ise mekânın boyutuna göre yüzey formları değişmektedir. Örneğin görselde koridor benzeri bir geçiş alanı bulunmaktadır. Sekizgen forma sahip bu bölümde yüzeyin bir parçası zemindeki harekete imkân verirken diğer yüzleri kullanım açısından ergonomiklik sağlamaktadır.
		Discovery XD-1 ve EvaPOD: 2001 yılında, uzayda çeşitli araştırmaların yapılabildiği bu dönemde işlevlerine uygun olarak çeşitli uzay araçlarının olduğu gözlemlenmektedir. Görseldeki araçların küresel formları, işlevlerinin haricinde uzayın sonsuzluğunu ve belirsizliğini ifade etmektedir.
Hareket-Deneyim		Aletin Keşfi: Milyonlarca yıl öncesinde Afrika çöllerinde yaşayan maymun topluluğu gıda ihtiyacını karşılamakta güçlük çekerken birgün içlerinden biri yerdeki kemik yığından bir parça alır ve yere vurmaya başlar. Yaşam koşulları onu bu çılgınlık düzeyine getirmiştir. Kamera onun bu hareketini ağır çekimle takip ederek insanların ataları sayılan bu maymun ile empati kurma imkanı verir.
		Discovery XD-1: Frank Poole'un spor amaçlı koşu yaptığı bu sahnede uzay aracının iç mekândaki dairesel formu ona sonsuz bir mekân deneyimi sunar. Kamera Poole'u takip ederek onun bu deneyimine seyirciyi de dâhil eder.
Zaman-Mekân		Afrika Çölleri: Milyonlarca yıl öncesinde insanların ataları sayılabilecek maymunların yaşadığı bu bölge; mağara, çöl, kurak bitki örtüsü ve bazı hayvanlardan başka bir şeyin olmadığı ıssız ve sessiz bir yerdir.

Tablo 5.3 2001: A Space Odyssey filminin temel tasarım araçlarına göre analizi (devamı)

	  	Ay: 2001 yılında insanlık artık çok gelişmiş ve ilerlemiştir. Ay'da kazı çalışmaları yapılıyor ve Jüpiter'e keşif amaçlı ekip gönderiliyor. Zaman olarak 2001 ve sonrası mekân olarak ise Ay, Jüpiter ve Uzay boşluğunda geçen filmin bu bölümlerinde Dünya sadece boşlukta bir cisim olarak görülmektedir. Galaksi: Filmde insanların alışkın olmadığı zaman ve mekân dilimleri kullanılmıştır. Konusu itibarıyla filmin gerçekliğini ve inandırıcılığını arttırmak adına çeşitli gezegenlerin, galaksilerin görüntüleri gösterilmektedir. Burada mekân Uzay'ın kendisidir. Human-zoo: Jüpiter'de insan dışı zeki varlıklar tarafından gözlenen Bowman'ın kaldığı bu oda tablolar, heykeller, mobilyalar ve çeşitli donatı elemanlarıyla doludur. Burada amaç Bowman'ı kendi doğal yaşamında gibi hissettirmektir.
Montaj-Kurgu	 	Yan yana getirme (Juxtaposition): Filmde montaj tekniği olarak kullanılan bu yöntemde birbirinden bağımsız nesnelere, zaman ve mekânlara sahip görüntüler ard arda geldiğinde yönetmenin oluşturmak istediği yeni bir anlam oluşur. İlk görselde maymun yerdeki kemik yığınının bir parça alıp onu yere vurmaya başlar bu aleti ilk keşfedişidir. Bu aleti kendi türünden birini öldürmek için kullandığı sırada maymun bu kemiği hava fırlatır. Hemen ardından 2001 yılında uzay boşluğunda süzülen ve biçim olarak kemiğe benzeyen bir uydu görülür. Burada yönetmen insanlığın alet kullanımında geldiği son noktaya vurgu yapmak istemektedir.
Kadraj-Çerçeve		Discovery XD-1: Filmde çerçeve içinde çerçeve tekniği kullanılarak dairesel bir çerçeve oluşturulmuştur. Burada çerçeveden bakış açısı Hall 9000 bilgisayarının bakışıdır. Hall, görüntüde Bowman'ın Discovery XD-1 aracındaki gözlemlerini çizdiği defteri incelemektedir.

Tablo 5.3 2001: A Space Odyssey filminin temel tasarım araçlarına göre analizi (devamı)

		Human-zoo: Burada Bowman, EvaPOD içinde Jüpiter'deki 'Humanzoo' odasında kendisinin biraz daha yaşlı olan haline bakmaktadır. Burada çerçeve EvaPOD'un dışarıyı gören cam çerçeve kısmıdır. Bakış açısı ise Bowman'ın bakışıdır.
Senaryo-Storyboard		Jüpiter ve Sonsuzluğun Ötesi: Stanley Kubrick filmlerinde detaycı, mükemmeliyetçi bir yönetmen olarak istediği bazı bölümlerin storyboard çizimlerini yaptırmıştır. Görselde, Bowman'ın Jüpiter'e giderken gözlerinin önüne gelen ışık hüzmeleri kare kare planlanmıştır.

5.2.2 The Shining (1980)

The Shining, Stanley Kubrick'in yapımcılığını ve yönetmenliğini üstlendiği, senaryosunu romancı Diane Johnson ile birlikte yazdığı 1980 yapımı psikolojik korku filmidir. Film Stephen King'in 1977 tarihli aynı adlı romanından uyarlanmıştır. Filmin başrollerinde çekirdek bir aileyi canlandıran Jack Nicholson (Jack Torrance), Danny Lloyd (Danny) ve Shelley Duvall (Wendy) yer almaktadır (en.wikipedia.org) The Shining (Cinnet), aile içi şiddete dayalı bir hikâyeyi gizli güçler anlatımı üzerine yerleştiren eleştirel bir korku filmidir (Ryan ve Kellner, 2016) (Şekil 5.59).

Film Afişi	Filmin Adı: The Shining	
	Yönetmen	Stanley Kubrick
	Görüntü Yönetmeni	John Alcott
	Sanat Yönetmeni	Leslie Tomkins
	Yapım Tasarım	Roy Walker
	Senaryo	Stanley Kubrick Diane Johnson
	Uyarlama Senaryo	Stephen King
	Oyuncular	Jack Nicholson, Shelley Duvall, Danny Lloyd
	Yapım Yılı	1980
	Türü	Korku/Gizem

Şekil 5.59 The Shining film afişi ve filme ait genel bilgiler (IMDB, 2024)

5.2.2.1 Filmin konusu

Jack Torrance'ın, eşi Wendy ve oğlu Danny ile birlikte bekçilik yapmak ve boş zamanlarında kitap yazmak için gittikleri kış sezonu boyunca kapalı olan Colorado'daki Overlook Hotel'de yaşadıklarını, zamanla ruhsal olarak geçirdiği *cinnet* hallerini anlatan film mekânsal olarak izole bir otelde geçmektedir. Mekânın izole olması ve zamansal belirsizlik nedeniyle yönetmen filmi bölümler halinde kurgulamıştır. Film doğa manzarasına tepeden bir bakışla açılır ve kamera iş görüşmesine giden Jack'in sarı aracını dönemeçli yol boyunca takip eder.

The Interview (İş Görüşmesi)

Eski bir öğretmen olan Jack, otel müdürü Stuart Ullman ve Bill Watson ile iş görüşmesi gerçekleştirir. Mr. Ullman işe kabul edilen Jack’i kış bekçiliği ve otelin eski bekçisi Charles Grady hakkında bilgilendirir. Otelin şehirden izole halinden dolayı *cinnet* geçiren Grady, eşini, iki kız çocuğunu ve ardından kendisini öldürmüştür (Şekil 5.60).



Şekil 5.60 Jack’in iş görüşmesi (sağda) (The Shining filminden alınmıştır)

O sırada Boulder'daki evlerinde Jack'in oğlu Danny annesi Wendy'e hayali arkadaşı Tony'nin otele gitmek istemediğini söyler. Danny kapısı açık banyoda iken Tony’e neden otele gitmek istemediğini sorduğunda gözünün önüne asansörden akan kanların ve koridorda öldürülen kızların görüntüleri gelir (Şekil 5.61).



Şekil 5.61 Danny ve annesi Wendy ile kendi evlerinde (The Shining filminden alınmıştır)

Closing Day (Kapanış Günü)

Torrence ailesi Overlook Oteli’ne giderler. Otele vardıklarında çalışanlar otelden ayrılırken Mr. Ullman aileye oteli gezdirir ve otelin bölümlerini tanıtır. Otelin kahverengi tonlarındaki iç mekân tasarımında, zemin döşemelerinde, duvarlarda ve

hatta tavan aydınlatmalarında Kızılderili motifleri dikkat çeker. Mr. Ullman bu tasarımların genel olarak Navajo ve Apaçi motiflerine dayandığını söyler (Şekil 5.62).



Şekil 5.62 Torrance ailesine Overlook Hotel tanıtılırken (The Shining filminden alınmıştır)

Mr. Ullman Jack ve Wendy'e kalacakları daireyi tanıtırken Jack buranın ev gibi olduğunu söyler. Otelin çevresi gezdirilirken Mr. Ullman otelin Kızılderili Mezarlığı üzerine inşa edildiğini ve hatta inşaat sırasında bazı Kızılderililerin saldırısına uğranıldığını söyler. Daha sonra Golden Room (Balo Salonu)'a gelirler (Şekil 5.63).



Şekil 5.63 Torrance ailesinin dairesi (solda) ve Golden Room (sağda) (The Shining filminden alınmıştır)

Mr. Ullman otelin siyahi aşçıbaşısı Dick Hallorann ile Torrance ailesini tanıştırır. Mr. Hallorann Wendy ve Danny'e mutfak, kileri gezdirdikten sonra Danny ile yalnız kalırlar. Mr. Hallorann 'shining' (parlamak) olarak tanımladığı, Danny'de de olan duyu ötesi/telepatik algıları fark eder ve onu 237 numaralı odaya girmemesi konusunda uyarır (Şekil 5.64).



Şekil 5.64 Dick Hallorann Wendy ve Danny 'e depo ve kileri gezdirir (The Shining filminden alınmıştır)

A Month Later (Bir Ay Sonra)

Danny bisikletiyle otelin salonunda, koridorlarında gezerken Wendy Jack'ın kahvaltısını odaya getirir. Jack oteli sevdiği ve sanki daha önce buraya geldiği söyler (Şekil 5.65).



Şekil 5.65 Torrance ailesi tüm oteli evleri gibi kullanır (The Shining filminden alınmıştır)

Sonrasında Wendy ve Danny otelin çevresindeki yeşil labirentte gezmeye çıkarlar. O sırada Jack daktilosunu bırakıp otelin Colorado Salonu'nda topla oynar. Daha sonra salonda bulunan yeşil labirentin maketine yaklaşp tepeden bakan Jack labirentte eşi ve oğlunu görür (Şekil 5.66).



Şekil 5.66 Torrance ailesi tüm oteli evleri gibi kullanır (The Shining filminden alınmıştır)

Tuesday (Salı)

Wendy otelin büyük mutfağında yemek yaparken televizyondan da fırtına ile ilgili haberleri izlemektedir. O sırada Danny de otelin koridorlarında bisikletiyle gezmektedir. Danny 237 numaralı odanın kapısında durup kapıyı açmaya çalışır fakat kapı kilitlidir. Tam o sırada gözünün önüne öldürülen iki kız gelir ve korkup bisikletiyle oradan uzaklaşır (Şekil 5.67).



Şekil 5.67 Overlook Hotel (solda), Wendy mutfakta (sağda) (The Shining filminden alınmıştır)

Jack Colorado Salonunda daktilosu ile yazı yazmaktadır. Wendy ona yiyecek bir şeyler getirdiğinde Jack, dikkatinin dağıldığını öne sürüp sinirlenir ve Wendy'e ciddi bir şekilde kızıp onu kovar (Şekil 5.68).



Şekil 5.68 Jack salonda daktilo başında yazı yazar (The Shining filminden alınmıştır)

Thursday (Perşembe)

Wendy ve Danny karlarla kaplanmış otelin bahçesinde oynarken Jack onları Colorado Salonunun penceresinde izlemektedir. Yüzünde tuhaf bir gülümseme bulunan Jack'e kamera zoom yaparken izleyici onun bu ruhsal çöküşüne dâhil olur (Şekil 5.69) .



Şekil 5.69 Otelin bahçesinde Wendy ve Danny (solda) Colorado Salonu'nda Jack (sağda) (The Shining filminden alınmıştır)

Saturday (Cumartesi)

Jack salonda yazı yazarken Wendy telefonların çalışmadığı fark edip telsizle orman servisini aradığında telefon hatlarının büyük ihtimalle bahara kadar kesik kalacağını öğrenir. Bu sırada Danny bisikletiyle otel koridorlarında dolaşmaktadır. Aniden karşısına öldürülen iki küçük kız çıkarak onunla sonsuza kadar oynamak istediklerini söylerler. Danny onların yerde kanlar içinde yatarkenki hallerini görür. Gözlerini kapatıp açtığında kızlar yok olur (Şekil 5.70).



Şekil 5.70 Danny bisikletiyle gezerken öldürülen kızları görür (The Shining filminden alınmıştır)

Monday (Pazartesi)

Wendy ve Danny salonda televizyon izlemektedirler. Danny odasına çıkıp arabasıyla oynamak istediğini söyler ama Wendy, babasının uyuduğunu söyleyip izin vermez. Daha sonra ses çıkartmaması şartıyla kabul eder. Danny, Torrance ailesine ait odaya girdiğinde Jack yatağında oturmuş tuhaf bir ifadeyle boşluğa bakarken bulur. Jack onu fark edip yanına çağırır ve kucağına oturtur. Bu oteli çok sevdiğini, Danny'nin de sevmesi gerektiğini ve burada sonsuza kadar kalmak istediğini söyler (Şekil 5.71).



Şekil 5.71 Torrance daireesinde Jack ve Danny (The Shining filminden alınmıştır)

Wednesday (Çarşamba)

Danny otelin koridorunda oyuncaklarıyla oynarken sarı bir top yuvarlanarak önüne gelir. Danny yerden kalkıp topun geldiği yöne doğru gider. Kapısı açık olan 237 numaralı odanın içine girer. Wendy, kalorifer dairesinde kazanları kontrol ederken Jack'in çığlıklarını duyar ve salona koşar. Jack Wendy'e bir kabus gördüğünü, bu kabusta onu ve Danny'i öldürdüğünü söyler. Bu sırada Danny, kıyafetleri parçalanmış, boğazı sıkılmış, hırpalanmış bir şekilde salona girer. Wendy bunu ona Jack'in yaptığını düşünüp Jack'e bağırır ve Danny'i de yanına alarak salonu terk eder (Şekil 5.72).



Şekil 5.72 Colorado Salonu'nda Jack, Wendy ve Danny (The Shining filminden alınmıştır)

Jack Golden Room'a gelir ve bara oturur. Bir içki için her şeyini verebileceğini söyler. Gözlerini kapatıp açtığında karşısında barmen Lloyd bulunmaktadır. Lloyd ona içki verir ve paranın önemli olmadığını söyler. Jack barmene bundan bir süre önce oğlunun kolunu incittiğini ve bunu isteyerek yapmadığını anlatır. Bu sırada Wendy koşarak gelir ve Danny'yi 237 numaralı odada kalan bir kadının hırpaladığını anlatır. Jack buna inanmaz ama o odaya gitmeye karar verir (Şekil 5.73).



Şekil 5.73 Jack Golden Room'da (The Shining filminden alınmıştır)

08.00 AM

Wendy Colorado salonuna gelir ve Jack'in yazdıklarını görür. Bütün kâğıtlarda hep aynı şey yazmaktadır: “All work and no play makes Jack a dull boy”. Jack Wendy'nin arkasından yaklaşır ve yazdıklarını beğenip beğenmediğini sorar. Wendy korkmuştur. Jack Wendy'nin üzerine yürüyerek yine sorumluluklardan ve yapması gereken işlerden bahseder, onu öldüreceğini söyler. Wendy elindeki beyzbol sopasıyla Jack'in kafasına vurur ve Jack merdivenlerden aşağıya düşer. Jack'i sürükleyerek mutfaktaki kilere kilitler. Jack o sırada kendine gelir. Wendy kar aracını alarak oteli terk edeceğini söyler. Jack, dışarıda onu bir sürprizin beklediğini belirtir (Şekil 5.74).



Şekil 5.74 Jack Wendy'ye saldırırken (The Shining filminden alınmıştır)

16.00 PM

Wendy odasında uyumaktadır. Danny, durmaksızın “Redrum” diyerek, masanın üzerinde duran ruju alır ve banyo kapısına “Redrum” yazar. Sesini yükseltince Wendy uyanır ve Danny'e sarılır. Bu sırada aynadan banyo kapısındaki yazıyı görür. “Murder” olarak okunmaktadır. Aynı anda Jack elindeki baltayı, odanın kapısına vurmaya başlar. Wendy, oğlunu da alarak kendini banyoya kilitler. Jack kapıyı kırarak odaya girer. Wendy banyonun penceresinden Danny'i dışarı çıkarır ve ona “Kaç” der. Ne var ki, kendisi banyo penceresine sığmadığı için dışarı çıkamaz. Banyoda kapalı kalmıştır (Şekil 5.75).



Şekil 5.75 Danny kapıya 'Redrum' yazar (tersten okunuşu Murder) (The Shining filminden alınmıştır)

Jack banyo kapısını kırmaya başlar. Kapıda büyük bir delik açar ve elini içeri uzatıp kilidi açmaya çalışır. Wendy elindeki bıçakla onun elini keser. Bu sırada Jack, Hallorann'ın otele ulaştığını dışarıdan gelen kar aracı sesinden anlar. Wendy'i banyoda bırakır ve otelin koridorlarında Hallorann'ı beklemeye başlar (Şekil 5.76).



Şekil 5.76 Jack baltayla Wendy'e saldırırken (The Shining filminden alınmıştır)

Halloran otelin lobi bölümünde endişeli bir şekilde “ Kimse var mı?” diye seslenir. Jack ise saklandığı kolonun arkasından çıkar ve baltayı Mr. Halloran'ın göğsüne saplar. Mr. Halloran ölür. Karlar içindeki labirente Danny hızla koşarak babasından uzaklaşmaya çalışmakta, ama Jack, ayağı aksamasına rağmen, oğlunun kar üzerinde bıraktığı ayak izlerini takip ederek ona gittikçe yaklaşmaktadır. Wendy otelin lobi bölümüne geldiğinde, yerde kanlar içinde yatan Hallorann'ı fark eder. Oradan kaçarak uzaklaşırken otelin salonlarından birinde üzerlerinde 1920'lerin parti kıyafetleri olan, etrafları örümcek ağı tutmuş iskeletler görür. Danny karda bıraktığı ayak izlerine tersten basarak babasının takibinden kurtulur. Wendy ise şimdiye kadar hep Danny'nin sanrılarında ortaya çıkan, içinden kan fışkıran asansörleri görür. Gördükleri oğlunun gördükleriyle birebir aynıdır ama bu sefer gerçektir. Bunun üzerine Wendy de oteli terk ederek bahçeye çıkar.

Danny izini kaybettirmiştir. Labirentin çıkışını arar ve en sonunda bulur. Dışarıda annesiyle karşılaşır. İkisi sarılır ve derhal Mr. Hallorann'ın geldiği kar aracına binerek oradan uzaklaşırlar. Jack labirentin içinden onların gittiğini duyar. Bitkin bir şekilde karların üstüne oturur, arkasını çalı labirentin duvarına yaslar. Sabah olmuştur. Jack'in oturduğu yerde donarak öldüğü görülür (Şekil 5.77).



Şekil 5.77 Labirente giren Danny (solda), donarak ölen Jack (sağda), (The Shining filminden alınmıştır)

Otelin içinde, duvardaki pek çok fotoğraftan birinde Jack'in de yer aldığı görülmektedir. Altında şöyle yazar “Overlook Oteli, 4 Temmuz Balosu, 1921 (Şekil 5.78).



Şekil 5.78 Overlook Oteli 4 Temmuz Balosu'nu gösteren fotoğraf (The Shining filminden alınmıştır)

5.2.2.2 Filmin mekânsal analizi

Overlook Oteli

The Shining'de yer alan Overlook Oteli, üç farklı lokasyonu temel alan bir optik yanılsamadır. Çoğunlukla Elstree Stüdyolarında, Hertfordshire, Birleşik Krallık'ta çekilmiştir. Dış cephe Oregon'daki Timberline Lodge Otel'ine, iç mekân ise Yosemite Ulusal Parkı'ndaki Ahwahnee Oteli'ne dayanmaktadır (Ksamaarchvis, 2024b). Otel'in

dış görünümü bir Kızılderili çadırına benzetilmiştir. Hatta bunun için çatıdaki sivri noktalar kurguda olduğundan daha sivri gösterilmiştir (Şekil 5.79).



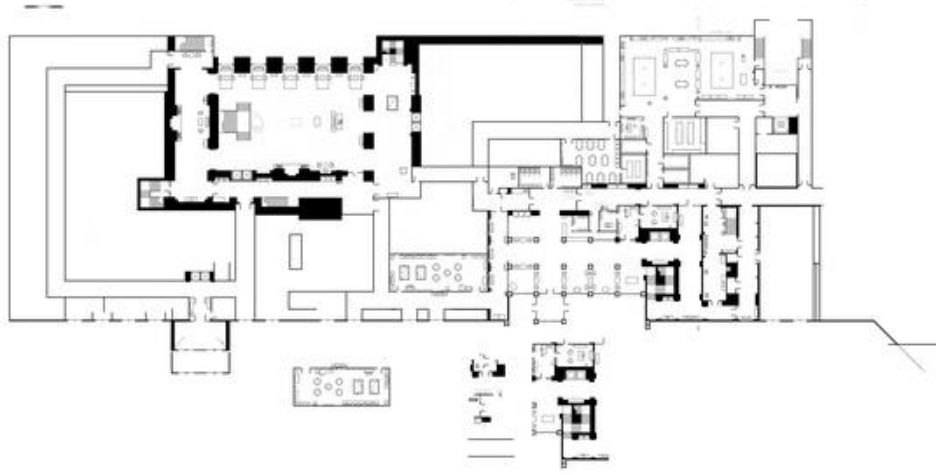
Şekil 5.79 Overlook Otel (solda) (The Shining filminden alınmıştır), Timberline Lodge Otel (sağda) (OPB, 2024)

Otelin iç mekânı Ahwahnee Otel'inin iç mekânının tasarımını büyük oranda kullanmıştır. Tavanda Kızılderili başlığını andıran aydınlatmalar, duvardaki ve halılardaki desenler, mobilyaların kumaşları gibi birçok donatı elemanlarında yerli ırkın yansımalarını görmek mümkündür. Filmin öyküsünde de belirtildiği gibi otel Kızılderili Mezarlığı üzerine inşa edilmiştir. Bu sebeple hem yapının dış tasarımında hem de iç mekân tasarımında temaya uygun olarak çeşitli mimari öğeler kullanılmıştır (Şekil 5.80).



Şekil 5.80 Overlook Otel, iç mekân (solda) (The Shining filminden alınmıştır), Ahwahnee Otel (sağda) (Billington, 2013)

Filmdeki set tasarımlarının çoğu mekânsal imkânsızlıklardan oluşmaktadır. İç mekan kurgusu otelin dışındaki fiziksel labirenti hatırlatan sembolik bir labirent gibidir. Filmin yapımcısı Jan Harlan bunun kasıtlı olduğunu belirtmiştir: "İç mekânlar mantıklı değil. O devasa koridorlar ve balo salonları içeriye sığmadı. Aslında hiçbir şeyin anlamı yok." Otelin bu tutarsız kurgusal tasarımı; filmin atmosferine katkıda bulunarak, gerçeğe kurguyu harmanlayarak, Overlook Otel'inin ruhsal kalitesini arttırmıştır (Ksamaarchvis, 2024b). Ayrıca Kubrick, izleyicinin kafasını karıştırmak için kasıtlı olarak steadicam ile uzun izlemeli çekimler kullanmıştır (Şekil 5.81).



Şekil 5.81 Overlook Otel giriş kat planı (Quora, 2024)

Filmin tasarım araçlarına göre analizi

Stanley Kubrick filmlerinde özellikle mekân olmak üzere tasarım araçlarını titizlikle kullanan yönetmenlerdendir. Aşağıda The Shining filminin renk, ışık-gölge, doku-biçim, hareket-deneyim, zaman-mekân, montaj-kurgu, kadraj-çerçeve ve senaryo-storyboard başlıkları altında temel tasarım araçları bağlamında incelendiği tablo aşağıda verilmiştir (Tablo 5.4).

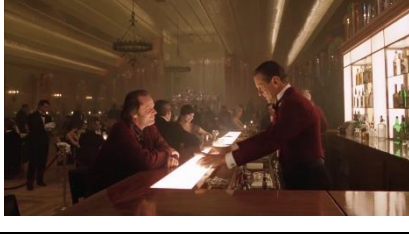
Tablo 5.4 The Shining filminin temel tasarım araçlarına göre analizi

Filmin Adı	The Shining (Stanley Kubrick, 1980)	
Tasarım Aracı	Görsel (The Shining filminden alınmıştır)	Açıklama
Renk		Overlook Oteli ve çevresi: Wendy ve Danny'nin görüldüğü bu sahnede dikkat çeken kırmızı ve yeşil renkleri canlı ve parlaktır. Renkler genel olarak karakterlerin ruh hallerinin yansımasıdır. Filmin genelinin aksine mutlu görünen karakterlerin bu halleri ileride olacak gerilimi tırmandırır.

Tablo 5.4 The Shining filminin temel tasarım araçlarına göre analizi (devamı)

		Asansör: Sahnenin genelini kaplayan kırmızı hem asansörde hem de yoğun bir şekilde akan kanda görünerek seyircinin dikkatini çekmiştir. Otel'in Kızılderili Mezarlığı üzerine inşa edilmesi ve asansörde görülen Kızılderili motifleriyle beraber düşünüldüğünde kırmızı burada katliamın, vahşetin rengidir.
		WC: Bu sahnede parlak kırmızı ve beyaz renkler dikkat çekmektedir. Jack ve garsonun balo salonundan buraya geçtikleri düşüldüğünde mekân canlı renkleri ve modern tasarımı ile farklı bir boyuta bir kırılma anına geçişi simgeler.
		Banyo: Yeşil rengin hâkim olduğu bu banyo sahnesinde Jack'in bilinçaltının derinlerine inilir. İlk görülen genç ve güzel bir kadın Jack'in arzularının, sonrasında yaşlı ve tiksindirici görünen kadın Jack'in korkularının yansımasıdır. Yeşil burada kadın ve doğa ile bağdaştırılabilir.
		Oyun odası: Bu sahnede kahverenginin yoğun olarak kullanılması ve otelin genelinin iç mekân rengi olması yerli Kızılderili kabileleri ve onların ilkelliği ile ilişkilendirilebilir. Bu renk Kızılderili motifleriyle birlikte bütünlük sağlamaktadır.
		Karakter: Mavi, beyaz ve kırmızının dikkat çektiği bu sahnede renkler Amerikan bayrağını anımsatmaktadır. Otelin genelinde kullanılan kahverengi düşünüldüğünde özellikle mavi uygarlığı ve gelişmişliği simgelemektedir.
Işık- Gölge		Otel çevresi: Genel olarak yapay aydınlatmanın kullanıldığı filmde gece sahnelerinde otelin çevresi çok az aydınlatılmıştır. Işığın azlığı ile görüntü belirsizdir. Bu durumda filmin atmosferi ile paralel olarak gerilimi arttırıcı bir unsurdur.
		İç Mekân: Kızılderili motifleriyle dolu Colorado salonundaki bu aydınlatma otelin üzerine inşa edilen mezarlıktakilerin ruhları için yakılan mumlar gibidir.

Tablo 5.4 The Shining filminin temel tasarım araçlarına göre analizi (devamı)

		Karakter: Gölgenin nadir olarak görüldüğü filmde bu sahnede <i>parlama</i> ile ilişkili olan Danny'nin yüzü aydınlatılmış Wendy ise karanlıkta kalarak neredeyse fark edilmez olmuştur.
Doku-Biçim		Labirent: Otelin çevresinde bulunan labirent formu otelin iç mekan kurgusu ile paralellik göstererek kaybolmuşluğu, bilinmezliği, kaosu simgelemektedir. Wendy ve Danny'nin oyun oynadığı bu labirentte son sahnede Danny'nin <i>cinnet</i> geçiren babasından kaçışı da yine bu labirenttedir.
		Halı dokusu: Otelin koridorunda kullanılan bu simetrik halı dokusu labirent formunun soyutlanmış hali gibidir. Bu doku sıcak renkleriyle birlikte düşünüldüğünde filmin gerilimin tırmandığı noktalara denk geldiği görülmektedir.
Hareket-Deneyim		Jack banyodaki Wendy'e saldırırken: Kamera bu sahnede Jack'in elindeki baltayı takip eder. Böylece seyirci de filmin gerilimli atmosferine dâhil olmuş olur. Kubrick, Danny koridorlarda bisikletiyle dolaşırken uzun çekimlerle onu takip ettiğinde de seyirci kaybolmuşluk hissine kapılır.
Zaman-Mekân		Overlook Oteli; bir ölçüde, ailenin soğuk ve kasvetli bir ekonomik alan üzerinde tecrit edilmesine ilişkin bir metafordur. Otel aynı zamanda hem bilinçdışı hem de bastırılanın geri dönerek yaşanan ana musallat oluşu anlamında ruha ait bir metafordur (Ryan ve Kellner, 2016, s. 250).
		Colorado Salonu: Torrance ailesinin kendi evlerinin salonu gibi kullandıkları bu yer duvar motiflerinden halı desenlerine tavan aydınlatmalarından mobilyalara kadar Kızılderili motifleri ve renkleriyle doludur. Otelin üzerine inşa edildiği mezarlık düşünüldüğünde bu mekân geçmiş ve şimdinin, yerel olanla uygar olanın tezatlıklarını barındıran bir mekândır.
		Golden Room: 1920lerde bir balonun yapıldığı bu sahne oldukça kalabalıktır. Otelin genel olarak sessiz ve ıssız olduğu düşünüldüğünde buradaki atmosfer film ile zıtlık taşımaktadır. Bu durum Jack'in ikili karakteri ve gidip gelen ruhsal durumu ile paralellik taşımaktadır.

5.3 Wes Anderson Sinematografisi

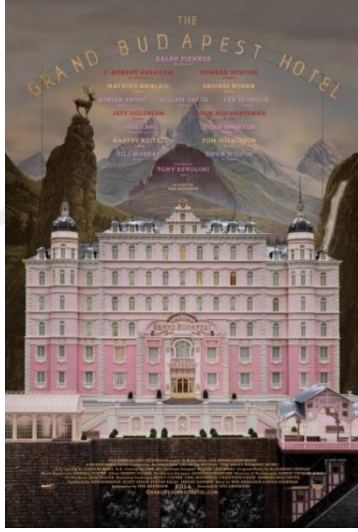
Wes Anderson kendine has üsluba sahip, sinematografisi ve hikâye anlatımı ile auter olarak nitelendirilen Amerikalı yönetmendir. Filmlerinin detaylarını titizlikle işleyen yönetmen özellikle mimari unsurları filmlerinde diğer tasarım araçlarıyla birlikte ustalıkla kullanmaktadır.

Wes Anderson filmlerinde ortak olarak kullanılan tasarım araçları bulunmaktadır: simetri, tabloyu andıran kompozisyonlar, pastel renk paletleri, uzun çekimler ve tekrarlanan hikâyeler. Simetri, bir karakter, bir nesne ya da mekân olsun, her kompozisyon için doğal bir odak noktası sağlamaktadır. Tabloyu andıran kompozisyonlar ise simetrinin de etkisiyle, sahnelerin bir tablo veya sahne dekoru olduğu hissini vermektedir. Renk, tutarlı ve anlamlı renkler sahneleri birleştirirken aynı zamanda hikâyenin temasına göre de değişmektedir. Örneğin “The Grand Budapest Hotel” filminde otelin ihtişamının düşüşünü belirtmek için renk kullanılmaktadır. Parlak, doygun kırmızılar ve morlar otelin ihtişamlı günlerini simgelerken bina eskidikçe parlaklığını yitirip renk paletinin de kaybolduğu görülmektedir. Wes Anderson filmlerinde uzun kamera çekimlerini de sıklıkla kullanmaktadır. Bu çekim tarzı sonuç olarak karakterler arasında derin bir süreklilik ve bağlantı duygusu oluşturmaktadır. Anderson filmlerinde hikâyeler benzer konular etrafında şekillenirken yönetmen çoğunlukla bu hikâyeleri kendi hayatından esinlenerek oluşturmaktadır (LaJeunesse, n.d).

Wes Anderson sinematografik tasarım araçlarından farklı olarak hikâye anlatımını mimari temsil araçlarını kullanarak yapmaktadır. Filmlerde mekânlar plan, kesit ve görünüş olarak gösterilirken kamera ve insan görüşünün kısıtlamaları da en aza indirgenmiştir. Filmlerinde mimari yapıları ve mekânları ana unsur olarak kullanan yönetmenin mimari yöntemleri sinemaya entegre etmesiyle kendine özgü üslubuyla diğer yönetmenlerden ayrılmaktadır.

5.3.1 The Grand Budapest Hotel (2014)

The Grand Budapest Hotel (Büyük Budapeşte Oteli), Wes Anderson'ın ortak yapımcılığını üstelendiği ve yönettiği 2014 yapımlı bir komedi-drama filmidir. Senaryosu, Stefan Zweig'in kısa öykülerinden yönetmen Wes Anderson tarafından uyarlanmıştır. Kalabalık bir oyuncu kadrosu bulunan filmin başrolünde kurgusal Doğu Avrupa ülkesi Zubrowka'da 21. Yüzyıldan kalma bir dağ otelinin konsiyerji Mösyö Gustave H. rolünde Ralph Fiennes vardır. Mösyö Gustave, zengin bir dul kadının (Tilda Swinton) cinayetiyle suçlanması, ardından çırağı belboy Zero Mustafa (Tony Revolori) ile birlikte yaklaşan faşist rejimin arka planında servet ve paha biçilmez bir Rönesans tablosunun peşine düşmeleri anlatılır (Wikipedia, 2024c) (Şekil 5.82).

Film Afişi (IMDB, 2024)	Filmin Adı: The Grand Budapest Hotel	
	Yönetmen	Wes Anderson
	Görüntü Yönetmeni	Robert D. Yeoman
	Sanat Yönetmeni	Stephan O. Gessler
	Set Tasarımcısı	Sanaa Al-Haib
	Senaryo	Wes Anderson
	Uyarlama Senaryo	Stefan Zweig'in yazılarından ilham alınmıştır (Dünün Dünyası)
	Oyuncular	Ralph Fiennes (Mösyö Gustave) Tony Revolori (Zero Mustafa) Tilda Swinton (Madam D.)
	Yapım Yılı	2014
	Türü	Komedi/Dram

Şekil 5.82 The Grand Budapest Hotel film afişi ve filme ait genel bilgiler (IMDB, 2024)

5.3.1.1 Filmin konusu

The Grand Budapest Hotel filmi otelin konsiyerji Mösyö Gustave'a otel müşterilerinden Madam D.'den kalan miras ve bunun sonucunda yardımcısı belboy Zero Mustafa ile birlikte yaşadıklarını konu almaktadır. Mekân ise Duğu Avrupa'nın hayali kenti Zubrowka'dır.

1985

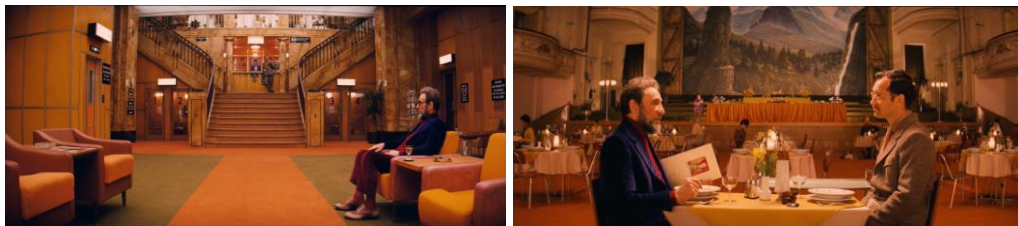
Filmle aynı adı taşıyan kitabın genç bir kadın tarafından mezarlıkta okunmasıyla başlayan film ardından kitabın yazarının anlatıcı konumunda olduğu 1985 yılındaki haliyle devam eder (Şekil 5.83).



Şekil 5.83 The Grand Budapest Hotel kitabının yazarının olduğu mezarlık (solda), kitabın yazarı (sağda) (The Grand Budapest filminden alınmıştır)

1968

Yazar otelin demode olduğu, yıkılmaya yüz tuttuğu zamanların birinde otelde oda tuttuğundan bahsederek otelin müşterileri ve çalışanlarıyla olan ilişkisinden bahsetmektedir. Daha sonra otelin lobi, bahçe, Türk hamamı, fönükiler gibi bölümlerinden bahsederek otelde kalan otelin sahibi olan Zero Mustafa ile ilgili merakını dile getirir. Daha sonra kendisiyle hamamda tanışıp ve devamında yemek salonunda birlikte yemek yerler. Zero Mustafa 1932 yılından kendisinin otelin sahibi olmasına kadar geçen süreyi anlatmaya başlar (Şekil 5.84).



Şekil 5.84 Bekleme salonunda Zero Mustafa (solda) Zero Mustafa ve yazar yemek salonunda (sağda) (The Grand Budapest Hotel filminden alınmıştır)

Part 1 “M. Gustave” (1932)

Mösyö Gustave’ın 1932 yılında otelin konsiyerji olarak çalıştığı ve Madam D. dâhil olmak üzere otel müşterileriyle yaşadığı ilişkilerin anlatıldığı bölümdür. Madam D.

otelden ayrılmak durumunda kaldığını, içindeki kötü histen bahsederek M. Gustave’ın da kendisiyle gelmesini istediği söyler (Şekil 5.85).

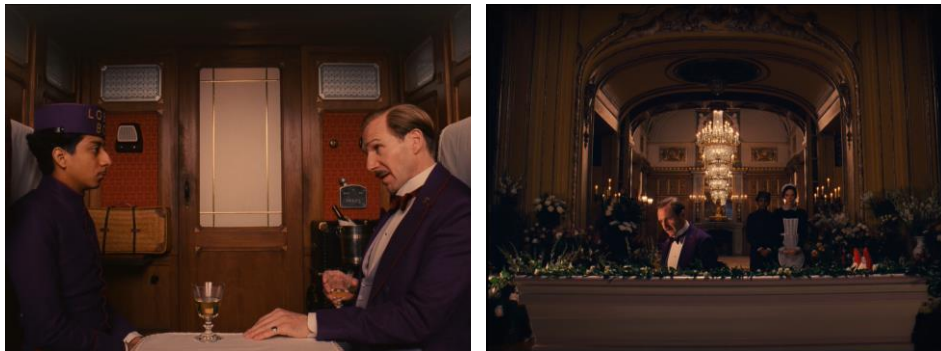


Şekil 5.85 M. Gustave ve Madam D (solda) asansör içinde görevlilerle birlikte Madam D. ve M. Gustave (sağda) (The Grand Budapest Hotel filminden alınmıştır)

M. Gustave yardımcısı belboy Zero Mustafa’yı mülakattan sonra işe alır ve sonrasında ona işinin inceliklerini anlatmaya başlar. Yoğun çalışma temposuna sahip Zero Mustafa’nın gözlemiyle M. Gustave ise çok parfüm sıkın, yemek sırasında çalışanlara vaaz veren, odasında tek başına yemek yiyen müşterilerin çoğunun kendisi için geldiği otel için önemli bir konsiyerjdir. Agatha ise Mendl’s adındaki tatlıcıda çalışan sevgilisidir.

Part 2 Madam C. V. D. u. T

Madam D.’nin ölüm haberinin alınmasıyla M. Gustave ve Zero Mustafa cenazeye katılmak için Lutz’a doğru trenle yola çıkarlar. Trende Zero Mustafa’nın göçmen olmasından dolayı askerlerle yaşadıkları sıkıntıyı atlatıp sonrasında şehre varırlar. Madam D.’nin cenazesinde tüm akrabalarının katıldığı miras çıklandığı toplantıda M. Gustave’a “Elmalı Çocuk” tablosunun bırakıldığı öğrenilir (Şekil 5.86).



Şekil 5.86 Zero Mustafa ve M. Gustave Madam D.’nin cenazesine giderken (solda) Madam D.’nin cenazesi (sağda) (The Grand Budapest Hotel filminden alınmıştır)

M. Gustave ve Zero Mustafa tabloyu çalıp otele doğru yola çıktıklarında tablo ile ne yapacaklarını düşünürler. Madam D.’nin oğlu bu durumu kabullenemezken otele Madam D.’nin ölümü ile suçlanan M. Gustave’ın tutuklanması için askerler gelir.

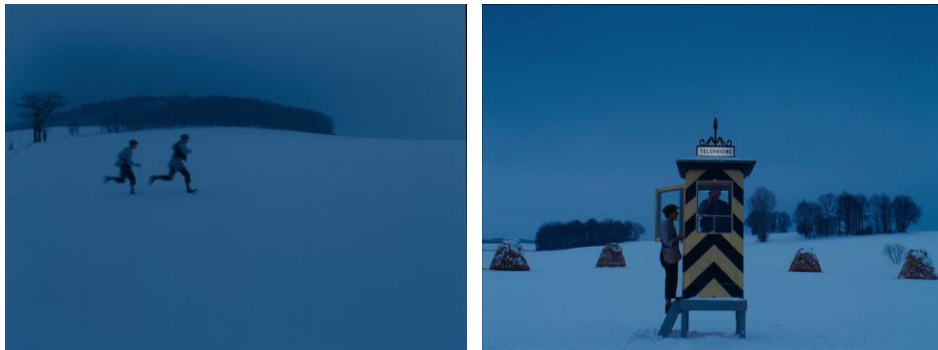
Part 3 Check-Point 19

M. Gustave tutuklanmıştır. Kendisine komplo kurulmuş ve hayatı tehliktedir. Zero Mustafa ile görüşme gerçekleştirip otel çalışanlarına mektup göndermiştir. ‘Büyük soylu bir ev’ olarak bahsettiği otelin kendilerine emanet olduğunu ve hiçbir yanlış yapmamaları gerektiğini söyler (Şekil 5.87).



Şekil 5.87 Zero Mustafa mektubu okurken (solda) M. Gustave (sağda) (The Grand Budapest Hotel filminden alınmıştır)

M. Gustave hapishanede bir otelde çalışıyormuş gibi davranıp hücrelere yemek servisi yapmaktadır. Birgün bir grup hücredeki mahkûmlarla anlaşır hapishaneden kaçma planları yaparlar. Agatha ve Zero Msuatfa’nın da yardımıyla hapishaneye kazı aletlerinin olduğu Mendl’s tatlılarından getirilir. Bu aletlerle kazdıkları tünelle hapistan kaçmayı başaran M. Gustave ve Zero Mustafa’nın peşlerindeki askerlerden kaçışları başlar (Şekil 5.88).



Şekil 5.88 Zero Mustafa ve M. Gustave peşlerindeki adamdan kaçarken (The Grand Budapest Hotel filminden alınmıştır)

Part 4 The Society of the Crossed Keys

M. Gustave ve Zero Mustafa hem askerlerden kaçarken komplonun tek tanığı olan kâhya Serge X. ile görüşmeye çalışırlar. Madam D.'nin oğlu Dimitri'nin adamı olan katil ise hem tek tanığın hem de M. Gustave'ın peşindedir. Kilisede tam kâhya ile görüştükleri sırada Dimitri'nin adamı kâhyayı öldürür. M. Gustave ve Zero Mustafa bu sefer katilden kaçmaya çalışırlar. (Şekil 5.89).



Şekil 5.89 M: Gustave ve Zero Mustafa kilisede saklanırlar (The Grand Budapest Hotel filminden alınmıştır)

M. Gustave karlarla dolu uçurumun kenarında düşmek üzereyken Zero Mustafa Dimitri'nin adamını uçurumdan aşağı iter ve patronunu kurtarır. Daha sonra askerlerin de gelmesiyle kaçışları devam eder.

Bölüm 5: 'İkinci Vasiyetin İkinci Kopyası'

M. Gustave ve Zero Mustafa otele geldiklerinde buranın asker kışlasına dönüştüğünü görürler. Dimitri ve ailesinin otele geldiklerini görüp hemen içeriye Mendl's çalışanları gibi ellerinde pasta paketleriyle girerler (Şekil 5.90).



Şekil 5.90 Zero Mustafa ve M. Gustave işgal altındaki otelde (The Grand Budapest Hotel filminden alınmıştır)

Dimitri ‘Elmalı Çocuk’ tablosunun peşindedir. Tablo ise Agatha’nın elindedir. M. Gustave ve Zero Mustafa da tablo peşinde koşarlarken Dimitri ve adamlarıyla bir çatışmaya girerler. O sırada Agatha tabloyla beraber pencereden düşüp asılı kalır. Zero Mustafa onu kurtarmaya çalışırken beraber düşerler. Tablonun arkasında gizlenmiş ikinci vasiyet belgesini farkedirler. Bu vasiyette otel dâhil her şeyin M. Gustave’a bırakıldığı yazmaktadır (Şekil 5.91).



Şekil 5.91 Otelin yeni sahibi M. Gustave (solda) Zero Mustafa ve Agatha evlenirken (sağda) (The Grand Budapest Hotel filminden alınmıştır)

Zero Mustafa, Agatha ve M. Gustave işgalin 21. gününde bağımsız Zubrowka eyaletinin bağımsızlığına son verildiğini günün sabahında Lutz’a doğru trenle yola çıkmışlardır. Trende işgalcilerin denetimi sırasında kavga çıkar. Zero Mustafa M. Gustave’ın vurulduğunu ve her şeyin kendisine kaldığını söyler. Agatha ise Zero Mustafa ile evlendikten iki yıl sonra bebeği ile birlikte Prusya gribinden ölmüşlerdir. Zero Mustafa, zaman içinde otel gibi bazı mülkler ortak mala dönüşmesine rağmen harabeye dönen bu oteli ayakta tutmak için servet harcamıştır. Sebebi ise burada Agatha ile mutlu anılarının olmasıdır.

Otelden ayrıldıktan sonra tedavi için Güney Amerika’ya giden ve bir daha bu büyüleyici harabeyi görme şansı bulamayan yazarın son aktardıklarından sonra kitabın son cümlelerine ve filmin sonuna gelinmiştir (Şekil 5.92).



Şekil 5.92 Yazar (solda) okuyucu (sağda) (The Grand Budapest Hotel filminden alınmıştır)

5.3.1.2 Filmin mekânsal analizi

The Grand Budapest Hotel filminde, sanayileşme, savaş ve ırkçılığın olduğu bir Avrupa anlatılmaktadır. Aynı zamanda filmde komünizmin yansımaları görünmektedir. Anderson otelin komünizmin mimari etkilerinin görünmesine özen göstermiştir. Filmin 1968 yılında geçen sahnelerinde güzelliğin öncelik olmadığı daha sade, işlevsel bir tasarımın ön planda olduğu görünür. Yönetmenin değişimiyle daha "demokratik" bir mimari yansıtılmaktadır (Seitz, 2014; Beyaz, 2022) (Şekil 5.93).

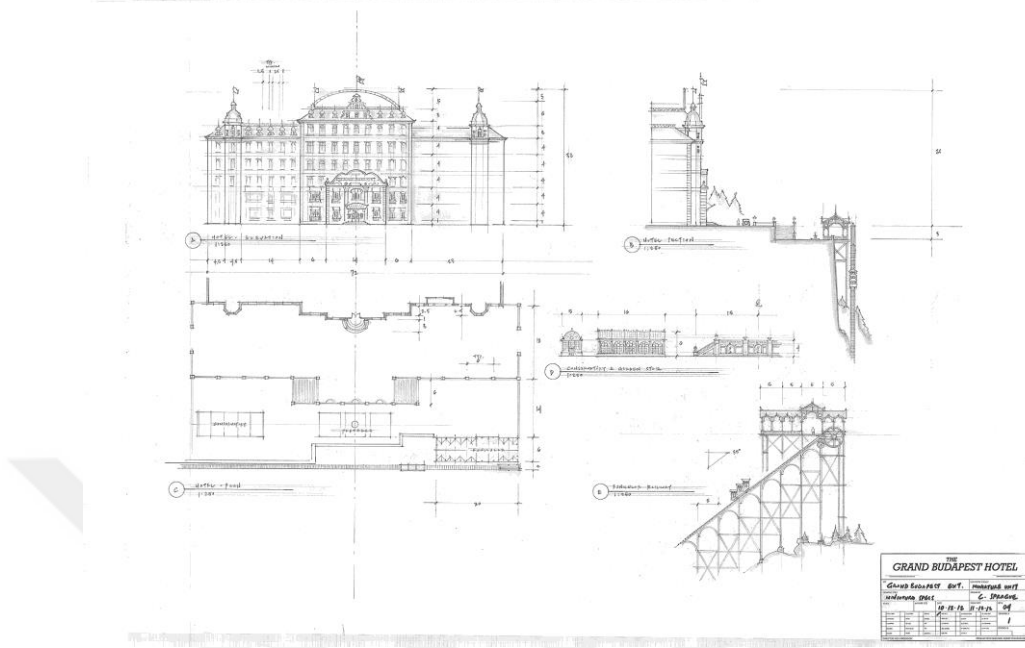


Şekil 5.93 Sırasıyla 1932 ve 1968 yıllarında otel (The Grand Budapest Hotel filminden alınmıştır)

Filmdeki hayali Zubrowka eyaletinin Nebelstad şehri Çekya'nın Karlovy Vary şehrinden esinlenmiştir. Filmin çekildiği Görlitz şehri ise bir kısmı Almanya bir kısmı Polonya'da olan bir şehirdir. Filmin geneli maket ve görsellerden oluşmaktadır. İç mekânlar ise ekip tarafından tasarlanmış gerçek mekânlardır. Otelin içi var olan bir mimari üzerine tasarlanmıştır. Filmin prodüksiyon tasarımcısı Adam Stockhausen, otel dekorunun hazırlayışıyla ilgili yönetmenin iki farklı zaman dilimine ait büyük bir değişim görmek istediğini, bu sebeple 1930'lar oteli ve 1960'lar oteli için sıfırdan mekân tasarlayıp otellerin maketlerini hazırladıklarını dile getirmiştir. Devamında otelin bu zamanlar arasındaki değişimini yansıtmak için detaylı çalıştıklarını özellikle 1960'larda geçen otel sahnelerinde komünizmin izlerini taşımasının önemli olduğunu ifade etmiştir (Seitz, 2014; Beyaz, 2022).

The Grand Budapest Hotel'in mekân tasarım aşamaları mimari mekân tasarımı ile benzerlik göstermektedir. Filmdeki otel gibi büyük ölçekli yapılar için sinemada sonuç ürün genellikle maket gibi daha işlevsel ve ekonomik açıdan uygun çözümler olsa da bu maketlerin üretim aşamaları için yapının plan, kesit ve görünüş gibi mimari temsil araçları gerekmektedir. Anderson filmlerinde mekân tasarımında mimar gibi davranan

bir yönetmen olarak bu konudaki titizliğini otel için çizilmiş görünüş, kesit, plan detaylarındaki inceliklerde görmek mümkündür (Şekil 5. 94).



Şekil 5.94 The Grand Budapest Hotel'e ait çizimler (Murphy, 2014)

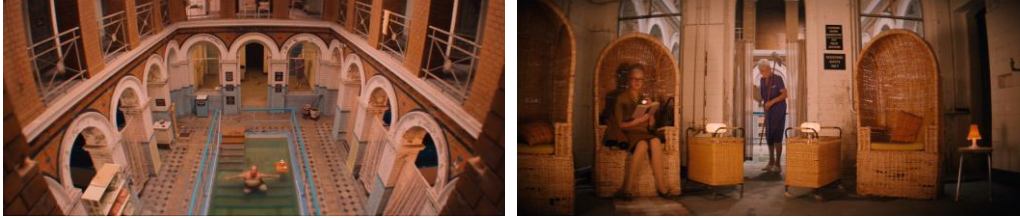
Otelin 1968 yılına ait iç mekânları

Otelin 1968 yılına ait iç mekânlarında savaş sonrası artan komünizm etkisi belirgin bir şekilde görülmektedir. Resepsiyon bölümünün 1932 yılındaki dairesel biçiminden farklı olarak kare biçiminde olduğu ve zemindeki halı dokusunun iki renkli sade hali dikkat çekmektedir. Bekleme salonunda da benzer renk ve doku tasarımı tercih edilmiştir. Mobilyalar renk, doku ve biçim bağlamında mekânla uyumludur. Genel olarak mekânda kahverengi, yeşil ve sarı renklerin tonlarının hâkim olduğu görülmektedir (Şekil 5.95).



Şekil 5.95 Resepsiyon (solda) bekleme salonu (sağda) (The Grand Budapest Hotel filminden alınmıştır)

Filmde Türk hamamı olarak geçen termal havuz ve etrafını saran revak, zemin mozaikleri ve kolonlardaki tuğla örgü ile bir bütün olarak geleneksel üsluba sahiptir. Doğu Avrupa'nın hayali bir kentinde geçen film için oryantal bir tercih olmuştur (Şekil 5.96).



Şekil 5.96 Hamam bölümleri (The Grand Budapest Hotel filminden alınmıştır)

Otelin diğer mekânlarından atölye kemer ve tonozlardan oluşmaktadır. Yemek salonu ise oldukça büyük bir mekân olarak düşünülmüştür. Mekânın çekim açısı ile mekân boyutu algılatılmak istenmiştir. Bu mekânlarda da diğerlerinde olduğu gibi kahverengi ve tonları tercih edilmiştir (Şekil 5.97).



Şekil 5.97 Resim atölyesi (solda) yemek salonu (sağda) (The Grand Budapest Hotel filminden alınmıştır)

Otel filmde mekân olmaktan çok, filmin ana karakteri konumundadır. Ayrıca otelin 1932 yılındaki hali otelin konsiyerji M. Gustave'ın karakterinin bir yansımasıdır. M. Gustave; renkli kişiliğe sahip, hareketli, tutkulu ve işine bağlı bir karakterdir. M. Gustave ve otel birbirini tamamlamaktadırlar.

Filmin tasarım araçlarına göre analizi

Wes Anderson filmlerinde başta mimari mekânlar olmak üzere sinematografisini oluşturan renk, ışık, çerçeve, montaj, kamera çekimleri gibi tasarım araçlarını titizlikle tasarlamaktadır. Aşağıdaki tabloda mimarlık ve sinemanın ortak tasarım araçlarından bazıları film üzerinden analiz edilmiştir (Tablo 5.5).

Tablo 5.5 The Grand Budapest Hotel filminin temel tasarım araçlarına göre analizi

Filmin Adı	The Grand Budapest Hotel (Wes Anderson, 2014)	
Tasarım Aracı	Görsel (The Grand Budapest filminden alınmıştır)	Açıklama
Renk		Kırmızı ve Mor: Filmin 1932 yılında geçen bu asansör sahnesinde yoğun olarak kullanılan kırmızı renk ve çalışanların mor renkli kostümleri dikkat çekmektedir. Zengin yaşlı kadının mekânla aynı renkte kırmızı giyinmesiyle karakterler arasındaki sınıf ayrımını vurgulamaktadır. Ayrıca bu sahnede Madam D. ve M. Gustave'ın aralarındaki ilişki düşünüldüğünde kırmızı heyecan, tutku ve bağlılığın sembolü olarak görülmektedir.
		Mavi: Bu sahnede hapisten kaçan M. Gustave ve ona yardım eden belboy Zero Mustafa bir tepe üstünde görülmektedir. Çıktıkları belirsiz ve tehlikeli yolculuğu hissettirmek adına yoğun mavi renk kullanılmıştır. Filmin genel sıcak renk paletinden farklı olarak kullanılan bu renk seyircide huzursuzluk hissi uyandırmaktadır.
		Pembe: Otelin 1932 yılındaki mimarisine genel anlamda hâkim olan ve birçok tonunun görüldüğü renk olan pembe, filmdeki Mendl's tatlıcısının kutularının ana rengidir. Bu sahnede Zero Mustafa ve sevgilisi aynı zamanda Mendl's çalışanı Agatha binadan bu pembe kutularla dolu aracın içine düşmüşlerdir. Pembe, bu sahnede genç çiftin pozitif enerjilerinin ve saflıklarının sembolüdür.

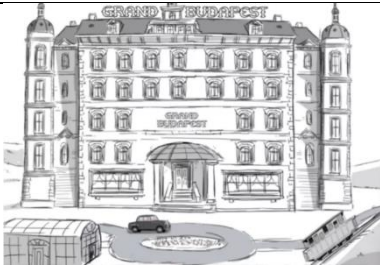
Tablo 5.5 The Grand Budapest Hotel filminin temel tasarım araçlarına göre analizi (devamı)

		Siyah-Beyaz: Wes Anderson, bu filmde kimi sahnelerde bazen renk kullanmayarak siyah-beyaz çekimi tercih etmiştir. Trenle Lutz’a gittikleri bu sahnede işgal askerleriyle tartışan M. Gustave’ın ölmeden önceki son anlarıdır. Yönetmen buradaki dramatik etkiyi arttırmak adına siyah- beyaz çekimi tercih etmiştir.
Işık- Gölge		Dış Mekân: Dimitri’nin adamının silüet olarak görüldüğü bu sahnede filmin genel atmosferinin aksine gerilimin tırmandığı korku yaratılmak istendiği bu sahnede yoğun olarak tepeden ve yandaki pencerelerden kullanılan ışığın mekânı çok az aydınlatmış görülmektedir. Mekânın yeterince algılanmamasından ötürü seyircide belirsizlik ve tekinsizlik duygularının hissettirilmeye çalışıldığı anlaşılmaktadır.
		İç Mekân: Öldürülen Madam D.’nin avukatının cinayetle suçlanan M. Gustave’ın cinayeti nasıl işlemiş olabileceğini anlattığı bu sahnede çok az aydınlatma kullanıldığı ve sahneye yakın mumların karakteri yandan aydınlatmış görülmektedir. Filmin genelinde olduğu gibi gerilimin yaratılmak istendiği durumlarda koyu renkler, karanlık ortamlar, loş ışık, silüet görüntüleri tercih edilmiştir.
Doku-Biçim		Şehir, dağ ve bitki dokusu: Genellikle kapalı mekânlarda geçen filmde bu sahnede hayali bir şehrin silüet görüntüsü verilmiş ve tepeye otel konumlandırılmıştır. Kent dokusu ve ağaçlarla dolu tepelerin görüldüğü bu sahnede otelin kent ile olan bağlantısı olan föniküler görülmektedir. Doğal ve yapay dokunu beraber görüldüğü bu sahne gerçekte maket olarak üretilmiştir.
		Desen: Otelin çeşitli iç mekânlarında duvar ve zemin gibi yüzeylerinde simetrik, eğrisel, süslü desenler görülmektedir. Bu sahnede üstten görünüşü verilen mekândaki mobilyanın daire şeklindeki biçimine uygun olarak etrafında ve ortasında eğrisel ve simetrik desenler mevcuttur. Bu desenler mekânın kullanım alanını belirtmekte ve sınırlandırmaktadır.
		Kemerler: Filmde Türk hamamı olarak geçen bu mekân otelin geleneksel dokusuna sahip önemli mekânlarından biridir. Revakların bir parçası olarak kemerler ve ortasındaki termal havuz otelin geleneksel atmosferinin önemli bir ögesidir.

Tablo 5.5 The Grand Budapest Hotel filminin temel tasarım araçlarına göre analizi (devamı)

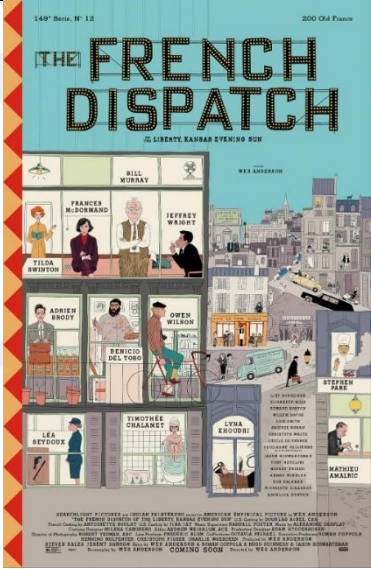
Hareket-Deneyim		Düşme: Filmin bazı bölümleri durağan seyrederken bazı bölümlerinde ise tempo artmaktadır. Kameranın temponun arttığı bölümlerde uzun çekimlerle seyirciyi olayın içine dâhil etmeye, heyecanı arttırmaya ve karakterlerle özdeşlik kurmaya çalışması amaçlanmıştır. Film boyunca karakterler peşlerindeki kişilerden kaçarken sürekli bir kovalamaca halindedirler. Tehlikeli yollardan geçip aşılması gerekli durumlarla karşılaşır. M. Gustave uçurumdan düşmek üzereyken Zero Mustafa Dimitri'nin adamını düşürmüştür. Bir başka sahnede Zero Mustafa ve kız arkadaşı Agatha binada asılı kalıp ardından yüksekte düşmüşlerdir. Film boyunca kovalama ve düşme gibi adrenalini arttıran öğelerin tekrarlanması filmin genel ritmini yüksekte tutmuş ve seyirciye bu olayları deneyimleme imkânı vermiştir.
Zaman-Mekân		1932 yılında Grand Budapest Hotel'i: Otelin en görkemli zamanlarını yaşadığı bu dönemde mimari olarak canlı ve sıcak renklerin hâkim olduğu, cephedeki pencerelerin çatının estetik olarak yapının ihtişamını tanımladığı görülmektedir. İkinci Dünya Savaşı yıllarında bu ihtişamını zamanla kaybetmeye başlamıştır. 1968 yılında Grand Budapest Hotel'i: Otelin 1968 yılındaki hali ise yıkılmaya yüz tutmuş harabeyi andırmaktadır. 1930lu yıllardaki halinden oldukça farklı olan yapı soğuk ve cansız kahverengi tonlarındadır. Mimari olarak rasyonel formlara sahip olan yapı eski görkemli halinden çok uzaktır.
Montaj-Kurgu		Yan yana durma: Film boyunca montaj tekniklerinden yan yana durma kullanılmıştır. Madam D.'inn ölümüyle suçlanan m. Gustave hapisteyken çalışanlarına mektup göndermiştir. Zero Mustafa yemek sırasında bu mektubu onun yerine okuması ilerde konsiyerj ve hatta otelin sahipliğine kadar gidecek yolun ilk ipuçları gibidir. Aynı anda arka arkaya Mektup okuyan Zero Mustafa ve mahkûm olan M. Gustave görüntülerinin gelmesi iki sahne arasındaki karşıtlığı vurgulamaktadır. Ayrıca M. Gustave'ın bu çaresiz hali, ilerde başına geleceklerin, kaçamayacağı acı sonunun habercisidir.

Tablo 5.5 The Grand Budapest Hotel filminin temel tasarım araçlarına göre analizi (devamı)

Kadraj-Çerçeve	    	Dikdörtgen-Daire: Anderson diğer filmlerinde olduğu gibi bu filmde de yoğun olarak simetriyi kullanmıştır. Ayrıca kapı pencere gibi mimari öğeleri çerçeve içinde çerçeve oluşturmak için kullanmıştır. Bu sayede görsel olarak dengeli kompozisyonlar oluşturulmuş ve seyircinin odağı belli bir noktada toplanmıştır. Genel olarak kare, dikdörtgen ve daire gibi rasyonel şekilleri kadraj olarak kullanmıştır. 1.37, 1.85 ve 2.35:1 Çerçeve oranları: Büyük Budapeşte oteli filmi yirminci yüzyılın üç ayrı dönemini işler: İlki Zweig'in Dünün dünyası kitabında görünen ikinci dünya savaşı öncesidir, ikincisi faşizmin yükseldiği savaş dönemidir, üçüncüsü ise Orta ve Doğu Avrupa'da görünen komünist dönemdir. Anderson filmde görünen farklı zaman dilimlerini sahne tasarımı ve kostümlerle yansıtmıştır. Ayrıca hikayenin içinde bulunan her dönemi farklı bir ölçekle çekmiştir: 1.85:1, 1.37:1, ve 2.35:1. Bu üç oran filmde bulunan üç zaman dilimini temsil eder: 1985, 1968 ve 1932. (Beyaz, 2022).
.Senaryo-Storyboard		Otelin storyboardı: Wes Anderson filmlerinde titizlikle çalışan detaylara önem veren bir yönetmen olduğundan filmde kullanılacak mekânları, çekimi planlanan sahneleri önceden detaylı bir şekilde storyboard çizimlerini yapmıştır. Senaryo olarak da Stefan Zweig'in öykülerinden esinlenerek kendi sinema üslubuna uygun olarak uyarlamıştır.

5.3.2 The French Dispatch (2021)

The French Dispatch (Fransız Postası), Wes Anderson'ın Roman Coppola, Hugo Guinness ve Jason Schwartzman ile birlikte tasarladığı bir öyküden yola çıkarak senaryosunu yazdığı 2021 yapımlı bir Amerikan komedi-dram filmidir. Aynı zamanda Anderson filmin yapımcılığını ve yönetmenliğini de üstlenmiştir. Liberty, Kansas Evening Sun gazetesinin Fransız dış bürosunun yayınlanacak olan son sayısı farklı bölüm ve hikâyelerden oluşmaktadır (Wikipedia, 2024d). Film Fransa'nın kurgusal Ennui-sur-Blasé kentinde geçmektedir (Şekil 5.98).

Film Afişi	Filmin Adı: The French Dispatch	
	Yönetmen	Wes Anderson
	Görüntü Yönetmeni	Robert D. Yeoman
	Sanat Yönetmeni	Stéphane Cressend, Matthieu Beutter, Loïc Chavanon, Kevin Timon Hill
	Set Tasarımcısı	Rena DeAngelo
	Senaryo	Wes Anderson, Roman Coppola, Hugo Guinness, Jason Schwartzman
	Uyarlama Senaryo	-
	Oyuncular	Owen Wilson, Benicio del Toro, Tony Revolori, Adrien Brody, Tilda Swinton vd.
	Yapım Yılı	2021
	Türü	Komedi/Dram

Şekil 5.98 The French Dispatch film afişi ve filme ait genel bilgiler (IMDB, 2024)

5.3.2.1 Filmin konusu

Wes Anderson filmi bir derginin bölümleri gibi birbirinden farklı fakat aynı bütünün parçalarından oluşan hikâyelerden oluşturmuştur. Film ilk olarak “Yerel Renkler” bölümünde kurgusal mekân Ennui-sur-Blasé’in tanıtıldığı kısa bir bölümle başlamaktadır. Ardından “Sanat ve Sanatçılar” bölümünün "Beton Başyapıt" adlı başlığında, dengesiz mahkûm bir ressam, “Politika ve Şiirler” bölümünün "Bir Manifestonun Revizyonu" başlıklı yazısında öğrenci protestoları, “Tatlar ve Kokular” bölümünün "Bir Emniyet Müdürü'nün Özel Yemek Odası" adlı başlığında ise bir polis komiserinin oğlunun kaçırılması anlatılmaktadır.

Derginin editörü Arthur Howitzer’in ölüm ilanı ile başlayan dergi, kendisinin ölmeden önce editörlüğünü yaptığı son sayının içerdiği bölümlerin canlandırılmasından oluşmaktadır (Şekil 5.99).



Şekil 5.99 Derginin kurucusu ve editörü Arthur Howitzer (The French Dispatch filminden alınmıştır)

Bölüm: Yerel Renk s. 3-4, “Bisikletli Muhabir”, Herbsaint Sazerac

Derginin muhabirlerinden olan Herbsaint Sazerac, Ennui-sur-Blasé kentinin geçmişiyle bugününü karşılaştırarak keşif gezisi yapmaktadır. Muhabir, 250 yıllık geçmişe sahip kentin isimleri haricinde her şeyinin değiştiğini belirtmektedir. Örneğin, cam ve demirden yapılmış bir marketin yıkılıp yerine çok katlı alışveriş merkezi ve otoparkın yapıldığı alanı göstermektedir (Şekil 5.100).



Şekil 5.100 Alışveriş merkezinin yapıldığı inşaat alanı (The French Dispatch filminden alınmıştır)

Yaşayan çoğu şehirde olduğu gibi Ennui’de birçok farklı haşerat ve leşçil barındınmaktadır: yer altı demiryollarında yaşayan fareler, eğik çatılarda yaşayan kediler, sığ gider kanallarında yaşayan yılan balıkları (Şekil 5.101).



Şekil 5.101 Herbsaint Sazerac trende (The French Dispatch filminden alınmıştır)

Kutsal ekmek yiyen kilise korosu çocukları emeklileri kovalarken, aç, kıpır kıpır ve vurdumduymaz öğrenciler sokaklarda takılmaktadır. Hayata karşı kaybetmiş yaşlılar ise gece kondu sokağındadır. Ayrıca muhabir kentin ulaşımından iklimine, gündüz ve gece hayatından nehirde bulunan cesetlere kadar kente özgü olan istatistiklerden bahsetmektedir.

Hikâye 1: Sanat ve Sanatçı Bölümü s. 5-34, “Beton Başyapıt”, J. K. L. Berensen

Bu bölümde muhabir Mrs. Berensen mahkûm olan ressam Moses Rosenthaler’ın hayatını anlatmaktadır. Cinayetten mahkûm olan Rosenthaler hapiste memur Simone’un nü tabloları yapmaktadır (Şekil 5.102).



Şekil 5.102 Ressam olan mahkûm Moses Rosenthaler (The French Dispatch filminden alınmıştır)

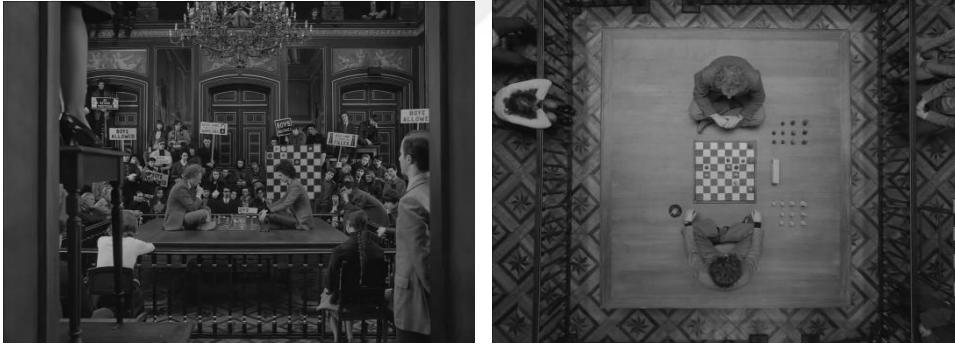
O sırada cezaevinde mahkûm olan vergi kaçakçısı Julien Cadazio kendisini keşfeder ve tablosunu satın alır. Cezaevinden çıktıktan sonra sanat tacirleri olan akrabalarıyla anlaşır Rosenthaler’a tablo siparişi verirler. Üç yıl boyunca kendini bu esere adayan ressam resmi fresk olarak yapınca bundan rahatsızlık duyan Cadazio ve ailesi mecbur kalıp duvarı götürürler (Şekil 5.103).



Şekil 5.103 Moses Rosenthaler'ın freski (The French Dispatch filminden alınmıştır)

Hikâye 2: Politika-Şiir Bölümü s. 35-54, “Bir Manifestonun Revizyonu” Lucinda Krementz

Bu bölümde muhabir Lucinda Krementz, üniversite öğrencileri ve yöneticileri arasındaki satranç oyununa dönen tartışmalarından öğrenci ayaklanmalarına kadar kentin politik ve dinamik toplumsal hayatını anlatmaktadır (Şekil 5.104).



Şekil 5.104 Öğrenci ve yönetici tartışmalarının kumara dönüşmesi (The French Dispatch filminden alınmıştır)

“Mart Satranç Tahtası Devrimi”inde öğrenciler ve polisler arasındaki çatışma satranç tahtası üzerinden ilerlemektedir. Öğrenciler hamle yapmayınca zaman dolar ve polisler gazlarla protestoculara müdahale ederler. Bölüm manifestonun revizyonunu okuyan genç devrimci öğrenci Zeffirelli’nin ölümüyle sonlanmaktadır (Şekil 5.105).



Şekil 5.105 Öğrenci ve polis çatışması (The French Dispatch filminden alınmıştır)

Hikâye 3: Tatlar ve Kokular s. 55-74, “Emniyet Müdürü’nün Özel Yemek Odası, Roebuck Wright

Muhabir Roebuck Wright, Ennui’de komiser ile polis memuru aynı zamanda şef olan Nescaffier tarafından hazırlanan özel bir akşam yemeğine davetlidir. Bu davet sırasında komiserin oğlu Gigi fidye için suçlular tarafından kaçırlır (Şekil 5.106).



Şekil 5.106 Komiserin oğlu Gigi’nin kaçırılması (The French Dispatch filminden alınmıştır)

Nescaffier’in hazırladığı zehirli yemek sayesinde Gigi’yi kaçırانlar zehirlenir fakat sadece Gigi ve şoför zehirli yemekten yemediğinden hayatta kalmışlardır. Şoför Gigi’yi kaçırırken polisler de peşlerinden kovalamaktadır bu sahnelerin filmin bütününden farklı olarak animasyon şeklinde çekilmiş olması dikkat çekmektedir (Şekil 5.107).



Şekil 5.107 Şoför Gigi’yi kaçırırken polis peşlerinden kovalar (The French Dispatch filminden alınmıştır)

Son Not: Düşler ve Ölümler s.75

Son bölümde kalp krizi geçirerek ölen dergi editörü Arthur Howitzer'e iş arkadaşları veda etmektedirler. Onun anısına son bir ölüm ilanı yazarlar ve derginin son sayısı için hazırlanırlar (Şekil 5.108).



Şekil 5.108 Dergi editörü Arthur Howitzer'in ölümü (The French Dispatch filminden alınmıştır)

5.3.2.2 Filmin mekânsal analizi

Film 1975 yılında Fransa'nın kurgusal kenti olan Ennui-sur-Blasé'de geçmektedir. Anderson diğer filmlerinde olduğu gibi mekânı kendi hikâye anlatımına göre tamamen kurgulamıştır. Yine de bu yer hakkında seyircinin de gerçek hayatla bağlantı kurabilmesi için senaryoyla bağlantılı olarak Fransa'yı seçmiştir.

Filmin açılış sahnesi derginin basıldığı matbaadır. Sonrasında altyazıda kent bilgisi verilerek görüntüye dergi binası getirilmiştir. Dergi binası ve kentin genel mimarisine bakıldığında Fransa'nın geleneksel dokusunun kullanılarak mekânın inandırıcılığı arttırılmak istenmiştir. Geleneksel kente gri renk tonu hâkimdir. Kentin canlılığını sağlayan orada gündelik hayatlarını yaşayan halktır (Şekil 5.109).



Şekil 5.109 Matbaa (solda) dergi binası (sağda) (The French Dispatch filminden alınmıştır)

Dergi binasının arka cephesi ile Fransız yönetmen Jacques Tati'nin Mon Oncle (1958) filmindeki Bay Hulot karakterinin oturduğu apartmanın benzerliği dikkat çekmektedir. Yönetmen burada Fransa'nın geleneksel dokusunu modern yapılar ile karşılaştıran Jacques Tati'nin filmine referans vermiştir (Şekil 5.110).



Şekil 5.110 Dergi binası (solda) Mon Oncle (sağda) (The French Dispatch ve Mon Oncle filmlerinden alınmıştır)

Filmin dergi binasına ait iç mekânları

Ressam Moses Rosenthaler'in hapishanede hikâyesini anlatan J. K. L. Berensen'in odasında duvarda asılı ressamın ait resmin afişi ve onun hakkında yazdığı kitaplar dikkat çekmektedir. Özellikle masasının aydınlıkta olduğu mekânda ışık derinlikte olan bölümü aydınlatmıştır. Masasındaki daktilo, telefon ve kuş heykelleri dikkat çekmektedir. Ennui-sur-Blasé' kentinin geçmişiyle bugününü karşılaştıran bisikletli muhabir Herbsaint Sazerac'ın odasının duvarındaki haritalar dikkat çekmektedir. Duvarı kapatan kütüphanesi, kenti fotoğraflamak için kullandığı çeşit çeşit fotoğraf makineleri ve en önemlisi uzaktaki ters duran bisikletidir. Sürekli gezdiğinden odasındaki botları ve bisikleti tamir etmek için kullandığı aletler de yaptığı işi destekleyen diğer öğelerdir (Şekil 5.111).



Şekil 5.111 Dergi binası iç mekânları: J. K. L. Berensen'in odası (solda) Herbsaint Sazerac'ın odası (sağda) (The French Dispatch filminden alınmıştır)

Devrimci genç Zeffirelli'nin hayatını anlatan Lucinda Krementz'in odasında yok denecek kadar az mobilya mevcuttur. Kendi sandalyesi ve masası dışında sadece bir sandalye ve yanmış ekmeklerin bulunduğu masa kısmen görünmektedir. Yalnız karakter Krementz'in kişiliğini odasından okumak mümkündür. Sürekli gazeteci tarafsızlığından bahsetmesi odasının kimliksiz ve tarafsız oluşundan da anlaşılmaktadır. Odasının mevcut renklerinde bile bu aidiyetsizliği görmek mümkündür. Bir kitaplığı bile bulunmayan Krementz kitaplarını yere, şöminenin içine ve üstüne dizmiştir. Mekân, her an burayı terkedecek izlenimi uyandırmaktadır. Penceresinden görünen karanlık duvar ise ruhsal dünyasının yansımasıdır (İnceoğlu, 2022). Komiserin kaçırılan oğlu ve aşçı Nescaffier'i anlatan yazar Roebuck Wright'ın odasında Wes Anderson'ın pastel renklerini görmek mümkündür. Kemerli açıklık odaya geleneksel bir hava katarken çiçek desenli perdeler, geleneksel halı, duvar kâğıtları, pembe renkler, düzenli yerleşim, ahşap mobilyalar ve sanat eserleri ile mekân yazarın entelektüel kişiliğini yansıtmaktadır (İnceoğlu, 2022) (Şekil 5.112).



Şekil 5.112 Dergi binası iç mekânları: Lucinda Krementz'in odası (solda) Roebuck Wright'ın odası (sağda) (The French Dispatch filminden alınmıştır)

Hapishaneye ait iç mekânlar

Ressam Moses Rosenthaler'in hikâyesinin anlatıldığı hapishane çelik konstrüksiyon ve camın birlikte kullanıldığı endüstri dönemi yapılarının bir örneğidir. Konstrüksiyonun rahatlıkla okunabildiği yapıda kemerli pencere açıklıkları dikkat çekmektedir. Mahkûmların kaldıkları birimler kapı haricinde mahremiyete izin vermeyen çelik tel örgülerle sınırlandırılmıştır. Genel olarak hapishane bölümlerinde görünütler siyah-beyaz çekilmiştir (Şekil 5.113).



Şekil 5.113 Hapishane iç mekânı (The French Dispatch filminden alınmıştır)

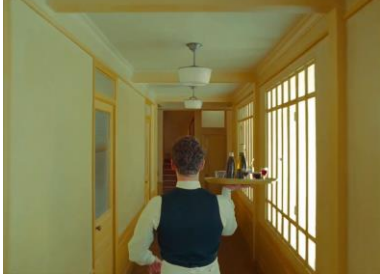
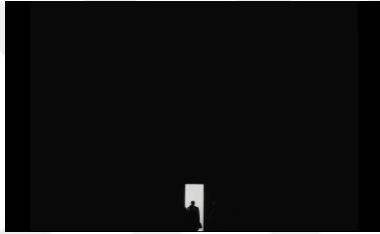
Filmin tasarım araçlarına göre analizi

Wes Anderson genellikle filmlerini bir dergi gibi bölümlerden oluşturur ve plan, kesit, görünüş gibi mimari temsil araçlarından yararlanarak diğer sinemasal tasarım araçları ile birlikte görüntüleri tasarlar. Filmlerinde pastel tonlarda renkler dikkat çekerken kendine özgü montaj tekniği ile hikâye anlatımı dikkat çekmektedir. Aşağıda diğer tasarım araçları ile birlikte analiz tablosu verilmiştir (Tablo 5.6).

Tablo 5.6 The French Dispatch filminin temel tasarım araçlarına göre analizi

Filmin Adı	The French Dispatch (Wes Anderson, 2021)	
Tasarım Aracı	Görsel (The French Dispatch filminden alınmıştır)	Açıklama
Renk		Gri: Wes Anderson geleneksel Fransız mimarisinden referansla tasarladığı kente genel olarak gri ve tonları hâkimdir.
		Pembe: Roebuck Wright'ın odası olan bu mekânda Wes Anderson'ın klasik olan renk paletini görmek mümkündür. Pembenin yoğun olarak kullanıldığı bu mekân dergi yazarının karakterini yansıtmaktadır.

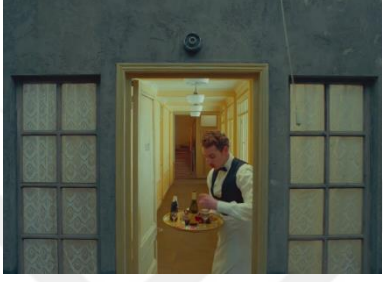
Tablo 5.6 The French Dispatch filminin temel tasarım araçlarına göre analizi (devamı)

		Sarı: Dergi binasının bir bölümü olan bu koridorda tek renk sarı kullanılmıştır. Genel olarak dergi iç mekânlarının renk seçimleri kentin hâkim renklerinden farklıdır. Çünkü renkler çalışanların karakterleriyle paralellik göstermektedir.
		Siyah-Beyaz: Yönetmen filmin bazı sahnelerinde siyah-beyaz çekimi tercih etmiştir. Hapishane sahnesinde genel olarak tercih edilen bu teknik ortamın, mahkûmların, özellikle ressam Moses Rorensthaler'in mental durumunu yansıtmaktadır. Bazı durumlarda renkli çekimlerin de kullanıldığı hapishanede geçen bölüm seyircide farklı duyu durumları yaratmaktadır.
Işık- Gölge		Wes Anderson'ın filmleri genel olarak parlak renkler ve ışıklara sahiptir. Genel olarak komedi dram türlerinde yaptığı filmlerde belirgin olarak gölgeler, karanlık sahneler görünmezken bu filmde özellikle siyah-beyaz çekilen sahnelerde yönetmen ışık ve gölgenin dramatik etkisini ustalıkla kullanmıştır. Bu sahnede ekran neredeyse tamamen karanlık sadece kapıdan gelen ışıkla silüeti beliren karakter görünmektedir. Yönetmen ışık ve gölgeyi kullanarak şiirsel bir sahne tasarlamıştır.
		Genç devrimci Zeffirelli'nin kaldığı aile evinin koridorunu gösteren bu sahne siyah beyaz çekilmiştir. Bu tercih dönemin öğrenci hareketleri, politik olaylarla bağlantılıdır. Bu sahnede tavanda ve masa aydınlatması görülmektedir. Işık ile koridorun derinliği algılanmaktadır.
		Roebuck Wright'ın arkasındaki pencereden gelen ters ışıkla silüeti ve önden aydınlatılmasıyla sadece yüzü algılanmaktadır.
Doku-Biçim		Dergi binasının arka cephesinin görüldüğü bu sahnede ön cephesindeki simetri ve düzen yoktur. Kurumsal bir bina değil de geleneksel apartman görünümüne sahiptir. Wes Anderson'ın bu tasarımı Fransız yönetmen Jacques Tatinin Mon Oncle filmindeki Bay Hulot karakterinin kaldığı apartmandan esinlenmiştir.

Tablo 5.6 The French Dispatch filminin temel tasarım araçlarına göre analizi (devamı)

		Roebuck Wright'ın dergi binasındaki odası diğer yazarların odalarından farklı olarak geleneksel bir dokuya sahiptir. Oda kemer ile ortadan bölünmüştür: çiçekli perdelerin renkli tabloların olduğu bölüm ve duvar kâğıtlarıyla bezeli sarı rengin hâkim olduğu diğer bölüm. Zemindeki geleneksel halı dokusu da odanın genel tasarımını tamamlar niteliktedir.
		Roebuck Wright'ın bir televizyon programında yazdığı makaleyi anlattığı sahnede dairesel platformun zemindeki zikzaklı dokusu dikkat çekmektedir. Zemindeki mavi, yeşil, sarı ve beyaz renkler sahnenin arkaplanında duran perdelerle aynı renktedir. Zemindeki hareketli dokuya farklı renkteki perdeler görüntüde dikey akslarla zıtlık oluşturulmuştur.
Hareket-Deneyim		Çatışma: Hapishane sahnesinde Moses Rosenthaler'ın tabloyu duvara fresk olarak yapması ve sanat tüccarlarının freski hapishaneden çıkarmanın zor olmasını düşünmesiyle ressam ile aralarında arbede çıkar. Tam aralarında anlaşmışken hapishanedeki diğer mahkûmlar tüccarlardan pay istediklerinden birleşirler. Kapıyı kırarak ellerinde sandalye ve çeşitli araçlarla salonu basarlar. Sahne boyunca yaşanan bu çatışmaya seyirci de dâhil edilerek mekân deneyimi yaşatılmaktadır. Ayrıca bu sahnedeki karmaşa ve kaos ortamı ressam Moses Rosenthaler'ın kadın memuru resmettiği soyut resimlerdeki karmaşayı andırmaktadır.
		
Zaman-Mekân		Arthur Howitzer'ın odası: Filmin başlangıç sahnelerinden dergi editörü Arthur Howitzer Jr.'ın odası olan bu sahneye karakterin gömlek rengi ile aynı tonlarda sarı renk hâkimdir. Renk bu sahnede hastalık ve ölümü çağrıştırmaktadır. Çalışma masası ve arka duvarındaki çerçeveler editörün yaşadığı deneyimlerin ve dergideki otoritesinin bir sembolüdür.
		Arthur Howitzer'ın odası: Filmin son sahnesinde editör Arthur Howitzer Jr.'ın üstü beyaz örtüyle kapatılmış ölü bedeni masasında bulunurken etrafını iş arkadaşları sarmıştır. Yazar odasında ağlanılmasını istemediğinden arkadaşları duygusal olarak bu durumdan çok etkilenmemiş görünseler de editörün anısına derginin son bir sayısını basmaya karar verirler.

Tablo 5.6 The French Dispatch filminin temel tasarım araçlarına göre analizi (devamı)

Montaj-Kurgu	 	Yanyana durmalar: Filmde çoğunlukla yanyana durma montaj tekniği kullanılmıştır. Öncelikle bisikletli muhabir Herbsaint Sazerac'ın Ennui-sur-Blasé kentinin geçmişiyle bugünü karşılaştırdığı bölümde ve daha sonra komiserin kaçırılan oğlu ve aşçı Nescaffier'i anlatan yazar Roebuck Wright'ın bazı sahnelerinde bu teknik kullanılmıştır.
Kadraj-Çerçeve	  	Kapı: Wes Anderson filmlerinde kapı gibi mimari öğeleri sıklıkla çerçeve olarak kullanmaktadır. Bu sahnede kapı sarı renkli koridoru diğer mekândan ayıran sınır görevi görmektedir. Kare: Bu sahnede mahkûm Moses Rosenthaler ve Julien Cadazio kapıda bulunan kare çerçeve içerisine sıkıştırılarak verilmiştir. Çerçeve içerisinde de tel örgünün olması karakterlerin mahkûm olduklarının bir ifadesidir. Dürbün: Devrimci genç Zeffirelli'nin anlatıldığı bu bölümde gençler ve polisler arasında çatışma çıkmak üzeredir. Bu sahnede dürbün çerçevesi polisin bakış açısından seyirciye gösterilmektedir.
Senaryo-Storyboard		Filmde kullanılan animasyon: Wes Anderson filmlerini tasarlarken çoğunlukla storyboard kullanmaktadır. Bu filmde ise bazı sahneleri animasyon biçiminde çekmiştir.

6. SİNEMATOGRAFİK MEKÂNIN ALTERNATİF ÜRETİMLERİ

Çalışmanın bu bölümünde analizi yapılan filmlerden belirli mekânlar seçilip bu mekânların kent, yapı ve iç mekân ölçeklerinde Midjourney¹² adlı yapay zekâ programı aracılığıyla alternatif üretimleri gerçekleştirilmiştir. Kullanılan yapay zekâ programına sadece İngilizce metinler girilebildiğinden bu İngilizce metinler programa girilerek alternatif görseller üretmesi istenmiştir. Metinler filmlerin analizlerinde kullanılan temel tasarım araçlarından olan renk, ışık, gölge, doku, biçim, kadraj ve çerçeve parametre olarak kullanılmıştır. Ayrıca mekânların tasarım özelliklerinden bağımsız olarak renk, ışık, doku, biçim, malzeme benzeri parametrelerle mekânların tasarımına farklı bir yorum getirilmiştir. Bu bağlamda çalışma deneysel bir çalışma niteliği taşımaktadır.

6.1 Rear Window (Alfred Hitchcock, 1954) Dış Mekân Örnekleri

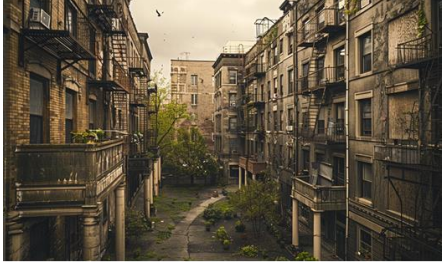
Rear Window filminin geçtiği mekânlardan biri olan avlu Midjourney adlı yapay zekâ programı aracılığıyla üretilen alternatif mekânların referans alındığı dış mekân olarak seçilmiştir. Avluyu oluşturan apartmanlar, pencereler, balkonlar, yangın merdivenleri ve bunların renk, doku, biçim, ışık, gölge, kadraj ve çerçeve benzeri tasarım araçları mekân üretiminde parametre olarak kullanılmıştır (Tablo 6.1).

Tablo 6.1 Rear Window filminin dış mekan referans görseli ve yapay zeka aracılığıyla üretilen alternatif üretimleri

Film Mekânı – Avlu (Kent Ölçeği)	Rear Window (Hitchcock, 1954)
	Midjourney programına girilen metin: Alfred Hitchcock'un Arka Pencere filmindeki gibi apartmanlarla çevrili eski bir avlu. Apartmanlar farklı kat yüksekliklerine sahip. İki katlı bir bina var. İki katlı bir apartmanın zemininde eski tarz sütunlar var. Bazı balkonlarda yangın merdivenleri var. Avludan sokağa çıkan bir yol bulunmaktadır. Kahverengi ve gri tuğla duvarlar. Avluda ağaçlar ve bitkiler var. Gökyüzünde kuşlar var. Sakin sessiz bir ortam. Gri ve kahverenginin tonları. Loş ışık. Sinematik. 5:3 en-boy oranlı pencereler. 5:3 çerçeve oranı (1.66). İnsan yok

¹² Midjourney adlı bu yapay zekâ programı, Ünalın (2023)'in "George Perec'in Yaşam Kullanma Kılavuzu'nda Apartmanı Okumak: Bartlebooth'un Dairesi İç Mekânın Yeniden İnşası" adlı yüksek lisans tezinde yapmış olduğu edebi betimlemelerden plan oluşturup bu planların üç boyutlu üretimini bu program aracılığıyla yapıp aldığı sonuçlar başarılı bulunduğundan tercih edilmiştir.

Tablo 6.1 Rear Window filminin dış mekan referans görseli ve yapay zeka aracılığıyla üretilen alternatif üretimleri (devamı)

Dış Mekân Örneği-1 (Midjourney)	Dış Mekân Örneği-2 (Midjourney)
 Imagine an old courtyard surrounded by apartments like Alfred Hitchcock's movie Rear Window style. Apartment buildings have different floor heights. Some balconies have fire escapes. There are old style columns on the floor of a two-story apartment building. There is a path from the courtyard to the street. Brown and gray brick walls. Trees and plants in the courtyard. There are birds in the sky. A calm quiet environment. Shades of gray and brown. Dim light. Cinematic. 5:3 aspect ratio windows --ar 5:3 --no person	 Imagine an old courtyard surrounded by apartments like Alfred Hitchcock's movie Rear Window style. Apartment buildings have different floor heights. There is a two-story building. There are old style columns on the floor of a two-story apartment building. Some balconies have fire escapes. There is a path from the courtyard to the street. Brown and gray brick walls. Trees and plants in the courtyard. There are birds in the sky. A calm quiet environment. Shades of gray and brown. Dim light. Cinematic. 5:3 aspect ratio windows --ar 5:3 --no person
Dış Mekân Örneği-3 (Midjourney)	Dış Mekân Örneği-4 (Midjourney)
 Imagine an old courtyard surrounded by apartments like Alfred Hitchcock's movie Rear Window style. Apartment buildings have different floor heights. Some balconies have fire escapes. There are old style columns on the floor of a two-story apartment building. There is a path from the courtyard to the street. Brown and gray brick walls. Trees and plants in the courtyard. There are birds in the sky. A calm quiet environment. Shades of gray and brown. Dim light. Cinematic. 5:3 aspect ratio windows --ar 5:3 --no person	 Imagine an old courtyard surrounded by apartments like Alfred Hitchcock's movie Rear Window style. Apartment buildings have different floor heights. Some balconies have fire escapes. There are old style columns on the floor of a two-story apartment building. There is a path from the courtyard to the street. Brown and gray brick walls. Trees and plants in the courtyard. There are birds in the sky. A calm quiet environment. Shades of gray and brown. Dim light. Cinematic. 5:3 aspect ratio windows --ar 5:3 --no person

Yukarıda alternatifleri görülen dış mekânlar, filmin geçtiği mekânlardan olan avlu ve onu çevreleyen binalardan referansla üretilmiştir. Filmdeki mekânda olduğu gibi apartmanlar, balkonlar, pencereler, yangın merdivenleri, kolonlar, avluda ağaçlar ve gökyüzünde kuşlar temel alınan öğelerdir. Binaların mimari özellikleri dikkate alınarak duvarlarda kahverengi ve gri tuğla kaplamalar kullanılmıştır. Sakin ve sessiz bir ortam olması tercih edilmiş ve loş ışık ile sinematik bir görünüm istenmiştir. Filmle aynı olan 1.66 çerçeve oranı kullanılmıştır. Filmin olay örgüsündeki gerilim ve korku unsurları mekâna yansıtılmak istenmiştir. Sonuç olarak elde edilen görsellere bakıldığında yapay zekâya girdi olarak verilen mimari öğeler ve temel tasarım araçları

ile farklı alternatif mekânlar üretilebileceği ve bu yöntemin mimari tasarım sürecinde de bir yöntem olarak kullanılabileceği düşünülmektedir.

6.2 Rear Window (Alfred Hitchcock, 1954) İç Mekân Örnekleri

Rear Window filminin çoğunlukla geçtiği bir diğer mekân olan Jeff karakterinin dairesi Midjourney adlı yapay zekâ programı aracılığıyla üretilen alternatif mekânların referans alındığı iç mekân olarak seçilmiştir. Apartman dairesini oluşturan mobilya, kitaplık, aydınlatmalar, tablolar, Jeff karakterinin tekerlekli sandalyesi donatı öğeleri olarak ve renk, doku, biçim, ışık, gölge, kadraj ve çerçeve benzeri tasarım araçları da mekan üretiminde parametre olarak kullanılmıştır (Tablo 6.2).

Tablo 6.2 Rear Window filminin iç mekan referans görseli ve yapay zeka aracılığıyla üretilen alternatif üretimleri

Film Mekânı - Jeff'in Dairesi (İç Mekân Ölçeği)	Rear Window (Hitchcock, 1954)
	Midjourney programına girilen metin: Alfred Hitchcock tarzının modern bir yorumu olan mutfaklı stüdyo apartmanın bir iç mekân bölümü. Beton ve tuğla duvar. Tam boy pencere. Pencere kenarında kanepe. Kitaplık, pencereye bakan bir tekerlekli sandalye, bomba patlamasını andıran soyut gri bir tablo, telefoto lens, dürbün, sarkıt lamba. Gri ve kahverengi tonlarında, loş ışık. 5:3 çerçeve oranı (1.66:1). Hiper gerçekçi çekim, insan yok.
İç Mekân Örneği-1 (Midjourney)	İç Mekân Örneği-2 (Midjourney)
	
Imagine an interior space part of studio apartmant with kitchen that is a modern interpretation of an Alfred Hitchcock-style. Concrete and brick wall. Full-length window. Couch by the window. Including; bookcase, one wheelchair facing the window, abstract grey painting resembling a bomb explosion, telephoto lens, binoculars, pendant lamp. With shades of gray and brown, dim light. 1.66:1 aspect ratio, hiper realistic shot --no person	Imagine an interior space part of studio apartmant with kitchen which divided by a wall that is a modern interpretation of an Alfred Hitchcock-style. Concrete and brick wall. Full-length window. Couch by the window. Including; bookcase, one wheelchair facing the window, abstract grey painting resembling a bomb explosion, telephoto lens, binoculars, pendant lamp. With shades of gray and brown, dim light. Hiper realistic shot --no person --ar 5:3

Tablo 6.2 Rear Window filminin iç mekan referans görseli ve yapay zeka aracılığıyla üretilen alternatif üretimleri (devamı)

İç Mekân Örneği-3	İç Mekân Örneği-4
	
Imagine an interior space part of studio apartmant with kitchen which divided by a wall. A modern interpretation of an Alfred Hitchcock-style. Concrete and brick wall. Full-length window with blinds divided vertically into thirds. Couch by the window. Including; bookcase, one wheelchair facing the window, abstract grey painting resembling a bomb explosion, telephoto lens, binoculars, pendant lamp. With shades of gray and brown, dim light. hiper realistic shot --no person --ar 5:3	Imagine an interior space part of studio apartmant with kitchen which divided by a wall that is a modern interpretation of an Alfred Hitchcock-style. Concrete and brick wall. Full-length window. Couch by the window. Including; bookcase, one wheelchair facing the window, abstract grey painting resembling a bomb explosion, telephoto lens, binoculars, pendant lamp. With shades of gray and brown, dim light. Hiper realistic shot --no person --ar 5:3 --v 6.0

Yukarıda alternatifleri görülen mekânlarda seçilen film sahnesinin tasarım özelliklerinden farklı olarak duvarlarda modern bir iç mekân oluşturmak amacıyla beton ve tuğla kaplamalar kullanılmıştır. Jeff karakterinin foto muhabir olduğu düşünülerek filmde bulunan patlama görselinden referansla bir patlamayı andıran soyut tablo oluşturulması istenmiştir. Yapay zekâ tarafından oluşturulan iç mekân, film mekânından farklı olarak zamansal ve mekânsal anlamda farklı bir boyuta taşınmıştır. Film mekânının atmosferi modern mimari tasarımla yeniden tasarlanmış ve yapay zekânın ürettiği alternatifler sunulmuştur. Yapay zekâyı girdi olarak verilen temel tasarım araçları ile farklı mekânlar üretilebileceği ve bu yöntemin mimari tasarım sürecinde bir yöntem olarak kullanılabileceği görülmüştür.

6.3 Psycho (Alfred Hitchcock, 1960) Dış Mekân Örnekleri

Psycho filminin geçtiği mekânlardan biri olan Bates evi, yapay zekâ programı aracılığıyla üretilen alternatif mekânların referans alındığı dış mekân olarak seçilmiştir. Bu binanın gotik üslubu, iki katlı olması, yüksek bir tepede ve çevresinin ıssız olması tasarım öğeleri olarak ve renk, doku, biçim, ışık, gölge, kadrage ve çerçeve benzeri tasarım araçları da mekân üretiminde parametre olarak kullanılmıştır (Tablo 6.3).

Tablo 6.3 Psycho filminin dış mekan referans görseli ve yapay zeka aracılığıyla üretilen alternatif üretimleri

Film Mekânı - Bates Evi (Yapı Ölçeği)	Psycho (Hitchcock, 1960)
	Midjourney programına girilen metin: İki katlı ve çatı katı olan Gotik tarzda ahşap bir ev. Tepede tek başına ve terk edilmiş durumda. Tepedeki eve giden taş basamaklı bir yol var. Etrafında çalılar var. Siyah ve beyaz tonlar (1. ve 2. örnek). Sinematik ve hiper gerçekçi çekim. 37:20 çerçeve oranı (1.85:1) İnsan yok.
Dış Mekân Örneği-1 (Midjourney)	Dış Mekân Örneği-2 (Midjourney)
	
A wooden house in Gothic style with two floors and an attic. It is alone and abandoned on the hill. There's a path with stone steps leading to the house on the hill. There are bushes around. Black and white tones. Cinematic. --ar 37:20 --no person	A wooden house in Gothic style with two floors and an attic. It is alone and abandoned on the hill. There's a path with stone steps leading to the house on the hill. There are bushes around. Black and white tones. Cinematic and hiper realistic shot. --ar 37:20 --no person
Dış Mekân Örneği-3 (Midjourney)	Dış Mekân Örneği-4 (Midjourney)
	
A wooden house in Gothic style with two floors and an attic. It is alone and abandoned on the hill. There's a path with stone steps leading to the house on the hill. There are bushes around. Cinematic and hiper realistic shot. --ar 37:20 --no person	A wooden house in Gothic style with two floors and an attic. It is alone and abandoned on the hill. There's a path with stone steps leading to the house on the hill. There are bushes around. Cinematic and hiper realistic shot. --ar 37:20 --no person

Yukarıda alternatifleri oluşturulan dış mekânlarda Bates evinden esinlenilerek tasarlanan evin Gotik üslupta olması istenmiştir. Çevresine göre yüksekte konumlanan evin çevresi filmdeki gibi sakın, sessiz ve ıssızdır. Evin ilk iki örneği siyah-beyaz diğer iki örnek ise renkli tercih edilmiştir. Terk edilmiş ev görünümü istenerek mekânın atmosferiyle uyumlu bir etkiyi yaratılmıştır. Filmle aynı çerçeve oranı olan 1.85:1 tercih edilmiştir. Yapay zekâ, filmdeki mekânın korku ve gerilim atmosferini yansıtan versiyonlarını oluşturmuştur. Yapay zekâ alternatif mekân üretme bağlamında başarılı sonuçlar vermiştir.

6.4 Psycho (Alfred Hitchcock, 1960) İç Mekân Örnekleri

Psycho filminin geçtiği mekânlardan biri olan Bates evinde anne karakterinin odası Midjourney adlı yapay zekâ programı aracılığıyla üretilen alternatif mekânların referans alındığı iç mekân olarak seçilmiştir. Bu odayı oluşturan mobilyalar, aydınlatmalar, tablolar, şömine, halı ve perde gibi tekstil ürünleri donatı öğeleri olarak ve renk, doku, biçim, ışık, gölge, kadraj ve çerçeve benzeri tasarım araçları da mekân üretiminde parametre olarak kullanılmıştır (Tablo 6.4).

Tablo 6.4 Psycho filminin iç mekan referans görseli ve yapay zeka aracılığıyla üretilen alternatif üretimleri

Film Mekânı - Anne Bates'in Odası (İç Mekân Ölçeği)	Psycho (Hitchcock, 1960)
	Midjourney programına girilen metin: Klasik tarzda tasarlanmış bir yatak odası. Beton duvar. Çift kişilik yatak, gardirop, yatağın önünde şömine, desenli perdeler, halılar. Kullanılmış mobilyalar. Duvarda soyut tablolar. Korku veren bir oda. Siyah ve beyaz renk. Yoğun dekore edilmiş oda. Sinematik ve hiper gerçekçi çekim. 37:20 çerçeve oranı (1.85), insan yok.
İç Mekân Örneği-1 (Midjourney)	İç Mekân Örneği-2 (Midjourney)
	
Imagine a bedroom designed in classical style. Concrete wall. Including double bed, wardrobe, fireplace, curtains, carpets. Used furniture. Abstract paintings on the wall. It is a scary room. Black and white color. Heavily decorated room. Cinematic and hiper realistic shot. --ar 37:20 --no person	Imagine a bedroom designed in classical style. Concrete wall. Including double bed, wardrobe, fireplace in front of the bed, patterned curtains, carpets. Used furniture. Abstract paintings on the wall. It is a scary room. Black and white color. Heavily decorated room. Cinematic and hiper realistic shot. --ar 37:20 -no person
İç Mekân Örneği-3 (Midjourney)	İç Mekân Örneği-4 (Midjourney)
	
Imagine a bedroom designed in classical style. Concrete wall. Including double bed, wardrobe, fireplace in front of the bed, patterned curtains, carpets. Used furniture. Abstract paintings on the wall. It is a scary room. Black and white color. Heavily decorated room. Cinematic and hiper realistic shot. --ar 37:20 --no person	Imagine a bedroom designed in classical style. Concrete wall. Including double bed, wardrobe, fireplace, curtains, carpets. Used furniture. Abstract paintings on the wall. It is a scary room. Black and white color. Heavily decorated room. Cinematic and hiper realistic shot. --ar 37:20 --no person

Yukarıda alternatifleri oluşturulan mekânlarda modern bir görünüm vermek için beton duvar kaplaması, soyut tablolar ve yalın mobilyalar kullanılmıştır. Renk olarak siyah-beyaz tercih edilmiştir. Filmin türü ve seçilen mekânın atmosferi düşünüldüğünde benzer etkiyi yaratmak için yapay zekâdan korku mekânı oluşturması istenmiştir. Ayrıca mekânın yaşanmış bir mekân olması istenerek mimari mekâna sinematik bir hava katılmıştır. Filmle aynı çerçeve oranı olan 1.85:1 tercih edilmiştir. Genel anlamda yapay zekânın girilen metinler sonucunda oluşturduğu alternatif mekânlar filmdeki mekânın korku ve gerilim atmosferini yansıtan modern versiyonlarını oluşturmuştur. Sonuç olarak yapay zekâ alternatif mekân üretme bağlamında başarılı sonuçlar vermiştir.

6.5 2001: A Space Odyssey (Stanley Kubrick, 1968) Dış Mekân Örnekleri

2001: A Space Odyssey filminin ‘İnsanlığın Şafağı’ bölümünün geçtiği mekân olan insanların ataları olan maymunların ve diğer hayvanların yaşadığı kırsal bölge Midjourney adlı yapay zekâ programı aracılığıyla üretilen alternatif mekânların referans alındığı dış mekân olarak seçilmiştir. Bu kırsal bölgenin ıssız, sessiz, dağlık ve kurak olması gibi özellikleri ve renk, doku, biçim, ışık, gölge, kadraj ve çerçeve benzeri tasarım araçları da mekan üretiminde parametre olarak kullanılmıştır (Tablo 6.5).

Tablo 6.5 2001: A Space Odyssey filminin dış mekan referans görseli ve yapay zeka aracılığıyla üretilen alternatif üretimleri

Film Mekânı – Kırsal Bölge (Kent Ölçeği)	2001: A Space Odyssey (Kubrick, 1968)
	Midjourney programına girilen metin: Stanley Kubrick'in 2001: A Space Odyssey filmindeki gibi bir dış mekân. Jüpiter'de eğimli bir arazide, cam pencereli, çok sayıda beyaz küresel kapsülden oluşan bir yerleşim. Kapsüllerin bir kapısı var. Uzakta siyah dikdörtgen prizma bir monolit görülüyor. Uzakta görülebilen kayalar. Yumuşak gün ışığı. Hiper gerçekçi çekim. Sinematik. İnsan yok. 11:5 çerçeve oranı (2.2)
Dış Mekân Örneği-1 (Midjourney)	Dış Mekân Örneği-2 (Midjourney)
	

Tablo 6.5 2001: A Space Odyssey filminin dış mekan referans görseli ve yapay zeka aracılığıyla üretilen alternatif üretimleri (devamı)

Imagine exterior space. A settlement of multiple white spherical capsules with glass window on a sloping terrain on Jupiter. Like Stanley Kubrick style. Soft daylight. Hiper realistic shot --no person --ar 11:5	Imagine exterior space. A settlement of multiple white spherical capsules with glass window on a sloping terrain on Jupiter. Like Stanley Kubrick style. Soft and bright daylight. Hiper realistik shot --no person --ar 11:5
Dış Mekân Örneği-3 (Midjourney)	Dış Mekân Örneği-4 (Midjourney)
	
Imagine exterior space like Stanley Kubrick's movie 2001: A Space Odyssey style. A settlement of multiple white spherical capsules with glass window on a sloping terrain on Jupiter. Capsules has a door. Visible in the distance is a black rectangular prism monolith. Rocks visible in the distance. Soft daylight. Hiper realistic shot. Cinematic. --no person --ar 11:5	Imagine exterior space like Stanley Kubrick's movie 2001: A Space Odyssey style. A settlement of multiple white spherical capsules with glass window on a sloping terrain on Jupiter. Capsules has a door. Visible in the distance is a black rectangular prism monolith. Rocks visible in the distance. Soft daylight. Hiper realistic shot. Cinematic. --no person --ar 11:5

Yukarıda yapay zekâ tarafından alternatifleri oluşturulan dış mekân görselleri filmin ilk bölümü olan ‘İnsanlığın Şafağı’nda, milyonlarca yıl öncesinde geçen kırsal bölgeden referansla üretilmiştir. Dağlık, kurak ve ıssız olan bu bölge Dünya’da bulunurken yapay zekâ tarafından üretilen yukarıdaki görseller filmin son bölümünün geçtiği Jüpiter evreninde geçmektedir. Filmde bulunan birçok uzay aracından biri olan EvaPOD’lar bu evrende yaşanan konutlar olarak düşünülmüştür. Ayrıca filmin kritik zamanlarında ortaya çıkan gizemli, siyah monolit de filme referans olarak kullanılmıştır. Birden fazla kapsülü andıran konut birimlerinin kullanılması ile bir kent dokusu oluşturulmuştur. Çevrenin genel anlamda ıssız olması ise filmin teması olan uzayın sonsuzluğu ve ıssızlığı ile bağlantılı olarak benzer duygular hissettirilmek istenmiştir. Elde edilen görsellere bakıldığında yapay zekânın girilen metinler sonucunda oluşturduğu kent ölçeğindeki mekânlar film mekânından alternatif mimari mekânlar üretmesi bağlamında başarılı bulunmuştur.

6.6 2001: A Space Odyssey (Stanley Kubrick, 1968) İç Mekân Örnekleri

2001: A Space Odyssey filminin geçtiği bir diğer mekân olan Space Station V’te bulunan lobi mekânı Midjourney adlı yapay zekâ programı aracılığıyla üretilen alternatif mekânların referans alındığı iç mekân olarak seçilmiştir. Lobiyi oluşturan mobilyalar donatı ögesi olarak ve renk, doku, biçim, ışık, gölge, kadraj ve çerçeve

benzeri tasarım araçları da mekan üretiminde parametre olarak kullanılmıştır (Tablo 6.6).

Tablo 6.6 2001: A Space Odyssey filminin iç mekan referans görseli ve yapay zeka aracılığıyla üretilen alternatif üretimleri

Film Mekânı – Lobi (İç Mekân Ölçeği)	2001: A Space Odyssey (Kubrick, 1968)
	Midjourney programına girilen metin: Küre şeklinde modern minimalist iç mekân. Beton duvarlar. Dairesel (3. örnek) pencereden Jüpiter benzeri (4. örnek) kırsal kayalıkların manzarası. Mavi, kırmızı, yeşil ve sarı (1. örnek) renklerde modern eğrisel mobilyalar. Sinematik hiper gerçekçi çekim. 11:5 çerçeve oranı (2.2). İnsan yok
İç Mekân Örneği-1 (Midjourney)	İç Mekân Örneği-2 (Midjourney)
	
İç Mekân Örneği-3 (Midjourney)	İç Mekân Örneği-4 (Midjourney)
	
Modern minimalist interior in the shape of a sphere. Concrete walls. A view of rural cliffs from the window. Modern curvilinear furniture in blue red green colors. Cinematic hiper realistic shot. --ar 11:5 --no person	Modern minimalist interior in the shape of a sphere. Concrete walls. A view of rural cliffs like Jupiter from the window. Modern curvilinear furniture in blue red green colors. Cinematic hiper realistic shot. --ar 11:5 --no person

Yukarıda yapay zekâ tarafından alternatifleri oluşturulan iç mekân görselleri filmin uzay temasından referansla üretilmiştir. Uzay aracının lobi bölümünün soğuk atmosferini yansıtan salon görselleri oluşturulmuştur. Duvarlarda beton malzeme kullanılmıştır. Lobideki kırmızı, eğrisel formdaki, fütüristik oturma elemanlarından hareketle salonun modern mobilyaları oluşturulmuştur. Ayrıca filmde çoğunlukla kullanılan eğrisel formlar iç mekânın pencere açıklıklarında aydınlatma elemanlarında, dekorasyon ürünlerinde de kullanıldığı görülmektedir. Mobilya

renkleri karakterlerin uzay kostümlerinden kırmızı, mavi ve sarının kombinasyonları şeklinde oluşturulmuştur. Ayrıca penceredeki manzaranın ıssız, kayalıklarla dolu ve Jüpiter'i andıran bir görünümü vardır. Dış mekândaki bu ıssızlık filmdeki uzay boşluğunun ıssızlığını ve sonsuzluğunu andırdığından benzer duygular hissettirilmek istenmiştir. Sonuç olarak yapay zekânın girilen metinler sonucunda oluşturduğu mekânlar film mekânının mimari anlamda alternatiflerini oluşturması bağlamında başarılı bulunmuştur.

6.7 The Shining (Stanley Kubrick, 1980) Dış Mekân Örnekleri

The Shining filminin çoğunlukla geçtiği mekân olan Overlook Otel yapay zekâ programı aracılığıyla üretilen alternatif mekânların referans alındığı dış mekân olarak seçilmiştir. Tek kütleli bu otelin Kızılderili çadırını andıran formu, kısmen karla kaplı bir dağ yamacında konumlanması, çevresindeki ağaçlar ve ön kısmında bulunan labirent tasarımı dikkate alınan öğeler ve renk, doku, biçim, ışık, gölge, kadraj ve çerçeve benzeri tasarım araçları da mekân üretiminde parametre olarak kullanılmıştır (Tablo 6.7).

Tablo 6.7 The Shining filminin dış mekan referans görseli ve yapay zeka aracılığıyla üretilen alternatif üretimleri

Film Mekânı – Overlook Otel (Yapı Ölçeği)	2001: A Space Odyssey (Kubrick, 1968)
	Midjourney programına girilen metin: Bir dağ yamacında yer alan, sivri çatılı, kahverengi tonlarında monoblok bir otel. Stanley Kubrick'in Overlook Otel'i'ni anımsatan otel, tam ortada ve simetrik. Otel yerli kabilelerin çadırlarını andırıyor (2. örnek). Arkadaki dağın tepesinde kar ve bazı yerlerde ağaçlar. Otelin önü düz ve önünde labirenti andıran çalılar. Kuş bakışı görünüm. Sinematik, hiper gerçekçi ve cepheden çekim. 28:15 çerçeve oranı (1.85:1). İnsan yok.
Dış Mekân Örneği-1 (Midjourney)	Dış Mekân Örneği-2 (Midjourney)
	
Imagine a hotel in brown tones with pointed roofs, located on a mountain slope. There is snow on the top of the mountain behind and trees in some places. Cinematic hiper realistic shot. --ar 28:15 --no person	Imagine a hotel in brown tones with pointed roofs, located on a mountain slope. The hotel resembles the tent of indigenous tribes. There is snow on the top of the mountain behind and trees in some places. Cinematic hiper realistic shot. --ar 28:15 --no person

Tablo 6.7 The Shining filminin dış mekan referans görseli ve yapay zeka aracılığıyla üretilen alternatif üretimleri (devamı)

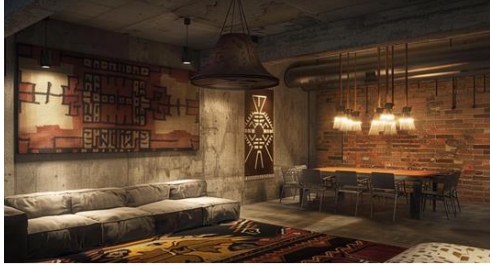
Dış Mekân Örneği-3 (Midjourney)	Dış Mekân Örneği-4 (Midjourney)
	
A monoblock hotel in brown tones with pointed roofs, located on a mountain slope. Reminiscent of Stanley Kubrick's Overlook Hotel, the hotel is right in the middle and symmetrical. There is snow on the top of the mountain behind and trees in some places. The front of the hotel is flat and there are bushes resembling a maze in front. Bird's eye view. Cinematic, hiper realistic and frontal shot. --ar 28:15 --no person	A monoblock hotel in brown tones with pointed roofs, located on a mountain slope. Reminiscent of Stanley Kubrick's Overlook Hotel, the hotel is right in the middle and symmetrical. There is snow on the top of the mountain behind and trees in some places. The front of the hotel is flat and there are bushes resembling a maze in front. Bird's eye view. Cinematic, hiper realistic and frontal shot. --ar 28:15 --no person

Yukarıda yapay zekâ tarafından alternatifleri oluşturulan dış mekân görselleri filmin alt metnini oluşturan Kızılderili kültüründen referansla üretilmiştir. Overlook Otel'i'nden referansla soğuk ve kasvetli atmosferini yansıtan görseller oluşturulmuştur. Otelin çatısının Kızılderili çadırlarını andıracak şekilde sivri olması istenmiştir. Filmle aynı çerçeve oranı olan 1.85:1 kullanılmıştır. Otelin önünde labirent ögesi filme referans vermek amacıyla kullanılmıştır. Otelin dağ yamacında ulaşılamaz bir konumda bulunması tekinsizlik ve huzursuzluk hissi vermektedir. Yapay zekâ tarafından üretilen alternatif mekânlar ile filmin atmosferine uygun görseller oluşturulmak istenmiştir. Görseller bu bağlamda düşünüldüğünde yapay zekâ sinematografik mekân oluşturma açısından başarılı görülmüştür.

6.8 The Shining (Stanley Kubrick, 1980) İç Mekân Örnekleri

The Shining filminin geçtiği mekânlardan biri olan Overlook Otel'in salonu Midjourney adlı yapay zekâ programı aracılığıyla üretilen alternatif mekânların referans alındığı iç mekân olarak seçilmiştir. Bu odayı oluşturan mobilyalar, Kızılderili başlığını andıran aydınlatmalar, duvar desenleri, motifli halı ve otelin dışında bulunan labirent dokusu donatı öğeleri olarak ve renk, doku, biçim, ışık, gölge, kadraj ve çerçeve benzeri tasarım araçları da mekân üretiminde parametre olarak kullanılmıştır (Tablo 6.8).

Tablo 6.8 The Shining filminin iç mekan referans görseli ve yapay zeka aracılığıyla üretilen alternatif üretimleri

Film Mekân –Salon (İç Mekân Ölçeği)	The Shining (Kubrick, 1980)
	Midjourney programına girilen metin: İç mekân. Stanley Kubrick tarzı bir iç mekânın modern bir yorumu. Koltuk takımı, yemek masası, duvarda apaçi motifli halı, tavanda Kızılderili başlığına benzeyen sarkıt aydınlatma, labirent desenli soyut tablodan oluşan bir oturma odası. Beton ve tuğla duvar. Gri ve kahverengi tonlarında, loş ışık. Hiper gerçekçi çekim. İnsan yok. 28:15 çerçeve oranı. (1.85:1)
İç Mekân Örneği-1 (Midjourney)	İç Mekân Örneği-2 (Midjourney)
	
Imagine an interior space. A living room with sofa set, dining table, apache motif carpet on the wall, lighting on the ceiling that looks like an Indian headdress. A modern interpretation of an Stanley Kubrick interior space style. Concrete and brick wall. With shades of gray and brown, dim light. Hiper realistic shot --no person --ar 28:15	Imagine an interior space. A modern interpretation of an Stanley Kubrick interior space style. A living room with sofa set, dining table, apache motif carpet on the wall, pendant lighting on the ceiling that looks like an Indian headdress, abstract painting with labyrinth pattern. Concrete and brick wall. With shades of gray and brown, dim light. Hiper realistic shot --no person --ar 28:15
İç Mekân Örneği-3 (Midjourney)	İç Mekân Örneği-4 (Midjourney)
	
Imagine an interior space. A modern interpretation of an Stanley Kubrick interior space style. A living room with sofa set, dining table, apache motif carpet on the wall, pendant lighting on the ceiling that looks like an Indian headdress, abstract painting with labyrinth pattern. Concrete and brick wall. With shades of gray and brown, dim light. Hiper realistic shot --no person --ar 28:15	Imagine an interior space. A modern interpretation of an Stanley Kubrick interior space style. A living room with sofa set, dining table, apache motif carpet on the wall, pendant lighting on the ceiling that looks like an Indian headdress, abstract painting with labyrinth pattern. Concrete and brick wall. With shades of gray and brown, dim light. Hiper realistic shot --no person --ar 28:15

Yukarıda yapay zekâ tarafından alternatifleri oluşturulan iç mekân görselleri filmin alt metnini oluşturan Kızılderili katliamı ve Kızılderili kültüründen referansla üretilmiştir. Overlook Oteli'nin salon bölümünün soğuk ve gerilimli atmosferini yansıtan salon görselleri oluşturulmuştur. Duvarlarda beton ve tuğla kaplama kullanılmıştır. Duvardaki dekorasyon ürünlerinde, yerdeki halıda, tavandaki aydınlatmada Kızılderili motifleri, duvarda labirent dokusunun soyut versiyonuna sahip tablolar kullanılmıştır.

Otel salonunun devasa boyutuna karşılık alternatif üretilen mekânlarda daha alçak tavan ve insan ölçeğinde bir mekân boyutu dikkat çekmektedir. Mekânda hiç pencere olmaması filmle bağlantılı olarak kapalı mekânın oluşturduğu ve Jack karakterinin sahip olduğu cinnet hallerini yansıtmaya bağlamında önemli görülmektedir. Genel anlamda iç mekân tasarımı içerdiği donatılarla birlikte modern bir görünüme sahiptir. Yapay zekâ tarafından üretilen alternatif mekânlar biçimsel olarak farklı olsa da mekânın atmosferi ve ruhu film ile benzer etkiler yaratmaktadır. Bu bağlamda yapay zekâ sinematografik mekân oluşturma açısından başarılı görülmüştür.

6.9 The Grand Budapest Hotel (Wes Anderson, 2014) Dış Mekân Örnekleri

The Grand Budapest Hotel filminin geçtiği mekân olan otel binası Midjourney adlı yapay zekâ programı aracılığıyla üretilen alternatif mekânların referans alındığı dış mekân olarak seçilmiştir. Otel binasının görkemli yapısı, tek kütleli ve simetrik olması, yapının bulunduğu ağaçlarla çevrili, dağlık ve ıssız gibi çevresel özellikleri ve renk, doku, biçim, ışık, gölge, kadraj, çerçeve benzeri tasarım araçları da mekân üretiminde parametre olarak kullanılmıştır (Tablo 6.9).

Tablo 6.9 The Grand Budapest Hotel filminin dış mekan referans görseli ve yapay zeka aracılığıyla üretilen alternatif üretimleri

Film Mekânı – Otel (Yapı Ölçeği)	The Grand Budapest Hotel (Anderson, 2014)
	Midjourney programına girilen metin: Ağaçlarla dolu bir dağın tepesinde gri tuğla tonlarında görkemli bir otel binası. Ağaçlar pembe tonlarına sahip (1. örnekte). Bina simetrik ve monoblok. Otel terk edilmiş bir görünümde. Arka planda dağ silüetleri görülüyor. Wes Anderson pastel renk tarzının tonları. Sinematik hiper gerçekçi çekim. 4:3 çerçeve oranı (1.37)
Dış Mekân Örneği-1 (Midjourney)	Dış Mekân Örneği-2 (Midjourney)
	

Tablo 6.9 The Grand Budapest Hotel filminin dış mekan referans görseli ve yapay zeka aracılığıyla üretilen alternatif üretimleri (devamı)

A majestic hotel building in shades of gray brick perched on the top of a tree-filled mountain. These trees has shades of pink. The building is symmetrical and monoblock. The hotel has an abandoned look. Mountain silhouettes visible in the background. In pastel colors shades of Wes Anderson style. Cinematic hiper realistic shot. --ar 4:3	A majestic hotel building in shades of pink perched on the top of a tree-filled mountain. The building is symmetrical and monoblock. Mountain silhouettes visible in the background. In pastel colors shades of Wes Anderson style. Cinematic hiper realistic shot. --ar 4:3
Dış Mekân Örneği-3 (Midjourney)	Dış Mekân Örneği-4 (Midjourney)
	
A majestic hotel building in shades of pink perched on the top of a tree-filled mountain. The building is symmetrical and monoblock. The hotel has an abandoned look. Mountain silhouettes visible in the background. In pastel colors shades of Wes Anderson style. Cinematic hiper realistic shot. --ar 4:3	A majestic hotel building in shades of pink perched on the top of a tree-filled mountain. The building is symmetrical and monoblock. Mountain silhouettes visible in the background. In pastel colors shades of Wes Anderson style. Cinematic hiper realistic shot. --ar 4:3

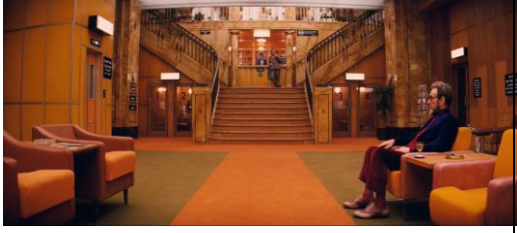
Yukarıda yapay zekâ tarafından alternatifleri oluşturulan dış mekân görselleri filmde bir karakter kadar yer edinen otel binasından referansla üretilmiştir. Filmin geçtiği mekân kurgusal bir Avrupa ülkesinin yine kurgusal bir şehrinde geçtiğinden çevresel veriler dağlık ve ormanlık olması ile yer belirsiz bırakılmıştır. Yapı tek kütleden oluşup simetriktir. İlk örnekte terk edilmiş bir otel görünümü istenmiştir. Çevresindeki ağaçlar pembe tonlarında iken bina gri tonlarında olup soğuk ve kasvetli bir görünüme sahiptir. Diğer örneklerde ise çevre gri tonlarında soğuk ve kapalı bir atmosfere sahipken otel yönetmenin çoğunlukla kullandığı pembe tonlarındadır. Filmde kullanılan 1.33 çerçeve oranı tercih edilmiştir. Elde edilen alternatif görsellere bakıldığında yapay zekânın girilen metinler sonucunda oluşturduğu mekânlar, film mekânının mimari anlamda alternatiflerini oluşturması bağlamında başarılı bulunmuştur.

6.10 The Grand Budapest Hotel (Wes Anderson, 2014) İç Mekân Örnekleri

The Grand Budapest Hotel filminin geçtiği mekân olan otelin lobisi Midjourney adlı yapay zekâ programı aracılığıyla üretilen alternatif mekânların referans alındığı iç mekân olarak seçilmiştir. Lobide bulunan mobilyalar, aydınlatmalar, iki kola ayrılan merdiven donatı öğeleri olarak ve renk, doku, biçim, ışık, gölge, kadraj, çerçeve

benzeri tasarım araçları da iç mekân üretiminde parametre olarak kullanılmıştır (Tablo 6.10).

Tablo 6.10 The Grand Budapest Hotel filminin iç mekân referans görseli ve yapay zekâ aracılığıyla üretilen alternatif üretimleri

Film Mekânı – Lobi (İç Mekân Ölçeği)	The Grand Budapest Hotel (Anderson, 2014)
	Midjourney programına girilen metin: Bir otel lobisi. Muhteşem bir betonarme iç mekân. Ortada hem sağa hem de sola uzanan merdivenler. Wes Anderson tarzında pastel kahverengi ve turuncu tonlarında mobilya ve dekor. Sinematik, hiper gerçekçi çekim. 71:30 çerçeve oranı (2.35:1) insan yok
İç Mekân Örneği-1 (Midjourney)	İç Mekân Örneği-2 (Midjourney)
	
Imagine the interior of a hotel lobby. A magnificent reinforced concrete interior. Staircase extending to both right and left in the middle. Lobby information unit, furniture and decor in pastel brown and orange tones of Wes Anderson style. Cinematic hiper realistic shot. --ar 71:30 --no person	Imagine the interior of a hotel lobby. A magnificent reinforced concrete interior. Staircase extending to both right and left in the middle. Furniture and decor in pastel brown and orange tones of Wes Anderson style. Cinematic hiper realistic shot. --ar 71:30 --no person
İç Mekân Örneği-3 (Midjourney)	İç Mekân Örneği-4 (Midjourney)
	
Imagine the interior of a hotel lobby. A magnificent reinforced concrete interior. Staircase extending to both right and left in the middle. Furniture and decor in pastel brown and orange tones of Wes Anderson style. Cinematic hiper realistic shot. --ar 71:30 --no person	Imagine the interior of a hotel lobby. A magnificent reinforced concrete interior. Staircase extending to both right and left in the middle. Lobby information unit, furniture and decor in pastel brown and orange tones of Wes Anderson style. Cinematic hiper realistic shot. --ar 71:30 --no person

Yukarıda yapay zekâ tarafından alternatifleri oluşturulan iç mekân görselleri otel binasının lobi bölümünden referansla üretilmiştir. İki yöne uzanan merdiven ortada konumlandırılarak lobinin simetrik yapısı korunmuştur. Duvarlarda ve merdivende beton malzeme tercih edilirken iç mekânda turuncu ve kahverengi tonlarında mobilyalar kullanılmıştır. Bu şekilde mekânda hem soğuk hem de sıcak etki yaratılmak istenmiştir. Genel anlamda modern ve brütalist bir iç mekân oluşturulmuştur. Filmde

kullanılan 2.35:1 çerçeve oranı tercih edilmiştir. Elde edilen alternatif iç mekân görsellerine bakıldığında yapay zekânın girilen metinler sonucunda oluşturduğu mekânlar, film mekânının mimari anlamda alternatiflerini oluşturması bağlamında başarılı bulunmuştur.

6.11 The French Dispatch (Wes Anderson, 2021) Dış Mekân Örnekleri

The French Dispatch filminin geçtiği mekân olan dergi binası Midjourney adlı yapay zekâ programı aracılığıyla üretilen alternatif mekânların referans alındığı dış mekân olarak seçilmiştir. Dergi binasının tek kütleli ve simetrik olması, bina yüksekliği, mimari tarzı, yapının bulunduğu kentin mimari kimliği gibi tasarımı belirleyen unsurlar ve renk, doku, biçim, ışık, gölge, kadraj, çerçeve benzeri tasarım araçları da iç mekân üretiminde parametre olarak kullanılmıştır (Tablo 6.11).

Tablo 6.11 The French Dispatch filminin dış mekân referans görseli ve yapay zekâ aracılığıyla üretilen alternatif üretimleri

Film Mekânı – Otel (Kent Ölçeği)	The Grand Budapest Hotel (Anderson, 2014)
	Midjourney programına girilen metin: Eski Paris şehrini andıran dış mekân. Merkezde dergi binası. Araba ve insan silüetleri. Gri ve mavi tonları. Wes Anderson'ın pastel renk tonları. Hiper gerçekçi çekim. 4:3 çerçeve oranı (1.37). (Bina üzerinde 'The French Dispatch' yazısı istenmiş fakat yapay zeka 3. ve 4. örnekte bundan farklı olarak çeşitli yazılar eklemiştir.)
Dış Mekân Örneği-1 (Midjourney)	Dış Mekân Örneği-2 (Midjourney)
	
Imagine exterior space of the old Paris city. Magazine building at the center. Shades of gray and blue. In pastel colors shades of Wes Anderson. Hiper realistic shot. --no person --ar 4:3	Imagine exterior space of the old Paris city. Magazine building at the center. Including car and human silhouettes. Shades of gray and blue. In pastel colors shades of Wes Anderson. Hiper realistic shot. --ar 4:3

Tablo 6.11 The French Dispatch filminin dış mekân referans görseli ve yapay zekâ aracılığıyla üretilen alternatif üretimleri (devamı)

Dış Mekân Örneği-3 (Midjourney)	Dış Mekân Örneği-4 (Midjourney)
Imagine exterior space of the old Paris city. Magazine building at the center. Make sure the building in focus is labeled 'The French Dispatch'. Including car and human silhouettes. Shades of gray and blue. In pastel colors shades of Wes Anderson. Hiper realistic shot. --ar 4:3	Imagine exterior space of the old Paris city. Magazine building at the center. Make sure the building in focus is labeled 'The French Dispatch'. Including car and human silhouettes. Shades of gray and blue. In pastel colors shades of Wes Anderson. Hiper realistic shot. --ar 4:3

Yukarıda yapay zekâ tarafından alternatifleri oluşturulan dış mekân görselleri filmin geçtiği mekânlardan biri olan dergi binasından referansla üretilmiştir. Kent ölçeğinde tasarlanan bu görsellerde filmin geçtiği Fransa'nın kurgusal şehrinin sahip olduğu Paris'in mimari dokusundan esinlenilerek üretilmiştir. Ayrıca araba ve insan silüetleri kullanılarak gündelik kent hayatının akışı yansıtılmıştır. Görsellerde yönetmenin çoğunlukla kullandığı pastel tonlarından mavi ve gri kullanılmıştır. Dergi binası simetriktir ve çerçevede tam ortada konumlandırılarak odağı kendinde toplamıştır. Filmde kullanılan 1.37:1 çerçeve oranına yakın olan 4:3 tercih edilmiştir. Sonuç olarak elde edilen alternatif dış mekân görselleri, yapay zekâyâ girilen metinler sonucunda oluşturduğu kent görselleri, film mekânının mimari anlamda alternatiflerini oluşturması bağlamında başarılı bulunmuştur.

6.12 The French Dispatch (Wes Anderson, 2021) İç Mekân Örnekleri

The French Dispatch filminin geçtiği mekân olan dergi editörü Arthur Howitzer Jr. 'ın çalışma odası Midjourney adlı yapay zekâ programı aracılığıyla üretilen alternatif mekânların referans alındığı iç mekân olarak seçilmiştir. Çalışma odasında bulunan mobilyalar, duvarda bulunan çerçeveler, kemerli pencere gibi mekân tasarımını belirleyen unsurlar ve renk, doku, biçim, ışık, gölge, kadraj, çerçeve benzeri tasarım araçları da iç mekân üretiminde parametre olarak kullanılmıştır (Tablo 6.12).

Tablo 6.12 The French Dispatch filminin iç mekân referans görseli ve yapay zekâ aracılığıyla üretilen alternatif üretimleri

Film Mekanı – Çalışma Odası (İç Mekan Ölçeği)	The French Dispatch (Anderson, 2021)
	Midjourney programına girilen metin: Eski bir dergi ofisi odasının iç mekânı. Modern mimari tarzda. Beton duvar. Ortada bir masa ve sandalye, sandalyeler, arkasında kemerli bir pencere, duvarda çerçeveler ve bir kitaplık. Sarı, kırmızı, kahverengi ve beyaz tonlarında. Wes Anderson'ın pastel renk tonları. Hiper gerçekçi çekim. 4:3 çerçeve oranı
İç Mekan Örneği-1 (Midjourney)	İç Mekan Örneği-2 (Midjourney)
	
Imagine interior space of an old magazine office room. Including a table and chair in the center, chairs, an arched window behind it, frames on the wall and a bookcase. Shades of yellow, red, brown and white. In pastel colors shades of Wes Anderson. Hiper realistic shot. --ar 4:3	Imagine interior space of an old magazine office room. Modern architecture style. Concrete wall. Including a table and chair in the center, chairs, an arched window behind it, frames on the wall and a bookcase. Shades of yellow, red, brown and white. In pastel colors shades of Wes Anderson. Hiper realistic shot. --ar 4:3
İç Mekan Örneği-3 (Midjourney)	İç Mekan Örneği-4 (Midjourney)
	
Imagine interior space of an old magazine office room. Modern architecture style. Concrete wall. Including a table and chair in the center, chairs, an arched window behind it, frames on the wall and a bookcase. Shades of yellow, red, brown and white. In pastel colors shades of Wes Anderson. Hiper realistic shot. --ar 4:3	Imagine interior space of an old magazine office room. Modern architecture style. Concrete wall. Including a table and chair in the center, chairs, an arched window behind it, frames on the wall and a bookcase. Shades of yellow, red, brown and white. In pastel colors shades of Wes Anderson. Hiper realistic shot. --ar 4:3

Yukarıda yapay zekâ tarafından alternatifleri oluşturulan iç mekân görselleri dergi editörü Arthur Howitzer Jr. 'ın çalışma odasından referansla üretilmiştir. Odaya modern bir görünüm vermek için duvarlarda beton malzeme tercih edilmiştir. İç mekânda renk olarak pastel tonlarında sarı, kırmızı, kahverengi ve beyaz kullanılmıştır. Mekân atmosferinde hem soğuk hem de sıcak etki yaratılmak istenmiştir. Filmde kullanılan 1.37:1 çerçeve oranına yakın olan 4:3 tercih edilmiştir. Sonuç olarak yapay zekâ aracılığıyla elde edilen alternatif iç mekân görselleri, film mekânının mimari anlamda alternatiflerini oluşturması bağlamında başarılı bulunmuştur.



7. SONUÇ VE ÖNERİLER

Sinema ve mimarlık disiplinlerinin karşılıklı etkileşimini, kullandıkları ortak temel tasarım araçlarını, üretim aşamalarını, en temelde ürettikleri mekân kavramını, mekânın sinemada üretim biçimini ve kullanım ölçeğini detaylı olarak örnekler üzerinden irdeleyen çalışmada belirlenen üç yönetmen ve bunlara ait ikişer filmin konu ve mekân bağlamında analizleri yapılmıştır.

Çalışmada auteur olarak nitelendirilen karakteristik sinematografilere sahip yönetmenler, sinema sektöründe önemli bir paya sahip olan Amerikan sinemasından seçilmiştir. Yönetmenler seçilirken komedi, dram, korku, gizem, bilim kurgu, macera ve gerilim türlerinde; mekânsal olarak ise tek mekânda geçen veya birden fazla mekânda geçen filmler seçilmiştir. Çünkü sinemada farklı film türlerinde, farklı mekânsal özelliklerde olay örgüsüne bağlı olarak mekânın hikâye anlatısına olan katkısı ve önemi gösterilmek istenmiştir.

Yönetmenlerin sinematografilerinin ve analizi yapılan filmlerin mekânsal özelliklerinin karşılaştırılması

Alfred Hitchcock'un tek mekânda geçen, gerilim-gizem türündeki, 1954 yapımlı ve renkli filmi Rear Window ile birden fazla mekânda geçen, korku-gerilim türündeki, 1960 yapımlı ve siyah-beyaz filmi Psycho sinematografik mekânın analiz edilebildiği filmlere uygun olarak belirlenmiştir. Rear Window filminde dış mekân avlu ve etrafındaki apartman dairelerinden oluşurken iç mekân sadece başkarakter Jeff'in dairesinde geçmektedir. Pencereden diğer daireleri gözetleyen Jeff karakteri için bütün pencereler adeta film karesi gibidir. Her dairede ayrı bir hikâye anlatılmaktadır. Yönetmen avlu kurgusunu Jeff'in daireleri gözetleyebileceği şekilde planlarken ve Jeff'in dairesi olan iç mekânı karakterin kişisel özelliklerinin ve yaşayışının anlaşılabilmesi şeklinde kurgulamıştır. Sonuç olarak Rear Window filminde sınırlı bir mekânda sınırlı hareket ve kamera açılarıyla hikâyenin anlatısının desteklendiği görülmüştür. Psycho filmi ise birden fazla mekânda geçerken ağırlıklı olarak Bates Motel'de ve Bates evinde geçmektedir. Başkarakterlerden Norman'ın yaşadığı ve çeşitli trajik olayların yaşandığı bu iki yapı, hem mimari anlamda hem de karakterin çift kişilikli hastalıklı ruhunu yansıtmaları bağlamında anlam olarak da birbirleriyle zıt

kurgulanmıştır. Genel anlamda Hitchcock'un filmlerinde hikâye anlatısına katkısı olması için mimari kurguya ve mekân tasarımına verdiği önem anlaşılmaktadır.

Stanley Kubrick'in mekân olarak genel anlamda uzayda ve uzay araçlarında geçen, bilim kurgu-macera türündeki, 1968 yapımlı ve renkli filmi 2001: A Space Odyssey filmi ile çoğunlukla tek bir mekânda geçen, korku-gizem türündeki, 1980 yapımlı ve renkli filmi The Shining sinematografik mekânın analiz edilebildiği filmlere uygun olarak belirlenmiştir. 2001: A Space Odyssey filminde dış mekân filmin ilk bölümünün geçtiği milyonlarca yıl öncesinde geçen Dünya, genel olarak uzay boşluğu ve son bölümün geçtiği Jüpiter gezegenidir. Bu mekânlar filmin konusuna paralel olarak uzay temasını yansıtacak şekilde kurgulanmıştır. İç mekânlar ise genellikle özel olarak tasarlanmış uzay araçlarında geçmektedir. İç mekân tasarımları gelecekte geçen filmin temasına uygun olarak fütüristiktir. Ayrıca mekân tasarımı ergonomik ve filmin inandırıcılığını arttırmak adına gerçekçi kurgulanmıştır. Bir diğer iç mekân ise filmin son bölümünün geçtiği Jüpiter'deki Bowman karakterinin kaldığı odadır. Bu oda ise filmdeki diğer mekânlardan farklı olarak klasik tarzda tasarlanmıştır. The Shining filmi ise çoğunlukla Overlook Hotel'de geçerken bu yapı hem kültürel hem de iç mekân tasarımları bağlamında filmin alt metnini oluşturan Kızılgeril katliamından Kızılgeril kültüründen izler taşımaktadır. Aynı zamanda iç mekân kurgusu başkarakter Jack'in ruhsal bunalımlarını yansıtır niteliktedir. Sonuç olarak Kubrick filmlerinde mimari kurgunun ve mekân tasarımının hikâyeye olan katkısı göz önünde bulundurulduğunda büyük önem taşıdıkları görülmektedir.

Wes Anderson'ın ağırlıklı olarak otelde geçen, komedi ve dram türündeki, 2014 yapımlı ve hem renkli hem siyah-beyaz çekilen The Grand Budapest Hotel ile genel olarak dergi binasında ve filmin içinde hikâye olarak anlatılan çeşitli mekânlarda geçen, 2021 yapımlı, hem renkli hem siyah-beyaz çekilen ve bazı bölümleri animasyonlardan oluşan The French Dispatch filmi sinematografik mekânın analiz edilebildiği filmlere uygun olarak belirlenmiştir. The Grand Budapest Hotel filmindeki otelin mimarisi, filmin geçtiği üç farklı zamansal dönemi yansıtan farklı üsluplara sahiptir. Ayrıca otelin 1932 yılındaki ihtişamlı hali otelin konsiyerji M. Gustave'ın renkli kişiliğini yansıtır niteliktedir. İç mekânlar yine dönemsel farklılıkları yansıtmaktadır. The French Dispatch filminin geçtiği kurgusal şehir ise parisvari bir

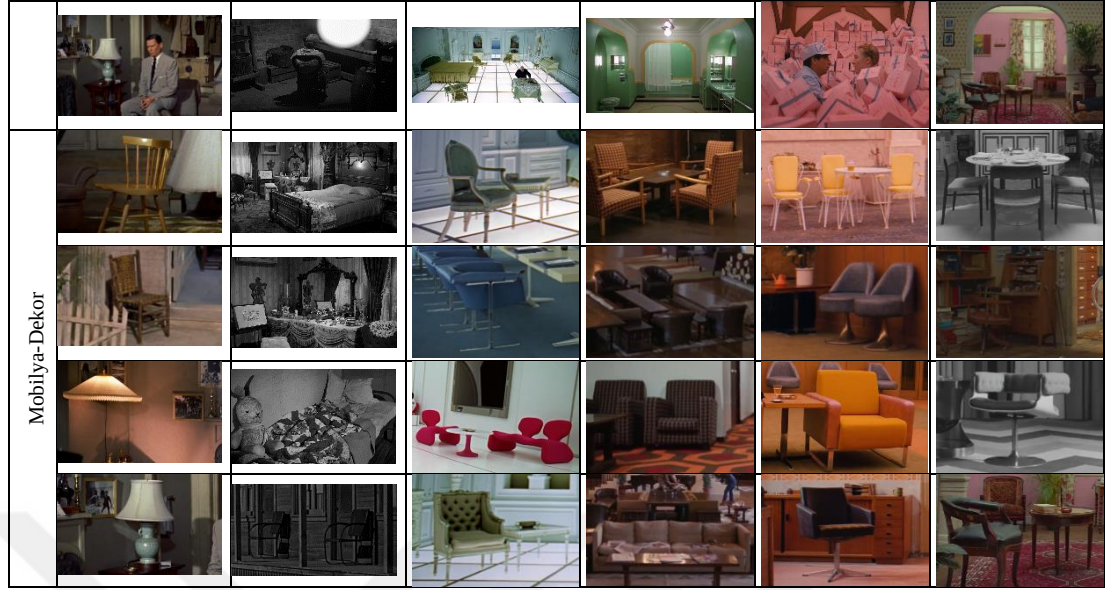
görünümüne sahiptir. Dergi binasında çalışanların ofislerinin mekânsal tasarımı ise karakterlerin kişiliklerini yansıtır niteliktedir. Mekânların tasarımlarındaki detaylara bakıldığında Wes Anderson'ın filmlerindeki mimari unsurlar filmin genel atmosferi ve hikâyenin anlatısını büyük oranda desteklemektedir.

Aşağıdaki tabloda çalışmada analizleri yapılan Rear Window (1954), Psycho (1960), 2001: A Space Odyssey (1968), The Shining (1980), The Grand Budapest Hotel (2014) ve The French Dispatch (2021) filmlerinin dış mekân, iç mekân ve mobilya-dekor başlıklarına uygun görselleri seçilmiştir. Bu şekilde yönetmenlerin sinematografileri; renk, ışık, gölge, doku, biçim, zaman ve mekân bağlamında karşılaştırılabilmektedir (Tablo 7.1).

Tablo 7.1 Çalışmada analizi yapılan filmlerin dış mekan, iç mekan ve mobilya-dekor başlıklarına uygun sahne görselleri

	Alfred Hitchcock		Stanley Kubrick		Wes Anderson	
	Rear Window (Hitchcock, 1954)	Psycho (Hitchcock, 1960)	2001: A Space Odyssey (Kubrick, 1968)	The Shining (Kubrick, 1980)	The Grand Budapest Hotel (Anderson, 2014)	The French Dispatch (Anderson, 2021)
Dış Mekân						
İç Mekân						

Tablo 7.1 Çalışmada analizi yapılan filmlerin dış mekan, iç mekan ve mobilya-dekor başlıklarına uygun sahne görselleri (devamı)



Analizi yapılan filmlerin temel tasarım araçlarına göre karşılaştırılması

Çalışma kapsamında incelenen Rear Window (1954) filmi sıcak renk tonlarına sahip iken Psycho (1960) filmi ise gününün şartlarından dolayı siyah-beyaz çekilmiştir. Doku yüzleri ise her iki filmde genellikle mattır. Mekânları biçimsel olarak düşünüldüğünde geleneksel dokunun rasyonel formları mevcuttur. Hitchcock bu filmleri için mekânları tamamen setten inşa etmiştir. Sette aydınlatma amacıyla yapay ışık kullanılmıştır. Yönetmen montaj konusunda önde gelen isimlerden biri olarak Rear Window filminde yan yana durma montaj tekniğini kullanırken Psycho filminde ise üst üste bindirme tekniğini kullanmıştır. Rear Window'da 1.66:1 çerçeve oranını kullanan Hitchcock apartmanlardaki pencereleri dahi bu oranda tasarlamıştır. Psycho filmi ise 1.37:1 oranında çekilmiştir. Filmin zamanı olayların gerçekleştiği şimdiki zamandır. Mekânlar ise gerçek olabilecek mekânın kurgulanmasıyla oluşmuştur. Hitchcock filmlerinde mekânları filmin öyküsüyle bağdaştırarak tamamlayıcı eleman olarak kullanmaktadır. Mekânlar anlamsal boyutta ise filmdeki karakterleri yansıtmaktadır.

Çalışma kapsamında incelenen 2001: A Space Odyssey (1968) ve The Shining (1980) filmi bazı mekânlardaki canlı renkler hariç genel olarak soğuk renkler kullanılarak filmin atmosferi desteklenmek istenmiştir. 2001: A Space Odyssey filminde doku yüzleri parlaktır. The Shining filminde ise dokular yar mat olarak nitelendirilmektedir.

Teknoloji ve uygarlığın geldiği noktayı ana konu edinen 2001: A Space Odyssey filminde kullanılan araçlar ve iç mekân donatı eğriseldir. The Shining filminde ise genellikle rasyonel formlar dikkat çekmektedir. Her iki filmin setinde aydınlatma amacıyla yapay ışık kullanılmıştır. Yönetmen 2001: A Space Odyssey filminde yan yana durmaları, The Shining’de ise üst üste bindirmeleri ustalıklı kullanarak montajı filmde yeni anlamlar üretme yolu olarak kullanmıştır. 2001: A Space Odyssey filmi 2.35:1 çerçeve oranıyla çekilirken, The Shining filmi ise 1.85:1 oranıyla çekilmiştir. 2001: A Space Odyssey filminde zaman milyonlarca yıl öncesinde başlayıp gelecekteki 2001 yılında devam etmektedir. The Shining’in zamanı ise şimdiki zamandır. Mekânlar bağlamında ise ilk filmde sanal mekânlar kurgulanırken ikinci filmde gerçek mekânlar kurgulanmıştır. Kubrick 2001: A Space Odyssey filminde mekânları tamamlayıcı eleman olarak kullanırken The Shining filminde ise otel filmin asıl elemanı olarak kullanılmıştır. Mekânlar anlamsal boyutta ilk filmde uygarlığın ilerleyişinin bir temsili iken ikinci filmde otel geçmişteki Kızılderili katliamlarının bir temsili olarak filmde önemli bir öğedir.

Wes Anderson, çalışma kapsamında seçilen The Grand Budapest Hotel ve The French Dispatch filmlerinin her ikisinde de hem renkli hem siyah-beyaz çekim tekniğini kullanmıştır. Sahneler arasında anlatılan temaya uygun olarak renklerin geçişleri sağlanmaktadır. The Grand Budapest filmi 1985, 1968 ve 1932 yıllarında geçmesi, The French Dispatch filminde ise dergi bölümlerinin birbirinden farklı hikâyelerden oluşmasından kimi sahnelerde parlak, mat veya yarı mat dokular kullanılmıştır. İlk filmde biçimsel olarak otelin 1932 yılındaki halinde eğrisel biçimler mevcutken 1968 yılındaki hali rasyonel biçimlerden oluşmaktadır. İkinci film ise genel anlamda rasyonel biçimlerin kullanıldığı bir filmidir. Her iki filmde de kimi sahneler maketler üzerinden çekilirken kimi sahneler gerçek mekânlar üzerinden çekilmiştir. Bu sebeple mekânlar yapay ışık ile aydınlatma sağlanmıştır. The French Dispatch filminde ise yapay ışığın yanında genel olarak doğal ışık da kullanılmıştır. Her iki filmde de yan yana durma montaj tekniği kullanılmıştır. The Grand Budapest Hotel filminin üç farklı zamandan oluşmasından ötürü her zaman diliminde farklı bir çerçeve oranı kullanılmıştır. Bunlar sırasıyla 1985, 1968 ve 1932 yıllarına karşılık olarak sırasıyla 1.85:1, 1.37:1 ve 2.35:1 çerçeve oranlarıdır. İlk filmde zaman şimdi ve gelecek arasında gidip gelmektedir. İkinci filmde ise zaman şimdiki zamandır. Mekân olarak

her iki film de gerek mekânın kurgusu olarak retilmiřtir. İlk filmde filmin ana karakteri gibi olan otel filmde asıl eleman olarak kullanılmıřtır. İkinci filmde ise filmin tamamlayıcı elemanı olarak kullanılmıřtır. The Grand Budapest Hotel filminde otelin zamanlar arasındaki deęiřimi, toplumsal ve siyasi deęiřimlerle paralellik gstermektedir. Otel aynı zamanda M. Gustave karakterinin yansımasıdır. Madam D. nin evi stat gstergesidir. Filmde geen hapishane ve gecekondur mekânları dřnldęnde mekânlar aynı zamanda sınıfsal ayrımın bir yansımasıdır. The French Dispatch filminde hapishane ve zengin sanat tccarlarının evleri arasında sınıfsal bir ayrım mevcutken, dergi binasını i mekânı alıřan yazarların karakterlerinin bir yansımasıdır.

alıřmada analizleri yapılan filmler; elde edilen bulgular; grsel, zamansal, mekânsal ve anlamsal olarak sınıflandırılan tabloda sunulmuřtur (Tablo 7.2).

Tablo 7.2 Çalışmada analiz edilen filmlerin tasarım özelliklerinin karşılaştırılması¹³

Wes Anderson		Stanley Kubrick		Alfred Hitchcock		YÖNETMEN	
The French Dispatch 2021	The Grand Budapest Hotel 2014	The Shining 1980	2001: A Space Odyssey 1968	Psycho 1960	Rear Window 1954	FİLM	
•	•				•	Sıcak	Görsel
		•	•			Soğuk	
•	•			•		Siyah-Beyaz	
•	•		•			Parlak	
•				•	•	Mat	
	•	•				Yarı Mat	
			•			Eğrisel	
•	•	•		•	•	Rasyonel	
						Doğal Işık	
•	•	•	•	•	•	Yapay Işık	
•	•		•		•	Yan yana durma	
		•		•		Üst üste örtüşme	
•	•			•		1.37:1	
					•	1.66:1	
	•	•				1.85:1	
	•		•			2.35:1	
	•		•			Geçmiş Zaman	Zamansal
•	•	•		•	•	Şimdiki Zaman	
			•			Gelecek Zaman	
						Ohmayan Zaman	
						Mevcut Mekanın Aynen Kullanımı	Mekansal
						Mevcut Mekanın Yeniden Kurulması	
•	•	•		•	•	Gerçek Mekan Kurgusu	
			•			Sanal Mekan Kurgusu	
						Fon Olarak Kullanım	
•			•	•	•	Tamamlayıcı Eleman Olarak Kullanım	
	•	•				Asıl Elman Olarak Kullanım	Anlamsal
		•				Geçmişin Yansıması	
			•			Uygarlığın Yansıması	
•	•			•	•	Karakter Yansıması	
•	•					Sınıfsal Ayrım	
	•					Statü Göstergesi	

¹³ Bu tablo Merve Gerçek'in (2014) 'Bilim Kurgu Sineması; Gelecek ve Mobilya' adlı yüksek lisans çalışmasında kullandığı tablodan uyarlanarak oluşturulmuştur.

Midjourney adlı yapay zekâ programı aracılığıla alternatif mekânlar üretilmesi

Çalışmanın alternatif üretimler bölümünde analiz edilen filmlerden elde edilen veriler referans alınarak yapay zekâ (Midjourney) programı aracılığıyla sinematografik mekânın alternatif üretimleri gerçekleştirilmiştir. Bu üretimler film mekânlarından referanslar taşıırken aynı zamanda yazarın kişisel yorumunu taşıyan deneysel bir çalışma niteliği taşımaktadır. Üretilen görseller analizi yapılan filmlerden seçilen belirli mekânların temel tasarım araçlarına göre yeniden üretilmesinden oluşmaktadır. Elde edilen sonuçlara bakılarak yapay zekânın metinlerden görseller üretme açısından başarılı olduğu görülmektedir. Teknolojinin mimarlık ile ilişkisinin ve mimarlığın geleceğinin sorgulandığı bugünlerde yapay zekâ ile sinematografik mekânlar oluşturmak sinema, mimarlık ve teknoloji disiplinlerinin daha çok araştırılması, sorgulanması ve bu konu ile ilgili çalışmalar yapılması gerektiği sonucunu doğurmuştur. Ayrıca bu deneysel çalışmanın hem sinematografik mekân hem de mimari mekân üretimine olabilecek katkısı sorgulanmıştır.

Öneriler

Sinema ve mimarlık birbirine hem kavramsal hem yöntemsel olarak benzeyen iki sanat disiplindir. Sinematografik mekânın analizi mimari mekânın tasarımı ve üretimi için deneysel bir ortam oluşturmaktadır. Mekânı hem biçimsel incelemek hem anlam olarak sorgulamak tasarım sürecinde daha bilinçli bir yol izlenmesini sağlamaktadır. Alternatif Üretimler başlığında analizler sonucu elde edilen veriler referans alınarak sinematografik mekânların deneysel üretimleri gerçekleştirilmiştir. Yapay zekâ aracılığıyla, programa yazılan metinlerden üretilen bu görsellerin başarısına bakıldığında mimari mekânın tasarım sürecinde bir yöntem olarak kullanılabileceği sonucuna ulaşılmıştır. Çalışma; sinema ve mimarlık bölümlerinin sektörlerinde çalışan yönetmen, sanat yönetmeni, set tasarımcısı, senarist, mimar, iç mimar, endüstri ürünleri tasarımcısı gibi mekân, sahne, dekor, mobilya tasarımları yapan kişilerin başvurabileceği bir kaynak niteliği taşımaktadır. Ayrıca sinema, mimarlık ve iç mimarlık bölümlerinde okuyan öğrencilerin derslerinde okutulabileceğine inanılmaktadır. Bu tez çalışmasının sinema, mimarlık ve yapay zekâ ekseninde yapılan araştırmaların eksik olduğu görüldüğünden bundan sonraki araştırmalara, akademik çalışmalara referans olabileceği düşünülmektedir.

KAYNAKLAR

- Akyıldız, Ö. (2012). Mimari Mekânların, Sinemanın Kurgusal Mekânları Üzerine Etkileri. (Yüksek Lisans Tezi) YTÜ: İstanbul
- Akyol, Ö. (2016). Harita Üzerinde Film Çekmek. Hayal Perdesi Dergisi, (50), 74-77
- Almodovar, (2016). El uso del color en filmografía de Pedro Almodóvar. Erişim Adresi: <https://moreliafilmfest.com/el-uso-del-color-en-filmografia-de-pedro-almodovar>
- Archeyes, (2024). Villa Savoye by Le Corbusier: A Masterpiece of Modern Architecture. Erişim Adresi: <https://archeyes.com/the-villa-savoye-le-corbusier/>
- Archdaily, (2018). 'Las propiedades de la luz' de Luis Barragán y Fred Sandback. Erişim Adresi: <https://www.archdaily.mx/mx/895309/luis-barragan-fred-sandback>
- Archdaily, (2023). Architecture Classics: Gilardi House / Luis Barragán. Erişim Adresi: https://www.archdaily.com/1000290/architecture-classics-gilardi-house-luis-barragan?ad_campaign=normal-tag
- Archdaily, (2024). Ronchamp / Le Corbusier. Erişim Adresi: <https://www.archdaily.com/84988/ad-classics-ronchamp-le-corbusier>
- Arkitektuel, (2018). Casa Gilardi. Erişim Adresi: <https://www.arkitektuel.com/casa-gilardi/>
- Aytem, N. M. (2005). Mimari Mekânda Renk, Form ve Doku Değişkenlerinin Algılanması. (Yüksek Lisans Tezi). İTÜ: İstanbul.
- Babaoğlu, F. (2004). Bilimkurgu Sineması'nın Mimari Ütopya Kavramı Bağlamında Bir Temsilîyet Aracı Olarak Kullanılması. (Yüksek Lisans Tezi). İTÜ: İstanbul
- Bachelard, G. (2023). *Mekânın Poetikası*. İstanbul: Minotor Kitap.
- Benjamin, W. (2002). *Pasajlar* (Çev. Cemal, A.), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Beşışık, G. (2013). Sinema ve Mimarlıkta Mekân Kurgusu ve Kavrayışı. (Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi: İzmir.
- Billington, A. (2013). Excellent Photos of the Ahwahnee/Overlook Hotel from 'The Shining'. Erişim Adresi: <https://www.firstshowing.net/2013/photos-of-the-ahwahneeoverlook-hotel-from-the-shining/>
- CNN, (2022). Quand Georges Méliès visait la Lune. Erişim Adresi: https://www.cnc.fr/cinema/actualites/limage-de-la-semaine--quand-georges-melies-visait-la-lune_1023335
- Cogley, B. (2020). Parasite house designed from "simple floor plan" sketched by Bong Joon-Ho. Erişim Adresi: <https://www.dezeen.com/2020/04/16/parasite-film-set-design-interview-lee-ha-jun-bong-joon-ho/>
- DAC, (2024). 'Poor Things' Filminin Sürreal Set Tasarımı. Erişim Adresi: <https://dacistanbul.com/dac-edito/poor-things-filminin-surreal-set-tasarimi/>

- DFF, (2023). L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat – Die Ankunft eines Zuges auf dem Bahnhof in La Ciotat. Erişim Adresi: <https://www.dff.film/film/larrivee-dun-train-en-gare-de-la-ciotat-die-ankunft-eines-zuges-auf-dem-bahnhof-in-la-ciotat/>
- Doğan, M. (2019). Distopya Filmleri Örneğinde Mimari Mekânların Sinematik Dönüşümü. (Yüksek Lisans Tezi). YTÜ: İstanbul
- Dorsay, A, (2000). *100 Yılın 100 Yönetmeni*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Duymaz, D. (2016). Lev Kuleshov'un Sinemada Kurgunun Önemi Kanıtladığı Etkileyici Bir Deney: Kuleshov Effect. Erişim Adresi: <https://listelist.com/kulesov-etkisi-sinema/>
- Eisenstein, S. M. (1938). Montage and Architecture. *Assemblage*, (10), 110-131.
- Erdikmen, A. (2015). Rudolf Julius Arnheim, *Sinema Kuramları 1*. (25-50). İstanbul: Su Yayınevi.
- Ertem, Ü. (2010). Sinema ve Mimarlık Etkileşiminin Örnek Kara Filmler Üzerinden İncelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi). İTÜ: İstanbul.
- Fida, (n.d.), Luis Barragan: 15 Iconic Projects everyone must know. Erişim Adresi: https://www.re-thinkingthefuture.com/know-your-architects/a743-luis-barragan-15-iconic-projects/#google_vignette
- Filmandfurniture, (2024a). Djinn chair, Djinn stool, Djinn 2 seat sofa by Olivier Mourgue as seen in 2001: A Space Odyssey. Erişim Adresi: <https://filmandfurniture.com/product/djinn-chair-olivier-morgue-2001-space-odyssey/>
- Filmandfurniture, (2024b). Tulip-style round low table as seen in 2001: A Space Odyssey. Erişim Adresi: <https://filmandfurniture.com/product/tulip-style-round-low-table-as-seen-in-2001-a-space-odyssey/>
- Filmandfurniture, (2024c). Model 042 Lounge Chairs by Geoffrey Harcourt for Artifort, Set of 2 (vintage). Erişim Adresi: <https://filmandfurniture.com/product/model-042-lounge-chairs-by-geoffrey-harcourt-for-artifort-set-of-2-vintage/>
- Gerçek, M. (2014). Bilim Kurgu Sineması; Gelecek ve Mobilya. (Yüksek Lisans Tezi). KTÜ: Trabzon
- Gonzalez, B. (2020). All About the Vibrant Decor in Pedro Almodóvar's Films. Erişim Adresi: <https://www.houzz.com/magazine/all-about-the-vibrant-decor-in-pedro-almodovars-films-stsetivw-vs~131255473>
- Griffintrading, (2024). Geoffrey Harcourt Lounge Chair by Artifort. Erişim Adresi: <https://www.griffintrading.com/shop/creators/artifort/geoffrey-harcourt-lounge-chair/>
- Gundak, E. (2020). Sinematografik Tasarım Dili Üzerinen Mimari Görsel Kompozisyon Tasarımına Bakış. (Yüksek Lisans Tezi) Bursa Uludağ Üniversitesi: Bursa.

- Hekimoğlu, Y. (2021). Sinemada Mekânsal İmgelerin Mekân Deneyimine Etkisi: Akira Kurosawa Filmleri Üzerinden İnceleme. (Yüksek Lisans Tezi). Eskişehir Osmangazi Üniversitesi. Eskişehir.
- Iamag, (2023), Parasite: Storyboard To Film Comparison. Erişim Adresi: <https://www.iamag.co/parasite-storyboard-to-film-comparison/>
- IMDB, (2024). Erişim Adresi: <https://www.imdb.com/>
- İnce, T. E. (2007). Mimarlık Sinema İlişkisinin Sokak Mekânı Üzerinden İncelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi: Ankara
- İnceoğlu, S. (2022). Mimarlık ve Sinema Arakesitinde Bir Yönetmen Analizi: Wes Anderson. (Yüksek Lisans Tezi). MSGSÜ: İstanbul.
- Jacobs, S. (2007). Architectue of the Gaze: Jeffries Apartment and Courtyard, The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock, 010 Publishers, 282
- Karacaoğlu, E. (2020). “Belirgin Yüzey” Olarak Pencere: Hitchcock’un Arka Pencere’si (Rear Window), *Sinemada Mimarlık* (127-130). İstanbul: YEM Yayınları.
- Karadağ, B. (2020). Bir Konuşabilse (Lost in Translation), *Sinemada Mimarlık* (66-69). İstanbul: YEM Yayınları
- Kottke, B. (2020). Bong Joon-ho’s Extensive Storyboards for Parasite. Erişim Adresi: <https://kottke.org/20/04/bong-joon-hos-extensive-storyboards-for-parasite>
- Köksal, C. (2015). Göstergebilimsel Yaklaşımla Sinemasal Mekân Analizi: Otellerde Geçen Filmler Üzerinden Mekânsal ve Anlamsal Çözümlemeler. (Yüksek Lisans Tezi). İTÜ: İstanbul.
- Ksamaarchvis, (2024a). 2001: A Space Odyssey. Erişim Adresi: <https://ksamaarchvis.wordpress.com/2015/12/07/2001-a-space-odyssey/>
- Ksamaarchvis, (2024b). The Shining. Erişim Adresi: <https://ksamaarchvis.wordpress.com/2015/12/13/the-shining/#more-605>
- Lajeunesse, N. (n.d). What can we learn from the Wes Anderson style?. Erişim Adresi: <https://www.videomaker.com/how-to/directing/storytelling/what-can-we-learn-from-the-wes-anderson-style/>
- Lawless, (2020). Common scents: how Parasite puts smell at the heart of class war. Erişim Adresi: <https://www.theguardian.com/film/2020/feb/13/parasite-smell-bong-joon-ho>
- Lefebvre, H. (2014). Mekânın Üretimi. İstanbul: SEL Yayıncılık.
- Leston, R. (2022). Even Blade Runner 2049's Simplest Scenes Required Some VFX Wizardry. Erişim Adresi: <https://www.slashfilm.com/896626/even-blade-runner-2049s-simplest-scenes-required-some-vfx-wizardry/>
- Medina, S. (2014). The Architecture of Alfred Hitchcock. Erişim Adresi: <https://www.archdaily.com/470191/the-architecture-of-alfred-hitchcock>

- Moma, (2024). Eadweard J. Muybridge. Erişim Adresi: <https://www.moma.org/artists/4192>
- Moreno, (2021). Shaping The Light. Church Of Light By Tadao Ando Erişim Adresi: <https://www.metalocus.es/en/news/shaping-light-church-light-tadao-ando>
- Moria, (2023). The Fall (2006). Erişim Adresi: <https://www.moriareviews.com/fantasy/fall-2006.htm>
- Murphy, M. (2014). You Can Look, but You Can't Check It. Erişim Adresi: <https://www.nytimes.com/2014/03/02/movies/the-miniature-model-behind-the-grand-budapest-hotel.html>
- Onat, E. M. (2005). Stanley Kubrick Sinemasında Biçimsel Yapı ve 'The Shining' Örneği. (Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi: İzmir.
- OPB, (2024). Timberline Lodge's hand-forged legacy. Erişim Adresi: <https://www.opb.org/news/article/timberline-lodge-blacksmith-hand-forged-legacy/>
- Oseman, (2022). "Citizen Kane" Retrospective. Erişim Adresi: <https://neiloseman.com/citizen-kane-retrospective/>
- Özbursalı, T. (2020). Her şey Satılık (Truman Show). *Sinemada Mimarlık* (328-331). İstanbul: YEM Yayınları
- Özen, M. (2014). Derviş Zaim Sinemasında Öz-Biçim Bağlamın Dil ve Üslup Arayışları. (Doktora Tezi) Maltepe Üniversitesi: İstanbul
- Özen, Ö. (2021). Sinema Televizyonda Işığın Kullanımı ve Etkisi. *Uygulamalı Sosyal Bilimler ve Güzel Sanatlar Dergisi*, 3 (6) ss: 87-98
- Pallasmaa, J. (2012). The Existential Image: Lived Space in Cinema and Architecture. *Phainomenon*, (25), 157-173.
- Pallasmaa, J. (2022). *Tenin Gözleri: Mimarlık ve Duyular*. İstanbul: YEM Yayınları.
- Platon, (2016). *Devlet*, İstanbul: Say Yayınları.
- Quora, (2024). Has anyone ever come close to creating floor plans for the hotel in "The Shining?". Erişim Adresi: <https://www.quora.com/Has-anyone-ever-come-close-to-creating-floor-plans-for-the-hotel-in-The-Shining>
- Roth, L. M, (2014). *Mimarlığın Öyküsü*. İstanbul: Kabalcı Yayıncılık.
- Rotha, P, ve Griffith, R, (2001), *Sinema Yazıları*. İstanbul: İzdüşüm Yayınları.
- Ryan, M, ve Kellner, D, (2016). *Politik Kamera*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Santini, (2019). The photography of Blade Runner 2049: analysis. Erişim Adresi: <https://www.santiniphotography.com/blog/blade-runner-2049-cinematography/>
- Schielke, T. (2018). How Luis Barragán Used Light to Make Us See Color Erişim Adresi: <https://www.archdaily.com/898028/how-luis-barragan-used-light-to-make-us-see-color>

- Sidelnikova, E. (2017). Let's figure it out: what pictures did Alfred Hitchcock's "Psycho" feature ? Eriřim Adresi: https://arthive.com/publications/2863~Lets_figure_it_out_what_pictures_did_Alfred_Hitchcocks_Psycho_feature
- Stiledesign, (2024). Design and film icons: 2001 A Space Odyssey. Eriřim Adresi: <https://www.stiledesign.it/en/icons/icone-del-design-e-del-cinema-2001-odissea-nello-spazio/>
- řahin, A. N. (2021). Bilim Kurgu Filmlerinde Set Dekorlarının ve Karakter Tasarımında Arketiplerin Endüstriyel Tasarım Açısından İncelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi). Haliç Üniversitesi: İstanbul
- řendünder, B. (2019). Sinemada Storyboard Kullanımı. Eriřim Adresi: <https://www.bilimkurgukulubu.com/sinema/sinema-uzerine/sinemada-storyboard-kullanimi/>
- řenyapılı, Ö. (1998). *Sinema ve Tasarım*. Ankara: ODTÜ Mimarlık Fakóltesi Yayınları
- Truffaut, F. (1987). *Hitchcock*. İstanbul: Afa Yayınları.
- Tschumi, (2023). Park de la Villette. Eriřim Adresi: <https://www.tschumi.com/projects/3>
- Uslugil, H. E. (2021). Temel Tasarım Dersinin Sinema Filmleri Eřlięinde Yürütölmesine Yönelik Bir Yöntem Önerisi. (Yüksek Lisans Tezi). Konya Teknik Üniversitesi: Konya.
- Ünalın, B. (2023), George Perec'in Yařam Kullanma Kılavuzu'nda Apartmanı Okumak: Bartlebooth'un Dairesi İç Mekânın Yeniden İnřası. (Yüksek Lisans Tezi)
- Ünver, B. (2012). Sinemada Mekânsal Duyumsama: The Shining Filmi Örneęi. (Yüksek Lisans Tezi). Bahçeřehir Üniversitesi: İstanbul.
- Vidler, A. (1993). The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary. *Assemblage* (21), The MIT Press, pp. 44-59.
- Viewinder, (2020). Film School: Storyboards and 'Parasite'. Eriřim Adresi: <https://viewinder.com/parasite-storyboards/>
- Wikipedia, (2024a). Rear Window. Eriřim Adresi: https://en.wikipedia.org/wiki/Rear_Window
- Wikipedia, (2024b). Psycho. Eriřim Adresi: [https://en.wikipedia.org/wiki/Psycho_\(1960_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Psycho_(1960_film))
- Wikipedia, (2024c). The Grand Budapest Hotel. Eriřim Adresi: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Grand_Budapest_Hotel
- Wikipedia, (2024d). The French Dispatch. Eriřim Adresi: https://en.wikipedia.org/wiki/The_French_Dispatch
- Wood, R. (2004). *Hitchcock Sineması*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Yıldırım, S. (1999). Sinemada Zaman. Arredamento Mimarlık Tasarım Kùltür Dergisi, (6), ss. 118-123

Zizek, S. (2009). *Hitchcock*. İstanbul: Encore Yayınları.

Zizek, S. (n. d). Slavoj Zizek on Norman Bates House. Erişim Adresi:
https://www.youtube.com/watch?v=YKH6FmPV1_o





Ek 1 Rear Window Zaman Akışı

The Rear Window, Alfred Hitchcock, 1954					
Bölüm	Zaman	Mekân	Yer	Olay	Not
	00.00-01.36	Jenerik	Film açılışı	"a Paramount Release"	Evde açılan perdeler sinema perdesini andırmaktadır.
	01.36-02.22	Dış Mekân	Apartmanlar, avlu	Çeşitli işlerle ilgilenen apartman sakinleri görünmektedir.	Avluya bakan farklı yüksekliklerde apartmanlar, çeşitli amaçlar için kullanılan balkonlar, bölünmüş bir avlu, işlek bir cadde görünmektedir.
	02.22-02.29	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Başkarakter Jeff terlemiş bir şekilde uyumaktadır.	
	02.29-03.24	Dış Mekân	Apartman daireleri	Uyanan çift, tıraş olan adam, giyinen bir kadın, temizlik yapan kadın...	
	03.24-04.21	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Jeff'in dairesinden kırık fotoğraf makinesi ve çeşitli fotoğraflar gösterilmektedir.	
	04.21-06.59	Dış Mekân	Teras, apartman daireleri	Jeff telefonda patronu ile konuşurken pencereden dışarıyı gözlemlemektedir: Güneşlenen kadınlar ve onları dikizleyen helikopterdeki adamlar, dans eden kadın, piyanist adam, Thorwald ailesi.	
	06.59-07.31	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Jeff alçıdaki bacağını kaşınmaktadır.	
	07.31-08.29	Dış Mekân	Avlu	Apartman sakinleri çeşitli işlerle ilgilenmektedir.	
	08.29-14.14	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Jeff ve hasta bakıcısı Stella röntgencilik hakkında konuşmaktadırlar. Stella Jeff'e gerekli tedavisini yaparken evlilik hakkında tartışırlar.	
	14.14-15.37	Dış Mekân	Avlu, apartman daireleri	Jeff pencereden apartman sakinlerini dikizlemektedir.	
	15.37-16.02	Dış Mekân	Apartman daireleri	Apartman sakinleri görünmektedir.	
	16.02-21.31	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Jeff uyurken sevgilisi Lisa gelir.	
	21.31-23.31	Dış Mekân	Apartman daireleri	"Bayan Yalnız Kalp" hayali sevgilisiyle evinde yemek yer.	
	23.31-23.48	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Jeff ve Lisa apartman sakinleri hakkında konuşmaktadırlar.	
	23.48-24.28	Dış Mekân	Apartman daireleri, balkon	Balerin kadın (Bayan Torso) evinde misafirleri ile vakit geçirmektedir.	
	24.28-24.52	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Jeff ve Lisa apartman sakinleri hakkında konuşmaktadırlar.	
	24.52-26.23	Dış Mekân	Apartman daireleri	Bay Thorwald Bayan Thorwald'a yemek hazırlar ve sonrasında telefonla konuşur. Müzisyen adam piyano çalmaktadır.	
	26.23-27.13	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Lisa Jeff'e yemek hazırlamıştır.	
	27.13-31.37	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Lisa ve Jeff hayatları hakkında tartışmaktadırlar.	
	31.37-31.59	Dış Mekân	Apartman daireleri	Çığlık sesi duyulur.	
	31.59-34.36	Dış Mekân	Apartman daireleri, balkon	Yağmur yağmaktadır. Balkonda uyuyan çift yağmurdan kaçmaktadır. Bay Thorwald evden çıkıp geri dönmüş ve tekrar çıkmıştır.	
	34.36-36.05	Dış Mekân	Apartman daireleri	Yağmur yağmaya devam ederken Thorwald valizle evine dönmüştür.	

Ek 1 (Devam)

36.05-36.38	Dış Mekân	Apartman daireleri	Thorwald bir kadınla evden ayrılmıştır.	
36.38-37.12	Dış Mekân	Avlu, apartman daireleri	Apartman sakinleri evlerinde ve avluda sabah rutinlerine devam etmektedirler.	
37.12-39.30	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Hasta bakıcı Stella Jeff'e gerekli bakımını yapmaktadır. Jeff gördüklerine Stella'ya anlatır.	
39.30-40.04	Dış Mekân	Thorwald'un dairesi	Bay Thorwald gözletlendiğinden şüphe ederek dışarıya bakmaktadır. Avluda köpek toprağı eşlemektedir.	
40.04-40.43	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Stella daireden ayrılırken Jeff dürbünüyle Thorwald'ın dairesini gözletler.	
40.43-40.55	Dış Mekân	Thorwald'un dairesi	Thorwald valizine sattığı eşyaları yerleştirir.	
40.55-42.21	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Jeff dürbünle Thorwald'ın dairesini dürbünle daha sonra kamera ile gözletler.	
42.21-43.04	Dış Mekân	Thorwald'un dairesi	Thorwald bıçakları gazete parçasına sarmaktadır.	
43.04-44.04	Dış Mekân	Avlu, apartman daireleri	Apartman sakinleri akşam rutinlerine devam etmektedirler.	
44.04-45.59	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Sevgilisi Lisa Jeff'ten ilgi beklerken Jeff Bay Thorwald hakkındaki şüphelerinden bahseder.	
45.59-46.07	Dış Mekân	Bayan Torso'nun dairesi	Bayan Torso yatağında uzanmış atıştırırken kitap okumaktadır.	
46.07-46.33	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Jeff, Thorwald ile ilgili şüphelerinden bahseder.	
46.33-46.58	Dış Mekân	Thorwald'un dairesi	Bay Thorwald elinde halat ile evine döner.	
46.58-49.13	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Lisa Jeff'e yaptığı gözletlemenin yanlış olduğunu ve şüphelerinde haksız olduğundan bahseder.	
49.13-49.19	Dış Mekân	Thorwald'un dairesi	Thorwald halatla bir sandığı bağlamaktadır.	
49.19-49.32	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Lisa Thorwald'ın yaptıklarından şüphelenmeye başlar.	
49.32-50.20	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Lisa Thorwald'ın daire numarasını kontrol ederken telefonda Jeff ile konuşmaktadır.	
50.20-50.26	Dış Mekân	Thorwald'un dairesi	Thorwald yatak odasında karanlık sigara içmektedir.	
50.26-51.36	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Jeff dedektif arkadaşını arayıp yardım istemiştir. Jeff ahvaltı yaparken hasta bakıcı Stella ile Thorwald'ın karısını öldürmüş olabileceği hakkında tartışmaktadırlar.	
51.36-51.41	Dış Mekân	Thorwald'un dairesi	Thorwald salonda sigara içmektedir.	
51.41-51.53	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Stella Thorwald'ın işlemiş olabileceği cinayet hakkında yorum yapar.	
51.53-52.52	Dış Mekân	Apartman daireleri	İki adam Thorwald'un dairesinden sandığı götürmeye gelmiştir.	
52.52-53.05	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Stella hemen dışarı çıkıp nakliye şirketinin adını öğrenmeye gider.	
53.05-53.40	Dış Mekân	Thorwald'un dairesi	Thorwald telefonda konuşmaktadır.	
53.40-55.36	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Jeff dedektif Doyle'a Thorwald'ın cinayet işlemiş olabileceği ile ilgili şüphelerini anlatır.	
55.36-56.15	Dış Mekân	Avlu, cadde	Avluda toprağı eşeleyerek köpeği Bay Thorwald'ın uzaklaştırması Jeff'in dikkatini çeker.	
56.15-60.52	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Dedektif Doyle Bay Thorwald hakkında edindiği bilgileri Jeff ile paylaşır.	

Ek 1 (Devam)

60.52-64.12	Dış Mekân	Apartman daireleri, avlu, cadde, kafe	Apartman sakinleri kişisel yaşamlarına devam ederken Bay Thorwald evine döner.	
64.12-64.56	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Jeff telefonda dedektif Doyle'un eşi ile konuşup Doyle'un hemen gelmesi gerektiğini söyler.	
64.56-66.15	Dış Mekân	Thorwald'un dairesi	Bay Thorwald telefonda konuşurken eşinin çantasından mücevherleri çıkarır.	
66.15-67.03	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Lisa geldiği gibi Jeff ona Thorwald'ın yaptığı şeyleri anlatır.	
67.03-67.14	Dış Mekân	Thorwald'un dairesi	Thorwald evden ayrılır.	
67.14-71.03	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Jeff ve Lisa olası cinayet hakkında tartışmaktadırlar.	
71.03-71.10	Dış Mekân	Müziyen adamın evi	Müziyen adam evinde bir parti düzenlemiştir.	
71.10-72.14	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Jeff ve Lisa sohbet etmektedirler.	
72.14-72.25	Dış Mekân	Yeni evli çiftin evi	Harry pencereden dışarı bakıp sigara içerken eşi ona seslenir.	
72.25-73.09	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Dedektif Doyle Jeff'ten daha fazla bilgi almak için gelmiştir.	
73.09-73.16	Dış Mekân	Apartman daireleri	Müziyen adamın evinde insanlar eğlenmeye devam etmektedir.	
73.16-78.50	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Jeff, Lisa ve dedektif Doyle Bay Thorwald'ın yaptıkları hakkında tartışmaktadırlar.	
78.50-80.41	Dış Mekân	Apartman daireleri	Bayan Yalnız Kalp' erkek arkadaşını evinden kovar.	
80.41-83.00	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Jeff ve Lisa insanları pencereden gözetlemenin yanlışlığını sorgulamaktadırlar.	
83.00-84.35	Dış Mekân	Avlu, apartman daireleri	Bir çığlık duyulur ve apartman sakinlerinden bir çiftin köpeğinin öldürüldüğü anlaşılır.	
84.35-88.29	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Jeff ve Lisa köpeği Bay Thorwald'ın öldürdüğünden şüphelenirler.	
88.29-90.34	Dış Mekân	Thorwald'un dairesi	Lisa Thorwald'ın dairesine bir not bırakırken Bayan Yalnız kalp uykuyu ilacı içmektedir.	
90.34-90.49	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Lisa Jeff'in dairesine heyecanla geri döner.	
90.49-91.06	Dış Mekân	Thorwald'un dairesi	Bay Thorwald Bayan Thorwald'ın çantasını bavuluna koyar.	
91.06-92.58	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Jeff thorwald'ı dairesinden çıkarmak için onu telefonla arayıp sahte bir görüşme ayarlar.	
92.58-94.25	Dış Mekân	Thorwald'un dairesi	Thorwald görüşme için evden ayrılır.	
94.25-95.14	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Lisa ve Stella avluda köpeğin eşelediği toprağı kazmaya giderler. Jeff o sırada onları gözetlemektedir.	
95.14-95.52	Dış Mekân	Avlu	Lisa ve Stella toprağı kazarlar.	
95.52-96.41	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Jeff dedektif Doyle'u arayıp evine gelmesi için not bırakır.	
96.41-102.08	Dış Mekân	Avlu, apartman daireleri	Toprağın boş olduğu anlaşılınca Stella geri dönerken Lisa Thorwald'ın dairesine çıkıp eşyalarını kontrol eder. Jeff polisi ararken Thorwald dairesine gelip Lisa'yı görür.	
102.08-108.51	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Polis Lisa'yı tutuklayınca Stella kefareti parasını ödemek için karakola gider. Bu sırada Jeff bütün olan biteni telefonda dedektif Doyle'e anlatır. Thorwald Jeff'in dairesine gelir ve onu öldürmeye çalışır.	

Ek 1 (Devam)

108.51-110.36	Dış Mekân	Avlu, apartman daireleri	Thorwald Jeff'i aşağıya atmaya çalışırken diğerleri onu kurtarmaya gelirler.	
110.36-111.41	Dış Mekân	Avlu, apartman daireleri	Bayan Yalnız Kalp müzisyenin evinde, Thorwald'ın dairesi boyanır, Bayan Torso askerden dönen sevgilisini karşılar.	
111.41-112.18	İç Mekân	L. B. Jefferies'in dairesi	Jeff'in diğer bacağı da kırıldığından alçıya alınmıştır. Lisa ise kitap okurken sevgilisi Jeff'e refaketçilik yapar.	
112.18-112.26	Jenerik	Jenerik	Film kapanışı	"a Paramount Release"

Ek 2 Psycho Zaman Akışı

Psycho, Alfred Hitchcock, 1960					
Bölüm	Zaman	Mekân	Yer	Olay	Not
	0.00-02.18	Jenerik		Film Tanıtımı	
11 Aralık Cuma 14.43	02.18-03.07	Dış Mekân	Şehir görüntüsü, yüksek binalar	Yer: Phoenix, Arizona. Kamera şehirden binaya ve pencereye doğru yaklaşarak iç mekâna geçer.	Phoenix anlamı Anka Kuşu*
	03.07-06.56	İç Mekân	Otel odası	Sam ve Marion duygusal yakınlaşma yaşarlar. Gelecekleri ve maddi sıkıntıları hakkında konuşurlar.	Panjurlar kapalı, karanlık bir ortam, gün ışığı odayı çok az aydınlatır.
	06.56-11.03	İç Mekân	Marion'un iş yeri	Patron ve müşteri iş yerine gelir. Marion ile flört eden zengin müşterinin parası Marion'un dikkatini çeker.	Duvarda biri çöl diğeri su ve ormanı gösteren iki tablo bulunur. Marion çöle benzeyen hayatından ormana ulaşmak istemektedir.*
	11.03-13.00	İç Mekân	Marion'un evi	Marion bavulunu hazırlamış para ile birlikte kaçma planı yapmaktadır. Aynaya bakarak son kez kendisiyle yüzleşir.	Duvarda küçüklüğüne ait bir fotoğraf Marion'un masumiyetini göstermektedir.*
	13.00-13.49	Dış Mekân	Şehir içi, cadde, binalar	Marion araç içinde, içsel konuşma gerçekleştirebilir. Marion ışıkta beklerken patronu ile göz göze gelir.	Trafik ve sirkülasyonun fazla olduğu bir kent görünümü verilmektedir.
	13.49-14.00	Dış Mekân	Yol	Marion yola devam ederken uykusu gelmektedir.	
	13.59-17.58	Dış Mekân	Kırsal, yol, tepeler	Polis kontrolü ve Marion'un polisten kaçışı	Tamamen ıssız bir bölge, tepeler ve kurak bir bitki örtüsü
	17.58-21.25	Dış Mekân	Oto galeri çevresi	Marion arabasını takas etmek için galericiye gelir, polis de Marion'u takip etmiştir.	
	21.25-22.12	İç Mekân	WC	Marion arabasını takas etmek için çaldığı paradan bir miktar ayırır.	Marion WC'de aynaya bakamaz.
	22.12-23.42	Dış Mekân	Oto galeri çevresi	Marion; polis ve galeride çalışanların şüpheli ve tuhaf bakışlarının ardından oto galeriden ayrılır.	
	23.42-25.07	Dış Mekân	Kırsal, yol	Marion yoluna devam ederken içsel konuşmaları da devam eder.	
	25.07-26.52	Dış Mekân	Yol	Marion akşam olduğundan ve yağan yağmurun da etkisiyle motelde konaklamaya karar verir.	Akşam vakti yağan yağmur olacak kötü olayların habercisi gibidir.*
	26.52-28.23	Dış Mekân	Bates Motel çevresi	Marion yol üstünde bulduğu motele sığınır. Bates evinin üst kat penceresinde yaşlı bir kadın silüeti görünür.	Bates evi ressam Edward Hopper'ın 'House by the Railroad' adlı tablosundaki evden esinlenilmiştir.
	28.23-29.33	İç Mekân	Motel lobisi	Lobide Norman Mariona'a 3 numaralı odanın anahtarını vereceken Marion'un Los Angeles'a gideceğini öğrenince 1 numaraları gözetleme odasını verir.	Marion hala aynalara bakamaz. (Los Angeles'ın takma adı Sin City, Günahlar Şehri)*
	29.33-29.47	Dış Mekân	Bates Motel çevresi	Norman Marion'un valizini odasına taşır.	Yağmur yağmaya devam eder.
	29.47-33.35	İç Mekân	Motel odası	Norman Marion'a 1 numaralı odayı tanıtır ve birlikte yemek yemeyi teklif eder. Norman odadan ayrıldıktan sonra annesinin kızgın sesi duyulur.	Duvarda kuş resimleri mevcuttur. Banyo kapısı açık durumdadır.
	33.35-34.59	Dış Mekân	Bates Motel çevresi	Norman elinde bir tepsi yemekle Marionla odasının önünde konuşur.	
	34.59-45.15	İç Mekân	Motel lobisi, ofis	Marion ofiste yemek yerken Norman ile sohbet eder. Sohbetten rahatsız olan Norman yan odadaki Marion'u gözetlerken planını kurar.	İçleri doldurulmuş kuşlar, tablolar, ahşap mobilyalar (Titian'in Aynalı Venüs tablosu ve Willem van Mieris'in Susanna ve Yaşlılar tablosu)*

Ek 2 (Devam)

45.15-45.37	Dış Mekân	Motel çevresi	Norman koşarak evine gider.	Bates evi motele göre daha yüksekte ve mimari olarak da gotik üslubu andırmaktadır.
45.37-46.08	İç Mekân	Bates evi		
46.08-46.44	İç Mekân	Motel odası	Marion parayı çaldığı için pişman olur ve harcadığı paranın hesabını yapar, banyoya duş almaya gider.	Marion duş alırken işlediği günahı (para çalması) hatırlar.*
46.44-49.33	İç Mekân	Motel banyosu	Marion banyoda Norman'ın annesi tarafından (aslında Norman) öldürülür.	
49.33-50.10	İç Mekân	Marion'un motel odası	Duştan su sesi gelirken gazeteyle sarılı para gösterilir.	
50.10-50.16	Dış Mekân	Motel çevresi	Norman evden koşarak Marion'un odasına gelir.	
50.16-50.55	İç Mekân	Marion'un motel odası	Norman banyoda Marion'un cesedini görür. Korkmuş bir şekilde ne yapacağını düşünür.	
50.55-51.30	Dış Mekân	Motel çevresi	Norman odisten temizlik malzemesi alır.	
51.30-54.47	İç Mekân	Motel odası	Norman Marion'un cesedini taşıyıp banyodaki kan lekelerini temizler.	
54.47-55.30	Dış Mekân	Motel çevresi	Norman arabayı hazırlar.	
55.30-56.00	İç Mekân	Motel odası	Norman cesedi taşır.	
56.00-56.20	Dış Mekân	Motel çevresi	Cesedi arabanın bagajına koyar.	
56.20-57.41	İç Mekân	Motel odası	Norman Marion'a ait odadaki tüm eşyaları toplar. Gazeteye sarılı parayı unuttur.	
57.41-58.11	Dış Mekân	Motel çevresi	Topladığı eşyaları da bagaja koyar.	
58.11-58.22	İç Mekân	Motel odası	Unuttuğu parayı da alıp odadan çıkar.	
58.22-60.24	Dış Mekân	Kırsal	Norman arabayı bataklığa götürüp gömer.	
60.24-64.08	İç Mekân	Nalbur dükkânı	Sam iş yerinde Marion'a mektup yazarken Marion'un kardeşi Lila dükkâna gelir ve Marion'u sorar. Dedektif Arbogast da gelip Marion'un çaldığı paradan bahseder.	
64.08-64.23	Dış Mekân	Otel çevreleri	Arbogast otellerde Marion'u arar.	
64.23-65.24	Dış Mekân	Motel çevresi	Arbogast Bates Motel'e gelip Norman'a Marion'u görüp görmediğini sorar.	
65.24-70.24	İç Mekân	Bates Motel lobi	Arbogast Norman'ı sorgulamaya başlar ve Marion'un motele geldiğini öğrenir.	
70.24-72.32	Dış Mekân	Motel çevresi	Arbogast Bates evinin penceresinde bir kadın silüeti görür ve Norman'ı sıkıştırmaya devam eder.	
72.32-74.19	Dış Mekân	Telefon kulübesi	Arbogast telefonda konuşur.	
74.19-75.11	Dış Mekân	Motel çevresi	Arbogast motele geri döner.	
75.11-75.53	İç Mekân	Bates Motel lobi	Lobide Norman'ı arayan Arbogast kimse olmadığını görür ve etrafı aramaya başlar.	
75.53-76.40	Dış Mekân	Motel çevresi	Arbogast Bates evine doğru gider.	
76.40-77.50	İç Mekân	Bates evi	Arbogast yavaş yavaş merdiveni çıkarken anne ona bıçakla saldırır merdivenlerden düşen Arbogast ölür.	
77.50-78.43	İç Mekân	Nalbur dükkânı	Sam ve Lila Arbogast'ın dönmeyişinden şüphelenirler.	
78.43-79.03	Dış Mekân	İş yeri çevresi	Sam Arbogast'ın peşinden motele giderken Lila onu bekler.	
79.03-79.09	Dış Mekân	Kırsal	Norman bataklığı seyrederken Sam'in sesini duyar.	
79.09-79.23	Dış Mekân	Motel çevresi	Sam 'Arbogast' diye seslenir.	
79.23-79.39	Dış Mekân	Kırsal	Norman Sam'i duyar.	

Ek 2 (Devam)

79.39-80.26	İç Mekân	Nalbur dükkânı	Lila ve Sam Arbogast'tan bir haber alamayınca şerif yardımcısına gitmeye karar verirler.	
80.26-85.16	İç Mekân	Al Chambers'ın evi	Sam ve Lila Norman ve annesi ile ilgili şüpheleri konusunda şerifi ikna etmeye çalışırlar.	
85.16-85.30	İç Mekân	Bates Motel lobi	Norman şerifle konuşmasından sonra lobiden ayrılır.	
85.30-85.37	Dış Mekân	Motel çevresi	Norman motelden evine doğru gider.	
85.37-87.04	İç Mekân	Bates evi	Norman üst kata annesinin odasına gider ve annesini bodrumda saklamak için kucığında taşır.	
87.04-88.32	Dış Mekân	Kilise önü	Şerif Al Chambers moteli araştırdığını ve anormal bir durum olmadığını Sam ve Lila'ya söyler.	
88.32-88.47	Dış Mekân	Yol	Lila ve Sam motele doğru giderler.	
88.47-89.34	Dış Mekân	Motel çevresi	Sam ve Lila motelde çevresinde Norman ile karşılaşırlar.	
89.34-90.46	İç Mekân	Bates motel lobi	Sam ve Lila motelde çift olarak yer tutarlar.	
90.46-91.15	Dış Mekân	Motel çevresi	Sam ve Lila odalarına giderken Norman ikisinden şüphelenir.	
91.15-92.18	İç Mekân	Motel odası	Sam ve Lila Marion'un kaldığı odayı aramak için plan yaparlar.	
92.18-92.56	Dış Mekân	Motel çevresi	Sam ve Lila gizlice Marion'un odasına girerler.	
92.56-94.44	İç Mekân	Marion'un odası	Odanın her yerini arayan Sam ve Lila klozette Marion'un yazdığı notu bulurlar.	
94.44-96.29	Dış Mekân	Motel çevresi, Bates evi önü	Lila Bates evine doğru giderken Sam Norman'ı oyalar.	
96.29-96.55	İç Mekân	Motel lobisi	Sam Norman'ı oyalamak için onunla sohbet eder.	
96.55-98.18	İç Mekân	Bates evi	Lila evi ararken üst katta Norman'ın annesinin odasına girer.	
98.18-98.37	İç Mekân	Motel lobisi	Sam Normanla sohbete devam eder.	
98.37-99.39	İç Mekân	Bates evi	Lila üst katta eski oyuncaklarla dolu bir oda bulur.	
99.39-100.27	İç Mekân	Motel lobisi	Norman sohbetten rahatsız olur ve Lila'nın nerde olduğunu sorar. Sam başına darbe alır.	
100.27-102.06	İç Mekân	Bates evi	Lila pencereden Norman'ın eve doğru geldiğini görür, panikler. Bodrum katında kadın kıyafetleri giydirilmiş bir iskelet bulur. Çılgıkatarken kadın kıyafetleri giymiş Norman elinde bıçakla gelir. Sam Norman'ı durdurmaya çalışır.	
102.06-102.12	Dış Mekân	Mahkeme önü	Mahkeme önünde kalabalık bir grup beklemektedir.	
102.12-107.47	İç Mekân	Mahkeme salonu	Psikiyatrist; Norman'ın yıllar önce annesini ve sevgilisini öldürdüğünü, kendini suçlu hissettiğinden zihninde annesinin kişiliği ile birlikte yaşadığını, Marion ve dedektif cinayetlerini Norman'ın anne tarafının işlediğini ve şu anda Norman'ın zihninde artık tamamen Norman'ın annesinin baskın geldiğini söylemektedir.	
107.47-108.51	İç Mekân	Nezaret	Norman'ın zihninde annesi konuşur.	
108.51-109.01	Dış Mekân	Kırsal, bataklık	Bataklıktan araba çıkarılır.	Son

Ek 3 2001: A Space Odyssey Zaman Akışı

2001: A Space Odyssey, Stanley Kubrick, 1968					
Bölüm	Zaman	Mekân	Yer	Olay	Not
İnsanlığın Şafağı	00.00-02.58		Açılış ekranı	Siyah ekran, Gerilim müziği	
	02.58-03.09		Açılış ekranı	"MGM"	
	03.09-04.41	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Dünya üzerinden güneşin yükselişi görülür.	
	04.41-06.05	Dış Mekân	Kırsal, Afrika düzlükleri	Çöl denebilecek bölgede güneşin doğuşu gösterilmektedir.	Sıcak renk tonları
	06.05-09.55	Dış Mekân	Kırsal, Afrika düzlükleri	Hayvan iskeletleri ile beraber maymun ve diğer hayvanlar görülmektedir. Maymun topluluğu arasında gruplaşma olduğu ve küçük bir su birikintisi etrafında çatışmaya girerler.	
	09.55-11.42	Dış Mekân	Kırsal, Afrika düzlükleri	Maymunlarla beraber kaplan ve zebra gibi hayvanlar görülür.	
	11.42-14.27	Dış Mekân	Kırsal, Afrika düzlükleri	Maymunlar monoliti (siyah taş) görürler. Etrafında şaşkınlıkla dolaşırken dokunmaya çalışırlar.	
	14.27-18.01	Dış Mekân	Kırsal, Afrika düzlükleri	Maymunlar yiyecek bir şeyler ararken yerde iskelete bakan bir maymun görülür. İskeletin bir parçasını alıp yere vurmaya başlar. Aleti keşfetmiş olan maymun o iskeletle hayvan avlarlar.	Maymunların aleti keşfedişi
	18.01-19.52	Dış Mekân	Kırsal, Afrika düzlükleri	Maymunlar arasında çatışma çıkar. Kemik parçasıyla kendi aralarından bir maymunu öldürürler. Bir maymun kemiği havaya doğru fırlatır.	
	19.52-21.42	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Havaya fırlatan kemik görüntüsü ardından bir uzay aracı görüntüsü gelir. Araç dünya etrafında hareket etmektedir. "Pan American" (Orion III) aracı uzay üssüne doğru hareket etmektedir.	Yıl 2001
	21.42-22.56	İç Mekân	Orion III, Yolcu bölümü	Uyumakta olan Dr. Heywood Floyd 30 kişilik yolcu bölümündeki tek yolcudur. Yer çekimine karşı özel bir ayakkabı giyen hostes Mr. Floyd'un havada uçan kalemini cebine koyar.	
	22.56-23.34	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Orion III, Space Station V ve Dünya görülmektedir.	
	23.34-23.52	İç Mekân	Orion III, Kokpit	Pilot ve yardımcı pilotun olduğu Orion III kokpitinden Space Station V görülmektedir.	
	23.52-24.56	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Yakın çekimde Space Station V ve ona yaklaşan Orion III görülmektedir.	
	24.56-25.06	İç Mekân	Orion III, Kokpit	Orion III uzay aracına yaklaşmaktadır.	
	25.06-25.28	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Orion III, Space Station V görülmektedir.	
	25.28-29.28	İç Mekân	Space Station V, Asansör, Resepsiyon, Lobi, Picturephone	Oldukça büyük dairesel asansörden çıkıp resepsiyona gelen Mr. Floyd buarada Mr. Miller ile tanışır ve ordan görüntülü ve sesli tanıma sistemine giderler. Mr. Floyd lobiden geçerek görüntülü konuşma bölümüne (Picturephone) gelip kızıyla konuşur.	Asansör dairesel şekildedir ve dönerek çalışmaktadır. Lobide Oliver Mourgue tasarımı Djinn sandalyesi ve Eero Saarinen tasarımı Tulip masa görülmektedir. Mekanlar oldukça parlak ışıklı, temiz ve steril ortam görünümü sunmaktadır.
	29.28-33.46	İç Mekân	Space Station V, Lobi	Mr. Floyd lobiye gelip Ruslarla görüşür. Ruslar Clavius ile ilgili endişelerini belirtirler.	
	33.46-34.01	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Aries Ay Mekiği ve Ay görülmektedir.	
	34.01-34.42	İç Mekân	Aries-IB, Yolcu bölümü	Aries Ay Mekiği yolcu bölümünde Mr. Floyd uyumaktadır.	
	34.42-34.50	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Aries-IB, Dünya ve Güneş görülmektedir.	

Ek 3 (Devam)

	34.50-36.07	İç Mekân	Aries-IB, Mutfak, Kokpit	Hostes asansörden inip mutfak bölümüne gelir, iki tepsi yemek aldıktan sonra kokpit bölümüne gider.	Sarı ve beyaz renkler dikkat çekmektedir. Parlak ışıklarla aydınlatılan steril ortamın mutfak olduğu pek anlaşılmamaktadır.
	36.07-36.16	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Aries-IB uzay boşluğunda hareket etmektedir.	Karanlık uzay boşluğunda kırmızı ışıkla aydınlatılan kokpit bölümü dikkat çeker.
	36.16-36.50	İç Mekân	Aries-IB, Yolcu bölümü	Mr. Floyd yemeğini yemektedir.	
	36.50-37.18	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Aries-IB Ay'a yaklaşmaktadır.	
	37.18-37.27	İç Mekân	Aries-IB, Yolcu bölümü	Mr. Floyd pencereden dışarda görülen Ay'ı izlemektedir.	
	37.27-38.23	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Aries-IB aracı aya iniş yapar.	
	38.23-38.51	İç Mekân	Aries-IB, Kokpit	Kırmızı ışıklı kokpitte pilot, yardımcı pilot ve hostes görülmektedir.	
	38.51-39.42	Dış Mekân	Ay Üssü	Üç astronot Ay üssünde görülürken gökyüzden Aries-IB'nin Aya iniş yaptığı görülür. Üssün kapıları açılır ve Aries-IB içine girer ve ardından kapılar kapanır.	
	39.42-40.02	İç Mekân	Aries-IB, Kokpit	Pilotlar aracı üsse indirir.	
	40.02-40.15	Dış Mekân	Ay Üssü	Aries-IB üsse iniş yapar.	
	40.15-45.37	İç Mekân	Ay Üssü	Aries-IB asansörle üssün içine doğru hareket eder. Mr. Floyd konferans salonunda konuşma yapmaktadır.	Konferans Salonu sade tasarımıyla dikkat çekmektedir. Duvarlar beyaz ışıkla aydınlatılmış ekran görünümündedir. Salonda Geoffrey Harcourt tasarımı Lounge Chair görülmektedir.
	45.37-46.05	Dış Mekân	Ay	Ay Otopüsü Ay'da keşfin yapıldığı kazı alanına doğru gitmektedir.	
	46.05-46.15	İç Mekân	Ay Otopüsü, Kokpit	Kokpitte pilotlar görünmektedir.	
	46.15-46.50	Dış Mekân	Ay	Ay Otopüsü kazı alanına doğru hareket halindedir.	
	46.50-49.09	İç Mekân	Ay Otopüsü	Mr. Floyd ve ekibi otopüs içinde yemek yerken sohbet etmektedirler. Ekip keşif hakkında konuşmaktadır.	
	49.09-49.50	Dış Mekân	Ay	Ay otopüsü kazı alanına yaklaşmaktadır.	
	49.50-50.36	İç Mekân	Ay Otopüsü, Kokpit	Otopüs kazı alanına yaklaştığı için sinyal sesi duyulmaktadır.	
	50.36-50.53	İç Mekân	TMA-1 Kazı Alanı	Ay Otopüsünün kazı alanına indiği görülmektedir.	
	50.53-54.43	Dış Mekân	TMA-1 Kazı Alanı	Kazı alanındaki keşfin monolit (siyah taş) olduğu görülmektedir. Astronotlar monolite doğru yaklaşırlar. Mr. Floyd monolite dokunur. Astronotlar monolite fotoğraf çekinirlerken kulakları sağır eden ince tiz bir ses duyulur.	
Jüpiter Görevi	54.43-56.11	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Discovery XD-1 aracı uzay boşluğunda görülmektedir.	'18 Months Later
	56.11-57.21	İç Mekân	Discovery XD-1	Frank Poole aracın içinde koşu yaparken kamera onu takip etmektedir. Ekipteki üç kişinin ise uykuya yatırıldığı görülmektedir.	
	57.21-57.36	İç Mekân	Discovery XD-1	Hall 9000 (Bilgisayar) gözünde David Bowman'ın yansıması görülmektedir.	
	57.36-63.31	İç Mekân	Discovery XD-1	Frank Poole tablet ekrandan kendileriyle yapılan röportajı izlerken yemeğini yemektedir. David Bowman da otomattan yemeğini hazırlamaktadır.	Röportajda uykuya yatırılan personellerden Jüpiter'e varıncaya kadar yararlanılmayacağından bahsedilir.

Ek 3 (Devam)

	63.31-63.56	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Discovery XD-1 aracı uzay boşluğunda görülmektedir.	
	63.56-66.52	İç Mekân	Discovery XD-1	Frank Poole aracın içinde yapay güneşle güneşlenirken ailesinden gelen görüntülü mesajı izler. O sırada David Bowman uyumaktadır.	
	66.52-73.20	İç Mekân	Discovery XD-1	Frank Poole Hall 9000 ile satranç oynamaktadır. David Bowman aracın içinden eskizler çizip onları Hall 9000'e gösterir. Hall hata sinyali aldığını söyler. O sırada Frank Poole uyumaktadır.	
	73.20-73.35	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Discovery XD-1 aracı ve kameraya doğru hızla gelen gök taşları görülmektedir.	
	73.35-74.06	İç Mekân	Discovery XD-1	David Bowman EvaPOD içinde EvaPOD dışarıya çıkmaktadır.	
	74.06-74.30	Dış Mekân	Uzay boşluğu	EvaPOD uzay aracından dışarıya çıkmaktadır.	
	74.30-74.36	İç Mekân	EvaPOD	EvaPOD içinde Bowman görülmektedir.	
	74.36-75.07	Dış Mekân	Uzay boşluğu	EvaPOD hata sinyalinin geldiği yere doğru gitmektedir.	
	75.07-75.26	İç Mekân	Discovery XD-1, EvaPOD	Poole kontrolleri yaparken Bowman da EvaPOD ile sinyalin geldiği bölgeye gitmektedir.	
	75.26-78.13	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Bowman EvaPOD'dan çıkıp hata sinyalinin geldiği yere gidip gerekli kontrolleri yapar.	Bowman'ın nefes alış veriş duyulur sadece. Uzayın sessizliği ise ürkütücüdür.
	78.13-78.25	İç Mekân	Discovery XD-1	Poole Bowman'ı kameradan izlemektedir.	
	78.25-78.51	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Bowman kontrollerini yapmaktadır. Aracın sinyal gelen bölümünden bir parça çıkarmaktadır.	
	78.51-87.23	İç Mekân	Discovery XD-1	Poole ve Bowman parçayı kontrol ederler. Hall 9000 onları izler. Bowman parçada herhangi bir arıza olmadığını söyler. Bowman ve Poole'a Hall 9000'nin arıza tespitinde hata yaptığı söylenmiştir. Bowman ve Poole, Hall 9000'nin kabiliyetlerini sorgulamaya başlarlar ve onu devre dışı bırakmak isterler. Fakat Hall onların bu düşüncesini anlamıştır.	
Ara	87.23-90.08			Uzunca bir süre karanlık bir ekran görülür, arkadan gerilimi artıran bir müzik duyulur.	
	90.08-90.42	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Discovery XD-1'den ayrılan EvaPOD görülür.	
	90.42-91.35	İç Mekân	Discovery XD-1, EvaPOD	Poole EvaPOD'dan çıkmaya hazırlanırken Bowman EvaPOD'daki Poole'u ekrandan izlemektedir.	
	91.35-92.19	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Sarı renkli kostümü giyen Poole EvaPOD'dan çıkar.	
	92.19-92.24	İç Mekân	Discovery XD-1	Hall'nin görüntüsü ekrana gelir, Bowman bir tuhaflik olduğunu anlar çünkü Poole ve EvaPOD uzay boşluğuna düşmektedir.	
	92.24-92.34	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Poole nefes alamaz ve kostümü içinde çırpınmaya başlar.	
	92.34-92.37	İç Mekân	Discovery XD-1	Bowman hemen harekete geçer.	
	92.37-92.50	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Poole ve EvaPOD uzay boşluğuna düşmektedir.	
	92.50-93.21	İç Mekân	Discovery XD-1	Bowman hemen başka bir EvaPOD'a binip Poole'u kurtarmak ister. Hall'e ne olduğunu sorar ama Hall bilmediğini söyler.	
	93.21-93.27	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Poole boşlukta süzülmemektedir.	
	93.27-93.34	İç Mekân	EvaPOD	Bowman hazırlanmaktadır.	
	93.34-93.46	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Poole boşlukta süzülürken Bowman EvaPOD ile çıkıp onu kurtarmaya çalışır.	

Ek 3 (Devam)

93.46-93.50	İç Mekân	EvaPOD	Bowman dikkatli bir şekilde çıkışa hazırlanmaktadır.	
93.50-94.08	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Bowman EvaPOD'la araçtan ayrılırken Poole boşlukta süzülmemektedir.	
94.08-94.15	İç Mekân	EvaPOD	Bowman EvaPOD ile Poole'u yakalamaya çalışır.	
94.15-94.28	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Discovery XD-1 ve çevresinde hareket eden EvaPOD görülür.	
94.28-94.32	İç Mekân	EvaPOD	Bowman EvaPOD ile Poole'u yakalamaya çalışır.	
94.32-94.42	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Poole'un boşlukta süzüldüğü görülür.	
94.42-94.51	İç Mekân	EvaPOD	Bowman EvaPOD ile Poole'u yakalamaya çalışır.	
94.51-95.02	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Bowman EvaPOD ile Poole'a doğru yaklaşmaktadır.	
95.02-95.11	İç Mekân	EvaPOD	Bowman Poole'a doğru yaklaşmaktadır.	
95.11-95.21	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Yukarıda Discovery XD-1 görülürken hemen altında EvaPOD kamerayadoprı hızla yaklaşmaktadır.	
95.21-95.44	İç Mekân	EvaPOD	Bowman hedefine doğru yaklaşmaktadır.	
95.44-96.01	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Poole havada süzülürken EvaPOD ona hızla yaklaşmaktadır.	
96.01-97.08	İç Mekân	EvaPOD	Bowman kararlı bir şekilde hedefine yaklaşmaktadır. Ekrandan Poole'un bedeni görülür.	
97.08-97.29	Dış Mekân	Uzay boşluğu	EvaPOD ve Poole aynı karede görülür. Bowman hedefine ulaşmıştır.	
97.29-97.42	İç Mekân	EvaPOD	Bowman dikkale Poole yaklaşır.	
97.42-98.21	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Bowman EvaPOD'un <i>mekanik elleriyle</i> Poole'u kavrar.	
98.21-100.46	İç Mekân	EvaPOD, Discovery XD-1	Önce görüntüye Bowman'ın kararlı bakışları gelir, daha sonra Hall'in görüntüsü ve ardından Discovery XD-1'de uykuda olan üç astronot gelir. Hall onların sistemini kapatır ve üç astronot Bilgisayar Hall tarafından öldürülür.	
100.46-100.55	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Poole'un cesediyle birlikte Bowman Discovery XD-1 ile karşı karşıyadır. Hall'den hazne girişini açmasını ister.	
100.55-101.10	İç Mekân	EvaPOD	Bowman Hall'e seslenir.	
101.10-101.15	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Poole'un cesediyle birlikte EvaPOD görülmektedir.	
101.15-101.20	İç Mekân	Discovery XD-1	Hall'in bakışıyla Discovery XD-1 ekranından Poole'un cesediyle birlikte EvaPOD görülmektedir.	
101.20-101.28	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Discovery XD-1 ve EvaPOD karşı karşıyadır.	
101.28-103.21	İç Mekân	EvaPOD, Discovery XD-1	Bowman Hall'e hazne kapağını açmasını söyler. Hall ise bunu yapamayacağını söyler. Çünkü Hall Bowman ve Poole'un Hall'i devre dışı bırakma planını anlamıştır.	
103.21-103.40	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Discovery XD-1 ile EvaPOD karşı karşıyadır.	
103.40-104.07	İç Mekân	EvaPOD	Bowman, Hall içeri girmesine izin vermeyince bir karar vermek durumunda kalır.	
104.07-104.20	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Bowman Poole'un cesediyle birlikte hareket eder.	
104.20-104.28	İç Mekân	EvaPOD	Bowman kararını vermiştir.	
104.28-104.44	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Bowman EvaPOD'un <i>mekanik elleriyle</i> tuttuğu Poole'u uzay boşluğuna bırakır.	

Ek 3 (Devam)

	104.44-105.12	İç Mekân	EvaPOD	Bowman'ın bakışıyla Poole uzay boşluğunda süzülmetedir.	
	105.12-105.24	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Poole'u bıraktıktan sonra Bowman geri döner.	
	105.24-106.07	İç Mekân	EvaPOD	Bowman Discovery XD-1'in hazne kapağına yaklaşır.	
	106.07-106.28	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Bowman EvaPOD'un mekanik elleriyle hazne kapağın açmaya çalışır.	
	106.28-106.31	İç Mekân	EvaPOD	Bowman'ın kararlı bakışları görüntüdedir.	
	106.31-106.58	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Bowman hazne kağıdı açar.	
	106.58-107.02	İç Mekân	EvaPOD	Bowman'ın kararlı bakışları görüntüdedir.	
	107.02-107.46	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Bowman EvaPOD'u girişe doğru yönlendirir.	
	107.46-117.02	İç Mekân	EvaPOD, Discovery XD-1	Bowman kararlı adımlarla kostüm başlığı olmadan Discovery XD-1'e girer. Hall'in görüntüsü gelir. Bowman'a ne yaptığını sorar tedirgin bir sesle. Bowman Hall'in sistemini kapatmaya çalışır. Hall'e hiçbir şekilde cevap vermez çünkü çok kararlıdır. Hall'in hafıza kartlarını teker teker çıkarır. Hall korktuğunu söyler ve gittikçe tuhaf konuşmaya başlar. Hall tuhaf sesiyle şarkı söylemeye başlar. O sırada bir görüntü ekrana gelir. Görüntüdeki adam şuanda Jüpiter gezegeninde olduğunu söyler ve dünya dışı zeki canlılar olduğunun kanıtı olan monolitten bahseder.	
Jüpiter ve Sonsuzluğun Ötesi	117.02-122.01	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Jüpiter ile beraber başka gezegenler görülmektedir. Discovery XD-1 ve uzay boşluğunda monolite görülmektedir. Arkadan tuhaf gerilimi arttıran ses duyulmaktadır.	
	122.01-128.16	Dış Mekân	Uzay boşluğu	Bowman bir ışık hüzmelerinin içinden hızla geçer.	
	128.16-131.28	Dış Mekân	Jüpiter	Jüpiter gezegeninin yüzeyi görülmeye başlamıştır.	
	131.28-139.20	İç Mekân	Oda	Odanın içinde EvaPOD görülmektedir. EvaPOD'dan bakışla odada kırmızı kostümü içinde Bowman görülmektedir ama yaşlanmış haldedir. Kostümlü Bowman odaya tuhaf gözlerle odaya bakar. Artık EvaPOD yoktur. Odanın içinde dolaşmaya başlar. Odadan banyo bölümüne gelip aynadan kendine bakar. Yaşlandığını farkeder. Tekrar odaya doğru baktığında masada kendisine bakan daha da yaşlı halini görür. Daha yaşlı olan Bowman banyoyu kontrol edip tekrar masaya gelir ve yemeğini yemeye devam eder. O sırada bardak elinden yere düşer. Eğildiği sırada yatakta artık ihtiyar haldeki Bowman'ı görür. Ölmek üzere olan ihtiyar Bowman odanın ortasında duran monolite elini uzatmaya çalışır. Hemen sonrasında ihtiyar Bowman bir fetüse dönüşür.	Humanzoo' denilen bu oda bir çeşit insanlar için olan hayvanat bahçesine benzemektedir. Bowman burada Dünya dışı varlıkların gözetimindedir. Yatak odası ve banyodan oluşan bu bölümde mekânlar ergonomik ve kullanışlı olmayan boyutlara sahiptir. Yatak odası bölümünde mobilyalar adeta mekânda yüzmektedir. Dışarının hiçbir şekilde görülmeyişi bu mekân da zaman algısı da bilinenden çok farklıdır.
	139.20-140.28	Dış Mekân		Fetüs oldukça büyük boyuttadır. Uzay boşluğundan Dünya'ya bakmaktadır.	
	140.28-148.51		Kapanış	<i>The End</i>	

Ek 4 The Shining Zaman Akışı

The Shining, Stanley Kubrick, 1980					
Bölüm	Zaman	Mekân	Yer	Olay	Not
	0.00-3.00	Dış Mekân	Dağ, göl, ağaç, yol manzarası ve otel	Kamera Jack'in sarı araba ile otele gidişini yol boyunca takip eder.	Soğuk renkler, kuşbakışı görüntüler...
İş Görüşmesi	3.00-4.10	İç Mekân	Otel içi: Lobi ve yönetici odası	Jack'in resepsiyonist ve yönetici Mr. Ullman ile iş görüşmesi	Kahverengi tonları (İç mekânda yerli desenler, aydınlatmalar ve tablolar)
	4.10-4.18	Dış Mekân	Apartman çevresi	Torrance ailesinin kaldığı apartman ve arkasında dağ manzarası görülmektedir.	Arkadan kuş sesleri duyulur.
	4.18-5.12	İç Mekân	Torrance ailesinin evi (Mutfakla birlikte salon)	Danny ve Wendy (Mrs. Torrance) otele gitmek hakkında konuşurlar.	Canlı renkler (Mavi, kırmızı ve beyaz tonları ağırlıklı)
	5.12-10.31	İç Mekân	Otel içi (Yönetici odası)	Jack, Mr. Ullman ve Mr. Bill iş hakkında görüşürler.	Masada Amerikan bayrağı, Alman bira bardağı, Ullman Amerikan bayrağı renklerinde giyinmiş, Jack gri, yeşil ve beyaz tonlarında giyinmiş. Oda kahve tonlarındadır.
	10.31-11.43	İç Mekân	Torrance ailesinin evi: Kapısı açık banyo, mutfakla birlikte salon	Danny iç karakteri Tonny ile konuşurken Wendy telefonda Jack ile iş hakkında konuşur.	Kapısı açık banyo ve klozet görünmektedir. Danny mavi beyaz kırmızı renklerinde giyinmiş.
	11.43-12.12	İç Mekân	Otel içi: Asansör holü	Asansörden kan boşalır ve iki küçük kız ilk kez görünür.	Amerikan yerlilerine uygulanan vahşetin sembolü olarak kan.
	12.12-17.38	İç Mekân	Torrance ailesinin evi: Danny'nin odası, salon	Doktor Danny'i muayene eder. Wendy ve doktor, Danny hakkında konuşurlar.	Yatak odasından kapısı açık banyo görünmektedir.
Kapanış Günü	17.41-19.33	Dış Mekân	Dağlar, uzun ağaçlı yollar	Jack ve ailesinin sarı araba ile otele gidişi	Dağ manzaralı kırsal yoldan geçerler.
	19.33-19.40	Dış Mekân	Otel çevresi	Overlook Otel ve arkasında görünen görkemli dağ manzarası	Çadırı andıran otel ıssız bir bölgede konumlanmaktadır.
	19.40-23.11	İç Mekân	Otel içi: Lobi, oyun odası, yatak odaları, banyo	Yönetici Mr. Ullman Torrance ailesine oteli tanıtır (İki küçük kız tekrar görünür)	Yerli desenli yer karoları ve halılar, kızılдерili başlığına benzeyen aydınlatmalar, kahverengi tonlarında mobilyalar, Navajo ve Apaçi motifleri...
	23.11-23.59	Dış Mekân	Otel çevresi	Mr. Ullman otel çevresini tanıtmaktadır. Otelin Kızılдерili Mezarlığı üzerine inşa edildiğini belirtir.	Yeşil labirent 13 feet (4 metre) yüksekliğinde
	23.59-34.10	İç Mekân	Otel içi: Koridor, Golden Room, mutfak, erzak depoları	Mr. Ullman, Dick Halloran'ı (aşçı) Torrance ailesi ile tanıştır. Mr. Halloran mutfak ve erzak depolarını Wendy ve Danny'e tanıtır.	Dondurulmuş etlerle dolu depo cesetleri andırmaktadır. (Mr. Halloran Danny'nin telepatik yeteneklerini keşfeder)
Bir Ay Sonra	34.10-34.20	Dış Mekân	Otel çevresi	Overlook Otel ve arkasında görünen görkemli dağ manzarası	
	34.20-38.00	İç Mekân	Otel içi (Koridor, mutfak, lobi, yatak odası)	Wendy Jack'in yemeğini odasına götürürken Danny ise bisikletiyle otel içinde dolaşmaktadır. Jack salonda topla oynamaktadır.	Kamera Danny'i uzun çekimlerle takip eder.
	38.00-39.15	Dış Mekân	Otel çevresi	Wendy ve Danny labirente girerler.	Yeşil, kırmızı renklerin canlılığı dikkat çekerken arkadan kuş sesleri duyulmaktadır.
	39.15-39.45	İç Mekân	Otel içi (Salon)	Jack lobide golf topuyla oynadıktan sonra lobideki labirent maketine tepeden bakarken Wendy ve Danny'i görür.	

Ek 4 (Devam)

	39.45-40.28	Dış Mekân	Otel çevresi	Wendy ve Danny labirentte dolaşırlar.	
Salı	40.28-40.38	Dış Mekân	Otel çevresi	Overlook Otel'i ve arkasında görünen görkemli dağ manzarası.	
	40.38-46.01	İç Mekân	Otel içi (Mutfak, koridor, salon)	Wendy mutfakta yemek yaparken Danny bisikletiyle koridorlarda dolaşırken 237 numaralı odanın önünde durur. Jack yazı yazarken Wendy'yle tartışır.	Colorado salonunun aydınlatması ölümler için yakılan mumlar gibidir.
Perşembe	46.01-46.24	Dış Mekân	Otel çevresi	Wendy ve Danny karda oyun oynamaktadır.	
	46.24-46.52	İç Mekân	Otel içi	Jack pencereden dışarda oyun oynayan Wendy ve Danny'e tuhaf bir ifadeyle bakmaktadır.	
Cumartesi	46.52-47.00	Dış Mekân	Otel çevresi	Overlook Otel'i ve çevresi karla kaplanmıştır.	
	47.00-51.16	İç Mekân	Otel içi (Salon, yönetici odası)	Jack salonda yazı yazarken Wendy telefonların çalışmadığını fark edip orman servisini arar. Danny koridorlarda bisikletiyle dolaşırken tekrar iki küçük kızı görür.	
Pazartesi	51.16-57.01	İç Mekân	Otel içi, salon ve Torranceların dairesi	Wendy ve Danny salonda televizyon seyretmektedir. Danny arabalarıyla oynamak için odasına giderken babasını görür.	
Çarşamba	57.01-57.09	Dış Mekân	Otel çevresi	Karla kaplı otelin pencerelerinden ışıklar yanmaktadır.	
	57.09-69.51	İç Mekân	Otel içi, koridor, 237 numaralı oda, salon, Golden Room	Danny koridorda arabalarıyla oynarken 237 numaralı odanın kapısının açık olduğu görür ve içeri girer. Jack salonda kabus görür. Danny hipnoz olmuş bir şekilde salona gelir. Jack Golden Room'a gelip içki içer.	Koridordaki halının deseni labirent dokusuna benzemektedir.
	69.51-71.39	İç Mekân	Dick Halloran'ın evi (Miami)	Mr. Halloran yatak odasında televizyon seyredirken gözünün önüne Danny gelir ve korkar.	
	71.39-76.13	İç Mekân	Otel içi, 237 numaralı oda, banyo	Jack 237 numaralı odanın banyosunda çıplak halde bir kadını görür ve onla yaklaşırken kadın birden yaralı bedenli yaşlı bir kadına dönüşür.	
	76.13-76.52	İç Mekân	Dick Halloran'ın evi (Miami)	Mr. Halloran telefonla oteli arar ama ulaşamaz.	
	76.52-81.26	İç Mekân	Otel içi, Torranceların dairesi, koridorlar	Wendy Jack'e 237 numaralı odayla ilgili korkularını ve Danny ile ilgili endişelerini anlatır ve otelden ayrılmak istediğini söyler.	
	81.26-82.18	İç Mekân	Dick Halloran'ın evi (Miami)	Mr. Halloran orman servisini arar ve otele ulaşamadığını söyler.	
	82.18-95.07	İç Mekân	Otel içi, Golden Room, banyo, Torranceların dairesi	Jack Golden Room'a gelir. Oldukça kalabalık olan bu salonda Jack'in üzeri kirlenince garsonla beraber tuvalete giderler. Garson Jack'i Danny'nin yetenekleri hakkında uyarır. Wendy endişe ile beklerken Danny 'Redrum' diye sürekli tekrarlar. Konuşan Tony'dir. Jack telsizi bozar.	Kırmızı-beyaz renkli WC tasarımı ile balo salonundan oldukça farklıdır.
	95.07-95.48	İç Mekân	Dick Halloran'ın evi (Miami)	Mr. Halloran orman servisini arar.	
08:00:00	95.48-96.36	İç Mekân	Uçak içi	Mr. Halloran Miami'den Denver'a uçakla seyahat etmektedir.	
	96.36-96.58	İç Mekân	Otel içi, salon	Jack salonda daktiloyla yazı yazmaktadır.	
	96.58-97.25	Dış Mekân	Kırsal	Uçak piste iniş yapar. Her yer karla kaplıdır.	
	97.25-98.45	İç Mekân	Havalimanı	Mr. Halloran havalimanından Durkin'nin Garajı'ndan Larry'i arar ve ordaki hava ve yol durumunu sorar.	
	98.45-99.30	Dış Mekân	Kırsal, yol	Mr. Halloran araçla Overlook Otel'ine doğru yola çıkmıştır.	

Ek 4 (Devam)

	99.30-113.27	İç Mekân	Otel içi, Torrancaların dairesi, salon	Wendy endişeli görünür, Danny ise ürkmüş bir ifadeyle çizgi film seyretmektedir. Wendy beyzbol sopası alıp otelin içinde Jack'i arar. Daktiloda yazan yazıyı görüp dehşete kapılır. Jack Wendy'e saldırırken merdivenlerden düşer. Wendy Jack'i yerden sürükleyip kilere kilitler.	Jack'in yazdığı bütün notlarda şu cümle yazmaktadır: "All work and no play makes Jack a dull boy" (Hiç eğlenmeden hep çalışmak Jack'i sıkıcı bir çocuk yapar)
	113.27-114.25	Dış Mekân	Otel çevresi	Wendy otelden çıkıp garajdaki aracı kontrol ettiğinde Jack'in araca zarar verdiğini görür.	
16:00:00	114.25-114.32	Dış Mekân	Otel çevresi	Overlook Otel'i çam ağaçları arasında görünmektedir. Otel neredeyse tamamen karla kaplanmıştır. Pencereleden ışıkların yandığı görülmektedir.	
	114.32-117.49	İç Mekân	Otel içi, mutfak	Jack kilerde uyuya kalmıştır. Delbert Grady (garson) gelip onu kilerden çıkarır.	
	117.49-118.45	Dış Mekân	Kırsal, yol	Mr. Halloran karla kaplı yoldan aracıyla geçmektedir.	
	118.45-124.33	İç Mekân	Otel içi, Torrancaların dairesi	Wendy uyurken Danny elinde bıçakla 'Redrum' diye tekrarlamaktadır. Annesinin ruju ile kapiya 'REDRUM' yazarken Wendy uyanır. Jack baltayla dairenin kapısını kırarken Wendy ve Danny banyoya saklanırlar. Danny banyo penceresinden dışarı çıkmayı başarır.	Redrum: Tersten okunuşu Murder (Cinayet)
	124.33-124.52	Dış Mekân	Otel çevresi	Mr. Halloran otele doğru gitmektedir.	
	124.52-125.09	İç Mekân	Otel içi, banyo	Jack dışardan gelen araç sesini duyar.	
	125.09-125.18	Dış Mekân	Otel çevresi	Mr. Halloran otele varmıştır.	
	125.18-125.30	İç Mekân	Otel içi	Wendy dışardan gelen araç sesini duyar.	
	125.30-125.36	Dış Mekân	Otel çevresi	Mr. Halloran araçtan iner.	
	125.36-126.28	İç Mekân	Otel içi, koridor, mutfak	Danny koridorda dolaba saklanırken Jack elindeki baltayla her yerde onu arar.	
	126.28-126.47	Dış Mekân	Otel çevresi	Mr. Halloran otele doğru yürümektedir.	
	126.47-130.23	İç Mekân	Otel içi, koridor, salon	Mr. Halloran otelde kimse var mı diye seslenirken Jack sese doğru yürümektedir. Jack Mr. Halloran'a baltayla saldırır ve onu öldürür. Jack Danny'nin çığlıklarına doğru yürür. Wendy elinde bıçakla Danny'i araken otelin çeşitli odalarında garip kişileri görür.	
	130.23-132.10	Dış Mekân	Otel çevresi	Jack otelin çevresinde Danny'nin peşinden koşarken Danny labirente girer.	
	132.10-133.03	İç Mekân	Otel içi, koridor	Wendy Danny'i ararken Mr. Halloran'ı yerde kanlar içinde yatarken görür.	
	133.03-133.28	Dış Mekân	Otel çevresi, labirent	Jack labirentte Danny'nin peşinden koşmaktadır.	
	133.28-133.46	İç Mekân	Otel içi, koridor, lobi	Wendy örümcek ağlarıyla kaplı lobide bir sürü iskelet görür.	
	133.46-134.31	Dış Mekân	Otel çevresi, labirent	Jack Danny'nin izini sürerken Danny kardaki izini kaybedip çalılar arasına saklanır.	
	134.31-135.03	İç Mekân	Otel içi	Wendy asansörün önündeyken kanların boşaldığını görür ve dehşete kapılır.	
	135.03-139.30	Dış Mekân	Otel çevresi, labirent	Jack Danny'i bulamaz. Danny labirentten çıkıp annesiyle beraber Mr. halloran'ın aracına binip otelden uzaklaşırlar. Jack labirentte aracın sesini duyduğunda çıldırır.	
	139.30-139.40	Dış Mekân	Otel çevresi, labirent	Jack donarak ölmüştür.	

	139.40-141.14	İç Mekân	Otel içi, Golden Room	Kamera Golden Room'un duvarındaki bir fotoğrafa doğru yaklaşır. Jack'in de olduğu bu fotoğrafta "Overlook Oteli, 4 Temmuz Balosu, 1921" yazmaktadır.	Arkadan müzik sesi duyulmaktadır.
--	---------------	----------	-----------------------	--	-----------------------------------



Ek 5 The Grand Budapest Hotel Zaman Akışı

The Grand Budapest Hotel, Wes Anderson, 2014					
Bölüm	Zaman	Mekan	Yer	Olay	Not
	00.00-00.54	Açılış		The Grand Budapest Hotel' kitabını okuyan kızın açıklamalarıyla film başlar	
	00.54-01.48	Dış Mekan	Kent görüntüsü, binalar, Eski Lutz Mezarlığı	Kitabı okuyan kız kitabın yazarının mezarlığına gider.	Soğuk ve kasvetli atmosfer
1985	01.48-02.55	İç Mekan	Yazarın çalışma odası	1985 yılında kitabın yazarı (anlatıcı) çalışma odasında kameraya karşı konuşmaktadır.	Çalışma masası, kitaplık, desenli perdeler görülmektedir.
	02.55-03.28	Dış Mekan	Dağlık alan, otelin ilk görüntüsü		
	03.28-03.39	Dış Mekan	Otelin 1968'deki görüntüsü		
	03.39-03.48	İç Mekan	Otel içi; lobi ve resepsiyon		
	03.48-03.51	Dış Mekan	Dağlık ormanlık alan	Otelin balkonundan manzaraya bakan bir adam	
	03.51-03.57	İç Mekan	Otel içi; Okuma odası, Palmiye avlusu, Arap hamamı		
	03.57-04.00	Dış Mekan	Revak Füniküleri		
	04.00-06.22	İç Mekan	Otel içi; yemek salonu, lobi, resepsiyon	Genç Yazar ve Moustafa ilk kez görünüyor.	
	06.22-08.27	İç Mekan	Yazarın oteldeki odası, koridorlar, banyolar	Genç Yazar ve Moustafa banyoda tanıyor.	
	08.27-09.20	İç Mekan	Yemek salonu	Genç Yazar ve Moustafa yemek yerlerken otelin eski belboyu şimdiki sahibi olan belboy Moustafa otel ile ilgili hatıralarını anlatmaya başlar.	
Part 1 "M. Gustave" (1932)	09.20-10.48	İç Mekan	Otel içi;	M. Gustave ve Madam D. birlikte yemek yerler.	
	10.48-11.08	İç Mekan	Asansör	M. Gustave, Madam D. ve otel çalışanları asansör içinde görülmektedirler.	Tamamen kırmızı asansör ve çalışanların bordo renk kıyafetleri dikkat çekmektedir.
	11.08-12.46	Dış Mekan	Otelin çevresi	Madam D. otelden ayrılmaktadır.	
	12.46-14.21	İç Mekan	Otel lobisi, asansör	M. Gustave belboy Mustafa'yı işe almak için mülakata alıyor.	
	14.21-15.30	İç Mekan	Otel içi		1 ay sonra
	15.30-15.38	İç Mekan	Otel içi (1968)	Genç yazar ve Mustafa yemek masasında.	
	15.38-16.40	İç Mekan	Otel içi	Dış ses olarak Mustafa otelin günlük akışını anlatmaktadır.	
	16.40-16.53	Dış Mekan	Otel çevresi	Otel sahibinin temsilcisi otele gelir.	
	16.53-17.23	İç Mekan	Otel içi, pastane		
	17.23-17.42	Dış Mekan	Sokak	Pastacı kız (Agatha) bisikletle sokaktan geçer.	
Part 2 Madam C.V.D.u.T	17.42-18.12	Dış Mekan	Kent, sokak, füniküler, otel çevresi	Belboy Mustafa bayiiden gazete alır. Madam D.'nin ölüm haberini gazetede görür.	
	18.12-18.51	İç Mekan	Otel içi	Belboy Mustafa ölüm haberini M. Gustave'a verir.	

Ek 5 (Devam)

	18.51-18.59	Dış Mekan	Köprü	M. Gustave ve Belboy Mustafa tren ile Madam D.'nin evine doğru yola çıkarlar.	Her yer karla kaplı, soğuk ve kasvetli bir hava
	18.59-23.08	İç Mekan	Tren içi	Askerler trendekileri kontrol ederken Belboy Mustafa'nın mülteci olmasından dolayı onu trenden çıkarmak isterler.	
	23.08-23.37	Dış Mekan	Kent, sokak	Taksi ile Madam D.'nin evine doğru giderler.	
	23.37-31.50	İç Mekan	Madam D.'nin evinin içi	M. Gustave Madam D.'nin cenazesini gördükten sonra Belboy Mustafa ile evdeki miras törenine katılırlar.	M. Gustave kendisine miras bırakılan 'Boy with Apple' tablosunu Belboy Mustafa ile birlikte kaçırlar.
	31.50-32.15	Dış Mekan	Madam D.'nin evinin çevresi, köprü	M. Gustave ve Belboy Mustafa evden ayrılırlar.	
	32.15-34.15	İç Mekan	Trenin içi	M. Gustave ve Belboy Mustafa tabloyu ne yapacaklarını konuşurlar.	
	34.15-35.51	İç Mekan	Otel içi	Tabloyu gizli bir yere saklarlar. O sırada otele polisler gelir. M. Gustave'ı Madam D.'nin ölümü ile suçlarlar.	
Part 3 Check-Point 19	35.51-36.17	Dış Mekan	Hapishane çevresi	Görkemli yapısıyla cezaevi görülmektedir.	
	36.17-37.21	İç Mekan	Hapishane içi	M. Gustave ve Belboy Mustafa cezaevinde görüşürler.	
	37.21-38.26	İç Mekan	Avukatın ofisi	Madam D.'nin avukatı M. Gustave'in cinayeti nasıl işlediği ile ilgili senaryoyu anlatır.	
	38.26-39.01	İç Mekan	Hapishane içi	M. Gustave ve Belboy Mustafa bu komplodan nasıl kurtulabileceklerini düşünürler.	
	39.01-40.18	Dış Mekan	Kent, sokak	Gizli ajan Sergey X'in evine gider.	
	40.18-40.39	İç Mekan	Otel içi	Çalışanlar yemek yerken Belboy Mustafa M. Gustave'in mektubunu okur.	
	40.39-41.17	İç Mekan	Hapishane içi	M. Gustave mektubunu okur.	
	41.17-41.32	İç Mekan	Otel içi	Belboy Mustafa mektuba devam eder.	
	41.32-41.43	İç Mekan	Gizli ajan'ın ofisi	Gizli ajan telefonda konuşurken masasındaki Sergey X'in resmine bakar.	
	41.43-45.22	İç Mekan	Hapishane içi	M. Gustave hücredeki mahkumlara servis yapar. M. Gustave Bazı mahkum arkadaşlarıyla hapisten kaçış planları yapar.	
	45.22-46.02	İç Mekan	Otel içi (1968)	Genç yazar ve Mustafa yemek yerken sohbet etmektedirler.	
	46.02-46.20	İç Mekan	Sinema salonu	Belboy Mustafa ve sevgilisi Agatha'ya sinemada evlilik teklifi yapar.	
	46.20-47.08	Dış Mekan	Eğlence merkezi	Belboy Mustafa ve Agatha atlı karıncaya binerler.	
	47.08-48.23	İç Mekan	Otel içi, pastane, hapishane		
	48.23-50.11	İç Mekan	Avukatın ofisi	Avukat Madam D.'nin ailesi ile görüşür.	
	50.11-50.38	İç Mekan	Cezaevi içi	Mahkumlar hapisten kaçmak için kazi yaparlar.	
	50.38-51.43	İç Mekan	Agatha'nın odası	Belboy Mustafa Agatha'ya çaldıkları tablodan bahseder.	
	51.43-51.53	Dış Mekan	Çatı		
	51.53-52.27	İç Mekan	Bina holü	Avukat ofisinden ayrılır.	
	52.27-53.16	Dış Mekan	Kent	Avukat peşinde olan ajandan kaçmaya çalışır.	
	53.16-54.30	İç Mekan	Müze içi	Müzenin içinde avukat peşindeki ajandan kaçır.	

Ek 5 (Devam)

Part 4 The Society of the Crossed Keys	54.30-55.09	Dış Mekan	Müzenin çevresi	Ajan avukatın kopan parmaklarını yerden alır.	
	55.09-55.18	İç Mekan			
	55.18-55.41	Dış Mekan	Hapishane çevresi	Belboy Mustafa kuyunun tepesinde görülür.	3 gün sonra
	55.41-57.45	İç Mekan	Hapishane içi	Mahkumlar hapishaneden kaçmaya devam ederler.	
	57.45-58.29	Dış Mekan	Hapishane çevresi	Mahkumlar hapishaneden kaçarlara	
	58.29-59.08	İç Mekan	Hapishane içi	Mahkumlar kaçmaya çalışırken askerlerle mücadele ederler.	
	59.08-62.47	Dış Mekan	Hapishane çevresi	Mahkumlar birbirleriyle vedalaşırlar.	
	62.47-62.55	Dış Mekan	Hapishane çevresi, kırsal	Siren sesi duyulunca M.Gustave ve ve Belboy Mustafa kaçmaya başlarlar.	
	62.55-64.16	İç Mekan	Hapishane içi	Askerler mahkumların kaçtıklarını farkedirler.	
	64.16-65.10	Dış Mekan	Kırsal	Telefon kulübesinde M. Gustave görüşme gerçekleştirir.	
	65.10-66.52	İç Mekan	Farklı otellerin lobileri	Diğer otellerde çalışanlar arasında telefon görüşmeleri gerçekleştirilir.	
	66.52-68.34	Dış Mekan	Kırsal	M. Gustave ve Belboy Mustafa bir tepenin üstünde oturmuşlardır. Yardımlarına bir adam gelir.	
	68.34-69.48	İç Mekan	Ajanın ofisi, Dimitri'nin evi	Ajanın masasının üstünde Agatha'nın resmi vardır. Dimitri ise tablonun çalınmış olduğunu fark eder.	
	69.48-71.01	İç Mekan	Tren içi	M. Gustave ve Belboy Mustafa sohbet ederler.	
	71.01-71.36	İç Mekan	Agatha'nın odası	Agatha eşyalarını toplarken çatıdan ses duyar.	
	71.36-72.21	İç Mekan	Karakol	Sergey X'in öldürülen kardeşinin kafası gösterilir.	
	72.21-73.34	Dış Mekan	Kent, kırsal	Ajan görevine devam eder.	
	73.34-75.38	Dış Mekan	Kırsal , gözlemevi	M. Gustave ve Belboy Mustafa teleferiğe binirler.	
	75.38-77.37	İç Mekan	Kilise	M. Gustave ve Belboy Mustafa kilisedeki ayine katıldıkları sırada Sergey X ile görüşürlerken ajan Sergey X'i öldürür.	
	77.37-80.47	Dış Mekan	Kilise çevresi, kırsal	M. Gustave ve Belboy Mustafa kaçan ajanın peşinden giderler. Ajan uçurumdan düşer ve ölür.	
Part 5	80.47-82.01	İç Mekan	Otel içi	Otel karargaha dönüştürülmüştür. Agatha tablonun peşine düşer.	
	82.01-82.34	Dış Mekan	Otel çevresi	M. Gustave ve Belboy Mustafa oteli izlerlerken Dimitri'nin otele geldiğini görürler.	
	82.34-88.06	İç Mekan	Otel içi	Agatha tabloyu alıp kaçarken Dimitri de peşinden gider. M. Gustave ve Belboy Mustafa da Dimitri ve adamlarıyla karşı karşıya gelir ve askerlerle birlikte silahlı mücadele başlar. Madam D.'nin ikinci vasiyetine ulaşılır ve kadının her şeyi M. Gustave'a bıraktığı öğrenilir.	
	88.06-90.50	Dış Mekan	Kırsal	Belboy Mustafa ve Agatha evlenirler. Daha sonra M. Gustave ile birlikte trenle Lutz'a giderler.	
	90.50-93.31	İç Mekan	Otel içi (1968)	Mustafa, M. Gustave'ın öldürüldüğünü ve her şeyin ona kaldığını genç yazara söyler.	

	93.31-93.39	Dış Mekan	Mezarlık	Kız okuduğu kitabın sonuna gelir.	
--	-------------	--------------	----------	-----------------------------------	--



Ek 6 The French Dispatch Zaman Akışı

The French Dispatch, Wes Anderson, 2021					
Bölüm	Zaman	Mekan	Yer	Olay	Not
	00.00-00.37			Açılış	
	00.37-00.48	İç Mekan	Dergi, Matbaa	Dergi basılıyor	
	00.48-01.01			"The French Dispatch of the Liberty, Kansas Evening Sun"	Reddedilenler ve Ölümler Bölümü (Genel Yayın Yönetmeni 75 yaşında Öldü)
	01.01-01.15	Dış Mekan	Dergi binasının dış görünümü	"Ennui -sur- Blaise, France"	
	01.15-01.44	İç Mekan	Kafe	"Bar Tabac" 'ta servis tabağı hazırlanır.	
	01.44-02.18	Dış Mekan	Dergi binası	Kafe'nin arka kısmından çıkan adam merdivenlerle dergi binasını üst katlarına çıkmaktadır.	Bina Jaques Tati'nin Mon Oncle filmindeki binayı andırmaktadır.
	02.18-03.34	İç Mekan	Dergi binası, ofisler	Dergi binasında çalışan yazarlar tanıtılır.	
	03.34-03.39	Dış Mekan		Libert, Kansas	Siyah-beyaz çekim
	03.39-03.57	İç Mekan		Dergi editörü Arthur Howitzer'ın cenazesi görülür	
	03.57-04.05	Dış Mekan	Kırsal	Bir araç kırsal alanda toprağı kazmaktadır.	
	04.05-04.23	İç Mekan	Dergi binası	Dergi editörünün ölümünden sonraki istekleri anlatılır.	
	04.23-04.39	Dış Mekan	Kent, Dergi bayisi		
	04.39-06.05	İç Mekan	Dergi binası, ofisler	Arthur Howitzer'ın ofisinde yazarların yazdıkları makaleler tartışılır.	
Bölüm: Yerel Renk Bisikletli Muhabir s. 3-4	06.05-06.20	Dış Mekan	Kent görüntüsü	Bisikletli Muhabir Herbsaint Sazerac'ın hikayesinin anlatıldığı bölüm.	300 Kelimede Bir Şehrin Fotoğrafları (Ennui, Fransa)
	06.20-07.07	Dış Mekan	Kent, binalar	Kentteki gündelik hayat anlatılır. Yazar bisikletiyle şehri turlarken kenti tanıtır.	
	07.07-07.26	Dış Mekan	Kent, sokak	Kentin geçmişiyile ve geleceğı karşılaştırılır.	
	07.26-09.43	Dış Mekan	Kent, binalar, tramvay	Yazar bir inşaat alanın önündeyken tramvayla kentin farklı yerlerine gidip o bölgeleri tanıtır.	
	09.43-10.19	İç Mekan	Dergi binası, ofisler	Herbsaint Sazerac'ın ofisinde dergi editörü ile birlikte yazılan makale tartışılır.	
Hikaye 1: Sanat ve Sanatçı Bölümü s. 5-34	10.19-10.34	İç Mekan	Hapishane	J. K. L. Berensen'in hikayesinin anlatıldığı bölüm.	Beton Başyapıt
	10.34-12.36	İç Mekan	Hapishane	Mahkum Moses Rosenthaler memur Simone'un resmini yapmaktadır.	Siyah-beyaz çekim
	12.36-12.43	İç Mekan	Hapishane	Mahkumun yaptığı tablo gösterilir	
	12.43-13.28	İç Mekan	Gösteri salonu	J. K. L. Berensen mahkum Rosenthaler'in hikayesini dinleyicelere sunar.	
	13.28-17.03	İç Mekan	Hapishane	Hapishanedeki mahkumların yaptıkları eserler sergilenmiştir. Bir başka mahkum Julian Cadazio ressam Rosenthaler'in eserini keşfeder ve kendisiyle başka çalışmalar yapmak için tanışır.	Siyah-beyaz çekim
	17.03-17.25	İç Mekan	Gösteri salonu	Berensen hikayesini anlatmaya devam eder.	

Ek 6 (Devam)

	17.25-17.33	İç Mekan	Oda, tren	Ressam Rosenthaler'ın geçmişi anlatılır. Farklı duygu ve durumlar karşısında yaptığı tablolar gösterilir. (Fakirlik ve açlık)	Siyah-beyaz çekim
	17.33-17.49	Dış Mekan	Kent	(Yalnızlık, fiziksel tehlike, zihinsel hastalık)	
	17.49-18.13	İç Mekan	Kafe	(Yasa dışı şiddet)	
	18.13	İç Mekan	Hapishane	Mahkum Rosenthaler'ın genç haliyle şimdiki hali yer değiştirir. (Aradan 11 yıl geçmiştir) Mahkum Rosenthaler hapishanedeki aktivitelere katılmaya karar verir.	
	21.19-21.52	İç Mekan	Gösteri salonu	Berensen hikayesini anlatmaya devam eder.	
	21.52-23.17	İç Mekan	Hapishane	Ressam Rosenthaler ve memur Simone yerde uzanmışlardır.	Siyah-beyaz
	23.17-23.30	İç Mekan	Gösteri salonu	Berensen hikayesini anlatmaya devam eder.	
	23.30-23.33	Dış Mekan	Galeri binası	Cadaziolara ait galeri binası görülür.	Siyah-beyaz
	23.33-24.59	İç Mekan	Galeri binası	Önceden mahkum olan Julian Cadazio hapishanede keşfettiği ressamdan amvcalarına bahseder.	Siyah-beyaz ve renkli
	24.59-26.49	İç Mekan	Mahkeme	Mahkum Rosenthaler'ın şartlı tahliyesi için mahkemede duruşma düzenlenir.	Siyah-beyaz
	26.49-26.58	İç Mekan	Gösteri salonu	Berensen hikayesini anlatmaya devam eder.	
	26.58-27.31	İç Mekan	Sergi salonları	Ressam Rosenthaler'ın eserleri birçok sergide sergilenir.	Siyah-beyaz
	27.31-27.42	İç Mekan	Gösteri salonu	Berensen hikayesini anlatmaya devam eder.	
	27.42-30.55	İç Mekan	Hapishane	Ressam Rosenthaler resim yapmaktadır. Rosenthaler'ın daha sonra intihar etmeye çalıştığı görülür.	Siyah-beyaz ve renkli
	30.55-32.17	İç Mekan	Gösteri salonu	Berensen hikayesini anlatmaya devam eder.	
	32.18-33.27	İç Mekan	Hapishane	Üç yıl sonra Cadazio ve Rosenthaler hapishanede görüşmektedirler.	Siyah-beyaz
	33.27-34.04	İç Mekan	Gösteri salonu	Berensen hikayesini anlatmaya devam eder.	
	34.04-34.13	Dış Mekan	Uçak	Gökyüzünde uçak görülmektedir.	Siyah-beyaz
	34.13-34.58	İç Mekan	Uçak içi	Uçağın kesitinde içindeki yolcular görülmektedir.	
	34.58-35.11	Dış Mekan	Sokak	Sokak aralarından hızla giden araçlar görülmektedir.	
	35.11-35.30	İç Mekan	Hapishane	Cadazio ailesi, Berensen ve beraberinde bir ok kişi hapishaneye gelmişlerdir.	
	35.30-42.30	İç Mekan	Hapishane	Ressam Rosenthaler'ın yaptığı duvar resmi görülmektedir.	Siyah-beyaz ve renkli
	42.30-42.49	Dış Mekan	Uçak	Gökyüzünde uçak görülmektedir.	Siyah-beyaz
	42.49-43.09	İç Mekan	Sergi salonu	Berensen sergi salonunda Rosenthaler'ın eseri önünde görülmektedir.	Renkli
	43.09-43.53	İç Mekan	Dergi binası, ofis	Berensen'in ofisinde dergi editörü ile birlikte Berensen'in makalesi tartışılmaktadır.	
Hikaye 2: Politika-Şiir Bölümü s. 35-54	43.53-44.04	Dış Mekan	Sokak	Lucinda Krementz'in hikayesinin anlatıldığı bölüm	Bir Manifestonun Revizyonu
	44.04-44.08	Dış Mekan	Üniversite çevresi	Tarihi bir yapısı olan üniversite binası görülmektedir.	Siyah-beyaz
	44.08-45.04	İç Mekan	Üniversite içi	Zeffirelli ve üniversite yönetiminden biriyle satranç oynamaktadır.	

Ek 6 (Devam)

	45.04-45.16	İç Mekan	Ev	Krementz, Zeffirelli'nin ailesinin evine gelmiştir.	
	45.16-45.19	Dış Mekan	Sokak	Bitişik nizamlı evler görülmektedir.	
	45.19-49.03	İç Mekan	Ev	Krementz, Zeffirelli'nin ailesi ile yemek masasındadır. Daha sonra Zeffirelli ile banyoda sohbet etmektedirler.	Siyah-beyaz
	49.03-51.28	İç Mekan	Ev	Zeffirelli Krementz'in evindedir.	
	51.28-52.50	İç Mekan	Kafe	Çoğunlukla gençlerin takıldığı kafe görülmektedir.	İç mekan yoğunlukla sarı renktedir.
	52.50-53.51	İç Mekan	Kafe	Kafede kızlar ve erkekler karşı karşıya gelmiştir.	1 Ay Sonra
	53.51-56.41	İç Mekan	Tiyatro	Tiyatroda oyun sergilenmektedir.	
	56.41-58.14	İç Mekan	Kafe	Zeffirelli ve kız arkadaşı bir konu hakkında tartışırlar.	
	58.14-58.33	Dış Mekan	Kent	Halkın öğrenci hareketlerine karşı olduğu anlatılır.	
	58.33-58.52	İç Mekan	Üniversite	Yemekhane, kütüphane gibi mekanlarda öğrenci hareketleri anlatılır.	
	58.52-59.26	Dış Mekan	Yurt binası, meydan	Kızlar yurtlarında başkaldırmaktadır. Meydanlarda devrimcilerle polisler karşı karşıyadır.	Renkli ve siyah-beyaz
	59.26-59.51	İç Mekan	Polis merkezi	Amirler satranç oynamaktadırlar.	Siyah-beyaz
	59.51-63.53	Dış Mekan	Meydan	Polisler emir beklerken devrim yapmak isteyen gençler kendi aralarında ayrılmaya başlarlar.	
	63.53-64.03	İç Mekan	Polis merkezi	Amir polislere emir verir.	
	64.03-64.48	Dış Mekan	Meydan	Polisler biber gazı sıkarak saldırıya geçerler.	
	64.48-65.04	İç Mekan	Ev	Krementz evinde çalışmaktadır.	
	65.04-65.23	Dış Mekan	Sokak	Zeffirelli ve kız arkadaşı motorlar sokaklarda gezmektedir.	
	65.23-65.43	İç Mekan	Ev	Zeffirelli'nin sesiyle Krementz ve Juliette karşılaştırılmaktadır.	
	65.43-65.51	Dış Mekan	Sokak	Zeffirelli ve kız arkadaşı motor üzerinde görülmektedir.	
	65.51-66.31	İç Mekan	Yurt binası	Zeffirelli ve Juliette başbaşıdırlar.	
	66.31-66.41	Dış Mekan	Sokak	Zeffirelli ve kız arkadaşı motor üzerinde görülmektedir.	
	66.41-66.57	Dış Mekan	Bina çatısı	Zeffirelli çatıda radyo yayını yapmaya çalışmaktadır.	Siyah-beyaz
	66.57-67.07	İç Mekan	Çeşitli mekanlar	Radyoda Zeffirelli'nin yayını dinlemeye çalışan kişiler gösterilmektedir.	
	67.07-67.58	Dış Mekan	Bina çatısı	Zeffirelli bozulan anteni düzeltmeye çalışırken elektrik akımına kapılır ve ölür.	Siyah-beyaz
	67.58-68.27	Dış Mekan	Taxi	Zeffirelli'nin ailesi cenazeyi teşhis etmeye giderler.	
	68.27-68.52	Dış Mekan	Meydan, kafe çevresi	Zeffirelli'yi kafe önünde anan insanlar görülmektedir.	
	68.52-69.21	İç Mekan	Ev	Krementz yataında yüzünde gaz maskesi varken çalışmaktadır.	Siyah-beyaz
	69.21-69.51	İç Mekan	Dergi binası, ofis	Krementz ofisinde çalışırken odaya dergi editörü girer.	
Hikaye 3: Tatlar ve Kokular s. 55-74	69.51-70.07	Dış Mekan		Roebuck Wright'ın hikayesinin anlatıldığı bölüm.	Emniyet Müdürünün Özel Yemek Odası
	70.07-71.30	İç Mekan	Stüdyo	Roebuck ve haber spikeri ekran önünde sohbet etmektedirler.	

Ek 6 (Devam)

71.30-71.33	Dış Mekan	Polis merkezi	Commissariat	Siyah-beyaz
71.33-	İç Mekan	Polis merkezi	Roebuck polis merkezinde koridorlarda ve odalarda gezmektedir.	
75.37-75.51	Dış Mekan	Sokak	Komiser ve oğlu görülür.	
75.51-76.14	İç Mekan	Polis merkezi	Komiserin oğlu babasının çalıştığı yerde görülür.	
76.14-78.19	İç Mekan	Polis merkezi	Roebuck komiserle birlikte yemek masasındadır. Komiser oğlunun kaçırıldığı haberini alır.	Renkli ve siyah-beyaz
78.19-79.01	İç Mekan	Polis merkezi	Komiserin oğlu kaçırılır.	
79.01-79.20	Dış Mekan	Balon	Komiserin oğlunu binanın çatısından balonla kaçırlar	Animasyon
79.20-80.26	Dış Mekan	Meydan	Abaküs lakaplı adam polislerin arasında kuşatılır.	Siyah-beyaz
80.26-81.19	İç Mekan	Stüdyo	Roebuck ve spiker sohbete devam ederler.	
81.19-83.21	İç Mekan	Karakol	Roebuck nezaretteyken onu ziyarete dergi editörü gelir ve iş karşılığı onu oradan çıkarır.	Siyah-beyaz
83.21-83.29	İç Mekan	Stüdyo	Roebuck ve spiker sohbete devam ederler.	
83.29-83.44	İç Mekan	Oda	Polisler şüpheli adamı konuşturmak için ona işkence yaparlar.	Siyah-beyaz
83.44-84.39	Dış Mekan	Kent, meydan	Uçaktan bomba düşer. Polisler bir binanın etrafını kuşatmıştır.	
84.39-86.54	İç Mekan	Ev	Çocuğun tutulduğu evde çetenin üyeleri görülmektedir.	
86.54-88.30	İç Mekan	Karargah	Komiser, Roebuck ve diğerleri yemek masasında çocuğu nasıl kurtaracaklarının planını yaparlar.	
88.30-90.33	İç Mekan	Stüdyo	Roebuck ve spiker sohbete devam ederler.	Renkli ve siyah-beyaz
90.33-90.51	İç Mekan	Ev	Çete üyesi The Chauffeur polislerin binayı sardığını farkeder.	Siyah-beyaz
90.51-91.29	Dış Mekan	Meydan	Polisler ve çeteler arasında çatışma başlar.	
91.29-91.42	İç Mekan	Ev	Çocuk tutulduğu yerde mors alfabesiyle birilerine mesaj ulaştırmaya çalışır.	
91.42-92.39	Dış Mekan	Meydan	Polis çete üyelerine yemek göndermeyi teklif eder.	1 Saat Sonra
92.39-94.26	İç Mekan	Ev, Merdiven	Çete üyeleri yemek masasında gelen zehirli yemeklerini yerler. O sırada polisler evi basar.	Siyah-beyaz
94.26-97.09	Dış Mekan	Kent, sokak	Zehirli yemeği yemeyen şoför çocuğu alıp kaçırr. Polisler peşlerine düşer. Sonunda komiser çocuğuna kavuşur.	Animasyon
97.09-97.33	İç Mekan	Karakol	Abaküs lakaplı adam yakalanmıştır.	Siyah-beyaz
97.33-97.43	İç Mekan	Stüdyo	Roebuck ve spiker sohbete devam ederler.	
97.43-98.36	İç Mekan	Dergi binası, ofis	Roebuck ofisinde dergi editörü ile makaleyi tartışır.	
98.36-100.26	İç Mekan	Karargah	Roebuck ölmek üzere olan açıcıyla konuşur.	Siyah-beyaz
100.26-100.55	İç Mekan	Dergi binası, ofis	Roebuck ofisinde dergi editörü ile makaleyi tartışır.	
Son Not: Düşler ve Ölümler s.75	100.55-103.00	İç Mekan	Dergi editörü Arthur Howitzer'ın ölü bedeni masasındadır. Çalışma arkadaşları ölümünün ardından anısına bir dergi basmaya karar verirler.	
	103.00-107.38	Kapanış	Jenerik	

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyad, Ad

KARABEĞ, Pervim

Web sayfası

(Research Gate, Academia, vs.)

Eğitim Bilgileri

Derece	Kurum	Mezuniyet Yılı
Yüksek Lisans	Dicle Üniversitesi	2024
Lisans	Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi	2019
Lise	Borsa İstanbul Fen Lisesi	2013

İş Deneyimi

Dönem (Yıl)	Şirket, Kurum	Görev
09-2018/12-2018	Meydan Mimarlık	Stajyer
07-2017/08-2017	Erkan Turmuş Mimarlık İnşaat	Stajyer
06-2016/07-2016	Altus Yapı Mimarlık İnşaat	Stajyer

Yabancı Dil

İngilizce, İspanyolca

Yayınlar

1. Kültüre Bağlı Kamusal Mekan Algısının Diyarbakır- Barselona Alışveriş Mekanlarında Analizi- BİGDE Yayınları
2. Sinematografik Mekanda Renk, Doku ve Biçim Öğelerinin Algısının Örnek Filmler Üzerinden İncelenmesi- 4. Uluslararası Avrasya Bilimsel Araştırmalar ve İnovasyon Kongresi

Özel İlgiler

Sinema, fotoğraf, resim, grafik tasarım

DİCLE ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TEZ BENZERLİK BİLDİRİMİ FORMU

Öğrencinin Adı, Soyadı	Pervim KARABEĞ		
Öğrenci No	20808006		
Ana Bilim Dalı	Mimarlık		
Program Türü	Proje ☐	Yüksek Lisans ☐	Doktora ☐
Tez Danışmanı (Ünvanı, Adı, Soyadı)	Prof. Dr. F. Demet AYKAL		
(Varsa) II. Tez Danışmanı (Ünvanı, Adı, Soyadı)			
Tez Başlığı	Sinema ve Mimarlık Arakesitinde Sinematografik Mekânın Analizi ve Alternatif Üretimleri; Hitchcock, Kubrick ve Anderson Sineması		
RAPOR BİLGİLERİ			
Raporlama Aşaması	Tez Savunma Sınavı Sonrası		
Sayfa Sayısı	215		
Raporlama Tarihi	18.07.2024		
Benzerlik Oranı (%)	%10		

Yukarıda bilgileri verilen tez çalışmamın toplam 215 sayfalık kısmına ilişkin, 18/07/2024 tarihinde şahsım/tez danışmanım tarafından Turnitin isimli intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan intihal raporuna göre, tezimin benzerlik oranı % 10 olarak tespit edilmiştir.

Uygulanan filtrelemeler:

- ☐Başlangıç Bölümleri (Kabul ve Onay sayfası, Teşekkür sayfası, Özet/Abstract) hariç
☐Kaynaklar hariç
☐Alıntılar hariç/dâhil
☐Diğer (Her şey dâhil)

Tezimin benzerlik oranı, Dicle Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü İntihal Raporu Uygulama Esaslarında belirtilen üst sınır benzerlik oranını aşmamaktadır. Tez benzerlik oranı üst sınır benzerlik oranının altında olsa dahi aksinin tespit edilmesi durumunda her türlü yasal sorumluluğu kabul ettiğimi ve hukuki sonuçlarına razı olduğumu bildirir, gereğini arz ederim.

Öğrencinin Adı, Soyadı: Pervim KARABEĞ

Tarih:18.07.2024

İmza:

Danışman Adı, Soyadı: Prof. Dr. Demet AYKAL

İmza:

Tarih:18.07.2024

Ana Bilim Dalı Başkanı Adı, Soyadı: Prof. Dr. Havva ÖZYILMAZ

İmza:

Tarih:18.07.2024