

**SİNEMA VE MİMARİ ARASINDAKİ İLİŞKİ: ÖLÜLER FİLMİ İÇİN HAREKET
İMGE, MİMARİDE FİZİKSEL ÇEVRE ÜZERİNE KARŞILAŞTIRMALI
DEĞERLENDİRME**

THE RELATIONSHIP BETWEEN CINEMA AND ARCHITECTURE: COMPARATIVE
ASSESSMENT ON MOTION IMAGE, PHYSICAL ENVIRONMENT IN
ARCHITECTURE THROUGH *THE DEAD* MOVIE

Dr. Öğr. Üyesi Burcu KURTİŞ

Nişantaşı Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi Radyo, TV-Sinema, İstanbul.
burcu.kurtis@nisantasi.edu.tr

Prof. Dr. Hülya KILIÇ

Nişantaşı Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi İç Mimarlık, İstanbul
hulya.kilic@nisantasi.edu.tr

ÖZET

Mimarlıkta temsilin bir gereği olan görsel sunum sebebi ile çeşitli sanat dalları ile ilişkisi kaçınılmazdır. Özellikle sinema ve mimarlık ilişkisine bakıldığında zaman, bir hikâyenin anlatılabilmesi için olayların geçtiği mekanlara ihtiyaç vardır. Sinema ve mimarlık bütününde yaşayan mekanları oluşturma çabasında hiç olmamıştır. Sinemada, mimari mekânsal ve zamansal analize olanak sağlayan, hikâyenin bütününde önemli bir yer tutan ve hikâyenin gerçekçiliğini arttırması sebebiyle önemli bir yere sahiptir. Bu sebeple sinemanın ve mimarlığın kesiştiği yerde, yaşam deneyimlerinin geçtiği alanları ortaya çıkarma arayışı olduğunu söylemek mümkündür. “The Dead” (1987) filmi üzerinden, mimarlık ve sinema disiplinleri arasındaki etkileşim üzerine yoğunlaşarak, sinemanın mekân algısına ve mekân deneyimine kattığı faydanın ve sinemanın mimarlık için oluşturduğu anlamın anlaşılmasını amaçlar.

Bu iki disiplin öncelikle kullandıkları ortak terminoloji ve yöntemsel etkileşim açısından incelenmiş daha sonra seçilen film üzerinden mekânsal değerlendirmeler yapılmıştır. Terminolojik etkileşim incelenirken, kompozisyon, temsil, hareket, zaman, kurgu, algı, senaryo, çerçeve, montaj, ışık ve gölge başlıklarına yer verilmiştir. Sinema insan ilişkilerini ve topluma dair ayrıntıları açığa çıkaran bir mizansene sahiptir ve filmler imgelemi besleyen bir deneyim alanıdır. Bu sebeple mimarlık ve sinemanın kaçınılmaz bir etkileşimi vardır. Bu çalışma Bu çalışmada aynı zamanda mimari öğeler, ışık gölge hareketleri, mekân derinliği ve sinematografik anlatım, zaman ve bellek üzerine yoğunlaşmıştır. Yaşanılan zamanla baş karakterlerin kimlikleri, sadece şimdiki zamanda yaşanan ve zaman/bellek ve insan arasındaki anlık oluşumlar ile gelişen film, zamanın gücünü ortaya koyacaktır.

Gerçek hayatta bir mekânın deneyimleyenlerde uyandırdıkları açısından farklılık göstermesi gibi, film mekanları da olaylara ve kişilere bağlı olarak farklı anlam taşırlar. Andrew Higson; “Anlatım Açılımı mekânı gerektirir” der ve mekânsız hiç bir olay örgüsü olmayacağını ve sinema perdesinin bir anlatı mekânı olduğunu belirtir (Higson, 1996). Mekân algısı da zamanı gerektirir. Zaman ve mekân duygusu oluşturma koşullarına en hakim sanat dalları Sinema ve mimarlıktır. Mimarlık bunları gerçek elemanlarla oluştururken, sinema ise gerçekmiş duygusu yaratmayı amaçlar. Bu sebeple çalışmada kaynak taraması ve örnek olarak seçilen film üzerinden mekân ve zaman analizi yapılmıştır. Aynı zamanda karşılaştırma metodu

kullanılmıştır. Örnek film üzerinden karelerin dondurulması yöntemiyle elde edilen, görüntülen planlar, mekânsal ve zamansal değerlendirme yapılması amacıyla kullanılmıştır.

Çalışmada genelden özele doğru giden bir kurgu esas alınmıştır ve çalışma 5 ana başlık altında ele alınmıştır. İlk bölümde, sinemada mekân kavramları incelenmiştir. İkinci bölümde, sinema ve mimarlık arasındaki etkileşim, bu etkileşimin dinamikleri, yöntemsel etkileşim, terminolojik benzerlik, ortak eleman kullanımı ve sinema ile mimarlığın birbirine katkıları ele alınacaktır. Aynı zamanda bu çalışmada sinemada mekânın oluşturulma biçimleri ve sinemada mekânın kullanım biçimleri ayrıntılı olarak ele alınmıştır. Son olarak örnek filmin tüm ağırlığının tek bir mekânda geçiyor olması sebebiyle film incelenirken anlatımı destekleyen filmsel mekân bütünlüğü ve mekânın fiziksel özelliklerine değinilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sinema-mimari ilişkisi, The Dead (1987), sinematografik illüzyon.

ABSTRACT

Due to the visual presentation which is a necessity of representation in architecture, its relationship with various branches of art is inevitable. Especially when we look at the relationship between cinema and architecture, there is a need for places where events take place in order to tell a story. Cinema and architecture have never been in an effort to create living spaces throughout. In the cinema, architecture has an important place which enables spatial and temporal analysis, occupies an important place in the whole story and increases the realism of the story. Therefore, it is possible to say that where cinema and architecture intersect, there is a search for revealing areas where life experiences take place. The film *Dead The Dead* (1987) focuses on the interaction between the disciplines of architecture and cinema and aims to understand the benefit of cinema to the perception of space and the experience of space and the meaning of cinema for architecture.

These two disciplines were first examined in terms of their common terminology and methodological interaction and then spatial evaluations were made on the selected film. While examining the terminological interaction, composition, representation, movement, time, fiction, perception, scenario, frame, assembly, light and shadow titles were included. Cinema has a *mise-en-scene* that reveals details of human relations and society, and films are a field of experience that feeds on imagination. For this reason, architecture and cinema have an inevitable interaction. This study also focuses on architectural elements, light and shadow movements, depth of space and cinematographic expression, time and memory. The identity of the main characters in the present time, the film experienced only in the present time and evolving with the instant formations between time / memory and human, will reveal the power of time.

Just as a space in real life differs in terms of what it awakens in the experience, film spaces have different meanings depending on events and people. Andrew Higson; “Expression requires space” and states that there will be no plot without space and that the screen is a narrative space (Higson, 1996). Space perception also requires time. Cinema and architecture are the main branches of art that dominate the conditions of creating a sense of time and space. Architecture creates them with real elements, while cinema aims to create a real feeling. For this reason, source scanning and spatial and time analysis were performed on the selected film. The comparison method was also used. The image plans obtained by freezing the frames on the sample film were used for spatial and temporal evaluation.

The study is based on a fiction that goes from general to private and the study is discussed under 5 main headings. In the first part, the concepts of space in cinema are examined. In the second part, the interaction between cinema and architecture, dynamics of this interaction, methodological interaction, terminological similarity, the use of common elements and the contribution of cinema and architecture to each other will be discussed. At the same time, in this study, the ways in which space is created in cinema and the ways of using space in cinema are discussed in detail. Finally, since the whole weight of the sample film takes place in a single space, the film space is examined and the physical properties of the space are supported.

Key words: Cinema-architecture relationship, *The Dead* (1987), cinematographic illusion.