

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

**TÜRK SİNEMASINDA İÇ MEKÂN TASARIMINDA
İÇMİMARIN ROLÜ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
Merve TOSUN**

Anabilim Dalı : İç Mimari Tasarım

Programı : İç Mimari Tasarım

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Hasan ŞENER

HAZİRAN 2011

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

**TÜRK SINEMASINDA İÇ MEKÂN TASARIMINDA
İÇMİMARIN ROLÜ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
Merve TOSUN
418091019**

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 06 Mayıs 2011

Tezin Savunulduğu Tarih : 06 Haziran 2011

**Tez Danışmanı : Prof. Dr. Hasan ŞENER (İTÜ)
Diğer Jüri Üyeleri : Prof. Dr. Işıl HACIHASANOĞLU (İTÜ)
Öğr. Gör. Dr. Bahadır NUMAN (İTÜ)**

HAZİRAN 2011

Aileme ve sana,

ÖNSÖZ

Bu tezin oluşmasında ve yüksek lisans eğitimim sırasında değerli fikirlerini esirgemeyerek bana yol gösteren danışmanım, Sayın Prof.Dr. Hasan ŞENER'e en içten teşekkürlerimi ve saygılarımı sunarım.

Tez çalışmamın her aşamasında, benden yardımlarını esirgemeyen, mesleki bilgi ve tecrübesini paylaşan, gerçek bir film seti ortamını tecrübe etmemi sağlayan ve alan araştırmasını geliştirmek için sanat yönetmenlerine ulaşmama yardımcı olan Sayın Mustafa Ziya Ülkenciler'e teşekkür ederim.

Türk sinemasında pek çok filmde sanat yönetmenliği görevini başarıyla yerine getirmiş Erol Taştan, Hakan Yarkın ve Mustafa Ziya Ülkenciler'e, röportaj için zaman ayırdıkları ve değerli bilgilerini paylaştıkları için teşekkür ederim.

Ayrıca, İTÜ Mimarlık Fakültesi İç Mimari Tasarımı Uluslararası Yüksek Lisans Programı (IMIAD) eğitmenlerine, özellikle öğretim görevlisi Dr. Özgen Cordan'a ve öğretim görevlisi Frederico Fialho Teixeira'ya proje çalışmalarındaki desteklerinden ve yapıcı eleştirilerinden dolayı çok teşekkür ederim.

Son olarak, canım arkadaşım Müge Ertürk'e ve tez çalışmam süresince, her zaman olduğu gibi en büyük desteğim olan anneme, babama ve ablama sonsuz teşekkür ederim.

Haziran 2011

Merve Tosun

Mimar

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vii
KISALTMALAR.....	ix
ŞEKİL LİSTESİ.....	xi
ÖZET.....	xiii
SUMMARY.....	xv
1. GİRİŞ	1
1.1 Tezin Amacı.....	2
1.2 Çalışmanın Kapsamı.....	3
1.3 Çalışmada İzlenen Yöntem.....	3
2. SİNEMA ÜZERİNE GENEL TANIM VE KAVRAMLAR.....	5
2.1 Genel Tanım ve Kavramlar.....	5
2.2 Sinema Filmi Yapımındaki Görevliler	10
2.3 Sinema ve Mekân	18
2.4 Sinema Filmi Mimarlığı	20
2.5 Sinema ve İç Mimarlık Disiplini	22
2.5.1 Kavramsal arakesitler ve ayrımlar.....	22
2.5.2 Uygulamaya yönelik arakesitler ve ayrımlar	25
3. İÇ MİMARLIK VE DİĞER DİSİPLİNLERİN SİNEMA ÜRETİM SÜRECİNDEKİ YERİ.....	29
3.1 Sinemada İç Mekân Tasarımı İle İlgili Disiplinlerin Mesleki Formasyonları	29
3.1.1 Türkiye’deki eğitim programları.....	31
3.1.2 Türkiye dışındaki eğitim programları.....	33
3.2 Tasarım ve Yapım Süreci	36
3.2.1 Süreç adımları	36
3.2.2 Süreçte rol alanlar ve görevleri	43
3.2.3 Örnek projeler	54
3.3 İç Mimarın Tasarım Sürecindeki Rolü	57
3.3.1 Örnekler	57
3.4 Bölüm Sonuçları.....	63
4. İÇ MİMARLIK DİSİPLİNİNİN TÜRK SİNEMASINDAKİ YERİ.....	67
4.1 Türk Sinemasına Genel Bakış.....	67
4.2 Türk Sinemasından Örnekler	70
4.2.1 “Ulak” filmi üretim sürecinin incelenmesi	71
4.2.1.1 Filme genel bakış	71
4.2.1.2 Mustafa Ziya Ülkenciler ile röportaj	81
4.2.2 “Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü” filmi üretim sürecinin incelenmesi	88
4.2.2.1 Filme genel bakış	88
4.2.2.2 Hakan Yarkın ile röportaj	98
4.2.3 “Takva” filmi üretim sürecinin incelenmesi	104
4.2.3.1 Filme genel bakış	104

4.2.3.2 Erol Taştan ile röportaj	113
4.3 Değerlendirme ve Sonuç	116
5. SONUÇ.....	119
KAYNAKLAR.....	123
EKLER	127

KISALTMALAR

TDK	: Türk Dil Kurumu
NFTS	: National Film and Television School
VFS	: Vancouver Film School
USC	: University of Southern California
MZÜ	: Mustafa Ziya Ülkenciler

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 2.1 : “The Poseidon Adventure” filmi resimli taslakları.	6
Şekil 2.2 : “Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü?” ve “Harry Potter” filmi setleri	7
Şekil 2.3 : “Intolerance” ve “The Cabinet of Dr. Caligari” filmi dekorları.	8
Şekil 2.4 : “Alice in Wonderland” filmi çekimi ve sonrası.	8
Şekil 2.5 : “BinBir Gece Masalları” Alman TV filminden saksafon aksesuar ve diğer aksesuarlar.....	10
Şekil 2.6 : Film mimarlığı.	24
Şekil 3.1 : Sahne dökümü,a (set list); yapım maliyeti tahmini ile sahne listesi,b.....	37
Şekil 3.2 : Üretim öncesi çizimler: perspektif,a; sağda çatı planı,b	38
Şekil 3.3 : Setin batı görünüşü,a; taslak çizimler,b	38
Şekil 3.4 : “Unforgiven” filmi yapım ekibi için yapılmış kaba bir arazi maketi,a “Monsters, Inc.” filmi için hazırlanmış 3d model çalışması,b	39
Şekil 3.5 : “Unforgiven” filmi (Yap. Tas. Herny Bumstead) set yapım aşaması	39
Şekil 3.6 : Film seti tasarım ve yapım süreci	41
Şekil 3.7 : Warner Bros 1940’lar “sanat yönetmeni”nin görevi	42
Şekil 3.8 : Tim Burton’un çizimleri: <i>The Nightmare Before Christmas</i> ,a; ortada Edward Scissorhands,b; <i>Romeo ve Juliet</i> ,c.....	43
Şekil 3.9 : Filmde görüntüler	44
Şekil 3.10 : “Unforgiven” filminde Bill Munny’nin evi, yapım tasarımcısı: Henry Bumstead.....	48
Şekil 3.11 : Set resimlendiricisinin bir çizimi.....	51
Şekil 3.12 : “Edward Scissorhands” filmi peyzaj çalışması	52
Şekil 3.13 : Mekân sorumlusunun eskizleri.....	52
Şekil 3.14 : Şehir genel görünüş	54
Şekil 3.15 : New York ve Chicago yüksek yapıları	55
Şekil 3.16 : Aktörlerin yeşil perde önünde çekimi, a; bilgisayar grafikleri ile birleştirilmiş hali, b.....	55
Şekil 3.17 : Filmde bazı görüntüler	57
Şekil 3.18 : Dr. No (James Bond) filminin perspektif çizimleri	59
Şekil 3.19 : van Os’un defterinden, tekstil ve aksesuar örnekleri,a; tablo örnekleri,b.....	60
Şekil 4.1 : “Ulak” filmi afişi	72
Şekil 4.2 : Ayvalık’ta kullanılan köy.....	73
Şekil 4.3 : Mehmet’in evinin içi.....	74
Şekil 4.4 : Köyün filmde alınmış genel görünüşleri (köyün hamamı, kuş yuvası, yük kulesi, ortak fırın, antik kent kalıntıları).....	74
Şekil 4.5 : Adem’in evinin filmde alınmış görüntüleri.....	75
Şekil 4.6 : Adem’in evinin filmde alınmış görüntüleri; yapım aşamasından bir fotoğraf	76
Şekil 4.7 : Meryem’in evinin filmde alınmış görüntüleri	76
Şekil 4.8 : Meryem’in evinin filmde alınmış görüntüleri	77
Şekil 4.9 : Meryem’in evinin filmde alınmış görüntüleri	77

Şekil 4.10 : Kahve hanenin filmde alınmış dış ve iç görüntüleri.....	78
Şekil 4.11 : Set yapımı aşamasından fotoğraflar, filmde alınmış dış ve iç görüntüleri.....	78
Şekil 4.12 : Evin filmde alınmış iç mekân görüntüsü	79
Şekil 4.13 : Meyhanenin dıştan görünüşü, iç mekân görünüşü	79
Şekil 4.14 : Meyhanenin, filmde alınmış iç mekân görüntüsü	79
Şekil 4.15 : Mustafa Ziya Ülkenciler	81
Şekil 4.16 : Kahve hanenin yapım aşaması	87
Şekil 4.17 : “Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü?” filmi afişi	88
Şekil 4.18 : Yörüklerin ve Tatar’ların çadırlarının bulunduğu bölge	90
Şekil 4.19 : Şehrin uzaktan görünüşü, 3d model	91
Şekil 4.20 : Şehir kapısı ve kilise meydanı	91
Şekil 4.21 : Çarşı ve sütunlu salon görünüşleri	91
Şekil 4.22 : “İpekçiler”: eğlence alanı, çarşıdan bir dükkân görünüşü	92
Şekil 4.23 : Hacivat’ın Eşrefoğlu Beyliği’ndeki odası	92
Şekil 4.24 : Eşrefoğlu Beyliği’nde Süleyman’ın odası	92
Şekil 4.25 : Karagöz ve annesinin (Kamana) çadırı dıştan; içten görünüşleri	93
Şekil 4.26 : Demirtaş’ın karargahı	93
Şekil 4.27 : Ayşe Hatun’un evinin giriş avlusu, a; Ayşe Hatun’un odası, b	94
Şekil 4.28 : Gündüz kahve hane, gece meyhane olarak kullanılan mekân-han.....	94
Şekil 4.29 : Hanın içinin filmde alınmış bir görüntüsü	95
Şekil 4.30 : Küşteri’nin odasının filmde alınmış bir görüntüsü.....	95
Şekil 4.31 : Hamamın içi.....	96
Şekil 4.32 : Hakan Yarkın	98
Şekil 4.33 : Yapım aşamasından fotoğraflar	102
Şekil 4.34 : Yapım aşamasından fotoğraflar	102
Şekil 4.35 : Yapım aşamasından fotoğraflar	103
Şekil 4.36 : Seçilen oryantalist tabloların filmdeki uygulaması	104
Şekil 4.37 : “Takva” filmi afişi	105
Şekil 4.38 : Muharrem’in evinin dıştan görünüşü,a; evin tuvaleti,b.....	107
Şekil 4.39 : Evin salonu.....	108
Şekil 4.40 : Evin salonu	108
Şekil 4.41 : Evin mutfak, yatak odası	108
Şekil 4.42 : Ali Bey’in ofisi.....	109
Şekil 4.43 : Depo, Büyük Yeni Han.....	109
Şekil 4.44 : Derviş odası	110
Şekil 4.45 : Dergah (cami), zikir töreninin yapıldığı salon	110
Şekil 4.46 : Zikir töreninin yapıldığı salon.....	111
Şekil 4.47 : Şeyhin odası	111
Şekil 4.48 : Şeyhin evi	112

TÜRK SİNEMASINDA İÇ MEKÂN TASARIMINDA İÇ MİMARIN ROLÜ

ÖZET

Tezin konusu, sinema filmi üretiminde tasarlanacak olan iç mekânların iç mimarlık disiplini ile kesiştiği tasarım ve yapım sürecidir. Sinema filmlerinde setin tamamının tasarımından ve yapımından sorumlu olan yapım tasarımcısı veya sanat yönetmeninin yaptığı işin kapsamının ve niteliğinin, bir iç mimarın yaptığı işin kapsamına ve niteliğine benzer ve farklı yanları gözetilerek iç mimarın bu sürece katılımı sorgulanmaktadır. Bu süreç incelenirken faydalanılan kaynaklar hem Türkçe hem de yabancı olmakla birlikte alan araştırması Türk filmleri üzerinden yapılmıştır. Sorgulanan konu, kaynak araştırmasının yanı sıra seçilmiş üç adet Türk filminin sanat yönetmenleri ile yapılan röportajları ile zenginleştirilmiştir. Elde edilen bulgular sonucunda da iç mimarın, sinema filmi üretimi sürecinde üstleneceği sanat yönetmenliği veya yapım tasarımcılığı rolü için mesleki formasyon ve tecrübe adına yeterli olup olmayacağı tartışılmaktadır.

Tezin birinci bölümünde, çalışmanın amacı, kapsamı ve çalışmada izlenen yöntem ifade edilmiştir.

İkinci bölümde, sinema sanatı ile ilgili genel tanım ve kavramlar açıklanmış ve sinema ve içmimarlık disiplinlerinin tasarım ve yapım (uygulama) anlamında benzer ve farklı yanları ortaya koyulmuştur.

Üçüncü bölümde, “içmimarlık ve diğer disiplinlerin sinema üretim sürecindeki yerleri” başlığı altında öncelikle, sinemada içmekân tasarımında görev alan insanların -Türkiye’deki ve yurt dışındaki üniversitelerin eğitim programlarından yola çıkarak- mesleki formasyonlarının nasıl olması gerektiği, sonraki alt başlıkta ise bahsedilen tasarım ve yapım sürecinde kimlerin rol aldığı, üstlendikleri görevler ve mesleki formasyonlarının bugüne kadar nasıl olageldiği örnekler üzerinden değerlendirilmiştir. “İçmimarın tasarım ve yapım sürecindeki rolü” başlığı altında ise yapılan araştırmalar sonucu elde edilen bulgular üzerinden, gerçekleşmiş sinema projelerinde görev almış içmimarların sorumlu oldukları görevler incelenmiştir.

Dördüncü bölümde, iç mimarlık disiplininin Türk sinemasındaki yerini ifade edebilmek için Türk sineması tarihi özetlenmiştir. Türk sinemasından örnekler alt başlığında ise sırasıyla: Ulak, Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü ve Takva filmleri iç mekân tasarım ve yapım süreci anlamında incelenmiştir. Daha sonra ise incelenen filmlerin sanat yönetmenleri (Mustafa Ziya Ülkenciler, Hakan Yarkın ve Erol Taştan) ile yapılmış röportajlar üzerinden Türk sineması, Türk sinemasında sanat yönetmenliği ve içmimarın sanat üretimi sürecindeki rolü değerlendirilmiştir. Bu bölümün sonunda ise değerlendirme yapılmış ve bir sonuca varılmıştır. Beşinci bölümde ise çalışma boyunca elde edilen bulgular değerlendirilmiş ve sinema filmi üretiminde iç mimarın rolü tanımlanmaya çalışılmıştır.

THE ROLE OF INTERIOR ARCHITECT ON INTERIOR SPACE DESIGN IN TURKISH CINEMA

SUMMARY

The subject of the thesis is about design and construction process in which the interior spaces been designing for motion picture production intersect the interior architecture discipline. The context and quality of an art director or a production designer's -who is responsible for designing and constructing the whole set- and an interior architect's work is compared in order to find the interior architect's participation to the process of a motion picture by looking for the similar and different sides. Turkish and foreign sources have used while analysing this process together with three Turkish films to complete the field study. The matter in question have enriched by interviews with art directors of three Turkish films besides of source research. As a result of the findings, the career formation and experience of an interior architect, who will be responsible as an art director or production designer for the motion picture production process, was searched for competence.

In the first part of the thesis, the purpose, the extent and the methodology of the study have mentioned.

In the second part, general definitions and notions about cinema have explained and the similarities and differences of cinema and interior architecture disciplines were determined in terms of design and construction.

In the third part, above the "the place of interior architecture and other disciplines in cinema production process" title, firstly the need for a career formation of the people employed for designing interior spaces in a motion picture was searched by looking for the education programs of the universities in Turkey and other countries. Secondly, the people taking part in the design and construction process, their responsibilities and career formations have evaluated in terms of some examples. Above the title of "the role of interior architect's role on design and construction process", the interior architects' responsibilities, who were employed for motion picture projects, were analyzed with real examples.

In the fourth part, in order to mention the role of interior architecture dicipline in Turkish cinema, Turkish cinema has generally studied. Above "The Examples of Turkish Cinema" subtitle, the three Turkish films: *Ulak*, *Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü* and *Takva* have studied in terms of interior space design and construction process. In addition, Turkish cinema, art direction in Turkish cinema and the role of interior architect in art production process have searched with the art directors (Mustafa Ziya Ülkenciler, Hakan Yarkın and Erol Taştan) of the films mentioned. At the end of this part, an evaluation have made and ended with a result.

In the fifth part, the information gained during the study has analyzed and the role of the interior architect on cinema production process has identified.

1. GİRİŞ

Yedinci sanat olarak kabul edilen sinema sanatının üretim sürecinde kostüm, aksesuar, iç ve/veya dış mekân (set tasarımı, dekor tasarımı), makyaj, saç, ses-müzik gibi birçok konuda tasarım yapılmaktadır. Yönetmenin veya tasarımcının inisiyatifi sonucunda kararlaştırıldığı şekilde, bazı filmlerde kostüm, set gibi öğeler baştan tasarlanıp, üretilmekte ve yine aynı sebepten ötürü, örneğin şimdiki zamanda geçen hikâyeler için, baştan yaratım yerine mevcut mekânlar -belki hiç değiştirilmeden belki ufak değişikliklerle- veya hazır kıyafetler de kullanılabilmektedir. Her iki durumda da, iç mekân tasarımlarını göz önünde bulundurursak, bir iç mimarın mesleğini icra ederken üstlendiği görevler yönünden büyük benzerlikler göstermektedir. Sinemada iç mekân, bir film senaryosundaki iç mekânı yansıtan, dekoru ve aksesuarları ile birlikte bir film setidir ve iç mimarın teknik anlamda uğraş alanından çok da farklı değildir. Film seti tasarım eylemi ise, iç mimari tasarım eylemi ile örtüşmektedir. Dolayısıyla, Türkiye’de “sanat yönetmeni”, yurt dışında “yapım tasarımcısı” olarak tanımlanan, bir filmin sanat departmanının başındaki kişinin bu sorumluluğu üstlenebilmesi için hem uygun bir mesleki formasyona hem de film seti tecrübesine sahip olması gerekmektedir. Yurt dışındaki ve Türkiye’deki örnekler incelendiğinde anlaşıyor ki, bu işi yapanlar mimarlık, iç mimarlık, resim, heykel, sahne sanatları veya sahne dekorları tasarımı gibi bölümlerden mezun olmuş daha sonra bu sektöre girmiş ve zamanla tecrübe kazanmışlardır. Özellikle Hollywood’da modernizm ile, “sanat yönetmenliği” görevi için mimarlar işe alınmış ve filme özel tasarımlar yaptırılmıştır. Anlaşıldığı üzere, sinema filmi üretiminin bu aşamasında tasarımcılık ve yöneticilik yapacak olan kişiler doğrudan bu görev için eğitilmemişlerdir. Tezin araştırma konusu ise bu yönde başlamaktadır: Bir sinema filminin mekânlarının bütünüyle tasarımından sorumlu sanat ekibinde bir iç mimarın rolü ne olabilir?

Tez araştırması yapılırken, sanat departmanındaki insanların üstlendiği görevlerin ve asıl mesleki formasyonlarının ne olduğu, nasıl bir eğitim almaları gerektiği ve tasarım ve yapım sürecinin nasıl işlediği öncelikle kaynak araştırması ile sonra da

Türkiye’den ve yabancı örneklerden incelenmiş ve bir altyapı oluşturulmuştur. Daha sonra ise Türk sinemasındaki mevcut durumu tespit edebilmek için alan araştırması yapılmıştır. Bu araştırma, üç Türk filminin sanat yönetmenleri ile yapılan röportajlardan ve onların değerlendirilmesinden oluşmaktadır.

1.1 Çalışmanın Amacı

Tez çalışmasının amacı, iç mimarlık disiplininin sinema filmi seti tasarımı ve yapımı sürecindeki yerini belirlemektir. Bir başka deyişle, iç mimarlık formasyonunun sanat yönetmenliği veya yapım tasarımcılığı unvanı için yeterli olup olmadığını sorgulamaktır. Bu konuya yönelmemin nedeni, izlediğim sinema filmlerinin – özellikle bilim-kurgu ve fantastik türlerde- tasarım anlamında büyük bir yaratıcı potansiyele sahip olduğunu fark etmem ve mimar ve içmimarın sorumlu olduğu yaratım süreci ile sinema filminin sanat üretimi arasında büyük benzerlikler olduğunu düşünmemdir. Tasarımcının hayalgücünü ve yaratıcılığını, mimarlık veya içmimarlığa kıyasla, sonsuz bir özgürlükle kullanabileceği; aklında canlandığı her şeyi gerçekleştirebileceği bir alan olması beni bir tasarımcı olarak fazlasıyla etkiledi ve ilgimi çekti. Daha sonra film seti tasarımını üstlenenlerin yani bu görsel dünyayı yaratanların kimler olduğunu araştırdığımda, genellikle (Türkiye’de) bu işi okulunda öğrenmediklerini, farklı disiplinlerden (resim, heykel, mimarlık, sahne sanatları gibi) gelip kendilerini yapım tasarımcılığı alanında geliştirdiklerini gördüm ve “bu işi bir içmimar mı yapmalı?” sorusunu kendime yönelttim. Bu yönde araştırmamı yapmaya başladığımda ise yapım tasarımcılığı ile veya benim tez konumla doğrudan ilişkili bir araştırma (tez) daha önce yapılmadığını ancak, sinema, mimarlık ve sinema arakesiti, Türk sineması, yapım tasarımcılığı (filmlerde sanat yönetmenliği) gibi konularda kitaplar olduğunu gördüm. Kaynak araştırmamda karşılaştığım diğer problem ise bahsedilen konuda Türkçe kaynağın çok az olmasıdır. Aynı zamanda Türkiye’de yapım tasarımcılığı mesleğinin hala tam oturmamış olması, sanat ekibinin görevlerinin, iş bölümünün belirli olmaması da bu konuda eksikliklerin olduğunu göstermektedir. Dolayısıyla bu tez, daha önce üzerinde çalışılmamış olan Türk sinemasında yapım tasarımcılığı ve yapım tasarımcılığı ile içmimarlık disiplininin arakesiti konularının analizi nedeniyle önem arz etmektedir.

1.2 Çalışmanın Kapsamı

Araştırma kapsamında, sinema sektöründe kullanılan tanım ve kavramlar belirlenmiş ve açıklanmıştır. Sinema ve iç mimarlık disiplininin hem uygulamaya yönelik hem de kavramsal anlamda benzer ve farklı yanlarını ortaya koymak adına incelemeler yapılmıştır. Sonraki bölümde, sinemada sanat ekibinde ortaya koyulan işi üstlenebilmek için alınması gereken eğitim Türkiye’deki ve yurt dışındaki eğitim kurumlarının programlarından yola çıkarak araştırılmış, tasarım ve yapım sürecinde rol alanlar ve görevleri tanımlanarak gereken mesleki formasyonlar ifade edilmiş ve örnek projelerle pratikte nasıl uygulandığı analiz edilmiştir.

Türkiye’deki sinema sektöründe iç mimarlık disiplininin yerini belirlemek üzere Türk sineması tarihi kısaca açıklanmıştır. Türk sinemasından seçilmiş üç filmin (*Ulak*, *Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü* ve *Takva*) sanat ve dekor gruplarında yer alanlar, yaptıkları iş ve mesleki formasyonları açısından incelenmiş, filmdeki iç mekân analizleri yapılmış ve filmlerin sanat yönetmenleri ile (Mustafa Ziya Ülkenciler, Hakan Yarkın ve Erol Taştan) yapılan röportajların özetine yer verilmiştir. Son bölümde ise tüm bu kaynakaraştırmasına ve yapılan röportajlardan edinilen sonuçlara göre Türk sinemasında iç mimarın rolünün ne olacağı, görevinde yeterli olup olmayacağı (iyi ve kötü yanları), Türkiye’deki mevcut durumun nasıl olduğu, nasıl olması gerektiği değerlendirilecektir.

1.3 Çalışmada İzlenen Yöntem

Çalışma kapsamında sinema, Türk sineması, Türk sineması tarihi, sinema mimarlık ilişkisi, sinemada sanat yönetmenliği ve yapım tasarımcılığı, set (sahne, dekor) tasarımı başlıkları üzerinden kaynak araştırması yapılmıştır. Ayrıca Türkiye’de ve yurt dışında sinema dalında eğitim veren iyi üniversitelerin eğitim programları, ders kapsamaları incelenmiştir.

Alan çalışmasında ise seçilen üç film izlenip, hakkında araştırma yapıp, iç mekân tasarımları incelendikten sonra tezin amacına ulaşmak adına yaklaşık 20 röportaj sorusu hazırlanmış, cevapları kaydedilmiş ve deşifre edilmiştir. Seçilen üç Türk filminin sanat yönetmenleri ile eğitimi, kariyeri, Türkiye’deki sinema sektörü, işleyiş biçimi, sanat ekibi, sinema filmi için üstlenilen tasarım ve yapım süreci, iç mimarlık

disiplininin sanat üretimindeki yeri, gerekli mesleki formasyonlar ve tamamlanmış film örneği hakkında konuşulmuştur. Daha sonra ise yapılan röportajlar özetlenmiş, alınan bilgiler doğrultusunda içmimarın sinemadaki rolü üzerine bir değerlendirme yapılmıştır. Böylece Türk sinemasında iç mekân tasarımlarında iç mimarın rolü, sinema filminde sanat yönetmenliği veya yapım tasarımcılığı olarak belirlenmiştir.

2. SİNEMA ÜZERİNE GENEL TANIM VE KAVRAMLAR

2.1 Genel Tanım ve Kavramlar

Öncelikle, 7. Sanat dalı olarak kabul edilen “sinema”nın tanımı ile başlamak gerekmektedir.

Sinema:

Herhangi bir hareketi düzenli aralıklarla parçalara bölerek bunların resimlerini belirleme ve sonra bunları gösterici yardımıyla karanlık bir yerde, bir ekran veya perde üzerinde yansıtarak hareketi yeniden oluşturma işi (tdkterim.gov.tr).

Güzel sanatların dalı olarak yansıtılmaya uygun olan filmleri gerçekleştirme ve yaratma sanatı, beyaz perde, yedinci sanat (tdkterim.gov.tr).

Sinema, görsel, işitsel yığın iletişim aracıdır (Şenyapılı, 2002).

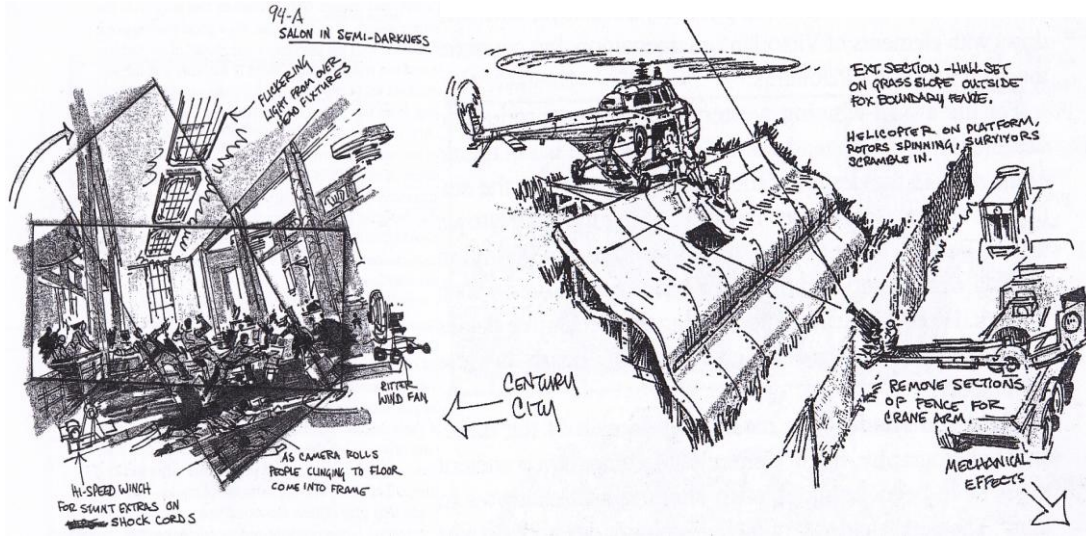
Aziz Nesin’e göre: “Bir takım parçaların kendi aralarında belli bir anlamlılık içererek ve belirli bir anlamsal işlevsel amaca yönelik olarak birleşmeleri, ya da birleştirilmeleridir.” (Şenyapılı, 2002)

Sinema, görsel sanat dallarından biridir çünkü görsel tasarım içermektedir (Şenyapılı, 2002).

Sinema, birçok şeyi bir araya getirerek bir bütün oluşturmaktır bu nedenle bir görsel tasarım ürünüdür (Şenyapılı, 2002).

“Auteur Yönetmen”: Kelime anlamı olara “auteur”, Fransızcadır ve “yazar” anlamına gelir. Öykü seçimi, senaryo yazımından itibaren, film yapımı sürecinde, oyuncuların seçiminde, filmin nerede çekileceğinde, mekân seçiminde, filmin kurgusunda, set tasarımında yani filmin neredeyse her aşamasında söz sahibi olan yönetmenler için kullanılan bir terimdir. Örnek olarak: Alfred Hitchcock, Steven Spielberg, Ingmar Bergman, Roman Polanski, Federico Fellini, Charlie Chaplin vb (Şenyapılı, 2002).

“Storyboard” (Resimli Taslak): Resimli taslak çalışması filmin sahne sahne hatta fotoğraf fotoğraf görselleştirilmesi yani resmedilmesidir; çeşitli kalemler kullanılarak yapılabilir (Şekil 2.1).



Şekil 2.1 : “The Poseidon Adventure” filmi resimli taslakları (Preston, 1994)

“Resimli taslak aslında bir teknik dekapajdır. Bu kurgulama işleminde sahnelerin hem sözcüklerle bir betimlemesi yapılır hem de her sahne çizgi filmlerde olduğu gibi şematik bir biçimde görselleştirilir.” (Şenyapılı, 2002).

Amaç, hikâyenin görselleşmiş halinin oluşturulması ve görüntü yönetmeninin senaryoyu nasıl fotoğraflayacağını gösterilmesidir. Yapım tasarımcısı için ise tasarımının çerçeve içinde nasıl görüneceğine ve tasarım ekibi tarafından neler yaratılması gerektiğine işaret eder (LoBrutto, 2002).

Sinematografi: Sinematografi, “cinématographie” kelimesinin Fransızca okunuşunun Türkçeye çevrilmesidir. Cinematographer/director of photography/lighting cameraman; Türkiye’de ise görüntü yönetmeni/fotoğraf direktörü/kameraman olarak tanımlanan kişidir. Görevi, yönetmenin belirlediği veya tasarladığı görüntüleri elde etmek, kameranın çalışmasını sağlamak, istenen görüntüleri sağlamak için gerekli ışık düzenlemesini yapmak, gerekli çerçevelemeyi (kadrajı) yaparak oyunu filme kaydetmektir (Şenyapılı, 2002).

Film seti: Bir film için seçilen veya tasarlanan mekânların hepsi için kullanılır. Film seti, hem tamamen dekorlardan oluşan bir stüdyo, hem de doğrudan veya değişikliklerle kullanılan gerçek bir mekân olabilir. Film setleri iç ve/veya dış mekânlarda kurulabilmektedir (Şekil 2.2).



Şekil 2.2 : “Hacıvat Karagöz Neden Öldürüldü?” ve “Harry Potter” filmi setleri (Hakan Yarkın’ın arşivinden; littledailyprophet.wordpress.com)

Dekor: Oyun konusunun geçtiği yeri, çevreyi ve atmosferi biçim, kalıp, renk ve ışıklama ile canlandıran tamamlanmış yapıdır (tdkterim.gov.tr).

Sinema Ansiklopedisi’nde “sinemada dekor” şöyle açıklanmıştır: Görsel bir sanat olan **sinemada dekor** önemli bir unsurdur. Fransız sanatçı George Melies, tiyatronun bir ögesi olan dekora önem vermiş, fantastik ve bilimkurgu türü filmleri için devasa dekorlar yaptırmıştır. 1910’larda İtalyan sinemasında tarih türü filmler için yine devasa ama bir yandan da yapay dekorlar kullanılmıştır. Şekil 2.3’de görüldüğü üzere, 1916’da Griffith’in yönetmenliğini yaptığı “Intolerance” (hoşgörüsüzlük) filmi için yapılan dekor, sinema tarihine büyüklük ve dekor anlayışı açısından damgasını vurmuştur (Dorsay ve Gürkan, ?).

1910’ların sonlarında dışa vurumcu Alman sinema endüstrisinde de dekor önemli yer tutmaktaydı. Yapaylığı yine belirgin dekorlar kullanılmakta hatta şekilsel açıdan bile gerçekçilikten uzak, bariz veya abartılı bir dekor üslubu vardı. Öyle ki psikolojik olarak sağlıksız olan insanların duygu ve düşüncesini görsel anlamda daha iyi aktarabilmek için bükük, eğri, asimetrik çizgiler ve dengesiz kompozisyonlar kullanılmıştır. Bunun için ve sonrasında ortaya çıkan dadacılık ve kübizm akımlarında da dekor için ressamlardan yardım alınmıştır. Stüdyo dekoru veya yapay dekor anlayışı zamanla, yeni, özgün mekânlara duyulan ihtiyaç, büyük stüdyoların ortadan kalkması sonucunda yerini gerçek dekor anlayışına bırakmıştır (Dorsay ve Gürkan, ?).



Şekil 2.3 : “Intolerance” ve “The Cabinet of Dr. Caligari” filmi dekorları
(www.sanatlog.com; s-tremain.blogspot.com)

Günümüz sinema filmlerinde ise, dekorlar gerçekçi bir yaklaşımla tasarlanmaktadır. Dekor, mekânı tanımlayan öğelerin dışında (fiziksel çevre dışında), iç veya dış mekânda bulunan dekorasyon niteliği taşıyan eşyaları da tanım olarak kapsamaktadır. Dolayısıyla dekor, gerçek mekânlar dışında film setindeki her şeydir denebilir. Her türlü mobilya, aydınlatma elemanları, vazolar, saksılar, halılar, perdeler yani o mekândaki bütün eşyalar o dekorun bir parçasıdır. Mekânın bu türlü dekorasyonunu üstlenen kişi ise “set dekoratörü” veya “dekor sorumlusu” (set decorator)dur. “Satın almacı” (buyer) olarak adlandırılan kişi eşyaların temininden, “set giydiricisi” (set dresser) ve “set dekoratörü asistanı” (lead man) ise set dekoratörüne dekorların yerleştirilmesinden sorumlu kişilerdir.



Şekil 2.4 : “Alice in Wonderland” filmi çekimi ve sonrası (www.imdb.com)

Bilgisayar programlarının gelişmesi ve yaygınlaşması ile bilgisayar ortamında modellemeler, animasyonlar yapılmaya başlanmış böylece sinema filmleri sanal ortamda çekilmeye başlamıştır. Oyuncular, stüdyo ortamında yeşil perde (yeşil veya mavi kutu/bluebox tekniği) ile sağlanan bir fon önünde kurulmuş bazı temel dekorlar (malzemesiz, sadece bir alan ifade eden) önünde performans göstermekte daha

sonra yapılan çekimler üzerinden sanal ortamda filmin bütün çevresi, iç mekânlar eklenmekte, anime edilmekte ve üzerine özel efektler uygulanmaktadır (Şekil 2.4).

Stüdyo Çekimi: Sinema filminin, özel olarak hazırlanmış dekorlardan oluşan kapalı bir çevre içinde kaydedilmesidir. Stüdyo içerisinde hem iç mekânlar hem de dış mekânlar taklit edilebilir. Örneğin Türkiye’de yapılan sit-com örneklerinden, *Avrupa Yakası* ve *Nuri* dizilerinde, öykünün geçtiği evler de sokaklar da kapalı bir stüdyo içinde çekilmiştir.

Stüdyo Dışı / Gerçek Mekân Çekimi: Stüdyo dışında yapılan çekimlerde gerçek mekân kullanımı vardır. Kullanılan gerçek mekân, bir **dış mekân** da **iç mekân** da olabilir. Örneğin, filmin öyküsünde sokakta veya bir mağazada geçen sahneler varsa; bunlar seçilen dış mekânda (bir sokakta) ve gerçekte var olan bir mağazanın içinde çekilebilir. Gerçek mekânlarda (iç veya dış) çekim yapılırken mekân, olduğu gibi doğrudan kullanılabilir veya içinde çekim için gerekli değişiklikler (dekor eklemeleri gibi) yapılabilir.

Senaryodaki mekânların, stüdyo da mı, stüdyo dışı mekânlarda mı yoksa her ikisinde birden mi oluşturulacağına yönetmen, yapım tasarımcısı ve yapımcı ortak karar vermelidir. Dış veya iç mekânlar (gerçek mekân) doğrudan kullanılıp çekilecekse daha ucuz, set haline getirilecekse stüdyoda set yapımından daha pahalıya mal olabilir. Bunun yanı sıra gerçek mekân kullanımı, stüdyo çekimine göre gerçekçilik açısından daha avantajlıdır. Ancak, stüdyo çekiminin de kontrollü (ışık, trafik, gürültü, dış etkenler) bir çevrede olması dolayısıyla avantajları vardır: istenen görüntüler rahatlıkla elde edilebilir. Stüdyo çekiminin dezavantajı ise dekorlardaki sahtelik riskidir (Şenyapılı, 2002).

Yerinde Çekim (location shooting): Stüdyo dışı çekimleri ile yerinde çekim birbirinden farklı şeylerdir. Yerinde çekim, filmin hikayesinin geçtiği yerde (Hindistan, Paris gibi) çekimin yapılması yani film setinin orada kurulmasıdır. Ancak yerinde çekim her zaman “gerçek yer”de (bazı engeller dolayısıyla) gerçekleşemeyebilir; bunun yerine benzer yerler kullanılır. Ancak stüdyo ve stüdyo dışı çekimine göre çok daha pahalıdır (Şenyapılı, 2002).

Sahne Eşyası / (Set) Aksesuar(ı): “Sahne eşyası” veya “set aksesuarı” (prop veya stage prop) olarak adlandırılan eşyalar, “property master” yani “aksesuar sorumlusu” olarak ifade edilen kişi tarafından (veya ekibi tarafından) belirlenir, bazen tasarlanır

(aksesuar atölyesinde), temin edilir ve korunur. “Aksesuar”, oyuncuların kullanacağı güneş gözlüğü, not defteri veya sigara gibi her türlü obje veya eşyadan ibarettir (Şekil 2.5). Türkiye’de ise “set aksesuarı” kavramı ile mekân dekorasyonunda kullanılan eşyalar da ifade edilmektedir.



Şekil 2.5 : “BinBir Gece Masalları” Alman TV filminden saksofon aksesuar ve diğer aksesuarlar (alikaradumani.blogspot.com)

2.2 Sinema Filmi Yapımındaki Görevliler

Hollywood’da sinema sektörüne mimarların girişi:

Hollywood’un klasik film stüdyoları (Paramount, RKO, MGM) sanat departmanına önem vermeleri ve büyük bütçeler ayırmaları sonucunda başarılı sonuçlar almışlardır. Her stüdyonun kendi içinde sanat ve zanaat kompleksi ve bunun için gerekli eşyalar vardır. Her stüdyonun, içinde heykeltıraşlar olan bir personel odası oluşturulmuştur ve burada bütün alçı işleri yapılmaktadır. Ayrıca yine her stüdyonun bir boyama ve yapım ekibi bulunmaktadır. Mekânlarda kullanılacak aksesuarları temin etmek için ise her sene Avrupa’ya gidilerek milyon dolarlık antikalar ve aksesuarlar satın alınmaktadır (Güntan, 2007; LoBrutto, 1992).

Film stüdyoları, sanat departmanı gelişimi için 1930’larda University of Southern California’dan yeni mezun mimarlık öğrencileri Hollywood stüdyolarında set tasarımcıları olarak işe alınmış ve film setlerinde (içmekân ve dışmekânlarda) modern bir mimari görüntü yakalamaları beklenmiştir. O dönem ekonomik bunalım olduğu için mimarlık ofislerinin verdikleri maaş, stüdyolara göre çok düşük kalmıştır ve böylece birçok mimar ilk iş deneyimlerini Hollywood’da yapmışlardır. Stüdyolar ise yeni mezun mimarlar sayesinde, modern mimariyi sinemada gelişen ve yükselen Amerika’nın görüntüsü olarak yansıtmışlardır. Tasarımcılara, modern görünüme sahip

binalar ve modern iç mekân tasarımları yaptırmış sonra da film dekoru olarak uygulamışlardır (Albrecht, 2000; LoBrutto, 2002; Güntan, 2007).

Örneğin, *Paramount* Munich’te mimarlık eğitimi almış ve bir süre mesleğini yapmış Hans Dreier’ı işe almış ve sanat departmanının başına koymuştur. Dreier, stüdyoyu Bauhaus workshopuna dönüştürmüş, stüdyonun görsel stili üzerinde çalışmalar yapmıştır. Amerikan hayatına Avrupa modernizmini entegre etmiştir. Belirtilen dönem ile başlayan bazı önemli mimar-yapım tasarımcılarına örnek olarak: Robert F. Boyle, Ken Adam, Lawrence G. Paull, Stephen Goosson, Henry Bumstead, Ben Van Os (içmimar), John Beard (içmimar) verilebilir (Albrecht, 2000; LoBrutto, 1992; LoBrutto, 2002; Güntan, 2007).

Bir sinema filmi bitiminde filmde görev alan insanların gösterildiği listeye “tanıtım yazısı” (jenerik) adı verilmektedir. Bu listede görev alan insanların ünvanları yapım tasarımcısı-sanat yönetmeni örneğinde de olduğu gibi ülkeye veya filme göre değişiklik gösterebilmektedir.

Türk filmlerinde ise durum biraz daha karışıktır çünkü bazı görevler hala İngilizce karşılıkları ile anılmaktadır veya o şekilde Türkçeye geçirilmiştir. Bu nedenle film kadrosu terimlerini incelerken hem Türkçe hem de İngilizce karşılıklarını bilmek gerekmektedir.

Film yapımındaki görevliler Türk ve yabancı yapımlarda farklılık göstermektedir. Türk film tanıtım yazılarının (jenerik) incelenmesi sonucunda onların da kendi içinde bazı farklılıklar (özellikle sanat ekibinde) gösterdiği anlaşılmaktadır ki bu da Türk yapımlarında iş bölümü ve uzmanlaşma olmadığını ve Türk sinema sektörünün halen gelişmekte olduğunu göstermektedir. Film yapımında görevli kişileri tanımlayabilmek adına film ekibi hem Türk hem de yabancı film tanıtım yazılarından yararlanılarak şöyle özetlenebilir:

- Yönetmen (Director) (ve Ekibi): “Bir filmin gerçekleştirilmesi için, oyunluk yazarı, görüntü yönetmeni, sanat yönetmeni, uygulanmanlar, oyuncular arasında işbirliği sağlayan, bunların çalışmalarını uyumlu biçimde yöneten, filmin bir sanat ürünü niteliği kazanmasından sorumlu olan sanatçı, sinema sanatçısı.” (tdkterim.gov.tr)

○1.,2.,3. Yönetmen yardımcıları / Reji Asistanları

- 2. Birim yönetmeni (second unit director): Özellikle yüksek bütçeli filmlerde, yönetmenin çekmek istemediği bazı sahneleri, yönetmenin anlattığı şekilde çeker (Şenyapılı, 2002).
- 2. Yönetmen yardımcısının yardımcısı (second director asisstant asisstant)...
- Senaryo Yazarı / Senarist (script writer): “Her uzunlukta, izlenebilir film için, kendi oluşturduğu ya da var olan kaynakları görsel dile çevirerek, belli bir sistem içinde görsel anlatım oluşturarak, metin (senaryo) yazan kişiye denir.” (www.turkcebilgi.com)
- Senaryo Danışmanı
- Senaryo Editörü (Script Editor): Senaryo üzerinde gerekli değişiklikleri yapan kişidir (Şenyapılı, 2002).
- Yapımcı (Producer) (ve Ekibi): Bir filmin gerçekleşmesini bir şirket veya kendi adına sağlayan (parasal, organizasyonel ve denetleme anlamında) kişidir (Şenyapılı, 2002).
 - Ortak yapımcı (co-producer)
 - Yürütücü yapımcı veya uygulayıcı yapımcı (executive-line producer): “...işlerin yürümesini sağlayan, bilfiil yürüten kişiyi anlatıyor. Özellikle film giderlerini karşılamak üzere para kaynakları bulan kişi.” (Şenyapılı, 2002).
 - Yardımcı yapımcı (associate producer): Yapımcının verdiği görevleri üstlenen kişi (Şenyapılı, 2002).
 - Genel koordinatör
 - Yapım koordinatörü / Yapım yönetmeni / Prodüksiyon Amiri (production manager): Yapımla ilgili her türlü sorunu çözmek ile yükümlü kişi (Şenyapılı, 2002).
 - Yapım asistanı
- Orijinal Şarkı (Original Music): genellikle yabancı yapımlarda ayırt edilir
- Müzik Ekibi

- Görüntü Yönetmeni (Cinematographer = director of photography): Kim olduğu birinci bölümde açıklanmıştır.
- Yapım Tasarımcısı (Production Designer)
- Sanat Yönetimi (Art Direction)
 - Genel sanat yönetmeni (supervising art director): bazı yabancı yapımlarda birden fazla sanat yönetmeni varsa
 - Sanat yönetmeni: Birden fazla olabilmektedir
- Set Dekoratörü (set decorator): daha çok yabancı filmlerde bu görev tek başına ifade edilmektedir.
- Kostüm Tasarımı (Costume Design) Ekibi
 - Kostüm tasarımcısı (costume designer): Senaryodan, yönetmenden ve yapım tasarımcısından aldığı bilgilere ve yorumlara dayanarak karakterlerin kıyafetlerini tasarlayan kişidir.
 - Kostüm asistanları
 - Set terzisi...
- Makyaj ve Saç Ekibi (Makeup Department)
- Kurgu(cu) / Montaj(cı) (Film editor): Çeşitli planları uzunluk ve/veya içerik bakımından birbirleriyle birleştiren; filmin canlılık, doğallık ve akıcılık kazanmasını sağlayan kişidir (Şenyapılı, 2002).
- Sanat Ekibi (Art Department): Aşağıda daha detaylı biçimde açıklanmıştır, şu görevleri içermektedir: eşya ve aksesuar tasarımı ekibi, mekân sorumlusu, dekor uygulama (yapım) ekibi, storyboard/konsept artisti (ressam, grafiker), heykeltıraş, set giydiricisi, illüstratör, set tasarımcısı, satın almacı, model (maket) yapıcı, bahçıvan (peyzaj tasarımcısı)...
- Bilgisayar Grafikleri ve Animasyon Ekibi (Animation Department)
- Özel Efektler (Special effects)
- Görsel Efektler (Visual effects)
- Kamera Ekibi:

- 1.,2.,3... kameraman
- 1.,2.,3. Kamera asistanı veya kameraman yardımcısı (assisstant cameraman)
- Klaketçi
- Steadycam operatörü
- Kamera arkası
- Set fotoğrafçısı...
- Işık Ekibi (Yabancı kaynaklarda “camera and electrical department” adı altında kamera ve ışık ekibi yer almaktadır.):
 - Işık şefi, asistanları...
- Ses Ekibi
- Oyuncu seçimi (casting)
- Yapım Sonrası Ekibi (Editorial department)
 - Yapım Sonrası Sorumlusu (Post Prodcution Supervisor): “Çekimler bittikten sonra, ayrı ayrı zamanlarda görüntülerin senaryoya uygun bir süreklilik içerisinde kurgulanması, çekim sırasında kaydedilmiş seslere gerekli ses efektlerinin ve müziğin de eklenmesi, pozitif iş kopyasına uygulanan kurguya uygun olarak negatif kopyanın hazırlanması, pozitif kopyaların çoğaltılması gibi işlerden sorumlu kişi.” (Şenyapılı, 2002)
 - Negatif kurgu
 - Kurgu asistanı
 - Renk düzenleme...
- Müzik Ekibi
- “İdari işler” veya “Diğer” (other crew):
 - Set amiri
 - Set ekibi...
- Ulaşım Ekibi (Transportation department)

Film yapımındaki görevliler yukarıda kısaca ifade edilmiştir. Ancak belirtilenlerin dışında daha birçok görevli bulunmaktadır. Bunlardan bazıları: stüdyo dışı çekimleri sırasında yapım bürosuyla bağlantı kuran “Yapım Ofisi Görevlisi” (Production Office Coordinator); sesli film çekimlerinde sesi kaydetmek için oyunculara mikrofon tutan “Boom Operator” (Türkçe karşılığı yok); çekim setini çekim olmadan önce hazırlayıp, bittikten sonra söken grup Yıkım-Yapım çetesi (Swing Gang) gibi... (Şenyapılı, 2002)

Sanat ekibi yapısı Hollywood’un ilk zamanlarından beri değişim göstermektedir ancak şu anda Amerikan yapımları film ekibi listeleri incelendiğinde hepsi bir biriyle tutarlı iş bölümüne sahiptir. Yapım tasarımcısı, sanat yönetimi, set dekorasyonu, kostüm tasarımı ve saç-makyaj tasarımı sanat ekibinden ayrı olarak gösterilmektedir.

Yapım Tasarımcısı / (Genel) Sanat Yönetmeni: Sinema filmi kadrosundaki sanat grubunun yöneticisinin sinema literatüründeki adı “yapım tasarımcısı” dır(production designer). Ancak bu kavram ülkemizde henüz kabul görmemiştir, onun yerine aynı görevi üstlenen kişilere “sanat yönetmeni” (art director) adı verilmiştir. Bazı filmlerde “dekor tasarım sorumlusu” veya “genel sanat yönetmeni” olarak da geçmektedir.

Şenyapılı bu karışıklığı şöyle açıklamıştır: Eğer iki görev de (sanat yönetmenliği ve yapım tasarımcılığı) tanıtım yazısında görünüyorsa, yapım tasarımcısı filmin genel görsel dokusunu tasarlar, sanat yönetmeni ise onun yaptığı tasarımın gerçekleşmesi için gerekli aşamalarını denetler. Eğer sadece sanat yönetmeni görevi tanıtım yazısında görünüyorsa yapım tasarımcılığı görevini o üstlenmiş demektir (2002).

Ancak ifade edildiği üzere, bazen bahsedilen görevlerden her ikisi de kullanılmayıp “dekor tasarım sorumlusu” veya “genel sanat yönetmeni” olarak adlandırılmış fakat aynı görev üstlenilmiştir. Yapım tasarımcısı görevi isimlendirilmeden önce Hollywood’da bu sorumluluk farklı şekillerde verilmekteymiş.

Denetleyici Sanat Yönetmeni / Birim Sanat Yönetmeni: Hollywood (1930’larda) sorumluluğu ikiye bölen bir sistem geliştirmiş: setin tonu veya konseptini belirleyen “denetleyici sanat yönetmeni” ve tasarımı uygulayan ve yapımını idare eden “birim sanat yönetmeni” (unit art director)dir (Albrecht, 2000).

Denetleyici sanat yönetmeni olarak adlandırılan kişi aslında yapım tasarımcılığı yapmakta, birim sanat yönetmenleri ise yapım tasarımcısının altında çalışmakta ve

birden fazla olabilmektedirler.

Yapım Tasarımcısı: Yapım tasarımcısı teriminin şimdi kullanılan tanımı ve görevlerine gelirse; yapım tasarımcıları, “sanat departmanı”nın başıdır ve sanat yönetmenleri, set dekoratörleri, aksesuar sorumluları, boyacılar, marangozcular ve özel el sanatçıları içeren yaratıcı bir ekibi denetler. Kostüm, makyaj ve saç tasarımını denetler. Mekân, çevre ve setlerin seçimi, tasarımı ve yapımından sorumludur. Yapımcıya maddi açıdan, yönetmene artistik açıdan ve senaryoya yaratıcı potansiyel açısından sorumludur (LoBrutto, 2002).

Sanat Yönetmeni: Sanat yönetmeni, yapım tasarımcısının asistanı olarak çalışır ve yapım tasarımcısının verdiği sorumluluk çerçevesinde sanat grubunu denetler, diğer departmanlarla koordinasyonu sağlar ve beklenen diğer görevlerini yerine getirir.

The Filmmaker’s Guide to Production Design’a göre tüm sanat üretimi gerçekleştirilen başlıklar (yapım tasarımcısı, sanat yönetimi, set dekorasyonu, kostüm tasarımı ve saç-makyaj tasarımı) sanat ekibi bölümünde toplamış ve görevlerini açıklamıştır:

Yapım tasarımcısı (production designer)

- Sanat yönetmeni (art director)
- Set tasarımcısı (set designer)
- Set dekoratörü (set decorator)
 - Set giydiricisi (set dresser)
 - Set dekoratörü asistanı (lead man)
- Aksesuar sorumlusu (property master)
- Destek personel (support staff):
 - Satın almacı (buyer)
 - Yapım koordinatörü (construction coordinator):
 - Yapım ekibi (construction crew)
 - Marangoz (carpenter)
 - Boyacılar (painters)
 - Üretim resimlendiricisi (production illustrator)

- Ressam (scenic artist)
- Bahçıvan (greensman)
- Teknik ressam (draftsman)
- Mekân yöneticisi (location manager)
- Mekân sorumlusu (location scout)
- Kostüm tasarımcısı (costume designer)
- Saç ve makyaj (LoBrutto, 2002).

Türkiye sinema sendikasının yayınladığı listeye göre ise sanat ekibi şöyle olmalıdır:

Yapım tasarımcısı

- Sanat yönetmeni
 - Sanat yönetmeni yardımcısı (ass. art director)
- Aksesuarcı/ aksesuar sorumlusu (property master)
- Set aksesuarcısı (standby props)
 - aksesuar yardımcısı (ass. property master)
 - set aksesuar yardımcısı (ass standby props)
- Set dekoratörü / dekor sorumlusu (set decorator): ülkemizde 1. 2. 3. 4. 5.... asistanlar olarak adlandırılıyorlar.
- Dekor tasarımcısı
- Aksesuar tasarımcısı (prop maker)
- İnşaa amiri (construction manager)
- Mekâncı / mekân sorumlusu (location scout)
- Sanat stajyeri (art trainee)
- Resimli taslak çizeri (storyboard artist)
- Teknik çizer (technical drafter)
- Grafiker (graphic artist)
- Danışman (specialist researcher)

- Aksesuar depo sorumlusu (props storeman)
- Özel efekt (special effects)
- Kaskador (precision driver): Ülkemizde nadiren görülen meslek alanlarıdır. Pek çok işte ekibin diğer elemanları tarafından işleri gerçekleştirilir. Ya da mecburi durumlarda meslek adı kullanılmadan “sanat asistanı” olarak tanımlanırlar.
- Dekor uygulama ekibi: Set marangozu, set boyacısı, set sıvacısı, demirci, heykeltıraş, ressam, mefruşat, peyzaj vb. Ülkemizde mecburi hallerde (büyük dekorlu yapımlarda) adlandırılarak çalışıyorlar. Aksi halde ekip elemanları görevlerini üstleniyor.

2.3 Sinema ve Mekân

Senaryo yani hikâye veya anlatı ifade edilebilmek veya deşifre olabilmek için “mekân” a ihtiyaç duymaktadır. Sinemada “zaman” ve “mekân” olmazsa olmazdır; “mekân” da kendi içinde “zaman” ve “hareket”i içermektedir. Çünkü hareket olmadan mekân algısı yetersiz kalır. Hareket, zaman içinde gerçekleşeceği için mekân, zaman içinde betimlenir. İnsan, mekânı zaman içinde hareket ederek ve tüm duyularını kullanarak deneyimler. Sonuç olarak sinemanın da mimarlığın da temelinde “hareket” vardır. Çünkü mimarlıkta mekân tasarlanırken bedenin hareketleri, işlevsel, estetik ve çevresel etmenler göz önünde bulundurularak öngörülmektedir. Sinemada ise mekânda hem karakterlerin hem de kameranın hareketi söz konusudur ve tasarımcı bu hareketleri mekân tasarımına aktarmaktadır (Adiloğlu, 2006).

Buradan da anlaşılacağı üzere içmimar ile yapım tasarımcısının tasarım sürecindeki ortak yanları süreçte kullandıkları yöntemdir. Her ikisi de tasarlayacakları mekânları hareket ile betimlemektedirler.

“Mekân” ve “yer” kavramlarını da birbirinden ayırt etmek gerekmektedir. Mekân (space), “yer”e (place) göre daha soyut bir kavramdır. Yer, tanımlanmış mekândır. Mekân ise beden ile bulunduğu, o beden ile duysal bir bağ kurulduğu ve tanımlandığı zaman “yer”e dönüşmektedir. Dolayısıyla “yer” belli bir kimliği, karakteri ve ruhu olan “mekân” dır veya “mekân”a “karakter”in eklenmesidir. Diğer bir deyişle “yer”, “yaşanılır mekân” (lived space) dır (Adiloğlu, 2006).

Mimarlık, beden ile deneyimlenecek “mekân”lar yaratmaktır. Tasarlanmış mekânlar kişiler ile birleşir (kullanım aşamasında), deneyimlenir, mekânın ruhu oluşur ve “mekân” “yer”e dönüşür. Sinemada ise tasarlanan mekânlar, senaryoda çoktan deneyimlenmiş mekânlar yani “yer”lerdir. Bu nedenle tasarımcının yapması gereken “mekân” değil “yer” yaratmaktır yani o mekânın ruhunu ve karakterini oluşturmalıdır. Bu nedenle set tasarımında, o mekânı deneyimlemiş karakterlerin analizi, “mekân”ı “yer”e dönüştürebilme açısından büyük önem taşımaktadır. Aynı zamanda sinemada “mekân”, oyuncular tarafından ve sonra da sinema izleyicileri tarafından tekrar deneyimlenmektedir. Her ne kadar iki disiplinin tasarım sürecinde uygulanan yöntem benzer olsa da tasarım hedefi (mekân-yer) farklıdır (Adiloğlu, 2006).

Dolayısıyla sinemada dekor tasarımı yaparken bir içmimar olağan yaklaşımını değiştirmelidir ve yarattığı mekâna kameranın objektifinden bakmalıdır. Ancak set tasarımı da yönetmenin filme olan bakış açısına göre farklı şekillerde oluşturulabilir. Buna göre, “Sets in Motion: Art Direction and Film Narrative” kitabında, “çekim mekânı” (shot space) yani set tasarımı 5’e ayrılmaktadır:

- 1.Gerçeklik etkisi vermeyi amaçlayan mekân tasarımı (set as denotation): Bu türdeki set tasarımının amacı zaman, yer ve atmosfer oluşturarak gerçeklik etkisi yaratmak ve böylece inandırıcılığı sağlamaktır.
- 2.İzleyicinin dikkatini toplayan mekân tasarımı (set as punctuation): Tasarlanan mekânın amacı senaryoyu vurgulamak böylece izleyicinin dikkatinin mekânda değil hikâyede toplanmasını sağlamaktır.
- 3.Gösterişli mekân tasarımı (set as embellishment): Mekân tasarımı, senaryoyu vurgulamanın da ötesinde, ihtişamlı dekorlar içermektedir. Örneğin Cleopatra ve Julius Ceaser filmleri.
- 4.Yapay mekân tasarımı (set as artifice): Bu tür mekân tasarımları bilim kurgu veya fantastik öğeler barındıran filmler için geçerlidir. Hiç görülmemiş mekânlar, canlılar ve eşyaları içermektedir.
- 5.Anlatı nitelikli mekân tasarımı (set as narrative): Hikâyenin bir mekân üzerinden aktarıldığı filmler buna örnektir. Örneğin İp filmindeki oda, Arka Pencere filmindeki apartman avlusu... (Affron ve Affron, 1995)

Buna göre bütün sinema filmlerinin set tasarımında amaç sadece gerçekçilik duygusu vermek olmayabilir. Set veya mekân tasarımı, filmin türü, amacı, konusu, yönetmenin vermek istediği düşünce veya duyguya göre değişebilmektedir.

Barbara Bowman ise mekânın algısı üzerinden mekânsal ayrımı iki şekilde yapar:

1. Alışlagelmiş mekân kullanımı (habitual space)
2. Görsel olarak etkin mekân kullanımı (acute space)

Birincisi sürekli karşılaştığımız mekân görüntüleri, ikincisi ise tanımlanmış ve görselleşmiş mekân görüntüleri yani “yer”ler içermektedir (Adiloğlu, 2006).

2.4 Sinema Filmi Mimarlığı

Film mimarlığından bahsetmek için öncelikle sinema tarihinde set tasarımına mimari yaklaşımın ne zaman ve nasıl başladığını incelemek gerekmektedir.

“Cabaria” isimli (1910) İtalyan yapımı filmin dekorlarında ilk defa mimari bir yaklaşım sergilenmiştir. Öyle ki 3. Yy. Roma’sını yeniden inşa etmek için merdivenler, döşemeler ve duvarlar ahşap kullanarak üretilmiş sonra ise dekora ölçek ve doku kazandırmak için alçı ve fiber birleşimi ile kaplanmıştır (LoBrutto, 2002).

The Cabinet of Dr. Caligari filminin dekoları ise film mimarisinin bir anlam mimarisi olduğunu kanıtlar niteliktedir. LoBrutto’nun belirttiği üzere, film seti Caligari karakterinin klostrofobik ve deforme hayatını ifade edecek şekilde tasarlanmıştır. Film seti genelinde deforme bir perspektif, bükük sokaklar, deforme olmuş dikdörtgen şeklinde pencereler mevcuttur. Hatta korku, kötülük gibi duygularını dekor ile daha çok vurgulamak hatta abartmak adına film akışında bir cinayet işlendikten sonra binaların pencereleri bıçak kesigi gibi daha da yamuk ve deforme hale getirilmiştir (2002).

Metropolis (1927) filminde, şehrin başkanının ofisinde geniş kapılar ve yekpare büyük pencereler tasarlanmıştır. Başkan, çok büyük yuvarlak bir masanın arkasında oturmakta ve bir kontrol paneli ile evreni yönetebilmektedir. Ofisine geniş bir merdiven ile ulaşılmaktadır ki bu da onun gücünü ve ayrıcalıklı bir insan olduğunu simgeler niteliktedir (LoBrutto, 2002). Sinema filmlerinde mimari yaklaşım bu örnekten de anlaşılacağı üzere iç mekânlar için de geçerli olmuştur. İç mekânların tasarımında da anlam mimarlığı devam etmelidir.

20. yy modern mimarlık akımı, Hollywood'un büyük film yapım şirketlerini (Paramount) de etkilemiştir ve bunu gelişen ve yükselen Amerika'nın ana görüntüsü olarak kullanmışlardır. Modern mimariye sahip film setleri hazırlayabilmek için yapım şirketleri sanat ekiplerine mimarları da katmış (Paramount, Hans Dreier); stüdyoları Bauhaus workshopuna dönüştürmüşlerdir (LoBrutto, 2002).

Mimarlığın sinemaya girişi bu şekilde olmuştur. Ancak sinemadaki mimarının yani film setlerinin gerçek mimarlık eserlerinden farkı vardır.

Film mimarlığı, "ruhsal mekânlar, çevreler, durumlar ve imajlar üzerine çalışan bir anlam mimarlığıdır. Çerçevenin içindeki duvar ışık ve gölgelerden oluşan duyuşsal bir mekândır ve içinde, önemsiz ya da bir şey anlatmayan hiçbir şey yoktur..." (Aksoy, 2003)

Monaco'nun belirttiğı gibi mimarlık ve sinema ilişkisi doğrudan değil, metaforiktir. Sinemada dekor, senaryoyu vurgulayan, verilmek istenen düşünceyi yansıtan ve izleyicinin kolayca algılamasını sağlayan bir öğedir (2002).

Sinemada yaratılan mimarının anlam mimarlığına dayanmasına örnek olarak H.R.Potter'ın "Mr. Blandings Builds His Dream House" (1948) fiminde New York'da yaşayan yani modern, stresli ve yoğun bir hayat sürdüren ve mutsuz olan karakterler, başka bir şehre taşınıp, hayallerindeki evi yaptırmışlardır. Kırmı çatılı, büyük, müstakil ev ailenin mutluluğı bulmasını sağlamıştır (Güntan, 2007).

Diğer Amerikan yapımlarında da görebileceğimiz gibi klasik döşenmiş, müstakil evler sinemada mutlu aile tabloları çizilmesinde büyük rol oynamaktadır.

Alfred Hitchcock'un North by Northwest (1959) isimli filminde ise kötü bir karakter olan ajanın evi modern bir mimariye sahiptir. Hitchcock, bu evi sanat grubuna özel olarak tasarlatmış ve sonra da set olarak uygulatmıştır. Aynı zamanda evin iç mekânlarında 1958 yılı mobilyaları ve sanat objeleri kullanılmıştır (Güntan, 2007). Bu örnekten de anlaşılacağı üzere modern tarzda tasarlanmış iç mekânlar, modern mimariye sahip binalar sinemada korku, mutsuzluk, suç, kötülük gibi duyguları aktarmak amacıyla kullanılmıştır.

1970'lerde ortaya çıkan post-modernizm konsepti ile, modern mimarlığa bir tepki oluşmuştur. Post-modernizm denen bu konsept ile önceden hiç görülmemiş, fütüristik mimari fikirler ortaya koyularak ultra-modern dünyalar tasarlanmıştır.

Yapım tasarımcısına karşı bir meydan okuma olan bu tür filmlerde tasarımcılar, geleceği yaratabilmek için geçmişteki akımlardan yararlanmışlardır (Güntan, 2007).

2.5 Sinema ve İçmimarlık Disiplini

“Sinema ve mimarlık” konusu Amerikan yapımlarında mimarinin önemli bir yer tutması ile başlamış ve günümüze kadar gelişmiştir. Sinemanın mimariye veya mimarlığın sinemaya yaptığı etkiler, sinemada mimari dil kullanımı gibi konularda araştırmalar yapılmıştır. “Sinema ve mimarlık” konusu aslında söz konusu olan sinema filmlerine bakıldığı zaman içerisinde içmimarlığı da barındırmaktadır böylece “sinema ve içmimarlık” gibi iki disiplinin arakesitinden bahsedilebilmektedir.

2.5.1 Kavramsal arakesitler ve ayrımlar

Sinema ve içmimarlık disiplinleri kapsamında yapılan işlerin birbiriyle karşılaştırılabilmesi; benzer ve farklı yanlarının belirlenebilmesi için öncelikle yapılan işlerde koyulan hedeflerin, hedefi gerçekleştirmede izlenen yöntemin açıkça tanımlanması gerekmektedir.

Bir sinema filmi senaryosunda, filmin geçeceği mekânlar her sahne başında belirtilmektedir. Bazı örneklerde senaryo içerisinde mekânlar tanımlanmakta bazılarında ise neredeyse mekânla ilgili hiçbir bilgi verilmemektedir. Film setini tasarlayacak olan yapım tasarımcısı, senaryodan edindiği bilgiler dışında filmin yönetmeni ile yaptığı toplantılardan filmin mekânları ile ilgili verileri toplamaktadır.

Bu bilgilere ve kendi hayal gücüne dayanarak tasarımını yapar ve uygulamasını kontrol eder. Ancak sinemada hedef, film ile aktarılacak istenen düşüncenin veya duygunun inandırıcılığını koruması için perdede görünen her şeyin gerçek’miş gibi görünmesini sağlamaktır.

Bu gerçekçilik uğraşı birçok araştırmanın da konusudur; “gerçek” kavramı ile anlatmak istenen o filmin gerçekliğidir yani filmin kendi içindeki tutarlılığıdır. Örneğin, bilim-kurgu, fantastik türü filmler aslında gerçekte var olmayan dünyaları, mekânları, araçları, varlıkları gösterir ancak filmde geçen her mekân, kullanılan her eşya ve aksesuar izleyiciyi o dünyaya inandırır. Dolayısıyla sinema bir illüzyondur diyebiliriz. İzleyicinin, deneyimlediği mekânların gerçekliği hakkında en ufak bir şüphesi olmaması için mekân tasarımlarında abartılı bir gerçeklik kullanılmaktadır.

Bu nedenle yapım tasarımcısı, hikâyeyi her yönüyle en inandırıcı, en gerçekçi şekilde aktarması gereken kişidir. Tasarlayacağı çevreye veya mekâna insan gözüyle değil, kameranın objektifinden ve onun hareketleriyle bakmak zorundadır.

Bir içmimarın hedefleri ise ne tür bir binanın (konut, hastane, mağaza) iç mekânını tasarlırsa tasarlasın, yapım tasarımcısından neredeyse tamamen farklıdır. İçmimarın hedefleri mekânın kullanım şeklinden yola çıkarak ortaya fonksiyonel, dayanıklı (depreme, yüke), uzun ömürlü, estetik kaygıları olan, esnek kullanımı olan, özgün bir tasarım sunmaktır. Bunun için eğer kişiye özel bir tasarım yapıyorsa onun ihtiyaçlarını ve isteklerini, mesleki eğitimine ve hayal gücüne katarak tasarımını ortaya koyar. Tasarımını yaparken de kâğıda aktardığı düşüncelerinin gerçek malzemeler kullanılarak yapılacağını, her çizginin gerçeğe dönüşeceğini bilerek, kullanım sırasında oluşabilecek sorunları öngörerek çalışır.

Sinema ve içmimarlık disiplinlerinin kavramsal açıdan ayrıldıkları konu yukarıda da açıklandığı gibi gerçeklik duygusudur. İçmimarlık disiplininde zaten her şey gerçektir, eşyalar, döşeme-tavan-duvarlar gerçekten kullanılması ve kullanım amaçlarını yerine getirimleri için tasarlanır ve gerçek malzemeler kullanılır. Örneğin bir bölme duvar, büyük bir mekânı ikiye bölmek, iki ayrı mekân yaratmak, ses geçişini önlemek için yapılırken filmde gördüğümüz bölme duvar aslında arkası boş, kullanım amacına yönelik olmayan (fonksiyonel olmayan) sadece çekim mekânını tanımlamak üzere uygulanmış bir kontrplak parçasıdır.

Sonuç olarak, tasarım sürecinde yapım tasarımcısı sonsuz bir özgürlüğe sahiptir, özellikle bilim-kurgu filmlerinde fizik kuralları bile olmayan hayali bir evren yaratabilir. Ancak, bir içmimar tasarım sürecinde birçok yönden sınırlıdır.

Yapım tasarımcısının yarattığı çevrenin, sinemanın da doğası gereği bir kandırmaca olduğu “Cinema and Architecture” kitabından bir bölüm ile desteklenebilir:

The Wizard of Oz (1939) filmindeki muhteşem Emerald şehri ekranda muhteşem bir şehir gibi dursa da film mimarlığı hiç yük taşımaz, temeli yoktur; merdivenleri hiçbir yere varmaz ve koridorları boyanmış perspektiflere ulaşır (Şekil 2.6). Batman’s Gotham City filminde de yol boyunca duran hiçbir binanın arkası ve çatısı yoktur. Loser Takes All (1956) filminde ise bir casino yapılması gerekmektedir ancak tüm iç mekânları yapmak hem çok zor hem de çok maliyetli olduğu için ucuz malzemeler kullanarak ufak bir sahne yapıp sonra kolonların vs. yerlerini değiştirerek senaryoda

geçen diğer mekânları da o sahnede üzerinde çekmişlerdir. Metropolis, In Siegfried ve Orlando filmlerinde ise büyük levhalar üzerine resmedilmiş manzara görüntüleri oyuncunun arkasına fon olarak yerleştirilerek çekim gerçekleştirilmiştir (Penz ve Thomas, 1997).



Şekil 2.6 : Film mimarlığı (Penz ve Thomas, 1997)

Günümüzde ise fonda bir manzara görünmesi isteniyorsa ressamlar tarafından yapılmış büyük tablolar yerine artık bilgisayar programları kullanılmakta. Yeşil perde (green box) önünde oyuncuların çekimi tamamlandıktan sonra bilgisayar ortamında her şey eklenebilmekte, çoğaltılabilmekte, çıkarılabilmekte veya görüntü modifiye edilebilmektedir. Buradan yola çıkarsak sinema gerçek hayatın taklididir ve yapay olan her şeyi “gerçek”miş gibi göstermektir. Bu da içmimarlıktan kavramsal açıdan ayrıldığı bir noktadır.

Bu noktada iki disiplinin ayrılmasının nedenlerinden bir tanesi film setinin “geçici” bir durum olmasıdır. İçmimarlıkta ise “kalıcılık” hatta “uzun ömürlülük” ve “dayanıklılık” söz konusudur. Dolayısıyla geçici olma durumu, sinemada yapaylığı ve o yapaylığı gerçekmiş gibi gösterme ihtiyacını doğurmaktadır.

İki disiplinin ayrıldığı bir diğer konu ise yaşanmışlığın ifadesidir. Mekân tasarımına zamanın, kullanım sürecinin yani kullanılmışlığın katılmasıdır ki bu da sinemada inandırıcılık kazandırmak adına kullanılmaktadır. İçmimarlık ve mimarlıkta mekân tasarımında antika eşyaların kullanımı dışında mobilyalar veya mekânı oluşturan elemanlar (duvar, döşeme gibi) bilerek eskitilmez veya onlara kullanım sonucu oluşacak zararlar verilmez; sadece projenin gerçekleştirilmesinden sonraki kullanım aşaması tasarımcının kafasında gerçekleşir ve tasarımlarını olacakları öngörerek planlar. İçmimarlık disiplininde zaman kavramı, hedefe ulaşıldıktan sonra mekân

yaşamaya başladığında devreye girer. Aksi takdirde tasarlanmış mekânda yaşanmışlık veya zaman etkeni yoktur. Antika eşyaların kullanılması veya mobilyalara boya ile eskitilmiş görüntü verilmesi, bahsedilen sinemadaki yaşanmışlık ve eskimişlik kavramından farklı tutulmaktadır. Bu kavramlar mekânın kullanım sonucunda oluşacak yırtıkları, bozulmaları, kırılmaları, dökülmeleri; duvarlarda oluşabilecek rutubet lekelerini, isleri, kirlilikleri, dağınıklığı kapsamaktadır ki böylece tasarlanan mekânın karakterler tarafından gerçekten kullanıldığı, orada zaman geçirdikleri duygusu izleyiciye aktarılabilirsin.

Tasarlanan set bir sinema filminde duygu ve düşüncüyü aktaran bir araç, bir içmimarın tasarladığı iç mekân ise bir amaçtır. Yapım tasarımcısı yaratacağı mekânın filmde bir araç olarak kullanılacağını düşünerek yerleştirdiği her mobilyanın senaryoya katkıda bulunmasını sağlar. İçmekâna yerleştireceği mobilyalar veya eşyalar senaryoda aktarılmaya çalışılan karakterin psikolojik, ekonomik, sosyal durumunu vurgular nitelikte olmalı ve böylece ona katkıda bulunmalıdır.

Amerikalı yapım tasarımcısı Henry Bumstead, kariyerinin başlangıcında Paramount Pictures'da çalışmaya başladığı senelerde Saigon (1948) isimli (düşük bütçeli) bir filmde set giydiricisi olarak çalışmaktadır. Filmdeki bir karakterin dairesini giydirirken yenilerini kiralamak yerine, stoktaki ürünleri kullanmayı yeğler ve orada bulunduğu çok güzel üç adet kitaplığı mekâna yerleştirir. Hans Dreier (filmin sanat yönetmeni) seti gördüğünde “Bu dairenin sahibi çok okuyan bir adam, öyle değil mi?” der ve gider. Bunun üzerine Henry düşününce adamın aslında hiç de okuyan bir insan olmadığını fark eder ve o günden sonra tasarımlarını karakterlere bağlı olarak yapar (Ettegui, 1999).

Yukarıdaki örnekten de anlaşılacağı üzere sinemada iç mekân tasarımı yaparken, mekâna bir içmimar gözüyle yaklaşmak yerine tamamen senaryonun ve karakterlerin yansıtılacağı eşyalar seçmeye veya tasarlamaya özen gösterilmelidir.

2.5.2 Uygulamaya Yönelik Arakesitler ve Ayrımlar

İçmimarlık ve sinema disiplinleri arasındaki benzerliklerden en önemlisi iç mekân tasarımı sürecidir. Tarihte var olmuş veya şu anda mevcut bir çevrenin veya iç mekânın birebir aynısını set olarak tasarlamak dışında iki durumda da elde olan belirli verilere dayanarak bir mekân yaratılmaktadır. Bir sinema filminin sanat ekibinin tasarım süreci mimarlık ofisinden farksızdır. Tasarlanacak mekân ile ilgili

bir araştırma yapıldıktan sonra (mimarlıkta örnek veya malzeme araştırması, bir dönem filmiyse sinemada, mimarlık tarihi araştırması gibi) önce eskizler şeklinde yapılan, konseptin veya atmosferin belirlendiği çizimler tasarımın başlangıç noktasıdır. Tasarıma karar verildikten sonra daha detaylı çizimlere geçilir, hatta bazı sinema filmleri için mimarlıkta yapıldığı gibi teknik çizimler yapılmaktadır. Bilgisayar programlarının tasarım sürecine katılması ile bazı (Hakan Yarkın ile yapılan röportajdan) yapım tasarımcıları içmimar veya mimarların yaptığı gibi mekânı daha iyi algılayabilmek ve tasarıma 3 boyutlu bakabilmek için sanal modellerini yapmaktadırlar. Aynı zamanda iki proje de uygulanacağı için mimarlıkta uygulama projesi şeklinde, sinemada ise daha basit, herkesin anlayacağı çizimlerle mekân tanımlanmaktadır. Buna göre içmimarlık ve sinema disiplinleri tasarım sürecinde kullanılan teknik kapsamında paralellik göstermektedir.

Tasarım sürecinin yanı sıra bir sinema filmi için tasarlanan iç mekânın dekorasyonunda da aynı içmimarlıktaki gibi bir tasarım söz konusudur ve gerçek mobilyalar, eşyalar seçilmekte veya tasarlanmakta ve mekân içerisine yerleştirilmektedir.

İki disiplinin pratikte birbirinden ayrıldığı nokta tasarım sürecinde mekânın planlanması aşamasıdır. Mekânların planlaması sürecinde yapım tasarımcısı senaryodan yola çıkarak oyuncuların mekân içindeki ve kameranın hareketlerini ve duracağı yerleri göz önünde bulundurarak tasarım yapmaktadır. İçmimarın ise bir planlama yaparken bu tip sınırlamaları yoktur; bunun yerine fonksiyonellik, esneklik gibi kavramları göz önünde bulundurarak tasarlamaktadır.

İçmimarlık ve sinema disiplinlerinde tasarımın inşası noktasında, birbirine benzer ve birbirinden farklı süreçler içermektedir. Benzer olan yanları ikisinde de strüktürel bir yaklaşımın gerekliliğidir ancak yöntem farklıdır.

Sinema için tasarlanan dekorlar, çekim bittikten sonra yıkılacağı, kamera ile görüntüleneceği (sinema hileleri) ve gerçekten fonksiyonel anlamda kullanılmayacağı için yani geçici bir kullanıma sahip olduğu düşünülerek daha kaba bir yöntemle, hafif, ucuz ve kolay sökülebilecek malzemelerden (ahşap, çelik konstrüksiyon üzeri kontrplak kaplama) üretilmektedir. Dekor yapımında önemli olan şey, kameranın göreceği en son katman yani duvar, döşeme gibi elemanların kaplaması ve kullanılacak mobilyalardır. İçmimarlıkta da kullanılan malzemelerin

veya eşyaların kullanım süresine bağlı olarak ve mekânın fonksiyonel ve fiziksel eskimesi sonucunda geçicilikten bahsedilebilir. Dolayısıyla sinema dekorlarındaki gibi bir süre ile tanımlanabilen geçicilik içmimaride de söz konusu olabilir. Ancak sinema dekorları ile gerçek mekân tasarımlarındaki farklılık, iki mesleğin gerçekleştirilme amaçlarının farklılığından oluşur. O da sinemanın “miş gibi yapma” ihtiyacı ile iç mimarlığın “gerçek” olma durumundan kaynaklanmaktadır. Dolayısıyla, içmimarlıkta fonksiyonel bir tasarım yapıldığı için gerçek inşaat malzemeleri kullanılmaktadır. Strüktür yapımı sinema dekorları ile benzerlik gösterse de, iç mekânda döşeme, duvar, tavan gibi elemanların kaplamasında kullanılan malzemelerde farklılık göstermektedir. Maliyet ve zaman gibi etmenler, film seti yapımı için çok önemli olduğundan bir iç mekânda duvarlar taş kaplama ise bunun için kesinlikle gerçek taş malzemesi kullanılmamakta, onun yerine o hissi verecek strafor gibi hafif, ucuz, kolay yapılabilen (hızlı) malzemeler kullanılmaktadır. Sonuç olarak, sinemada perdede görünecek görüntü önemli iken, içmimarlıkta görüntünün yanı sıra fonksiyonellik, dayanıklılık gibi ihtiyaçlar da bulunmaktadır. Bu nedenle de iki alanda kullanılan inşaat malzemeleri farklılık göstermektedir.

3. İÇ MİMARLIK VE DİĞER DİSİPLİNLERİN SİNEMA ÜRETİM SÜRECİNDEKİ YERLERİ

3.1 Sinemada İç Mekân Tasarımı ile İlgili Disiplinlerin Mesleki Formasyonları

İkinci bölümün “genel tanım ve kavramlar” başlığı altında da belirtildiği üzere sinema filminde mekân tasarımı, yapım tasarımcısının kontrolü altında sanat yönetmeni, set dekoratörü, set tasarımcısı ve diğer asistanların katkısıyla oluşturulmaktadır. Türkiye’de, sanat ekibini oluşturan bu görevliler, yaptığım röportajlardan anladığım kadarıyla heykel, resim, mimarlık, sinema-TV gibi bölümlerden mezun insanlar. Sanat ekibinde Türkiye’de henüz düzenli bir iş bölümü ve uzmanlaşma oluşmamış; birçok disiplinden gelen insanlar kendilerini sinema sektöründe çalışarak geliştirmişlerdir.

Film seti tasarımının birçok disiplin içerdiğini düşünürsek, sanat yönetmenlerinin birçok farklı altyapılardan gelmesine şaşılmamalıdır. Artistin altyapısı ve eğitimi sanat yönetmenliği yapabilmesi için gerekli en temel ihtiyaçtır. Eskiz yaparak yani el çizimi ile düşüncelerini anlatabilmesi, renk, çizgi, form, kompozisyon, perspektif ve tarih bilgisi olması gerekmektedir. Sanat yönetmeni eğitiminde bu konular mihenk taşlarıdır (Preston, 1994).

Tiyatro sahne tasarımı (stage designers) mezunları sinema filmi tasarımı için bir adım önde başlayacakmış gibi görülmektedir. Ancak tiyatronun illüzyon ve fantezi vurgusu, film üreticilerinin inandırıcılık ve gerçeklik düşüncesine ters düşmektedir. Daha çok müzikal sahneleri ve TV şovlarının setlerinin tasarımında rol almaktadırlar. Sahne tasarımı mezunu, aynı zamanda iyi bir yapım tasarımcısı olan Charles Rosen gibi isimler de vardır (Preston, 1994).

Preston, sanat ekibinde bulunan resimlendiriciler, sanat yönetmeni asistanları, set tasarımcıları ve dekor sorumluları görevlilerinin, sanat yönetmeni veya yapım tasarımcısı olma yolunda hangi yönden avantajlı olduklarını açıklamış ve örneklemiştir.

Resimlendirici (illustrator) görevi yapan kişiler sanat yönetiminde “sunum” açısından avantajlıdır. Sinema sektörünün en iyi sanat yönetmenleri veya yapım tasarımcıları, resimlendiricilerden veya “eskiz sanatçılarından” (sketch artists) çıkmıştır. Örneğin Robert Boyle film kariyerine 1932’de Paramount’ta “eskiz sanatçısı” olarak başlamış daha sonra sektörün önde gelen yapım tasarımcılarından biri olmuştur (Preston, 1994).

Sanat yönetmeni asistanları da sanat yönetmeni olmak için iyi birer adaydırlar. Sanat ekibindeki diğer görevlilere göre bütçe hesabı, yapım süreci ve senaryo çözümlemesi (breakdowns) yönünden daha avantajlıdır (Preston, 1994).

Set tasarımcıları (set designers) mimari çizim altyapısına sahiptir ve sinema filminde genellikle teknik çizim yapmaktadırlar. Sinema sektörüne giren mimarlar, sanat yönetmeni olmadan önce set tasarımcısı ve sanat yönetmeni asistanı olarak görev almaktadırlar. Dekor sorumluları da(set decorator) sanat yönetmeni olma yolunda güçlü birer adaydırlar. Filmin görsel dokusunun kazandırıldığı araştırma ve önhazırlık devresi, kullanılan görsel elemanların psikolojik etkisi hakkında tecrübeleri vardır; ancak filmin yapım aşamasında zorlanabilirler (Preston, 1994).

Sinema filmleri için yapım tasarımcısı veya sanat yönetmeni yetiştirmek amacıyla lisans eğitimi veren bir kurum olmamasından yola çıkarak Preston, varsayımsal bir ders programı oluşturmuştur. Preston’a göre olması gereken farazi ders programı şöyledir. İlk sene alınması gereken dersler: sinema filmi gelişimi (evolution of the motion picture), müzik değerlendirme (music appreciation), felsefe (philosophy), sanat tarihi (history of art), mimarlık tarihi (history of architecture), mimari çizim (architectural drafting), serbest el çizimi (freehand drawing), sinema filmi tasarımı_1 (designing for motion pictures).

İkinci sene: Sinema filmi yapımına giriş (introduction to motion picture production), sinema filmi tasarımı tarihi (history of motion picture design), içmekân dekorasyonu (interior decoration), yaratıcı yazım teknikleri (creative writing), bilgisayar çizimi (computer drafting), perspektif (perspective drawing), sinema filmi tasarımı_2 (designing for motion pictures). Üçüncü sene: sinema filmi endüstrisi (the business of motion pictures), set yapımı (set construction), film seti özellikleri (location facilities), özel efektler (special effects), dijital fotoğraf efektleri (computerized photo effects), resimleme ve “resimli taslak” hazırlama (illustrating and

storyboarding), sinema filmi tasarımı_3 (designing for motion pictures). Dördüncü sene: Bütçe tahmini ve maliyet dökümü (budgeting and breakdowns), bilgisayar tasarımı & elektronik medya (computer design & electronic media), sinema filmi tasarımı_4 (designing for motion pictures) (1994).

Yukarıdaki ders programından anlaşılabacağı üzere sanat, mimarlık tarihi, çizim teknikleri, konstrüksiyon, tasarım, bütçe tahmini gibi bir çok ders içmimarlık eğitimi ile benzerlikler göstermektedir.

Yapım tasarımcılığı yapabilmek için mimari bilginin olması gerekliliğini LoBrutto şöyle açıklamaktadır: “Bir mekân veya zamanı yeniden yaratmak için, yapım tasarımcısı mimarlık eğitimi de almalıdır.” Yeniden yaratmak orijinal inşaatta kullanılan tasarımı, malzemeleri, teknikleri ve aletleri anlamak için araştırma gerektirir. Bunun yanı sıra yapım tasarımcıları genel mimarlık tarihi konusunda da bilgi sahibi olmalıdırlar çünkü yeni mekânlar tasarlanırken genellikle geçmiş mimarlık stilleri ve konseptleri sentezlenir veya birleştirilir (2002).

Charnley ise yapım tasarımcılığı eğitiminde çağın getirdiği yenilikler ile eğitimin sürekli şekilde yenilenmesi ve çağa ayak uydurması gerektiğini savunmuştur.

Film tasarımcılığının eğitimi sadece geleneksel ekran gramerinden değil, tarihsel gelişimden, yapım tasarımcılığı tekniklerinden ve sanal ve dijital ortamda olan yeniliklerin sağlayacağı görsel hayal gücündeki yeni olanaklardan da oluşmalıdır (Penz ve Thomas, 1997).

Çalışmanın bu bölümünde Türkiye’de ve yurt dışında sinema eğitimi veren “lider” üniversiteler ve okullar araştırılmış ve eğitim programları analiz edilmiştir.

3.1.1 Türkiye’deki eğitim programları

Türkiye’deki üniversitelere bakıldığında zaman sinema sektörüne insan yetiştiren eğitim kurumları genellikle sadece “Sinema-TV” bölümü ile sınırlı kalmışlardır. Bir tek Mimar Sinan Üniversitesi’nde “Sahne Dekorları ve Kostümü Tasarımı” bölümünde doğrudan dekor tasarımı ile ilgili lisans ve lisansüstü eğitim verilmektedir. Bölümün kendi internet sitesinde belirtildiği üzere: Sahne Dekorları ve Kostümü Bölümü, günümüz koşullarına cevap verebilecek nitelikte tiyatro, opera-bale, sinema, televizyon, reklam, gösteri, tören, karnaval, festival vb. alanlarda çalışacak sahne dekoratörü, kostümcüsü, hareketli boyutlu biçim tasarımcısı ve sanat yönetmenleri

yetiřtirmeyi amalamaktadır. Sahne Dekor Sanat Dalı, Sahne Kostüm Sanat Dalı, Kukla ve Gölge Oyunu Sanat Dalı'nın ortak 4 yıllık eğitim programları ile eğitim verilmektedir. Öğrencilerin bir dalda uzmanlaşmasını sağlayan sistem eğitimin ikinci senesinde başlamaktadır (www.msgsu.edu.tr).

4 yıllık eğitimin ilk senesinde teorik dersler, çizim dersleri (temel eğitim) ve bölümün konularının tarih dersleri verilmekte; ikinci seneden sonra her dönem alınacak tasarım (proje) derslerinin yanı sıra teknik içerikli, bilgisayar destekli tasarım ile alakalı dersler, ders programını oluşturmaktadır.

“Dekor ve Kostüm Tasarımı” yüksek lisans eğitiminde ise ilk senenin iki yarıyılında da bir tasarım, bir seminer, üç tane de seçmeli ders alma zorunluluğı vardır. İkinci sene ise tez çalışmasına ayrılmıştır. Tasarım dersleri dekor, kostüm veya kukla tasarımı olarak ayrılmıştır. Dekor tasarımı da kendi içinde “deneysel tiyatro” ve “sinema TV” olarak ayrılmıştır. Öğrenci uzmanlaşmak istediğı alana göre tasarım ve seçmeli derslerini seçmektedir.

Mimar Sinan Üniversitesi Sinema-Tv bölümünün internet sitesinde açıklandığı üzere: “Eğitim içinde üretim, üretim içinde eğitim” ilkesi doğrultusunda uygulamalı eğitim sürekli olarak yerli ve yabancı profesyonel sinemacılarla sürdürölmekte, akademik öğretimle usta-çırak ilişkisi birleştirilmektedir. İlk üç yarıyıda teorik ve uygulamalı temel eğitim alan öğrenciler daha sonraki yarıyılarda danışmanları denetiminde profesyonel olanaklarla her yarıyıl en az bir kısa film çalışması gerçekleştirerek eğitimlerini tamamlamaktadırlar (www.msgsu.edu.tr).

Sinema-Tv bölümü mezunu bir kişinin sanat yönetimi ile ilgili aldığı eğitim 3. ve 4. Yarıyıda aldığı “sinemasal çevre tasarımı” ve “dekor tasarım ve uygulama” derslerinden ibarettir.

Baheşehir Üniversitesi’nde de Sinema-Tv bölümü lisans ve yüksek lisans eğitimi verilmektedir. Okul bünyesinde bulunan televizyon ve video stüdyoları, kısa film atölyesi, DV formatında kameralar ve gelişmiş montaj birimleri sayesinde kuramsal ve uygulamalı dersler desteklenmektedir (www.bahcesehir.edu.tr). İletişim Faköltesinde bulunan Sinema-Tv bölümü ders programında doğrudan sanat yönetimi ile ilgili eğitim verilmemektedir.

Dokuz Eylül Üniversitesi Sinema-Televizyon bölümü “Film Tasarımı Bölümü” adı altında eğitim vermektedir. Bölüm dört ana sanat dalına sahiptir: Film Tasarım ve

Yönetmenliği Ana sanat Dalı, Kurgu-Ses ve Görüntü Yönetimi Ana sanat Dalı, Film Tasarım ve Yazarlık Ana sanat Dalı ve Canlandırma Filmi Tasarım Yönetimi Ana sanat Dalı. Birinci sınıfta alınan dersler genel bir altyapı oluşturmakta ve her öğrenci için ortaktır. İkinci sınıftan itibaren, seçtikleri alan ile ilgili dersler dışında kuramsal derslere devam etmektedirler. Dördüncü sene başında ise seçtikleri pratik veya kuramsal bir tez konusu ile çalışmalarını sonlandırmaktadırlar (web.deu.edu.tr).

Bilgi Üniversitesi'nde de lisans ve yüksek lisans "Sinema ve Tv" bölümü ile öğrencilere teorik ve uygulamalı eğitim verilmektedir. Ancak sinemada sanat yönetimi ile ilgili sadece birkaç seçmeli ders dışında bir eğitim verilmemektedir (ftv.bilgi.edu.tr).

Yukarıda bahsedilen eğitim kurumları dışında Anadolu Üniversitesi, Marmara Üniversitesi ve İstanbul Üniversitesi gibi okullarda da Sinema ve TV üzerine eğitim verilmektedir. Ancak anlaşıldığı üzere Türkiye'de doğrudan yapım tasarımcılığı ile ilgili lisans veya yüksek lisans eğitimi verilememektedir. Mimar Sinan Üniversitesinde bulunan "Sahne Dekorları ve Kostümü" bölümü, sinemada yapım tasarımcılığı veya sanat yönetmenliği için en yakın formasyonun sağlandığı bölümdür.

3.1.2 Türkiye Dışındaki Eğitim Programları

Türkiye dışında bulunan sinema okullarında yapım tasarımcılığı ile ilgili eğitim sunan okulları incelemek üzere Dünya'nın en iyi sinema okulları araştırması yapılmıştır. Bunların içinden ise Amerika'da University of Southern California, Academy of Art University (San Francisco), New York University-Tisch School of the Arts, Chapman University-Dodge College of Film and Media Arts; İngiltere'den National Film and Television School, Almanya'dan Film Akademie / Baden-Württemberg ve Kanada'dan Vancouver Film School seçilerek incelenmiştir.

University of Southern California (USC) School of Cinematic Arts'da "Film & Tv Production" (sinema ve tv yapımı) lisans ve yüksek lisans eğitimi verilmektedir (cinema.usc.edu). Ancak yapım tasarımcılığı veya sanat yönetimi ile ilgili özel bir eğitim programı mevcut değildir.

Academy of Art University, San Francisco'da "Motion Pictures and Television" bölümünde lisans ve yüksek lisans eğitimi sağlanmaktadır. Bölüm yedi uzmanlık alanına ayrılmaktadır: Oyunculuk (acting), görüntü yönetmenliği (cinematography),

yönetmenlik (directing), kurgu (editing), yapımcılık (producing), yapım tasarımcılığı (production design), film yazarlığı (screenwriting). Öğrenciler ilk sene aldıkları ortak derslerden sonra bu uzmanlık alanlarından birine yoğunlaşmakta ve derslerini ona göre seçmektedirler (www.academyart.edu).

New York University kapsamında bulunan Tisch School of the Arts'da "Film & Tv" ve "Design for Stage & Film" (sahne ve film tasarımı) bölümleri bulunmaktadır. Sinema ve Tv bölümü diğer okullara benzer hem lisans hem de lisans üstü eğitimi ders programına sahiptir; yapım tasarımcılığı ile ilgili sadece seçmeli dersler mevcuttur. "Design for Stage & Film" bölümü Sahne Sanatları Enstitüsü altında üç senelik bir eğitimidir. Öğrencilerden, set, film, kostüm veya aydınlatma tasarımı olarak beş uzmanlık alanından birine yoğunlaşmaları beklenmektedir. Doğrudan sinema filmleri için çalışacak sanat yönetmenliği formasyonu verilmektedir (www.tisch.nyu.edu).

Chapman University Dodge College of Film and Media Arts okulunda sinema disiplini birçok farklı eğitim programı ile sunulmuştur: "film studies" (sinema çalışmaları), "screenwriting" (senaryo yazarlığı), "creative producing" (yaratıcı yapımcılık), "film production" (film üretimi, yapımı). Bunların yanı sıra yüksek lisans programları da sağlamaktadır. Bunlardan bir tanesi de yapım tasarımcılığı üzerinedir. Üniversitenin internet sitesinde belirtildiği göre: "Yapım tasarımcısının zamanının büyük bir kısmı setler inşa etmek ve mekân adapte etmek olacağından yüksek lisans programında bulunan dersler, tipik bir mimarlık eğitimine benzemektedir. Yoğun iki senelik yapım tasarımcılığı eğitimi; set tasarımı, resimleme (illustration), "resimli taslak" hazırlama, dijital tasarım ve yapım tasarımcılığı konularını içermektedir. Eğitimler büyük stüdyolarda, diğer öğrencilerle ortak uygulamalı çalışmalar ile sürdürülmektedir (ftv.chapman.edu).

Buckinghamshire, İngiltere'de bulunan National Film and Television School (NFTS)'da "Yapım Tasarımcılığı" (production design) yüksek lisans eğitimi verilmektedir. Uygulamalı ve teorik derslerin yanı sıra iki senenin sonunda bir inceleme-tez çalışması teslim edilmektedir. İnternet sitesinde belirtildiği üzere, yapım tasarımcılığı öğrencileri çeşitli görsel altyapılardan (tiyatro, mimarlık, içmimarlık, resim, güzel sanatlar, dijital tasarım, 3d tasarım) gelmekte ve yapım tasarımcılığı lisansüstü eğitimi alabilmektedir (www.nftsfilm-tv.ac.uk).

Sinema disiplini ile alakalı birçok konuda eğitim vermekte olan Almanya, Ludwigsburg'da bulunan FilmAkademie okulu, sinemada yapım tasarımcılığı konusunda bir yüksek lisans programı içermektedir. Okul sağladığı eğitimi şöyle açıklamaktadır: Master programı olması dolayısıyla, birçok öğrencimiz mimarlık ve içmimarlık alanlarından gelmektedir. Ancak bu eğitimler –en azından tasarım sürecinde- bireysel bir yaklaşım sağlamaktadır ki bu da bir takım çalışması olan sinema üretimi sürecine ters düşmektedir. Burada alacakları eğitim ile takım çalışması ve uygulamalı üretim süreçleri ile öğrenciler kendilerini profesyonel hayata hazırlamaktadırlar (www.filmakademie.de).

Kanada, Vancouver'da bulunan “Vancouver Film School” da “Film Production” adı altında 8 haftalık 6 dönemde oluşan, 1 senelik eğitim programı verilmektedir. Entegre ve kapsamlı bir ders programı sunan bölümün ilk üç döneminde sinema yapımında temel beş disiplin (yönetmenlik, yapımcılık, yapım tasarımcılığı, görüntü yönetmenliği ve post-produksiyon) ile alakalı teorik ve teknik eğitim verilemekte; sonraki dönemde ise bu beş disiplinden ikisi seçilerek o konuda öğrencinin uzmanlaşması sağlanmaktadır. Dersler, sürekli ekip çalışması halinde hazırlanan uygulamalı projeler ile desteklenmektedir (www.vfs.com).

Amerika'dan dört üniversite, İngiltere'den (NFTS) ve Kanada'dan birer film okulu, Almanya'dan bir film akademisi incelemesi sonucunda anlaşılmıştır ki sinemada “yapım tasarımcılığı” veya “sanat yönetmenliği” adı altında herhangi bir lisans eğitimi yoktur. Ancak Academy of Art University'deki “sinema ve tv” bölümünde temel eğitimden sonra “yapım tasarımcılığı” konusu üzerine uzmanlaşma ile bu iş için gerekli mesleki formasyon sağlanabilmektedir. Bu örneğe benzer bir eğitim ise Vancouver Film School'da “film production” (film yapımı) adı altında bir senelik bir sertifika programı ile sağlanmaktadır.

Bunun yanı sıra New York University'deki “sahne ve film tasarımı” (design for stage and film) bölümü de doğrudan sanat yönetmenliği eğitimi vermektedir ancak sadece sinema disiplini içerisinde değil, tiyatro ve diğer sahne sanatları disiplinlerini de kapsamaktadır. Doğrudan “Yapım tasarımcılığı” başlığı ile eğitim, incelenen diğer eğitim kurumlarında görüleceği gibi sadece lisansüstü programlarla sağlanmaktadır. Dolayısıyla, içmimarlık lisansı yapmış bir kişi yapım tasarımcılığı lisansüstü programı ile gerekli eğitimi almış olarak sinema sektöründe yapım tasarımcılığı

görevini üstlenebilmektedir. Ancak yurt dışındaki üniversitelerin de eğitim açıklamalarında vurguladığı gibi, sinema disiplini ekip çalışması ve uygulamalı eğitim çok önemlidir ve mesleki formasyonun destekleyicisi olarak sağlanmalıdır.

3.2 Tasarım ve Yapım Süreci

Tezin bu bölümünde, bir sinema filmi üretimi sürecinde, yapım tasarımcısı ve onun altındaki sanat ekibinin sorumluluğunda olan set tasarımı ve yapımı süreci incelenmiştir. Bunun için öncelikle bu süreç adım adım ifade edilmiş ve şematik hale getirilmiş daha sonra ekipte bulunan herkesin görevleri tek tek açıklanmış ve sınırları çizilmiştir. Araştırmalar yapılırken, olması gereken veya “doğru” olan iş bölümü Türkiye’de uygulanan “sistem” ile de karşılaştırılmıştır. Son olarak ise bir bilim-kurgu bir de fantastik filmin tasarım süreci örnek projeler olarak incelenmiştir.

3.2.1 Süreç Adımları

Yapım tasarımcısı yönetmen tarafından işe alındıktan sonra **senaryoyu** alır, birkaç kere okur. Senaryoyu analiz eder, sahneleri çıkarır (**breaking down** the script). Sahneleri, iç mekân-dış mekân, yer (mekânın adı: ev, dükkân gibi), zaman dilimi, konumu (şehir, ülke), gün-gece, iklim-mevsim ayrımlarına göre sıralar. Filmin amacını, duygusunu, düşüncesini inceler ve yaratacağı **atmosfer** üzerinde çalışır. Yönetmen ve görüntü yönetmeni ile yönetmenin filme bakış açısını, senaryonun düşüncesini ve duygusunu yani film çekildiğinde nasıl bir şey ortaya çıkması gerektiğini tartışır. Film yapımında diyalog çok önemlidir çünkü bir filmin stil ve görünüşü, yönetmen, görüntü yönetmeni ve yapım tasarımcısının işbirliği, hayal gücü ve sanatkârlığı ile oluşur (LoBrutto, 2002).

Çizimler esnasında veya öncesinde gerekiyorsa filmin geçtiği döneme ait araştırma yapar ve üzerine çalışır. **Araştırma** yani **ön hazırlık** dönemi tasarımın en önemli evresidir çünkü detaylı yapılmış bir hazırlık ile daha gerçekçi ve başarılı bir film elde edilebilir. Özellikle bir dönem filmi üzerinde çalışılıyorsa, mimarlık, sanat, moda, teknoloji, politika-siyaset, toplumsal ve ekonomik olaylar açısından yoğun bir tarih araştırması yapılmalıdır (Şenyapılı, 2002).

Araştırma esnasında veya senaryoyu okurken **konsept çizimleri** ve eskizler yapar. Yapımcıya senaryo analizi sonucu çıkardığı **sahne dökümünü**, **tahmini bütçe** ile sunar (Şekil 3.1). Yönetmene konsept çizimlerini gösterir ve filmin görselliği

hakkında fikir alış-verişi yapar. Yönetmen belki çizimlerden bir yeni bir fikir çıkarır ve çizimlerin yenilenmesini isteyebilir. Görsel yetisi güçlü bazı yönetmenler (Alfred Hitchcock, Martin Scorsese) basit konsept çizimlerini kendileri çizebilirler (Preston, 1994; Penz ve Thomas, 1997).

"BACKDOORS"					
SAN FRANCISCO LOCATIONS					
SCENES	NO	SET TITLE	IPN	LOC	RSS
1-19	300	INT-EXT CABLE CAR	D	HYDE ST.	3
20-27	-	EXT. TURNABLE # BARN	N		2
28-29	1/5	INT. POLICE BLDG. CORR	N	S.F. HALL OF JUST	1/4
30-31	-	INT. CORONERS AREA	N		5/4
32	-	EXT. S.F. STREETS (BELL'S SQ.)	D		1/4
58-60	2/5	INT. POLICE GARAGE	D	S.F. HALL OF JUST	1
61-69	1/5	EXT. RICO'S STALL	D	FISHBOARDS WHARF	2
70-71	1/5	EXT. COOPER BLDG.	D	FALCON BLDG.	1/4
100-104, 85	-	INT. POLICE SQUAD RM. & LOBBY	DAN	S.F. HALL OF JUST	10
86-88	2/5	INT-EXT TRENCH'S HOTEL	D	CHESTNUT ST.	4
89-93	-	EXT. RAINIER APT. # ROYER	D	1111 S.F. ST.	4
122-125	-	EXT. BOAT SLIP	D	SAUSALITO	4
127-129	1/5	EXT. S.F. STREET (HAROLD PARKER)	D		1
130-133	1/5	EXT. S.F. ALLEY (FRANCO PARKER)	N		1/2
140-146	-	INT. PROPERTY ROOM	D	S.F. HALL OF JUST	3
150-165	-	EXT. OLD GUN EMPLACEMENT	D	SAUSALITO	4
175	-	EXT. PHONE BOOTH	N		1/8
179-206	-	EXT. S.F. STREET & ROOFTOP	DAN?		4
226-230	-	EXT. M ^{rs} BRIDE'S HOUSE	N		7
241-243	-	EXT. S.F. STREET (M ^{rs} BRIDE DR.)	D		3/4
244-247	-	EXT. BASEMENT RESTAURANT	D		1
251-263	3/5	INT-EXT WHARF & WHARF HOUSES	D	PIER 47	8 1/2

LIVING HIGH					
SET LIST and CONSTRUCTION ESTIMATE					
date					
Producer	Nita Hill	Miles Moore	Director		
Prod. Mgr.	Les Money	Ward Preston	Prod. Des.		
day/night					
No	Int/Ext	Set Title	D/N	Pgs.	Location
1	Int/Ext	Smythe Mansion	D	8 1/2	Monticito
2	Ext.	Yacht Club Pool	D	1 7/8	Yacht Club
3	Ext.	Yacht Club Cafe	D	3 3/4	Yacht Club
4	Ext.	Marina Walkway & Parking	D	1 3/4	Yacht Club
5	Ext.	Marina at "Vanguard"	D/N	9	Yacht Club
6	Int/Ext	Aboard "Vanguard"	D/N	15	Travels
7	Ext.	Roadway at Tennis Courts	D	1 1/2	Yacht Club
8	Ext.	Yacht Club Front Gate	D	7/8	Yacht Club
9	Ext.	Employee Entrance	D	1 1/2	Yacht Club
10	Int.	Poolside Cabana	D	1 7/8	Yacht Club
11	Ext.	Al's Vintage Point	D	1 1/2	S.F.
12	Int.	Animal Shelter	D	3 3/4	Humane Soc.
13	Ext.	Alley near Shelter	D	1 1/2	S.F.
14	Ext.	Channel at Calley Estate	D	5 1/8	Intracoastal
15	Int/Ext	Calley Estate	D/N	11 1/4	Spec House
16	Ext.	Carol's Vintage Point	D	3 3/8	S.F.
17	Int/Ext	Horse Auction Site	D	9	Paddock
18	Int.	Carol's Hotel Room	N	1 1/2	S.F.
19	Ext.	Intracoastal Inlet	D	1 1/4	S.F.
20	Ext.	Bahamas Airport	D	4 3/4	Lugo Field
21	Ext.	Nassau Harbor	D/N	3 3/4	Harbor
22	Ext/Int	Bahamas Hotel	D/N	3 1/2	Paradise Isle
23	Ext.	Nassau Fishing Pier	D	2 3/4	Paradise Isle
24	Int/Ext	Beachfront Bar	D	1 1/2	Paradise Isle
25	Int.	Nassau Casino	N	3	Paradise Isle
26	Ext.	Nassau Beachfront Wharf	N	1 3/4	Harbor
27	Int.	Nassau Police Station	N	1 3/4	Harbor
28	Ext.	U.S. Customs Building	D	1 1/2	Cable Beach
29	Int.	U.S. Customs Office	D	3 1/4	Cable Beach
30	Int/Ext	Private Jet	D	1	
31	Ext.	Road to Airport	D	2	Cable Beach
32	Int/Ext	Racetrack	D	8 1/2	Upon Downs
33	Ext.	Beach	D	1 1/4	S.F.
98 1/8					Set Construction
					Backings
					Greens
					Total
					\$73,300
					0
					1800
					\$75,100

Şekil 3.1 : Sahne dökümü,a (set list); yapım maliyeti tahmini ile sahne listesi,b (Preston, 1994)

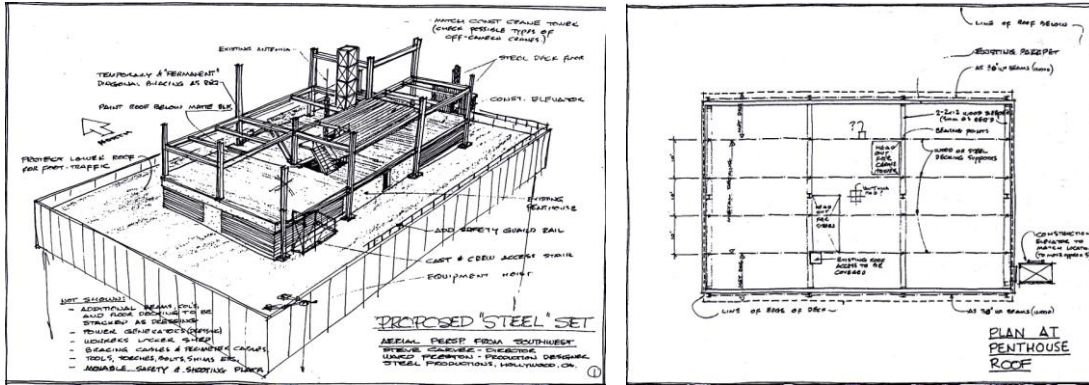
Yönetmenin planlarına göre **özel efekt**, **animasyon** veya **3 boyutlu modelleme** kullanımı gerekiyorsa veya filmin türü açısından gerekli ise (animasyon, bilim kurgu, fantastik) animasyon, özel efekt ve dijital tasarım (3 boyutlu bilgisayar modellemesi) şirketleri ile anlaşılır ve tasarım sürecinde yapım tasarımcısının kontrolünde, sanat ekibi ile diyalog içinde çalışılır (LoBrutto, 2002).

Mekân araştırmacısı tarafından çekim yapılabilecek mekânlar (gerçek mekânlar) araştırılır. Yapım tasarımcısı, yönetmen ve görüntü yönetmeni bulunan mekânlar içinden seçimler yapar. Mekân araştırmacısı seçilen yerlerin sahipleri ile anlaşmalar yapar (LoBrutto, 2002).

Yapım tasarımcısı seçilen mekânların içinde yapılacak değişiklikleri belirler. Edindiği tüm verilerden yola çıkarak mekân içinde bir "**hareket planı**" oluşturur. Oyuncuların mekân içindeki hareketleri, mekâna giriş-çıkış yerleri, kamera hareketleri ve çekim açıları yönetmenin istekleri de göz önünde bulundurularak bir "hareket planı"na dönüştürülür. Böylece setin büyüklüğü ve ölçüleri

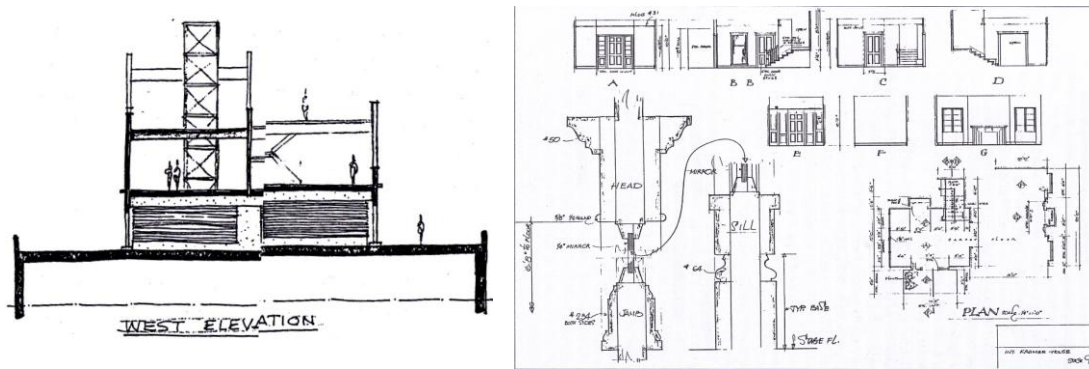
belirlenir (Şenyapılı, 2002).

Set tasarımı genel hatlarıyla belli olduktan sonra, yapım tasarımcısı daha detaylı çizimler için sanat ekibindeki görevlilere (teknik ressamalar, set tasarımı asistanları) başvurur. Bundan sonra sanat ekibinde görevli insanlar, set tasarımlarını daha detaylı, mimari plan ve görünüşlere dönüştürürler. Bunlar ölçü çizgili, ölçekli, malzeme bilgili **çizimlerden** oluşur (Şekil 3.2; Şekil 3.3). Bu çizimler “**drafting**” olarak ifade edilir (LoBrutto, 2002; Preston, 1994).



Şekil 3.2 : Üretim öncesi çizimler: perspektif,a; sağda çatı planı,b (Preston, 1994)

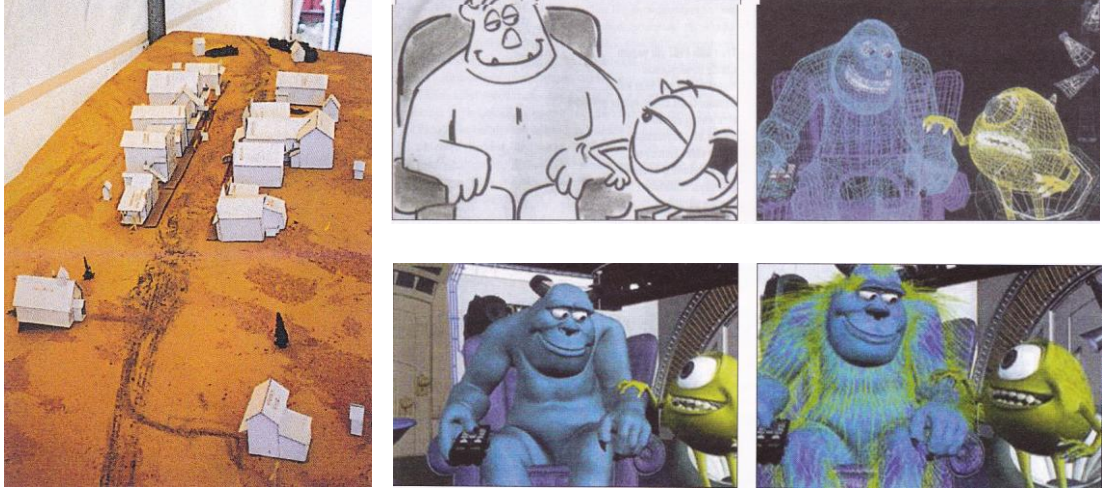
“**Resimlendirici**” (illustrator) veya “resimli taslak” (storyboard) artistleri (bazen yapım tasarımcıları da yapabilir) veya sinema dilini bilen ve bir hikâyeyi çizim halinde görselleştirebilen biri setin görünüşünü çizer veya resmeder (rendering) (Preston, 1994).



Şekil 3.3 : Setin batı görünüşü,a; taslak çizimler,b (Preston, 1994)

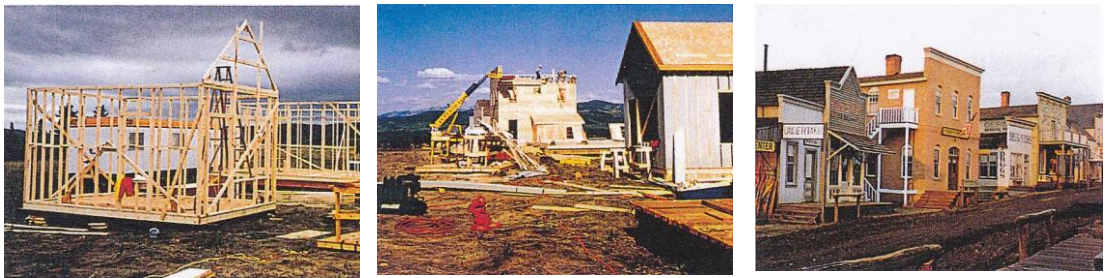
Çizimler dışında gerekirse veya yönetmenden veya yapımcıdan bir talep olursa sanat ekibi tarafından (maket sorumlusu) setin **ölçekli maketi** veya setin **3d modeli** yapılabilir (Şekil 3.4). Bu model üzerinde, yapım ekibi setin strüktürü ile ilgili, yönetmen ve görüntü yönetmeni çekim açıları, kameranın yeri ve oyunun yeri ile

ilgili planlar ve çalışmalar yapabilirler. Ayrıca yapımcı maketi, tasarımı satabilmek ve finansal kaynak elde etmek için de kullanabilir (LoBrutto, 2002; Preston, 1994; Penz ve Thomas, 1997).



Şekil 3.4 : “Unforgiven” filmi yapım ekibi için yapılmış kaba bir arazi maketi,a (Ettegui, 1999); “Monsters, Inc.” filmi için hazırlanmış 3d model çalışması,b (Şenyapılı, 2002)

Bu çizimler üzerinde **yapım koordinatörü** çalışır ve set tasarımı, seçilen mekânlarda yapılacak değişiklikler, eklemelerden yola çıkarak **toplam inşaat maliyetini** gösteren detaylı bir iş listesi çıkarır. Yapım tasarımcısı ile **zaman, kaynak ve bütçe** konularını paylaşır. Anlaşma sağlanınca set yapımına başlanır (Şekil 3.5). Set kurulduktan sonra, yüzeyler farklı doku görüntüsü vermek veya eskitmek için farklı yöntemler kullanılarak boyanır. Film hileleri düzenlenir. Setin uygulanması süreci, yapım tasarımcısı (bazen), sanat yönetmeni ve set tasarımcıları ve yapım koordinatörü tarafından kontrol edilir (LoBrutto, 2002; Preston, 1994).



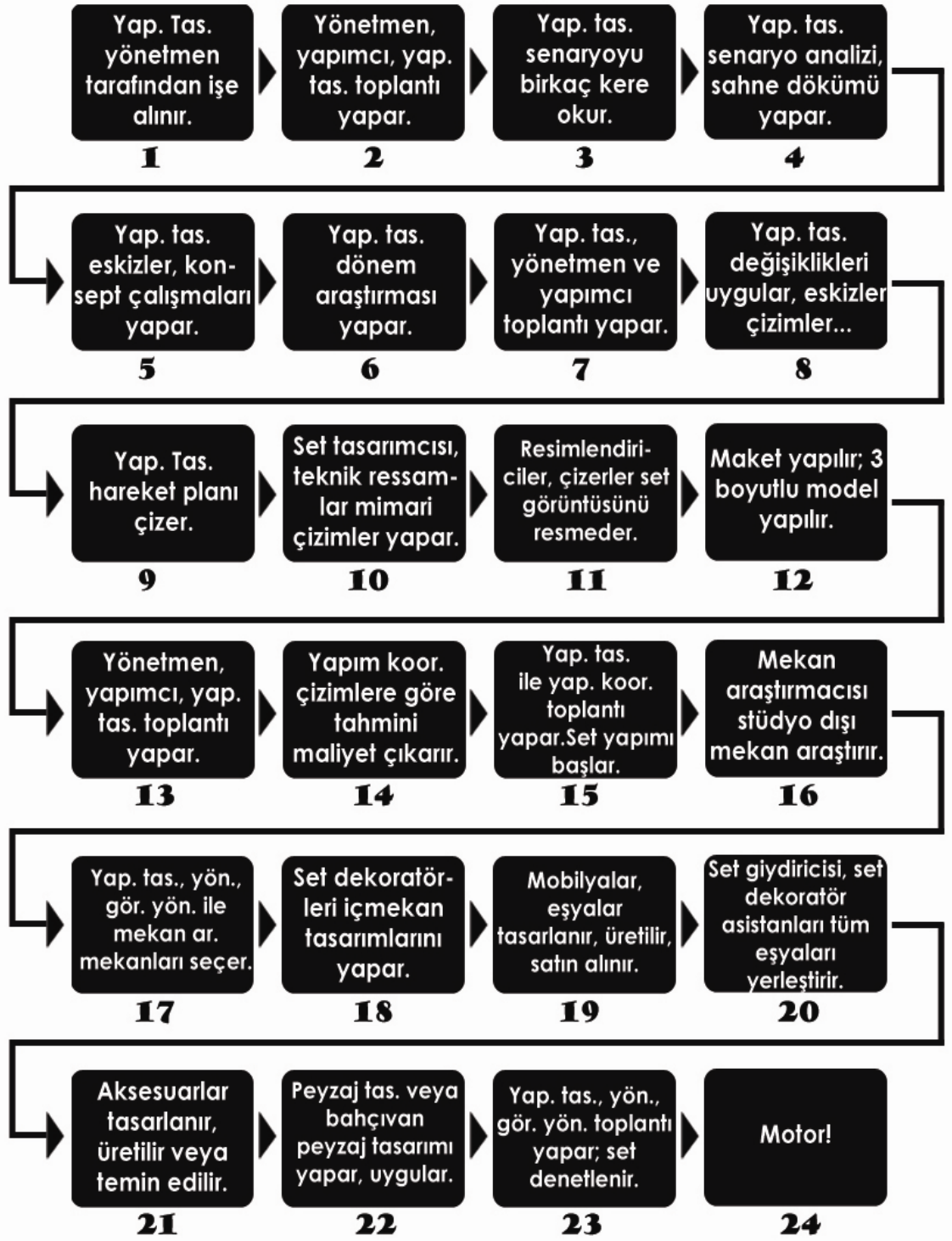
Şekil 3.5 : “Unforgiven” filmi (Yap. Tas. Herny Bumstead) set yapım aşaması (Ettegui, 1999)

Bu sırada **set dekoratörleri**, tasarlanan setlerin dekorasyonunu planlar; **mobilyalarını, eşyalarını** belirler. Satın alması veya set dekoratörü belirlenen

eşyaları temin eder. Özel olarak tasarlanmış eşya veya mobilyalar da temin edilir veya sette “**aksesuar atölyesi**”nde heykeltıraş, ressam veya marangozlar tarafından üretilir. (set yapımı ile aynı anda ilerleyebilir.) Eşyalar üretildikten ve/veya satın alındıktan sonra (set inşası bitmiş ise) mobilyalar, perdeler, halılar, objeler yani tüm eşyalar, set giydirmeleri, set dekor asistanları tarafından projeye göre yerleştirilir. Set dekoratörü (sanat yönetmeni, yapım tasarımcısı da) ise bu aşamaları denetler. Aynı zamanda çekim için gerekli **aksesuarlar**, tasarlanır-üretilir veya belirli yerlerden sağlanır ve bir depoda korunur. Gerekliyse, peyzaj tasarımcısı veya bahçıvan tarafından filmin çevresi tasarlanır; bitki seçimleri yapılır. Seçilen bitkiler satın alınır ve yerine dikilir (LoBrutto, 2002; Preston, 1994; Şenyapılı, 2002).

Teknik çizimler dışında, “**staging plan**” (sahneye koyma planı, hazırlanma planı) olarak tanımlanan plan, setin sahne (sound stage) üzerinde nasıl görselleşeceğini görmek için kullanılır. Sahne boyutları, alanı, set duvarları, döşemeleri, merdivenleri, çizilmiş ve etiketlenmiş mobilyaları, halıları (tüm dekorları) göstermelidir (Preston, 1994).

Set tamamen kurulduktan sonra yönetmen, görüntü yönetmeni ve yapım tasarımcısı setin çekim için nasıl aydınlatılacağı üzerine bir toplantı yapar. Eğer bir değişiklik gerekirse, çekimden önce yapılır. Tasarım ve yapım süreci Şekil 3.7’den ilham alınarak Şekil 3.6’da yeniden düzenlenmiştir.



Şekil 3.6 : Film seti tasarım ve yapım süreci

Yap. Tas.: yapım tasarımcısı; Yön.: yönetmen; Peyzaj Tas.: peyzaj tasarımcısı; Gör. Yön.: görüntü yönetmeni; Yap. Koor.: yapım koordinatörü

The MOTION PICTURE ART DIRECTOR

• HIS RESPONSIBILITIES, FUNCTIONS, AND ACCOMPLISHMENTS •



ART DIRECTOR IS ASSIGNED TO STORY BY THE PRODUCER.



SET CONFERENCE WITH THE PRODUCER AND THE DIRECTOR.



THOROUGH STUDY & RESEARCH FOR PURPOSE OF AUTHENTICITY.



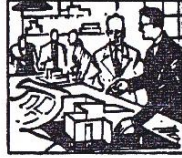
ART DIRECTOR GIVES GRAPHIC FORM TO HIS CONCEPT OF SETTINGS.



COMPLETE ARCHITECTURAL DRAWINGS MADE BY SET DESIGNERS.



SKETCH ARTISTS SHOW IN SKETCHES, HOW SETS WILL LOOK ON SCREEN.



SCALE MODELS OF ALL SETS ARE BUILT BY MODEL ARTISTS.



PROPOSED SCHEMES FOR SETS APPROVED BY PRODUCER & DIRECTOR.



ESTIMATED SET COSTS ARE BUDGETED BY THE ART DIRECTOR.



ART DIRECTOR'S PLANS ARE APPROVED BY PRODUCTION MANAGER.



ART DIRECTOR AIDS IN "LOCATION" SELECTION OUTSIDE OF STUDIO.



PROGRESS OF SETTING CONSTRUCTION CHECKED IN WOODWORKING MILL.



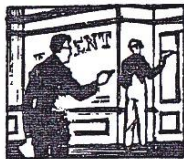
SET CONSTRUCTION SUPERVISED BY ART DIRECTOR ON STAGES.



MECHANICAL UNITS DEVELOPED FROM WORKING DRAWINGS.



ART DIRECTOR SELECTS PAINTS, WALL PAPERS, & SURFACE TEXTURES.



DIRECTION OF STYLE AND PLACEMENT OF SIGNS & LETTERING.



SCENIC ARTISTS PAINT BACK DROPS FROM DETAILED DRAWINGS.



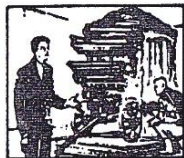
PLASTIC ORNAMENT AND SCULPTURED UNITS REQUIRE DIRECTION.



SELECTION OF TREES AND SHRUBBERY FOR LANDSCAPING.



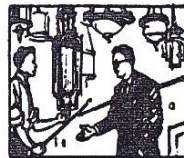
ART DIRECTOR SELECTS PLUMBING FIXTURES & DIRECTS INSTALLATION.



CARRIAGES, BOATS AND "PROPS" BUILT FROM DETAILED DRAWINGS.



ART DIRECTOR SELECTS FABRICS AND SPECIAL DRAPERY MATERIALS.



LIGHTING FIXTURES OF PROPER PERIOD DESIGNED & SELECTED.



INTERIOR DECORATIVE FURNISHINGS SELECTED AND APPROVED.



ART DIRECTOR DETERMINES PROPER PLACEMENT OF BACK DROPS.



CONFERENCE WITH DIRECTOR REGARDING MONTAGE SEQUENCES.



PROCESS AND "TRICK" SHOTS REFLECT TECHNICAL TRAINING & EXPERIENCE.



CAMERAMAN AND ART DIRECTOR CO-OPERATE IN ILLUMINATION.



THE SET IS READY, AND PHOTOGRAPHY OF THE PLAY BEGINS.



PICTORIAL PERFECTION OF THE SETTING AIDS IN TELLING EVERY STORY.

Şekil 3.7 : Warner Bros 1940'lar "sanat yönetmeni"nin görevi (Preston, 1994)

3.2.2 Süreçte Rol Alanlar ve Görevleri

Sinema filmi üretiminde çevre ve mekân tasarımı ve yapımı sürecinde görev alanlar ikinci bölümde sanat ekibi olarak incelenmiştir. Bu bölümde ise sanat ekibinde bulunan bu insanların üstlendikleri işin kapsamı ve niteliği detaylı şekilde açıklanacaktır.

Yapım Tasarımcısının Görevi

Yapım tasarımcısı, sanat ekibinin başıdır ve bu ekibi denetlemek ile sorumludur. Bununla birlikte kostüm, saç ve makyaj tasarımını da kontrol eder. Böylece bütünsel bir görsel dil elde edilir. Film yapımında ortak bir düşünce, duygu yani “dil” yakalayabilmek için yönetmen ve görüntü yönetmeni ile verimli bir diyalog içerisinde olmalıdır. Yapımcıyla ise setin gerçekleştirilmesi için gerekli bütçe açısından anlaşmak için iletişime geçer (Tashiro, 1998; LoBrutto 2002).

Yapım tasarımcısının film tasarımında gücü ve kontrolü, birlikte çalıştığı yönetmene göre değişebilir. Yönetmenin kafasında tüm set tasarlanmışsa ve/veya tasarım ve çizim yetisi varsa yapım tasarımcısına sürekli müdahale edip, kendi kafasındakileri yaptırmak isteyebilir. Bu anlamda hem senaryo yazarlığı yapan, hem yöneten hem de filmin görsel tasarımını yapabilen “Tim Burton” (yönetmen, yazar, yapımcı) örneği verilebilir.

“Ben pek bir şeyler yazmam, onları çizerim. Sonra geriye dönüp bu çizimlere baktığımda oradaki duyguyu hatırlarım” diyor Burton (Şekil 3.8). Bütün bir yapım ekibi, set dekoratörleri, kostüm yaratıcıları, makyaj ekibi, özel efekt uzmanları, film müzikleri tasarımcısı, oyuncular, Tim Burton’ın yaratıcılığını gerçeğe çevirip sinema perdesine getiren insanlardır (Cashdan, 2010).



Şekil 3.8 : Tim Burton’un çizimleri: *The Nightmare Before Christmas*,a; ortada Edward Scissorhands,b (www.timburton.com); *Romeo ve Juliet*,c (www.iwatchstuff.com)

Yapım tasarımcısı, filmin genel görüntüsünü (look of the film), atmosferini, seyircinin izleyeceği final imajını, bir başka deyişle filmin görsel ve fiziksel alemini oluşturmak ile yükümlüdür. Uygulanan mimari tarzdan, oyuncunun elindeki bardağa kadar sorumludur. Bunun için senaryoyu (düşüncesi, duygusu) ve yönetmenin filme bakış açısını yorumlar ve bir fiziksel çevre oluşturur. Daha detaylı anlatımla; yapım tasarımcısı tasarım ve uygulama sürecinde hikâyeyi, karakterleri ve anlatı temalarını görsel mecazlara (metafor), belirli bir renk ve doku paletine, spesifik bir mimariye ve zamana, yerleşime ve sete tercüme eder (Tashiro, 1998; LoBrutto 2002).

“Filmin genel görüntüsü” (“look of the film”) ifadesi ile anlatılmak istenen şey belli bir **psikolojik**, **atmosferik** ve **duygusal** imajdır. Bu nedenle tasarım sadece fiziksel bir çevre yaratımı olarak düşünülmemelidir. Çevre, izleyicinin hikâyeyi ve karakterleri algılamasında soyut bir etki yaratabilir. İzleyicinin hissedecekleri (korku, gergin, rahat) yaratılan çevre ile sağlanabilir. Atmosferik etki için görüntü yönetmeni ile işbirliği içinde olmalı; tasarımda kullanılan renk ve dokulara önem verilmelidir (LoBrutto, 2002).

Tasarımda kullanılan renk ögesi simgesel olarak veya görsel ifadede bütünlük sağlamak amacıyla kullanılabilir. Renklerin simgesel anlamda tasarımda kullanılmasına şu örnek verilebilir: Yapım tasarımcılığı yapmaya başlamadan önce içmimarlık yapan Ben Van Os, sinema sektöründe çalışırken yönetmen Peter Greenaway’ın renk kullanımından çok etkilenmiştir. Greenaway, “The Cook, The Thief, His Wife and Her Lover” filminde Şekil 3.9’da görüldüğü gibi, restoranda çöküşü ifade etmek için kırmızıyı, şehrin dış görünüşü için maviyi, mutfakta tazeliği, organikliği ve büyümeyi ifade etmek için yeşili, tuvalette saflık ve masumluk için beyazı, Lover’ın antik kitapları için ise sarıyı kullanmıştır (Ettegui, 1999).



Şekil 3.9 : Filmden görüntüler (Ettegui, 1999)

Yapım tasarımcısı filmin görsel tasarımını oluştururken kendisine, yönetmene, görüntü yönetmenine ve kostüm tasarımcısına sorması gereken sorular Şenyapılı ve

LoBrutto'ya göre şunlardır:

- Film geniş perde ile mi, normal genişlik sistemine göre mi çekilecek?
- Senaryonun düşüncesini eksiksiz iletecek ışık tonu ne olmalıdır?
- Film stüdyoda mı, dış mekânda da çekilecek?
- Karakterlerin kostümleri nasıl olmalıdır?
- Hikâyenin duygusal etkisi nedir?
- Hikâyenin psikolojik durumu nasıldır?
- Hikâye, mimari atmosfer ve çevrenin fiziksel özelliği ile nasıl görselleşebilir?
- Çevre, karakterleri nasıl yansıtmalıdır?
- Yönetmenin senaryoya bakış açısı nedir? Benim bakış açım nedir? (2002)

Yapım tasarımcısı, bu soruları ilgili görevlilere ve kendine sorduktan sonra tasarımına başlamalıdır çünkü her sorunun cevabı tasarıma yeni bir bakış açısı getirecek ve tasarımı etkileyecektir. Bununla beraber sorduğu sorulara, yönetmenin, görüntü yönetmeninin, kostüm tasarımcısının ve sanat ekibindeki görevlilerin cevapları benzer, yani amaçları aynı olmalıdır ki üretilen filmde bütünsellik sağlansın.

Diyebiliriz ki, yapım tasarımcısı sinema filmi yapımında en önemli görevlerden birini üstlenmektedir. Sorumlu olduğu görev, sadece fiziksel bir çevre tasarımı değil, ruhu ve kişiliği olan “yer”leşmiş “mekân” yani sinema setidir. Boggs, set tasarımının önemini şöyle açıklamaktadır: Çevre (set), senaryonun akışı, ana izlek, hikâyedeki karakterler, karışıklıklar ve simgecilik gibi öğelerle sıkı bir ilişki içindedir. Ayrıca tasarlanan çevre ve mekânlar görsel işlevi açısından güçlü bir sinemasal öğedir; bu nedenle üzerinde detaylı olarak çalışılmalıdır (1991).

Yapım tasarımcısı sinema filminin “genel görüntüsü”nü yaratırken her ne kadar yapay bir çevre yaratsa da, sinema perdesinde her şeyin gerçek’miş gibi görünmesini sağlamalıdır.

Filmde görünen objelerin gerçek olduğu hissini vermelidir. Filmdeki sahneler ne kadar gerçek bir görüntü veriyorsa o kadar izleyicinin haya gücü ile bağlantı kurar ve inandırıcılık sağlar. Fransız tasarımcı Leon Barsacq (Caligari’s Cabinet and Other

Grand Illusions’ın tasarımcısı) sinemada gerçeklik ögesinin önemini şöyle açıklamıştır: “Sinemanın faydalı (olumlu) ihtiyaçlarından biri, gerçek objelerin görüntülediği hissini vermektir.” (Tashiro, 1998)

Sinemanın aslında bir kurmaca-kandırmaca olduğunu izleyicilerin hepsi bilir. Ancak film kendi içinde tutarlı olmazsa, yapay veya gerçek dışı olan en ufak bir detay veya diyalog, izleyicinin dikkatinin dağılmasına ve gerçek dünyaya dönmesine yani filmin inandırıcılığını kaybetmesine sebep olur. Bu da film için çok olumsuz bir etki yaratır. Bu nedenle bir sinema filminde inandırıcılığın sağlanmasına çok önem verilir. İnandırıcılığın sağlanması için ise sadece “gerçek” şeyleri göstermek yetmeyebilir.

Ted Haworth sinemanın sadece “gerçek” şeyleri görüntülemek (yerinde çekim için) olmadığını şu sözlerle açıklamıştır: “Gerçek hayatta görünenler, çekilen senaryodan daha iyi bir hikâye anlatmaya başlıyor. Sen ise yarı delirmiş şekilde gidip o görünenlerin bir kısmını çerçevenin içine almaya çalışıyorsun.”(Tashiro, 1998)

İzleyicinin film esnasında gördüğü hiçbir şeyden kuşku duymaması veya üzerine düşünmemesi içi yani çok doğal ve sıradan bir görüntü (gerçekçi) sunabilmek için film tasarımında yapaylığa gidilebilir.

Film tasarımı aynı anda hem realistik hem de yapay (stilize) olmalıdır. Ken Adam’a (yapım tasarımcısı) göre: “Bir odanın olduğu gibi yaratılması cansız bir görüntü verir. Tasarımcının görevi, gerçeklik duygusunu, gerçek olanla ama -genellikle gerçek mekânın parçası olan- donukluktan kurtulmuş şekilde izleyiciye vermektir. Bu neredeyse her zaman “abartılmış bir gerçeklik” yani “yapaylık” (stilize etmek) ile mümkündür.” (Tashiro, 1998)

“Gerçeklik etkisi” yani izleyicinin filme inanması, filmde kendinden bir şeyler bulması ile sağlanabilir. Örneğin, toplu yaşanan felaketler (deprem, sel gibi), topluma ait kültürel değerler, topluca yapılan kutlamalar veya tutulan yaslar gibi toplumun bilinçaltında duran öğeler kullanılarak, filmde inandırıcılık kolayca sağlanabilir.

Sinemada gerçekliğin nasıl ele alınması gerektiği Dante Ferreti’nin paylaştığı bir anısı ile açıklanabilir:

“Fellini (İtalyan yönetmen) ile çalışmaya yeni başladığım zamanlarda bir havuz seti tasarladım. Gerçekçilik uğruna havuz tesisatındaki tüm boruları, muslukları yani tüm detayları çizdim. Fellini çizimi görür görmez bana, boruları kaybetmem gerektiğini

söyledi. O, filmleri rüya gibi görürdü; “Rüyalar hiçbir zaman gerçeğe benzemez. Rüneyı gören kiři sadece olayla alakalı, gerekli olan ne varsa onları görür. Tasarlanan set konusunda da aynısı geçerli, havuz tamam ama borular deęil. Onlar seni rüyadan uyandırır ve gerçeęe geri döndürür.” derdi (Ettedgui, 1999).

Fellini’nin açıkladıęı üzere yine sinemadaki gerçeklięin, yapay bir gerçeklik olması gerektięini ve tasarlanan her şeyin, sadece filmin düşüncesini yansıtmada yardımcı bir eleman olması nedeniyle yaratıldığını çıkarabiliriz.

Sinemada “gerçekçilik” ihtiyacı, gerçek-yapay set tasarımı, yukarıda bahsedilen örneklerde de görüldüğü gibi sinema tarihinde sürekli tartışılan bir konu olmuştur. Bu konudaki farklı görüşlerin temeli, “Cinema and Architecture” da şöyle açıklanmıştır: Georges Melies’in gerçeklik anlayışında, gerçek dünyadaki mekân ile perdedeki mekân aynı değildir. Lumiere Brothers’ların inancında ise, sinematografik bilimin temel amacı gerçek, doğal olan dünyayı ekrana yerleştirmektir. Bu iki zıt görüş tüm tasarımların temelini oluşturur. Ancak her tasarımcı her dönemde her ne araç kullanırsa kullansın, kalıcı ile geçicinin eşsiz karışımından sanat ile bilimi birleştirerek bir denge yaratmayı amaçlar (Penz ve Thomas, 1997). Yapım tasarımcısının sorumluluğunda olan, iç veya dış mekânın dekorasyonunda kullanılacak mobilyalar, renkler, kumaşlar vb. filmin görsel bütünlüğünde önem taşımaktadır.

Mekân tasarımında kullanılan mobilyalar, hikâye ile tutarlı olacak yani anlatımdaki boşlukları dolduracak şekilde, öncelikle arka planı doldurmak, filmdeki duyguyu vermek veya yaratmak, karakterlerin yapısını yansıtmak ve nadiren sadece kendisine dikkat çekmek için kullanılırlar (Şekil 3.10). Gerçekte olduğu gibi kullananın amacına hizmet etmezler (Tashiro, 1998).

Film setlerinde kullanılan mobilya ve eşyalar, karakterin yapısını yansıtmaya ve anlatıma vurgu yapma konusunda, karakterlerin yaşadıkları yerin (ev) tasarımında önemli rol oynamaktadırlar.



Şekil 3.10 : “Unforgiven” filminde Bill Munny’nin evi, yapım tasarımcısı: Henry Bumstead (Ettedgui, 1999)

Aynı zamanda, filmin geçtiği çevre de aynı oranda önemlidir; tasarımı veya seçimine (mekân seçimi) önem verilmelidir çünkü insanı biçimlendiren çevresi ve koşullardır. Dolayısıyla çevre, izleyiciye filmdeki kişi ve karakterleri anlatır. Kişi ve karakterlerin yapısına göre çevre seçimi veya tasarımını etkileyen dört etmen şunlardır: öykünün geçtiği zaman, coğrafik etmenler (arazi biçimi, iklim, nüfus yoğunluğu gibi), toplumsal yapılanma ve ekonomik etmenler, geleneksel ahlaki durum ve davranış biçimleri (Şenyapılı, 2002). Buradan yola çıkarsak karakterin yaşadığı yerin tasarımı, dekorasyonu ve kullanılan en ufak eşyalar bile o karakterle ilgili izleyiciye dolaylı yoldan bilgi vermektedir diyebiliriz.

Karakterin ekonomik, sosyal, ahlaki ve politik durum ve görüşleri, set tasarımında (yaşadığı yerin) kullanılan malzemeleri, doku ve renk paletini, mobilyaları ve biçimsel stili etkilemelidir. Karakterin kişiliğini oluşturan bu durum ve görüşler, O’nun duygusal ve psikolojik durumunun, memleketinin, düşünce yapısının, dünya görüşünün, beğenisinin, eğitiminin, estetik görüşünün, cinsel tercihinin ve sosyal ilişkilerinin incelenmesi ile ortaya çıkarılmalı ve tasarımda etkili olmalıdır (Tashiro, 1998; LoBrutto 2002).

Film yapımında sanat ekibinde yer alan kişilerin görevleri detaylı olarak sayfa 54’e kadar LoBrutto (2002); Preston (1994); Şenyapılı (2002)’ya göre açıklanmıştır.

Sanat yönetmeni (art director):

Yapım tasarımcısının yaptığı çevre ve mekân tasarımının gerçekleştirilmesi için sanat ekibinde yapılan işleri denetler, yönetir ve yapım tasarımcısına rapor verir. Yapım tasarımcısının ona verdiği sorumluluğa göre, görevleri değişebilmektedir. Örneğin yapım tasarımcısı sette fazla bulunmuyor daha çok tasarım, koordinasyon ve diğer ekiplerin başlarıyla toplantılar yapıyorsa sanat yönetmeni tüm gün sette çalışır:

telefon görüşmelerini alır, satıcılar ile anlaşmalar yapar ve sete malzeme giriş çıkışının lojistiğini sağlar.

Set tasarımcısı (set designer):

Yapım tasarımcısının belirtmiş olduğu fikirlere ve bilgilere dayanarak, setin tasarımından (iç mekân veya çevre) ve yapımının denetlenmesinden sorumludur. Setin yapımında kullanılacak plan, kesit çizimlerini oluşturmak, konsept, açıklamalara veya konsept çizimlerine göre detaylı planlar çizmek ve uygulama aşamasında setin yapımını denetlemek ile görevlidir. Ayrıca yapım tasarımcısı, yönetmen ve görüntü yönetmeni ile diyalog halinde kalmalı ve onlardan gelecek her türlü değişikliği gerçekleştirmelidir. Set tasarımcısı, yönetmen ve görüntü yönetmeni ile işbirliği içinde olmalıdır ki çekimin nasıl gerçekleşeceğini bilerek tasarımını gerçekleştirebilir.

Set dekoratörü veya dekor sorumlusu (set decorator):

Set veya çevre kurulduktan sonra dekor tasarımını yönetmen, görüntü yönetmeni ve yapım tasarımcısının karar verdiği şekilde ve senaryodan aldığı veriler doğrultusunda tasarlamak ile sorumludur. Duvar kâğıdı, boya, mobilya, kumaşlar, dergi, gazete gibi eşyaların ve malzemelerin tasarımından ve yerleştirilme şekline (mekânın dekorasyonundan) sorumludur. Dekor tasarımı da set tasarımında olduğu gibi, hikâyenin amacına, zamanına ve karakterlerine (filmin genel görüntüsüne) uygun olmalıdır.

Set giydiricisi (set dresser): Set dekoratörüne yardımcı olarak yapılan tasarıma göre tefriş yapmak ile sorumludur. Bu nedenle mekân dekorasyonu, tasarımı ve tasarımın hikâyenin anlatımındaki etkisini bilmelidir.

Set giydirme ekibi (Set dressing crew, swing gang): Dekor elemanlarını bulmak, elde etmek ve toplamak ile görevlidir.

Set dekoratörü asistanı (Lead man): Mobilya, perde, halı, vazo, saksı gibi tüm dekor elemanlarını yerleştirmekle sorumludur.

Aksesuar/eşya sorumlusu (property master):

Aktörlerin oyun esnasında kullanacağı her türlü obje ve eşyanın tasarımı, seçimi, satın alınması ve korunmasından sorumludur. Bu işte tecrübeli insanların bir aksesuar-eşya koleksiyonu (deposu) mevcuttur.

Bu koleksiyonda her eşyanın kaybolma veya kırılma ihtimaline karşılık bir yedeği olmalıdır.

Satın almacı (buyer): Set dekoratörünün belirlediği dekorları, kostüm tasarımcısının belirlediği kıyafetleri, gerekli eşyaları yani her türlü tasarım elemanını satın almak, kiralamak veya ödünç almak ile yükümlüdür. Bu nedenle satıcıları ve kaynakları iyi bilmelidir ve ticaret yapabilmelidir.

Yapım koordinatörü (construction coordinator): Sanat ekibinden edindiği çizimlere (plan, kesit, görünüş gibi) göre setin uygulamasını kontrol etmek ve yürütmek ile yükümlüdür. Set yapımı kalıcı olmadığı için, genellikle iki veya üç duvara sahiptir. Ahşap veya çelik strüktür üzeri kontrplak kaplamasından meydana gelir. Set sağlam ve dayanıklı olmalıdır, herhangi bir güvenlik problemi yaratmamalıdır. Mekânların bazı duvarları, fotoğraf çekmek veya istenen kamera açısını yakalamak amacıyla hareket edebilir olmalıdır (wild wall). Bu duvarlara set tasarımı yapılırken karar verilir ve planda belirtilir.

Yapım ekibi (construction crew):

- Marangoz (carpenter):** Set yapımında genellikle ahşap malzemesi kullanıldığından ve el işçiliği gerektiğinden marangozlara çoklukla gereksinim duyulmaktadır. Ancak bu sektörde çalışan marangozlardan, - normal bir marangozdan farklı olarak- daha pratik, hızlı ve daha az dayanıklı (geçici olduğu için) işler beklenmektedir.
- Boyacılar (painters):** Setler içerisindeki boyanacak yüzeyler, amaca ve bütçeye dayanarak tasarımcıların öngördüğü şekilde boyacılar tarafından boyanmalıdır. Boya rengi, dokusu ve ışığı yansıtma oranı açısından kamera için çok önemli bir unsurdur; bu nedenle boya seçiminde ve uygulamasında çok dikkat edilmelidir. Ayrıca bu görevde çalışacak olan ustalar amaçlanan dekor görüntüsüne uygun olacak şekilde farklı bir boyama tekniği (eskimiş, dökülmüş, nemlenmiş) kullanmaktadırlar.
- Demirciler:** Türkiye’de uygulanan setlerde konstrüksiyonlar çelik strüktür ile kurulmaktadır. Dolayısıyla bir film setinin tüm strüktürünü demir ustaları ve işçileri üstlenmektedir. Ancak gerçek inşaatlarda uyguladıkları teknik yerine (marangozlar için de geçerli olan) daha pratik, hızlı ve daha az dayanıklı strüktürler kurmaları beklenmektedir.

Yapım ekibi, yukarıda her biri için açıklanan sebeplerden ötürü, sinema sektöründe uzmanlaşmış yani tecrübe kazanmış ustalar ve işçilerden oluşmalıdır. Örneğin set yapımında çoğunlukla strafor malzemesi kullanılmaktadır ve malzemenin şekillendirilmesi yine marangozlar tarafından yapılabilmektedir. Bunun gibi durumlarda yapım ekibindeki görevliler birbirleri yerine farklı işleri de üstlenebilmelidirler.

Ressam (scenic artist): Sanat ekibi uzmanı olan bu kişi, tüm arka planları, duvar resimlerini, tabelaları, magazin ve kitap kapaklarını resmetmek ile sorumludur. Birden fazla insan bu görevi üstlenebilir.

Teknik ressam (draftsman): Seti inşa edebilmek için gerekli teknik çizimleri yapan kişidir. Ölçekli, düzgün ve kesin çizimlerdir. Mimari projelerden farkı yoktur.

Üretim resimlendiricisi (production/set illustrator): Üretilmiş seti çizer veya resmini yapar (Şekil 3.11).



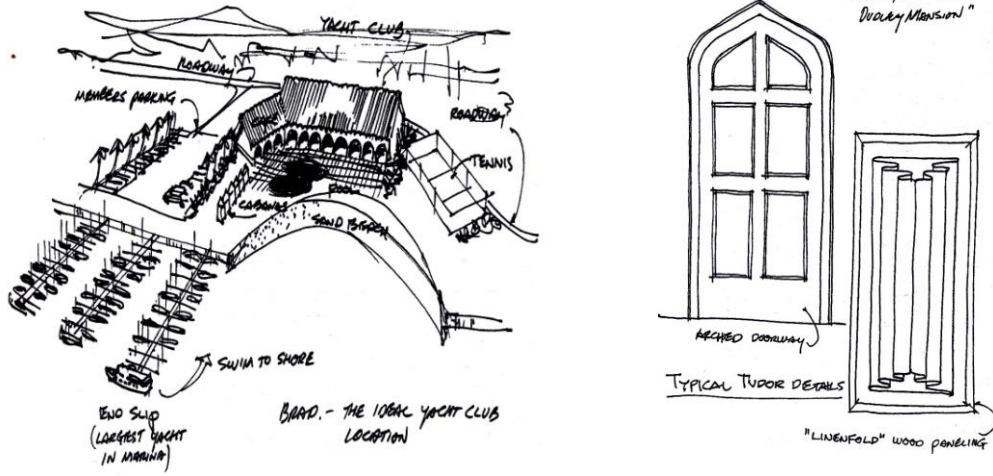
Şekil 3.11 :Set resimlendiricisinin bir çizimi (Preston, 1994)

Bahçıvan (greensman): Ağaçların, çiçeklerin, çimin seçimi, bakımı ve stilinden sorumludur. Bazı filmler için peyzaj tasarım gerekebilir. Bunun için sinemada uzmanlaşmış bir peyzaj tasarımcı ile çalışılabilir. Şekil 3.12’de görüldüğü üzere, Tim Burton’un Edward Scissorhands (1990) filmi için tecrübeli peyzaj tasarımcıları ile çalışılmıştır.



Şekil 3.12 : “Edward Scissorhands” filmi peyzaj çalışması
(www.commonsemoviereviews.com)

Mekân sorumlusu (location manager): Çekimden önce ve çekim sırasında çekim yapılacak çevre veya mekândan sorumlu kişidir.



Şekil 3.13 : Mekân araştırmacısının eskizleri (Preston, 1994)

Mekân araştırmacısı (location scout): Yönetmen ve yapım tasarımcısının ortak kararı üzerine aldığı verilere ve senaryoya dayanarak mekân araştırması yapmak; bulduğu yerleri fotoğraf, video gibi şekillerde belgelemek, sonra bunları yapımcı, görüntü yönetmeni, yapım tasarımcısı ve yönetmene göstermek ve seçildikten sonra da o yerlerin sahipleri ile anlaşma yapmak ile yükümlüdür (Şekil 3.13).

Türkiye’de mekân sorumlusu, dış mekânları bulan kişiye verilen addır. Bu görevi genellikle prodüksiyon amiri veya yapım görevlisi yapmaktadır. Bazen yönetmen veya yapım tasarımcısı da kendi bulabilir. (Alfred Hitchcock, Roman Polanski gibi)

Kostüm tasarımcısı veya kostüm tasarımı sorumlusu (costume designer): Oyuncuların giyeceği kostümlerin seçimi veya tasarımından sorumludur. Dönem

modası, karakter ve hikâye okuma konularında bilgisi ve yeteneği olmalıdır. Yapım tasarımcısı ile -ortak bir dil yakalama amacıyla- diyalog içinde olmalıdır. Genellikle kostüm tasarımcısının denetiminde, terzilerden ve tasarım asistanlarından oluşan bir ekip ile çalışılmaktadır.

Saç tasarımcısı (hair designer): Oyuncuların saçlarını, oynayacakları karakter, hikâyenin zamanı, hikâyenin geçtiği mekân özellikleri, filmin genel görüntüsü ve düşüncesi ışığında tasarlamak ile sorumludur. Bunun için gerekiyorsa araştırma yapmak ve uygulamak ile sorumludur.

Makyaj tasarımcısı (makeup artist): Oyuncuların makyajlarını, yine oynadıkları karaktere ve filme uygun olarak, çekim sonrası perdede nasıl çıkacağını düşünerek yapmalıdır. Saç ve makyaj tasarımı, “saç ve makyaj ekibi” adı altında bir ekip çalışması olarak veya birkaç kişi ile sürdürülür ve tamamlanır.

Sanat yönetmeni, sanat yönetmeni asistanları, set dekoratörü, set dekoratörü asistanları, set tasarımcısı, set giydircisi, teknik ressam, ressam, bahçıvan, resimlendirici-grafiker (üretim, konsept, resimli taslak), heykeltıraş (eşya ve aksesuar yapımı), maketçi ve destek personelden (aksesuar sorumlusu, satın almacı, mekân araştırmacısı ve sorumlusu) oluşan ekip “set ve dekor tasarımı” ndan -yapım tasarımcısına karşı- sorumlu ekiptir. Yapım tasarımcısı, baş tasarımcı ve ekibin yöneticisidir.

Bu ekibin hazırladığı set tasarımını, yapım koordinatörünün kontrolünde uygulamaya geçiren yapım ekibi (marangozlar, boyacılar, demirciler) ise “set ve dekor uygulama” ekibidir.

İncelenen filmler (*Takva*, *Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü*, *Ulak*) ve sanat yönetmenleri ile yapılan röportajlardan anlaşıldığı üzere, Türkiye’de sanat ekibinde görev dağılımı ve iş bölümü maalesef olması gerektiği gibi (yukarıda açıklandığı gibi) uygulanmamaktadır. Sanat yönetmenleri, setin tamamının tasarımını ve dekorasyonunu hatta mekân seçimini bile üstlenebilmektedir. Set dekoratörü, set tasarımcısı, set giydircisi gibi görevler sanat yönetmeni asistanları olarak isimlendirilmekte ve genellikle set tasarımı tamamlandıktan sonra uygulama aşamasında sanat yönetmenini asiste etmektedirler.

Dekor tasarım ve uygulama konusunda, atölyede (aksesuar atölyesi) çalışan ressam ve heykeltıraşlar aksesuar ve eşya tasarımında görev almaktadır. Bunun dışında

grafikçi ve teknik ressam (bazen mimar) gerekirse ekibe katılmaktadır; ancak onlar da sanat asistanı olarak isimlendirilmektedir.

3.2.3 Örnek Projeler

“Immortal” (Ad Vitam / Kadın Tuzağı), 2004 yapımı İngilizce çekilmiş, Fransız yapımı bir sinema filmidir. Yönetmenliğini Enki Bilal’in yaptığı, senaryosunun da kendisinin çizgi romanına “La Foire aux immortels” (The Carnival of Immortals) dayanan bir bilim-kurgudur. Gerçek oyuncularla (sanal olmayan) bilgisayar animasyonunu (sanal çevre, dekor) birleştirmesi ve tümüyle dijital arka plan önünde (yeşil perde önünde) çekilmesi ile bu alandaki başlıca filmlerden biri olmuştur. Bundan bir adım daha ileriye giderek, gerçek oyuncuları, yarı foto-realistik insanlar (semi photo-realistic humans) ile etkileşime sokmuştur (en.wikipedia.org).



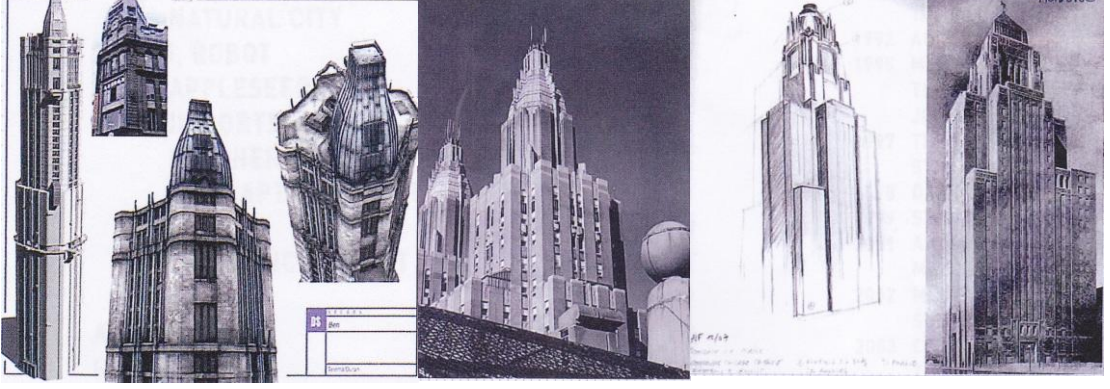
Şekil 3.14 : Şehir genel görünüş (letsfallasleep.wordpress.com)

Filmin yapım tasarımcısı, Jean-Pierre Fouillet’in; görsel efekt denetleyicisi Jacquemin Piel ve Seb Caudron’un; filmin dijital çalışmalarından sorumlu Paris kuruluşlu efekt firması “Duran”ın çalışmaları ile 2095 senesi barok bir New York yaratılmıştır (Şekil 3.14). Filmin bütünü 3d kamera ile çekilmiştir. Modellemek ve animasyon için Maya, “render” almak için LightWave isimli dijital programlar kullanılmıştır.

Barok bir metropol tasarımı New York ve Chicago gökdelenleri kullanılarak yapılmıştır (Şekil 3.15). Şehrin modellenmesi, animasyon haline getirilmesi, doku ve ışık ayarlarının yapılması 11 tasarımcıdan oluşan bir ekip ile iki senede gerçekleştirilmiştir.

Tasarım ekibi ile yönetmenin ortak noktası “gerçekçilik” anlayışı olmuştur ve böylece

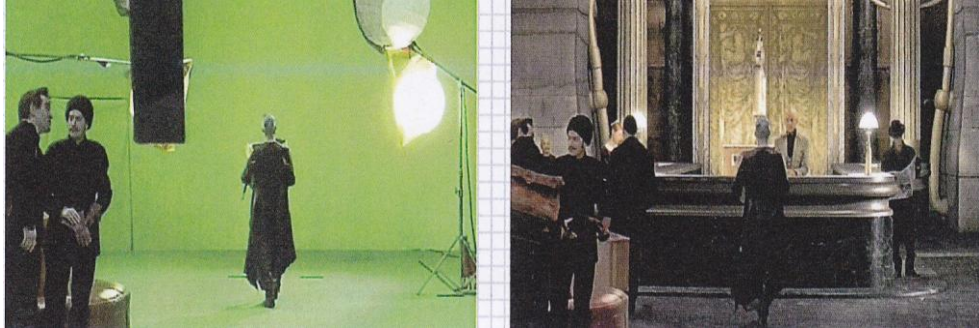
birlikte çalışmaya başlamışlardır. Sanal ortamda oluşturulan her objenin, karakterin ışığı, malzemesi ve dokusu ona göre belirlenmiştir ve çağdaş bir dil oluşturulmuştur. Enki (yönetmen) gerçekçiliği sağlamak için, yaratılan evrenin görünüşünün geçmişe dayalı olmasını istemiş; böylece dünya dışı bir bilim-kurgu tasarımından daha inandırıcı bir görüntü elde edildiğini düşünmüştür (Hansan, 2005).



Şekil 3.15 : New York ve Chicago yüksek yapıları (Hansan, 2005)

Sinemada gerçekçilik ihtiyacı veya anlayışı yönetmen ve tasarımcıya göre değişiklik göstermektedir. Bilal, gerçekliği, izleyicinin bildiği veya aşına olduğu görüntülere (gökdelenler, sokaklar) yorumunu katarak, yeni tasarımlarla besleyerek sunmuştur. Bu da önceki bölümlerde de bahsedilen, geçmişin yeni ile yorumlanması sonucunda izleyicide gerçeklik duygusu ve inandırıcılık sağlama yöntemidir.

Özel efektler yönetmen tarafından yürütülmüştür. “Hollywood” stili fotorealistik görüntüden uzaklaşıp, şekil 3.16’da görüldüğü üzere, hibrid yani hareketli canlı insanlarla bilgisayar grafiklerini birleştirilmiştir (Hansan, 2005).



Şekil 3.16 : Aktörlerin yeşil perde önünde çekimi,a; bilgisayar grafikleri ile birleştirilmiş hali,b (Hansan, 2005)

“Auteur” yönetmenlerden biri olan Enki Bilal, çizgi roman yazarlığı dolayısıyla

izgisi ve tasarım yetisi olan bir ynetmendir. Dolayısıyla film tasarımında srekli sz sahibi olmuştur.

Araştırma ile bařlayan asıl iş (n hazırlık) sekiz ay srmştr. 1880-1930 dnemi mimari tarihi arařtırılmıř ve Chicago, New York, Paris, Prague veya Moscow gibi řehirlerin nl yapılarından bazıları “Duran” ekibi tarafından belirlenmiřtir. Bir mimar tarafından ise seilen binaların cepheleri detaylı olarak izilmiřtir ve sonrasında 3 boyutlu modellemeye bařlanmıřtır. Yapılan alıřmalar Bilal tarafından modelleme fotoğrafları (ıktıları) zerinden yapılan izimler, boyamalar ile binalara ftristik ve nadir grlen elemanlar eklenerek yenilenmiřtir (kendi stilini aktarır). Sonrasında Bilal tarafından onaylanan evre (modeller) daha detaylı olarak modellenmiřtir.

Gerek oyuncularla dijital animasyonun birleřtirildiėi 96 dakikalık bu film, teknik ve artistik aıdan gerek bir bařarı olarak kabul edilmektedir (Hansan, 2005).

“The Flintstones In Viva Rock Vegas” / akmaktařlar Tař Vegas’ta

2000 yılında vizyona giren, ynetmenliėini Brian Levant, yapım tasarımcılıėını Burian-Mohr’un stlendiėi bir filmidir. Yapım tasarımcıları, sanat ynetmenleri, kostm tasarımcıları yani filmin sanat ekibi hi var olmamıř bir dnemi yaratmıřtır (řenyapılı, 2002).

Ynetmen Levant’ın belirttiėi zere: “akmaktařlar”ın bildiėimiz kemik, tař ve lavdan oluřan evreleri, yeni elemanlar (kocaman istiridye kabukları, yansıtıcı yzeyler, balıklar) eklenerek geniřletilmiř ve zenginleřtirilmiřtir. Yapım tasarımcısı kontrolnde sanat ekibi 400’den fazla izim hazırlamıřtır. Bina duvarları, doėal malzemeler ile (tař, bitki) kaplanmıřtır. Tasarımın teması, her řeyin normalden ok daha byk boyutlarda, aėır, hantal, amorf ve kaba olması ve ynetmenin isteėi zerine her řeyin komedi unsuru iermesi zerine kurulmuřtur (řekil 3.17). Ayrıca Brian Levant’ın isteėi zerine Tař Vegas’ın Las Vegas’tan farklı bir grnme sahip olması iin alıřılmıřtır. Meknlar tasarlanırken bugnden (2000) veya/ve 1960’ların gerek yerlerinden alıntılar yapılıp, yorumlanmıřtır (řenyapılı, 2002).

Setin devasalıėından dolayı aydınlatma konusunda da bir firma ile anlařılmıř ve yoėun bir ıřıklandırma yapılmıřtır. Filmim meknlarından biri olan Slaghpoole maliknesi, iinde yařayanların soėuk kiřiliėini yansıtmak iin, neo-klasik tarzda tasarlanmıř, lavanta ve mavi gibi soėuk renkler kullanılmıřtır.



Şekil 3.17 : Filmden bazı görüntüler (film.com.tr; Şenyapılı, 2002)

Malikânenin yemek odası, *Hearst Castle*'ın (mimar, Julia Morgan) mimarisinden esinlenilerek tasarlanmıştır ve odada koca bir kütükten yapılmış 28 kişilik bir yemek masası bulunmaktadır. Dekor sorumlusu Russel Bobbitt'in belirttiği üzere, set dekorasyonu dışında 27 binden fazla eşya (martini bardakları, yemek takımları, şampanya, viski vb) üretilmiştir (Şenyapılı, 2002).

3.3 İçmimarın Tasarım ve Yapım Sürecindeki Rolü

Bu bölümde, mimarlık ve/veya içmimarlık eğitimi almış ancak sonradan sinema sektörüne girip yapım tasarımcılığı görevini başarıyla üstlenmiş insanlardan örnekler verilmiş; aldıkları eğitimin icra ettikleri meslekteki olumlu ve olumsuz yanları incelenmiştir.

3.3.1 Örnekler

Robert F. Boyle

Biyografi: Değerli yapım tasarımcısı Robert F. Boyle, 1909'da Los Angeles, California'da doğmuştur. 1933'de USC Mimarlık Fakültesi'nden ekonomik buhran zamanında mezun olmuş ve Paramount Pictures'ın sanat departmanında teknik ressam olarak işe başlamıştır. 1940 senesinde Universal Pictures tarafından işe alınmıştır. 1941'de *The Wolf Man* filminin set tasarımını yapmıştır. Daha sonra Alfred Hitchcock ile birçok filmde birlikte (yapım tasarımcısı olarak) çalışmışlardır: *Saboteur* (1942), *Shadow of A Doubt* (1943), *The Birds* (1963), *The Marnie* (1964), *North by Northwest* (1959).

Bunların yanı sıra klasik filmlere de yapım tasarımcılığı imzasını atmıştır; bunlardan bazıları: *Cape Fear* (1962), *In Cold Blood* (1967). 1980'lerin başında Hollywood'da bulunan American Film Institute'da (Amerikan Film Enstitüsü) bir "yapım tasarımcılığı" programı geliştirmiş ve 100 yaşına kadar öğretim görevliliği yapmaya

devam etmiştir. 2010 Ağustos'ta 100 yaşında vefat etmiştir (somethingsgonnalive.com).

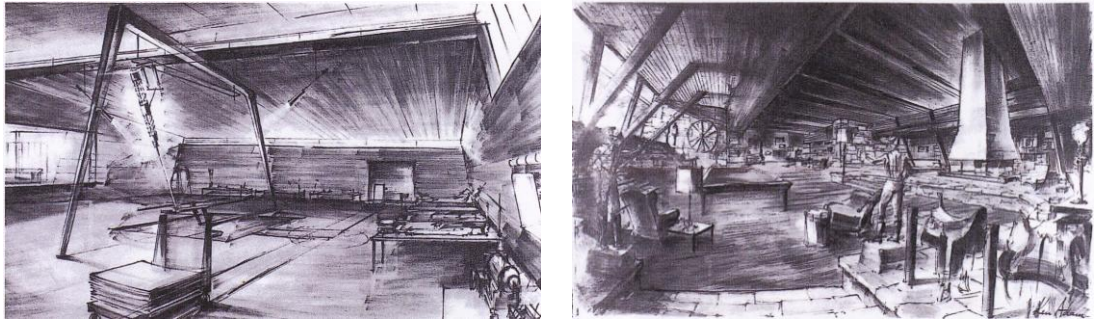
Tasarım süreci: Robert Boyle tasarım sürecini şöyle anlatmıştır: “Öncelikle senaryoyu okurum. Planlara başlamadan önce, karakterlerin ekonomik durumunu, alım gücünü, arkadaşlarını, öğrenim durumlarını, cinsel tercihini öğrenirim ve tasarıma başlarım. Tüm filmin doğasını, genel görünüşünü ben resmederim ancak yönetmenin bakış açısından filme bakmak zorunluluğu ile. Senaryoyu okuduktan sonra veya okurken hemen küçük eskizler yaparım, insanlar nasıl hareket ediyorlar, içeri giriyorlar mı neden giriyorlar gibi sorular sorarım. Sonra kendi planımı yaparım, insanların mekân içerisindeki hareketine göre çünkü kamera görüntüsünün büyüklüğü çok önemlidir. Örneğin büyük bir şehirde kendini yalnız hisseden bir kadını, kalabalığın içinde geniş açıyla da alabilirsiniz, camın kenarına oturmuş ağlar (yakın çekimle) şekilde de çekebilirsiniz. Önemli olan yönetmenin bakış açısı ve onunla aranızdaki iletişimidir. Düşünceleri kağıda aktardıktan sonraki adımda, resimlendiricilerden (illustrator), set tasarımcılarından perspektif çizimler oluşturmaları, benim yaptığım tasarımı geliştirmeleri, modeller yapmaları için yardım isterim.” (LoBrutto, 1992)

Eğitiminin yapım tasarımcılığı işine etkisi: “Klasik dönemde okuduğum için şanslıyım. Paris Beaux Arts'ın üyeleriydik yani geleneksel bir altyapımız vardı, aynı zamanda da Bauhaus üzerine çalışmış yabancı öğrencilerle de birlikte okuyorduk; değişimin başladığı yerdeydik. O zaman sinemalar gelenekselle modernle karıştırarak kullandığı için bize göre paha biçilmezdi. Eklektik olmalıydık. Okulda basit bir strüktür bilgisi dışında yapım tasarımcılığı için gerekli bir donanım kazanmadım. Gerekli olan şey, hayatın boyunca edindiğin tüm yetenekleri biriktirmen ve onları sadece “senaryo” üzerinde uygulamaktır. Çünkü görevin senaryoyu anlatan, gösteren bir “fiziksel çevre” yaratmak; bir mimari veya arka plan değil. Örneğin modern bir yerleşimdeki üst geçidin altına kartondan bir kulübe inşa etmeyi okulda öğretmezler. Sen gidip evsizler nasıl yaşıyor diye bakarsın...” (LoBrutto, 1992)

Ken Adam:

Biyografi: 1921, Berlin doğumlu Ken Adam, İngiliz vatandaşıdır. 1960 ve 70'lerde yapılan James Bond filmleri için yarattığı set tasarımları en ünlü işleridir. 1936 yılında ailesiyle, Almanya'da İngiltere'ye taşınmışlardır. Orada Vincent Korda (sanat

yönetmeni) ile tanışmış ve aklına film sektöründe çalışmayı koymuştur. Ancak, Korda'nın tavsiyesi üzerine öncelikle mimarlık eğitimi almıştır. *University College London*'ın (Londra Üniversitesi) (*Bartlett School of Architecture*) mimarlık fakültesinden, mimar olarak mezun olmuştur. 1940 senesinde II. Dünya Savaşı başladıktan sonra İngiliz Kraliyet Hava Kuvvetleri'ne pilot olarak girmiş ve savaş zamanındaki iki Alman pilottan biri olmuştur. Daha sonra sinema sektörüne teknik ressam olarak başlamıştır. Tasarımını yaptığı filmlerden bazıları: *Dr. No* /1962 (Şekil 3.18), *Dr. Strangelove* / 1963, *Thunderball* / 1965, *Diamonds are Forever* / 1971, *Barry London* / 1974, *The Madness of King George* /1994... (en.wikipedia.org)



Şekil 3.18 : Dr. No (James Bond) filminin perspektif çizimleri (Ettedgui, 1999)

Sinema Hayatı: Küçük yaşlardan beri çizimle uğraşan ve sanata ilgisi olan Adam'ın hayalgücü, *The Cabinet of Dr. Caligari* gibi Alman ekspresyonist sineması ve Bauhaus akımı estetiği ile beslenmiştir. “Başarılı bir yapım tasarımcısı olmak için yetenek ve hayal gücünün yanı sıra şans, inancınızın sağlayacağı cesaret ve iletişim yeteneği gerekmektedir.” diyor Ken Adam (Ettedgui, 1999).

Sinema sektöründe işe, “junior draughtsman” yani teknik ressam olarak başlamış daha sonra sanat yönetmeni asistanı olmuştur. Aldığı bu altyapı sayesinde farklı dönem stilleri bilgisine sahip olmuştur ve fonksiyonel, kabul edilebilir set tasarımı yaratmak onun için kolay hale gelmiştir. Opera ve tiyatro sahne tasarımları ile bilinen Georges Wakhevitch (Rus tasarımcı) ile çalışmaları sonucu tiyatro sahnesi tasarımı anlayışını (tiyatral stilizasyon) sinemaya da yansıtmıştır. Gerçekliğin doğrudan taklidini çok cansız ve donuk bulmaktadır (Ettedgui, 1999).

Güvenli sulara yüzmekten tatmin olmamış ve hayal gücünü daha özgürce yansıtabildiği için, iç güdüsel olarak, tiyatroya ait bir yaklaşıma doğru yönelmiştir. Amacı izleyici için stilize edilmiş (yapay) bir gerçeklik yaratmaktır ki böylece belli bir dramatik an veya karakter gerçekliğin anlatısal yorumlamasından daha “gerçek”

olsun. Adam'ın önem verdiği bir diğer konu ise: Tasarımcının, yaratacağı setin oyuncuların çevresi olacağını ve onlarla etkileşime geçeceğini unutmaması gerektiği yani seti aktörün içinde çalışacağı bir çerçeve olarak tasarlamasıdır (Ettedgui, 1999).

Ben Van Os

Ben Van Os, Hollanda sinema sektörüne girmeden önce 12 sene boyunca içmimarlık yapmıştır. Bir film çekiminde kullanılacak bir villanın içmekân tasarımını yapması için gelen tekliften sonra bu sektörde yapım tasarımcısı olarak çalışmaya başlamıştır. “Yapım tasarımcılarına sanat veya mimarlık eğitimi almalarını tavsiye etmekten hiç şüphe duymam.” diyor Van Os. Aldığı içmimarlık eğitiminin ona paha biçilmez bir teknik altyapı sağladığını vurgulamıştır (Ettedgui, 1999).

Eğitimi resim üzerine olan Peter Greenaway (yönetmen) ile birlikte çalıştığı filmlerde Van Os, uyguladığı “grid” ile çalışma yönteminin benzerini onun tablo-stili kompozisyonlarda görmüştür. Peter'in renk kullanımı Van Os'u çok etkilemiştir; *Zoo* (1985), *Drowning by Numbers* (1986), *The Cook, The Thief, His Wife & Her Lover* (1989) filmlerinin tasarımında birlikte renk uyumu üzerinde çalışmışlardır (Şekil 3.19). *Orlando* filminde farklı dönem ve yerleri, *The Arabian Nights*'da ise farklı öyküleri birbirinden ayırt edebilmek için farklı renk tonları kullanmıştır (www.designws.com; Ettedgui, 1999).



Şekil 3.19 : van Os'un defterinden, tekstil ve aksesuar örnekleri,a; tablo örnekleri,b (Ettedgui, 1999)

İçmimarlık yaparken ışığın nereden geldiğine büyük dikkat eden Van Os, film tasarımında bu konuya daha çok önem vermiştir. Bu anlamda, görüntü yönetmeni Sacha Vierney'in ışığı katmanlar halinde kullanıp mekâna derinlik ve zenginlik kazandırması ve İtalyan tasarımcı (kumaş sanatçısı) Fortuny'den ise kumaşları ışığı

yansıtma oranlarına göre seçmesi dolayısıyla çok şey öğrenmiştir. Set tasarımında gerçek mekân kullanımından daha çok, abartılmış gerçeklik, stilize edilmiş (yapay) gerçeklik yani soyutlama kullanmıştır (Ettegui, 1999).

Görüntü yönetmeni, yapımcı ve kostüm tasarımcısının yönetmen ile birlikte senaryoyu hayata geçirebilmek için beraber çalışması gerektiğini düşünmektedir. Set tasarımı sürecini Van Os şöyle anlatmaktadır: “Kendim için hızla, düşünmeden küçük eskizler yaparım sonra daha detaylı teknik planlar çizerim. Eğer yapımcılar istemiyorsa sunum için ayrı çizimler hazırlamam. Teknik çizimleri okumakta zorlanan yönetmenler için maket yaparım. Bu model ile, yönetmenin mekânı algılamasında, bir mekânın veya strüktürün birçok sete dönüştürüleceği durumlarda (*Prospero's Books* filminde) ve yönetmenin ve görüntü yönetmeninin ışık ve çekim açılarının ayarlanma konusunda kolaylıklar sağlanmaktadır” (Ettegui, 1999).

John Beard

Production design&art direction kitabına göre John Beard'ın biyografisi ve tasarım süreci aşağıda anlatıldığı gibidir:

Londra'daki Kingston Kolejinde iç mimarlık bölümünde eğitim görürken ayrıca set tasarımı dersleri de almıştır. Sonra “Royal Society of Art's” tan “television set design” (televizyon set tasarımı) üzerine burs kazanmış ve “Thames television”dan iş teklifi almıştır. Yapımcı olan Terry Gilliam ile Beard'ın (sanat yönetmeni) uzun süren bir ortaklıkları olmuştur.

The Adventures of Baron Munchausen filminde çalıştığı Terry Gilliam (yönetmen) set tasarımında nerenin devasa, nerenin detaylı olması gerektiğini iyi bildiğinden, çok az maliyet çıkartarak fantastik görsel sonuçlar çıkartması dolayısıyla Beard'a farklı bir bakış açısı kazandırmıştır. Beard'a ilham veren bir diğer yönetmen ise *Bad Timing* ve *Eureka* filmlerinde birlikte çalıştığı Nic Roeg'dur. Nic, senaryodaki karakterlerin seveceği sanat eserlerini, hangi kitapları okuyacağını ve hatta hangi müziği dinleyeceklerini bile belirlemiştir.

John Beard tasarım sürecinde, ilk çizimlerini bile özel ve detaylı çizen tasarımcılara göre daha rahat, doğal, kendiliğinden gelişen bir stile sahiptir. Önce karakterlerin mekân içerisindeki hareketlerini çıkartır, nerede oturacaklarını, nereden girip çıkacaklarını analiz edip mekânın formunu ve büyüklüğünü belirlemektedir. Ayrıca

kameranin seti 360° açı ile görebileceğini düşünerek mekân tasarımlarını oluşturmaktadır.

Tasarlanan mekânların daha iyi algılanması ve kamera açılarının önceden netleştirilmesi ile gereksiz dekor maliyetini önlemek için maket de yapmaktadır. *Absolute Beginners* filminde yönetmen Terry Gilliam'dan öğrendiği üzere: filmin bütçesi izleyicinin görmeyeceği detaylar (kapı, pencere detayı gibi) için değil film için faydalı yerlerde harcanmalıdır (1999).

Yukarıdaki örneklerden görüldüğü üzere içmimarlar sinema sektöründe çalışmaktadırlar. Önce teknik ressam (draftsman), set dekoratörü (veya yardımcısı) veya set giydircisi olarak bir filmin sanat ekibine girip daha sonra sinema konusunda tecrübe edindikçe yapım tasarımcılığı pozisyonuna gelinebilmektedir. Tasarım ve yapım süreci bölümünde de açıklandığı üzere, bir içmimar ile yapım tasarımcısının üstlendiği yaratıcı süreç büyük benzerlikler taşımaktadır.

İçmimarın bakış açısı olarak değiştirmesi gereken tek şey: Mesleğini fonksiyonellik ve estetik görünüm (görsellik) için değil yapay ve pratik malzemeler kullanarak gerçekçilik sağlayacak şekilde, filmin senaryosunu, karakterleri ve yönetmenin bakış açısını yansıtmak ve vurgulamak için yapmasıdır. Ayrıca tasarlayacağı mekânları, dekor maliyetini artırmamak için karakterlerin hareketinin yanı sıra kamera hareketini ve çekim açılarını düşünerek planlamalıdır. Bahsedilen bakış açısı farklılığı nedeniyle, içmimar veya mimarların sinema sektöründe karşılaştığı sorunlar önceki bölümlerde (örnek olarak) belirtilmiştir.

Ancak tasarım sürecinde karşılaşılan sorunların hepsi bir tecrübe olarak yapım tasarımcısının eğitimine katkı sağlayacaktır. Bir içmimar karşılaştığı sorunların yanı sıra aldığı eğitim nedeniyle yapım tasarımcılığı görevinde yaşayacağı kolaylıklar da vardır. Teknik ve serbest el çizimi, detay çizimi, çizim renklendirmesi, maket yapmak, 3 boyutlu modelleme, sunum teknikleri, bütçe hesaplamaları gibi teknik konulara hakim olması; tasarım konsepti kurgulama, mekân planlama, iç mekân dekorasyonu gibi konular için gerekli yaratıcı yetiye sahip olması; malzeme, strüktür ve mimarlık tarihi bilgisi gibi teorik konulara da hakim olması sebebiyle bir içmimar, yapım tasarımcılığı görevinde avantajlara da sahiptir. Dolayısıyla bir içmimar, mesleki formasyonunu tamamlamak adına “yapım tasarımı” yüksek lisansı eğitimi aldıktan sonra, sinema filmi sektöründe önce sanat ekibinde set dekoratörlüğü

veya sanat yönetmeni asistanlığı yapıp sonra bir filmde yapım tasarımcılığı sorumluluğunu alabilir.

3.4 Bölüm Sonuçları

Üçüncü bölümün birinci kısmında yapılan analizler sonucunda, Türkiye’de, yapım tasarımcısının üstlendiği yaratıcı süreç için en yakın eğitimi Mimar Sinan Üniversitesi’ndeki “Sahne Dekorları ve Kostümü” bölümü sağlamaktadır. Aynı bölümün yüksek lisans programı ile ‘sinema için dekor tasarımı’ alanındaki dersler seçilip, o konuda uzmanlaşma sağlanmaktadır. Ancak bunun dışında doğrudan “(sinemada) yapım tasarımcılığı” veya “(sinemada) sanat yönetmenliği” ile ilişkili bir lisans veya yüksek lisans bölümü yoktur. Türkiye dışında incelenen eğitim kurumlarında ise durum biraz daha farklıdır. Bazı okulların sinema bölümlerinin (lisans) ders programında bir süre genel bir eğitim verildikten sonra, “senaryo yazarlığı”, “yönetmenlik” veya “yapım tasarımcılığı” gibi uzmanlık alanlarından biri veya ikisi seçilip o konuda eğitime devam edilmektedir.

NYU’de bulunan “sahne ve film tasarımı” bölümü de Mimar Sinan’daki lisans eğitimine benzer bir programa sahiptir. Bunun dışında doğrudan yapım tasarımcılığı eğitimi yurt dışında bulunan yüksek lisans programları ile sağlanmaktadır. Ancak sinemada mekân tasarımını üstlenebilmek için gerekli olan, teorik veya teknik dersler dışında eğitim sırasında film tasarlamak ve ekip halinde çalışarak üretmek yani pratik anlamda da kendini geliştirmektir. Bu da içmimarlık bölümünü bitirmiş bir insanın, yapım tasarımcılığı veya sahne tasarımı gibi bir lisansüstü eğitimi alması ve aynı zamanda da ya okulda ya da dışarıda pratik yapması gerekmektedir. Bu bölümde içmimarın sinema filmi üretimi sürecindeki rolü, süreç adımları üzerinden tek tek açıklanarak belirlenecektir (Şekil 3.6).

- Senaryo analizi ve sahnelerin dökümü (3. ve 4. Adımlar):** Senaryoyu okuyup anlamak ve hikâye içinde geçen mekânları gerekli özellikleri ile listelemek gerekmektedir. Bazı durumlarda tahmini bir maliyet de çıkarılabilir. Bu aşamada dikkatli okuma, okuduğunu anlama, hikâyenin geçtiği mekânları belirleme ve inşa edilmesi gereken mekânların kabaca maliyet hesabını yapma yetisi gerekmektedir. İçmimarlık eğitiminde alınan proje dersleri ve maliyet hesaplama dersleri sayesinde bir içmimar bu adımlarda yeterli olabilmektedir.

•**Konsept çalışması, eskiz yapma (5. Adım):** Bu aşamada öncelikle hikâyenin duygu ve düşünce açısından analiz edilmesi, karakterlerin sosyal, politik, ekonomik vb. yönlerden incelenmesi ve yönetmenin filme bakış açısı belirlenmelidir. Sonra ise bu verilerden yola çıkarak filmin genel görüntüsünün nasıl olacağı tasarlanmalı ve tasarı çeşitli tekniklerle kâğıda yansıtılmalıdır. Hikaye içinde geçen karakterlerin içinde bulunacakları mekânların nasıl olacağını belirlemek aslında içmimarlık mesleğinin tersten yapılmasına, gözlem gücüne ve empati yapabilmeye dayanmaktadır. Gelişmiş bir hayalgücü, yaratıcılık ve kendini çizerek veya resmederek ifade etme yetisi ise zaten içmimarlığın temelini oluşturan öğelerdir. Ayrıca film ile aktarılmak istenen duygunun, kullanılan renklerle, dokularla, malzeme, mekânsal özellikler ile izleyiciye yansıtılması konusunda da içmimarlık eğitiminde alınan proje dersi ve seçmeli dersler (mekânsal algı, mekânın psikolojik etkisi, çevresel psikoloji gibi) avantaj sağlayacaktır.

•**Araştırma (6. Adım):** Set tasarımını yapabilmek için, hikayenin kahramanlarının mesleğinin, hikayenin geçtiği dönemin araştırılması gerekebilir. Örneğin hikayenin kahramanı bir cerrah ise onun çalıştığı mekânları yaratabilmek için hastanelerin, ameliyathanelerin mekânsal özelliklerinin, teknik özelliklerinin, kullandıkları eşyaların, nasıl çalıştıklarının araştırılması gerekmektedir. Bu aşamada da bir içmimar avantajlı durumdadır çünkü mimarlık tarihi dersleri sayesinde edindiği bir altyapısı, proje derslerinden edindiği farklı fonksiyonlu binaların mekân kurguları bilgisi vardır. Ayrıca bilmediği konular için de, okul süresince proje derslerinde olduğu gibi, araştırma yapılabilir.

•**Yönetmen, yapımcı ile toplantı (7. Adım):** Yönetmen ve yapımcı ile yapılan toplantılarda yapımcı tasarımcısı önerdiği tasarım için doğrudan veya dolaylı yoldan kritikler alır. Bu aşamada, içmimar bir müşterisi ile toplantı yapıp onun isteklerini (parasal anlamda veya tasarıma yönelik) nasıl tasarımına yansıtıyorsa sinema üretimi için de aynısı geçerlidir.

•**Hareket planı çizimi (9. Adım):** Sinemada mekân tasarımında oyuncuların ve kameranın hareketi esas alınmaktadır. İçmimarlık ve/veya mimarlık yaparken ise kullanıcıların hareketi göz önünde bulundurularak mekân yaratılır. İki

disiplinde de “hareket” tasarımda esas alınmaktadır. Karakterlerin hareketi açısından değil ancak kameranın hareketleri, çekim açısı ve çekim yöntemleri açısından içmimarlık eğitimi bu adımda eksik kalabilmektedir.

•**Film setinin mimari çizimlerinin yapılması (10. Adım):** Film setinin mimari plan, kesit, görünüş, detay çizimleri bir içmimar tarafından, aldığı teknik çizim dersleri ve proje derslerinde yaptığı uygulamalar sayesinde kolaylıkla gerçekleştirilebilir. Dolayısıyla sanat ekibinde teknik ressam veya set tasarımcılığı rolünü üstlenebilir.

•**Set görünüşünün resmedilmesi, perspektif çizim (11. Adım):** Bir içmimar aldığı perspektif, çizim ve sunum teknikleri dersleri ile bir film setinin görünüşünü çizebilme yetisindedir. Ancak kişinin içmimarlık eğitimi almış olması çok iyi resim yapabileceği anlamına gelmeyebilir. Bu nedenle setin görünüşünü çizme aşamasında, bir “resimlendirici” (ressam veya yeteneği olan biri) kadar faydalı olamayabilir.

•**Setin maket veya modelinin yapımı (12. Adım):** İçmimarlık eğitimi boyunca alınan içmimarlık projesi ve mimari proje derslerinde, sürekli olarak maket ve bilgisayar ortamında 3 boyutlu model yapılmaktadır. Dolayısıyla bir içmimar, mimari çizimleri anlama ve yorumlama yeteneğine ve maket yapma tekniğine ve pratiğine sahip olduğu için sanat ekibinde “maketçi” rolünü üstlenebilir.

•**Toplam maliyet hesabı (14. Adım):** Tasarım sürecindeki bu adım, bir içmimarın projenin ayrıntılı maliyetini hesapladığı metraj çıkarma tekniği ile benzerdir. Sinemada yapım koordinatörünün üstlendiği bu rol, teorik eğitimini almanın yanı sıra şantiye şefliği yapmış yani bu konuda pratiği olan bir içmimarın üstesinden gelebileceği bir görevdir.

•**Mekân araştırması (16. Adım):** Film için dış veya iç gerçek mekân araştırması yapmak için öncelikle nasıl bir yer aradığını bilmek ve nerede bulabileceğini öngörmek gerekmektedir. Bir içmimar sahip olduğu bakış açısı sayesinde karşılaştığı mekânların ihtiyaçları karşılayıp karşılayamayacağına karar verebilir. Ancak mekân seçiminde, kamera hareketleri gibi, bazı çekimle alakalı kısıtlamalar göz önünde bulundurulmalıdır. Aynı zamanda çekim yapılabilecek (izin alınabilecek) mekânların bilinmesi için de bilgi ve tecrübe gerekmektedir.

Bu nedenlerle bir içmimar mekân araştırmacılığı konusunda eksik kalabilir.

•**Set dekoratörlüğü (18. 19. Adım):** Sinemada set dekoratörlerinin, yardımcılarının sorumluluğunda olan mekânların (kapalı, yarı kapalı) dekorasyonu doğrudan içmimarlık disiplininin konusuna girmektedir. İçmekânların tasarlanması, mobilyalarının tasarlanması veya seçilmesi, aydınlatma elemanlarının, kumaşların, perdelerin seçilmesi yani içmekân tasarımı içmimarlık eğitiminin birçok aşamasında sağlanmaktadır. Ancak içmimarın set dekoratörlüğü yaparken zorluk yaşayabileceği tek konu, dekorasyonu fonksiyona ve/veya estetiğe dayalı olarak değil, senaryo ve yönetmenin bakış açısından yola çıkarak yapması gerekliliğidir. Dekorasyon yaparken amaç senaryo ile iletilmek istenen duygu ve düşüncenin vurgulanması olmalıdır. Bu nedenle içmimarlık eğitimi almış bir insan set dekoratörlüğü rolünü teknik anlamda rahatlıkla üstlenebilir ancak bakış açısını edineceği tecrübe ile değiştirmelidir.

•**Set giydiriciliği (20.adım):** Sanat ekibindeki bu rol için set dekoratörünün yaptığı çizimi anlama, tasarım yapabilme ve yaratıcılık yetileri gerekmektedir. Bunlar içmimarlık eğitiminde fazlasıyla sağlanmaktadır.

•**Aksesuar tasarımı ve/veya seçimi (21. Adım):** Set aksesuarı tasarımı içmimarlıktan çok endüstri ürünleri tasarımı disiplini içermektedir. Aksesuar seçimi ise senaryoya hâkim olmak ve bu konuda tecrübeli olmak ile ilgilidir. Bu nedenle “aksesuar sorumlusu” görevi içmimarlık eğitimi almış bir insan için uygun değildir.

•**Peyzaj tasarımı/bahçıvan (22. Adım):** Bu aşamada, adından da anlaşılacağı üzere bir peyzaj tasarımcısı veya bahçıvan, film için özel bahçe tasarımı veya filme özel bitki seçimleri ve aynı zamanda uygulamasını da yapar. İçmimarlık mezunu bir insan bu konuda bir eğitim almadığı için sanat ekibindeki bu rolü üstlenemeyebilir.

Bütün adımlar incelendiğinde anlaşılıyor ki bir içmimar, sinemada “yapım tasarımcılığı” görevini, aldığı eğitim sayesinde ve film setlerinde “sanat yönetmenliği”, “set dekoratörlüğü” veya “set tasarımcılığı” rolünde edindiği tecrübe ile üstlenebilir.

4. İÇ MİMARLIK DİSİPLİNİNİN TÜRK SİNEMASINDAKİ YERİ

4.1 Türk Sinemasına Genel Bakış

Türk sinemasının tarihsel gelişimi Onaran (2005); Scognamillo (2003); Aslan, www.kultur.gov.tr; www.mkutup.gov.tr; Bayburtluoğlu (2005) kaynaklarına göre aşağıda özetlenmiştir.

Paris’te, iki Fransızın (Lumiér kardeşler) bir kafede düzenledikleri bir gösteri ile 1895 senesinde başlayan “sinematograf” yani sinema sanatı, Türkiye’ye bir sene sonra 1896’da gelmiştir. İlk sinema filmi gösterimi Romanya uyruklu bir Polonya Yahudisi Sigmund Weinberg’in bir yerde (kaynaklarda farklılık göstermektedir) halka açık şekilde yapılmıştır. Weinberg, halkın sinemaya olan ilgisinden dolayı Türkiye’nin ilk sinemasını (Pathe Sineması) 1908’de yaptırmıştır. Türk sinemasının başlangıcı ise 1914’de, Fuat Uzkınay’ın çektiği “Ayastefanos’taki Rus Abidesinin Yıkılışı” isimli belgesel filmi ile olmuştur. Türk sinemasının ilk dönemleri konulu, senaryolu film çalışmalarından oluşmaktadır. 1922’de kurulan Kemal Film ve 1928’de kurulan İpek Film, Türkiye’nin ilk özel yapım şirketleridir.

1934’ten sonra Vedat Örfi Bengü Mısır’a giderek ve bu ülke sinemasının ilk örneklerini vererek, Türk sinemasına melodram türünü yerleştirmiştir.

Muhsin Ertuğrul’un başlattığı “Tiyatrocular Dönemi” nde birçok aşk ve şarkıcı melodram filmleri çekilmiştir. “Allah’ın Cenneti” adlı film en iyi aşk melodramlarından ve türünün ilk örneğidir. 1931’de Muhsin Ertuğrul’un çektiği “İstanbul Sokaklarında” filmi ile sesli sinema dönemi başlamış ve bu dönemde birçok sesli film çekilmiştir. 1939’da başlayan Geçiş Dönemi ile sesli çekim terkedilmiş, seslendirme tekniği kullanılmaya başlanmıştır. 1948’de yapılan eğlence vergisi indirimi ile sinema sektörü olumlu bir sonuç elde etmiştir.

1950’den sonra "Tiyatrocular Dönemi" nden "Sinemacılar Dönemi" ne doğru yavaş yavaş geçilmiştir yani Türk sineması, tiyatrosundan gelişerek ortaya çıkmıştır. Önceki dönemlerde olduğu gibi melodram türünün yanısıra toplumsal konular da işlenmiştir. Bu dönemde sinema izleyicisi yavaş yavaş oluşmaya başlamıştır. Aynı

zamanda siyasi alanda meydana deęişiklikler ile (Demokrat Parti dönemi) ekonomik rahatlık oluşmuş ve bu da, sinema sanayisine film yapım şirketlerinin artması, böylece sinemanın gelişmesi gibi faydalar sağlamıştır.

1953’de ilk renkli Türk filmini, Muhsin Ertuğrul aynı zamanda son filmi olan “Halıcı Kız” ile gerçekleştirmiştir. Başlangıcından (1896), 1956’ya kadar geçen süre yani 63 sene, Türk sinemasının geliştięi, kendi karakterini oluşturmaya başladığı bir hazırlık dönemidir.

1960’dan sonra yine melodram türü hâkimiyetini korumuş; filmlerde çocuk kahramanlar (Sezercik, Ömercik, Ayşecik gibi) dönemi başlamıştır. Aynı zamanda arabesk film türü ile fakirlik, özörlölük, hayal kırıklıkları gibi dramatik ögeler çokça kullanılmıştır. Ticari kaygılar sonucunda yaratıcılık yerine sürekli kendini tekrar eden konular seçilmiş, aynı oyuncular oynatılmış ve günümüzde klişeleşmiş “Türk filmleri”nin örnekleri verilmiştir. Sinema yıldızlığı kavramı ortaya çıkmıştır. Aynı dönemde, düşük kaliteli fimler dışında nitelikli filmler de üretilmiştir. Türk sineması neyi nasıl anlatacağına bilinçli bir şekilde karar vermeye ve daha dikkatli düşünmeye başlamıştır. Siyasi olayların sürekli olduğu bu dönemde (1960 darbesi, 1971 muhtırası gibi) sinema, toplumsal, siyasal olaylar, krizler, darbeler, cinsellik gibi her türlü konuyu dolaylı veya doğrudan yolla işlemiştir. 1961 anayasası ile sinemada sansür azaltılmış, sürekli film üretimi sağlanmış ve belirli bir sinema seyircisi oluşmuştur. Bu nedenlerle 1960’lı yıllara sinemanın “altın çağı” denilmektedir.

1968’de başlayan düzenli televizyon yayını ile sinema büyük bir darbe almıştır. 1968-1972 yılları arasında oluşan erotik film furyası, karate ve arabesk filmlerin devam etmesi aynı zamanda 1970’lerin başlarında meydana gelen ekonomik ve politik sorunlar nedeniyle Türk sineması gerek birey olarak gerekse de aile olarak seyircisini kaybetmiştir. Birçok sinema salonu kapatılmıştır. “Aile sineması” kavramı yok olmuştur. 1985’li yıllara kadar Türk sineması bir kriz dönemine girmiştir.

Arabesk filmlerin kitle kültürü haline gelmesi ile bu furya da seks filmleri gibi devam etmiştir. 1970’lerin ikinci yarısından itibaren, kalabalık oyuncu kadrolu komedi filmleri ile aileler sinemaya yeniden gitmeye başlamıştır. Kriz döneminden kurtulmak için sinema yenilenmeye gitmiş; ortak yapımlar yapılmış (Fransa, İtalya ile), sponsor bulma çabaları oluşmuş, devlet (TRT, Kültür Bakanlığı) desteęi ve katkısı, Eurimages (Avrupa Yaratıcı Görsel ve İşitsel Yapıtların Ortak Yapım ve

Dağıtımlarını Destekleme Fonu) gibi uluslar arası kuruluşların yardımları alınmıştır. Sinema, seyircisini yeniden kazanmak için yurt olayları yeni bir anlayışla ele alınmış, İstanbul, Ankara, İzmir, Adana ve Antalya’da film şenlikleri düzenlenmiştir.

1980lerin ortalarından sonra Warner Bros gibi büyük Amerikan film dağıtım şirketleri Türk sinema piyasasında da egemen olmaya başlamıştır. Türkiye’de temsilcilikler kurup dağıtım ve gösterim haklarını elde etmişler ve haksız bir rekabet ortamı başlamıştır. Bunun sonucunda henüz kendine gelememiş sinema sanayisi olumsuz yönde etkilenmiş ve her sene yapılan Türk filmi sayısı gittikçe düşmüştür. Aynı zamanda sinema salonlarının yetersizliği, artan enflasyon sonucu filmlerin yapımcılık maliyetinin artması Türk sinemasının kriz dönemini atlatmasını önlemiştir.

Sinemada klişeleşmiş ve kalıplaşmış konu ve türlerden sakınılması, yaratıcı ve yeni (özgün) bir sinema anlayışının başlaması ile ve bahsedilen yardım ve desteklerin alınması sayesinde Türk sineması kriz döneminden çıkmaya, sinema izleyicisine tekrar kavuşmaya çalışmıştır.

1990’lardan sonra yabancı yapımların kalitesini yakalayabilmek adına Türk sineması kendini görüntü ve ses kalitesi anlamında geliştirmeye başlamıştır. Görüntü alanında okullu görüntü yönetmenleri ve reklam sektöründe çalışmaya başlayan yabancı yönetmen ve görüntü yönetmenleri rekabet ortamı oluşturmuşlar ve kalitenin artmasını sağlamışlardır. 1990’larda filmlerin neredeyse hepsi sesli çekilmeye başlamıştır.

Aynı dönemde sinemada yapılan diğer değişiklik ise yeni bir anlayış olan bağımsız sinema kavramıdır. Bazı senarist ve yönetmenler, yapımcılık kurumunun çökmesi ile kendi kendilerinin yapımcıları olmuştur. Bir meydan okuma olan bu sinema anlayışı, ekonomik bağımsızlığın yanı sıra bu işi ekmek kapısı olarak değil kendini ifade etme şekli olarak gören kişiler ile varolmuştur. Bu akımın öncüleri Zeki Demirkubuz, Nuri Bilge Ceylan, Derviş Zaim ve Serdar Akar gibi yönetmenlerdir. Böylece yeni bir Türk sineması yaratılmış ve kendi seyircilerini oluşturmuşlardır. Gerçek öykülerden oluşan gerçekçi bir sinema anlayışı 2000’li yıllarda da devam etmiştir. 1994’den 2000’e doğru film üretimi gittikçe azalmıştır. (1994’te 82, 1995’te 37, 1996’da 37...) Serdar Akar, Önder Çakar ve Sevil Demirci’nin 1998’de kurduğu “Yeni Sinemacılık” San. ve Tic. Ltd. Şti. bağımsız sinema örneklerinden biridir. Yeni

Sinemacılar, Türk sinemasının 1990’larda başlayan gelişiminde başı çekenlerdendir. Türkiye’de farklı uzmanlık alanlarından bir grup sinema insanının kurduğu ve düzenli olarak film ürettiği bir ekiptir. Eski Türk filmi klişelerinden ve Batılı filmler modasından ayrılarak, kendine özgü bir sinema yaratmaya çalışmışlardır. Üretilen filmlerin hepsi Türkiye’nin toplumsal konularına karakterlerin yaşamları üzerinden değinmektedir. 1998’de “Gemide” ve “Laleli’de bir Azize”; 2001’de “Yer Altında Dünya Var” ve “Dar Alanda Kısa Paslaşmalar”; 2002’de “Maruf” ve 2007’de “Takva” filmlerini üretmişlerdir. (www.yenisinemacilik.com)

2000’lerde meydana gelen ekonomik bunalım sebebiyle bir sinema filmi üretimi için gerekli sermaye hızla artmıştır. Bu nedenle sadece büyük prodüksiyonlu filmler gösterim şansını yakalamıştır. 1995-1997 yılları arasında projesi sunulan Türk filmleri arasından seçilenlere Kültür Bakanlığı tarafından maddi destek sağlanmıştır ancak üretilen filmlerin gösterileceği sinema salonları yetersiz kalmıştır. Bunların yanı sıra film şenliklerine yenileri eklenmiş; gazete ve dergilerde sinema yazıları ve eleştirileri yazılmaya başlamış; Türk sineması ile ilgili daha çok sinema kitabı yazılmış böylece Türk sineması tanıtılmaya çalışılmıştır. Ayrıca film denetleme sisteminin Kültür Bakanlığına devredilmesi ile sinemaya olumlu bir katkı sağlanmıştır (Onaran, 2005; Scognamillo, 2003).

İçinde bulunduğumuz 21.yy’da Türk sinemasının sorunlarını şöyle özetleyebiliriz:

- Türk sinemasının başından beri bir endüstri haline gelememesi,
- Üretimsizlik,
- Sinema seyircisinin sinema izlemeye gitmemesi

İlk iki madde, kaynakları sürekli sağlayacak bir yapımcılık sisteminin yokluğundan yani sermaye eksikliğinden kaynaklanmaktadır. Bu üç sorun nedeniyle Türk sinemasının hala bir dili ve tarzı olduğundan söz edemeyiz. Bunun için sinemanın sürekli olarak desteklenmesi, sermayenin sürekli sağlanması, kendine özgün bir anlayışının oluşturulması ve geliştirilmesi ve bunun yurt içinde ve dışında kabul ettirilmesi gerekmektedir (Onaran, 2005; Scognamillo, 2003).

4.2 Türk Sinemasından Örnekler

Çalışmanın bu bölümünde üç Türk filmi, ekibi, konusu, karakterleri, yapay ve gerçek

mekânları başlıkları altında incelenmiş daha sonra ise sanat yönetmenleri ile yapılan röportajlara yer verilmiştir. Filmlerin seçilme ölçütleri farklı türler olmaları (fantastik, dönem ve günümüz filmi) ve filmlerde kullanılan mekânların dekor anlamında çeşitliliğidir. Ulak, hiçbir döneme ait olmayan bir zamanda geçen, neredeyse tamamen dekordan oluşan mekânlarda çekilmiş fantastik bir filmidir. Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü, 14. yy. Bursasında geçen dolayısıyla o dönemin mimarisine dayanarak tasarlanmış tamamen dekordan oluşan mekânlarda geçen bir dram, komedi filmidir. Takva ise, gerçek mekânların (Mimar Sinan'ın bir eseri olan külliye, işhanı, Süleymaniye'de ev gibi) içinin dekor olarak yeniden tasarlanması ile oluşturulmuş, günümüzde geçen bir dram filmidir.

4.2.1 “Ulak” filmi üretim sürecinin incelenmesi

4.2.1.1 Filme genel bakış

–Filmin künyesi:

Film adı: Ulak

Yönetmen: Çağan Irmak

Senaryo: Çağan Irmak

Tür: Fantastik, Gizem, Dram

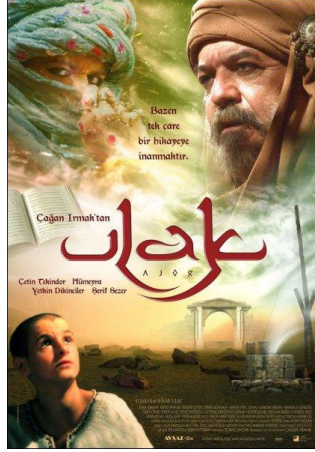
Yılı ve ülkesi: Yapım 2007, Gösterim Ocak 2008, Türkiye

Süre: 100 dk.

Dil: Türkçe

Oyuncular: Çetin Tekindor, Hümeysra, Yetkin Dikinciler, Şerif Sezer, Melis Birkan, Kaya Akkaya, Feride Çetin

Yapımcı firma: Avşar Film (www.imdb.com; www.sinemalar.com)



Şekil 4.1 : “Ulak” filmi afişi (www.filmafis.com)

–Filmin aldığı ödüller:

27. Uluslararası İstanbul Film Festivali, Radikal Gazetesi Halk Ödülü

3. İsmail Dümbüllü Ödülleri, 2008, En İyi Erkek Oyuncu: Çetin Tekindor (tr.wikipedia.org)

–Filmin konusu:

“Seyyah Zekeriya’nın yolu düzeni bozulmuş bir köye düşer. Öyle bir köydür ki bu, çocuklar bakımsız, fuhuş serbest, insanlar merhametsizdir. Köyde hoş karşılanmayan seyyah, eli boş gelmemiş, yanında sırlarını da getirmiştir. Bu gizemli ziyaretle birlikte köyde geri dönülmez değişimler başlar.”

“En derin kuyudan daha derindeydiler. En karanlık kalpten daha siyahtılar. Hiç umut yoktu. Ve bir ün heybesinde sırlarla, uzak bir diyardan “O” geldi. Onlara sevmeyi, inanmayı ve cesareti anlattı. İnananlar beklediler çünkü biri daha gelecekti.”

–Film ekibi:

Yönetmen ve senaryo yazarı: Çağan Irmak

Yapımcı: Şükrü Avcı

Müzik: Evanthia Reboutsika

Görüntü Yönetmeni: Mirsat Herovic

Kurgu: Ruşen Dağhan

Genel Sanat Yönetmeni: Mustafa Ziya Ülkenciler

Işık Şefi: Orion - Hakkı Yazıcı

Ses: Gramofon – Levent İntepe

Yardımcı Yönetmen: Irmak Çığ

Kostüm Tasarım ve Uygulama: Kulis Kostüm

Makyaj Tasarım ve Uygulama: Kulis Tasarım & Ben Nye

Görsel Efekt ve Animasyon: Sinefekt (www.sinematurk.com)

Film ekibinin tamamı EK A.2'dedir.

–Karakterleri:

Zekeriya (Çetin Tekindor), Meryem (Hümeysra Akbay), Adem (Yetkin Dikinciler), Esmâ (Şerif Sezer), Ömer-Yunus (Kaya Akkaya), Emine-Ümmü (Melis Birkan), Havva (Feride Çetin), Kahveci Dursun (Şener Kökkaya), İkrâm (Mahir İpek), Cemile (Zuhal Gencer Erkaya), Havariler, Mehmet (Yüksel Aksu), Bedriye (Selda Özer)

Çocuk karakterler: Ferhat, Saffet, Melek, Davut (www.imdb.com)

–Kullanılan gerçek (gerçek+yapay / dekor) mekânlar:

Ayvalık'ta bulunan bir köy film seti olarak kullanılmıştır (Şekil 4.2). Mehmet'in evi için mevcut bir evin içi yeniden dekor olarak tasarlanmıştır yani gerçek ve yapay birleştirilmiştir (Şekil 4.3). Ev içerisinde, Zekeriya'nın (doktor) çalıştığı bir laboratuvar ve oğlu Mehmet'in çalışma ve yatak odası aynı zamanda evin girişi olan mekânlar tasarlanmıştır. Mobilyalar (tekerlekli sandalye, masa, tabureler, kitaplık, yatak) özel olarak tasarlanmıştır. Kitaplık, Mehmet'in çok okuyan bir insan olduğunu vurgulamaktadır. Malzeme olarak genellikle ahşap kullanılmıştır.



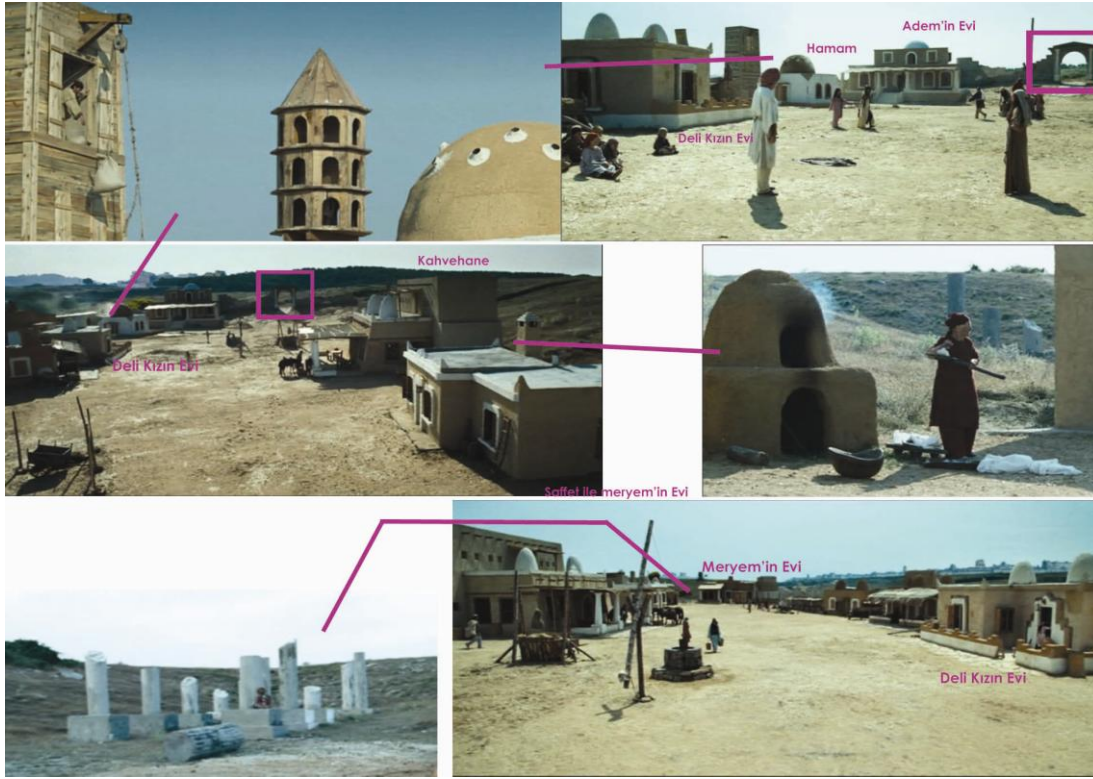
Şekil 4.2 : Ayvalık'ta kullanılan köy (filmden alınmış görüntü)



Şekil 4.3 : Mehmet'in evinin içi (filmden alınmış görüntü)

–Yapay mekânlar (dekor):

Dekor köye genel bakış:



Şekil 4.4 : Köyün filmden alınmış genel görünüşleri (köyün hamamı, kuş yuvası, yük kulesi, ortak fırın, antik kent kalıntıları)

Adem'in (Yetkin Dikinciler) evi:

Adem, filmin kötü karakteridir; karanlık işlerle uğraşmaktadır ve köyde kendi “takımı” ile gezmektedir. Oğlunu döven, eşine sürekli bağırır, gözü kara bir kişidir. Evde Adem, eşi (Bedriye), oğlu (Ferhat) ve hizmetlileri ile yaşamaktadırlar. Adem'in yaptığı iş nedeniyle köyün en zengini olması evinin tasarımını etkilemiştir. Köyün en büyük, iki katlı ve merdiven ile girilen (zemin kotundan yüksekte olan) tek evi

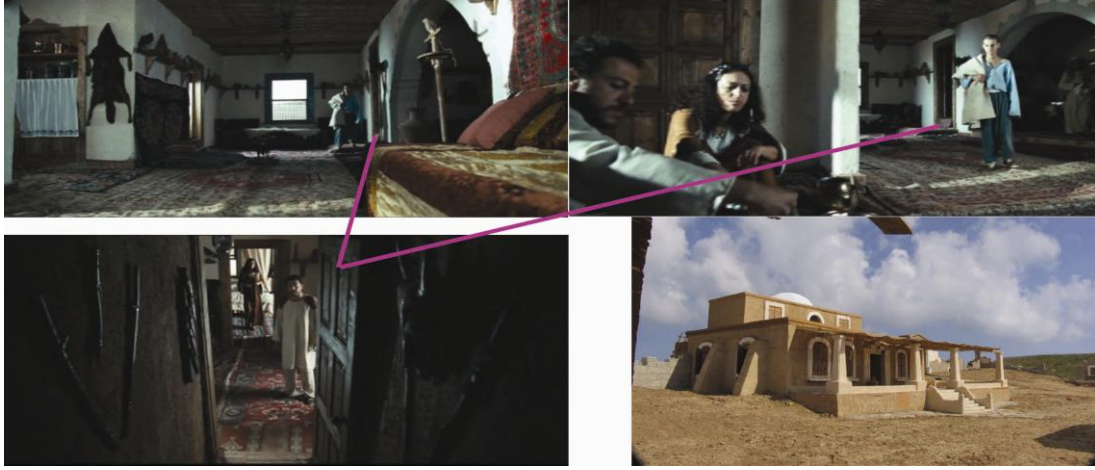
onlarıdır. Ocakları, diğerlerinden farklı olarak bir mutfak gibi mekânsallaştırılmıştır ve yiyecek ve eşya bolluğu görülmektedir. Duvarlarında kilimler asılıdır ve yerler tamamen kilim ile kaplıdır. Şiddete olan eğilimi ve kalpsizliği, oturma odasının duvarlarına asılan hayvan postları, başları, baltalar ve silahlar ile yansıtılmıştır (Ülkenciler, röportaj, nisan 2011). Ev, konum olarak, köyün girişinde ve iyi ile kötünün karşı karşıya olma durumunu sembolikleştirmek adına, Meryem'in evinin tam karşısında tasarlanmıştır (Şekil 4.5).



Şekil 4.5 : Adem'in evinin filminden alınmış görüntüleri

Çağan Irmak'a göre cam malzeme olarak günümüzü hatırlattığı için, pencerelerde cam kullanılmamıştır; bunun yerine ahşap çubuklar ile dikey ve/veya yatay doğrultuda çerçeveler oluşturulmuştur. Gece evlerde, aydınlatma amacıyla duvarda asılı halde veya duvardaki nişlerde duran gaz lambaları kullanılmıştır.

İç mekân tasarımında diğer evlerde de olduğu gibi hasır, yerde (ahşap döşemenin üzerinde), tavanda ve sedirlerde kullanılmıştır (Şekil 4.6). Oturma odalarında köylerde olduğu gibi, ahşap taşıyıcılı sedirler kullanılmıştır. Evlerin hepsinde yemek pişirilen şömineye benzer bir ocak bulunmaktadır. Oturma odası, gündüz oturma odası olarak gece de yatak olarak kullanılmaktadır. Ayrıca evlerin hiç birinde banyo veya tuvalet bulunmamaktadır; köyün girişinde ayrıca bir hamam binası tasarlanmıştır. Ancak gelir durumuna göre bazı evlerin yatak odası kemerli geçişler ile ayrılmıştır. Renk kullanımı açısından Adem'in evinin diğerlerinden farklı, kırmızı gibi daha canlı renklerin kullanımıdır. Bu da karakterin dengesiz, hırçın kişiliğini vurgulamıştır.



Şekil 4.6 : Adem'in evinin filminden alınmış görüntüleri; yapım aşamasından bir fotoğraf (MZÜ'nün arşivinden)

Meryem'in (Hümeysra) evi:

Meryem köyün azınlıkta kalmış yardımsever, iyi kalpli insanlarından. Bir genç kız ile birlikte yaşamaktadır. Evinin önünde bir giriş alanı bulunmaktadır ve evin büyüklüğünden maddi durumunun kötü olmadığı anlaşılmaktadır (Şekil 4.7).



Şekil 4.7 : Meryem'in evinin filminden alınmış görüntüleri

Evin mimarisi diğerlerine göre daha farklıdır, daha yumuşak çizgilere sahiptir. Bunun nedeni de kişilik olarak diğerlerinden farklı olmasıdır (Şekil 4.8). İç mekân tasarımında diğer evlerde olduğu gibi sedir, yer sofrası, kilim, hasır gibi elemanlar kullanılmıştır.



Şekil 4.8 : Meryem'in evinin filminden alınmış görüntüleri

Havva'nın (Feride Çetin) evi:

Havva, annesi Esmâ (Şerif Sezer) ile yaşamaktadır. Havva zekâ engelli, saf bir kızıdır; annesi ona “gizlice” fuhuş yaptırarak gelir elde etmektedir zira diğer ailelerde olduğu gibi “evin babası” yoktur. Ayrıca Esmâ, kızını evden kaçmasın diye evdeki sedire zincirlemektedir. Evin küçüklüğünden, eşyaların azlığından maddi durumlarının çok da iyi olmadığı anlaşılmaktadır. Havva, aklı geri olsa da kendine yapılanların farkındadır Annesi ise kızına bilerek kötülük yapsa da içten içe

üzülmektedir. Evin pencerelerinde ahşap panjurlar bulunmaktadır ki, bu evde yaşayanların dışarıya kapalı, saklı-gizli yaşadıklarını ifade etmektedir. Ayrıca Havva'nın ve annesinin evinin diğerlerinden farkı giriş kapılarının Akdeniz, Ege mimarisinde olduğu gibi mavi ve yeşil renklerinde olmasıdır (Şekil 4.9). Bu da izleyiciye o evde yaşayanların hayatı ile ilgili bir umut vaat etmektedir.



Şekil 4.9 : Meryem'in evinin filminden alınmış görüntüleri

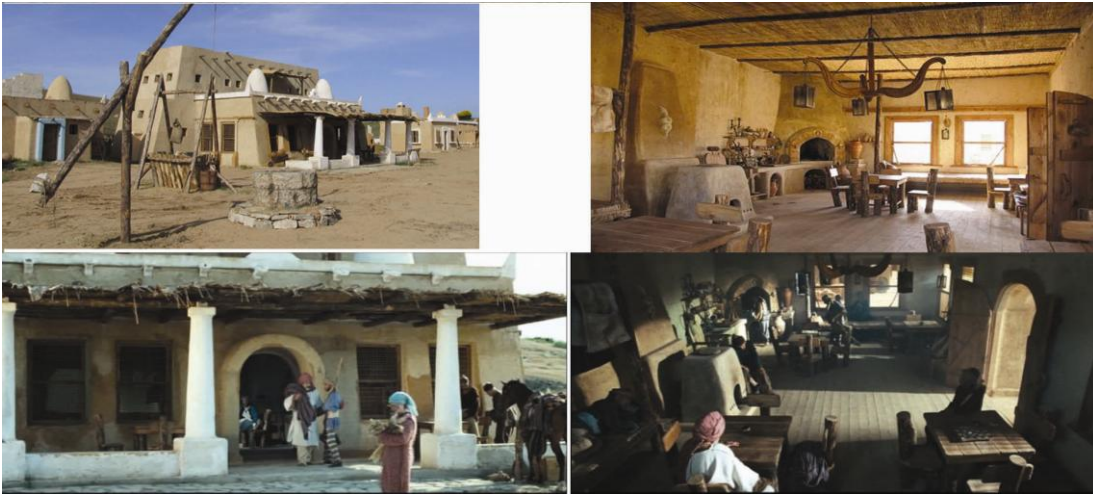
Kahvehane:

Kahvehane köyün girişinde konumlandırılmıştır (Şekil 4.10). İç mekânda şömine ve ocak tasarlanmıştır.



Şekil 4.10 : Kahve hanenin filmde alınmış dış ve iç görüntüleri

Kahvehanenin hem içine hem de girişteki yarı açık alana masa ve sandalyeler yerleştirilmiştir. Mekâna özel masa, sandalye ve avize gibi mobilyalar tasarlanmıştır. Evlerde olduğu gibi hasır ve ahşap malzemeleri kullanılmıştır (Şekil 4.11). Bazı sahnelerde görüldüğü üzere kahvehane berber olarak da kullanılmaktadır. Köyün ayrıca bir berber dükkânı yoktur bu nedenle kahvehanenin içine bir berber “koltuğu” yerleştirilmiştir. Bakır kap-kacaklar, cezveler, toprak kaplar yani köy hayatına uygun eşyalar yerleştirilmiştir. Aynı şekilde masa ve sandalyeler ahşabın en doğal, işlenmemiş hali kullanılarak tasarlanmıştır.



Şekil 4.11 : Set yapımı aşamasından fotoğraflar (MZÜ’nün arşivinden), filmde alınmış dış ve iç görüntüleri

Saffet ile Melek’in evi:

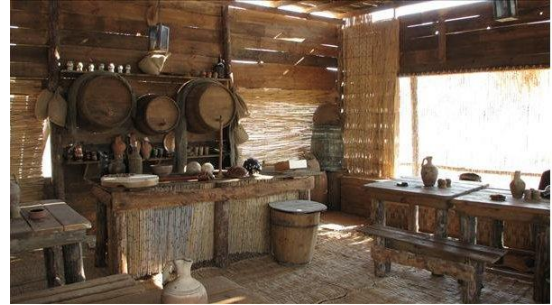
Saffet ile Melek, annesi ve babası ile yaşamaktadır. Anneleri Cemile (Zuhal Gencer Erkaya) çoğunlukla aynı şekilde, köyü ziyarete gelen Zekeriya’ya güvenmemekte ve kötü niyetli düşünmektedir. Evde diğerlerinden farklı olarak anne ile babanın yatak odası kapı ile oturma odasından ayrılmıştır. Çocuklar oturma odasındaki sedirlerin üzerinde yatmaktadır. Diğer evlerde olduğu gibi giriş kapısının hemen karşısında bir ocak bulunmaktadır (Şekil 4.12).



Şekil 4.12 : Evin filminden alınmış iç mekân görüntüsü

Meyhane:

Esma, kızı Havva'yı fuhuşa, deniz kenarındaki, köyden uzakta olan bu barakaya götürmektedir (Şekil 4.13). Bu baraka, erkeklerin eğlence için gittiği müzikli, dansözlü, içkili bir eğlence mekânıdır. Deniz kenarında olduğu için mekânın içi balıkçıları çağrıştıracak şekilde tasarlanmıştır: Tavandan balık ağları ve kılıç balığı şeklinde objeler sarkmaktadır. Köydeki evlerde olduğu gibi hasır ve ahşap gibi malzemeler kullanılmıştır. Meyhane için özel ahşap masa ve sandalyeler tasarlanmıştır (Şekil 4.14).



Şekil 4.13 : Meyhanenin dıştan görünüşü (filminden alınmış bir görüntü); iç mekân görünüşü (MZÜ'nün arşivinden)



Şekil 4.14 : Meyhanenin, filminden alınmış iç mekân görüntüsü

–Sanat ekibi (departmanı):

Sanat asistanları:

Erhan Alabaş

Hazel Alkım (Eğitim: İTÜ mimarlık)

Meral Aktan (Mimar Sinan Üniversitesi, heykel bölümü)

Ulaş Denizkurdu (Uludağ Üniversitesi, dekor tasarımı bölümü)

Silva Delioğlu

Oğuz Kocaoğlu (D.E.Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi, heykel ana sanat dalı)

Ayşem Ülkenciler

Stajyer asistanlar: Şivan Urak, Serpil Koçgiri, Özge Kahraman, Merve Ayomak, Damla Ilıcak, Bahar Akbulut, Akın Andırın, Dicle Keskin (Marmara Üniversitesi, sinema televizyon bölümü öğrencileri)

Yapım ekibi:

Marangoz: Adem Karakurt, Abidin Metin, Cemal Cengiz, Beşir Hizarcı, Abdullah Yunus, Yasin Şahin

Demirci: Cabir Aygün, Serkan Yunus

Boyacı: Adem Kurnaz, Metin Örs

Kostüm ve aksesuar tasarım ve uygulama ekibi: Umay Korgül, Şenay Korgül, Şenol Korgül

Kostüm asistanı: Sevil Küner

Ayakkabı üretim: Mehmet Kopar, Hüseyin Kopar

Makyaj ekibi:

Prosthetics-Sfx: Şenol Korgül, Ahsen Gülkaya, Umay Korgül, Şenay Korgül

Makyaj asistanları: Songül Bayar, Ebru Süren, Canan Taşkoyan, Soner Caner, Cathy Yerusalmi, Banu Alpaslan

Kuaför: Ali Yıldırım (Irmak, 2008; Ülkenciler, röportaj, nisan 2011)

4.2.1.2 Mustafa Ziya Ülkenciler ile röportaj



Şekil 4.15 : Mustafa Ziya Ülkenciler (arsiv.sabah.com.tr)

Doğum tarihi ve yeri: 1947, Antalya

Eğitimi: Resim

Yaptığı işler: Fotoğrafçılık, ressamlık, sanat yönetmenliği, yapım tasarımcılığı ve Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nde öğretim görevliliği (halen yapmaktadır.)

Sanat yönetmenliği yaptığı filmlerden bazıları: *Fikrimin İnce Gülü* (1987), *Ölü Bir Deniz* (1987), *Hamam-Eşkiya* (1996), *Harem Suare* (1998), *Filler ve Çimen- Büyük Adam Küçük Aşk* (2000), *Abdülhamit Düşerken* (2002), *Mavi Gözlü Dev* (2006), *Ulak* (2007), *72. Koğuş* (2011)

Aldığı ödüller:

35.Antalya Altın Portakal Film Festivali (1998): *Ağır Roman* / 36.Antalya Altın Portakal Film Festivali (1999): *Harem Suare* / 36.Antalya Altın Portakal Film Festivali (1999): *Salkım Hanımın Taneleri* / 37.Antalya Altın Portakal Film Festivali (2000), 12. Ankara Film Festivali: *Filler ve Çimen* / 40.Antalya Altın Portakal Film Festivali (2003), 15. Ankara Film Festivali: *Abdülhamit Düşerken*: En İyi Sanat Yönetmeni Ödülü (www.mustafaziyaulkenciler.com)

Röportaj özeti:

Kariyeri: Ülkenciler, sinema sektörüne girmeden önce, resim eğitiminden sonra para kazanmak için reklam fotoğrafçılığı yapmış, kendisi için ise “zamanı ve anı dondurma” anlayışı ile gezerek fotoğraflar çekmiştir. Biri İstanbul Taksim Sanat Galerisi'nde, diğeri Ankara Artizan'da, iki tane resim sergisi; iki tane de fotoğraf sergisi açmıştır. Bir gün, Erden Kıral'ın Ağrı'da çektiği “Dilan” filminin setini

fotoğraflaması için gelen teklifi kabul etmesi ile bir süre set fotoğrafçılığı da yapmıştır. Sinan Çetin'in, "Dublör" filminin sanat yönetmenliğini yapması için Ülkenciler'e teklif götürmesi sonucunda işe, set fotoğrafçılığı yaptığı dönemde gözlemlediklerinden yola çıkarak, başlamıştır. En son yaptığı iş ise bir dönem filmi olan 72. Koşuş'tur.

Aldığı eğitimin mesleğine etkisi: Aldığı resim eğitiminin mesleğine (yapım tasarımcılığı) katkısı Ülkenciler'e göre şöyledir: Sadece resim eğitimi, yapım tasarımcılığı için yeterli değildir. Ancak bunun tasarım anlamında bir katkısı vardır. Ayrıca edebiyatla, mimarlıkla, fotoğrafçılık (çerçeveleme) ve sinema tarihi ile ilgili olmak; gerçek olanı değil gerçek gibi göstermek için neler yapılması gerektiğini bilmek, dekor malzemelerini öğrenmek, yeni malzemeler denemek de gerekmektedir.

Anlaşmanın sağlanması: Yapım tasarımcısı, anlaşmaya yapımcı veya yapımcının ekibinden biri ile oturur. Ülkenciler, yönetmenlerle olan ilişkisini şöyle anlatmaktadır: "Birlikte çalışacağım yönetmeni, geçmişte yaptığı işlere bakarak seçerim; o işi yapabileceğine inanırsam benim de katkımın olması için birlikte çalışmaya karar veririm. Ancak yönetmen, senaryoyu benden farklı yorumluyorsa ve sete gelmeden önce ne yapacağına karar vermemişse birlikte çalışmam."

Yönetmenlerin kendisini sanat yönetmeni olarak seçme nedenini ise şöyle açıklamaktadır: "Yavuz Turgul gibi ismini hep iyi anacağım yönetmenlerin dışındakiler beni 'bu işin üstesinden gelse gelse Mustafa Ziya gelir' diyerek seçiyorlar."

Filmlerin yapım sürecinde görüntü yönetmeni, yönetmen ve yapım tasarımcısının birlikte toplantı yapmaları faydalıdır. Ancak görüntü yönetmenleri genellikle bu toplantılara katılmamakta, katılsa bile filmin ruhu ile ilgili katkı sağlamamaktadırlar.

Türkiye'den Tim Burton, Alfred Hitchcock gibi filmin hem senaristi hem yönetmeni olan hem de çizim yeteneğini kullanan bir yönetmen örneği verecek olursak, o da rahmetli Atıf Yılmaz'dır. Yönetmenin kendi düşüncesini çizerek ifade edebilmesi, yapım tasarımcısının işini çok kolaylaştıran bir şeydir.

Yapım tasarımcısı ve sanat yönetmeni kavramları: Türkiye'de hiçbir filmin jeneriğinde "yapım tasarımcısı" diye bir sıfat yoktur. Hâlbuki yabancı film jeneriklerinde olduğu gibi, yapım tasarımcısı, sanat yönetmeni ve sanat yönetmenin alt kadrolarının olması gerekmektedir.

Türkiye’deki çalışma alanı: Ülkenciler’e göre, Türk sineması doğru düzgün bir altyapıya sahip olamadığı, bir sektör haline gelemediğinden Türkiye’de sanat yönetmenliği yapmak delilik... Ancak dizi sektörü, sanat yönetmenleri için bir çalışma alanı sunmaktadır. Günümüzde uzun metrajlı filmler ya düşük bütçeli ya da komedi türünde olduğu için sanat yönetmenliğine ihtiyaç duyulmamaktadır. Çünkü çekilen filmlerin %90’ı günümüzde geçmektedir yani yeniden yaratılması gereken bir şey yoktur ve sanat yönetmeni için ayrıca bir bütçe ayrılmak istenmemektedir.

Ülkenciler; dizi sektöründe çalışmanın, yaptığı en büyük hata olduğunu şöyle açıklamaktadır: Türkiyedeki dizi yönetmenleri tecrübesiz ve bilgisiz insanlar; her şeyi ucuza mal etme peşindeler. Bu nedenle çalışanlar her anlamda sömürülmekte ve sanat grubuna (çok nadir olarak bazı diziler hariç) bir bütçe ayrılmamaktadır.

Sanat ekibi: Yapım tasarımcısı veya sanat yönetmeninin altında bir kadro (set tasarımcıları, aksesuarcılar) vardır ama bizim ülkemizde böyle bir iş bölümü veya uzmanlaşma alanı yoktur. Örneğin Türkiye’de konstrüksiyon sorumlusu yerine şef marangoz, onun altında da demirciler yer almaktadır.

Sanat ekibininin oluşturulmasını Ülkenciler şöyle anlatmaktadır: “Sanat ekibimi ben oluştururum. Sanat ekibime seçeceğim elemanlarda dayanıklılık ve sabır ararım. Onlardan mekânı tasarlamalarını da aksesuar seçmelerini de beklemem. Sinemada uzmanlaşmış bir altyapı olmadığı için aksesuar seçimini de nereden sağlanacağını da ben yapıyorum; onları sadece temin etmeleri için görevlendiriyorum. Bu işe meraklı, bu işi seven asistana ihtiyaç var. Senaryoyu verip onu çözmesini bekliyorum; mekânsal verilere ulaşabiliyor ve senaryonun içini doldurabiliyorsa bir adım atmış oluyor. Yapım ekibinde 15 senedir birlikte çalıştığım marangozlar ve demirciler vardır; onlar sabittir ekibimde. Onlar bu konuda uzmanlaşıp sinema dekor işçisi oldular. Tasarım ekibinde ise çalıştığım asistanlarım sürekli olmuyor; birkaç sürekli asistanım oldu, onların bana ihtiyaçları olmadığını hissettiğimde, onları ben sanat yönetmenliği yapabilecekleri işlere kendim yönlendiriyorum.”

Sanat ekibindeki asistanlar, setin yapım aşamasında aksesuar temini, üretimi, ince boya yapımı gibi alanlarda çalışmaktadır.

Tasarım ve yapım süreci: Ülkenciler sinemada üstlendiği görevi şöyle açıklamaktadır: “...yapım tasarımcısı gibi çalışıyorum çünkü filmin başından beri ta mekânı bulmadan, mekânı tasarlamadan, neyin nerede çekileceğine, oyuncuların ne

giyeceğine karar vermeden, mekânın renklerine kadar bir fikir beyan ediyorum.” Senaryo okunduktan sonra sahne dökümleri yapılmakta ve yönetmenin notları alınmaktadır. Yönetmenle toplantı sırasında eskiz-genel görünüşleri çizilmeye başlanmaktadır. Genel konsept tasarlanıp ve çizilmektedir. Gerekiyorsa hazır mekânlar araştırılmakta veya nasıl yeniden mekân yaratılacağı tasarlanıp, çizimleri yapılmaktadır. Teknik çizim gerekirse ekipte bulunan mimara çizdirilmektedir. Ancak mimari çizimden insanlar anlamadığı için daha pratik çizimler tercih edilmektedir.

Genel konsept çizimleri detaylara bölünmekte, konstrüksiyon planlamaları için, bunlar da yapımcı ile görüşülmektedir. Muhtemel aksesuarlar çıkarılıp, tahmini bütçeler hazırlanmaktadır. Yönetmenle bunlar paylaşmakta sonra bunun uygulamasına geçilmektedir. Yönetmenle çekim açıları, kamera hareketleri üzerine de konuşmak gerekmektedir; ona göre ne kadar dekor yapılması gerektiği, hangi duvarların hareketli hangilerinin sabit olacağına karar verilmektedir. Ancak çoğu yönetmen bunları önceden belirlememektedir. Daha sonra uygulama aşamasına geçilmekte ve çekim başlamaktadır.

Filmin atmosferi: Filmin ruhunun görsel hale getirilmesi, senaryo yazarı yönetmenler ile çalışılıyorsa daha kolay olmaktadır. Yönetmen, film ile ilgili kendi duygu ve düşüncesini sanat yönetmenine iyi aktarabilirse metin daha kolay görselleştirilmektedir.

Ulak filminde yönetmen (Çağan Irmak) herkesi ilgilendiren bir film olsun istediği için bir yere, bir mimariye ve yaşam biçimine uysun istememiştir ama bir yandan da otantik öğeler taşımasını istemiştir. Buna göre Ülkenciler, belirli bir zamanı ve mimarisi olmayan bir köy tasarlamıştır. Eskizler ve örnekler çizmiş, yönetmen ile anlaşmıştır. Sadece binaların konumları ile ilgili değiştirmelerde ve Adem karakterinin (kötü adam) evinin iç atmosferi ile alakalı detaylarda yönetmen ile fikir alışverişinde bulunmuştur.

Türk filmlerinin yabancı yapımlardan farkı: Yurt dışında, altyapısı, film platoları, yapay konstrüksiyon üreticileri ile bir sinema sektörü vardır. Düşük bütçeli bir film bile olsa film ekibi gerekli iş bölümüne sahiptir.

Ülkenciler, ortak yapımlarda yabancı yapım tasarımcılarının yanında sanat yönetmenliği yapmış ve yapım tasarımcısının ne iş yaptığını tecrübe etmiştir. Ancak

Türk sinemasında bütçe sıkıntısı sürekli yapım tasarımcısının önüne bir engel olarak çıktığı için yapması gereken görevler de kısıtlı hale getirilmektedir. Ülkenciler'e göre, sinemanın diliyle ilgili çalışmalar yapması gerekirken, sinemayı ticari bir araç olarak gören ve yaptığı işin kültürel ve değerli yanını görmeyen bir yapım grubu varken, jenerikte geçen sıfatların doğruluğu veya yanlışlığı tartışılmamaktadır. Ancak Türkiye'de bulunan yapım ekipleri jeneriklerde görüldüğü üzere kendilerini Avrupa standartlarına göre isimlendirmektedir: genel koordinatör, yapım koordinatörü, uygulayıcı yapımcı gibi. Fakat bu ekipte çalışanlar, aldıkları ünvanların içini kültürel, ideolojik veya dünya görüşü olarak dolduramamaktadırlar. Türkiye'de çarpık bir sinema sistemi vardır; sinemanın ne olduğunu bilen insan sayısı çok azdır. Yapımcının sinemaya kapitalist bir gözle bakması gerekmektedir ancak bu da ülkemizde sağlanamamaktadır zira Türkiye'nin yurt dışına pazarladığı bir filmi yoktur.

Türk sineması umut vaat etmektedir. Sanat yönetimi ve sinema açısından iyi olan filmler bulunmaktadır. "Bornova Bornova" ve "İki Dil Bir Bavul" son dönem derdini anlatan iyi filmlerdendir. Bunun dışında Türk sinemasına görüntü kalitesi iyileşmeye başlamış, planlar, çekim vs. daha oturmuş durumdadır. Günümüzde yabancı film kalitesinde filmler yapılmaktadır. Bu da sinema okullarında yetişmiş eğitilmiş yönetmenler ve görüntü yönetmenleri ve yabancılarla yapılan ortak yapımlar sayesinde olmuştur.

İçmimarlık ile yapım tasarımcılığının benzerlikleri ve farklılıkları: İçmimarlık mesleğinin yapım tasarımcılığı ile benzer yanı, bir mekân tasarımı yapma aşamasıdır. Bu nedenle bir içmimar veya mimarın diğer disiplinlere göre yapım tasarımcılığına daha uygun bir altyapısı olduğundan bu meslekte başarılı olma ihtimali çok yüksektir. Ancak eğitiminin getirdiği kalıplardan sıyrılmak, sinema ile ilgili ve meraklı olmak, araştırmak ve gerçek üretmekten (beton duvar, taş duvar gibi) vazgeçmek gerekmektedir.

Yapım tasarımcılığı için gerekli mesleki formasyon: Yapım tasarımcısının, bir sinema filmine mekân tasarlamak için donanım sahibi olmak gerekmektedir. Diğer yandan yapım tasarımcısı, bir senaryoyu okuduğu zaman, onu yönetmenin gözünden görebilmelidir ki bunun için tecrübe yani zaman gerekir. Gezerek, dolaşarak yani yeni yerler görüp fotoğraflar çekerek, yaşam biçimlerine doğrudan tanık olmak da

sanat yönetmenliği için çok önemli bir birikim olabilmektedir. Böylece bu işi yaparken, bu birikimlerden yararlanılabilmekte ve senaryodaki insan tiplerleri, o insanların yaşadıkları mekânların o insanın ruhuna ya da yaşam biçimine uyup uymadığı daha kolay çözülebilmektedir. Bunların yanı sıra yapım tasarımcısının tiyatro, heykel, çelik konstrüksiyon yapımı, marangozluk konularında da bilgisi olmalıdır.

Türkiye’de “Bu iş için uygundur” denilebilecek bir bölüm yoktur; bazı okullarda sinemaya veya tiyatroya yönelik sanat yönetimi dersi verilmektedir; ancak bu meslek için yeterli değildir. İyi bir sanat yönetmeni olmak için işi bilmenin dışında çok fazla set deneyimine sahip olmak gerekmektedir.

Ülkenciler’e göre, yapım tasarımcılığı için en iyi formasyon mimar ve/veya içmimar eğitiminde verilmektedir. Sahne dekorları ve kostümü tasarımı bölümünde daha çok tiyatroya yönelik çalışmalar yapılmaktadır. Ancak günümüzde sinema çok farklı bir yerdedir; artık sanal ortamda bazı (3d) çalışmalar yapılmaktadır. Bu nedenle hangi eğitim alınırsa alınsın, okullar günümüz teknolojilerine ayak uydurmalı ve bu bilgiler uygulamalı olarak öğretilmelidir.

Ulak’ın tasarım ve yapım süreci: Ulak filminin seti, İstanbul Kısırkaya köyünde ve Ayvalık’ta kurulmuştur. Zamansız ve mekânsız bir öyküdür. 16:9 formatında filme çekilmiştir. Bu nedenle o çerçevenin içine girecek dekorlar, o formata göre çalışılmıştır. Genel planlama yaparken karakterlerin evlerinin konumuna (iyi ile kötünün evlerinin karşılıklı olması gibi) yönetmen ile toplantı yaparak birlikte karar verilmiştir. Girişteki hamam, evlerin içinde banyo olmadığı için Ülkenciler tarafından öngörülüp uygulanmıştır.

Filmin mimarisini oluştururken eklektik bir stil yaratılmaya çalışılmıştır. Bunun için Yemen, Fas, Doğu Anadolu, İç Anadolu mimarileri araştırılıp, çeşitli şekillerde birleştirilmiştir. Kubbelerin, kemerlerin şeklinin farklılığı yani köy mimarisinin bütünsel bir dilinin olması da belirli bir stil yaratmama çabasından kaynaklanmaktadır. Örneğin Meryem’in (iyi kadın) evinin içi karakterin yapısından dolayı daha yumuşak bir çizgiye sahiptir. Ancak Adem’in (kötü adam) evi kirli işlerle uğraştığı ve diğerlerine göre daha zengin olduğu için iki katlı (gibi görünür) ve büyüktür. Ayrıca evin duvarlarında ölü hayvan başları, postlar ve silahlar asılmıştır (Şekil 4.4). Havva’nın annesi ile kaldığı evin cephesindeki şaşırtma da evin girişinin

gizlenmesi amacıyla yapılmıştır. Ayrıca evin kapısının Akdeniz, Ege mimarisinde olduğu gibi diğer evlerden farklı olarak mavi ve yeşil renkte olmasının sebebi o evin içinde bir umut olduğu hissini seyirciye vermek içindir (Şekil 4.8).

Köyde görünen evlerin içinde Adem'in, Meryem'in, Havva'nın evleri, kahvehanenin yakınındaki bir evin (Saffet ile Melek'in ve diğer çocukların evi olmuştur) ve kahvehanenin içi tasarlanmış ve uygulanmıştır. Onun dışındakilerin içi boştur. Evlerin iç mekân tasarımında, ebeveyn ve çocukların yattıkları odaların farklılığı, kemer ile mekânların ayrılmış olması ailelerin yoksulluk durumunu ifade etmek için planlanmıştır. Bir köy hayatı yansıtıldığı için ayrıca yatak yerine, sedirlerin üzerine akşamları yataklar kurulmuştur. İç mekânda daha doğal bir görüntü sağlamak için hasır ve kilim kullanılmıştır. Renk seçiminde ise yine karakterlerin iç dünyasını yansıtacak şekilde Meryem'in evinde pastel renkler, Adem'in evinde ise daha canlı renkler kullanılmıştır. Mekânların içinde birbirinden farklı ocak ve şömine tasarımları yapılmıştır.

Örneğin kahvehanede, bir soba işlevi gören bir de çay ocağı olarak kullanılan iki tane şömine tipi tasarlanmıştır. Mehmet ile Zekeriya'nın evi, gerçek taş bir evin içinin baştan tasarlanıp uygulanması ile sağlanmıştır.

Köyün yapımı çelik konstrüksiyon ile sağlanmıştır. Onun üzerine kontrplak kaplanmış, üzerine sıva teli ve çamur sıva uygulanmıştır. Boya olarak ise mümkün olduğu kadar doğal boya kullanılmaya çalışılmıştır (plastik ve toprak boya). Kubbeler, çelik karkas ile kalıp haline getirilmiş daha sonra ise polyester malzemesi ile üretilen kubbelere (dayanıklı olması açısından) vidalanmıştır (Şekil 4.16).



Şekil 4.16: Kahvehanenin yapım aşaması (MZÜ'nün arşivinden)

Röportajın tamamı EK A.3'te bulunmaktadır.

4.2.2 “Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü?” filmi üretim sürecinin incelenmesi

4.2.2.1 Filme genel bakış

–Filmin künyesi:

Film adı: Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü?

Yönetmen: Ezel Akay

Senaryo: Levent Kazak, Ezel Akay

Tür: Dram, Komedi

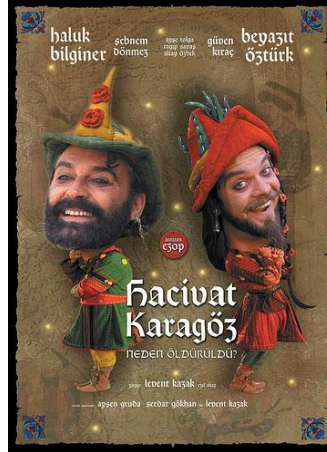
Yılı ve ülkesi: Yapım 2005, Gösterim Şubat 2006, Türkiye

Süre: 130 dk.

Dil: Türkçe

Oyuncular: Haluk Bilginer, Beyazıt Öztürk, Şebnem Dönmez, Güven Kıraç, Levent Kazak, Ayşen Guruda, Serdar Gökhan, Ayşe Tolga, Altay Özbek, Hasan Ali Mete, Ragıp Savaş

Yapımcı firma: İFR A.Ş. (İstisnai Filmler) (www.imdb.com; www.intersinema.com)



Şekil 4.17 : “Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü?” filmi afişi (www.filmafis.com)

–Filmin aldığı ödüller:

13. Adana Altın Koza Film Festivali, 2006, En İyi Yönetmen: Ezel Akay;

En İyi Sanat Yönetmeni: Hakan Yarkın, Naz Erayda, Eren Akay; En İyi Senaryo

Ankara Uluslar arası Film Festivali, 2006, En İyi Müzik, En İyi Sanat Yönetmeni (www.ifr.com.tr).

–Filmin konusu:

“Olaylar 14. yy’da Bursa’da geçer. Anadolu’daki bütün devlet ve beylikler Moğol saldırılarından yılmış, halk akın akın Moğollardan kaçıp Bursa’ya yerleşmektedir. Karagöz, annesi ile Bursa’ya yerleşmiş, cahil ancak çok zeki, özellikle de kızdığı anda söz ve hareketleri ile etrafındakileri gülmekten yerlere yatıran bir Türkmen göçeridir. Hacivat ise devletler arasında haber götürüp getiren bir postacıdır. Zeki, lafazan, sefahat ve eğlenceye düşkün bir fırsatçıdır. Orhan Gazi, Bursa şehrine kendi ismi ile anılacak bir cami yaptırmak istemektedir. Karagöz ve Hacivat birlikte bu cami inşaatında çalışmaya başlarlar. Konuşmalarına, atışmalarına herkes çok gülmekte, insanlar onlar sayesinde çok eğlenmektedir. Bu yetenekleri onların şehirde tanınmalarını ve birden ünlü olmalarını sağlar. Şehrin ileri gelenlerinin düzenlediği davetlere “komedyen” olarak çağrılmaya başlarlar. Ancak bir yandan cami inşaatının bitmek bilmemesi, diğer yandan din adamları ve devlet adamları da dahil herkesi alaya almaları sonucunda ikisinin de başı ciddi şekilde derde girecektir.”

–Film ekibi:

Yönetmen: Ezel Akay

Senaryo: Levent Kazak, Ezel Akay

Yapımcı: Bahadır Atay, Serkan Çakarer

Müzik: Ender Akay

Görüntü Yönetmeni: Hayk Kirakosyan

Kurgu: Mustafa Preşeva

Sanat Yönetimi: Dekor Tasarım Sorumlusu: Hakan Yarkın, Kostüm Tasarım

Sorumlusu: Naz Erayda, Eşya & aksesuar tasarım sorumlusu: Eren Akay

Işık Şefi: Orion – Engin Altıntaş

Ses: Dolby stüdyo (Şafak Film ve Video Stüdyoları), Murat Çelikkol ve Ender Akay (ses tasarımı)

Yardımcı Yönetmen: Murat Şenoy

Makyaj Tasarım ve Uygulama: Derya Ergün

Görsel Efekt ve Animasyon: ANİMA (www.sinematurk.com)

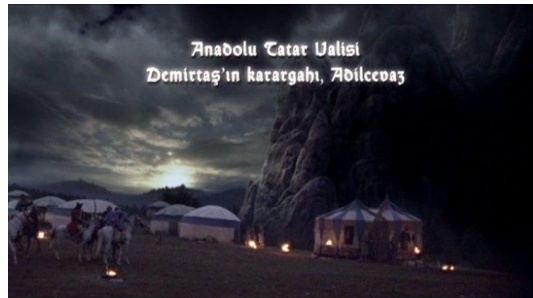
Fim ekibinin tamamı EK A.4'tedir.

–Karakterleri:

Karagöz (Haluk Bilginer), Hacivat (Beyazıt Öztürk), Ayşe Hatun (Şebnem Dönmez), Pervane (Güven Kıraç), Dimitri (Levent Kazak), Nilüfer Hatun (Ayşe Tolga), Ana (Ayşen Guruda), Çoban (Altay Özbek), Küşteri (Hasan Ali Mete), Köse Mihal (Serder Gökhan), Orhan Gazi (Ragıp Savaş), Eşrefoğlu Süleyman Bey (Ezel Akay) (www.imdb.com)

–Kullanılan mekânlar (dekor):

“Hacivat- Karagöz Neden Öldürüldü?” filmi tamamen dekordan oluşmaktadır. Bir şehir (Bursa), çarşısı, cami inşaatı, meydanı, surları, kapısı, sokakları-evleri, kilisesi, meyhanesi vs. ile tamamen film seti olarak bir plato üzerine inşa edilmiştir (Şekil 4.20). Beyşehir'deki Selçuklu'ya bağlı, Eşrefoğlu Beyliği'ndeki Süleyman'ın ve Hacivat'ın odalarının içi dekor olarak kurulmuştur. Bunun dışında başka alanlarda, Yörüklerin ve Tatarların yaşadığı çadırlardan oluşan bölgeler de uygulanmıştır (Şekil 4.18). Şehirlerin ve yerleşim yerlerinin uzaktan görüldüğü sahnelerde animasyon ve modelleme grubunun hazırladığı modeller kullanılmıştır (Şekil 4.19).



Şekil 4.18 : Yörüklerin ve Tatar'ların çadırlarının bulunduğu bölge, filmten alınmış görüntüler



Şekil 4.19 : Şehrin uzaktan görünüşü, 3d model (filmden alınmıştır)



Şekil 4.20 : Şehir kapısı ve kilise meydanı (Hakan Yarkın'ın arşivinden)

Çarşı, “ipekçiler” ve sütunlu avlu gibi yarı açık mekânlar tasarlanmıştır (Şekil 4.21).



Şekil 4.21 : Çarşı ve sütunlu avlu görünüşleri (Hakan Yarkın'ın arşivinden)

Yarı açık, avlu tipi mekânlar halılar, duvarlarda renkli tekstiller, duvarlara monte edilmiş meşale kaplar ile dekore edilmiştir. Oturma alanları yere koyulmuş minderler ile sağlanmıştır. Ahşap, el işçiliğine sahip makas şeklinde ayaklar üzerlerine bakır siniler yerleştirilmiştir (Şekil 4.22).



Şekil 4.22 : “İpekçiler”: eğlence alanı (filmden alınmış bir görüntü), çarşıdan bir dükkan görünüşü (Hakan Yarkın’ın arşivinden)



Şekil 4.23 : Hacivat’ın Eşrefoğlu Beyliği’ndeki odası

Filmde iç mekân tasarımına örnek olarak, filmin başında Hacivat’ın kadınlarla birlikte yiyip içtiği ve eğlendiği oda verilebilir. Odanın duvarlarında çiniler, yerde halılar, mekân bölücüsü olarak tül perdeler kullanılmıştır (Şekil 4.23). Canlı renkler filmin tüm mekânlarına hâkimdir. Bakır eşyalar (bardaklar, siniler vb) ve ahşap eşyalar (tabureler, sehpa) mekânlarda görülmektedir. Aydınlatma olarak ahşap ayaklı mumluklar ve gaz lambaları kullanılmıştır.



Şekil 4.24 : Eşrefoğlu Beyliği’nde Süleyman’ın odası (filmden alınmış bir görüntü)

Süleyman'ın odasında gösteriş ve zenginliğin vurgulanması için renkli tül perdeler, desenli kumaşlar, halılar kullanılmıştır. Aydınlatmayı (mekân için) aplik şeklindeki mumluklar sağlamaktadır (Şekil 4.24).



Şekil 4.25 : Karagöz ve annesinin (Kamana) çadırı dıştan (Hakan Yarkın'ın arşivinden); içten (filmden alınmış görüntü) görünüşleri

Kamana ve Karagöz göçebe hayatı yaşamaktadırlar ve şamanizme inanmaktadırlar. Bu nedenle onların yaşam tarzlarını ve inançlarını yansıtacak şekilde bir yaşam alanı tasarlanmıştır. Hasır, kilim, kumaşlardan oluşturulmuş bir çadırın içinde yine hasır, kilim gibi malzemeler kullanılmıştır. Yer sofrası, toprak kaplar ve çeşitli aksesuarlar ile otantik bir atmosfer yaratılmıştır (Şekil 4.25).

Bir diğer çadır tasarımı Anadolu Tatar Vadisi'nde Demirtaş'ın karargâhı için yapılmıştır. Gösteriş ve bolluk simgesi olarak çadırın içinde yerlerde hayvan postları, kilimler ve diğer mekânlarda olduğu gibi tavanda ve duvarlarda renkli tüller kullanılmıştır. Savaşçı ruh yansıtılmak için bıçaklar, mızraplar ve koruma kalkanları mekân aksesuarları olarak seçilmiştir (Şekil 4.26). Tatarlar kötülüğü ifade edecek şekilde diğer mekânlardan farklı olarak, daha karanlık ve koyu tonlarda bir görüntüye sahiptir.



Şekil 4.26 : Demirtaş'ın karargâhı (filmden alınmış bir görüntü)



Şekil 4.27 : Ayşe Hatun'un evinin giriş avlusu, a; Ayşe Hatun'un odası, b
(filmden alınmış görüntüler)

Köse Mihal ve kızı Ayşe Hatun'un yaşadığı evin girişinde bir avlu, atları için ufak bir ahır ve bir çeşme tasarlanmıştır. Bunun dışında ev, dışarıdan gösterilmemektedir; sadece Ayşe Hatun'un odasının içinde geçen sahneler için şehir dekorunun başka bir bölümünün üst katının içi tasarlanmıştır (Yarkin, röportaj, mart 2011). Avlu diğer mekânlarda da mevcut olan malzemeler ve eşyalar ile dekore edilmiştir. Duvarlarında el yapımı dekorasyon öğeleri kullanılmıştır. Kilim ile kaplı sedir tipi minderler ile oturma grubu oluşturulmuştur (Şekil 4.27,a). Ayşe Hatun, Hristiyanlıktan Müslümanlığa inanç olarak geçememiştir ancak bunu babasından saklamaktadır. Odası, tavandaki yuvarlak açıklıktan gelen ışık huzmesi ile aydınlanmaktadır; bu ışık aynı zamanda bir yücelik ve saflık duygusu aktarmaktadır (Şekil 4.27, b). Odanın dekorasyonunda ahşap paravanlar, oymalı ahşap mobilyalar, sehpalər, renkli kumaşlar ile kaplı sedirler ve mumluklar kullanılmıştır.



Şekil 4.28 : Gündüz kahve hane, gece meyhane olarak kullanılan mekân-han
(filmden alınmış görüntü)

Şehirde normalde erkeklerin kullandığı, birlikte oturup vakit geçirdikleri bir mekân (han) tasarlanmıştır. Mekâna geçiş, döneme uygun ahşap, boşluklu, oymalı bir kemer

ile sađlanmıřtır (řekil 4.28). Bardak, kap kakak, iki kapları gibi eřyalar duvara monte edilmiř ahřap raflarda saklanmaktadır. Mekânda bulunan fıılardan iki iildiđi anlařılmaktadır. Mobilya olarak özel, masif ahřap grnml masa ve banklar tasarlanmıřtır. Aydınlatma ise masalarda bulunan mumlar ve duvarlardaki meřaleler ile sađlanmıřtır (řekil 4.29).



řekil 4.29 : Hanın iinin filmde alınmıř bir grnts

Bursa’da (řehir olarak bahsedilen), devlet kapısının yanındaki binanın st katında Křteri karakterinin odası vardır. Burası aynı zamanda Kaplumbađa Terbiyecisi tablosunun da grselleřtirildiđi mekândır (řekil 4.36). Křteri, kuklalar yapan ve onları gizlice oynatan bir karakterdir. Aynı zamanda cami yapımı iin teknikler de geliřtirip, izmektedir. Filmin sonunda da yer verildiđi zere Křteri, Karagz ve Hacıvat’ın kuklalarını yapar ve iki mumluk arasına gerdiđi bezin arkasından onları oynatır (řekil 4.30). řeyh Křteri, tarihte, “İran’ın Křter kasabasından Bursa’ya gelerek yerleřmiř ve sylentilere gre, ilk Trk glge oyununu oynatmıř kiři” olarak gemektedir (www.sanatterimleri.com).



řekil 4.30 : Křteri’nin odasının filmde alınmıř bir grnts

Bursa řehrinde bir hamamın ii tasarlanmıřtır. Bu mekân hem Glizar Hatun’un

yıkandığı sahnede hem de Karagöz ile Hacivat'ın göbek taşında yattıkları sahnede kullanılmıştır (Şekil 4.31). Duvarlarda çini, yerlerde mermer görünümlü malzemeler (mermer görüntüsü baskılı yapışkanlı kağıt gibi) kullanılmıştır. Ahşap iskeletli sehpa ve tabure fonksiyonlu mobilya (diğer mekânlarda da kullanılmıştır), Hakan Yarkın'ın röportajında belirttiği üzere, oryantalist tablolardan görülmüş ve üretilmiştir. Bunun dışında bakır kap, takunya gibi aksesuarlar da mekânın dekorasyonunda kullanılmıştır (Şekil 4.31).



Şekil 4.31 : Hamamın içi (filmden alınmış bir görüntü)

–Sanat ekibi:

Dekor yaratıcı uygulama ekibi (set design field team): Necla Koca, Zeren Boyer, Sedat Akgül, Ahmet Altaş, Aykut Ayaztuna, Gökhan Özlemiş, Özgür Soyyılmaz, Tuğ Çataltepe

Dekor uygulama (construction manager): Ahmet Özlemiş

Dekor uygulama ekibi (set construction field): Atilla Yılmaz, Cemil Durgut, Mustafa Durmuş, Fevzi Çakmak, İbrahim Alıcı, Ali Durgut, Ali Dal, Ahmet Uğuroğlu, Şaban Kaya, Recep Topan, Ertuğrul Aybak, Nizam Tosun, Mehmet Yurtseven, Şaban Yıldırım, Zafer Yıldırım, Ali Tüccar, Kadir Kara, Kadir Polat, Enver Suat Yazıcıoğlu, Murteze Küçükosman

Sur inşaatı ve demir işleri: Nihat Erdem, Yıldray İşsiz, Ayyıldız İnşaat, Yavuz Selim Ayyıldız, Yasin Atalay, Tekin Naz, Serhat Sütöğlu, Halim Ay

Alçı kaplama&sıvama işleri: Cüneyt Kal, Remzi Varol, Yunus Kaya, Cesur Kal, Şakir Yeşilyurt, Neşe İzolasyon: Necati Şimşek, Bayram Kal, Alaattin Varol, Fehmi Varol

Ahşap işleri: Şentürk Doğramacılık: Faik Şentürk, Önder Şentürk, Ömer Şentürk

İnşaat işleri danışmanı: Çevre İnşaat: Cevdet Yüce

Çiçek dekorasyon (Greenery): İhsan Güneş, Abdülsamed Güneş, Hilmi Arkun, Ömer Kartal, Ömer Canpolat, Bahattin Canpolat

Mekân sorumlusu: Ender Dalkıran

Mekân sorumlusu yardımcısı: Necat Akdoğan, Ali Öden

Kostüm tasarım sorumlusu: Naz Erayda

Kostüm asistanları: Meşru Tezel, Aysun Özdemir, Nihan Kaya, Pınar Karabudak, Kıvanç Berdan, Cengiz Zorkirişçi, Çiğdem Oruç, Aylin Ominç, Esra Bıyıklılar, Sevil Aktaş, Dicle Keskin, İsmail Hazır, Başak Özdoğan, Nihan Şen

Set terzisi: Necati Arslan

Stajyerler: Pınar Oktay, Yunus Emre Evim

Kostüm uygulama İstanbul: Semiha Erbaş, Hayri Türkoğlu, Hasan Alıcı, İbdayet Kebeci, Deniz Erbaş, Hamit Erdal, Gülistan Kortun

Kostüm uygulama Bursa: Ali Türek, Behram Apaydın, Gökhan Güler, Vezire Mustafa, Hafize Vatansever, Ali Türk, Ahmet Mehmet Kanber, Eren Altunkaya, Fatma Böcekoğlu, Kalbiye Işıklar, Ali Erduran, İbrahim Şentürk, Canan Aydın

Saraç ve ayakkabı: Ali Rıza Baran, Musa İnce, İsmail Yazıcı

Eşya & aksesuar tasarım sorumlusu: Eren Akay

Aksesuar uygulama: Serkan Ağırgün, Ferda Kırıcı, Yalçın Ergsezgin, Şaban Coşgun, Mehmet Coşgun, Hüsamettin Tive, Serdar Aydın, Sinan Kalaycı, Tunç Ergüden, İbrahim Kaloşi, Atilla İbrahim Yavuz, Atilla Galip Pınar, Dilek Yapkuoz, Güniz Anıl, Efga Aktar, Can Özal, Uğur Işıldak

Takı uygulama: Çağla Köseoğulları, Şadıman Kızıldere, Serda Çamlı, Zeynep Küpeli, Melike Durmaz, Nurcan Bal, Özlem Duman

Dövme uygulama: Mehmet Süpürgeci

Makyaj tasarım sorumlusu: Derya Ergün

Makyaj asistanları: Gila Benizre, Ayça Baylan, Beşey Üstel

Saç tasarım sorumlusu: Özgür Çoban

Saç tasarım asistanları: Ferhat Şengül, Ali Yıldırım, Erhan Özer (Akay, 2006).

4.2.2.2 Hakan Yarkın ile röportaj



Şekil 4.32 : Hakan Yarkın (www.sinematurk.com)

Eğitimi: Mimar Sinan Üniversitesi (Akademi) içmimarlık bölümü (Yarkın, röportaj, mart 2011)

Yaptığı İşler:

Sanat yönetmenliği yaptığı filmler: Aşk Tesadüfleri Sever-2010, Veda-2010, Yahşi Batı-2009, Başka Dilde Aşk-2009, AROG: Bir Yontmataş Filmi-2008, Neredesin Firuze-2003, Mavi Sürgün-1993 (www.sinematurk.com).

Ödülleri: 4. Yeşilçam Ödülleri, Yahşi Batı: En İyi Sanat Yönetmeni (www.gazetetrakya.com)

13. Adana Altın Koza Film Festivali, 2006: “Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü?” En İyi Sanat Yönetmeni: Hakan Yarkın, Naz Erayda, Eren Akay

Ankara Uluslar arası Film Festivali, 2006: “Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü?” En İyi Sanat Yönetmeni (www.ifr.com.tr)

Röportaj özeti:

Kariyeri: Hakan Yarkın, içmimarlık eğitimi almıştır dolayısıyla mimarlık altyapısına sahiptir. Eğitim hayatı boyunca para kazanmak için film ve reklam setlerinde asistan, boyacı, ressam ve heykeltıraş (kalifiye eleman) olarak çalıştıktan sonra okulu bitirince reklam ve televizyon stüdyolarında çalışmaya devam etmiştir. Böylece sinema ve televizyon piyasasında kendini ispat etmiş ve zamanla sanat

yönetmeni olarak uzun metrajlı projelere dâhil olmuştur. 1993'te üniversiteden mezun olduktan sonra ilk uzun metrajlı filmi olan Mavi Sürgün'ü (Erden Kıral) dekor şefi olarak (sanat yönetmeni kavramı olmadığı için) tamamlamıştır. İçmimarlık mesleğini kendi atölyesinde sürdürmektedir. Bir dönem atölyesinde fuar stantları ve platoculuk da yapmıştır. Ancak uzmanlık alanını “sanat yönetmeni” olarak açıklamaktadır ve sanata daha yakın olduğu için yaptığı işten keyif almaktadır. Ayrıca bir dönem kurgu, ses ve animasyon işleri yaptığı bir kurgu stüdyosu açmış; ancak bir süre sonra sanat yönetmenliğine geri dönmüştür.

Aldığı eğitimin mesleğine etkisi: Hakan Yarkın, ince yapı, detay, yapı ve dekor uygulama teknikleri (marangozluk, demircilik) altyapısına sahip olduğu için “3dsmax” programı kullanarak setlerin mimari tasarımlarını 3 boyutlu olarak ifade edebilmektedir. İçmimarlık eğitimi almış olan Hakan Yarkın, güzel sanatlar fakültesinde resim ve heykel gibi sanat dallarını da okumuş ve kendini bu alanlarda geliştirmiş olması dolayısıyla kendini şanslı bulmaktadır. Yarkın'a göre; iyi bir sanat yönetmeni olmak için kişinin, setteki demircinin, marangozun, heykeltıraşın, ışıkçının yanında çalışması, ayrıca set tecrübesinin olması ve sözünü çalışanlara dinletebilmesi gerekmektedir.

Anlaşmanın sağlanması: Yapım tasarımcısı, üretim sürecinin en başında, film henüz fikir halindeyken devreye girmektedir. Yönetmen, yapımcı ve görüntü yönetmenlerinden oluşan bir ekip sayesinde projeler daha düşünce şeklindeyken konuşulmaya başlamakta, iş kesinleştiği zaman yapımcı ile projenin maliyetinin konuşulduğu, tartışıldığı bir ön hazırlık devresine girilmektedir. Bu sırada tasarım yapmaya da başlamaktadır. Ancak eğer piyasada önceden tanışılmamış sinemacılar ile iş yapılacaksa, yönetmen senaryo tamamlandıktan sonra sanat yönetmenini seçmekte ve anlaşmaya onunla oturulmaktadır.

Yarkın, birlikte çalıştığı yönetmenler ile ilgili şunları söylemektedir: “Ezel Akay, Cem Yılmaz, birlikte keyifle çalıştığım insanlar; ancak işimi yaparken böyle bir ayırım olmasından yana değilim. Aynı zamanda Ömer Faruk Sorak, İlksen Başarır gibi yönetmenlerle de çalıştım. Ferzan Özpetek, Zeki Demirkubuz, Serdar Akar, Çağan Irmak gibi çalışmak istediğim yönetmenler de var.”

Yapım tasarımcısı ve sanat yönetmeni kavramları: İşin ismi ne olursa olsun, bir sinema filminin bütün dekorlarını, kostümlerini sanat yönetmeni-yapım tasarımcısı

yapmakta veya filmin görsel atmosferine o karar vermektedir. Bir filmin dekor, kostüm ve makyaj tasarımlarının bütünsel bir dil oluşturmada da yönetmenlik yapan o kişidir.

Türkiye’de çalışma alanı: Yarkın’ın röportajında belirttiği üzere: “Dönem filmleri konusunda tecrübemiz ve bilgimiz olduğu için ekibimle birlikte piyasada tercih sebebi olabiliyoruz. Günümüz filmlerinde de dönem filmlerinde de çalışmaktan keyif alıyorum.”

Sanat ekibi: Sanat ekibinde; yapım aşamasında sürekli birlikte çalışılan, dekor yapımında uzmanlaşmış marangozlar, demirciler ve boyacılar bulunmaktadır. Bunun yanı sıra duvar resmi, heykel, maket yapan ressam, heykeltıraşlar da vardır. Bazı filmler için grafik tasarım yapabilen, bilgisayar programlarını kullanabilen insanlar da sanat ekibine dâhil edilmektedir. Sanat ekibi, yapım grubu dışında, projeye göre değişmektedir.

Hakan Yarkın sanat ekibindeki iş bölümüne bakış açısını şöyle anlatmaktadır: “Sanat ekibinde iş bölümünün olması, kalabalık ekiplerin kurulması doğrudur. Yabancı yapımların bütçeleri fazla olduğu ve yaptıkları filmi pazarlayabildikleri için ekibe harcanan paralar çok küçük miktarlarda kalabilmektedir. Proje küçük de büyük de olsa, kurulan sanat ekibi standarttır. Ancak Türkiye’de sanat ekibinin büyüklüğü filmin bütçesine göre değişmektedir. Sanat asistanları arasında gerçekleştirilen iş bölümü şöyledir: Senaryonun sahne sahne tüm dökümü yapıldıktan sonra gerekli aksesuarlar, alımlar, uygulatılacaklar, yaptırılacaklar, siparişler (kumaş, mobilya gibi) liste haline getirilir. Sonra da asistanlara bu işler dağıtılır.”

Sanat ekibinde oluşturduğu iş bölümü Yarkın’ın ifade ettiği üzere şöyledir: “Asistanlar araştırma yapıp, bulduklarını fotoğraflayıp, fiyatları alıp bana gösterirler. Ben karar verdikten sonra siparişler verilir, yüklenip sete getirilir. Ayrıca mekân içinde bu malzemelerin yerleştirmesini de biz bazı yardımcılar ile birlikte yaparız. Bunun dışında mekân araştırması sanat ekibinin işi değildir, mekân sorumlusu bazı mekânları bulduktan sonra; kullanılacak mekânlara karar verme aşamasında, biz söz sahibi oluruz.”

Filmin (Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü?) sanat ekibi: Sanat ekibinin tasarım grubunda resim, heykel, iletişim fakültesi mezunları; yapım grubunda ise dekor yapımında uzmanlaşmış (daha pratik ve hızlı çalışan) marangoz, demirci ve boyacılar

bulunmaktadır. Bunun dışında sanat eğitimi olmayan ancak her şeyi sette öğrenmiş, kendini geliştirmiş tecrübeli ve eli çizime yatkın elemanlar da bulunmaktadır.

Tasarım ve yapım süreci: Anlaşma sağlandıktan sonra film türüne (dönem filmi gibi) göre uzunluğu değişecek şekilde bir ön hazırlık dönemine girilmektedir. Bu dönemde senaryo okunmakta, analiz edilmekte, sahne dökümleri, aksesuarlar çıkarılmakta ayrıca el çizimlerinin yanı sıra (kurgu atölyesi açtığı dönemde öğrendiği üzere) 3d modelleme de yapılmaktadır.

Yarkın'a göre sinema filmini yönetmen, görüntü yönetmeni ve sanat yönetmeni birlikte yapmaktadır. Ancak film, yönetmenin filmidir. Görüntü ve sanat yönetmenleri senaryoyu daha etkili ve vurgular şeklinde aktarabilmek için filme katkıda bulunmaktadır. Örneğin, bir mekânın dar, geniş veya tele çekimleri arasında büyük duyu farklılıkları vardır.

Yarkın'ın birlikte çalıştığı yönetmenler içinden, kendini çizerek ifade edebilen Cem Yılmaz'dır. Yılmaz, bir dönem karikatüristlik de yaptığı için; çizim yeteneğini, kafasında oluşan filmin görüntüsünden, karakterlerin kıyafetlerine kadar kâğıda aktarmada kullanmaktadır. Hacivat-Karagöz filminin yönetmeni Ezel Akay ise film için 3 boyutlu modelleme yapmıştır.

Filmin tasarım ve yapım süreci: Senaryo, ikinci kez okunurken sahnelerin dökümü yapılmış, sahneler tek tek gerçek mi dekor mu, yoksa her ikisinin birleşiminden mi yapılacak, aksesuarları, malzemeleri ne olacak belirlenmiş ve yaklaşık bir bütçe hesaplanmıştır. Böylece bütün mekânlar tüm özellikleri ile liste haline getirilmiştir. Sonra bu liste, yapımcı ile tartışılmış ve üstünde anlaşılmıştır. Daha sonra asistan grubu ile toplanılmış ve dönem araştırması yapılmıştır. Filmin geçtiği tarih 1326, yer Bursadır. O bölge, tarih boyunca birçok kültüre (Prusyalılar, Bizanslılar, Romalılar) ev sahipliği yapmıştır ancak o dönem mimarisi ile ilgili çok fazla kaynak yoktur. Bu nedenle özellikle konut anlamında sıkıntı yaşanmıştır. Daha sonra ise film tamamen dekordan oluştuğu için birçok el çizimi ve 3d modelleme yapılmıştır. Yerleşim planları (meydan, iki sokak, bir çarşı, bir cami inşaatı), planlar tasarlanmıştır.

Yönetmen ile yapılan yerleşim planları, yönlendirme ve diğer konular hakkında toplantılar yapılmıştır. Bazı mekân örnekleri üzerinden yorumlamalar yapılarak gerekli tüm çizimler (detay, plan, kesit gibi) ve 3 boyutlu modeller (28 tane) yapılmıştır. Tasarım aşamasında en son 1:1000 ölçekli bir maket yapılmış ve

yerleşimin nasıl olacağına karar verilmiştir. Uygulama aşamasında gerekli objeler, malzemeler temin edilmek veya tasarlanmak üzere asistanlara paylaştırılmıştır. Animasyon grubu ise çerçeve içinde bazı nesnelerin (çadır, koyun, insan gibi) çoğaltılması, değiştirilmesi, şehrin uzaktan görünüşü gibi görsellerini hazırlamıştır.

Hacivat-Karagöz filminin tasarım sürecinde dönem ile ilgili bilgi toplamak için o döneme ait kartpostallar, resimler incelenmiş; kitaplardan, dergilerden araştırmalar yapılmıştır. Günümüzde o döneme ait bir mekân veya bina bulunmadığı için bulunan resimlerden yola çıkılarak mekân yorumlamaları, aksesuar tasarımları yapılmıştır. O dönemin kültürü ve yaşam tarzı yansıtılmaya çalışılmıştır. Yapım aşamasında ise normalden farklı olarak taş duvarlar, kalıplara alçı dökülerek inşa edilmiştir. Ancak taş duvarlar genellikle strafordan elde edilmektedir.



Şekil 4.33: Yapım aşamasından fotoğraflar (Hakan Yarkın arşivinden)

Bunun dışında dekorlar, çelik konstrüksiyon üzerine kontrplak monte edilerek inşa edilmiştir. Kubbeler ise stafordan kesilerek elde edilmiştir (Şekil 4.33; Şekil 4.34).



Şekil 4.34: Yapım aşamasından fotoğraflar (Hakan Yarkın arşivinden)

Strafora el işçiliği ile şekil verilmiş üzerinde kırılmalar, çatlaklar oluşturulmuştur (Şekil 4.35).



Şekil 4.35: Yapım aşamasından fotoğraflar (Hakan Yarkın arşivinden)

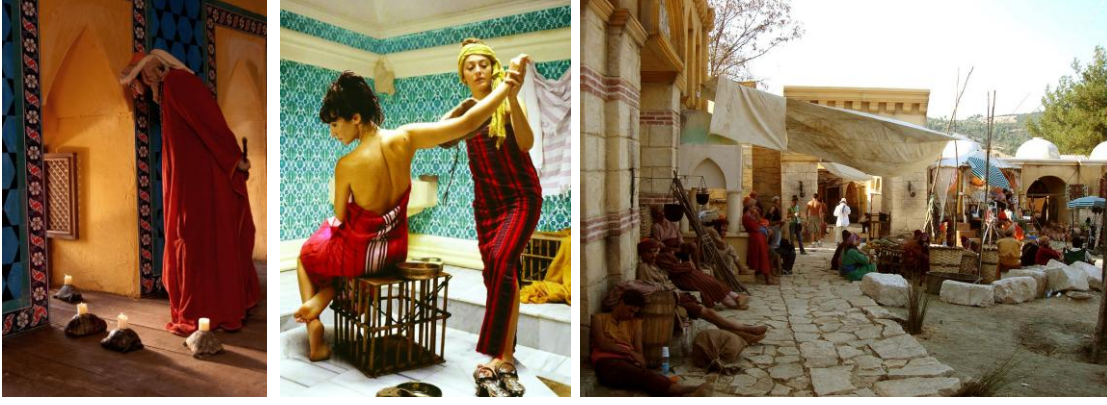
Daha sonra üzerine tiner dökülüp delikler açılmış, yerine yapıştırılmış ve üzerine püskürtme sıva yapılmıştır. Kuruduktan sonra kat kat boya yapılarak eskimiş, kirlenmiş görüntüsü verilmiştir. Dekor yapımında kullanılan malzemelerin ucuz,

gerçek görüntüsü verebilen ve dayanıklı olması gerekmektedir. Örneğin seramik görüntüsü vermek için bilgisayarda seramik görüntüsü oluşturulup, karo karo olacak şekilde parlak kağıda çıktısı alınmaktadır ve yerine yapıştırılmaktadır.

Filmin atmosferi: Senaryodan ve yönetmenin düşüncelerinden yola çıkarak filmi görselleştirme aşamasında yönetmen, önceden tanışılmış, birlikte çalışılmış bir yönetmense onun tarzını, isteklerini sanat yönetmeni bilmekte ve ona göre tasarımını şekillendirmektedir. Bunun dışındaki durumlarda ise yönetmen, nasıl bir görüntü istediğini, filmin renklerini (Ezel Akay gibi) sanat yönetmenine toplantılarda aktarmaktadır. Bunun dışında sanat yönetmeni de kendi fikrini söyleyerek çalışmalara katkıda bulunmaktadır.

“Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü?” filminde yönetmen görüntü olarak Yarkın’dan bazı seçilmiş oryantalistlerin tabloları ve gravürlerini istemiştir. Örneğin: Osman Hamdi Bey’in Kaplumbağa Terbiyecisi tablosu gibi...(Şekil 4.36) Bazı sahnelerde seçilen tablonun oluşturduğu kompozisyon görülmektedir. Kullanılan renkler de yine o tabloların renklerinden esinlenilmiş, canlı renkler kullanılmıştır.

Türk filmlerinin yabancı yapımlardan farkı: Günümüz Türk Sineması’nın yabancı yapımlara göre sanatsal üretim açısından farkı, Yarkın’a göre, sadece sermaye düşüklüğünden kaynaklanmaktadır. Yahşi Batı filmi, western kasabası tasarımı ile yabancı yapımlar kadar başarılıdır. Ancak ön hazırlığa ayrılan süre ve bütçe sıkıntısı nedeniyle Türkiye’de eksiklikler bulunmaktadır.



Şekil 4.36: Seçilen oryantalist tabloların filmdeki uygulaması (Hakan Yarkın arşivinden)

Yapım tasarımcılığı için gerekli mesleki formasyon: Sanat yönetmeni olmak için mesleki formasyon adına içmimarlık çok sağlam bir altyapı sağlamaktadır. Bunun yanı sıra sahne dekorları ve kostümü bölümü, tiyatro ağırlıklı bir eğitim verdiği için sanat yönetimi için en doğru ders programı; perspektif, çizim teknikleri, tasarı-geometri, statik, yapı, detay bilgisi gibi derslerin de içine katılacağı sahne dekorları tasarımı bölümünde oluşturulmalıdır. Röportajın tamamı EK A.5’te bulunmaktadır.

4.2.3 “Takva” filmi üretim sürecinin incelenmesi

4.2.3.1 Filme genel bakış

–Filmin künyesi:

Film adı: Takva

Yönetmen: Özer Kızıltan

Senaryo: Önder Çakar

Tür: Dram, Psikoloji

Yılı ve Ülkesi: Yapım 2005, Gösterim Aralık 2006, Türkiye-Almanya

Süre: 96 dk.

Dil: Türkçe

Oyuncular: Erkan Can, Meray Ülgen, Güven Kıraç, Öznur Kula, Erman Saban, Settari Tanrıöğen, Engin Günaydın

Yapımcı Firma: Yeni Sinemacılar-Corazon International (www.imdb.com; www.vizyonfilmizle.net).



Şekil 4.37 : “Takva” filmi afişi (www.filmafis.com)

–Filmin aldığı ödüller:

Toronto Uluslararası Film Festivali, Kanada 2006: Swarovski Kültürel Yenilik Ödülü

Antalya Altın Portakal Film Festivali, 2006: En İyi Erkek Oyuncu: Erkan Can; En İyi Sanat Yönetimi: Erol Taştan; En İyi Görüntü Yönetimi: Soykut Turan; En İyi Kostüm Tasarımı: Ayten Şenyurt; En İyi Müzik: Gökçe Akçelik; En İyi Senaryo:

Önder Çakar; En İyi Laboratuvar: SİNEFEKT (“Takva”, “İklimler”); En İyi Makyaj ve Saç Tasarımı: Nimet İnkaya

Berlin Uluslararası Film Festivali, Almanya 2007: Panorama Section

Saraybosna Uluslararası Film Festivali, 2007: En İyi Film

Cinema Tout Ecran 2007: Jüri Özel Ödülü

Asian Pacific Screen Awards, Avustralya 2007: En İyi Performans - Erkan Can

Auteur Film Festivali, Belgrad 2007: Prize for the Freedom of Artistic Expression

Tallin Black Nights Film Festivali, Estonya 2007: En İyi Film (www.yenisinemacilik.com).

–Filmin konusu:

“30 yılı aşkın bir süredir aynı mahallede yaşayan, sade bir işi olan Muharrem (Erkan

Can), gece gündüz ibadet ederek, cinsellikten uzak, en sert İslami akidelere uyan mütevazı bir yaşam sürdürmektedir. Muharrem'in bu koyu dindarlığı, varlıklı ve güçlü bir tarikat şeyhinin dikkatini çeker. Şeyh (Meray Ülgen), tarikatin sahibi olduğu bir çok mülkten kira toplama işini oldukça güvenilir gördüğü Muharrem'e verir. Yeni giysiler, cep telefonu ve bilgisayarla donatılan Muharrem, çok zamandır uzağında kaldığı modern dünyanın içine hızlı bir şekilde dalar. Saf bakışları, hayır işlerinde gördüğü çelişkili davranışlarla birlikte değişmeye başlar. Çalıştığı yerde elinde olmadan bir yolsuzluğa bulaşır. Daha da kötüsü gece gündüz rüyalarına girmeye başlayan baştan çıkartıcı bir kadının görüntüsü, iç huzurunu allak bullak eder. Tüm hayatı boyunca kandini adadığı değerler bir bir yıkılırken, Allah korkusu akli dengesini zedelemeye başlayacaktır.”

–Film ekibi:

Yönetmen: Özer Kızıltan

Senaryo: Önder Çakar

Yapımcı: Sevilay Demirci, Önder Çakar, Klaus Maeck, Fatih Akın, Andreas Thiel

Müzik: Gökçe Akçelik

Görüntü Yönetmeni: Soykut Turan

Kurgu: Andrew Bird, Niko

Sanat Yönetmeni: Erol Taştan

Işık: Kadir Yazıcı

Ses: Onur Yavuz

Yardımcı Yönetmen: Seren Yüce, Ayhan Hacıfazlıoğlu

Kostüm: Ayten Şenyurt

Makyaj: Nimet İnkaya (Kızıltan, 2006)

Fim ekibinin tamamı EK A.6'dadır.

–Karakterleri:

(Erkan Can) Muharrem, (Meray Ülgen) Şeyh, (Güven Kıraç) Rauf, (Öznur Kula)

Hacer, (Erman Saban) Muhittin, (Settar Tanrıöğen) Ali Bey, (Engin Günaydın) Erol, (Murat Cemçir) Mahmut, (Müfit Aytekin) Ünal, (Feridun Koç) Muzaffer, (Hakan Gürsoytrak) Meczup, (Selahattin Bilal) Şükrü (www.imdb.com)

–Kullanılan mekânlar (gerçek+dekor):

Takva filmi, ana karakter Muharrem’in (Erkan Can) hayatının geçtiği yerler üzerinden kurgulanmıştır. Muharrem’in evi, eski bir mahallede bulunan tek başına yaşadığı iki katlı, ahşap gerçek bir evdir. Ancak filmde görünen ev ile iç mekânlar farklı yerlerde çekilmiştir (Taştan, röportaj, mayıs 2011). İç mekân sahneleri için başka bir evin içi seçilmiş ve evin içi tamamen baştan tasarlanıp uygulanmıştır (Şekil 4.38,a). Muharrem, dinine son derece bağlı hatta aşırı muhafazakâr denilebilecek bir insandır ve kendini dünyevi zevklerden tamamen uzaklaştırmıştır. Evinin iç tasarımında genellikle eski, modası çoktan geçmiş eşyalar kullanılmış; gelenekselci bir tarz yakalanmıştır. Muharrem’in ailesini kaybetmeden önce ev ne haldeyse, şimdi de aynı olduğunu düşündürmektedir. Bu durum da Muharrem’in bekâr, tek başına yaşayan ve hayatını işe gitmek ve ibadet etmek ile geçiren bir insan olduğu durumunu güçlendirmektedir. Evin içinde bulunan, giriş- merdiven holü, mutfak, salon, yatak odası ve tuvalet mekânlarının tasarımı yapılmıştır.



Şekil 4.38 : Muharrem’in evinin dıştan görünüşü,a; evin tuvaleti,b (filmden alınmıştır)

Evin tuvaletinde eski tip alçak bir lavabo (abdest almaya uygun), onun üzerinde bir ayna ve klozet bulunmaktadır. Muharrem banyosunu da burada plastik bir tabure üzerine oturarak, suyla dolu bir kova yardımıyla yapmaktadır (Şekil 4.38, b). Evin salonu eski eşyalar ile döşenmiş, ufak bir odadır. Duvarlara birçok aile fotoğrafı asılmıştır; oturma grubu sedir şeklindedir ve üzerine beyaz danteller serilmiştir (Şekil

4.39).



Şekil 4.39 : Evin salonu (filmden alınmış görüntü)

Genellikle kullanılmayan eski bir televizyon, Muharrem'in yemek yerken dinlediği, sesinden eski olduğu anlaşılan bir radyo ve soba vardır. Salonda ayrıca yeşil örtü ile örtülmüş ufak bir yemek masası bulunmaktadır (Şekil 4.40).



Şekil 4.40 : Evin salonu (filmden alınmış görüntü)

Giriş holü ile merdivene, mutfığa ve salona geçiş bulunmaktadır. Merdivenin yanına üzerinde turuncu örtü serili bir çamaşır makinesi yerleştirilmiştir. Mutfak evin diğer mekânları gibi geleneksel, özensiz bir dekorasyona sahiptir.



Şekil 4.41 : Evin mutfığı, yatak odası (filmden alınmış görüntü)

Eski model bir buzdolabı, eski alüminyum bir tencere, eski bir ocak gibi... (Şekil 4.41) Muharrem'in yatak odası, tuvaletle birlikte evin üst katındadır; ahşap merdiven ile çıkılmaktadır. Evin genelinde olduğu gibi ahşap ve eski mobilyalar burada da bulunmaktadır. Yatak başında asılı Kuran-ı Kerim karakterin nasıl bir düşünce tarzı olduğunu vurgulamaktadır. Aynı zamanda başucunda bulunan çalar saat, sabah namazına uyanmak için kullanılmaktadır. Yatak başındaki aplik de evin diğer mobilyaları gibi eski ve köhne atmosferi tamamlamaktadır (Şekil 4.41).

Muharrem'in iş yeri Mimar Sinan'ın eseri olan Büyük Yeni Han içerisindeki bir çuvalçı dükkânıdır. Bir gümüşçü dükkânının içinin yeniden tasarlanması ile oluşturulmuştur (Takva DVD'si yönetmeni Özer Kızıltan'ın yorumu). Patronu Ali Bey'in masasının ve koltuğunun olduğu bir ofis ve çuvalların durduğu ve tartıldığı bir depo alanı vardır (Şekil 4.43). Ofiste Ali Bey'in koltuğunun arkasındaki duvarda bir cami resmi bulunmaktadır ki bu Ali Bey'in de karakter olarak düşünce yapısını vurgulamaktadır. Diğer duvarda ise kasanın üzerinde Atatürk resmi ve vergi levhası bulunmaktadır. Bunun dışında dosyalar, hesap makinesi, deri müşteri koltukları, ahşap mobilyalar ofisin atmosferini tamamlayan öğelerdir (Şekil 4.42).



Şekil 4.42 : Ali Bey'in ofisi (filmden alınmış görüntü)



Şekil 4.43 : Depo, Büyük Yeni Han (filmden alınmış görüntü)

Muharrem “Ahmet İsmail Efendi Kültür Araştırma Vakfı” isimli, yine Mimar Sinan’ın eseri olan külliyeye sürekli olarak gitmektedir. Bu külliye Muharrem’in de üyesi olduğu bir tarikatın dergâhı olarak kullanılmaktadır. Düzenli olarak zikir törenleri gerçekleştirilmektedir. Bir süre sonra şeyh Muharrem’i tarikatın mali işleri için görevlendirir ve Muharrem evinden dergâhta bulunan bir derviş odasına yerleştirilir (Şekil 4.44). Dergâhta yemekhane, derviş odası, şeyhin odası ve zikir törenlerinin yapıldığı salonun iç tasarımları yapılmıştır.



Şekil 4.44 : Derviş odası (filmden alınmış görüntü)

Derviş odası külliyenin içinde mevcut olan bir odadır; bazı eşyalar eklenmiştir (Taştan, röportaj, mayıs 2011). Bir çalışma masası, bir yatak, dolap ve ahşap bir bank bulunmaktadır. Oda sadece fonksiyona yönelik olacak şekilde konfor gözetmeden dekore edilmiştir.



Şekil 4.45 : Dergah (cami), zikir töreninin yapıldığı salon (filmden alınmış görüntü)

Zikir töreninin yapıldığı salonun duvarlarında tarikat için özel olarak tasarlanmış flamalar, hat tabloları bulunmaktadır (Takva DVD’si yönetmeni Özer Kızıltan’ın yorumu). Bu flamalar dergâhın diğer duvarlarına da yerleştirilmiştir. Salonda simetrik olarak iki adet şömine bulunmaktadır (Şekil 4.45).

Yerde şeyhin oturduğu alanda hayvan postları, tarikat üyelerinin bulunduğu alanda halılar kullanılmıştır (Şekil 4.46). Tarikatın şeyhi diğerlerinden farklı olarak daha

yüksekte, koltukta oturmaktadır. Aydınlatma, renkli el yapımı cam avizeler ve aplikler ile sağlanmıştır.



Şekil 4.46 : Zikir töreninin yapıldığı salon (filmden alınmış görüntü)

Şeyhin dergâhtaki odasında şeyh sahne gibi bir alanda, bank tipi bir koltukta oturmakta ve Kuran-ı Kerim okumaktadır. Yeşil halı üzerinde hayvan postları bulunmaktadır. Duvarlara tarikatın flaması ve hat tabloları asılmıştır (Şekil 4.47).



Şekil 4.47 : Şeyhin odası (www.indiewire.com; filmden alınmış görüntü)

Odada ayrıca Rauf'un (Güven Kıraç) tarikatın mali işleri için çalıştığı bir çalışma masası ve yeşil deri bir koltuk bulunmaktadır. Duvarlar, bir sürü kitabın olduğu kütüphane ile kaplanmıştır. Ahşap ve halı mekânın dekorasyonda yoğunlukla kullanılmıştır. Özer Kızıltan'ın DVD'de yaptığı yorumlara göre, kütüphane İslam kültüründe okunacak çok şey (tasavvuf felsefesi gibi) olduğunu vurgulamak için yapılmış ve özel olarak kitaplar toplanmıştır.

Şeyhin ailesi ile yaşadığı ev, bir sahnede Galata Kulesi görüldüğü üzere, Süleymaniye'de bulunmaktadır. Yönetmenin DVD'de yaptığı yorumlara göre, özellikle pencereden dışarısının görüntüsü verilmiştir ki şeyhin Galata Kulesine Müslüman İstanbul tarafından baktığı vurgulansın. Evin iç mekânının tasarımı baştan tasarlanmış ve uygulanmıştır. Mobilya olarak klasik ve geleneksel tarza sahip sedir,

koltuk, halı ve sehpa kullanılmıştır. Muharrem'in evinden farklı olarak daha özenle dekore edilmiş ve daha kaliteli mobilyalar kullanılmıştır (Şekil 4.48). Böylece şeyh ile Muharrem arasındaki gelir farklılığı vurgulanmıştır. Mekâna diğer mekânlarda olduğu gibi ahşap hâkimdir.



Şekil 4.48 : Şeyhin evi (filmden alınmış görüntü)

–Sanat Ekibi:

Sanat grubu:

Serhat Altınten, şef asistan (eğitimi yoktur)

Yunus Emre Yurtseven

Meral Efe (Marmara Üniversitesi Radyo Tv Sinema, Marmara Üniversitesi Sinema Yüksek Lisans)

Ömer Elaçmaz

Yapım ekibi:

Set Marangozu: Adil Menteş

Konstrüksiyon Ekibi: Sıdık Karaderili, Harun Kayaalp, Abdullah Karaderili, Emin Karaderili, Necip Karaderili, Şeref Karaderili, Nihat Ayçiçek

Butufor Konstrüksiyon: Talat Doğanoğlu

Metal Konstrüksiyon: Osman Güner, Hasan Güner, Fatih Tosun, Veysel Özçelik, Şaban Torun

Kostüm tasarım: Ayten Şenyurt

Kostüm asistanları: Elif Sönmez, Tuğba Tiryaki, Duygu Kütük

Makyöz: Nimet İnkaya (Kızıltan, 2006; Taştan, röportaj, mayıs 2011)

4.2.3.2 Erol Taştan ile röportaj

Eğitimi: Mimar Sinan Üniversitesi, sahne görüntü ve sanatları, tiyatro kostümü ve dekoru bölümü (1992 mezunu) (Taştan, röportaj, mayıs 2011)

Yaptığı işler:

Sanat yönetmenliği yaptığı filmler: Kurtlar Vadisi: Gladio-2009, Şeytanın Pabucu-2008, Güz Sancısı-2008, Musallat-2007, Takva-2005, Maruf-2001

Sanat yönetmenliği yaptığı diziler: Her Şeye Rağmen-2011, Türkan-2010, Canını Sevdığım İstanbul'u-2009, Kara Yılan -2007, Hırsız Polis-2005, 2006, Yabancı Damat -2004 (www.sinematurk.com)

Ödülleri: Antalya Altın Portakal Film Festivali, 2006: En İyi Sanat Yönetimi (www.yenisinemacilik.com)

Röportaj özeti:

Kariyeri: Erol Taştan tiyatro kostüm ve dekor tasarımı bölümü son sınıfındayken, desen hocasının vasıtası ile tanıştığı Ali Özgentürk'ün o dönem çekmeye hazırlandığı “Çıplak” filmi ile ilk sanat yönetmenliği işini almıştır. Böylece sinema sektörüne girmiş ve keyif aldığı için bu yolda devam etmiştir. Çıplak filminden sonra Mustafa Ziya Ülkenciler ile tanışmış ve bazı televizyon işlerinde, Manisa Tarzanı, Ağır Roman ve Abdülhamit Düşerken filmlerinde asistanlığını yapmıştır. Böylece Ülkenciler sayesinde fotoğrafçılıkta kendini geliştirmiş ve set deneyimi kazanmıştır.

Aldığı eğitimin mesleğine etkisi: Aldığı eğitim daha çok tiyatro üzerinedir; hatta sinema ve televizyon dersi bile almamıştır. Altyapısı, tiyatro sahnesi yani tek boyutlu dekor tasarımı üzerine kuruludur. Ayrıca okulda gerçek dekor üretimi üzerinden değil maket üzerinden eğitim görmüştür, bu nedenle de malzeme bilgisi eksik kalmıştır. Ancak Taştan'a göre, tiyatro ve sinema için dekor tasarlamak arasında çok fark yoktur. Eğitim programında sağlanan dramaturji bilgisi, metin okuma ve çözümleme tekniği bu meslekte fayda sağlamaktadır.

Anlaşmanın sağlanması: Sinema filmlerine, genellikle yönetmen ile yaptığı anlaşma sonucunda dâhil olmaktadır. Takva filminde ise önceden arkadaşı olan (yeni sinemacıların sahibi) Sevilay Demirci'nin ricası üzerine görev almıştır.

Yapım tasarımcısı-sanat yönetmeni kavramları: Erol Taştan'a göre, Türkiye'de

henüz kavramlar yerine oturmamıştır. Yeşilçam geleneğinde olan, eğitimsiz sanat ekibi çalışanları nedeniyle yönetmenlerin set tasarımını üstlenmeleri ile sanat yönetmenleri sadece uygulama yapan kişiler olmuşlardır. Hala geleneksel tarzda çalışan yönetmenler bulunmaktadır. Ancak günümüzde bu değişmektedir ve artık senaryonun görselleştirilmesi görevini yapım tasarımcıları, yönetmen ve görüntü yönetmeni ile diyalog içerisinde gerçekleştirmektedir. Dolayısıyla yapım tasarımcılığı görevi yönetmenin çalışma tarzına göre değişmektedir.

Türkiye’de çalışma alanı: Taştan’a göre, Türkiye’de sanat yönetmenliğine ancak dönem filmlerinde ihtiyaç duyulmaktadır. Bu nedenle kendisi daha çok dönem filmlerini tercih etmektedir. Ancak bütçe ve zaman kısıtlamaları dolayısıyla süreç başarılı bir şekilde ilerlememekte ve sonuçlar dünya standartlarından farklı (olumsuz) çıkmaktadır.

Sanat ekibi: Türk sinema filmlerinde iş bölümü ve uzmanlaşma yoktur. Yapım tasarımcısı unvanı çok az projede bulunmaktadır. Sanat ekibinin büyüklüğü ve donanımı projenin büyüklüğüne (bütçe ve dekor büyüklüğü) göre değişmektedir yani bir standardı yoktur. Yaratıcı sürecin (aksesuar tasarımı, set tasarımı gibi) hepsini sanat yönetmeni üstlenmektedir. Bu nedenle de bazen kalitesiz işler çıkmaktadır.

Takva filmi sanat ekibi: Serhat Altınten, Takva filminde sanat yönetmenin baş asistanıdır. Dekor yapımını kontrol eden ve uygulatan kişidir. Ancak bu konuda bir eğitimi yoktur, uzun süredir setlerde çalışmış ve tecrübe kazanmıştır. Yunus Emre Yurtseven, sette durup, seti idare etmiştir. Sanat asistanları içinde belli bir iş bölümü yapılmamıştır; mobilyaların temin edilmesi, yerleştirilmesi, eskitmelerin yapılması gibi işler verilmiştir.

Tasarım ve yapım süreci: Erol Taştan’ın ifade ettiği üzere, Takva filminin tasarım sürecinde görüntü yönetmeni (bazen), senarist, yönetmen ve kendisi sürekli diyalog ve fikir alışverişinde bulunmuşlardır. Böylece filmin atmosferi ve alt metni ile ilgili ortak bir düşünceye ve/veya karara varılmıştır.

Filmin atmosferine ve mekânların özelliklerine karar verilen bu süreçte, projeye göre, gerekli ise eskizler de sanat yönetmeni tarafından çizilmektedir. Bütçe tahmini ile sahnelerin dökümleri hazırlanmaktadır; dekor yoksa aksesuar listeleri çıkarılmaktadır. Takva’da daha çok gerçek mekânlar giydirilmiştir. Gerçek mekânlar kullanmak yapımcı için zaman ve bütçe açısından daha avantajlıdır ancak Takva

filmi yapısı itibariyle gerçek mekânda çekilmek için uygun bir filmidir. Filmde bir tek şeyhin halvet etmeye girdiği kısım dekor olarak uygulanmıştır. Dergâh olarak kullanılan yer, Mimar Sinan'ın eseri olan bir külliye'dir. Burası da terk edilmiş ve atıl durumda olduğundan önce temizlik ve bakım yapılmıştır. Mekânların tasarımı sürecinde, karakter analizi (sosyal sınıfı, alışkanlıkları, kültürü, mekâna bakışları ve mekânı oluşturma tarzları gibi), senaryo ve toplantılardan yola çıkılmıştır.

Muharrem'in evi tasarlanırken, Muharrem'in bekâr olması, hayatının iş-ev-dergâh arasında geçmesi, ailesi ile yaşadığı evde onları kaybettikten sonra tek başına yaşamaya devam etmesi ve muhafazakar olması verilerinden yola çıkılmıştır. Eski ve geleneksel mobilya kullanımının nedeni, eşyaların ailesinden kalması ve karakterin hayat tarzının gerekliliğindendir. Filmde dıştan görünen ev ile iç mekânlar farklı yerlerde çekilmiştir. Evin içinde geçen sahneler için Süleymaniye yakınında bulunan bir köşkün müstemilatı kullanılmıştır. Mekânlar tasarlandıktan sonra sanat asistanları gerekli mobilyaları araştırmış bulmuş, fotoğraflamış ve sanat yönetmeni ile paylaşmıştır. Estetik ve mekânsal açıdan uygun olanlar seçilmiş, yine asistanlar tarafından satın alınmıştır. Evin içi temizlenip boyandıktan sonra duvar ve döşeme kaplamaları eskitilmiş, akıntılar, lekeler yapılmıştır. Eskiciden satın alınan sedir (kumaş seçilip kaplatıldıktan sonra) ve perde yaşanmışlık hissi vermek için asistanlar tarafından zımparalanmıştır.

Erol Taştan'ın belirttiği üzere, gerekirse, dekorun, bütçenin ve zamanın büyüklüğüne göre mimari çizim ve 3 boyutlu çalışmalar da yapılmaktadır. Taştan'a göre: "Sanat yönetmenine verilen ekip sayısı ve donanımı, bütçe, zaman sınırlamaları olduğu için maket, çizimler, kamera hareketlerinin planlanması yapılamıyor. Bunlar yapılsa dekoru ne eksik ne fazla yaparsın, uygulamaya geçersin. Dünyada böyle yapılıyor, doğrusu da bu ama bizde çoğunlukla böyle olmuyor."

Filmin atmosferi: Filmin senaristinin (Önder Çakar) tekke ve tarikatları incelediği dönemde, Erol Taştan ile birlikte zikir törenlerine katılmıştır. Böylece gezerek, araştırarak ve fikir alışverişi yaparak filmin atmosferi oluşturulmuştur.

Türk filmlerinin yabancı yapımlardan farkı: Ekip donanımı, bütçe, çalışma yöntemi, sanat ekibine verilen ön çalışma zamanı ve yönetmen, görüntü yönetmeni ve sanat yönetmeninin diyalogu açısından eksiklikler vardır. Ancak yaratıcılık açısından bir eksiklik yoktur.

İçmimarlık ile yapım tasarımcılığının benzerlikleri ve farklılıkları: İkisinde de mekân tasarımı yapılmaktadır ve yaratıcılık söz konusudur. İkisinin de kendine göre bir fonksiyon amacı vardır yani çok farklı yanları yoktur. Ayrıldıkları nokta içmimarın gerçek dünya ve gerçek kişiler için, yapım tasarımcısının ise sanal bir dünya ve bir film karakteri için tasarımını kurgulamasıdır. Yapım tasarımcıları, mimarlar gibi belli amaçlar için değil, karakter ile bütünleşecek mekânlar tasarlamaktadırlar.

Yapım tasarımcılığı için gerekli mesleki formasyon: İçmimarlık eğitimi bu iş için iyi bir altyapı sağlamaktadır. Taştan'ın açıkladığı üzere: "Yapım tasarımcısının bir bölümden mezun olmasından çok, set tecrübesinin çok fazla olması gerekmektedir. Dramaturjiden, sanat tarihinden, projenin lokasyonundan, plastik sanatlardan

anlayan, düşünsel bir insan olması ayrıca yöneticilik vasfının olması gerekmektedir yani mezun olur olmaz çok yetenekli, çok donanımlı biri olması gerekir ki doğrudan yapım tasarımcısı olarak işe başlayabilsin." Ayrıca görüntü yönetmenine açı bulmak, bütçe hesaplamak gibi sorumlulukları da olduğu için eğitimin yanı sıra setlerde çalışıp tecrübe kazanması ve kendini geliştirmesi gerekmektedir.

Röportajın tamamı EK A.7'de bulunmaktadır.

4.3 Değerlendirme ve Sonuç

Çalışmanın dördüncü bölümünde, Türk sinemasından örnekler vermeden önce Türk sinemasının tarihine genel bir bakış atılmıştır. Böylece Türk sinemasının gelişimi, politik, sosyal ve ekonomik olaylar ışığındaki değişimi ifade edilmiş ve genel bir bilgi sağlanmıştır. Türk sinemasının bir sanayi haline gelememesinin sebeplerinin, yapımcılık kurumunun gelişmemiş olması yani sürekli bir sermayenin bulunmaması ve sinema izleyicisinin eksikliği olarak belirlenmiştir.

Türk Sineması'ndan örnekler bölümünde, üç Türk filmi (*Ulak*, *Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü*, *Takva*), filmin künyesi, konusu, karakterleri, aldığı ödüller, film ekibi, sanat ekibi (biliniyorsa aldıkları eğitim ile) ve filmde kullanılan gerçek ve/veya dekor mekânlar başlıkları altında analiz edilmiştir. Bunun yanı sıra filmlerin sanat yönetmenleri ile sinemada sanat yönetmenliği (yapım tasarımcılığı), tasarım ve yapım süreci ve içmimarın sinemadaki rolü üzerine yapılan röportajlar özet halinde aktarılmıştır.

Yapılan incelemeler sonucunda, Türkiye’de film yapımında görev alan insanların sıfatları (unvanları), özellikle sanat ekibindeki görevlilerin, birbiri içinde farklılık gösterdiği görülmüştür. Sanat ekibinin yöneticiliğini yapan “yapım tasarımcısı” unvan olarak, hiçbir filmde kullanılmamıştır. Bunun yerine üstlenilen sorumluluk aynı olsa da “genel sanat yönetmeni”, “dekor tasarım sorumlusu” ve “sanat yönetmeni” terimleri kullanılmıştır. Sanat ekibinde, yabancı yapımlarda olduğu gibi bir işbölümünün ve uzmanlaşmanın olmadığı, filmin dekor tasarımının büyüklüğüne göre kadronun büyüüp küçüldüğü ve görevlerin belirli olmadığı, herkese sanat asistanı ünvanı verildiği gözlemlenmiştir. Ayrıca sanat ekibinin yani yaratıcı süreçte rol alması gereken kişilerin sanat yönetmenleri tarafından seçildiği; birlikte çalışılan bu kişilerin genellikle süreklilik göstermediği (dekor yapım ekibindeki marangozlar, demirciler dışında) anlaşılmıştır. Projenin tasarım sürecini tamamen sanat yönetmeni tarafından üstlenildiği, projenin sadece yapım sürecinde sanat asistanlarının devreye sokuldukları bu nedenle de genellikle özel bir mesleki formasyona sahip olmadıkları anlaşılmıştır. Buradan yola çıkarak, Türk sinemasının henüz oturmuş, standart bir altyapısının olmadığı sonucuna ulaşılabilmektedir.

Seçilen filmlerin sanat ekibinin analizi ve sanat yönetmenleri ile yapılan röportajlar sonucunda içmimarın, bir sinema filminin sanat üretimindeki rolü sanat ekibinde teknik ressamlık ve Hakan Yarkın örneğinde görüldüğü üzere “yapım tasarımcılığı” yani Türkiye’deki adıyla “sanat yönetmeni” olarak belirlenmiştir. Bunun nedeni ise içmimarlık disiplini ile yapım tasarımcılığının süreç açısından çok büyük benzerliklerinin olmasıdır. Mekân tasarımı, tasarımın kâğıda aktarımı, 3 boyutlu model yapımı yani yaratıcı süreç açısından benzerlikler vardır. Ancak mesleki formasyon olarak kişinin içmimarlık eğitimi alması, yapım tasarımcılığı için iyi bir altyapı sağlasa da kişinin kendini setlerde tecrübe kazanarak, dekor malzemesi, dramaturji, plastik sanatlar, sinema teknikleri, ekip yöneticiliği ve dekor yapımı gibi konularda geliştirmesi ve yenilemesi gerektiği sonucuna varılmıştır.

Seçilen üç sinema filminde de filmin görsel bütünlüğü ve yaratıcılığı sanat yönetmenine bırakılmıştır yani yönetmenin herhangi bir direktmesi olmamıştır aksine yönetmen, sanat yönetmeni ve (bazen) görüntü yönetmeninin katıldığı toplantılar sayesinde fikirlerin geliştirildiği, verimli yaratıcı süreçler yaratılmıştır. Bu nedenle, üç filmin de kendine özgü bir görselliği, dil bütünlüğü ve atmosferi oluşmuştur.

5. SONUÇ

İç mimarlık ve sinema disiplinlerinin kapsamlı olarak incelenmesi sonucunda, kavramsal anlamda farklılıklar (bakış açısı, tasarım sınırlamaları, veri kaynakları, tasarım hedefi) görülse de pratik anlamda tasarım ve yapım sürecinde büyük benzerlikler bulunmaktadır. Sinema filmi dekorlarının yaratımı sürecinin detaylı olarak incelenmesi ve yapılan röportajlar sonucunda bu süreçte yönetmenlik yapan “yapım tasarımcısı” rolü için gerekli altyapının içmimarlık eğitimi ile sağlandığı belirlenmiştir. Ancak sinema sektöründe yapım tasarımcılığı görevi, çok disiplinli bir çalışma veya bakış açısı gerektirmektedir. Bu görevi başarılı bir şekilde üstlenebilmek için eğitimin yanı sıra kişinin kendisini sinema filmi yapımı, dekor yapımı, malzeme bilgisi, resim, metin ve karakter analizi, set tasarımı ve kostüm tasarımı gibi konularda geliştirmesi, yenilikleri takip edip uygulaması ve film setlerinde çalışıp, pratik kazanması gerekmektedir.

Sinema filminde yapım tasarımcılığı görevi için mesleki eğitim sağlayacak bölümlerin üniversitelerin eğitim programlarına dâhil edilebileceği görülmektedir. Söz konusu eğitim programlarının oluşturulmasında, Türkiye dışında incelenen konu alanındaki eğitim programları değerlendirilebilecektir. Buna göre yüksek lisans düzeyinde, doğrudan sinemada yapım tasarımcılığı eğitimi veren bir programın oluşturulabileceği öngörülmektedir. Oluşturulacak yüksek lisans programına mekân formasyonuna sahip tasarım altyapılı, sinemaya meraklı, kendini geliştiren örneğin mimar, içmimar, endüstri ürünleri tasarımcısı mezunları vb.nin katılımı mümkündür. Yapım tasarımcılığı için gerekli formasyonun, sinema filmi yapımı teorisi ve tekniği, set tasarımı ve yapımı teorisi ve tekniği ve yapım tasarımcılığı pratiği (proje) vb. birikimleri kapsamı gerektiği görülmektedir. Daha detaylı olarak incelenirse yapım tasarımcılığı yüksek lisans programı için gerekli içerik alt başlıklarının aşağıdaki gibi olması söz konusudur:

- Sinema filmi yapımı
- Metin ve karakter analizi, metin çözümleme
- Set yapımı

- Malzeme bilgisi
- Sinema filmi tasarımı tarihi
- Özel efektler, dijital tasarım
- Resimleme (storyboard)
- Kostüm tasarımı
- Yapım tasarımcılığı projesi
- Mekân araştırması
- Set tasarımı
- Aksesuar seçimi, tasarımı

Yapım tasarımcılığı için yukarıda belirtilen formasyonları sağlamak üzere geliştirilecek program için Türkiye’den ve Türkiye dışından bazı eğitim kurumları örnekleri mevcuttur. Mimar Sinan Üniversitesi’nde bulunan sahne dekorları ve kostümü tasarımı lisans ve yüksek lisans bölümleri ders programlarında gözlendiği üzere “dramaturji”, “dekor tasarımı (proje)”, “sayısal biçim modelleme”, “3 boyutlu biçim geliştirme-bilgisayar destekli tasarım”, “metin çözümleme” dersleri, oluşturulacak eğitim programı için referans oluşturabilir (www.msgu.edu.tr). Erol Taştan’ın röportajında belirttiği üzere yapım tasarımcılığı görevi için dramaturji önemli bir altyapı sağlamaktadır (Mayıs 2011). Üniversitenin web sitesinde dramaturji dersinin amacı şöyle açıklanmıştır: “Oyuncuları, metinleri ve dönemleri ile bilimsel olarak inceleyerek tasarlama derslerine temel oluşturmak. Metin incelemesinde temel başlıklar, karakter analizi, zaman ve mekân kullanımı, örnek metinlerin karşılaştırmalı olarak incelenmesi.” (www.msgu.edu.tr).

Türkiye dışında incelenmiş sinema okullarından, yapım tasarımcılığı yüksek lisansı eğitimi veren Academy of Art University sunulan ders programı ile set tasarımı, mekan araştırması, aksesuar tasarımı ve ekip çalışması alanlarında formasyon sağlamaktadır (www.academyart.edu).

Dodge College of Film and Media Arts’da ise benzer şekilde set tasarımı, resimleme, dijital tasarım ve yapım tasarımcılığı (proje) alanlarında eğitim verilmektedir. Bu birikim ise öğretim programında bulunan film gelişimi (tarihi), set dekorasyonu, görsel tasarım ve üretimin temel ilkeleri, yapım tasarımcılığı (proje), set

tasarımcılığı, çizim ve resimleme stüdyosu, dijital yapım tasarımcılığı stüdyosu ve kostüm tasarımı gibi dersler ile sağlanmaktadır (ftv.chapman.edu).

Sinemada yapım tasarımcılığı için eğitim programlarının oluşturulmasının yanı sıra tüm film ekibinde olması gerektiği gibi yapım tasarımcılığı görevinin ve sanat ekibinin pratikte uygulaması doğru bir yöntemle yapılmalıdır. Film yapımında görev alan kişilerin üstleneceği sorumluluklar ve alacakları ünvanların daha tanınmış olması yararlı olacaktır. Aynı şekilde filmin sanat ekibinde görev alacak kişilerin de üstlendikleri görevlere uygun (tez çalışmasında belirtildiği üzere) ünvanların olması ve ekipte iş bölümü sağlanması uygundur. Dolayısıyla kişiler de tanımlanmış bu görevleri yerine getirebilecek donanıma sahip olacaklardır. Mesleki formasyon ve tecrübe açısından donanımlı kişilerin sinema filmi yapımında rol alması idealdir. Örneğin bir sinema filmi sanat ekibinde, danışmanlık yapacak görevliler mimarlık veya sanat tarihçileri, resimleme veya grafik tasarımı yapanlar grafik tasarımı veya resim mezunu, set aksesuarı tasarlayanlar heykel sanatçısı veya endüstri ürünleri tasarımcısı, filmin peyzaj tasarımı yapacak insanlar peyzaj tasarımcıları olması uygundur.

Bunun yanı sıra sanat ekibinde set dekoratörlüğü, set tasarımı, sanat yönetmenliği, resimleme (storyboarding), çizerlik gibi görevler için teknik ressam, ressam, grafikerler, içmimarlar, mimarlar, sinema-tv mezunları, sahne dekorları ve kostümü mezunları, endüstri ürünleri tasarımcıları rol alabilmelidir.

Tez çalışması kapsamında varılan sonuçların, sinemada set-mekan tasarımı gibi sınırlı bir alanda yapılmış araştırmanın sonuçları olarak değerlendirilmesi doğru olacaktır. Konunun farklı boyutlarda ele alınması ve araştırılması söz konusudur.

KAYNAKLAR

- Adiloğlu, F.**, 2006. Sinemada mimari açılımlar: Halit Refiğ Filmleri, Es Yayınları, İstanbul.
- Affron, C. ve Affron, M. J.**, 1995. Sets in Motion: Art Direction and Film Narrative, Rutgers University Press, New Jersey.
- Akay, E.**, 2006. Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü, İstanbul: İFR A.Ş.
- Aksoy, İ.**, 2003. “Başlangıcından 2. Dünya Savaşı’na Sinema ve Mimarlık İlişkisi” - yüksek lisans tezi, İTÜ, İstanbul.
- Albrecht, D.**, 2000. Designing Dreams: Modern Architecture in the Movies, Hennessey + Ingalls, Santa Monica.
- Bayburtluoğlu, S.**, 2005. “1980 Sonrası Türk Sineması ve Yavuz Turgul” - yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul.
- Boggs, J. M.**, 1991. The Art of Watching Films, Mayfield Publishing Company, Mountain View, CA.
- Boggs, J. M. ve Petrie D. W.**, 2003. The Art of Watching Movies, McGraw Hill, New York.
- Cashdan, M.**, 2010. Moma’da Bir Tuhaf Usta, Artist Actual, Şubat 2010, s 30-35, Artist Yayın Endüstrisi ve Eğitim Hizmetleri, İstanbul.
- Çekiç, S. K.**, 2003, “Çarpışma, farklı öyküleme yöntemleriyle sinemada gerçekliğe yaklaşım-sanatta yeterlik”, -yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul.
- Dorsay, A. ve Gürkan, T.**, (?). Sinema Ansiklopedisi, Sır Cildevi, İstanbul.
- Ettedgui, P.**, 1999. Production design&art direction, RotoVision, Switzerland.
- Güntan , S. S.**, 2007, “Sinema Aracılığı ile Mimarlığın Sunumu: Wall Street-Borsa (1987) Filminin İncelenmesi”, -yüksek lisans tezi, İTÜ, İstanbul.
- Hansan, M.**, 2005. Building sci-fi moviescapes: the science behind the fiction, Rotovision and Focal Press, England.
- Irmak, Ç.**, 2008. Ulak, İstanbul: Avşar Film.
- Kızıltan, Ö.**, 2006. Takva, İstanbul: Yeni Sinemacılar ve Hamburg: Corazon International.
- LoBrutto, V.**, 1992. By design: interviews with film production designers, Praeger Publishers, United States of America.
- LoBrutto, V.**, 2002. The Filmmaker’s Guide to Production Design, Allworth Press, Canada.
- Onaran, A.**, 2005. 20. Yüzyılın son 5 yılında Türk sineması, Beta Yayın Dağıtım, İstanbul.

- Penz, F. Thomas, M.**, 1997. Cinema and Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, Multimedia, London: British Film Institute.
- Preston, W.**, 1994. What an art director does: an introduction to motion Picture production design, Silman-James Press, Los Angeles.
- Sanat ekibi**, Mustafa Ziya Ülkenciler aracılığıyla, Türkiye Sinema Sendikası'ndan alınmıştır.
- Scognamillo, G.**, 2003. Türk Sinema Tarihi, Kabalcı Yayınevi, İstanbul.
- Şenyapılı, Ö.**, 2002. Sinema ve Tasarım, Boyut Yayın Grubu, İstanbul.
- Tashiro, C. S.**, 1998. Pretty pictures: production design and the history film, University of Texas Press, Austin.
- Taştan, E.**, (Mayıs, 2011). Takva Filmi Sanat Yönetmeni, röportaj, İstanbul.
- Tong, B.**, 2005. “Distopik Bilim-Kurgu Filmlerindeki Mekân Çözümlemeleri”, - yüksek lisans tezi, İTÜ, İstanbul.
- Ülkenciler, M. Z.**, (Nisan, 2011). Ulak Filmi Sanat Yönetmeni, röportaj, İstanbul.
- Yarkın, H.**, (Mart, 2011). Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü Sanat Yönetmeni, röportaj, İzmit.
- Url-1** “Kronolojik Türk Sinema Tarihi”, 25.07.2005, <<http://www.kultur.gov.tr/TR/belge/1-26948/kronolojik-turk-sinema-tarihi.html>>, alındığı tarih 25.04.2011.
- Url-2** Aslan, C., “Türk Sinema Tarihi”, <<http://www.mkutup.gov.tr/menu/80>>, alındığı tarih 25.04.2011.
- Url-3** <<http://www.yenisinemacilik.com/>>, alındığı tarih 20.04.2011.
- Url-4** <<http://www.sinematurk.com/kisi/8368/Hakan-Yarkin>>, alındığı tarih 15.04.2011.
- Url-5** <<http://www.msgsu.edu.tr/msu/pages/226.aspx>>, alındığı tarih 05.04.2011.
- Url-6** <<http://www.bahcesehir.edu.tr/fakultesayfa/iletisim/bolum/sinematv/id/01>>, alındığı tarih 05.04.2011.
- Url-7** <<http://web.deu.edu.tr/gsf/?p=21&lang=1>>, alındığı tarih 05.04.2011.
- Url-8** <<http://ftv.bilgi.edu.tr/2009/index.html>>, alındığı tarih 05.04.2011.
- Url-9** <<http://cinema.usc.edu/production/undergradrequirements.cfm>>, alındığı tarih 06.04.2011.
- Url-10** <http://www.academyart.edu/film-school/bfa_program.html>, alındığı tarih 06.04.2011.
- Url-11** <<http://www.tisch.nyu.edu/page/home.html>>, alındığı tarih 06.04.2011.
- Url-12** <http://ftv.chapman.edu/programs/conservatory_of_motion_pictures/production_design/>, alındığı tarih 06.04.2011.
- Url-13** <<http://www.nftsfilm-tv.ac.uk/courses/production-design/>>, alındığı tarih 06.04.2011.

- Url-14** <<http://www.filmakademie.de/en/studies/study-programs-and-departments/production-design/>>, alındığı tarih 06.04.2011.
- Url-15** <http://www.vfs.com/curriculum.php?id=3#production_design>, alındığı tarih 06.04.2011.
- Url-16** <http://www.vfs.com/curriculum.php?id=3#production_design>, alındığı tarih 06.04.2011.
- Url-17** <http://en.wikipedia.org/wiki/Immortal_%282004_film%29>, alındığı tarih 10.04.2011.
- Url-18** <<http://somethingsgonnalive.com/featured-artists.php>>, alındığı tarih 10.04.2011.
- Url-19** <http://en.wikipedia.org/wiki/Ken_Adam>, alındığı tarih 11.04.2011.
- Url-20** <<http://www.designws.com/pagina/1osENG.htm>>, alındığı tarih 11.04.2011.
- Url-21** <<http://www.imdb.com/title/tt0499262/>>, alındığı tarih 15.04.2011.
- Url-22**
<http://www.sanatterimleri.com/%C5%9Feyh_k%C3%BC%C5%9Fteri_nedir>, alındığı tarih 15.04.2011.
- Url-23**
<http://www.indiewire.com/article/tribeca_07_critics_notebook_1_breaking_down_a_carnival_of_art_and_politics/> alındığı tarih 15.04.2011.
- Url-24** <<http://www.imdb.com/title/tt0981352/>> alındığı tarih 14.04.2011.
- Url-25** <<http://www.sinemalar.com/film/1256/Ulak/>> alındığı tarih 14.04.2011.
- Url-26** <http://www.sinematurk.com/film_genel/19037/Ulak> alındığı tarih 14.04.2011.
- Url-27** <http://www.sinematurk.com/film_genel/9081/Hacivat-Karagoz-Neden-Olduruldu>
> alındığı tarih 15.04.2011.
- Url-28** <<http://www.imdb.com/title/tt0485510/>> alındığı tarih 15.04.2011.
- Url-29** <<http://www.intersinema.com/hacivat-karagoz-neden-olduruldu-filmi-ekibi/>>
> alındığı tarih 15.04.2011.
- Url-30** <http://www.ifr.com.tr/killingtheshadow_awards.htm> alındığı tarih 15.04.2011.
- Url-31** <<http://www.intersinema.com/takva-filmi/>> alındığı tarih 16.04.2011.
- Url-32** <<http://www.vizyonfilmizle.net/1529-takva-film-izle.html>> alındığı tarih 16.04.2011.
- Url-33** <<http://www.gazetetrakya.com/haberler-okuy.php?id=201252>, 02.04.2011> alındığı tarih 17.04.2011.
- Url-34** <<http://www.sinematurk.com/kisi/7468/Erol-Ta%FEtan>> alındığı tarih 17.04.2011.
- Url-35** <<http://www.turkcebilgi.com/senarist/ansiklopedi>> alındığı tarih 01.03.2011.
- Url-36** <<http://tdkterim.gov.tr/bts/>> alındığı tarih 10.03.2011.

Şekil Kaynakları

- Akay, E.,** 2006. Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü, İstanbul: İFR A.Ş.
- Ettegui, P.,** 1999. Production design&art direction, RotoVision, Switzerland.
- Hansen, M.,** 2005. Building sci-fi moviescapes: the science behind the fiction, RotoVision and Focal Press, England.
- İrmak, Ç.,** 2008. Ulak, İstanbul: Avşar Film.
- Penz, F. Thomas, M.,** 1997. Cinema and Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, Multimedia, London: British Film Institute.
- Preston, W.,** 1994. What an art director does: an introduction to motion Picture production design, Silman-James Press, Los Angeles.
- Şenyapılı, Ö.,** 2002. Sinema ve Tasarım, Boyut Yayın Grubu, İstanbul.
- Url-37** <<http://littledailyprophet.wordpress.com/2007/11/10/first-hbp-set-pictures/>> alındığı tarih 04.04.2011.
- Url-38** <<http://s-tremain.blogspot.com/2010/10/cabinet-of-dr-caligari-1920.html>> alındığı tarih 15.03.2011.
- Url-39** <<http://www.sanatlog.com/etiket/hosgorusuzluk/>> alındığı tarih 15.03.2011.
- Url-40** <<http://www.imdb.com/media/rm2388758272/tt1014759>> alındığı tarih 16.03.2011.
- Url-41** <<http://alikiradumani.blogspot.com/>> alındığı tarih 18.03.2011.
- Url-42** <<http://www.timburton.com/>> alındığı tarih 16.03.2011.
- Url-43** <http://www.iwatchstuff.com/mt/mt-search.cgi?tag=tim%20burton&blog_id=1> alındığı tarih 16.03.2011.
- Url-44** <<http://www.commonsemoviereviews.com/2009/10/edward-scissorhands-1990.html>> alındığı tarih 20.03.2011.
- Url-45** <<http://letsfallasleep.wordpress.com/tag/la-foire-aux-immortels/>> alındığı tarih 20.03.2011.
- Url-46** <<http://www.filmafis.com/ulak-film-afisi.html>> alındığı tarih 22.04.2011.
- Url-47** <<http://arsiv.sabah.com.tr/2008/03/18/gny/haber,BD3DEE161FCA4D389621997FAA606FE8.html>> alındığı tarih 22.04.2011.
- Url-48** <<http://www.filmafis.com/hacivat-karagoz-neden-olduruldu-film-afisi.html>> alındığı tarih 05.05.2011.
- Url-49** <<http://www.sinematurk.com/kisi/8368/Hakan-Yarkin>> alındığı tarih 22.04.2011.
- Url-50** <<http://www.filmafis.com/takva-film-afisi.html>> alındığı tarih 22.04.2011.

EKLER

EK A.1 : “Ulak” filmi ekibi (jenerik)

EK A.2 : Röportaj soruları

EK A.3 : Mustafa Ziya Ülkenciler ile yapılan röportaj

EK A.4 : “Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü?” filmi ekibi (jenerik)

EK A.5 : Hakan Yarkın ile yapılan röportaj

EK A.6 : “Takva” filmi ekibi (jenerik)

EK A.7 : Erol Taştan ile yapılan röportaj

EK A.1: “Ulak” filmi ekibi (jenerik)

Yapım Ekibi:

Yönetici yapımcı (executive producer): Baran Seyhan

Avşar Film genel koordinatörü: Murat Çiçek

Yapım koordinatörü: Aslı Öner

Yapım asistanları: Levent Gülbay, Mustafa Akar

Yapım sorumlusu: Emre Önel

Teaser yapım asistanı: Serdar Cengiz, Bengisu Bahadır

Yönetmen Ekibi:

Yardımcı yönetmen: Irmak Çığ

Yönetmen yardımcısı: Sinem Koç, Deniz Koloş, Hatice Dere, Cem Gengönül

Reji stajyeri: Fırat Kirezci

Teaser yönetmen yardımcısı: Cem Karcı

Kamera Ekibi:

Kamera asistanı: Julien Taylan Aksoy, İbrahim Atabay, İhsan İşçi

Kamera operatörü: Aydoğan Yıldız

Focus puller: Bülent Özer

Cams operatörü: Polat Bikel

Steadycam Operatörü: Ercan Yılmaz

Set video-kayıt: Mark Marnikovic

Set fotoğrafçısı: Zeynep Yorgancılar, Rıla Köksal

Ses Ekibi:

Ses tasarım: Nail Yılmaz

Final miksaj: Ulaş Ağçe

Dolly operatörü: Rasim Kurtulan

Dolly asistanı: Mithat Şahin, Gökay Pulaş, İbrahim Sızmaz

Foley kurgu: Yaşar Özdemir

Foley artist: Cvetan Kadiysky, Georgy Vladichki

Işık Ekibi:

Tekışık Telesine: Hilal Erdebil

Işık ekibi: Evren Öz fırat, Osman Timuçin, Emre Çakır, Cengiz Topuz, Atilla Erdem
Ermiş, Adnan Demir, Süleyman Öztürk, Kaya Taylan, Deniz Uysal, Bülent Sancaklı,
Ahmet Serkan Işık

Teaser ışık şefi: Ümit Barlas

Hukuk Danışmanları: Selen Tarım, Erdem Turkecul

Post-Prodüksiyon:

Kurgu asistanı: Zeynep Geçgin

Diyalog ve atmosfer kurgu: Hasan Şakacı

Labaratuvar sorumlusu: Yusuf Özbek

Sinemaj Teknik Sorumlu: Hakan Toptaş

Film tarama: Bülent Tanoba

Kopya baskı: Mustafa Koç, Ayhan Kısa, Ersan Gümüş

Film yıkama: Sinan Kılıç, Orhan Turgut, İlhan Özkan, Cengiz Koç, Süleyman
Göktaş, Serkan Yiğitkoç, Kenan Gürsan, Hüseyin Sargın, Aydın Yeniçeri

Film transfer: Özgür Taparlı

Renk düzenleme: Pascal Nowak

Oyuncu Seçimi (Casting):

Ayvalık oyuncu seçimi sorumlusu: Lütfü Yılmaz

Figürasyon sorumlusu: Mehmet Esatoğlu

Cast Ajansları:

İd İletişim ve danışmanlık, Art İstanbul, Tümay Özokur, Sihirli Anahtar, People Ajans, Best Casting, Mayadroom, Cast 33

İdari İşler:

İdari koordinatör: Pelin Aksoy

Ofis koordinasyon: Nejla Kutlu

Set amiri: Sadun Demirkapu

Teaser set amiri: Tanyolaç Türkben

Set hizmet: Tuğrul Güneş, Mustafa Doğan, Ali Şimşek, Murat Engin

Set ekibi: Muharrem Öztürk, Erdem Çiftçi, Sezgin Oltulu

Teaser set ekibi: Tuncay Memiç, Turgay Dilber, Doğan Memiç

Sponsor sorumlusu: Bijan Delice

Lojistik destek: Fikret Avşar

Ofis çalışanı: Seyhan Sönmez, Cemal Kara, Kemal Dörter, Burhan Özdemir

Tasarım:

Afiş tasarım-uygulama reproduksiyon: Recep Aktürk, Ali Sakin

Teaser Afiş Tasarım Uygulama: Ghetto İletişim

web tasarım teknolojinet.net: Baha Uyar

Muhasebe:

Sonay Akyazıcı, Sevgül Topçu, Sibel Tıgılı

Yapım muhasebe: Yaşar Gürsoy, Mahmut Şakrak

Mali işler: Selami Sayım

Eğitmenler:

Çocuk oyuncu koçu: Ümit Çırak

Çocuk oyuncu koçu asistanı: Kutay Sandıkçı, Özgür Biber

EK A.2: Röportaj Soruları

1. Aldığınız eğitimin mesleğinize nasıl bir katkısı olduğunu düşünüyorsunuz?
2. Sinema sektörüne nasıl girdiniz? Kariyeriniz nasıl devam etti?
3. Sinema filmi üretiminde genellikle sürecin neresinde devreye girersiniz ve kim tarafından işe alınırsınız?
4. Birlikte çalıştığınız bir yönetmen var mı? Bir sinema türünde uzmanlaşıp o şekilde mi tercih sebebi oluyorsunuz?
5. Sanat ekibini siz mi belirlersiniz? Siz belirliyorsanız neye göre belirlersiniz, bir kıstasınız var mıdır? (storyboard çizerler, maketçiler, grafikerler, teknik ressamlar...)
6. Sanat ekibinizde (seçilen filmde) çalışan insanların mesleki formasyonları ve üstlendikleri görevler nelerdir?
7. Günümüz Türk sinemasını -sinemada sanat üretimi anlamında- kendi içinde veya yabancı yapımlar ile karşılaştırsak olumlu ve olumsuz yanları nelerdir?
8. Yapım tasarımcısı olarak film üretiminde sorumlu olduğunuz “tasarım” ve “yapım” sürecini nasıl anlatırsınız? (senaryo, araştırma, eskizler, konsept çizimleri, hareket planları, genel planlar, malzeme, mobilya, renk, doku, obje seçimleri, yapım aşaması)
9. Yapım tasarımcısı senaryo ve yönetmenin bakış açısını (filmin hedefi, iletmek istediği duygu) esas alarak bir duygusu, düşüncesi ve atmosferi olan bir görsellik (somutlama) yapmak ile sorumlu. Siz bu görselliği (filmin ruhunu) nasıl yakalıyorsunuz?
10. Tasarım sürecinde yönetmen ile diyalogunuz nasıl olur veya bugüne kadar nasıl oldu? (Tasarım sürecinde yönetmen, yapım tasarımcısı, görüntü yönetmeninin bir dil birliği sağlaması gerekiyor. Yönetmen tasarım sürecinde ne kadar etkili veya söz sahibi olur?)
11. Sizce iç mimarlık ve mimarlık disiplinlerinin tasarım ve yapım süreci anlamında yapım tasarımcılığı ile benzer ve farklı yanları nelerdir? (mimarlık tarihi bilgisi, tasarım ve çizim yetisi, malzeme, mobilya, strüktür bilgisi...)

12. Sizce yapım tasarımcısı, sanat yönetmeni rolünü üstlenmek veya sanat ekibinde yer almak için kişinin mesleki formasyonu ne olmalıdır? (sahne dekorları ve kostümü, sinema-tv, resim, iç mimarlık...) İç mimar veya mimarın yapım tasarımcılığı görevini üstlenebileceğini düşünüyor musunuz? (Yurt dışında iç mimarlık, mimarlık eğitimi almış örnekler bulunuyor.)

EK A.3: Mustafa Ziya Ülkenciler ile yapılan röportaj

Eğitiminizi biliyoruz, resim. Peki, aldığınız eğitimin mesleğinize nasıl bir katkısı olduğunu düşünüyorsunuz?

Sadece resim eğitimi yeterli değil ama bir katkısı var. Katkısı da mekân tasarlarken iki nokta arasına doğru çizgiyi çekmeye yani tasarlama aşamasında işe yarıyor. Ama tek başına sanat yönetmeni olmak için ressam olmak yetmiyor yani iyi bir ressam iyi bir sanat yönetmeni olur diye bir şey yok. Sanat yönetmenliği için başka şeyler de gerekli. Mesela edebiyatla ilişkili olmak lazım, mimarlık bilmek lazım ben hiç bilmememe rağmen araştırıp öğrenmeye çalışıyorum, sinema tarihini bilmek lazım gerçek olanla değil gerçek gibi göstermek için neler yapılması gerektiğini bilmek lazım bunun için de malzemeler icat etmek veya var olan malzemeleri bu amaçla kullanmanın yollarını bulmak lazım. Tiyatro, heykel bilmekte fayda var. Demir konstrüksiyondan, marangozluktan biraz anlamak gerekiyor ama her şeyden önemlisi ben bu mekânı nasıl tasarlarım diye yola çıktığın zaman ne yapacağını bilmen lazım onun için de donanım lazım. İşin başka bir tarafı daha var bence en önemlisi senaryoyu okuduğun zaman onu yönetmenin gözünden görebilecek kadar olaya vakıf olmak lazım. O tecrübeyle, zamanla oluyor. Bence her şeyden önemlisi fotoğraf bilmek lazım çünkü sinema görsel bir olay ve çerçeveleme ile ilgili. Fotoğraf başka ufuklar açıyor ama ben durgun, kurgu fotoğraftan bahsetmiyorum. Gezerek, dolaşarak kendi ülkesini ya da başka ülkeleri tanımak amacıyla boynunda fotoğraf makinesi ile yola çıkan insan tiplerinden bahsediyorum. Bunun çok büyük yararı var çünkü yaşam biçimlerine doğrudan doğruya tanık oluyorlar. Öyle olunca da siz sanat yönetmenliği yaparken bu gördüklerimi nasıl hayata geçirebilirim, o mekân nasıldı, nasıl düzenlenmişti diye yararlı oluyor. Ben geçmişte fotoğraf çektiğim için gerçekten çok fazla yararını gördüm. Çünkü gezerek fotoğraf çekiyordum o nedenle de bir sürü mekânın, hayat tarzının içerisine girip çıktım bu nedenle çok fazla faydasını gördüm. Bütün bunlar bir karmaşa, bütün her şeyle uğraşması lazım sanat yönetmeninin müzikten tut da... Ancak o zaman senaryodaki insan tiplerini, o insanları yaşadıkları mekânların o insanın ruhuna ya da yaşam biçimine uyup uymadığını düşünebilmek bütün bunların hepsini bilmekte fayda var. Bunun

Türkiye’de altı çizilecek, bu iş burada öğrenilir denilebilecek bir bölüm yok yani bazı okullarda sanat yönetmenliği dersi veriliyor kimi tiyatro kimi sinema ağırlıklı ama ben hiç birinin buna yetebileceği kanaatinde değilim. Biraz kişinin kendisini yetiştirmesi ve çok fazla set deneyimi olması ile alakalı. İyi bir sanat yönetmeni olması için çok fazla set görmesi lazım, elinden iş gelmesi, bir şey çizmesi, tasarlayabilmesi, neyin nasıl yapıldığını bilmesi lazım. Onun dışında zaten her şey ayrılıyor çünkü sanat yönetmeninin altında başka kadrolar da var. Aksesuarcular, “set designer”lar falan... Sanat yönetmeni tek başına bir insan değil, onun altındaki unsurlarla birlikte... Bizim ülkemizde bu kadar detaylı bir iş bölümü yok setlerde yani set designer’ı veya aksesuar sorumlusunu ayırmak gibi öyle bir uzmanlık henüz gerçekleşmedi. Konstrüksiyon sorumlusu diye bir adam var yabancı ekiplerde ama bizde öyle bir şey yok. Şef marangoz var bizde; onun altında demirci var. Bunlar da piyasadan toplanan insanlar ama mesela yurt dışındaki ekiplerde bunlar sinema alanında uzmanlaşmış insanlar. Onlar bir eğitim mi görüyor, hayır ama sette öğreniyor her şeyi.

Resim okudunuz daha sonra bu sektöre nasıl dahil oldunuz?

Benim hayatım biraz karışık. Ben sanat yönetmeni olarak yola çıkmadım. Fotoğraf ile başladım. Reklam fotoğrafı çekmek ile başladım. Kendi kafama koyduğum bir fotoğraf çekme anlayışı vardı. Öyle fotoğraf çekmeye başladım.

Nasıl bir anlayış?

Zamanı ve anı dondurmak diye tabir ediyordum yani kurgu değil. Bir yandan reklam fotoğrafı çekiyordum ama onun fotoğrafçılık olduğuna da inanmıyorum. O karın doyurmak için yapılan bir iş. Ama onun faydası var tabi. Fotoğrafın estetik yanı beni ilgilendiriyordu, gene de öyle. Bu arada da iki tane de resim sergisi açtım; bir tanesi İstanbul Taksim Sanat Galerisi’nde, diğeri de Ankara Artizan’da. Sonra iki tane de fotoğraf sergisi var. Bir gün bir tanıdığım dedi ki “Erden Kıral Ağrı’da Dilan diye bir film çekiyor, onun setini fotoğraflamak gerekiyor, onun setine gider misin?” Ben hayatımda ilk defa sete gideceğim; Ağrı, Erden Kıral duyunca “tamam” dedim. Ben Ağrı’da aldım soluğu; dedim hem sette hem de Ağrı’da fotoğraf çekerim. Onun sonucunda ben “Setlerden Gökyüzüne” isimli Ağrı’daki fotoğraflardan bir fotoğraf sergisi açtım. Orhan Oğuz ile beraber açtık. Sonra set fotoğrafçılığı yaptım ben, Atıf Yılmaz ile Arkadaşım Şeytan filminin (1988) setinde çalıştım. Bir gün Sinan Çetin

beni çağırdı; (Dublör) “ben bir film yapıyorum, bunun sanat yönetmeni ol” dedi. Damdan düşer gibi sanat yönetmeni oldum yani. Daha önce çalıştığım bir-iki sette sanat yönetmeni yoktu, el yordamıyla ben de herkese yardım ediyordum o şekilde üç aşağı beş yukarı ne yapıldığını anladım. Diğer birkaç tanesinde de arkadaşlarım vardı, onlar da orda yaparken hem fotoğraf çekiyordum hem de yardım ediyordum. Öyle gördüm yani “sanat yönetmeni nedir” bildiğimden değil. Sonra da gittim Sinan’ın filminde sanat yönetmenliği yaptım.

Niye size teklif etti peki?

O benim resimlerimi, fotoğraflarımı biliyordu daha doğrusu resim yaparken birkaç kere tanık olmuştu. Hatta benim yaptığım resimlerden birini de aldı. Onun arkasından “Fikrimin İnce Gülü” Tunç Okan ile, böyle başladım. Ama tabi işin içerisine girince ben çok keyif aldım, geri dönülmez bir şeydi. Ne reklam fotoğrafçılığı ne başka bir şey kaldı çünkü çok fazla iş yapılıyordu. Bir başkasına göre salaklık olabilir o işi bırakıp bir maceraya girmek gibi düşünülebilir çünkü para kazanıyordum o zaman, kurulu bir düzen var falan...

Kaç yaşındaydınız o zaman?

Bilmiyorum. Yaşla da çok ilgisi yok bu işin, bir an geliyor ve ben bu işi yapmak istemiyorum artık diyorsun. Ben şu anda da bırakıp başka bir iş yapabilirim.

Öyle mi? Herkes yapamaz ama...

Öyle, bu bir delilik... Zaten sanat yönetmeni olmak Türkiye’de pek akıllıca bir iş değil. Etrafa da bakarsan öyle matah da bir iş değil. Sinemanın alt yapısı doğru dürüst olmadığı için, sinema bir sanayi, bir sektör halinde olmadığından... Şu anda dizi sektöründen belki bahsedebiliriz, sinema farklı bir noktada kalıyor. Bir sektör halinde olmadığı için sanat yönetmeni ancak dizilerde işini yapma şansı buluyor daha fazla, uzun metrajda da öyle dişe dokunur bir uzun metraj çekilmediği için çok fazla sanat yönetmenliğine ihtiyaç duyulmuyor çünkü yeniden bir şey yaratması gerekmiyor. Genellikle çoğu günümüz filmleri çekildiği için şimdi sinemamızda öyle bir şey var, düşük bütçeli. İnsanlar çaresiz kalıyorlar, ya öyle filmler ya da “kakara kikir” filmler çekiyorlar. Başka dişe dokunur bir proje yok, çok az var. İşte ben de en son bir dönem filmi olarak 72. Koğuştaki çalıştım. Bu dönemde yapılan uzun metrajlı filmlere bakarsan % 90’ı günümüzde geçiyor onun için de ekstra bir sanat yönetmenliğine ihtiyaç yok. Çünkü sanat yönetmenliğine bir bütçe ayırmak diye bir

ihtiyaç da yok. Neden? Çünkü “Abi, gidelim o mekânda çekelim. En fazla masanın örtüsünü değiştiririz.” durumunda sinema şu anda.

Evet, daha çok dizilerde dönem çekimleri var.

Dizilerde daha çok sanat yönetmenliğine ihtiyaç var. Ben de dizilerden asla haz etmiyorum. Yaptığın en büyük yanlışlıklardan biri nedir diye birisi bana sorarsa, söyleyeceğim tek cevap var: dizide çalışmak olacak. Dizin sinema ile alakası olmadığı kanaatindeyim. Dizi yönetmenlerinin reji asistanları içerisinde kalkıp gelip, iki tane set gören adamı yönetmen yapmak gibi, her şeyi ucuz ve sponsordan temin etmek gibi... Çok çok ekstra diziler dışında sanat grubu için bütçe ayrılmaması, insanların çok kötü kullanılması, anormal saatlerde çalıştırılması gibi saçma sapan bir düzen var. Bunlara da ben pek akıl erdiremiyorum, mümkün olduğu kadar da uzak durmaya çalışıyorum. Benim yapığım birkaç tane sit-com var. O sit-com’u yaptıktan sonra, mekânı hazırladıktan sonra bırakıp gidiyorum ben. Sonra ne hale geliyor onu da bilmiyorum.

Avrupa Yakası mesela...

Avrupa Yakası’nı ben kurdum. 15 gün sonra da başka bir arkadaş geldi. Ne oldu, ne bitti onu da bilmiyorum. Onun için de şimdi başka bir iş yapabilirim.

Nasıl yani? Fotoğrafçılığa geri mi döneceksiniz?

Fotoğrafçılığa geri dönemem çünkü fotoğrafçılık artık dijitale döndü, bitti. O güzel dönemi kapandı.

Niye?

Kapandı yani... Güzel fotoğraf çekenler de var. Dijital de bir şey etkilemiyor, oynamadığın sürece fotoğraf üzerinde, sahtekârlık yapmazsan iyi; ama çok fazla oynarsan belli oluyor zaten onun doğal olmadığı. O zaman otur, resim yap. Rengini değiştireceksen... Hiç olmazsa biraz daha kaliteli bir iş yapmış olursun. Onun için ben oynanmamış fotoğraftan yanayım, çekerken bir kerede çek. Eğer becerebiliyorsan diyaframını, enstantanesini, her şeyini ayarlayıp da bir kerede bitiriyorsan, kompozisyonu da bir kerede yapabiliyorsan ve sonrada da ona her hangi bir şey eklemiyorsan bravo yani.

Sanat yönetmeni-yapım tasarımcısı konusunda ne düşünüyorsunuz? Kendinizi nasıl tanımlıyorsunuz?

Kimse gelip sana senin sıfatın bu demiyor zaten. Türkiye’de mesela sen hiç jenerik listesinde yapım tasarımcısı diye bir laf gördün mü?

Genel sanat yönetmeni demişler sizin için.

Genel sanat yönetmeni de yanlış. Ne geneli yani...

Özeli mi var geneli olsun...

Evet, yani saçma... Yapım tasarımcısı, sanat yönetmeni ve sanat yönetmeninin alt kadrolarının olması gerekiyor. Bütün yabancı film jeneriklerini izle görüyorsun bir tek bizde yok çünkü böyle bir adama para verilmek istenmiyor. Sadece adam değil zaten bir sürüsü yok. Yabancı film jeneriklerine bak hatta vasat filmlerinde bile, bir türlü bitmiyor çünkü o sektörde insanlar iyi-kötü bir şey yapıyor, para kazanıyorlar ve sektör ayakta kalıyor. Sinema sektörü var, film platolarıyla, alt yapısıyla onlara aksesuar hazırlayanla, yapay konstrüksiyon malzemesi yapan sektörüyle beraber bir sektör var orada. O sektörün içindeki insanlar da kıyısından köşesinden bulaşıp, 1 kişi 10 kişinin işini yapmak veya yapımcının 10 tane işi 1 insana yükleyip de parasını vermemek gibi şeytanlık düşünmediği için, herkes de kendi işini yaptığı için jenerik de uzun. Böyle olunca her halükarda Türkiye’de sen ne yaptığının farkında değilsin ben yapım tasarımcısı gibi çalışıyorum çünkü filmin başından beri ta mekânı bulmaktan, mekânı tasarlamaktan, neyin nerede çekileceğine, oyuncuların ne giyeceğine karar vermekten, mekânın renklerinden bir fikir beyan ediyorsun. Aynen dışarıda yapılan işlerdeki gibi, ben çalıştım çünkü yabancı yapım tasarımcılarıyla, Türkiye ile yapılan ortak yapımlarda bir araya gelme şansı buldum, gördüm ne yaptıklarını. Biz de onu yapıyoruz aslında. Ben onların yanında sanat yönetmeni olarak çalıştım ama anladım ne yaptıklarını. Benim burada yaptığım da öyle zaten aşağı yukarı filmlerin çoğunda bazılarında bana zaten ihtiyaç bile olmuyor sadece ismimi kullanmak için çağırıyorlar orada fazla da bir şey yaptığım yok. Mekân hazır zaten, içine giriliyor, burada ne yapalım diyorsun, bir şey de yapılamıyor. Evin boyasını değiştirelim diyorsun, değiştiremiyorlar çünkü eski haline getirmek için boya parası vermek istemiyorlar. Bir kaç kere rastladım öyle abuk sabuk işe hasbelkader bulunmak zorunda kaldım sette. Bir faydan da dokunmuyor yani çünkü her şeyde engel var. Aman ağabey, ona para vermeyelim, yapmayalım. Şimdi diyorum ki mesela bu kapının yeri yanlış, sizin trafiğiniz açısından bu kapı aslında şurada olmalıydı, yer değiştirelim, kapıyı buraya, duvarı buraya alalım. Biz o

masrafa giremeyiz ya da ev sahibi ile öyle anlaşılamadı gibi, biraz uç bir örnek verdim ama buna benzer şeyler karşında bir duvar gibi bir şey çıkıyor, bütçe... O nedenle de olmuyor, hiç umurumda da değil artık yani yapım tasarımcısı diye mi sanat yönetmeni diye mi dekor şefi diye mi anılmışım. Adımı kullansalar da kullanmasalar da umurumda değil çünkü zaten bu piyasada karşılığın yok. Çünkü sen ne yaparsan yap, bu memlekette dünyanın en iyi işini yap yine senin hakkında iyi kötü laf söyleyecek insan çıkıyor. İyi az söylenir de kötü söyleyen çok çıkar, onun da neden olduğunu anlayamazsın. Hiç kimse kurallara uygun çalışmıyor yani sinemanın diliyle ilintili yapması gerekeni yapmıyor kimse. Mesela bizde yapımcının ön hazırlığa para ayırması büyük bir fuzuli masraf gibi görülüyor hâlbuki çok saçma. Bir filmin öz hazırlığı ne kadar iyi yapılırsa, çekim sırasındaki problemler o kadar sıfıra iner, en aza iner ya da. Bunu düşünmüyor, orada harcanacak parayı sokağa atılacak para olarak görüyor. Hatta sanat grubunun ön hazırlık bütçeleri normalde aldıklarının yarısı kadar yani yarım haftalık verelim diyorlar. Niye? Zaten sanat grubu bütün işini ön hazırlıkta tamamlayıp da geliyor sete yani set kurulup bitiyorsa onun yarım ücret almasının bir mantığı var mı? Tam tersine, çalışırken yarım ücret alsın deseler daha mantıklı bir şey olacak. Bunun gibi zaten bir sürü şey aksak. Benim ismimi öyle yazmış, böyle yazmış kiminle tartışacaksın. Buna kafası çalışmayan bir yapım grubu varken ya da böyle yapımcılar varken adama ne anlatacaksın, adam anlamıyor ki zaten. Yaptığı işin ne olduğunun farkında değil, ucuza yapalım pahalıya satalım. Ticari bakıyor. Onun kültürel olarak bir hizmet içerisinde olduğunu, eyleminin de çok önemli olduğunun da o kadar derdinde değil. Para kazansın da... Dizideki görüntüler nasıl olmuş, kafalar kocaman mı yan yana mı, mekânlar yan yana mı anlaşılıyor mu önemli değil. Bir takım sonradan olma yönetmenler var, duvarın bir tanesini maviye öbürünü yeşile ötekini kırmızıya, sponsordan aldıkları perdeleri kullanmak zorunda kaldıkları için kırmızının yanında tekrar kırmızı perde kullanarak saçma sapan iş yapan insanlar var. Bunların kendi işlerine saygıları yok ki oturup tartışacaksın işin böyle olması lazım, jeneriğin şöyle gitmesi lazım diye.

Sürecin en başında devreye giriyorsunuz sinema filmi üretiminde...

Sonuna kadar kalıyoruz çünkü bazen arkayı da toplamak bize kalıyor.

Kim ile anlaşmaya oturuyorsunuz yapımcı ile mi?

Ya yapımcının kendisi ya da yapımcı kendi yapım ekibini kurar, yapım ekibinden birisiyle görüşürsün. İşin komik yanı da şu mesela, yapımcı kendi yapım grubu içerisinde Avrupa standartlarında isimlerle anılıyor: genel koordinatör, yapım koordinatörü, uygulayıcı yapımcı. Onun altındaki kadro ile ilgili bir standardı hiçbir zaman kullanmıyor ama bu sınıflandırmaları kendileri için yapıyorlar. Sanki onu yapıyorlarmış gibi... Bir prodüksiyon amiri, dört tane prodüksiyon asistanı zaten bu kadardır yaptırdıkları iş; öbür sıfatları olan insanların zaten bir kıymeti veya işi de yok. Sette koşturan prodüksiyon amiridir. Onu ikide bir azarlarlar, o da yanında çalışanları azarlar. Zaten bunların işi filmle ilgili bir fikir üretmenin çok daha gerisindedir. Sete yemek getirir, araç temin ederler. Desen ki “Senaryoda şöyle bir mekân var, ben bu mekânı nerede bulabilirim veya nasıl temin edebilirim?”; senin bildiğin yer var mı diye sorarlar. Sıfatı var ama altı boş. Ben bu insanlara iktidar olup da muktedir olamayan insanlar diyorum çünkü o işin başında ama işe muktedir değil. Kültürel, ideolojik, dünya görüşü olarak da...

Niye bu sistem böyle, bütün sorun burada zaten. Ben sonuçlarla uğraşmıyorum, sonuçları doğuran nedenler beni ilgilendiriyor. Çarpık bir sinema sisteminin varlığı, sinemanın ne olduğunu bilemeyen, el yordamıyla bilen beş-on tane adam var zaten. Yapımcı diye adlandırmak için gerçek anlamda kapitalist olması lazım. Kapitalist, çıkarlarını kollayan, bir malı iyi üretilip, satıp pazarlamayı düşünen adam demektir. Kapitalist dediğin adam şeytan gibidir. Böyle bir kapitalist de yok. Sen hiç yurt dışına pazarlanmış Türk filmi gördün mü? Bir tek Arap ülkelerine pazarladığımız dizilerimiz var. Türkiye’de yapılmış, çok iyi uzun metrajlı bir film yurt dışında kaç tane pazarda pazarlandı ve satılıyor ya da böyle bir amacı mı var yapımcının?

Birlikte çalıştığınız yönetmenler kimler? Seçim yapıyor musunuz?

Çalışmam dediğim, çalışmak istemediğim insanlar var.

Niye istemiyorsunuz? Yönetmen sizi neye göre seçer, siz yönetmeni neye göre seçersiniz?

Geçmişine, yaptığı filmlere bakarım eğer o filmi çekebileceğine kanaat getirirsem, benim de katkımın olmasında bir fayda var demektir ve gider onunla çalışırım. Ama senaryoyu benden başka şekilde yorumluyorsa –çünkü ben senaryoyu bir şekilde yorumluyorum-, sete geldiği zaman acaba kamerayı buraya mı yoksa buraya mı koysam diyecek olan insanlarla çalışmam. Bu net yani çünkü ben bunu yaşadım.

Yeni yetme ise ya da ilk filmiyse ve iyi elektrik alırsam ona para almadan da yardım etmeye çalışırım. Ama hem ilk filmini çekecek hem de sinema literatürüne uymayacak ahkâmlar keserse, iş orada biter. Dizi yönetmenlerinden mümkün olduğu kadar uzak durup, film çekmemeye çalışıyorum.

Yönetmenler sizi neye göre seçiyor?

Yönetmenler beni genellikle şöyle seçiyor: benimle çalışmak istedikleri için değil, yapsa yapsa bu işi bu adam yapar dedikleri için çağırıyorlar. Gerçekten öyle, birkaç tanesi hariç mesela Yavuz Turgul gibi. İsmi iyi anacağım birkaç yönetmen dışında genellikle şu anda çalıştığım bütün yönetmenlerin hepsi bu işin altından kalksa kalksa bu adam kalkar dedikleri için benimle çalışıyorlar. Mesela yaptıkları filmde bana ihtiyaçları yoksa, altından kalkılabilecek bir film ise her hangi bir sanat yönetmeni tarafından zaten beni çağırıyorlar. İş basitse hiç biri çağırıyor; bunu kendimi övmek için söylemiyorum ama hep böyle oldu.

Uzmanlaşma gibi bir durumunuz var mı? Dönem filmiyse...

Dönem filmiyse çağırıyorlar; yapsa yapsa bu adam yapar diyorlar. Normal ama yani benim dönemle ilgili uzmanlaşmam, yaptığım bir sürü film var geçmişe baktığın zaman. Diyorlar ki “Bu adam Harem Suare’yi, Abdülhamit Düşerken’i yapmış. Onları iyi yaptıysa bunu da iyi yapar.”

Sanat ekibinizi siz mi belirliyorsunuz, neye göre belirliyorsunuz ve kimleri işe alıyorsunuz? Mesela mesleki formasyonlarına bakıyor musunuz?

Ben seçiyorum. Birinci ölçüm dayanıklılık yani o filmin sonunu çıkarabilir mi insan yani her türlü zorluklara katlanıp da... Günde on, on iki, on dört saat gerekirse çalışıp ya da bir sürü araştırma yapıp yani yorulmaya katlanabiliyor mu? Çünkü zaten şöyle bir şey beklemiyorum asistanlardan, o mekânı tasarlamalarını beklemiyorum. Bir dönem filmiyse, gidip o dönemle ilgili aksesuar seçmelerini de beklemiyorum.

Ne bekliyorsunuz peki?

Gidip bulamaz, bilemez çünkü uzmanlaşmış bir altyapı yok sinemada. Mesela şu adam çok iyi aksesuar seçer, şu döneme göre, bütün bunların hepsini bulup yaratır diyebileceğim bir ortam yok. Olmadığına göre onları da ben seçiyorum, burada bu kullanılacak diye. Onlar da gidip ona göre ellerinde fotoğraflarla gidip seçiyorlar –

alınacak yerleri de söylüyorum- ve getiriyorlar.

Her şeyi siz yapıyorsunuz yani?

Evet, aşağı yukarı... Onun için de ben kaliteli asistan arıyorum. Olsa da yetiştirsem... Kaliteliden kastım bu işe meraklı, işi bilen değil bilmek çok zor. Ben bile bir sürü şeyi bilmiyorum, her film yeni bir macera çünkü. Bu işi yapmayı seven insana ihtiyaç var. Sadece sette bulunmak için değil kendisi için orada olmalı; ben bu işten ne kadar yarar sağlayabilirim, kendimi nasıl geliştirebilirim, neler öğrenebilirim ya da bu işe benim katkım ne olabilir gibi düşünüyorsa iyi bir sanat asistanı olabiliyor.

Deniyorum bana gelenleri mesela senaryoyu oku, bana çöz, burada neler lazım diyorum. Senaryoda hiçbir mekânın detayı anlatılmıyor. Kapı nerede, sehpa var mı ya da çiçek gibi... Senaryonun içini doldurmak lazım, onun içini dolduracak kadar zekiye bir adım atmış oluyor.

Ekibinize storyboard çizerler, grafikerler, teknik ressamalar ekliyor musunuz? Nasıl oluşturuyorsunuz?

Devamlı sette çalışacak ekibin dışındaki unsurlar. Bir sete sanat asistanı olarak storyboard çizer almam, o yönetmeni ilgilendiren bir şey. Mesela uzmanlaşmış insanlar var, marangoz şefleri, demirciler var benimle senelerdir çalışan, onları değiştirmem. Dekor (yapım) ekibindeki elemanlarım sabittir benim. Mesela birlikte çalıştığım marangozlar benim ne istediğimi bilirler en küçük detayına kadar. On beş senedir çalıştığım adam vardır, değiştirmiyorum. Onlar sıradan marangoz olmaktan çıkıp, sinema dekor işçisi oldular.

Sanat ekibinde?

Sanat ekibinde ne yazık ki öyle devamlı sanat asistanı olmadı. Olanlar oldu ama onların artık bana ihtiyaçları olmadığını hissettiğimde, onlara ben filanca filmde sanat yönetmeni olmaları gerektiğini söylüyorum zaten. Öyle sanat asistanlarım oldu, nankörlük yapmayalım. Piyasada iyi çalışan çocuklar var, onlar benim asistanlığımı yaptı ama ben onlara artık yeter demişimdir.

Günümüz Türk sinemasını yabancı yapımlarla karşılaştırırsanız eksik veya gelişen yanları neler?

Umut vadeden işler var tabi. Daha az hata bularak izlediğim filmler olmaya başladı.

Film yapısı olarak veya konusundan bahsetmiyorum yani mesela konusuna katılmadığım fakat iyi olan filmler var.

Sanat yönetmenliği açısından mı?

Sanat yönetmenliği açısından da sinema açısından da... “Kozmos” mesela her tarafta ödül aldı, herkes beğendi ama ben beğenmedim içerik olarak ama iyi çekilmiş bir film. Herkes “Bornova Bornova”yı çok beğenmedi ama bence çok iyi bir film. “İki Dil Bir Bavul” mesela çok iyi bir film, son dönemlerden.

Peki eksik yanları neler ya da eksik yanları olduğunu düşünüyor musunuz?

“Kozmos” paralı bir film, belli; “Bornova Bornova” çaresizlikle çekilmiş bir film. Sokakta çekmiş çoğunu yönetmen galiba... O film oynamadı da fazla gişe de yapmadı, parasını da güç bela belki çıkardı. Sokakta çekilmiş ama derdini anlatmış. Bence umutlu Türk Sineması, kalite gelmeye başladı sinemaya yani görüntü kalitesi gelmeye başladı, planlar, çekim vs. daha oturdu. Yabancı film kalitesinde filmler var.

Nasıl oturdu, çalışan insanlarla mı?

Çalışan insanlarla değişti, sinema okullarında yetişmiş, eğitilmiş yönetmenler, görüntü yönetmenleri... Bir de çok fazla yabancı ekiplerle haşır neşir olmaktan, elbette durduğu yerde durmaz, bir sıçrama olur doğal olarak.

Bir filmde sanat üretimi yaparken sizin üstlendiğiniz tasarım ve yapım sürecini nasıl anlatırsınız?

Önce senaryo okunuyor, yönetmenin notları alınıyor. Varsa hazır mekânlar araştırılıyor, yoksa nasıl yeniden mekân yaratılacağı tasarlanıyor, çizimleri yapılıyor. Yönetmenle bunlar paylaşılıyor sonra bunun uygulamasına geçiliyor. Hazırlık aşamasına geçiliyor, yapılıyor, bitiyor sonra da çekime başlanıyor.

Senaryoyu okudunuz, sahnelerin dökümünü çıkarıyorsunuz değil mi?

Çıkıyoruz, onlar işin basit tarafı. Senaryoyu okuyorsun, sahneler çıkıyor. Kaç tane mekân var, ne nerede yapılıyor, bunların hepsini ayırıyorsun. Muhtemel aksesuarlarını çıkarıyorsun, tahmini bütçelerini de çıkarıyorsun. İki yol var: dersin ki filmin bütçesi bu kadar tutuyor, parayı bana verin, mekânları yapıp teslim edeyim...

Anahtar teslim gibi...

Evet ya da haftalık alırsın, yapımcı senin çıkardığın tahmini bütçeye göre masrafları

yapar. Bence ikinci yol daha doğru, belki yapımcının tanıdığı var. Onun için onun harcaması güven açısından da daha iyi.

Senaryoyu okurken eskizler yapıyor musunuz?

Ben çizerim, yönetmenle beraber eskizi anında yaparım, toplantıda konuşurken. Derim ki “böyle bir şey mi istiyorsunuz?”. Konuşma sırasında anlaşmayı sağlayabilmek için genel bir görünüş çizerim.

Teknik çizim de yapıyor musunuz?

Teknik çizim gerekirse yaparım.

Onu da mı siz yapıyorsunuz?

Yok, ben yapmıyorum da benim ekibimde bir mimar asistan mutlaka olur, o çizer. Zaten onun çizdiğinden de çok fazla kimse anlamaz ve uygulanmaz. Onun için pratikte nasıl uygulanacaksa ona göre yapılır.

Kroki gibi şeyler mi, daha basit?

Tabi daha anlaşılır şeyler. Çünkü sen teknik çizimi alıp çalıştığın ekibin önüne koyarsan marangoz anlamaz ki. Anlayanı da zaten senin istediğin tarzda çalışmaz.

Tasarımlarınızı oluştururken nasıl bir yol izliyorsunuz? Mimarlıktaki gibi genel yerleşim planı sonra plan, kesit gibi mi?

Genel planlarını çizerim, genel konsepti tasarlar, çizerim. Sonra onu detaylara bölerim. Yönetmeni detaylar, konstrüksiyon bağlantıları ilgilendirmez, yapımcıyı ilgilendirir parayı vereceği için.

Kamera açıları falan?

Kameranın kullanacağı bütün açılar falan yönetmen kafasında filmi çektiyse vardır.

Siz çizerken onu da düşünüyorsunuz ama sonuçta...

Düşünüyorsun sonuçta ama asıl yönetmenin kamerayı nereye koyacağını bilmesi lazım. O storyboard’da belirlenir aslında, doğrusu o.

Storyboard yoksa?

Storyboard yoksa bir öneri getirebilirsin de yönetmen işi kafasında bitirdiyse kolaydır iş. Eğer bitirmediyse sete geldiğinde belli olur, o en kötüsü. O zaman dört duvarı da yapman gerekir.

Duvarların hareketli olması lazım.

Bazı duvarların hareketli, bazılarının sabit olması lazım. Kamera hareketleri falan bir sürü şey var; onların hepsini yönetmenle çözmek lazım. Ama ben daha bu kadar mükemmel çalışan bir yönetmen görmedim.

Size o zaman bu tip bilgiler verilmiyorsa, siz tecrübeleriniz sonucunda öngörüp ona göre yapıyorsunuz.

Evet. Bir tek bu rahatlığı ben Yavuz Turgul ile çalışırken gördüm; mesela bir ay önce “ben sadece iki tane duvar, duvarların kesiştiği köşede bir tane yatak istiyorum, başka da bir şey istemiyorum sette” diye anlatırdı, ben de ona göre çizerdim. Ona göre de mekân hazırlardım ve gerçekten bir-iki ay sonra kamerayı oraya koyup çektiğini biliyorum. Bunu bilen yönetmenler var. Mesela ben Eşkîya’da çalışırken bir gün konuştum yönetmenle, sabahtan akşama kadar, bütün sahneleri geçtik, notlarımı aldım, gidip mekânları yaptım. Mekânlar bittikten sonra gelip dolaştı, gördü, gerçekten de kamerayı söylediği yere koydu ve ben de o kadarlık dekor yaptım. Yatak odası, iki köşe-bir duvar. Hapishane, sadece görüş yeri, açılı karşı açılı, o kadar. O kadar yapıyorduk, o kadar çekiyorduk. Bazı yönetmenler de hepsini birden ister, sete geldiğinde karar verir.

Yapım tasarımcısı senaryo ve yönetmenin bakış açısını (filmin hedefi, iletmek istediği duygu) esas alarak bir duygusu, düşüncesi ve atmosferi olan bir görsellik (somutlama) yapmak ile sorumlu. Siz bu görselliği (filmin ruhunu) nasıl yakalıyorsunuz?

Yönetmen kendi senaryosunu kendi yazıyorsa onlarla anlaşmak daha kolay oluyor çünkü senaryonun içinde, hikayeyi biliyor, ne istediğini de biliyor ve anlatıyor. Öteki misafir sanatçı gibi, senaryoyu başkası yazmış, o da çekecek. Onlarla net bir diyalog kurmak çok fazla mümkün değil ama senaryoyu kendi yazan yönetmenlerle anlaşmak daha kolay. Onun için o sana aktarabiliyorsa kendi duygusunu, düşüncesini sen de onu görsel hale getirebiliyorsun.

Mesela Ulak için konuşalım.

Ulak ile ilgili konuştuklarımızın hepsinin %90’ını yaptığım kanaatindeyim. Nerede olduğu belli olmayan ne mimarisi ne yaşam biçimi belli olmayan bir köy istiyorum dedi. Bu Anadolu’da mı Afrika’da mı, Hindistan’da mı nerede olduğu belli değil.

Ama bilim kurgu deęil...

Deęil. Bakıldıęı zaman köye, “Hah! Burası bir Türk köyü, Doęu köyü...” denmeyecek bir şey olması gerekiyor. Ben de bunun üzerine oturdum, karalama yaptım, modeller çizdim.

Niye öyle bir şey istiyor peki?

Öyle kurmuş hikayeyi, bir yere ait olsun istemiyor yani genel olarak herkesi ilgilendiren bir şey olsun istiyor ama bir yandan da onun otantik öğeler taşımamasını istiyor. Bu bir yönetmen görüşü, kafasında öyle bir düşünce var. Ben de ona göre bir şeyler çizdim, örnekler götürdüm. Anlaştık, sonra da uygulamasını yaptık. Biz zaten köyün inşası devam ederken gelip gidiyorduk.

Peki, karışıyor muydu, bu böyle olsun gibi?

Yok, çok karışmıyordu çünkü başta iyi konuşmuştuk. Sadece evlerde deęişiklik yaptık, Ahmet’in evi burada, Mehmet’in evi bu tarafta olsun gibi. Genel konsept olarak yani yapı ile ilgili her hangi bir deęişikliğimiz olmadı.

Peki, bu filmin rengi bu olacak, seyirci izlerken böyle hissedecek gibi şeyler söyledi mi?

Nerede olmadığı belli olmayan bir köy, genel atmosferi gece çekimlerinde ortaya çıktı. Yetkin Dikinciler’in (Adem) oynadığı karakterin evinin atmosferi ile çok konuştuk; o öbürlerinden farklı yaşam biçimi olarak. O ayrıntılara biraz fazla ağırlık verdik.

Yapım sürecinde yönetmen, görüntü yönetmeni ve sanat yönetmeni birlikte çalışıyorlar.

Görüntü yönetmeni bazen olmayabilir de, görüntü yönetmeniyle toplantı yaptığımız oluyor ama genellikle katılmıyorlar bu toplantılara. Doğrusu, katılmaları... Toplantı yapılıyor, fikrini söylüyor ama nedense çok fazla olayın içinde olmuyor.

Bir eksikliği oluyor mu sizce?

Hiç olmuyor. Olmamasının faydası oluyor. Mesela bir örnek verelim: biz bir mekânın tavanının görölmesinde fayda görüyoruz, basıklık duygusu alınsın diye; bu görüntü yönetmenini rahatsız ediyor. İlk soru şu oluyor: “Tavan basıl olursa ben ışıklarımı nereye koyacağım?” Saçma... Senin odan nasıl aydınlanıyorsa sen de

oraya koy. İşin ruhuyla ilgili değil, kendi pratiği ile ilgili şeylerle ilgileniyor. Bir fikir vermiyor mesela “Siz kaç metre basıklık istiyorsunuz?”, biz de söylüyoruz “2,5 metre”, “2 metre olursa daha basık olmaz mı?” demiyor da ben ışığımı nereye koyacağım diyor. Bütün içerisindeki bakış bu...

Sizin çalıştığınız yönetmenler içinde Tim Burton veya Alfred Hitchcock gibi hem yazan hem yöneten hem de tasarımlarını yapabilen yönetmenler var mı?

Vardı, öldü. Atıf Yılmaz... Türkiye’de yerine koyulamayacak bir yönetmendir. İş bilmesi, ne istediğini anlatabilmesi açısından eşi benzeri bulunmayan bir yönetmendir. Atıf Yılmaz’ın çizgisi de vardır, çizerek de anlatır. Kamera hareketlerini çizip verir mesela. Yavuz Turgul da fena değildir. Ne istediğini bilir.

Yönetmenin laf dışında kendini ifade etmek için bir şeyler çizse...

Harika olur tabi ama öylesine hiç rastlamadım. Atıf Yılmaz’dan başka elinden çizgi gelen bir adam görmedim. Atıf Yılmaz anlatır derdini, yaratım sürecinde bu işi yapacak insanlara saygısı sonsuzdur yani ille ben bunu istiyorum demez, karşı tarafı serbest bırakır neler yaratabilir diye. Bir de bu tip işlerin hepsi yönetmenlerin birlikte çalıştığı insanlara duyduğu güvenle ilintilidir. Güveniyorsa serbest bırakır, güvenmiyorsa her dakika başında durur. Yönetmenin ekibini seçmesi lazım...

İç mimarlık ve mimarlığın yapım tasarımcılığı ile benzer ve farklı yanları nelerdir? Önce benzeri konuşabiliriz.

Yeni bir mekân yaratılıyor, bir şey tasarlamak lazım. Sonra bir iç mimar iyi bir yapım tasarımcısı olabilir çünkü alt donanımı o işi hayata geçirebilmek için yeterlidir.

Malzeme bilgisi yönünden iyi olabilir...

Tabi o yönden de çok iyi oluyor. Ama ne yazık ki iç mimarlardan çok fazla sanat yönetmeni olmuyor. Bir iş buluyorlar oradan para kazanıyorlar, ne uğraşacaklar delillerle sette...

Farklı yanları neler? Sadece teknik anlamda konuşmak zorunda da değiliz soyut anlamda da konuşabiliriz.

Eğer bir mimar, heykeltıraş, inşaat mühendisi, ressam sanat yönetmenliği yapıyorsa buna en yatkın olan insan iç mimar veya mimardır. Avantaj onların elinde, sahaya

çıktıkları zaman daha avantajlı başlarlar. Ama bunun yanında bu işi sevmesi yani sinemayı sevmesi, bir şeyler yaratması lazım. Mesleğinin dışında kalıplaşmış düşünceleri atması lazım. Ben bu duvarı beton dökmeden nasıl yapabilirim diye düşünmesi lazım. Gerçek yaşamaktan, gerçek üretmekten vazgeçmesi lazım... Taş duvar yapmak için gerçek taş kullanmayacak mesela, straforu taşa dönüştürebilecek, öyleyse başarılısın. Bunları yapabiliyorsa sanat yönetmenliği yapmaya kalsın. Öyle düşünürse herkesten daha avantajlı işe başlar.

Daha önde başlar diyorsunuz ama eksikleri var. En iyi mesleki formasyon nedir sanat yönetmeni olmak için, biçilmiş kaftandır diyebileceğiniz?

Mimar ve iç mimar işte...

Sahne dekorları ve kostümü tasarımı bölümü var mesela.

Sahne dekorları ve kostümü tasarımı bölümünden iyi sanat yönetmeni çıkar diyemeyeceğim, sanat yönetmeni çıkar diyorum. Çünkü oradaki eğitim sinema ağırlıklı değil şimdiye kadar, tiyatro ağırlıklı. Eskiden tiyatro dekorları panolara gerilmiş bezler üzerine boyalarla yapıldı artık onlar geçti; başka türlü yapılıyor. Artık sinema öyle bir duruma geldi ki pencereden baktığın zaman fonda New York görmek gerekiyor, eskiden New York resimleri basılır, derinliğe koyulur, öyle çekim yapıldı. Şimdi onlar da kalktı. Yeşile boyuyorsun şimdi, 3d animasyon yapıyorsun. Demek ki azıcık o işe de bulaşmak gerekiyor. O nedenle her şey değişiyor zaman içinde, okulların da bu değişime ayak uyduracak hızda olması lazım. Ama bunlara en az ayak uydurana, en hantalı Mimar Sinan şu anda diye biliyordum geçen seneye kadar. Uygulama olmadığı zaman pratiğin olması da mümkün değil. O nedenle Dünya sinemasına ayak uydurabilecek bir eğitim kurumundan iç mimar, sahne-görüntü'de okuyan bir insan iyi yetişir, ayak uydurabiliyorsa. Ama o konuda pratiği olan hocaların olması lazım.

EK A.4: “Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü?” filmi ekibi (jenerik)

Yapım Ekibi:

Yönetici yapımcılar (executive producers): Ezel Akay, Ufuk Ahiska, Ercan Avcı

Yapım koordinatörü: Zeynep Günay

Yapım asistanları: Zeynep Sürek, Aslı Çörük, Nevra Koçoğlu, Emrah Göçen, Fatih Yılmaz, Fizuri Jafarov, Ali Oşık, Emre Tuncer, Ercan Sönmez, Barış Cangökçe, Uygur Baz

Yapım sorumlusu: Menderes Demir

Yapımcı asistanı: Didem Döşer

Yapım asistanı: Sinan Yurtcan

Yönetmen Ekibi:

Ek Çekim Yönetmeni (second unit director): Murat Şenöy

Birinci yardımcı yönetmen (1st assistant director): Murat Şenöy

İkinci yardımcı yönetmen (2nd assistant director): İlksen Başarır

Yapım tasarımdan sorumlu yönetmen yardımcısı (assistant directors): Bünhan Bengi

Ana oyuncularından sorumlu yönetmen yardımcısı (assistant directors): Doğan Anapa

Yardımcı oyuncularından sorumlu yönetmen yardımcısı (assistant directors): Berk Bengü, Mehmet Tepe

Netlik sorumlusu (focus puller): Burak Kambir

2. Kamera: Ercan Özkan

1. Kamera asistanı: Yusuf Aslanyürek

2. Kamera asistanı: Muharrem Tırmık

Klaket: Serkan Yörük

Video Asist: Hakan Gök, Ali Turap

Senaryo teknik yönetmeni (script supervisor): Stare Yıldırım

Senaryo teknik yönetmen yardımcısı (script supervisor assistant): Demet Küçük

Ezop'un yardımcısı: Eray Ant

Murat Şenöy'ün yardımcısı: Uğraş Sipahi

Asistanlar: Emel Dursun, Esra Yurtsever, Betül Yurtsever, Gülru Conkar, Metin

Koca, Burcu Şenbakar

Senaryo okuma tedavi: A. Haluk Ünal, Sırrı Önder, Özer Fevzioğlu, Gürsel Korat, Haldun Çubukçu, Dario Mizrahi, Kemal Gökhan Gürses

Kamera Ekibi:

Kamera operatörü: Polat Dikel

Foxy asistanı: Tarık Taçan

ATV operatörü: İsmail Beyçayırı

Set fotoğrafçısı: Sine Boran Ant

Kamera arkası ekibi: Murat Erun, B. Alp Aytekin, Burak Kolcu

Ses Ekibi:

Dolly ve Foxy ekipmanı: Cine Techno

Dolly operatörü: Hasan Kesici

Dolly asistanları: Özgür Dağgez, Refik Aksoy

Çekim Sonrası Ses:

Stüdyo ses operatörü: Onan Karagözoğlu

Ses kurgu ve tasarım stüdyosu: ANİMA

Ses tasarımı: Murat Çelikkol, Ender Akay

Dialog kurgusu: Fatih Rağbet

Atmosfer ses kurgusu: Emil Kostov

Surround mix: Ender Akay

Miksaj yardımcıları: Jan Peridar (?), Onan Karagözoğlu

Ses kurgu yardımcısı: Cem Taşkara

Ses miksaj çalışması: Duyal Karagözoğlu

Sesleri alan (location sound): Kaan Karlık

Ses asistanları: Tolga Yelekçi, Recep Demir

Işık Ekibi:

Işık şefi: Engin Altıntaş

Işık asistanları (electricians): Altan Balta, Halil Demir, Yavuz Ustabaşı, Özkan Sancar, Kayhan Yılmaz, Fatih Özçelik, Mehmet Doğan

Post-Prodüksiyon:

Post-prodüksiyon sorumlusu: Serhan Kazar

Yapım sonrası (İFR): Murat Şenyüz

Yapım sonrası asistanı: Can Deniz Şahin, Buket Topalakçı

Network sorumlusu: Özcan Aytekin

Sistem yöneticisi: Turgut Doğru

Post-prodüksiyon laboratuvarı: Şafak Film ve Video Stüdyoları

Laboratuvar amiri: Sema Fener, Ali Arslan

Yardımcı editör: Serhan Kazar

Set Montaj Asistanı: Ahmet Türkoğlu, Ekrem Ertiken

Fragman/Klip editörü: Artun Topçudere

Film yıkama: Özkan Sevinç, Kadir Burç, Arif Şengül, Adem Kansu

Telesine: Uğur Orbay, İlker Şen

Negatif düzenleme: Tamer Eşkazan, Kadir Burç

Film baskı: Adnan Şahin, Uğur Orbay, İlker Şen

Renklendirme lustre operaörü: Pascal Nowak

Lustre asistanı: Tolga Girici

Arri Laser Baskı: Cem Taşkara, Kadir Burç

Nitris operatörü: Martin Seiter

Film tarama: Post Office

Tarama süpervizörü: Volkan Duran

Koordinatör: Sema Şahin

Programlama: Can Türkinan

Tarama operatörü: Emrah Tanrıver

Teknisyen: Onur Turhan

Oyuncu Seçimi: Harika Uygur

Oyuncu seçim asistanları: Berk Bengü, Şafak Binay

Bilgisayar Grafikleri ve Animasyon:

Animasyon stüdyosu: ANİMA

Animasyon yönetmeni: Mehmet Kurtuluş

Yapımcı: Yonca Ertürk

Yapım sonrası koordinatörü: Ayşe Ünal

Yapım koordinatörü: Vehbi Berksoy

Kompoziting Süpervizörü (compositing supervisor): Emre Aypar

Süpervizör Teknik Yönetmeni (senior technical director)-Şehir: Oğuz Birgören

Süpervizör Teknik Yönetmeni (senior technical director)-Cin: Bora Dayıoğlu

Süpervisör Animatör- Cin: Tuncer Şentürk

Konsept Tasarım: Ömer Kökeş

Matte Painting- Şehir: Hüseyin Yıldız

Karakter Tasarımı ve Modelleme-Cin: Atılğan Aşıkuzun

Animatör-Cin: Tuncer Şentürk, Arslan Elver

Animatör-Teaser: Turgut Akaçık

Teknik Yönetmen-Cin: Öngür Ermutlu

Kompoziting-Cin: Bora Dayıoğlu

Kompoziting: Altan Sebuktekin, İlhan Poyraz, Arda Evin

Modelleme Boyama-Şehir: Fatih Karan

Modelleme-Şehir: Civan Sarı, Faruk Kalaycıoğlu, Güliz Demiray, Atılhan Aşıkuzun

Yardımcı Modelleme-Şehir: Oğulcan Kayman

Modelleme-Teknik Yönetmen Eşrefoğlu: Cahit Ogün Onat

Modelleme Eşrefoğlu: Umur Akaydın, Tarkan Mumkule

Boyama Eşrefoğlu: Berkay Tok

Yardımcı Kompoziting: Mehmet Tuncer, Pelin Korkmazer, Kerem

Teaser 3D Sanatçısı: Erkan Öztürk

Boyama-Şehir: Işık Özbay, Hakan Kocaeli

Bilgisayar Efektleri Teaser: Mincho Alekov Marinov

AVID Operatörü: Çiğdem Yersel

Görsel Efektler Çekim Ekibi:

Görüntü yönetmeni: Ümit Kıvanç

Karagöz&Hacivat Gösterisi: Hayal Emin Şenyer

Yapım ekibi: Olcay Bingöl, Arda Rona

Kadın cinlerin dansı: Ferziye Bayrambey

Cin seslendirme: Ezel Akay

İdari İşler:

Adnan Aydın, Hasan Demircan, Hamza Şahin, Veysi Balta, Emrah Kara, Oğuzhan Çelebi, Sedat Yüce

Set servisi: Turabi Karatepe, Talip Duran, Yakup Aktaş

Bilgi İşlem: Tunca Tuygun

Sekreter: Gülşen Aktaş

Set Temizlik İşçileri: 15 kişi

Reklam:

Basın sponsoru: TEMPO

Basın ve halka ilişkiler sorumlusu: Gülistan Tartar

Sponsor sorumlusu: Ece Özbek

Sponsorluk&pr danışmanı: Burhan Özkan

Tasarım:

Reklam ajansı&görsel tasarım: Mucizeler Dükkanı

Görsel tasarım sorumlusu: Kemal Gökhan Gürses

Logo&web sitesi tasarımı: Pixel Plus

Klip grafik sanatçısı: Murat Eren

Danışmanlar:

Tarih danışmanı: Dario Mizrahi

Tarih danışmanı asistanı: Seda Yavuz

Senaryo danışmanı: Ela Başak

Muhasebe:

Finansman: Faruk Yıldız

Muhasebe: Gökhan Yılmaz, Şükriye Topal, Uğur Metin Genç, Halil Bura

Eğitmenler:

Dövüş Kareografisi: Numan Acar

Dublör Ekibi: Burhan Kocadaş, Murat Kalkan, Beyti Karakuş, Cüneyt Erişik

Binicilik eğitmeni: Tuba Vurkır

Müzik yapım: KEDİ Müzik/KALAN Müzik

Besteler: Eren Akay

Işık: Orion

Ses Stüdyosu: Dolby stüdyo: Şafak Film ve Video Stüdyoları

Güvenlik : AKAY Güvenlik

Yemek tasarım: Yaprak Alkaya

Çekim hazırlık yemek: Lezzet Lokantası / Adnan Keser, Arslan Kardeşler / Mümtaz Arslan

Ulaşım: PAN Nakliyat

Set Ekibi: Set Pozitif

EK A.5: Hakan Yarkın ile yapılan röportaj

Öncelikle sizinle ilgili fazla bilgi bulamadım yaptığınız işler dışında...

Uzun metrajlı filmler dışında birçok televizyon stüdyosu yaptım. (tam olarak yazmadım istemediği için)

Aldığınız eğitim nedir?

Akademi'den iç mimarlık eğitimi aldım. Ben biliyorsun diye biliyordum.

Ben bilmiyordum... Çok iyi oldu bu çünkü tezimin araştırma konusu “bu işi bir iç mimar yapsa nasıl olur”du.

İç mimar yapsa ne olur dedin biraz önce. Bence iç mimarın yapması daha doğru olur yani eğitilmiş birinin yapması bu işi... Yani tabii ki mimarla ilgili değil bu olay ama mimari eğitimin alt yapının olması lazım. Okulda mimarlık fakültesindeydi bizim bölümümüz, mimarlarla %60 derslerimiz aynıydı zaten beraber girdik sınavlara. Temel eğitim bizde daha ağırdı resim, desen falan filan. Eğitimimi almış olmanın da çok faydasını görüyorum ben iyi ki öyle bir eğitim almışım. Zaten bu işlere başlangıcın sebebi de akademiye girmem oldu yani akademiye girince iç mimarlığa girdik ve ondan bir sene sonra da sinema, reklam sektöründe şeye başladık çalışmaya, öğrenci olarak işte boya badana...

İlginiz mi vardı sinemaya?

Sinemaya değil, genelde resim heykel... Hem çalışıp hem para kazanmak için bir yandan; bir yandan da öğrencisin yani biliyorsun sen de durumu. Çağırıyorlardı ekip halinde bizim burada da var mesela öğrenciler işte şu dış cepheleri yapan ama tabii onlar okulları bitirdi ama hepsi uzman oldu bu konuda. Biz de öyle başladık, birilerinin yanında asistan, yardımcı, boyacı, duvar kağıdı yapıştırarak; çakarak, keserek, biçerek.

Kariyeriniz nasıl devam etti?

Bir yandan çalışmaya başladık, bizim işlerimizi yapan ya da reklam işleri yapan piyasaya –sinemaya da televizyona da işler yapıyordu o zaman- tabii tek kanal vardı

o zaman, TRT vardı. Onların yanında işçi olarak işte kalifiye eleman ya da ressam heykeltıraş, bu şekilde işe başladım. Ondan sonra da yavaş yavaş piyasayla da tanışmaya başladık. Birkaç sene sonra kendi adımıza bizi çağırmaya başladılar bazı işlere, bir süre sonra da sanat yönetmeni yardımcılığı yaptıktan sonra bir-iki sefer, direkt beni sanat yönetmeni olarak çağırmaya başladılar ama reklam piyasasında önce.

Sene kaç bu arada?

Sene 87, 88. Okula 81 yılında girdim, 93'de mezun oldum. Biz beş yıllık eğitim grubundanız yani son beş yıllıklardandık biz. Dolayısıyla bizim bir takım haklarımız saklı kaldı, bedelli askerlik yapmak için de okulu uzattım; projeyi vermedim son projeyi. Ondan sonra da ilk uzun metrajlı filmim Mavi Sürgün, Erden Kral, 1995 galiba (1993).

Sanat yönetmeni olarak?

Sanat yönetmeni olarak, dekor olarak geçiyor o zaman sanat yönetmeni olarak yazılmadı ama zaten sanat yönetmeni yok. Profesyonel anlamdan tek başıma aldığım ilk iştir o.

Hiç iç mimarlık yapmayı düşünmediniz mi?

Düşündük, bizim atölyemiz var. Atölye kurduk.

Yapıyorsunuz yani?

Şöyle yani uzmanlık alanımız o değil artık. Yapıyoruz dersek, kendi işlerimizi yaparız ya da kendi tanıdığımız insanlara o türlü şeyler yaparız ama profesyonel anlamda artık hem o tür malzemelerle ilgilenmedik yani malzeme bilgimiz artık eksik bu alana kaydığımız için. Dolayısıyla iç mimarlık bize uymuyor. Bir de bu konuda daha çok yani kendi adıma daha sanata yakın, daha doğru geldi bana. Benim sevdiğim bir iş olduğu için, buralara geldiğim için de mutluyum.

Sinema filmi üretiminde genellikle sürecin neresinde devreye girersiniz ve kim tarafından işe alınırsınız?

Aslında şöyle olur: yapımcılar, yönetmenler, sanat yönetmenleri, görüntü yönetmenleri herkes birbirini tanır piyasada. Kim kimdir, kim ne yapar ya da nasıl tarzda nasıl çalışır gibi şeyler var, her işte olduğu gibi aslında. Dolayısıyla bir proje olarsa sinema filmi çekilecekse bu ya bir sen evvelinden ya iki sene evvelinden

konusulmaya başlanır. Mesela Cem Yılmaz'ın bir projesi var bu bahar, yaza doğru çekilecek. İki sene öncesinden biz konuşuyorduk bunu. Dolayısıyla böyle bir çevremiz var. Başka yönetmenlerle de böyle, herkesle böyledir aslında. Sonra iş kesinleştiği zaman yapım aşamasına gelindiği zaman bir ön hazırlık devresine gireriz hani yapımcıyla bütçeleri konuşuruz, neye mal olur, nasıl olur... Ondan sonra yapım aşamasına gelindiği zaman da ön hazırlık başlar yani ön hazırlıkta da tasarımlar başlar bir yandan yani neyse. Sürecin neresinde devreye giriyormuşuz, en başında daha doğmadan. Ama şöyle de olabilir başka bir anlamda bakarsak ilk defa beni çağırıcaksa, ben de yeniysen mesela yönetmen başka biriyle çalışalım diyecek yapımcıya. Yapımcıyı pek ilgilendirmez sanat yönetmeninin kim olup olmayacağı ama kontrol eder yani zarara uğramasın diye en azından filmi, yanlış yollara sapmasın parasal anlamda, onu kontrol altında tutar ama yönetmen esas karar vermeli ve öyle de olur zaten. O da hani senaryo bittikten sonra şu arkadaşla çalışsak mı diye bir öneri getirir, ondan sonra çağırılır, senaryo verilir, okunur, analiz edilir, sahneler dökümler çıkarılır, aksesuarlar çıkarılır yani yine bir ön hazırlık... Filmin tarzına bağlı olarak bir dönem filmi ise daha erken bir ön hazırlık ya da daha kısa bir ön hazırlık; illa ki bir ön hazırlık yapılmak zorunda... Bu aşamada girer, çekim bitene kadar da sürer. Çekim bittikten sonra genellikle bir şey yapılmaz yani sanat yönetmeni yapmaz. Görüntü yönetmenine bir de yapımcıya kalır iş artık. Ondan sonra montaj, efektler, kurgulanması aşaması... Benim kurgu stüdyom olduğu için daha öncesinden, o konuda da fazlaca tecrübem oldu yani bir süre ben sinemaya, reklama, sanat yönetmenliğine ara verdim 6-7 sene, ondan sonra kurgu işine girdim. Animasyon, ses, dublaj falan... Onlar da bana baya bir tecrübe oldu ama sonunda kapattık yani o işi ve sanat yönetmenliğine döndüm.

Animasyon, yani modelleme açısından hani belki sizin döneminizde yoktu 3d.

Yoktu, 3d, autocad yoktu.

Bizde sürekli istenen bir şey maket olsa bile yine bir model de isteniyor.

Evet, dolayısıyla ben şimdi 3d ile stüdyo sayesinde tanıştım, animasyon işi yapacağımız için, ordan da benim bir bilgim olduğu için ince yapı, detay, bina, mimari... Zaten marangozluğu da biliyorum demirciliği de biliyorum; ben kaynak da yaparım, demir de keserim, marangozluk da yaparım. Resim de heykel de... O yüzden bir avantajımız var ki 3d'yi bu şekilde kullanınca daha doğru. Boşa

çabalamiyorsun yani en azından keresteyi alıyorsun onu kesiyorsun biçiyorsun ya da “box”u oraya buraya çekip ölçülendiriyorsun ya da içini açıyorsun... Zaman içinde de 3d kullanmayı çözdüm, onu öğrendim dolayısıyla bütün her şey 3d modelleme ama el çizimlerimiz de var bir yandan.

Bunları siz mi yapıyorsunuz?

Evet, hepsi 3d model.

Ne kullanıyorsunuz program olarak?

3ds max. Mimari olarak tasarım için kullanıyorum. Atölyemizde bir ara fuar standları yapıyorduk, platoculuk yaptık kendi atölyemiz büyüktü o yüzden orada filmler de çektik, insanlara da kiraladık. Fuar standları da yaptık, televizyon stüdyoları da ama şimdi sıyrıldık artık bir yerden sonra ya da ben sıyrıldım. Zaten işler de fena değil yoğun gidiyor yani çok fazla boşluk da bulamıyoruz, daha stressiz daha sakın bence bu iş ve bana daha çok hitap ediyor, sanat yönetmeni olarak net bir çizgi koydum. Atölyemiz de sadece bizim yaptığımız işlere hitap ediyor artık heykel yapılıyor, sahte duvarlar yapılıyor yani böyle oyuncaklı şeylerle uğraşıyoruz.

Peki sanat yönetmeni olarak mı tanımlıyorsunuz kendinizi yapım tasarımcısı olarak mı?

O kavramlar yani...

Türkiye’de pek oturmadı.

Evet. Ben Türkiye’de yani ne denirse densin sonuçta sinemada bütün dekorları, aksesuarları, kostümleri hepsi bir elden çıkacaksa sanat yönetmeninin tasarımlarından çıkacak veya en azından görsel olarak karar verme merci o olmalı ister yapım tasarımcısı densin ister sanat yönetmeni. Sanat yönetmeni de bir tuhaf geliyor aslında bana o laf da...

Neden?

Çok emin olamadım ben daha henüz sanat yönetmenliği ne demek ne ifade ediyor yani adı daha büyük çünkü yapılan işten. Sanki dekor tasarımcısı gibi şeyler daha doğru geliyor. Bir yandan düşünüyorum yani hala emin olamadım açıkçası. Ne yani burada bir tek ben mi sanatçıyım ama tabî ki şu anda öyleyim, bunun eğitimini aldım. Yönetmen bunun eğitimini almıyor tabi aslında o daha genel kültür olarak bu konuda kendini yoruyor, daha çok sinemaya yönelik çalışıyor genel olarak yani

sinema-TV de de öyle. Hani tabi ki onların da sanat tarihi gibi dersleri var, biz de onları aldık. Ama biz daha fazla aldık, daha fazla resim, daha fazla sanat vardı.

Benim anladığım sanat yönetmenliği dekor tasarımının bir üst aşaması gibi yani hem dekor hem kostüm hem makyaj...

Bunların hepsini aslında bir torbaya koyarsak...

Yani onların bütünsel bir dil oluşturmada yönetmenlik yapan kişi.

Evet, öyle dersek daha doğru olur. Buna sanat yönetmenliği mi denmeli, bilmiyorum. Kreatif direktör mü yani İngilizce karşılığı nedir?

Art director diye geçiyor. Production designer da bir üstü.

Kreatifin Türkçede karşılığı var mı?

Yaratıcı, creative.

Yok, o da olmuyor. Dediğin gibi onların hepsinin bir elden çıkıp, yönetilmesi anlamına geliyor film için. Bulmak zor bunun aslında karşılığını...

Birlikte çalıştığınız bir yönetmen var mı? Bir sinema türünde uzmanlaşıp o şekilde mi tercih sebebi oluyorsunuz?

Aslında öyle bir şey oldu yani ben kendi adıma konuşuyorum ama öyle bir ayrım yok. Ben hoşlanmıyorum yani çok ayrım olmasından yani her filme konsantre olma durumu var, her hikayeye. Dönem filmine de yoğunlaşabiliyorum, günümüzde geçen bir filme de ama farklı bir şekilde kafa yorarak tabi. Ama aldığım heyecan aynı oluyor. Ancak tabi dışarıdan bakılınca dönem filmlerinde uzmanlaşmış gibi oldu, ekip de aynı zamanda sürekli o konuda çalışınca güzel şeyler üretiyorlar. Birlikte çalıştığımız yönetmenler var tabi birlikte çalışmayı sevdiğimiz, güzel çalıştığımız Cem Yılmaz mesela. Ezel Akay keza öyle yani keyifle çalışılan insanlar.

Tabi aradaki diyalogun iyi olması lazım

Evet. Ömer Faruk Soyak mesela, çok keyiflidir onunla çalışmak. Başka Dilde Aşk, İlksen Başarır arkadaşım zaten birlikte bir sürü şey yaptık. Erden Kıral ile Mavi Sürgünü yaptık. Onun haricinde Ferzan Özpetek, Zeki Demirkubuz, Serdar Akar ile çalışmayı isterim. Aslında arkadaşlarım hepsi ama denk gelemedik bir türlü. Aynı şekilde Çağan Irmak...

Sanat ekibini siz mi belirlersiniz? Siz belirliyorsanız neye göre belirlersiniz, bir kıstasınız var mıdır? (storyboard çizerler, maketçiler, grafikerler, teknik ressamlar...)

Evet, tabî ki biz oluşturuyoruz. Belli bir takımımız var, her işi yapan yani marangozumuz var, onlar demircilik de boyacılık da yapar, resim ve heykel yapamazlar ama onun dışında her işi yaparlar. Onun dışında ressam, heykeltıraş olan arkadaşlarımız da var; onlar da her işi yapabilirler. Duvar resmi de, heykel de maket de yapıyorlar; bazıları grafik de çalışabiliyor, bilgisayar kullanabiliyor. Onun haricinde projeye göre ekip belirlenir. Burada mesela dijital baskılar için iyi bir grafiker, photoshop, freehand, corel gibi programları kullanabilen biri lazım oldu, onunla çalışıyoruz.

Storyboard mesela çiziyor musunuz?

Storyboard çizmiyoruz. O bizimle çok bağlantılı değil daha çok reji grubuyla alakalı. Yönetmenin kendi tercihi... Ama bizim de önerdiğimiz oluyor, şu sahneyi storyboard haline getirelim gibi. Parasal açıdan proje başka yerlere gitmesin, gereksiz harcamalar yapmayalım ve net süre ve net mekânları görebilmek için...

Günümüz Türk sinemasını -sinemada sanat üretimi anlamında- kendi içinde veya yabancı yapımlar ile karşılaştırsak olumlu ve olumsuz yanları nelerdir? Sizce nasıl gelişebilir ya da eksik yanları neler sanat üretimi anlamında?

Aradaki fark paradır bence sadece. Ekibim için iddialıyım yani Yahşi Batı örneğinde de öyle, Hollywood'da neyse biz de aynısını yaparız ki yapıyoruz; ben eminim ona. Yahşi Batı için aldığımız örnek filmler vardır: 3:10 to Yuma, Appaloosa, İyi-Kötü-Çirkin bir de Affedilmeyen. En iyi western filmler, bu dört tane filmi örnek aldık. Bunlardan daha iyi yapacağız dedik ve yaptık. Onlardan kötü olmadı bence, biraz daha zaman olsa daha iyi olacaktı. Biz Yahşi Batı'daki kasabaları iki buçuk ayda bitirdik, iki buçuk ayımız daha olsa çok daha iyi yapardık. Çünkü farkındayız neyin ne olduğundan, yabancı yapımlarla bizim aramızdaki fark sadece ödeme yani sinema para işi. Kalabalık bir ekip, yol, benzin, film banyosu, konaklama, otel, animasyon... Her şey çok belirleyici, paran varsa çok rahat davranabilirsin yani tasarımı ona göre şekillendirebilirsin. Yoksa kısmak zorunda kalıyorsun her alanda, para seni yönlendiriyor. Ama bu tabî ki sanat anlamında düşünürsek paranın her şeyi yönlendirmesi kötü bir durum. Az para az sanat mı, değil tabi o zaman filmin tarzı

değişiyor, herkesin hoşlanacağı filmler olmayabiliyor. Popüler filmlere daha çok para harcıyorlar. Düşük bütçeli filmlere sanat filmi adı koyuluyor. Çok ender olarak onlardan bazıları da iş yapabiliyor. Gişeye bakmak zorundasın, geri dönüşün olması lazım yoksa sinema yapamazsın.

Warner Bros, Universal Studios gibi stüdyolar var mı peki veya öyle oluşumlar?

Birkaç yıldır benim bildiğim, film pazarlayan firmalar mesela Fida Film, film yapıyor artık. İyi oluyor çünkü gücü var, büyük paralar harcayabiliyorlar. Veda filmini televizyona film pazarlayan bir şirket yaptı, yapımcısı Kaan Demirtaş. O da film için çok para harcadı. Özen Film, Umut Sanat'ın yaptığı İstanbul Kanatlarımın Altında filmi. Bunlar da ilk büyük bütçeli filmleri yapanlardandır.

Ekibinizde iş bölümü var mı yoksa asistanım ne söylesem yapar, her şeyi yapar şeklinde mi? Yabancı kaynaklarda set dekoratörü, set giydircisi, mekân sorumlusu, aksesuar sorumlusu gibi sanat departmanı başlığı altında iş bölümleri var. Bizde pek yok gibi, sanat asistanı diye geçiyor.

Kalabalık ekipler, doğru oluyor tabi. Yabancı yapımların çok fazla bütçeleri var çok fazla yere pazarlayabiliyorlar Dünya'da yani masrafları karşılayabiliyorlar. Herkese verilen paralar çok küçük miktarlar olarak kalıyor. Bizde o kadar gerek olduğunu düşünmüyorum; projeden projeye değişir tabi çok büyük projeyse daha kalabalık ekip gerekebilir. Daha küçük bir projeyse gerekmebilir ama onlarda standart, hepsinde var bu ekip. Asistan konusunda da öncelikle aksesuar listeleri çıkarılıyor, alımlar, uygulatılacaklar, yaptırılacaklar, siparişler (kumaşlar vs.) var. Bunların hepsi liste haline getiriliyor. Sahne-sahne açılım yapılıyor, her sahnede neyden ve ne kadar gerekiyorsa belirleniyor. Ondan sonra ben asistanlara işleri dağıtıyorum: sen kumaşlarla, sen dış sahne aksesuarlarla ilgilen gibi. Hepsi gidiyor araştırmasını yapıyor, fotoğraflanıyor, fiyatları alınıyor her kalemin. Ben bakıyorum, karar veriyorum hangisi olur hangisi olmaz; olanların siparişi veriliyor, alınıyor, yüklenip getiriliyor. Sonra yerleştirmeyi yine biz yapıyoruz, zorlanırsak birkaç tane adam tutuyoruz yerleştirmek için ya da marangoz veya demirci tutuyoruz. Onun dışında "location manager" bizimle çok bağlantılı değil ama tabi ilk başta olması gerekiyor. Mekân araştırmaları yapılıyor. Mekân sorumlusu önce gidiyor, çekiyor bazı yerleri, gösteriyor. Beğenilen yerlere tekrar gidilip birlikte bakılıyor ve karar veriliyor yani çok sanat departmanını bağlamıyor.

Yabancı bir kaynakta gördüğüm bir örnekte iç mimarlık eğitimi almış ve daha sonra Hollywood’da yapım tasarımcılığı yapmaya başlamış biri (Ben Van Os) sanat departmanındaki detaylı iş bölümünden hoşlanmadığını söylüyor. Aksesuar seçimlerinin bir başkasının onun yerine gidip yapmasının iyi sonuç vermediği düşüncesinde yani bu iş bölümünü faydalı bulmuyor.

Tabi bazı kalemlerde olabilir veya yardımcından emin değildir. Asistanlarına güvenmiyorsan...

Genellikle sanat işlerinde insanlar birbirine güvenmiyor yani mimarlık bürolarında da öyle. Mimari bir büroda patron sana tasarım yaptırmaz.

Evet, doğru. Olan bir şeyi direk çizdirir.

Biraz ego meselesi...

Evet, öyledir. Genelde her işte öyle olur zaten. Biz mesela 2002’den beri aynı ekiple çalışıyoruz, daha önceden de arkadaştık. Zıplamak isteyen de önünü kesmiyoruz mesela benim bir yardımcım şimdi ikinci uzun metrajlı filmini yapacak ama burada da gelip seramik de yapıştırıyor. Gelecek gidecek yine veya ben gidip ona yardım edeceğim filminde bir sorun olursa.

Yapım tasarımcısı olarak film üretiminde sorumlu olduğunuz “tasarım” ve “yapım” sürecini nasıl anlatırsınız? (senaryo, araştırma, eskizler, konsept çizimleri, hareket planları, genel planlar, malzeme, mobilya, renk, doku, obje seçimleri, yapım aşaması) Biraz bahsettik aslında; ön hazırlık, araştırma gibi evrelerden...

Senaryoyu alıyorum önce ve okuyorum. Basılı halini okuyordum eskiden ama şimdi bilgisayardan okumak daha kolay geliyor çünkü word’de onu açıyorum diğer taraftan excel’i açıyorum. Benim bazı formatlarım var kendime göre. Bir kere okuduktan sonra senaryoyu, kapatıyorum; ertesi gün tekrar okuyorum ve sahne sahne ayırıyorum. İşte genel planda gemiden açılır, kaptan köşküne girer gibi. Yazmaya başlarım “sahne 1”, gerçek mi dekor mu, gerçeği varsa içinde oynamalarla gerçek+dekor; yaklaşık bir malzeme, aksesuar ve bütçe belirlerim. Sonra yine gerekir başka şeyler için bu şekilde ezberlerim senaryoyu. Benim uyguladığım formatta bütün mekânların dökümü de çıkıyor, karşılarında yaklaşık bütçeleri ile. Bunu direk yapımcıya gönderiyorum, o da bakıyor ve anlaşıyoruz. Ondan sonra asistanlar toplanıyor; kaynak taramalarına başlıyoruz. Mesela Hacivat Karagöz için konuşursak

sene 1326, konut var başka türlü yapılar var, Bursa var işin içinde... Çok fazla kültürün yaşamış olduğu ve o dönemde hala yaşayan: Prusyalılar, Bizanslılar, Romalılar (yeni gitmiş), Moğollar, ilhanlılar, Osmanlılar en son bunların üstüne, en az altı tane kültür. Bizans dışında hiç birinin konut kültürü yok. Konutla ilgili çok sıkıntı yaşadık, o dönemin konutuyla ilgili hiçbir kaynak yok. Göçebelikten geldiğimiz için zaten... Biz konut kültürünü geldiğimiz yerlerden aldık, ev yapmayı, ev içinde yaşamayı başkalarından öğrendik.

Bu arada eskizler, tasarımlar yapıyorsunuz değil mi?

Tabi yapmaya başlıyoruz ama biz bunları bir platoya kuracağımız için –her hangi bir yerde çekmeyeceğimiz için- serbestiz yani araziye yayılacağız. O yüzden bir avantajımız var çünkü o dönemden kalma gerçek bir mekân yok; bir iki tane cami bir yerlerde var onun dışında yok. Önce el eskizleriyle başlıyoruz, eğitimin etkisi de burada başlıyor. Gerisi zekayla ilgili ama el çiziminin olması lazım. Bunu yapmayan tanıdığım bir sürü sanat yönetmeni var; çizimsiz çalışan... Ben yapamam yani mümkün değil. Baya planlar, yerleşim planları çiziyoruz, geçişleri ayarlıyoruz. Bazı binaları iki ayrı sahne için de kullanabiliyoruz. Bir meydan lazım, iki sokak, bir çarşı, bir cami inşaatı... 3d'ye aktarıyoruz eskizlerimizi çünkü orda hareket ettirmek daha kolay, çevirerek, yer değiştirerek, güneş ışığına göre ayarlayarak (o da önemli çünkü sinemada) bir şeyler çıkartıyoruz ortaya. Ondan sonra yönetmenle çizimlere bakıyoruz, yerleşime karar veriyoruz. Mekân örnekleri var elimizde, şunun gibi olacak, bunu yorumlayacağız eğer çok net değilse çizimlerini yapıyoruz ki her şeyin çizimi yapıldı elle veya genelde 3d. 28 tane mekân vardı modellenmiş, Hacıvat Karagöz filminde. Bunda (şu anda yaptığı dizi projesinden bahsediyor) 35 tane sadece “facade” var onun dışında avlular, diğer mekânlar, iç mekânlar yani bir sürü şey; her biri ayrı bir proje bunların. Farkında değil ama kimse bu işten yani dışarıdan bakanlar, kolay gibi bakıyorlar. O aşamadan sonra maket gerekiyorsa ki Hacıvat Karagöz'de gerekti, yerleşim maketi 1:1000 ölçekli, çünkü büyük bir alandı yani 10 dönüme kuruldu. Maket üzerinden yerleşime de karar verdik ondan sonra yapmaya başladık. Uygulamaya başlanıyor: baskılar alınıyor, aksesuarlar için asistanlar koşturmaya başlıyor (birileri tekstile yönlenecek, birileri objelere, birileri de ahşap oymacılığı vs.). Hepsi geliyor, satın alınacak veya yapılacak ne varsa... O filmde de en az 50 kişiydik. Bu şekilde yürüyor işler...

Filmin künyesi üzerinden konuşursak eğer... Ahmet Özlemiş ile yine ekip

halindesiniz, o “construction manager” olarak geçiyor. Naz Erayda kostüm tasarımıda...

ve uygulamalarında... Dekor yaratıcı uygulama ekibi, dekor uygulama ekibi, demir, alçı, ahşap, çiçek dekorasyon ve inşaat işleri yani bunların hepsi -kostümü dışarıda bırakırsan- bizim işimiz. Dekor uygulama ekibindekiler benim asistanlarım o film için, eskitme falan gibi işler için de çalışırlar.

Bir de animasyon grubu var. Onlar sizin çizdiğiniz şeylerin modellemesini yapıyorlar değil mi?

Evet yani ya onu yapıyorlar ya da kameranın gördüğü görüntüyü tamamlıyorlar ya da şehrin uzaktan görüntüsü gibi şeyleri yapıyorlar.

Matte Painting var mıydı filmde?

Evet yani kamera genel plandayken bir tane çadır görüyorsak o çadırın çoğaltılması, 3 tane koyun varsa onu bir sürü haline getirmek. Ona “matte painting” deniyor. Resim koymak arkaya yani mesela kadrajda dağlar var ama sen beğenmiyorsun, sabit kamera, bir sıra daha dağ ekle, bir sıra bulut ekle, güneş ekle gibi.

Buradaki Cin figürünün tasarımını kim yaptı?

Mehmet Siyah Kalem diye biri var, onun çizimlerini beğeniyorlar. Ondan istiyorlar, o da bilgisayarda grafik olarak yapıyor. Animasyoncu da onu alıyor, modelliyor ve oynatıyor. Onlar bize çok bağlı şeyler değil aslında ama artık bu işler iyice gelişti, çok büyük paralar harcanıyor.

Sadece animasyonla yapılan filmler var, yeşil perdenin önünde...

Evet.

Yapım tasarımcısı senaryo ve yönetmenin bakış açısını (filmin hedefi, iletmek istediği duygu) esas alarak bir duygusu, düşüncesi ve atmosferi olan bir görsellik (somutlama) yapmak ile sorumlu. Siz bu görselliği (filmin ruhunu) nasıl yakalıyorsunuz?

Yönetmenlerin her birinin kişiliğini bildiğimiz için, hepsini tanıdığımız için tarzlarını da biliriz, bellidir. Dönemsel filmler çeken gibi bir anda popüler bir film çekmez. Herkesin belli bir adı ve tarzı vardır. Filmi seyredip yönetmenini bilmesen bile bu bunun tarzı diyebilirsin; resim de böyledir heykel de. Tecrübe edindikçe bu konuda

anlayabiliyorsun. Ama yeni başladık diyelim, ilk defa bir yönetmenle çalışacağız. Ezel Akay, ilk defa çalışmamıştık onunla gerçi ama anlatır o sana zaten; ne istediğini, nasıl istediğini, yaklaşık filmin renkleri nedir ya da sinemada göreceğimiz renk tonu ne olmalı... Bize post-produksiyonda nasıl veriliyorsa renk tonları ona göre renkleri ayarlıyoruz. Ama sırf renkle değil olay kurgusu ile ilgili yani hepsi bir toplantıda konuşuluyor. Zaten tanıyınca da birbirini bunu yapalım, şu tarza gidelim diyoruz. Bizim fikirlerimiz oluyor, önemli olan yönetmenin fikirleri tabi onun fikirleri üzerine biz bir şeyler koyabiliyorsak daha güzel oluyor.

Görüntü sadece yönetmenin çizgisi ile mi alakalı yoksa izleyici bu filmi izlerken korkmalı diyip ona göre şöyle çizgileri olmalı bu tasarımın gibi paylaşımlar da oluyor mu?

Anladım, tabi oluyor. O zaten biliyor nasıl olacağını, seyircinin üzerindeki etkiyi daha yazarken kurgularken biliyor. Biz sadece nasıl yaparız, nasıl realize ederiz onu konuşuyoruz. Biz de alternatif olarak üzerine bir aşama daha ekleyerek, şöyle yaparsak daha net bir sonuç elde ederiz diyoruz.

The Cabinet Dr. Caligari diye bir film var mesela çok uç bir örnek, siyah beyaz çok eski bir film. Onda çizgiler bükük, deforme edilmiş, pencereler yamuk, tiyatro gibi... Bunları hep tasarımcı yapıyor aslında senaryoda yazmıyor eğer Tim Burton veya Alfred Hitchcock gibi bir yönetmen değilse tabi.

Yani ben çeksem mesela kendi filmimi, ben tasarlıyorum olacağım, mekânlara daha çok ağırlık vereceğim; direk oyuncuya değil mekâna yönelik şeyler üzerinde çalışacağım.

Setin vurgulandığı...

Evet. Dogville’de de set yok, oyuncu vardır. Dr. Faustus diye kuklalarla yapılan bir film var. Hepsi farklı bir dil. Her kişiliğin bir tarzı var. Sonunda ne olacağını görürsün, yeni yönetmenler belki göremez ama ben görürüm çünkü tecrübe gerekiyor. İlk defa film çekiyorsa da o zaman “storyboard”lar, danışmanlar ve yanına alacağın iyi sanat ve görüntü yönetmenleri olacak; ekibini iyi kuracak.

Görüntü yönetmenleri ile nasıl oluyor diyalogunuz?

Yan yana olmadan olmaz zaten. Filmin 3 tane kalemi vardır: yönetmen, sanat

yönetmeni ve görüntü yönetmeni; bunlar filmi yapar. Yapımcı daha sonra gelir, bazı yapımcılar fikirle de gelebilir ama onlar ya rejisel anlamda ya da sanat anlamında

yanındadır. Ama filmin kişiliğini, rengini bu 3 kişi belirler. Tuncel Kurtiz de dedi geçen gün, aslında filmler, yönetmenlerin filmleridir. Biz de üzerine bir şey koyabildiğimiz sürece daha iyi olur; görüntü yönetmeni için de aynı. Görüntü ile ilgili tecrübeler, kaygıları doğrultusunda bilgi verir çünkü her objektif insana başka bir etki verir. Aynı mekânı dar, geniş veya tele çek, her seferinde başka duygular yaratırsın.

Siz mesela mekânın büyüklüğünü belirlerken yönetmen size söylüyor mu şöyle bir aç gerekecek diye?

Derler.

Siz ona göre duvarın hareketli olup olamayacağına...

Ben yeni başladıysam bu işe yine de onu yönetmenden isterim. Bu aç, bu mekân hangi tarzda olsun derim? Renkleri şöyle olsun, şu filmdeki eve benzesin gibi. Ama tanıdığın zaman yönetmenleri ya da sinemayı da bildiğin zaman, tecrüben arttıkça kamera nereye girer, en geniş nasıl alırsın ona göre yaparsın. Ben burayı yaparken kimseye ölçek olarak bir şey sormadım. Hareketli duvar gerekirse ben yapıyorum zaten; bazı yerlerde bilerek yapmıyorum: burada izleyicinin sıkışması gerekiyor çünkü inandırıcı olması için. Bazı görüntü yönetmenleri parlaklığı sevmiyor mesela ben seviyorum.

Sizin çalıştığınız yönetmenler arasında “her şeyi yapan” tipten yönetmenler var mı mesela Tim Burton gibi?

Her şeyi yapan derken çizim yapabilen bir tek Cem Yılmaz var.

Öyle mi?

Evet o önce karikatürist olarak başlamış. Atmosferi, karakterleri çizebiliyor direk; bunun kostümü bu diyor mesela. Bir tek onu tanıyorum çizebilen. Ezel de mesela bu işte, Google-Sketchup programını kullanarak bazı planlar çıkardı. Bizim için çok yararlı oluyor tabii ki. Çizilmiş bir şey benim için laftan daha iyi. Benim mimari geçmişim de olduğu için baktığım anda hemen anlarım; eğitimi yoksa ama binlerce çizgi gibi gelir, hiçbir şey ifade etmez.

Sizce iç mimarlık ve mimarlık disiplinlerinin tasarım ve yapım süreci anlamında yapım tasarımcılığı ile benzer ve farklı yanları nelerdir? Yani soyut anlamda da konuşabiliriz bunu, sinemada hiçbir şeyin gerçek olmaması gibi, bir

de teknik anlamda...

Malzeme bilgisi önemli bir tasarım yaparken; iç mimarlık yaparken bambaşka malzemeler ile ve gerçek ile çalışıyorsun. İç mekânlarda rahatız yani soğuktan, nemden etkilenmeyeceği için ama dış mekânlarda güneşten, rüzgardan, nemden mümkün olduğunca az etkilenecek ama kalıcı olmayan işler yapıyoruz. Kalıcı olunca o, inşaat oluyor artık. 3d veya autocad'de çizdiriyoruz bazen, beton döktürdüğümüz de oluyor mesela arkada yaptığımız dekorların bazılarının diplerine beton atılıyor, kaplamalarda su kontrastı kullanılıyor. Kalıcı değil ama hiç biri.

Burada kullandığınız malzemeleri bir daha kullanabiliyor musunuz?

Çoğunu kullanmıyoruz.

Neden?

Ahşap olanlar çöp oluyor, demirler sonradan kesilip tekrar kullanılabilir. %70'i çöp olur genelde. O yüzden biraz müsrifiz çevre konusunda. Çözemedik onu, çok pahalıya geliyor çevreyi de düşünerek bir şeyler yaparsak... Dönüştürülecek ne tip malzemeler kullanabiliriz şeklinde... Mümkün olduğunca küçük küçük parçaları tekrar tekrar kullanmaya çalışıyoruz. Bazen masif ağaçlar kullanılabilir.

Depo gibi bir yere kaldırılıp tekrar kullanılamıyor mu?

Bazı şeyler kullanılıyor mesela toplar, arabalar, tüfekler gibi. Mekân oluşturduğumuz malzemeler kullanılamıyor. Bu sefer işçiliğine daha çok para gidiyor yeniden yaparsak.

Yapım ekibinde çalışanlar hangi mesleğe sahip insanlar?

Marangozlar, demirciler... Ama bu insanlar da hep sinema işinde çalışmışlar yani bana bir masa yap dediğin zaman işçiliği kötü olabilir. Biz burada direk çivi ile çakıp, kabaca boyayıp geçiyoruz çünkü kamerada o fark edilmiyor.

Sizce yapım tasarımcısı, sanat yönetmeni rolünü üstlenmek veya sanat ekibinde yer almak için kişinin mesleki formasyonu ne olmalıdır? Bu benim tezimin araştırma konusu zaten. Bir iç mimar bu işi yaparsa nasıl olur, eksiklikleri olur mu veya nasıl olmalıdır gibi. Araştırdığım zaman heykel, resim, sahne dekorları ve kostümü, sinema-tv mezunu olanlar var. Sizce nasıl olmalıdır yani sahne dekorları okuyup üzerine bir master mı yapılmalıdır yoksa tecrübe midir önemli olan?

Sadece tecrübe değil önemli olan tabi ama en önemlilerinden biridir. İç mimar olmam benim için bir şans; hem iç mimar olup hem güzel sanatlar fakültesinde hayatımın geçmesi başka bir şans çünkü hem resim, hem heykel çalıştık ve hepsiyle aynı şeyleri paylaştık. Sırf heykel okumuş biri de olur tabi neden olmasın ama keşke heykeltıraş da sanat yönetmenliği yapıyorsa eğer bir mobilya ustasının yanında mobilya da yapsın, demircinin yanında demir de kessin, sette ışıkçının yanında ışıkçı olsun veya reji grubunda da olsun bir süre, bir filmlik en azından. Bunun dışında çok deneyim gerekiyor. Çünkü çalıştığın kişiler senin gibi olmuyor, marangoz, demirci gibi işçiler... Mesela çıktın sahne dekorlarından film yapacaksın; hatalar oluyor, söküyorsun seti başka yere kuruyorsun yine olmuyor. Bunlar hep tecrübe ile oluşuyor. Ressam da mesela mekânları güzel resmediyorum diye sanat yönetmeni olamaz. Burada çalışan arkadaşlarımız, filmde de vardı her şeyi biliyorlar ama set tecrübesini yaşamadılar. Onu yaşamaları lazım, birilerine bir şeyler yaptırmaları gerekiyor. O da başka bir iş, sözünü dinlemeleri, dinletmen. Onun için de yaş gerekiyor tabi ki. Beni de dinlemezlerdi bazen daha gençken. Artık bildiğimiz insanlarla çalışınca, aynı dilden konuşunca sorun olmuyor bir de tabi insanlara insan gibi davranırsan geri dönüşü aynı şekilde olur.

Peki o zaman iç mimarlık, sanat yönetmenliği için iyi bir...

Biçilmiş kaftan. Ben öyleyim diye söylemiyorum hatta bir tane daha var Zafer Kanyılmaz, o da reklamda baya bir iş yaptı; sinema filmleri de var.

Mimar Sinan'da örneğin sahne dekorları ve kostümü tasarımı diye bir bölüm var.

Sahne sanatlarıydı eskiden adı.

Bu bölüm mesela direk bu konu ile ilgili ve bir tek Mimar Sinan'da var.

Evet, tabii ki, çok iyi bir bölüm. Naz Erayda oradan mezun. Onlar genelde tiyatroya ağırlık veriyor. O daha çok sinemaya yakın bir bölüm tabi ama bizim aldığımız eğitimi almadılar, tekniği...

Aslında ikisinin birleşimi bir bölüm olsa...

İkisinin birleşimi şöyle olacak: biraz daha az iç mimarlık ona katılacak.

Yani mekân algısı, planlama...

Perspektif, çizim bilgisi ona katılacak. Tasarı-geometri almadı onlar mesela, biz

aldık. Yani o kadar kabus gibi geçmiş belki ama şu anda fark ediyorum onlar hayatımızın içindeymiş.

Bakış açısı değişiyor insanın, bence çok önemli.

Evet, çok önemli...

Sahne sanatları bu konuya özel bir bölüm ama biraz daha iç mimarlık eklemek gerekiyor. Doğramalar, kapılar, pencereler bunların detaylarını öğrendik, çizdik. Malzeme, yapı, tesisat dersi gördük. Bir tek statik dersi bir de onların aldığı projeyi almadık. Bunları da katınca sanat yönetmenliği için biçilmiş kaftan oluyor; tabi konstrüksiyon da bilmek gerekiyor biraz. Bunun altında kimsenin kalmaması, çökmemesi, rüzgardan etkilenmemesi, kullanılan demir kesitinin ne kadar direnç sağlayacağını bilmen lazım.

Bir danışman olması gerekir, bu konuda.

Bilmiyorsa olması gerekir. Strüktür dersimiz vardı bizim.

Hacivat-Karagöz ile ilgili... 13. yy.'da geçen bir film. Ezel Akay "Birebir bir tarih filmi değil, biraz çarpıttık" demiş. Nasıl ve neden çarpıtılmış?

Bu belgesel film değil yani o dönem içinde başka bir hikaye oluşturduk anlamında. Sultan belki 4. Osman'ın kucağına o şekilde atlamazdı veya dudağından öpmezdi kalabalığın ortasında. Tarihi ayaklar bozulmadı hiçbir zaman, sadece onun içinde bir takım örgüler oluşturuldu.

Bu filmin mesela genel bir atmosferi vardı dedik. Bu film için yönetmenin sizden istediği görüntü nasıldı?

Ezel'in istediği bu film için oryantalistlerin tablolarıdır. Özellikle bazı oryantalistlerin tablolarını, gravürlerini seçtik mesela Osman Hamdi Bey'in Kaplumbağa Terbiyecisi. Bütün sahnelerde o resmin oluşturduğu kompozisyonun açılırdık ya da sahnenin bir yerinde onu görürdük. Renkler de parlak, canlı, sarı asla sepya veya eski değildi. "Background"larımız daha toprak tonları öndeki insanlar daha canlı, kırmızı bile vardı.

İçinde komedi olmasıyla alakalı mı renklerin canlılığı?

Onunla alakalı değildi tamamen oryantalistlerin tablolarından çıktı.

Yaratıcı uygulama ekibindeki insanlar ne okumuşlar, mesleki formasyonları nedir?

Resim, heykel 6 kişi falan. Benim asistanlarımın sanat eğitimi yok ama piyasa deneyimi var her şeyi biliyorlar; gözleri öyle görebiliyor, ne dediğini rahat anlıyorlar. Özkan mesela sanat yönetmenliği yapıyor. Eli çizime yatkın onun, kendini geliştirmeye çalışıyor bir yandan. Asistanlardan Necla, Zeren stajyer gibi onlar; basın-yayın iletişim mezunu. Her yerden insan var, isin boyutuna göre değişiyor. Temel ekibimiz 3-5 kişi. Alakasız kişiler olamaz, bir şey becerebilmesi lazım.

Dekor uygulama ekibi dediğimiz...

Marangozlar, demirciler, boyacılar. Ama bunlar da bu işlerde çalışmış, bu konuda tecrübesi olan insanlar. Bizde biraz hız lazım, normal marangozluk, demircilik değil. Hızlı olmak için de bizim yöntemlerimizin kullanılması, pratik olunması lazım.

Hacivat-Karagöz'ü anlattınız aslında, öncesinden bahsedelim.

Daha çok internetten bakıyoruz, yeterli olmazsa kaynaklara nasıl ulaşabileceğimizi öğreniyoruz. Kitaplara, ansiklopedilere dalıyoruz. Belli birikimlerimiz var evlerimizde, Osmanlı dönemi evleri yapılar ile ilgili. Yapı endüstri merkezi kitapevine gidip kitaplar alıyoruz, okuyoruz, resimleri seçiyoruz. Onların üzerinden mekânlara bağlı olarak yorumlar yapıyoruz, onlara göre aksesuarları tekrar tekrar düzenliyoruz. Görsel devrim içerisindeyiz sürekli, bakıp düzenliyoruz. Sadece dekorları, cepheleri dikmek değil işimiz, oradaki kültürün nasıl olduğu önemli. Mesela gündelik hayatta kadın o dönemde, çarşafa gizecek ama vücudunu asla sıkmayacak. Alışverişe çıkmaları mümkün değil, hiç bir zaman; sadece erkekler çıkabiliyor. Onun haricinde atmosferlere bakıyoruz, nasıl olabilir diye. Burda da var, görüyorsun. Resimlerden anlamaya çalışıyoruz atmosferi, mesela At meydanı var. Bu şekilde ipuçları yakalamaya çalışıyoruz. O resmi alıp direk yapmak değil işimiz, tecrübeyle o resimdeki ipuçlarını yakalıyoruz. Yani kitaplar, dergiler, eski resimler, kartpostallar ne varsa... Aşk Tesadüfleri Sever filmi için mesela hep antikalara baktık “gitti gidiyor”dan, herkesin eski albümlerinden. Eski fotoğrafçıları dolaştık, bir sürü şey topladık. Bulunmayan şeyleri bulduk, “aa bu da vardı bizim zamanımızda” dedikleri. Mantar tabancaları, kız kaçırınlar, neler neler vardı. Tesadüflerle dolu bir filmi gerçekten.

Hacivat Karagöz'ün setinin inşa edilmesinden bahsederseniz... Malzeme olarak...

Taşlar için strafor kullanıyoruz genellikle ama o sette başka bir yöntem denedik. Kalıp hazırlayıp alçı döktük taşları oluşturmak için ama şimdiki aklım olsa strafor yapardım çünkü o malzemeyi daha iyi çözdük ve daha hızlı hareket edebiliyoruz.

Neden başka bir teknik kullandınız?

Başka bir ekip yaptı ve zamanla ilgili problemler vardı. Dediğim gibi ama şimdi yapsam strafor kullanırdım.

Straforun üstüne ne kullanıyorsunuz peki?

Straforun üzerine sıva püskürtüyoruz.

Strafor eriyen bir malzeme normalde...

Strafor eriyen bir şey, önce el işçiliğiyle şekil veriyorsun sonra üzerinde kırmalar, dökmeler, çatlaklar oluşturuyorsun. Ondan sonra üstüne tiner döküp delikler açıyoruz, yerine yapıştırıyoruz, üzerine de püskürtme sıva yapıyoruz. Kuruduktan sonra da boya ve eskitmeler yapıyoruz. 9 kat tat yani. Çok kat yapınca çok güzel, az kat yapınca az güzel oluyor. Tom Tykwer'in filmi "The International" için İstanbul'a geldiler çünkü filmin bir kısmı İstanbul'da çekildi. Biz bir takım cepheler, Kapalıçarşı'nın üzerine sahte kiremitler falan tasarladık. Almanya'dan bir kız getirdiler, duvar boyayıcısı efekt falan atıyor duvara. Biz atölyede biraz çalıştık hızlıca, altyapısı olsun diye. Onlardan çok şey öğrendik. Gerçekten 9 kat malzeme attı, deneyerek tek başına gün boyunca çalıştı. Bizim çocuklar da oturdular onu izlediler. Bir iş çıktı ki şaşırırsın sahte olduğunu anlamak için ısırman lazım. Uzmanlık böyle oluyor, bizde de uzmanlık en gerçekçi taş dokuyu yaratabilmek. Strafor, sıva, vernik ya da poly-isolan üzerinde vernik gibi malzemelerle bunu yaratmaya çalışıyoruz.

Bu tekniğin sağlandığı bir sektör yok mu yani herkes değişik malzemeler deneyip "aa bak bu mermer görüntüsünü çok iyi verdi" diyip ona göre mi ilerliyor?

Evet, aynen öyle oluyor. Herkes bir şeyler deniyor ama bizim kullandığımız şeyler belli artık yani Dünyada da böyle oluyor. En ucuzu, en gerçeği ve en dayanıklısı olmak zorunda... Biz iç mekânda da artık demir konstrüksiyon kullanıyoruz çünkü

abuk yapıyoruz; problemsiz ve saėlam oluyor hem de hakimiz demire. Dış mekânda da demiri strafora direk bağlayamayacağımız için üzerine bir şey kaplamak zorunda oluyoruz o da su kontrplağı. Onun üzerine de straforu yapıştırdıktan sonra artık sıva, boya ne yapılacaksa. Seramik görüntüsü için ise istenen seramik deseni yoksa piyasada bilgisayarda bir tane seramik görüntüsünü alıyoruz dijital baskıya veriyoruz. Bundan 500-1000 tane bas diyoruz. 19,5 ‘a 19,5’a kes diyoruz o derz aralılarını görebilmek için. Her seramik tek tek yapıştırılıyor.

Peki dokusunu nasıl veriyorsunuz? Parlaklığını...

Kağıdın parlaklığı yetiyor, kimse anlamıyor. Bir tek duvar resimlerinde fresk gibi desen işçiliklerinde sorun oluyor çünkü mat sticker’a basamıyorlar. Onu da o şekilde alıp üzerine mat sprey veya mat vernik ile çözmeye çalışıyoruz.

Fotoğraflara bakarken konuşulanlar:

Hacivat Karagöz’de mekânlar ile ilgili yeterli belgeye ulaşamadığımız için Bursa dediğimiz gibi bir çok medeniyete ev sahipliği yapmış bir yer. Biz en son kalan yani Bizans’ı kabul ettik, Bizans mimarisine kaçmak zorunda kaldık. O dönemde Osmanlı kültürü daha oluşmadığı için onu kullanamazdık.

Osman Hamdi Bey’in tablosunun olduğu sahnedeki duvarlar boyamadır.

Hacivat’ın odası ilk sahnelerden biri, buradaki hataları şimdi görüyorum. Şimdi olsa daha neler yapardık. Bu sütunlar parıl parıl parlardı, eskitmeler yapardık ama tabi o zaman hızlıca yapılmış ve forma yönelik çalışmışız.

Mesela bu taş duvarları şimdi olsa böyle yapmam. İşte bu alçı dökerek yaptığımız duvarlar. Çok büyük bir işti bu. Zayıf duruyorlar.

Neden?

Eskitmeler yapılamadı. Akıtmalar, eskitmeler, döküntüler yapılamadı zaman darlığından dolayı.

Mekânlar ayrı ayrı değil değil mi? Kompakt yani geçişler falan...

Evet, hepsi burada içinde çekildi.

Aslında formlar güzel ama şimdi olsa bu filmi uçururuz.

Hamamdaki ahşap tabureler nereden çıktı?

Onlar da oryantalistlerin tablolarından.

Peki kostümlerin bir gerçeklik payı var mıydı?

Evet tabi ki. Aynı kaygılar Naz Erayda için de geçerliydi. O tarihe bakıp yorumlama ile tasarlanıyor.

Abartılı değil mi bu kıyafetlerin renkleri?

Değil, o döneme ait yapım yöntemini bulman lazım. Kumaş dokuma ile yapılıyor, kök boyalar ile boyanıyor. Bunlar da öyle yapıldı. Renkler nasıl elde edilebilir, kaç renk? Siyah yok, beyaz çok kullanılmıyor. Mesela bazılarının ham maddesi yok. İşlemeler elde veya taş baskı ile elde ediliyor. Biz de aynı yöntemle bulmaya çalışıyoruz; o zamanın teknolojisi nasılsa onu buluyoruz.

EK A.6: “Takva” filmi ekibi (jenerik)

Yapım Ekibi:

Yürütücü yapımcılar: Feridun Koç, Falk H. Nagel

Yardımcı yapımcı: Alberto Fanni, Flaminio Zadra, Baran Seyhan

Yapım koordinatörü: Mehmet Davran

Yapımcı asistanı: Gökçe Işıl Tuna

Prodüksiyon amiri: Nihat Emültay

Yapım grubu: Benan Baf, Serkan Topal, Deniz Tunacan, Suat Sağlam, Şener Topal, Hakan Orman

Yönetmen Ekibi:

1. yönetmen yardımcısı: Seren Yüce

Devamlılık Reji Asistanı: Ahmet Yılmaz

2. yönetmen yardımcısı: Ayhan Hacıfazlıoğlu

3. yönetmen yardımcısı: Tolga Karayılan

Kamera Ekibi:

Kamera operatörü: Ersan Çapan

Birinci kamera asistanı: Kadir Yalvaç

İkinci kamera asistanı: Hande Cicibaşoğlu

Üçüncü kamera asistanı: Sena Onar

Steadycam operatörü: Can Yılmaz, Burak Ballı

Set fotoğrafçısı: Murat Akay

Kamera arkası ekibi: Sinan Güldal, Esra Pöge

Video Asist: Şafak Çatalbaş

Stajerler: Meral Candan, Evşen Yeşert Akçay

Ses Ekibi:

Onur Yavuz

Boom operatörü: Emrah Yıldırım

Ses asistanı: Filiz Tavus Türkay

Magnum Dolly operatörü: Hakan Duyar

Magnum asistanı: Aris Aslanoğlu

Jimmy-jeep operatörü: Bedirhan Bağcı

Miksaj: Hartmut Teschemacher

Ses ve foley kayıt: Thomas Knop

Foley artist: Martin Langenbach

Ses tasarımı: Hartmut Teschemacher

Işık Ekibi:

Işık şefi: Kadir Yazıcı

Işık grubu: Ahmet Akça, Bülent Sancaklı, Serhat Özcan, Emre Çakır, Yavuz Ustabaş

Post-Prodüksiyon:

Post-prodüksiyon sorumlusu: Nurhan Şekerci, Ayhan Hacıfazlıoğlu

Corazon asistanı: Ann-Kristin Demut

Arri Laser: Bülent Tanoba, Özgür Taparlı

Telesine İşlemleri: Sineimaj

Colorist: Dilek Er

Junior colorist: Özkan Özener

Kurgu asistanları: Nikolai Hartmann, Evren Luş

Laboratuvar: Sinefekt Post-Prodüksiyon Hizmetleri A.Ş., Atlantik Film Hamburg

Laboratuvar kontrol: Yusuf Özbek

Kopya baskı: Mustafa Koç, Ersan Gümüş, Ayhan Kısa

Film yıkama: Orhan Turgut, İlhan Özkan, Bora Büyükdikbaş, Aydın Yeniçeri, Sinan Kılıç, Süleyman Göktaş, Cengiz Koç

Negatif montaj: Selahattin Turgut

Casting:

Cast sorumlusu: Renda Güner, Sinem Şengülen

Cast ajansları: Renda Güner, Slayt Ajans, Tümay Özokur Casting

İdari İşler:

Set Amiri: Melih Sezgin

Set ekibi: Müslüm Bayar, Akın Akgüneş, Yasin Şahin

Tasarım:

Jenerik tasarım: Jenny Harbauer, Thea Harksen, Henning Thietz

Jenerik: Optical Art, Thomas Diesselhorst, Maggi Selchow

Web tasarım: Designbookmarks

Danışmanlar:

Ahmet Cemal Avuçel, Prof. Dr. Cem Kaptanoğlu, Dr. Fazıl Oğuz

Hukuk danışmanı: Unverzagt-Von Have, Harro Von Have, Sandra Harzer, Semih Mutlu

Kimyager: Burcu Doğanay

Mali İşler:

Cafer Emir, Murat Yaman, Mareile Thies

Muhasebe:

Metin Özdemir, Cüneyt Müminoğlu, Hüseyin Karasu, Cansu Altuğ

Müzik:

Müzisyen: vurmaları-Orçun Baştürk

Müzik mastering: Barkın Engin

Müzik mastering stüdyo: İTÜ MİAM Dr. Erol Uçer Ses Kayıt Stüdyosu

Müzik miks: Gökçe Akçelik, Barkın Engin, Metin Bozkurt

Müzik kayıt: Metin Bozkurt

Müzik kayıt stüdyo: Mine Erkaya Stüdyo

Ses İşlemleri: Konken Studios

İlave Ses Sistemi: Loft Studios

Kamera / Işık: Orion

Teknik Malzeme:

Panter Film, Eylül Prod., Sistem Medya Prodüksiyon, Toy Yapım, TEM Stüdyoları, Kenmovie, Uzak Platform

Çevirmenler:

Oliver Kontny, Çiğdem Göymen, Haldun Bayrı, Zeynep Çiftçi, Amy Morton Eşrefoğlu, DİYE İletişim

Ulaşım:

Ali Demir, Doğan Güneş, Süleyman Dursun, Fatih Günver, Muhammet Ünal, Engin Küçüktopuz, Erol Küçüktopuz, Rıdvan Öz, Şenol Topal

Yemek: Mutfak Catering

EK A.7: Erol Taştan ile yapılan röportaj

Eğitiminiz?

Mimar Sinan sahne görüntü ve sanatları, tiyatro kostümü ve dekoru bölümü mezunuyum.

Bu sektöre nasıl dahil oldunuz?

Bu işe girmem tesadüf eseri oldu; okuldaki desen hocamızın (heykeltıraş), Ali Özgentürk ile arkadaşlığı varmış. O da o dönemde Çıplak isimli filmi çekmek için işi bilen akademiden öğrenciler arıyormuş. Hocamız beni ve Veli Kahraman'ı tavsiye etmiş. Son sınıftaydık; o işi Veli ile birlikte yaptık. Aslında niyetim tiyatro dekoru yapmaktı ancak sinema işi hoşuma gitti ve böyle devam ettim.

Eğitiminiz daha çok tiyatro üzerine miydi?

Evet daha çok tiyatro üzerineydi; sinema ve televizyon dersimiz yoktu. Bir tek animasyon dersi vardı o da sonradan ilgi görmeyince kaldırıldı. Bütün hocalarımız tiyatro, opera, bale kostümü ve dekoru yapan insanlardı. 1992 senesinde mezun oldum. Altyapı olarak tiyatro sahnesi, tek boyutlu ve üç tarafı kapalı bir görsellik üzerine eğitim almıştık yani sinemadan farklıydı. Sonra Mustafa Ziya ile tanıştım, iş ararken, asistanı olarak çalıştım. O dönemde daha çok televizyon işlerinde ve “Manisa Tarzani”, “Ağır Roman” gibi birkaç sinema filminde de çalıştım. “Abdülhamit Düşerken” i de yaptıktan sonra kendim sanat yönetmeni olarak çalışmaya başladım.

Eğitiminizin mesleğinize nasıl bir katkısı olduğunu düşünüyorsunuz? Eksikleri var mıydı?

Eksikleri şöyle: Okulda hep maket üzerinden çalışıyorduk. Bu nedenle gerçek malzeme bilgimiz yoktu. Onun dışında tiyatroya dekor tasarlamak ile sinema arasında teorik açıdan çok fazla fark yok. Sette de çalışıp tecrübe kazandım. Mustafa Ziya ile fotoğraf konusunda kendimi geliştirdim. Artıları da vardır: Dramaturjiyi biliyorsun, metine nasıl yaklaşılması gerektiğini, çözümlemeyi biliyorsun. Mimarlar gibi belli amaçları olan bir şey yapmıyoruz, karakterler ile bütünleşen mekânlar

yapıyoruz. Dolayısıyla teorik bilgileri almış olmanın belli artıları da oldu.

Sinema filmlerine nasıl dâhil oluyorsunuz?

Daha çok yönetmenin tercihidir. Görüntü yönetmenini, sanat yönetmenini, yaratıcı ekibi o belirler. Yapımcı ile anlaşmaya oturur sadece.

Yabancı yapımlarda sanat yönetmeni olarak değil de yapım tasarımcısı olarak geçiyor. Siz ne diyorsunuz?

Yapım tasarımcısı olarak geçiyor dünyada, bizim ülkemizde yeni yeni bu kavramlar oturuyor. Aslında eskiden beri süregelen durum her şeye yönetmenin karar vermesi yani yapım tasarımcısı da yönetmendi. Yeşilçam geleneğinden dolayı okullu olmayan, eğitim almamış kişiler set tasarımı yaptıği için en donanımlı kişi yönetmen olunca set tasarımcıları sadece uygulama yapmışlar. Geleneksel çalışan yönetmenler ile eğitim almış yönetmenlere göre değişiyor yani bazen yapım tasarımcılığı (production designer) bazen de uygulayıcı oluyoruz. Benim tercihim tabi ki yaratıcı aşamada rol almak, onları tercih ediyorum.

Alfred Hitchcock, Tim Burton gibi yönetmenler mi? Filmin tasarımını kafasında bitiren...

Evet, aynen öyle ama o kadar donanımlı yönetmenler yok. Filmin set tasarımını yapan yönetmenler var örneğin, o mekânın koltuğuna, renklerine kadar sanat yönetmenine dikte eder, tartışma kabul etmez. Özellikle bunlar, eski yönetmenler... Eski geleneksel yaklaşan yönetmenler, beki de yeterli donanım ile çalışmadıkları veya ben daha iyi biliyorum düşüncesi ile çalışmaktadır. Benim tercihim görüntü yönetmeni, sanat yönetmeni ve yönetmenin birleşip tartışarak diyalog içinde bir filmi yapmasıdır. Fikirlerin çatışmasından çıkan filmler, daha yaratıcı ve iyi çözümler çıkmasına sebep oluyor.

Peki, uzmanlaştığınız bir tür var mı?

Dönem filmlerinde uzmanlaştım diyebilirim çünkü dekor genellikle dönem filmlerinde isteniyor bu nedenle o filmleri tercih ettim zamanında. Çok sorunlu bir iş, dünya standartlarına yakın bir iş kesinlikle çıkmıyor, zaman ve maliyet açısından. Zor bir süreç... Türkiye’de kariyer yapmanın tek yolu dönem filmleri gibi... Ben problemlerinden dolayı daha fazla yapmak istemiyorum.

Dizi mi sinema mı?

Sinemayı tercih ederim ama çok fazla iş olmuyor bir sezonda. İleride maddi açıdan rahat olursam sinema tercih ederim. Diziden para kazanıyorum daha çok. Dizi ile sinemanın yaklaşım ve çalışma koşulları açısından farklı oluyor ama şimdilerde bazı diziler var sinema kadar ciddi işlerin yapıldığı. Bazılarında da, “niye bu kadar kasıyorsunuz, dizi çekiyoruz!” sözleri oluyor; bunlar sektörde çok duyulan laflar hâlbuki diziler de sinema kadar iyi kalitede çekilebilir.

Sanat ekibinizi siz belirliyorsunuz peki her film için ayrı bir ekip mi belirliyorsunuz? Belirli bir ekibiniz var mı?

Evet, genellikle aynı insanlarla çalışmaya çalışıyorum ancak uzun vadede sorunlar çıkarabiliyor.

Dekor yapım ekibinden bahsetmiyorum ama... Asistan denilen elemanlardan bahsediyorum.

Tabi yurt dışındaki gibi ayrımlar Türkiye’de yok. Aksesuar sorumlusu gibi... Yapım tasarımcısı çok az projede vardır; alt ekipte asistanlar bulunur. Eğer çok büyük konstrüksiyonlar yapılıyorsa ona göre asistan olarak resimle heykelle uğraşmış insanlar tercih edilir. O işe özgü olarak değişir, devamlı değildir. Gördüğüm kadarıyla asistanlar çok donanımlı da olmuyor. Ayrıca asistanların içinde branşlaşma yok jeneriklere bakarsan. Set tasarımcısı, giydiricisi, aksesuar sorumlusu gibi görevler yok, hepsini sanat yönetmeni yapıyor. Geniş çaplı bir iş ve her şeyin sorumluluğu sendedir. Bu nedenle bazen kalitesiz işler çıkabiliyor. Güzel sanatlardan, eğitilmiş insanlar çok az sanat ekibinde iş yapıyorlar, tercih etmiyorlar. Resim okumuş biri, sette ufak işlerle uğraşmak istemiyor olabilir ressamlık yapacağı yerde. İdealleri farklıdır veya belki çalışma koşulları iyi olmadığı için olabilir. Benim mezun olduğum dönemden çok fazla insan var bu sektörde iş yapan ama sonradan hiç görmedim.

Takva filminde kimler vardı? (sanat ekibinde)

Yunus Emre Yurtseven, sette durdu ve seti idare etti. Emre sanat yönetmenliği yapıyor şu anda benim bildiğim. Serhat Altınten, benim baş asistanımdır bütün dekorları benimle birlikte yaptı hala da asistanlığımı yapıyor. Bir eğitimi yok yani üniversite, belki lise bile olmayabilir. Benim yanımda çalışan bir marangozun oğludur. Neredeyse 16 yaşından beri benim yanımda tecrübe kazandı. Estetik bilgisi değil ama pratik ve malzeme bilgisi iyidir. Takvada yer alan isimlerin bu konuda bir

eğitimleri yoktu diye hatırlıyorum.

Asistanlara nasıl görevler verdiniz?

Serhat, dekorların yapımında görev aldı. Ben o sırada Hırsız Polis dizini yaptığım için çok vaktim olmuyordu o nedenle ben tasarımları yapıp, Serhat'a anlatıyordum ne yapması gerektiğini. Sonra Emre ve Meral de katıldılar. İş bölümü yapmadım yani ekip içinde. Benim kontrolümde uygulamasını yaptırdım, estetik anlamda bir katkıları olmadı. Mobilyaların temin edilmesi, yerleştirilmesi gibi işleri daha çok verdim.

Sanat ekibinizi nasıl belirlediniz?

Serhat'ın dışındaki asistanları tavsiye ile buldum ve çalıştık.

Size bu iş nasıl geldi?

Sevilay ve Önder Çakar yeni sinemacıların sahipleri benim arkadaşlarımdı zaten. Sevilay rica etti, ben de kabul ettim. Böyle başladık.

Takva filminde veya genelde tasarım ve yapım süreci nasıl geliyor?

Yönetmenin tarzına göre dediğim gibi değişiyor. Takva için, masada görüntü yönetmeni (bazen), senarist, yönetmen ve ben sürekli senaryoyu tartıştık, fikirlerimizi paylaştık ve bir sonuca vardık. Ön çalışma açısından beni tatmin eden bir işti.

Nasıl bir ön çalışma süreci oldu?

Senaryo okunur herkes tarafından özellikle kreatif ekip tarafından sonra herkesin görüşleri paylaşılır, nasıl bir atmosfer, nasıl mekânlar olmalı gibi. Sözle ikna edemediğin zamanlarda veya anlaşılmaya varıldığı zaman eskizler yapılır. Dekor yapılacaksa sahne dökümleri çıkarılır, bütçe tahminleri ile eğer dekor kurulmuyorsa en azından aksesuar listeleri çıkarılır. Konstrüksiyon yapılmadı daha çok gerçek mekânlar giydirildi.

Daha mı avantajlı?

Tabi daha avantajlı... Mimar Sinan'ın yaptığı bir külliyei yeniden inşa etmek hem zaman hem de bütçe açısından çok zor.

Gerçekçilik açısından?

Yeterli zaman verilirse gerçekçilik açısından bir sorun olmaz. Yapımcı açısından

avantajlı bir durumdur. Ucuz ve daha hızlı bir yöntem. Bütçeli veya aksiyonel işlerde daha çok dekor yapılır; Takva bu anlamda gerçek mekânda çalışmak için uygun bir filmi. Terk edilmiş atıl durumdaydı külliye. Oranın bakımını yaptık. Önceden bar olarak işletilmiş, o kalıntılar temizlendi ve yaşanacak bir yer haline getirildi külliye. Bir tek şeyhin halvet etmeye girdiği yeri biz inşa ettik. Üzerinde çalışıldığı, vakit ayrıldığı için de gerçekçilik açısından hiçbir farkı yoktu mevcut yapı ile. Hatta biz o yapıyı yaptıktan sonra, Anıtlar Kurulu külliyei incelemeye gelmişti ve bizim yaptığımız yeri de külliyei ait sanıp rölevesini çıkartmışlardı. Biz uyardık ve çıkartıldı projeden.

Yönetmenin filmin atmosferi için sizden istediği neydi, nasıl oluşturduğunuz bu atmosferi?

Senaristimiz Önder çok çalıştı bu film için. Birçok incelemeler yaptı; tekke ve tarikatlara girdi çıktı hatta birlikte de gittik bazen zikir törenlerine katıldık. O dünya bize fikir verdi; şu anda hala olan bir dünya.

Muharrem'in evi?

Muharrem'in evi standart bir evdi, onun üzerine çok konuşmadık. Karakterin analizinden yola çıktım. Tek başına yaşayan, bekâr, inançlı biri yani karakterin yapısından ipuçları alarak evin içini tasarladım. Karakterler, filmin alt metni üzerine konuşmalar yaptık senarist ve yönetmen ile. Kullanılan bütün mekânların içini tasarladık ve giydirdik, çarşı-pazar kısımları hariç. Ali Bey'in dükkânı da dekordu. Metin, toplantılar ve karakterlerin analizi sonucunda yaptım.

Muharrem filmde anladığım kadarıyla muhafazakâr biri ve ailesini kaybettikten sonra aynı evde yaşamaya devam etmiş.

Evet, babadan kalma bir evi var. Sonradan dergâha gidiyor.

Sedir var mesela salonda...

Evet yani eski geleneksel bir Türk ailesi, muhafazakar bir aile. Anne ve baba yeni vefat etmişler. O nedenle kimse ailesi öldükten sonra şu dantellerden kurtulayım demez. Geçmişini de anlatmak için koltuklar üzerinde dantelleri bıraktık.

Ama bariz bir şekilde eski mobilyalar ve eşyalar kullanılmış.

E tabi. Öyle bir adamın günümüz trendlerini takip edip, yeni mobilya alması beklenemez. Hayatı cami, ev ve iş arasında geçip giden, saplantılı biriydi.

Muharrem'in evinin içi başka bir yerde çekildi. Orası terk edilmiş bir evdi, bir köşkün müstemilatıydı. Süleymaniye'nin yakınında güzel bir mahalledeydi. Mekân tasarımı yaparken o mekânda kimler yaşıyor, bunu bilmek çok önemli. Hangi sosyal sınıfa ait insanlar... Bir de mekânın kendisi önemli bir gecekonduda yaşayan insanlar var bir de ahşap kagir evde yaşayanlar var. Alışkanlıkları, kültürleri, mekâna bakışları, mekânı oluşturmaları farklıdır.

Dekor yapıyorsanız peki?

Bir ahşap ev tasarlayacaksam yine karakterin alışkanlıkları, mekânı nasıl kullanacağından yola çıkıyorum çünkü o bir kültür göstergesidir aynı zamanda.

Çalışma yönteminiz nedir?

Gerekirse plan veya 3 boyutlu model yapıyorum “autocad” kullanırım ama büyük işlerde tabi. Takva'da gerek kalmadı. İletişim kurmak için yönetmenle ve görüntü yönetmeniyle kararlara varmak için küçük eskizler yaptım sadece. Halbuki, çizimler, maketler yapılırsa iyi olur ama öyle bir zaman da verilmiyor. Olması gereken ile yapılan çok farklı. Sana verilen ekip sayısı ve donanımı, bütçe, zaman sınırlamaları olduğu için maket, çizimler, kamera hareketlerinin planlanması yapılamıyor. Bunlar yapılırsa dekoru ne eksik ne fazla yaparsın, uygulamaya geçersin. Dünyada böyle yapılıyor, doğrusu da bu ama bizde çoğunlukla böyle değil ne yazık ki.

Rengi nasıl kullanıyorsunuz?

Dönem işlerinde daha çok renk kullanımına özen gösterilir. Kahverengi tonları, sepya gibi... Klasik ressamlardan yararlanılır. Çünkü insan hafızasında çok fazla renk yoktur görsellerde. Seni o döneme götürecek resimler de siyah beyaz veya sepyadır. Dolayısıyla insan hafızasından yola çıkarak, izleyicinin mekâna ve döneme empati kurmasını sağlayacak renkleri tercih ederim. Yakın geçmiş için farklı yaklaşımlar olabilir, bir fotoğrafçıdan da yola çıkabilirsin.

Yabancı yapımlar ile karşılaştırırsak Türk filmlerini, sanat üretimi açısından ne dersiniz?

Ekip donanımı, bütçe, çalışma yöntemi açısından çok eksikliklerimiz var. Ön çalışmaya hiç vakit, para ayrılmıyor ve gerekli de görülüyor. Yönetmen ile sanat yönetmeni arasında sağlıklı bir diyalog kurulmuyor. Biz sana güveniyoruz deniyor sonra da yönetmen seti film çekilirken görüyor. Yabancı yapımlarla karşılaştırılacak

durumda değiliz diye düşünüyorum. Takip ediyorum dünyada neler olup bitiyor diye, orada bir sürü gelişmeler olurken bizde hala aynı. Ancak yaratıcılık ve tasarım anlamında yurt dışında olduğu gibi burada da çok yetenekli insanlar var. Sadece projelere yaklaşım açısından bir problem var yani filme göre değişiyor yaratıcı sürece verilen değer. 10 projeden 1 tanesinde gerekli bütçeler ayrılıyor ve doğru bir çalışma sistemi yürütülüyor. Bu konuda diziler de aynı durumda...

Yapım tasarımcılığı görevinin içmimarlık ile kesiştiği noktalar var mı?

İçmimarlar da mimarlar da tasarım yapıyorlar; farklı olan şey: Onlar gerçek dünya için yaparken, biz sanal dünya için yapıyoruz. Ortak nokta, mekân oluşturuyor olmalarıdır. Bu işte başarılı olabilecek insanların başında geliyor içmimarlar. İçmimarlar bir şahıs yani gerçek hayattan bir karakter için, sanat yönetmenleri ise bir film karakteri için tasarım yaparlar. Çok farklı yanları olduğunu düşünmüyorum. Fonksiyonellik de var filmde yani olmalı en azından. Karaktere uygun bir fonksiyon olmalı yani seyirci izlerken filmi, fonksiyonsuz bir mekân görmek istemez. Sadece görsel alanları farklı ama yaptıkları iş aynı... Bizim sektörde de çok fazla içmimar, mimar arkadaşımız var, gayet de başarılılar işlerinde.

Yapım tasarımcılığı için gerekli mesleki formasyon nedir?

Yapım tasarımcısının bir bölümden mezun olmasından çok, set tecrübesinin çok fazla olması gerekmektedir. Birçok alanda fikri olmalıdır. Dramaturjiden, sanat tarihinden, projenin lokasyonundan, plastik sanatlardan anlayan, düşünsel bir insan olması ayrıca yöneticilik vasfının olması gerekmektedir yani mezun olur olmaz çok yetenekli, çok donanımlı biri olması gerekir ki doğrudan yapım tasarımcısı olarak işe başlayabilsin. Yapım tasarımcısının görevi sadece mekân tasarlamak değildir; görüntü yönetmenine açılı bulmaktır, bütçe hesaplamaktır. Sorumluluk olarak neredeyse yönetmene eşittir yani ondan sonra anılır ismi (dünya standartları). Dolayısıyla sadece bir eğitim ile değil bir süre sinema sektöründe çalışıp tecrübe sahibi olmak ve kendini geliştirmek gerekmektedir. Bir bölümden mezun olmaktan çok birçok konuda birikimi olması gerekir. Bunların dışında lokasyondan da anlaması gerekmektedir.

Mekân seçiminde siz de rol aldınız mı?

Mekân seçimi aşamasında mekân araştırmacısına nasıl mekânlar istendiği aktarıldıktan sonra o mekânları geziyor, fotoğraflarını çekiyor. Olabildiğince

alternatifler getiriyor ve bize gösteriyor. Elemeler yapıldıktan sonra yönetmen, görüntü yönetmeni ve sanat yönetmeni gidip dolaşıyor, mekân gezisi yapılıyor yine elemeler yapılıyor ve herkesin fikrine göre seçimler yapılıyor. Herkesin kendine göre fikirleri var: görüntü yönetmeni ışığa bakıyor; estetik açıdan istekler var; lokasyon, konaklama, ulaşım gibi ihtiyaçlar var... Dolayısıyla tek kişi değil, ortak karar veriliyor. Mekân araştırmacısında olması gereken şey örneğin fotoğrafçı gözüdür çünkü fotoğraf ile uğraşan kişiler mekânı iyi ifade edebilirler, bakış açısı yeterlidir. Ancak böyle insanlar çok fazla yok genellikle tecrübe ile oluyor.

Takva’da örneğin, mekân tasarımı yapılırken mobilya seçimleri nasıl oldu?

Mekânın özellikleri asistanlar ile konuşuluyor sonra bir tanesi gidip çeşitli mobilya fotoğrafları çekiyor. Bana getiriyorlar, bakıyoruz; büyüklük olarak estetik açıdan mekâna uygun olanlar seçiliyor sonra da eskiciden falan satın alınıyor (bir kısmı kiralanıyor).

Kostüm tasarımı nasıl oldu?

Kostüm tasarımcısı Ayten, çok fazla toplantılara girmede. Benim ve yönetmenin direktifleri sonucunda karakterlere göre tasarımlarını gerçekleştirdi, bizimkine benzer bir süreç idi. Aynı süreç yine: karakter analizleri yapıldı, hayat tarzlarından nasıl giyinmeleri gerektiği çıkarıldı ve satın almaları yapıp giydirildi.

Filmin görüntüleri üzerine yapılan sohbet:

Muharrem’in evinin iç ve dış görüntüleri farklı mekânlardı yani ahşap evden dış görüntülerini aldık ama iç mekân sahneleri başka bir yerde çekildi. Ahşap evin içi müsait değildi. Evin içi bomboştu her tarafını biz yaptık. Döşemeler tahtaydı, biz halı ve muşamba serdik bazı yerlere. Muşambayı serdik sonra da eskittik. Duvarlar boyatıldıktan sonra eskitme yapıldı. Lekeler, akıntılar yapıyoruz; tahminlerde bulunuyoruz. Salondaki sedirin kumaşı diktirildikten sonra eski görünsün diye zımpara ile eskitildi (asistanlar tarafından). Evin yatak odasındaki karyolayı evden getirdim, annemle babamın karyolası... Tuvaletteki lavabo binaya aitti.

Dergâhta şeyhin halvet etmeye girdiği dekor, çelik konstrüksiyonun üzerine su kontrplağın çakılması ve üzerine straforun yapıştırılması ile yapıldı. Sonra şekil verildi, kırmızı harçtan alınıp aralar dolduruldu ve eskitmeler yapıldı. Heykel tıraş bir arkadaş eskitmeleri yaptı.

Dergâhtaki derviş odasının büyük bir kısmı vardı, bazı eşyalar eklendi. Dergâhta bulunan şeyhin odasının da kaplamalarının da bir kısmı vardı ama biraz bakımsızdı. Yeniden düzenledik içini. O odadaki kütüphanenin ve kitapların varlığı daha çok senaristimiz Önder'in fikriydi. İslam kültürünün çok okuyan bir kültür olduğunu göstermek için yapıldı. O senaryoyu yazarken çok fazla araştırma yaptığı ve gezdiği için daha çok o yönlendirdi beni bu konularda.

Büyük Yeni Han'daki ofiste (Ali Bey'in dükkânı) bir imalatçı vardı; onu çıkarttık. Dükkânı, yeniden tasarladık, depoyu ve ofis kısmını. Çuvallar yerleştirildi depoya. Ofisteki duvar kâğıdı mesela Türkiye'de çok fazla kullanılan bir çeşit. Ahşap kaplamalar ve saksıda bitkiler mekâna canlılık ve sıcaklık katan öğeler olarak kullanıldı. Kahve hanelerde falan da vardır bitkiler...

Şeyhin evi, eski ahşap bir evdi ama bomboştu yani içini tamamen yine ben tasarladım. Mekânda yaşayanların yaşam tarzına ve mekânın kendisine göre tasarım uygulandı. Mobilyalar, eşyalar seçildi örneğin sedir, ahşap yapılarda genellikle vardır. Bir de gelenekçi bir insansan tercih edilir. Mekân ile karakterin bütünleşmesi gerekir.

ÖZGEÇMİŞ



Ad Soyad: Merve Tosun

Doğum Yeri ve Tarihi: Antalya, 08.05.1988

Adres: Bayar Cad. Şakacı Sok. Baytur Konutları. 16F /D:58 Kadıköy/İST.

Lisans Üniversitesi: Mimarlık, İTÜ, 2009

Lise: Adem Tolunay Anadolu Lisesi, Antalya, 2005