

# MİMARLIK VE SİNEMA ETKİLEŞİMİ BAĞLAMINDA ÖLÇEK KAVRAMININ “THE BFG” FİLMİNİN MEKÂN KURGUSU ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

Eda ÖLÇER KANBUR  
Kocaeli Üniversitesi, Türkiye  
edaolcer89@gmail.com  
<https://orcid.org/0000-0001-9002-9795>

<i>Atf</i>	Ölçer-Kanbur, E. (2022). MİMARLIK VE SİNEMA ETKİLEŞİMİ BAĞLAMINDA ÖLÇEK KAVRAMININ “THE BFG” FİLMİNİN MEKÂN KURGUSU ÜZERİNDEN İNCELENMESİ. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 12 (1), 49-70.
------------	---

## ÖZ

Mimarlık ve sinema, mekâna dayalı temsillerin oluşturulması açısından karşılıklı etkileşim içerisinde bulunan ve tasarım anlamında birbirini besleyen iki disiplindir. Sinema mekânın görüntülenmesi sürecinde sağladığı teknik olanaklar ile mekân algısını değiştirerek mimarlara mekân tasarımı açısından deneysel bir ortam sağlarken, mimari de mekâna özgü görsel dili sayesinde sinema filmlerinde sinematografik anlamın oluşmasına katkı sağlamaktadır. İki disiplin arasında mekân üzerinden gerçekleşen bu etkileşim, ortak tasarım araç ve tekniklerinin kullanımına imkân sağlamaktadır. Mekânın boyutlarının, fiziksel sınırlarının tanımlanmasını sağlayan bir kavram olan ölçek, mimarlık ve sinemada ortak kullanılan, mekâna dayalı anlatımın gerçekleşmesinde rol oynayan bir tasarım aracıdır. Mekân ve insan ölçeğindeki değişikliklerin mekânın anlamını ve işlevini değiştirebileceği sorunundan hareketle oluşturulan bu çalışmanın amacı, mimarlık ve sinema disiplinlerinin etkileşimi bağlamında ölçeğin mekânın algılanması ve anlamın oluşmasındaki rolünü ortaya koymaktır. Çalışmanın kapsamını mimari mekân, mimari mekânda ölçek, insan ölçeği, sinematografik mekânın mimari mekân ile ortak ve ayrılan özellikleri ve sinematografik mekânda ölçek kullanımı ile ilgili kuramsal anlatımlar oluşturmaktadır. Mekân ve ölçek arasındaki anlam ilişkisini araştırmak amacıyla 2016 yapımı “The BFG” filmi örneklem olarak seçilmiştir. Gerçek mekân kullanımlarının yanı sıra gerçekte var olmayan ölçeklerdeki mekân ve karakterlerin kurgulandığı bir film olması ve hem mimari hem de sinema açısından mekânda ölçek konusuna ilişkin görsel veriler sağlıyor olması filmin örneklem olarak seçilmesinde etkili olmuştur. Araştırma konusunun incelenmesi ve verilerin toplanabilmesi için film kareleri, karakterler ile mekânlar arasındaki ölçek ilişkisi göz önüne alınarak belirlenmekte ve film içerisinde mekânın ölçeğe bağlı olarak taşıdığı anlamı ortaya koymak için kare kare çözümleme yöntemi uygulanmaktadır. Seçilen film kareleri, karakterler arasındaki ölçek ilişkisi, karakterler ile mimari mekânlar ve mekân donatıları, doğal mekânlar, mekânın sınır öğeleri arasındaki ölçek ilişkisi ve karakterler ile mekân arasında ışık-gölge etkisiyle kurulan ölçek ilişkisi olmak üzere beş ana başlık altında incelenmektedir. Kullanılan çekim ölçeklerinin mekâna kattığı anlam da dikkate alınarak yapılan çözümlemenin sonucunda, ölçeğin sadece mekânın fiziksel sınırlarını tanımlayan bir kavram olmadığı, insan ölçeği ile ilişkisine bağlı olarak hem mimari hem de sinematografik anlamı oluşturan ve değiştiren bir unsur olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Mimarlık, Sinema, Mimari Mekân, Mekân Tasarımı, Sinematografik Mekân

## ANALYSIS FOR THE CONCEPT OF SCALE IN THE CONTEXT OF INTERACTION OF THE ARCHITECTURE AND CINEMA THROUGH THE SPECE SETUP OF THE MOVIE "THE BFG"

### ABSTRACT

Architecture and cinema are two disciplines that interact with each other in terms of creating spatial representations and feed each other in terms of design. While cinema provides an experimental environment for architects in terms of space design by changing the perception of space with the technical possibilities it provides in the process of viewing the space, architecture contributes to the formation of cinematographic meaning in cinema films thanks to its space-specific visual language. This interaction between the two disciplines over space allows the use of common design tools and techniques. Scale, which is a concept that enables the definition of the dimensions and physical boundaries of the space, is a design tool that is used in architecture and cinema and plays a role in the realization of space-based expression. The aim of this study, which is based on the problem that changes in space and human scale can change the meaning and function of space, is to reveal the role of scale in the perception of space and the formation of meaning in the context of the interaction of architecture and cinema disciplines. The scope of the study consists of theoretical explanations about architectural space, scale in architectural space, human scale, common and distinctive features of cinematographic space with architectural space, and the use of scale in cinematographic space. In order to investigate the semantic relationship between space and scale, the 2016 movie "The BFG" was chosen as a sample. The fact that "The BFG" is a film in which spaces and characters in non-existent scales are fictionalized in addition to use of real space and that it provides visual data on the subject of scale in space in terms of both architecture and cinema has been effective in the selection of the film as a sample. In order to examine the research subject and collect data, the film frames are determined by considering the scale relationship between the characters and the spaces, and the frame-by-frame analysis method is applied to reveal the meaning of the space in the movie depending on the scale. The selected film frames are examined under five main headings: the scale relationship between the characters, the characters and the architectural spaces and the space accessories, the natural spaces, the scale relationship between the boundary elements of the space, and the scale relationship between the characters and the space with the effect of light and shadow. As a result of the analysis made by considering the meaning that the shooting scales used to add to the space, it was concluded that the scale is not only a concept that defines the physical boundaries of the space, but also an element that creates and changes both the architectural and cinematographic meaning depending on its relationship with the human scale.

**Keywords:** *Architecture and Cinema, Architectural Space, Space Design, Cinematographic Space.*

### GİRİŞ

Görsel anlatıma ve temsile dayalı olan tasarım disiplinlerinin birçoğunun tarihsel süreçte birbirleriyle çeşitli şekillerde etkileşim içerisinde bulduklarını söylemek mümkündür. Mekân ve mekâna dayalı temsilleri oluşturma açısından ortaklık içerisinde bulunan mimarlık ve sinema bu bağlamda sinema sanatının ortaya çıkışından günümüze kadar karşılıklı etkileşim içerisinde birbirlerini besleyen iki disiplin olmuştur. Sinema ve mimarlığın kesiştiği asıl nokta, her iki disiplinin de mekân üzerinden anlatımın gerçekleştiği tasarım ürünleri ortaya koymaları olmuştur.

Pallasmaa (2001: 13) mimarlık ve sinema arasındaki mekâna dayalı ortaklığı şu şekilde ifade etmektedir, "Hem mimarlık hem de sinema yaşanan mekânı oluşturur. İki sanat dalı da hayatın ayrıntılı görüntülerini yaratır ve izlememize aracılık ederler. Mimari yapılar ve kentler, kültürü ve belirli yaşam biçimlerini yaratıp muhafaza ederken sinema filmleri de yapıldığı zamanın ve canlandırdıkları dönemin kültürel arkeolojisini görüntüler. İki sanat dalı da var olan mekânın özünü ve boyutlarını tanımlar ve ikisi de hayattan kesitlerin deneysel sahnelerini yaratır".

Mimarlık ve sinema arasında mekân tasarımı ve kullanımı açısından etkileşim ve ortaklaşa üretim süreci modernizm akımının etkisiyle 20. Yüzyılda hız kazanmıştır. Bu dönemde modern mimarlık anlayışıyla birlikte mimarların dönemin değışen düşünce yapısına, yaşam biçimine ve mekân algısına bağı olarak mekân tasarımında yeni bakış açıları geliştirmeye yönelik arayışları, sinema ile olan etkileşimlerini kaçınılmaz hale getirmiştir. Mimarının kendine özgü yöntemlerinin yanında sinemanın mekânın görüntülenmesi ve görüntünün düzenlenmesine yönelik sağladığı yeni teknik ve yöntemler mekânın algılanması, tasarlanması noktasında deneysel bir ortam sunmaktadır (Pallasmaa, 2001:14-15).

Mimari bir yapı veya bir sinema filmi tasarım, uygulama ve üretim aşamasında benzer süreçlerden geçerler. Her ikisinde de tasarım ürünü öncelikle zihinde bir hayal olarak belirir, kağıda aktarılır, parçalar belirli teknik ve yöntemler çerçevesinde anlamlı bütünler oluşturacak şekilde bir araya getirilerek sonuçta bir ürün ortaya çıkartılır. Bir hayalin veya düşüncenin somut bir ürüne dönüşmesi mekân aracılığıyla gerçekleşir. Mimarlıkta mekân, ihtiyaçlarımıza göre biçimlendirdiğimiz ve içinde yaşayabileceğimiz tanımlı bir alanı ifade ederken sinemada ise anlatılan öykünün ve karakterlerin hayat bulduğu, görsellik kazandığı yerdir. Mimari mekânlar, öykü ve karakterlere bir arka plan oluşturmanın yanı sıra taşıdıkları anlam ile sinema için görsel bir ifade alanı oluşturmaktadır. Bir düşüncenin hayat bulması noktasına her iki disiplinde de mekânsallığa duyulan bu ihtiyaç, tasarım sürecinde ortak araç ve tekniklerin kullanımını kaçınılmaz hale getirmiştir. Senaryo, kompozisyon, kurgu, plan, ölçek gibi kavramlar her iki disiplinde de ortak kullanılan araç ve teknikleri ifade etmektedir.

Bu çalışmanın odak noktasını oluşturan ölçek, mekân tasarımı ve mekânsal deneyimden bahsedildiğinde hem mimari hem de sinema disiplini açısından ön plana çıkan önemli tasarım araçlarından biridir. Ölçek kavramı farklı disiplinlerce farklı tanımlamalara sahip olabilir ancak en genel ifadeyle boyutsal olarak bir karşılaştırmayı, büyüklük ve oranı ifade eder. Ambrose, Harris ve Stone (2010: 201) tasarım disiplinleri açısından ölçeğin, farklı boyutlardaki öğeler arasında karşılaştırma yapmayı sağlayan bir yöntem olduğundan bahseder. Mekân tasarımında ölçek, matematiksel bir ifadeyle hesaplanabilir bir kavram olmasının dışında duyularla algılanan ve yorumlanabilen bir olgu olması sebebiyle anlamsal bir boyuta da sahiptir. Çünkü mekânın gerçekliği sadece onu oluşturan fiziksel bileşenleriyle sınırlı değildir. Mekân pasif boş bir ürün olarak algılanmamalıdır çünkü her zaman içinde başka anlamlar da barındırır (Lefebvre, 2014: 24). Mekân, duyular yoluyla algımıza dolaylı veya direkt olarak mesajlar gönderebilmektedir (Adiloğlu, 2006). Mekânın yapısı, mekânın barındırdıklarına yansır, böylece mekânın kendisi ve özü bir araya gelerek mekânın mesajını ortaya koyar. Bu mesaj güçlü, zayıf, olumlu ya da olumsuz olabilir ancak her koşulda varlığından söz edilebilir (Taşçıoğlu, 2013: 61). Bu bağlamda ölçek, mekâna biçim veren fiziksel bir ölçüt olmanın yanında mekânda yaratacağı değişiklikler ve katacağı anlamsal özellikler nedeniyle de irdelenmesi gereken bir kavramdır. Çünkü insan içinde bulunduğu mekânda pek çok şeyi kendi boyutunu referans alarak ve kendisiyle ilişkilendirerek algılar ve anlamlandırır. Ölçek, insanın mekânla olan iletişimini yönlendiren bir tasarım ölçütü olarak hem mimari hem de sinematografik kullanımlarıyla mekân tasarımı sürecinde anlamın oluşmasında önemli bir role sahiptir.

Mekân ve insan ölçeğindeki değışimlerin mekânın anlamını ve işlevini değıştirebileceği probleminden hareketle oluşturulan bu çalışma, bir tasarım ölçütü olarak ölçeğin mimarlık ve sinema disiplinleri bağlamında mekânın algılanması ve anlamın oluşturulmasındaki rolünü ortaya koymayı amaçlamaktadır. Çalışmanın kapsamını, mimari mekân, mimari mekânda ölçek kullanımı, insan ölçeği, sinematografik mekânın mimari mekân ile ortak ve ayrışan özellikleri ve sinematografik mekânda ölçek kullanımı üzerine yazılı ve görsel literatür araştırması sonucunda oluşturulan kuramsal anlatımlar oluşturmaktadır. Mimari mekândaki ölçek değışimlerinin yanı sıra sinemada mekânın görüntülenmesi noktasında kullanılan çekim ölçeğine bağı tercihlerin de mekânın anlamını değıştirmesi sebebiyle sinematografik mekân kuramsal altyapısı çalışma kapsamına dahil edilmektedir. Çalışmanın amacına uygun olarak mimari ve sinematografik kullanımlarıyla mekân ve ölçek arasındaki anlam ilişkisini araştırmak amacıyla örneklem olarak Steven Spielberg'in yönetmeni olduğu 2016 yapımı "The BFG (The Big Friendly Giant)" filmi seçilmiştir. Roald Dahl'ın çocuk kitabından sinemaya uyarlanan film, gerçek mekânların yanı sıra bilgisayar teknolojilerinin yardımıyla gerçek dünyamızın alışlagelen boyutsal sınırlarının esnetildiği, ölçek algısını değıştiren kurgusal mekân ve karakter tasarımlarının

kullanıldığı bir sinema filmi olma özelliğine sahiptir. Filmde, farklı yaşam alanlarına sahip olan insanlar ve devler arasında ölçek bağlamında değişen boyutsal oranların hem fiziksel hem de zihinsel açıdan mekânı kavrama ve anlamlandırma biçimini nasıl değiştirdiğinin sinematografik bir anlatımı yapılmaktadır. Filmin mimari açıdan insan ve mekân arasında alışlagelen ölçek ilişkisinin dışında gerçekleşen karşılaşmaları gözlemleyebileceğimiz deneysel bir ortam sunuyor olması ve mekânda ölçek ve anlam ilişkisi üzerine görsel veriler sağlaması örneklem olarak seçilmesinde etkili olmuştur. Filmin sinematografik mekân kurgusu içerisinde insan ve mekân arasında değişen ölçek ilişkisine bağlı olarak mekânın taşıdığı anlamı ve öykü içerisindeki işlevini açıklayabilmek amacıyla yöntem olarak “kare kare çözümleme” yönteminin kullanılması uygun bulunmuştur. Ryan ve Lenos (2014)’un Film Çözümlemesine Giriş kitabında yer verdikleri bu yöntem, bir çekim serisi ya da sahneden alınan film karelerinde kullanılan tekniklerin tespiti ve bu tekniklerin anlamlarının açıklanması esasına dayanmaktadır. Çalışma içerisinde incelenen film kareleri karakterler ile mekân arasındaki ölçek ilişkisi dikkate alınarak seçilmiştir. Seçilen film kareleri, karakterler arasındaki ölçek ilişkisi, karakterler ile mimari mekânlar ve mekân donatıları arasındaki ölçek ilişkisi, karakterler ile doğal mekânlar arasındaki ölçek ilişkisi, karakterler ile mekânın sınır öğeleri arasındaki ölçek ilişkisi, karakterler ile mekân arasında ışık-gölge etkisiyle kurulan ölçek ilişkisi olmak üzere beş ana başlık altında incelenmektedir. Belirlenen başlıklar altında derlenen film karelerinde çerçeve içerisinde görünen mekânların ve mimari öğelerin ölçeği, karakterlerle aralarındaki boyutsal ilişkiler ve kullanılan çekim ölçeğinin mekânlar üzerinde yarattığı görsel etki incelenerek mekânın taşıdığı anlam araştırılmaktadır. Çalışma içerisinde ele alınan film, mimarlık açısından insan ve mekân arasındaki ölçek ilişkisini gözlemleyebileceğimiz kurgusal bir ortam sunmaktadır. Bu açıdan film kareleri üzerinden yapılacak bir incelemenin, mimari mekânların sinema filmlerinde sinematografik anlamı oluşturan bir anlatım aracı olarak nasıl yer aldığını ve ölçek kullanımına bağlı değişimlerin söz konusu anlamı nasıl değiştirdiğini görmemize olanak tanıyacağı düşünülmektedir.

## MİMARİ MEKÂNDAN ÖLÇEK VE İNSAN ÖLÇEĞİ

Mekân, ele alındığı disipline bağlı olarak farklı şekillerde tanımlanabilmektedir. Araştırma ve çalışma konusu olarak mekânı odak noktasına almış bir disiplin olan mimarlık, Soygeniş (2006)’nin ifadesiyle “yapı yapma sanat ve bilimi” dir. Bu bağlamda mimari mekânlar tasarım araçlarıyla sınırlandırılan ve içinde gerçekleştirilmesi planlanan eylemler ve ihtiyaçlar doğrultusunda belirli tasarım elemanlarının örgütlenmesiyle oluşturulan, tanımlanmış hacimler şeklinde ifade edilebilir.

Zevi (2015), mekânı mimarinin hem başlangıcı ve hem de sonu olarak ifade eder. Mimarlık sadece mekânı oluşturan strüktürel elemanların, uzunluk, genişlik ve yükseklik gibi fiziksel özelliklerinden ibaret değildir. Bu elemanlar mekânın tanımlanmasına aracı olurlar. Gerçek anlamı ile mekân, içinde hareket edilen, yaşamsal eylemlerin sürdürüldüğü, strüktürel elemanlarında içerisinde bulunduğu tanımlanmış bir boşluk olarak ifade edilmektedir (Zevi, 2015).

Mekân, başka bir ifadeyle de insan ve nesne arasındaki farklı ilişki biçimlerinin, mesafelerin ve aralıkların, insanı çevreleyen evrenin üç boyutlu uzantısı olduğu şeklinde de tanımlanmaktadır (Gür, 1996). Mimari boyutta mekânın tanımlanmasında temel faktör insandır. Mekân insanın hareketleri ve eylemleri çerçevesinde biçimlenir ve bir anlam kazanır.

Mekânlar kullanım amaçları, hizmet ettikleri kullanıcılar, ilettikleri mesajlar gibi işlevsel ve anlamsal özellikleri sebebiyle biçimsel olarak çeşitliliğe ve karmaşık organizasyonlara sahiptirler. Kullanıcıların değişen mekânsal ihtiyaçlardan kaynaklanan bu çeşitlilik ve karmaşıklık tasarım anlamında biçimsel bir düzenlemeyi gerektirir. Mimari tasarım sürecinde ortaya çıkan biçimsel öğeler ve bunların birbirleri olan bağlantıları, düzenleniş biçimleri o mekân hakkında bilgiler taşır ve iletir. (Özturan, 2020:16-17). Mekân tasarımında mekânın kendisini oluşturan mimari öğeler arasında büyüklük ilişkisi kurularak biçimsel olarak düzenlenmesi ve insan ile uyumu düşünülerek fiziksel ve algısal sınırlarının belirlenmesi sürecinde ölçek kavramı ön plana çıkmaktadır.

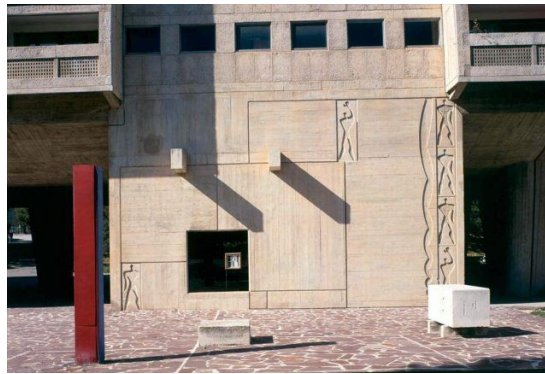
Ölçek kavramının mekân tasarımı açısından belirleyici etkisini mekânın tanımından da anlamak mümkündür. Mekân “uzayın insan tarafından sınırlandırılmış parçası” olarak betimlenmektedir (Hasol,

2002). Daha kapsamlı bir ifadeyle insanın ihtiyaçları, eylemleri ve çevresiyle olan ilişkileri çerçevesinde biçimlendirdiği gerek fiziksel gerekse algısal boyutta sınırladığı bir uzay parçasını, tanımlanmış bir boşluğu anlatmaktadır. Boşluğun insan faktörü göz önüne alınarak çeşitli teknikler kullanılarak sınırlandırılması, tanımlanması ve bir boyut kazanması noktasında ölçek kavramı belirleyici olmaktadır.

Ölçek, genel olarak herhangi bir şeyin boyutuyla veya referans olarak alınan başka bir şey ile kıyaslanmasını gerektiren bir kavramdır (Ching, 2002: 278). Ele alınan şeyin ne kadar küçük veya ne kadar büyük olduğu hakkında bilgi verir. Ölçek hakkında bir tanımlama yapabilmemiz için boyutlarını hali hazırda bildiğimiz bir şeyle karşılaştırma yapabilmemiz gereklidir. Mekânın ve mekânın içerdiği tüm elemanların ne kadar küçük veya büyük olduklarının tanımlanabilmesi noktasında da çoğunlukla insan ölçeği kullanılmaktadır (Ching, 2003: 65). Mimari mekânların ve çevrelerin tasarım sürecinde insan ölçeği referans alınır. Mimari yapıların, meydanların ve iç mekânların boyutları insanın boyutsal oranları ve ölçeği ile karşılaştırılarak tasarlanır.

İnsan ölçeği söz konusu olduğunda statik ve dinamik olmak üzere iki tür antropometrik beden ölçüsünden bahsedilir. Statik beden ölçüleri, vücut hareketsizken belirli standart pozisyonlarda alınan ölçülerdir. Dinamik beden ölçüleri ise hareket halindeyken alınan ölçülerdir. Günlük hayatta insanların çoğunlukla hareket halinde olmaları nedeniyle birçok tasarım çalışmasında dinamik beden ölçülerinden yararlanılır. Bu yararlanmanın maksimum düzeyde gerçekleşebilmesi aktivite mekânının insanın statik ölçülerine uygunluğu ile de doğru orantılıdır (Turgay, 2017: 17).

Roth (2006: 99)'a göre mimarlık, görsel sanatların en büyüğü, en kapsamlısıdır ve mimaride kullanıcı tarafından karşılaşılan güçlüklerden biri yapının ölçeğini belirlemektir. Bir yapının boyutu belirlenirken karşılaştırma ölçütümüz kendi boyutumuz yani insan ölçeğidir. Ortalama insan boyutuna göre bir yapının büyüklüğüne onun ölçeği denir. Mekânın boyutu ile insan boyutu arasındaki bu orantısal ölçek ilişkisinin imgesel bir anlatımı Mimar Le Corbusier'in United'Habitation (İkamet birim), adlı yapısında açıkça gözlemlenebilmektedir. Le Corbusier, yirminci yüzyıl mimarları arasında, hem duvarlar ve strüktürel taşıyıcıların yerleştirilme düzenlerinde hem de cephedeki kapıların ve pencerelerin boyutlarının belirlenmesi ve yerleştirilmesinde orantı sistemlerini en sık kullanan mimardır. Le Corbusier, Fransa'da tasarladığı bu apartman bloğunda da Fibonacci dizisine dayanarak ve insan boyutlarını referans alarak 1930'un sonlarında geliştirdiği "Modulor" adını verdiği orantı sistemini kullanmıştır. Mekân ve insan arasındaki bu ölçek ilişkisini, binanın asansör kulesine işlediği kolunu kaldırmış modülör insan imgesi ile görselleştirmiştir (Roth, 2006: 95-99) (Resim 1).

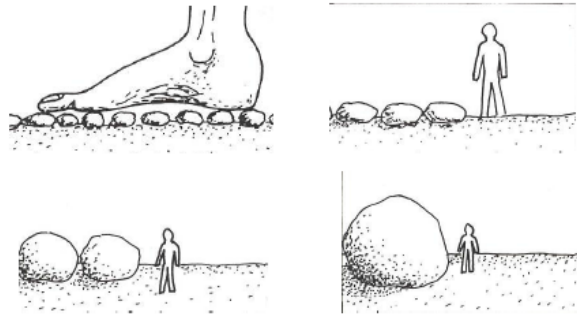


**Resim 1.** United'Habitation apartmanının duvarındaki insan imgesi ve ölçek ilişkisi

**Kaynak:** URL-1

İnsan ölçeği referans alınarak tasarlanan mimari mekânlar, barınmamız ve günlük yaşamsal eylemlerimizi sürdürmemiz için fiziksel boyutta bir yaşam alanı tanımlarken insan ile arasındaki boyutsal ilişki sebebiyle algısal boyutta farklı anlamları da içerebilmektedir. İnsan yaşadığı çevreyi, içinde bulunduğu mekânı ve mekânı oluşturan tüm elemanları duyularıyla algılar, kavrar ve değerlendirir (Giritlioğlu, 1991). İnsanın mekânı algılaması ve anlamlandırmasında duyular önemli bir yere sahiptir. Algı, duyular yoluyla çevremizden edindiğimiz verilerin zihnimizde düzenlenmesi ve yorumlanması sonucunda nesne ve olayların anlamlandırılmasını ifade etmektedir (Turgay, 2017: 17).

Fiziksel oluşumuyla mekân, algısal boyutta direkt ya da dolaylı olarak bazı mesajlar gönderebilme özelliğine sahiptir (Adiloğlu, 2006). İnsan ve mekân ölçeği arasındaki boyutsal farklılık azalıp arttıkça insanın mekânı ve içerisindekileri algılama ve anlamlandırma biçimi de değişmektedir. Mekânda gerçekleşen ölçek değişimi mekâna yüklenen anlamı da değiştirmektedir. İnsan ölçeği yani kendi beden ölçülerimiz mekân algımızın ve mekânsal davranışlarımızın oluşmasında önemli bir etkidir. Roth (2006: 95)'a göre insan zihni örüntülerde matematiksel, geometrik ilişkiler ve orantılar bulma eğilimindedir. İnsan çevresindeki nesnelere kendi boyutuyla karşılaştırarak, orantılar kurarak ölçeklendirir ve algılar. Örneğin, Resim 2'deki görüntülerin ilkinde taşlar, ayak boyutundan küçük bir ölçekten zemin döşemesi olarak algılanırken, ikinci görüntüde bir kaya olarak algılanır. Üçüncü görüntüde ise kaya parçası neredeyse insan figürü ile aynı boyuttadır. Son görüntüde ise insan figüründen çok daha büyük bir kaya olarak görünmektedir. Her taş farklı bir ölçeğe sahiptir. Bu nesnelere büyüklükleri ile ilgili kararlarımıza kendi boyutumuzla karşılaştırarak ulaşırız (Aktaran: Telyakar, 2018).



**Resim 2.** İnsanın çevresindeki nesnelere kendi boyutuna göre ölçeklendirmesi  
**Kaynak:** Aktaran: Telyakar (2018).

İnsan ölçeği, mekânları ve nesnelere algılamamız için evrensel bir standarttır. Örneğin çoğu çocuğun masanın altında oyun oynaması onların ölçek algısıyla ilgilidir. Kendi boyutlarını masanın bacaklarıyla karşılaştırdıklarında odanın devasa büyüklüğünün yanında masanın altındaki alan daha kontrol edilebilir bir mekân tanımlamasına sahiptir. Benzer şekilde, çocukken bulunduğumuz mekânlara yetişkin olarak gittiğimiz zaman gördüğümüz mekânların ve yapıların hatırladıklarımızdan daha küçük görünmesinin sebebi de değişen bu ölçek algısıyla ilgilidir (Edgü, 2021: 223). Bir mekânın gerçekliği sadece fiziksel özellikleriyle sınırlı değildir. Fiziksel oluşumuyla mekân, algısal boyutta direkt ya da dolaylı olarak bazı mesajlar gönderebilme özelliğine sahiptir (Adiloğlu, 2006). İnsan ve mekân ölçeği arasındaki boyutsal farklılık azalıp arttıkça insanın mekânı ve içerisindekileri algılama ve anlamlandırma biçimi de değişmektedir. Mekânda gerçekleşen ölçek değişimi mekâna yüklenen anlamı da değiştirmektedir.

Ölçek kavramı, fiziksel olarak mekânın ölçülerinin ve boyutlarının algılanmasını sağlarken aynı zamanda mekânın sembolik yani anlamsal niteliğinin de algılanmasında belirleyici bir etkidir. Bir mekân tasarım aracı olarak ölçek, aynı zamanda bir düşüncenin veya mesajın iletilmesinde de etkili bir anlatım aracıdır (Turgay, 2017: 15). Mimarlık tarihi boyunca mimari yapıların biçimsel ve biçime bağlı olarak anlamsal karşılıkları olan sembolik özelliklerinin oluşmasında çevresel koşullar, kültür ve inanç sistemleri gibi çeşitli faktörlerin önemli bir etkisi olmuştur. Tasarımcılar yapıtlarını ithaf ettikleri kişinin veya kişilerin kudretini ya da yaratıcı güç ile olan ilişkilerini ortaya koymak amacıyla mimarinin sembolik özelliklerinden faydalanmışlardır. İdari gücü ve otoriteyi elinde bulunduran toplumlar güçlerini toplumun bireylerine ve diğer toplumlara gösterebilmek amacıyla mimari yapıtları kullanmışlardır. Dönemin yapım teknolojileri imkân verdiği ölçüde gücün göstergesi olarak büyük ölçeklerde, daha büyük ve daha yüksek mimari yapılar inşa etme yarışı içerisinde girmişlerdir (Erten Bilgiç, 2020). Mimari bir yapı veya mekân tasarlanırken ölçeğin mekâna kattığı anlamsal niteliği düşünüldüğünde insan ölçeği ve insanüstü ölçek olarak iki farklı ölçek kullanımından bahsedilebilir (Moughtin, 1992). İnsanlık tarihinde güç ve iktidar meselesi insanlar ve toplumlar arasında önem kazandığından bu yana insanlar hep yükseklerle ulaşma arzusu içerisinde olmuştur. İnsan üstü ölçeklere

sahip yüksek mimari yapılar özellikle kralların, despotların ve diktatörlerin hâkim olduğu dönemlerde iktidarın gücünü sembolize etmek için kullanılmıştır. İnsan ölçeğinin çok üstündeki ilk yapılara Mısır'ın başkenti Kahire'deki Gize Nekropolü'nde yer alan ve üç anıtsal piramitten en büyüğü olan Keops Piramidi örnek olarak gösterilebilir (Resim 3). MÖ 2600 yılında inşa edilen ve asıl işlevi firavun mezarı olan bu yapı, insan ölçeğinin çok üstünde olan 146 metre yüksekliğiyle firavunun sonsuz gücünün bir sembolü olmuştur. Babil Kulesi ve Mezopotamya ziguratları ile devam eden bu ölçek kullanımı tarih içinde pek çok yapıda kullanılmıştır (Uysal, 2006). Anıtsal özellikteki bu yapılar insan ölçeğinin sınırlarını aşar, anlamsal boyutta tanrının ve kralların ölçeğine ulaşır (Orr, 1985).



**Resim 3.** Keops Piramidi'nde insanüstü ölçek  
**Kaynak:** URL-2

Ölçek olarak insan boyutlarına yakın ölçülerde kurgulanan mekânlar ve mimari yapılar insanlar üzerinde samimiyet, kolay ulaşılabilirlik, yakınlık gibi anlamsal etkiler bırakırken, insanüstü ölçeklerdeki anıtsal mimariler ulaşılması zor olanı sembolize etmektedir. Boyutlarımızın çok üstünde yüksek bir yapıyla karşılaştığımızda ve mekâna girdiğimizde ezici büyüklüğü karşısında kendimizi çok küçük ve değersiz hissedebiliriz. Şaşkınlık, hayranlık ve bazen ise korku uyandıracak boyutlardaki mekânsal ölçekler, dünyevi veya ruhani otoriteyi temsil eden yapılarda ve mekânlarda sıkça kullanılmıştır. Mimari çevre içerisinde algısal olarak diğer yapılardan ayrılan anıtsal ölçekteki bu yapılara Floransa'daki Santa Maria del Fiore Katedrali örnek olarak gösterilebilir. Yapının boyutsal anlamda anıtsal nitelik kazanmasında insan faktörünün yanı sıra içinde bulunduğu kentsel çevre ile olan ölçek ilişkisi de oldukça etkilidir. Ruhani anlamda bir gücü sembolize eden bu yapı kendini çevreleyen yapılarla ve alanla karşılaştırıldığında oldukça büyüktür. Yapı insan ölçeğinden bakıldığında hiçbir noktadan bütün olarak algılanamaz ancak parçalar halinde görülebilir. Gerçek boyutu ve sınırları ancak etrafında dolaşarak farklı açılardan bakıldığı zaman bütün olarak algılanabilmektedir (Moughtin, 1992). Dar sokakta kısıtlı bir mesafeden yapının yükselen kubbesine bakıldığında bittiği yeri görmek zorlaşır. Yapının dış mekânda yarattığı algı ve anlam iç mekânında da devam etmektedir. Yüksek tavan ve devasa bir kubbenin bulunduğu iç mekânda, ulaşılması zor görünen mekânsal sınırlar ile insan ölçeği arasında ezici büyüklükte bir mekânsal boşluk oluşmaktadır. İnsanüstü ölçeklerdeki iç mekân, yapının yarattığı güç ve kudret algısını güçlendirmektedir (Resim 4.).



**Resim 4.** Santa Maria del Fiore Katedrali'nde anıtsal ölçek  
**Kaynak:** URL-3

Kentsel çevre içerisinde çoğu mimari yapı ve mekânda pencere, kapı, basamak gibi yapı elemanları kendi ölçeğimizle karşılaştırma yapabilmemiz ve yapının ölçeğine ilişkin bir algı oluşturabilmemiz için görsel ipuçları taşımaktadır. Ancak bazı durumlarda mimarlar bu görsel ipuçlarını saklayarak ölçek duygumuzu çarpıtacak algı oyunları da yapabilmektedir. Bu durumun bir örneği 1960-1963 tarihli, New Haven Yale Üniversitesi Beinecke Nadir Kitaplar Kütüphanesi'nde gözlenmektedir (Resim 5). Yapı etrafını çevreleyen, 1920'lere ait yapılarla birlikte gözlemlendiğinde eski yapılar boyutları hakkında birçok ipucu sunarken kütüphane çok az ipucu sunmaktadır. Salt yapıya bakıldığında ise birbirini tekrar eden aynı boyutlardaki pencereleri sebebiyle görsel açıdan karşılaştırma yapılabilecek başka bir yapı öğesi sunmamaktadır. Yapı sadece bulunduğu meydan içerisinde ön planda yer alan öğrenciler ve bisikletlerle ilişki içinde gözlemlendiğinde boyutu hakkında bir fikir vermektedir (Roth, 2006: 100). Kentsel çevre içerisinde yapıya ilişkin ölçek tanımı ancak insan imgesi ile ilişkilendirildiğinde ortaya çıkmaktadır.



**Resim 5.** New Haven Yale Üniversitesi Beinecke Nadir Kitaplar Kütüphanesi'nde ölçek oyunu  
**Kaynak:** URL-4

İnsan, kentsel mekânda karşı karşıya geldiği mimari yapıları, içinde yaşantısını sürdürdüğü mekânları, günlük yaşantısında kullanım halinde ve iletişim içinde bulunduğu tüm nesnelere kendi ölçeği ile ilişkilendirerek anlamlandırır. İnsanın kullanımında olan tüm mekânlar ve nesnelere insanın ona yüklediği anlam ile bir işlev ve tanım kazanır. Ölçeğin değişmesi nesnenin işlevinin ve tanımının da yeniden yapılmasını gerekli kılabilir. Claes Oldenburg'un kentsel mekânda konumlandığı heykel çalışmalarında olduğu gibi günlük hayatta farklı işlevleri olan küçük nesnelere insan ölçeğini aşan boyutlardaki karşılığı olan nesnelere kent meydanına konumlandırıldığında, alışla gelen işlevlerini ve anlamlarını kaybetmekte ve birer heykele veya kentsel donatıya dönüşerek yeni anlamlar kazanmaktadır (Resim 6). Roth, (2006: 100)'un "ölçek tahmin oyunu" olarak nitelendirdiği bu durum aynı zamanda zihnimize yerleşmiş tanımları olan nesnelere farklı ölçeklerde yeniden deneyimleme ve yeni mekânsal pratikler ile ölçek kavramına yönelik yeni bakış açıları edinmemize olanak sağlamaktadır.





**Resim 6.**Claes Oldenburg'un heykel çalışmaları ve ölçek oyunu  
**Kaynak:** URL-5

### **SİNEMATOGRAFİK MEKÂNDAN ÖLÇEK VE ANLAM İLİŞKİSİ**

Sinemada, mimari mekân sinemanın kendine özgü yöntem ve araçlarıyla yeniden yorumlanarak bir imgeler dünyası yaratılmakta ve bu imgeler aracılığıyla algısal boyutta farklı anlam boyutları oluşturulmaktadır. Mimarlık disiplini içerisinde mekân tasarımı açısından öncelikli amaç tanımlanmış yaşam alanları ortaya koymaktır. Mimari bir mekândan söz edildiğinde hem bedensel hem de algısal bir deneyimden bahsetmek mümkündür. Ancak sinemada mekân deneyimi zihinsel boyutta gerçekleşir ve imgesel bir mekân kullanımı söz konusudur. Film içerisinde kullanılan mekân mimari mekânın bir temsili konumundadır.

Box (2007)'a göre anlatılmak istenen bir kavram veya bir öyküyü, bütün sanat dalları ile aktarabilmek mümkündür ancak en etkili anlatım ve iletişim, sanat dalları mekân tasarımı ile bütünleştiği zaman gerçekleşmektedir. Bu bağlamda yedinci sanat olarak adlandırılan sinema açısından da mekân, bir anlatım aracı olarak önemli bir rol taşımaktadır. Sinema filmlerinde mekân, anlatılan öyküdeki karakterlere, olaylara, eylemlere görsel bir zemin sağlar ve kurgusal bir gerçeklik oluşturur. Gerçek veya kurgusal mimari mekânların anlatının içeriğine göre kamera ile çerçeveye alınması ve görüntülenmesiyle birlikte sinematografik mekân oluşur. Filmin anlatısı içerisinde mekânlar, mimariye özgü görsel anlatım araçlarının yanı sıra sinemanın kendine özgü kamera, montaj, kurgu gibi anlatım araç ve yöntemlerinin de kullanımıyla sinematografik bir boyut kazanır. Sinematografik mekân, filmin izleyiciye vermek istediği mesajın, anlamın görsel olarak iletilmesini sağlayan bir anlatım aracıdır. Bir filmde mekân, öykü ve karakterlere görsel bir arka plan sağlamanın yanında yönetmenin anlatmak istediklerinin, filmin ideolojisinin mimariye özgü görsel dil ile izleyenlere aktarılmasına olanak sağlar.

Sinemada bir filmin yapım sürecinde, tüm görsel ürünler fikir olarak belirli bir tasarım sürecinden geçtikten sonra görselleştirilmesi aşamasında önemli araçlardan biri olan mekân tasarımı veya mekân seçimi sürecine girilir. Mekân öykünün dikkat çekici bir hale gelebilmesi için aracılık eder. Mekân fiziksel özelliklerinin yanında sembolik anlamlarda içerebilirler. Bu nedenle öyküdeki duygu, durum ve olayların izleyenler üzerinde istenilen etkiyi bırakabilmesi için öykü ve karakterlere uygun mekânların seçilmesi ve kurgulanması gerekmektedir. Allmer (2010: 8)'e göre "Sinemada yönetmen aynen mimar gibi mekânı eleştirir, düşletir ve temsil eder, kullanır, denetler ve dönüştürür". Sinema aslında mekân tasarımı için bir uygulama sahası oluşturur. Yönetmenin yarattığı düşsel gerçekliği mekân aracılığıyla özgürce ortaya koyabilmesi için kurgusal bir tasarım ortamı sunar. Sinemada tasarımdan bahsedildiğinde mekân ve karakterlerin kamera aracılığı ile olduğu gibi aktarılmasının ötesinde bir çalışma söz konusudur. Yönetmen filmde anlatılan öyküyü, karakterleri, zamanı ve yaratmak istediği etkiyi düşünerek çerçeveleme ile mekânsal bir kompozisyon oluşturur. Hem mekânın mimari dilini oluşturan renk, biçim, doku, ışık, ölçek gibi görsel anlatım kodlarını hem de sinemaya özgü olan kamera açısı, çekim ölçeği, kurgu, montaj, ses, ışık gibi teknik araç ve yöntemleri kullanarak mekâna görüntünün düzenlenmesi yoluyla görsel sınırlar getirir. Tüm bu mimari ve sinematografik anlatım araçlarının belirli bir uyum ve bütünsellik içerisinde bir araya getirilmesi sonucunda çerçeve içerisindeki görsel kompozisyon sinematografik mekân ve anlamı oluşturur.

Sinema filmlerinde çekilen görüntüler bir anlatı oluşturacak şekilde birleştirildiğinde sadece bir öykü anlatmanın ötesinde bir anlamda yaratmış olur. Çerçeveleme filmdeki aksiyonun görsel sınırlarını belirleyen bir görüntü alanı tanımlar. Film karelerinde görünen mekân veya karakteri yani anlamın oluşmasına aracı olanı belirlemesi ve sınırlandırması sebebiyle anlamın önemli bir ögesidir. Çerçeve anlatılmak istenene bağlı olarak sıkışık ya da ferah olabileceği gibi görüntülenen mekâna yakın ya da uzak da olabilir (Ryan ve Lenos, 2014: 17). Mekânda kullanılan duvar kağıdından, karakterlerin kıyafetinin rengine kadar çerçeveye alınan her şey bir anlam içereceği gibi kameranın mekân ve karakterlere göre olan konumu yani çekim ölçeği de görüntüye belirli anlamlar yüklemektedir (Hunt vd., 2012). Ölçek sinematografik anlamda kameranın mekân veya karakterlere yakın veya uzak olması duruma bağlı olarak çerçeve içerisinde görünen nesnenin büyüklüğünü etkileyen bir kavramı ifade eder. Mekâna ve mekânın görüntülenmesine dair tüm değişkenlerle birlikte tercih edilen çekim ölçeği, filmin karakterleri, karakterler arasındaki ilişkiler, toplumsal bağlam ve filmin anlatmak istedikleri hakkında anlamın oluşmasında rol oynamaktadır.

Çekim ölçekleri genellikle filmin türüne, anlatısına ve genel üslubuna bağlı olarak belirlenir. İçinde buldukları bağlam doğrultusunda farklı anlamları taşıyabilirler. Bazı istisnalar dışında çoğu film yüzlerce farklı plandan oluşur ve her bir plan filme ayrı bir anlam kazandırır. Planlar çekim ölçeklerine ve karakterler ile mekânın gösterilme biçimine göre çeşitli şekillerde adlandırılır (Hunt vd., 2012). Ryan ve Lenos (2014), çekim ölçeğine göre planları karakterlerin ve mekânın çerçeve içerisinde görüntülenme oranlarına bağlı olarak yakın plan, orta plan, geniş plan ve genel plan olarak dört ana başlıkta sınıflandırır. Bunlara ek olarak sadece karakter odaklı, karakterin görüntülenme ölçeğine bağlı olarak boy planı, diz planı, göğüs planı, yakın plan, aşırı yakın plan gibi farklı sınıflandırmalarda mevcuttur (Hunt vd., 2012:123).

Filmde farklı çekim ölçeklerinin kullanılması, çerçeveye giren görsel kompozisyon içerisinde görüntülenen mekânın az veya çok olmasına ve karakterin mekândaki konumuna bağlı olarak farklı sinematografik anlamların oluşmasına sebep olur. Örneğin yakın plan, kameranın objeye yakın olması durumunu ifade eder ve obje çerçeve içindeki mekânın büyük bir kısmını kaplayacağı için genelde yakınlık anlamını yaratır. Bu ölçekte görülen fiziksel yakınlık anlamsal boyutta duygusal bir yakınlığı veya korku, endişe gibi karakterin psikolojisine yönelik iletiler taşıyabilir. Mekânın sinematografik anlam üzerindeki etkisi azdır. Orta plan, karakterin ortalama bir mesafeden görüntüye alındığı bir çekim ölçeğidir ve karakterin vücudunu ve mekânı görüntü dışı bırakma eğiliminde olan yakın plana kıyasla aksiyonun gerçekleştiği mekânın büyük bir kısmı görülür. Ancak vurgu mekândan ziyade karakterler arasındaki ilişkidir. Geniş plan, filme alınan tüm unsurların mekânla birlikte çerçeveye dahil edildiği bir ölçektir. Genel plan ise, filme alınan olayın oldukça uzak bir mesafeden görüntülenmesi durumudur. Bu durumda mekân ile karakterler arasındaki ölçek farkı büyüktür. Genel planda görsel çevrenin içerisine toplumsal ve fiziksel çevre büyük ölçüde dahil edilir ve gayrişahsi, objektif bir bakış açısı sunar. Bu nedenle geniş ve genel plan çekimlerinde çerçeve içinde oluşturulan görsel kompozisyonda mekân büyük oranda yer kaplayacağı için diğer çekim ölçeklerine kıyasla mekânın sinematografik anlama etkisinin daha fazla olduğunu söylemek mümkündür. Örneğin, Vittoria De Sica'nın 1948 yapımı İtalyan Yeni Gerçekçiliği akımının bir ürünü olan "Bisiklet Hırsızları" filminin bir karesinde genel plan çekimi ile oluşturulan kompozisyonda büyük ölçüde kentsel mekân vurgulanmaktadır. Karakter ise etrafındaki fiziksel çevre ile karşılaştırıldığında ölçek olarak küçük kalmıştır. Gerçekte var olan mevcut mekânların kullanıldığı bu filmde genel plan kullanımı ile mekân ve karakter arasındaki ölçek farkına dikkat çekilmiştir. Bu durum anlam boyutunda karakterin toplum içerisindeki çaresizliğinin ve yaşayacağı hayal kırıklıklarının bir ifadesidir (Ryan ve Lenos, 2014: 69). Dünyanın gerçekten onun için büyük olduğunun ve üzerinde oluşan toplumsal baskının görsel anlatımı, hem mekân ve karakter arasındaki ölçek farkıyla hem de tercih edilen çekim ölçeği ile vurgulanmaktadır. Bir tasarım aracı olarak ölçeğin mimari ve sinematografik olmak üzere iki farklı kullanımını bir arada görmek mümkündür (Resim 7).



**Resim 7.** “Bisiklet Hırsızları” filminde mekân ve ölçek kullanımı

**Kaynak:** Ryan ve Lenos (2014: 69).

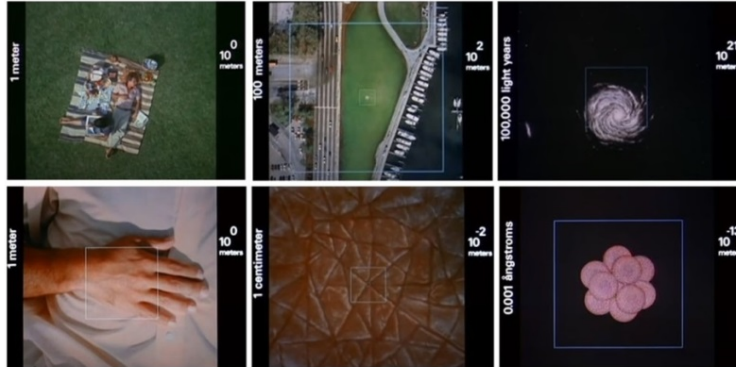
Bir sinema filminde kullanılan çekim ölçeği ile birlikte kameranın bakış açısı da mekân ile karakter arasında ölçeğe bağlı olarak kurulan anlam ilişkisine farklı etkiler katabilmektedir. Açılı çekimler filmin üzerinde durduğu hususlara vurgu yapabilmektedir. Üst açıdan yapılan çekimler sanki bir karakter diğerine yukarıdan bakıyormuş gibi baskınlık izlenimi doğurabilmektedir. Aşağıdan yukarı doğru yapılan alt açı çekim ise genellikle insanlar, nesnelere veya mekânsal öğelerle meydana gelen görsel yığınlarını büyütür ve büyütülen şeye daha üstün güç, otorite ya da değer anlamı katabilmektedir (Ryan ve Lenos, 2014: 73).

Sinemada mekân kullanımı ve mekânın görüntülenmesi söz konusu olduğunda gerçekte var olan mekânlar olduğu şekliyle veya tekrar düzenlenerek kullanılacağı gibi teknolojik olanaklar kullanılarak kurgusal bir mekânda oluşturmak mümkündür. Gerçek veya kurgusal olmak üzere kullanım biçimi değişse de mekânın görüntülenmesi ve sinematografik anlamın oluşturulması aşamasında kullanılan teknikler benzerdir. Günümüzde gelişen animasyon teknolojisinin gerçekte var olmayan karakter ve mekânların kurgulanmasına olanak sağlaması mimari anlamda ölçek kavramına yönelik farklı bakış açılarının geliştirilmesi anlamında deneysel bir ortam sunmaktadır. Örneğin, 1995 yapımı bir animasyon filmi olan “Oyuncak Hikayesi” filmi, mekânsal olarak ölçeğin farklı bakış açılarından deneyimlenmesi için kurgusal bir ortam oluşturmaktadır. Filmde başroldeki karakterler oyuncak ve yaşadıkları mekân ise insan ölçeğine uygun olarak tasarlanan insanların dünyasıdır. Kendi boyutlarıyla karşılaştırıldığında devasa ölçülerde olan kentsel mekânda ve mimari yapıların içerisinde karakterler için hiçbir nesne ulaşılabilir boyut ve uzaklıkta değildir. Mekân ve karakterler arasındaki büyük ölçek farklılığının karakterler üzerinde yarattığı çaresizlik ve yabancılaşma duygusu filmde sıklıkla geniş ve genel plan çekimleri ile daha da ön plana çıkarılmaktadır. Karakterler büyük ölçeklerdeki mimari yapılarla karşılaştıklarında geniş planda alt açıdan yapılan çekimler ile karakterlerin mekânın büyüklüğü karşısındaki şaşkınlıkları anlatılırken iç mekânda ise yine geniş planda üst açıdan yapılan çekimler ile mekânın üzerlerinde oluşturduğu ezici büyüklüğün vurgulanması sağlanmaktadır. Söz konusu film karelerinde mekânda kullanılan ışık ve yarattığı gölge etkisi de çekim ölçeğinin ve bakış açısının yarattığı anlam etkisini destekleyen bir unsur olduğu görülmektedir. Mekânın karakterlerin bakış açısına giren cephe kısmı aydınlıkken, ölçeklerinin üstüne çıkan ve bakış açılarının dışında kalan kısmı karanlıktır. İç mekâna girdiklerinde de devasa ölçekteki iç mekânın gölgesi altında yürümektedirler (Resim 8).



**Resim 8.** “Oyuncak Hikayesi” animasyon filminde ölçek kullanımı

Sinemada kameranın kullanımı ve teknoloji ile birlikte gelişen görüntüleme olanakları, insanın mekânı gerçekte göremediği farklı ölçeklerde görmesi ve algısal olarak deneyimlemesi için bir alan yaratmaktadır. Farklı çekim ölçeklerinin kullanımı farklı mekân algıları yaratarak farklı anlamlandırmaların ve mekânsal tanımların oluşmasına olanak sağlayabilmektedir. Charles ve Ray Eames’in 1977 yapımı “The Power of Ten” adlı kısa filmi bu düşünceden hareketle mekânda ölçek algısına farklı bir bakış açısı getirmeyi hedeflemiştir. Filmin başında bir çift parkta çimlerin üzerinde piknik yaparken görüntülenir. Başlangıçta bir metre yükseklikten yakın plandan alınan görüntü adım adım uzaklaşmaya başlar ve tahmini yüz milyon ışık yılı uzaklaşarak yıldızlar ve galaksi çerçevesinde bir nokta halinde görülene kadar devam eder. Daha sonra kamera yakınlaşmaya başlar ve piknik yapan insanın elindeki atom yapısının görüntülediği noktada film sonlanır. İnsanın bulunduğu mekândan en uzak noktadan çekilen görüntü ile en yakın noktadan çekilen görüntü hemen hemen birbirinin aynısıdır. Değişen çekim ölçeği, görsel bir illüzyon yaratarak insan ölçeğinin çok üstündeki galaksi ile mikroskobik boyutlardaki bir karbon atomunu birbirinin aynısı iki nesne olarak algılamamıza ve öğrendiğimiz tanımları sorgulamamıza neden olmaktadır. Film, mekânsal ölçek algısının insanın bulunduğu noktaya, baktığı nesneye olan uzaklığına, bakış açısına bağlı olarak değişen bir olgu olduğunun deneysel bir sunumudur. Ölçek değiştikçe mekânı algılama ve tanımlama biçimimizde değişmektedir (Resim 8).



**Resim 8.** “The Power of Ten” kısa filminde değişen mekânsal ölçek

Sinematografik mekânın kurgusal yapısı, mimarlık disiplini açısından alışılmışın dışında farklı mekânsal ölçeklerin oluşturulması, insan ve mekân arasında gerçektışı ölçek ilişkilerinin deneyimlenmesi için görsel bir tasarım ortamı sunmaktadır. Bir edebiyat uyarlaması olan “Alice Harikalar Diyarında” filmi gerçek ve hayal ürünü kurgusal mekânları bir araya getiren, alışlagelen ölçek algısını değiştiren filmlere örnek gösterilebilir. Bir çocuğun yetişkinler dünyasında yaşadığı kafa karışıklıkları, ikilemleri ve hayatın anlamına doğru gerçekleştirdiği yolculuğu, harikalar diyarında her büyüyüp küçülmede mekânları ve içindekileri algılayışı ve bunların zihinsel yansımaları üzerinden anlatılmaktadır. Karakterin ölçeği değiştikçe mekânsal ilişkileri ve deneyimi de değişmektedir

(Harmanbaşı, 2019:130). Karakterin bulunduğu ortamda büyüyüp küçülmesi duygusal olarak iniş çıkışlarının, çıkmazlarının ve çaresizlik duygusunun mekânsal anlatımıdır. Filmde küçüldüğü karede genel planda mekân ile arasındaki ölçek farkı ön plandadır. Mekânın büyüklüğü içinde ezilmektedir. Büyüdüğü karede ise orta planda hem çerçevenin hem de mekânın içinde sıkışmıştır ve içinden çıkılmaz bir durumdadır (Resim 9). Filmde karakterin içsel yolculuğunun bir metaforu olan harikaları diyarı ile gerçek dünya arasındaki gerçeklik farkının ve duygusal durumların sinematografik anlatımı karakter ile mekân arasındaki ölçek değişimi ile anlatılmakta ve çekim ölçeği ile anlamın etkisi arttırılmaktadır.



Resim 9. “Alice Harikalar Diyarında” filminde değişen ölçek algısı

## “THE BFG” FİLMİNİN MEKÂN VE ÖLÇEK BAĞLAMINDA İNCELENMESİ

### Filmin Künyesi

Yapım Yılı: 2016

Süresi:117 dk.

Yönetmen: Steven Spielberg

Uyarlandığı Eser: The BFG (The Big Friendly Giant) Eserin Yazarı: Roald Dahl

Senaryo: Melissa Mathison

Yapımcı: Steven Spielberg, Frank Marshall, Sam Mercer

Yapımevi: Walt Disney Pictures

Oyuncular: Mark Rylance, Ruby Barnhill, Penelope Wilton

Tür: Fantastik, Macera (URL 6)

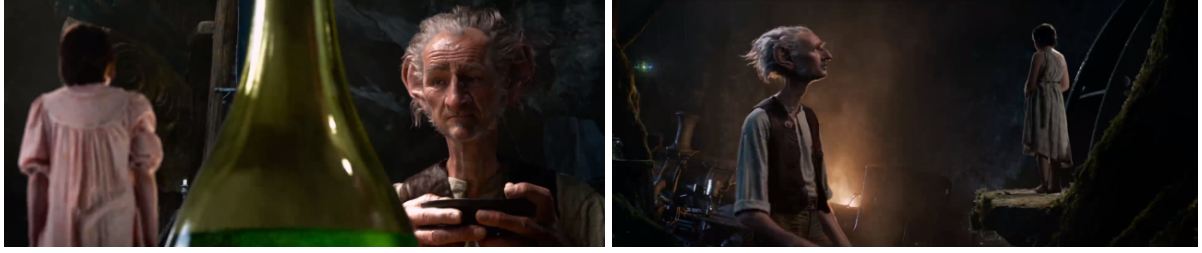
### Filmin Konusu

Film, Londra’da bir yetimhanede yaşamını sürdüren on yaşındaki Sophie adındaki bir kız çocuğu ile kimsenin yerini bilmediği devler ülkesinde yaşayan bir devin arkadaş olma serüvenini konu almaktadır. İnsanlara görünmeden gizli bir hayat süren dev, bir gece gizlice şehre gelir ve bu kısa seyahati sırasında geceleri uyuyamayan ve kitap okuyarak geçiren Sophie’ye yakalanır. Gördüğünü kimseye anlatmaması için küçük kızı kaçıtır ve devler ülkesine götürür. İnsan yiyen diğer devlere karşılık bu dev dost canlısıdır ve insanlarla dost olmak istegindedir. Sophie’nin “İyi Kalpli Koca Dev” olarak adlandırdığı dost canlısı bu dev, Sophie’nin yardımıyla kraliçe ve diğer insanların da güvenini kazanarak küçük kızı yemek ve insanların dünyasına girerek zarar vermek isteyen diğer devlere karşı bir mücadeleye girer.

### Karakterler Arasındaki Ölçek İlişkisi

Filmde Sophie’yi kaçıran iyi kalpli dev, büyüklüğü sebebiyle küçük kızı korkutmuş olsa da insan yiyen diğer devlerden farklıdır. Onların aksine insanlarla iletişim kurmak ve arkadaş olmak istemektedir. Fiziksel olarak Sophie ve dev arasında oldukça büyük bir boyut farkı olmasına rağmen ikisi de aynı duyguyu paylaşmakta ve arkadaş olmaya çalışmaktadır. Karşılıklı konuştukları film karelerinde iki karakter arasındaki fiziksel ölçek farkı, mekân içindeki konumlarına, kameranın konumuna, bakış açısına ve çekim ölçeğine bağlı olarak görsel olarak sıfırlanmıştır. Karakterler aralarında boyut farkına rağmen çerçeve içindeki kompozisyonda aynı boyutta ve eşit seviyede görünürler. Yakın ve orta ölçekli plan kullanımı ile iki karakter arasındaki iletişime odaklanılarak aralarındaki ölçek farkını ortaya çıkaracak olan devasa büyüklükteki iç mekân arka planda bırakılmış ve anlam açısından etkisi

azaltılmıştır. Karakterler arasında ön plan, arka plan ilişkisi kurularak ve mekân öğeleri kullanılarak aynı ölçekte gösterilmektedirler. Ölçek kullanıma bağlı olarak film karelerinde oluşturulan bu görsel kompozisyon ile dev ve küçük kızın aynı duygu ve düşünceleri paylaştıklarının, arkadaş olabileceklerinin mesajı verilmektedir (Resim 10).



**Resim 10.** Karakterler arasındaki ölçek ilişkisi

### **Karakterler ile Mimari Mekânlar ve Mekân Donatıları Arasındaki Ölçek İlişkisi**

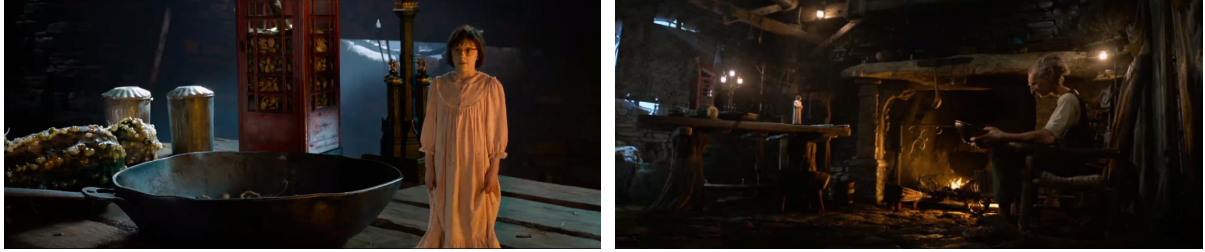
Filmde kimsesiz bir kız çocuğu olan ve yetimhanede yaşayan Sophie'nin aile ve yuva özlemi yetimhanenin koridoruna yerleştirilen küçük ölçeklerdeki ev maketi ile olan etkileşimi üzerinden anlatılmaktadır. Baudrillard (2010: 69), çocuklar tarafından pencere ve kapıları olan bir yer olarak çizilen aileye ait klasik evin, hem bir insan yüzünü hem de annenin bedenini simgelediğini söylemektedir. Geceleri uykusu kaçtığı için tek başına yetimhanede dolaşan Sophie için de bu ev maketi, bir çocuk oyuncağı olmanın ötesinde algısal boyutta düşlerindeki aileyi sembolize etmektedir. Geceleri yatağına gitmeden önce içerisini detaylıca incelediği maket, oturma odası, mutfağı, yatak odaları, merdivenleri ve çatı katıyla klasik bir aile evinin küçük ölçekteki bir karşılığıdır. Bachelard (2014), evin insanın düşünceleri, anıları ve düşleri için bütünleştirici bir güç olduğundan bahseder. Ev sayesinde anılarımızın büyük bir bölümü yerleşecek bir yer bulur (Bachelard, 2014: 37-38). Gerçek bir aile evinde yaşamayan ve fiziksel olarak o mekânı deneyimleyemeyen Sophie, maketi izleyerek düşler kurar. Yakın planda alınan film karesinde küçük kız ile ev arasında kurulan duygusal bağ dikkat çekicidir. Sophie evin her bir odasını tek tek inceledikten sonra bakışları yatak odasına son bulur. Kameranın bakış açısı Sophie'nin gözleri gibi hareket eder ve mekân küçük kızın bakış açısından izlenir. Boyut olarak çok küçük olan yatak odasının iç mekânı filmde geniş plan çekiminde gerçek bir yatak odası gibi görünmektedir. Bu çekim ölçeği ile küçük boyutlardaki bu mekânın Sophie tarafından gerçekmiş gibi algılandığının ve kendini odanın içinde hayal ettiğinin görsel bir anlatımı yapılmaktadır. (Resim 11).



**Resim 11.** Karakter ve ev maketi arasındaki ölçek ilişkisi

Gerçekte var olmayan devler ile insanları bir araya getiren kurgusal bir dünyayı gösteren filmde insan ve çevresi arasında değişen ölçek ilişkisine bağlı olarak mekân ve mekânı oluşturan öğelerin anlam ve işlev açısından değişikliğe uğradığı görülmektedir. Günlük yaşantımızda içinde yaşadığımız mekânlarda kullandığımız mobilyalar ve eşyaların boyutları ile beden ölçülerimiz arasında kullanım rahatlığını sağlaması açısından belirli bir oran vardır. Mekân donatıları ile aramızdaki bu oran, kullanım ihtiyacına bağlı olarak onlara belirli işlevleri yüklememize yardımcı olur. İnsan boyutlarıyla orantılı ölçeklerde tasarlanan mekânlar fiziksel ihtiyaçların karşılanmasına yardımcı olurken algısal boyutta insan ve mekân arasında aidiyet bağının kurulmasına da yardımcı olur. Filmde iyi kalpli devin devler ülkesindeki

evi, kendi ölçeğine uygun olarak tasarlanmış sandalyesi, masası, şöminesi ve diğer eşyaları ile birlikte uyum içerisinde yaşadığı bir iç mekân kurgusuna sahiptir (Resim 12). İnsanların dünyasından getirdiği nesnelere ve mobilyalara ise değişen kullanıcı ölçeğine bağlı olarak farklı işlevler kazanmışlardır. İnsan ölçeğinde küvet olarak kullanılan nesne devin evinde çiçek saksısına, yelkenli gemi ise bir yatağa dönüşmüştür. Kentsel donatı elemanları olarak tasarlanan sokak lambası masa lambası, çöp kutuları tuzluk, telefon kulübesi ise baharatlık olarak kullanılmaktadır. Çünkü yaşamımızı sürdürdüğümüz mekânlar, kimlik duygumuzun sürekliliğine olanak sağlayarak, benim dediğimiz ve korumaya çalıştığımız bir yeri, kişiselleştirilmiş, tanıdık kılınmış bir yeri ve eşyalar bütünü tanımlar (Göregenli, 2018: 183). Bu bağlamda dev, insan ölçeğine uygun olarak tasarlanmış olan bu mobilya ve nesnelere kendi ölçeğine uygun olarak yeniden anlamlandırmıştır. İnsan üstü ölçeklere sahip olan bu evde Sophie'nin ise kendi ölçeği ile ilişkilendirerek aidiyet kurabileceği nesnelere telefon kulübesi, sokak lambası ve çöp kutularının bulunduğu yemek masasıdır. Sophie insan ölçeğine uygun olarak tasarlanan nesnelere bulunduğu bu masanın üzerinde boydan görüntülendiği karelerde çerçeveye alınan mekân ile uyumlu görünmektedir. Ancak insanüstü ölçeklerdeki evin bütünü içerisinde küçük kalır. Evin devasa büyüklüğü karşısında Sophie dehşete kapılır ve yabancılaşır. Sophie ile dev arasındaki ölçek farkı ve mekânın küçük kız üzerindeki ezici büyüklüğü filmde iç mekândan alınan geniş plan çekimleriyle daha da vurgulanmıştır.



**Resim 12.** Devin evindeki mekân kurgusu ve ölçek

Bir mekânın ev duygusunu verebilmesi için erişilebilir ölçeklerde olması gerekir. Mekânın ölçüleri küçüldükçe kişinin orayı evi gibi hissetme olasılığı da artar (Moughtin, 1992). Dev ile arkadaş olan ve onun evinde yaşamaya başlayan Sophie için bu devasa büyüklükteki mekânda kendini evinde ve güvende hissedebileceği tek yer ağaç kavuğunun içidir. İç mekân, bireyi bir kabuk gibi sarıp sarmalayan korumasıdır. Bir mekânda yaşamak orada izler bırakmak anlamına gelir ve bu izler de büyük ölçüde iç mekân aracılığıyla vurgulanır (Benjamin, 2011). Daha önce kendisi gibi başka bir çocuk tarafından kullanılan bu ağaç kavuğunun iç mekânı insan ölçeğine ve ihtiyaçlarına uygun mobilya ve nesnelere döşelidir. Kendi ölçeğine ve özelliklerine uygun izler taşıyan bu mekâna kolaylıkla uyum sağlar. Dev'in bakış açısından ölçek olarak bir kuş yuvasına benzeyen bu mekân, Sophie için yabancılaşmadığı ve kendini evinde hissedebileceği güvenli bir yaşam alanıdır (Resim 13).



**Resim 13.** Mekân ve karakter arasındaki ölçek uyumu

Mekâna yüklenen anlamlar, içinde bulunulan zamana, durumlara ve kişilere göre değişkenlik gösterebilir (Güleç Solak, 2007). Ölçek kavramı bu değişkenlerin oluşmasında etkili olan başlıca tasarım öğelerinden biridir. Sophie'nin yardımıyla insanların dünyasını ziyaret eden devin diğer insanlarla kraliyet sarayında bir araya geldiği karelerde, mekân ve kullanıcı arasında değişen ölçek

ilişkisinin mekânı anlam ve işlev açısından nasıl değiştirdiğinin bir örneği görülmektedir. Labirente benzeyen geniş bahçesi, insan ölçeğini aşan genişlik ve yükseklikteki cephesi ve iç mekânları olan kraliyet sarayı, ülke yönetiminden sorumlu olan kraliçenin ve yardımcılarının yaşadığı mekândır. Yapı insan ölçeği ile ilişkilendirildiğinde anıtsal bir özelliğe sahiptir. İnsanların bakış açısından anıtsal ölçekteki mimarisi ile otoritenin ve gücün sembolü olan bu yapı, devin bakış açısından bakıldığında farklı bir ölçeğe sahiptir ve aynı ihtişama sahip değildir. Yapı ile hemen hemen aynı yükseklikte olan dev, kapılardan zorlukla geçse de yüksek tavanları sebebiyle iç mekâna girebilme ve aynı mekânda insanlarla birlikte yemek yiyebilme imkânı bulur. Kullanıcılar arasındaki ölçek farkına bağlı olarak mimari çevrenin uğradığı anlam ve işlev değişikliğinden doğan karşıtlıklar filmde genel plan çekimleriyle daha da vurgulanmıştır. İnsan için devasa boyutlara sahip olan ihtişamlı kraliyet sarayı ve bahçesi Dev ile aynı kare içerisine alındığında oyuncak ev gibi görünmektedir. Benzer şekilde görkemli görünmesi ve algılanması için yüksek tavanlı tasarlanan ve insanın birkaç katı yüksekliğindeki kapılar, pencereler, büyük aynalar ve tablolarla donatılan iç mekân, devin mekândaki varlığı ile birlikte anlamını kaybetmeye başlar. Yüksek tavanlar iç mekâna erişebilmesine olanak tanır ancak insan ölçeğindeki mobilyalar kullanıcıyı dev olduğunda işlevlerini kaybederler. Bu nedenle mevcuttaki mobilyalar ve nesnelere bir araya getirilir ve üst üste konarak devin oturabileceği ve erişebileceği boyutlarda yeni masa ve oturma birimi oluşturulur. Filmin öyküsü içerisinde insanlar ve bir devin bir araya gelerek ortak bir aktivitede bulunabileceği yer olarak saray yapısının tercih edilmesi sinematografik mekân kurgusu açısından bilinçli bir tercih olmalıdır. Sarayın iç mekânı, fiziksel olarak farklı ölçeklerdeki kullanıcıların bir araya gelmesine olanak tanırken aynı zamanda kullanıcılar ile mekân ve mobilyalar arasındaki ölçek değişikliğinden doğan karşıtlığın görsel olarak anlatılmasına da aracı olmaktadır (Resim 14).



**Resim 14.** İnsan ölçeğine göre değişen mekân algısı

### **Karakterler ile Doğal Mekânlar Arasındaki Ölçek ilişkisi**

Filmde insan yapımı mimari çevrede ve mekânlarda gerek mekâna yüklenen anlam ve işlevler açısından gerek de mekânsal davranış biçimleri açısından karakterler arasındaki ölçek farkı net bir şekilde okunabilmektedir. Ancak insan yapımı olmayan doğal çevrede insanüstü ölçeklerden insan ölçeğine geçiş daha rahat gerçekleşebilmektedir. Çünkü küçük bir çakıldan çok yüksek bir kayalığa kadar ya da küçük bir çiçekten asırlık bir ağaca kadar devam eden farklı ölçeklerdeki doğal yapılar arasında büyüklük açısından ara geçişler söz konusudur. Bu nedenle filmin son sahnelerinde diğer kötü devlerin insanlar üzerindeki tehdidi ortadan kalktığı ve İyi kalpli dev ile Sophie arkadaş olduklarında sinematografik mekân kullanımı açısından doğal çevre tercih edilmiştir. İki karakterin yan yana görüntülendiği karelerde görsel açıdan sadece ikisi arasındaki ölçek farkı dikkat çekicidir. İçinde buldukları mekânın anlam açısından aralarındaki ölçek farkını açığa çıkaran bir etkisi yoktur. Görsel olarak her iki karakterle de uyum içerisindedir. Arka planda doğal mekânların kullanıldığı ve genel planda karakterlerin doğa ile uyum içinde görüntülendikleri bu karelerde aralarındaki ölçek farkına rağmen arkadaşlıklarının devam edeceği mesajı verilmektedir (Resim 15).





**Resim 15.** Doğal mekânlarda karakterler arasındaki ölçek ilişkisi

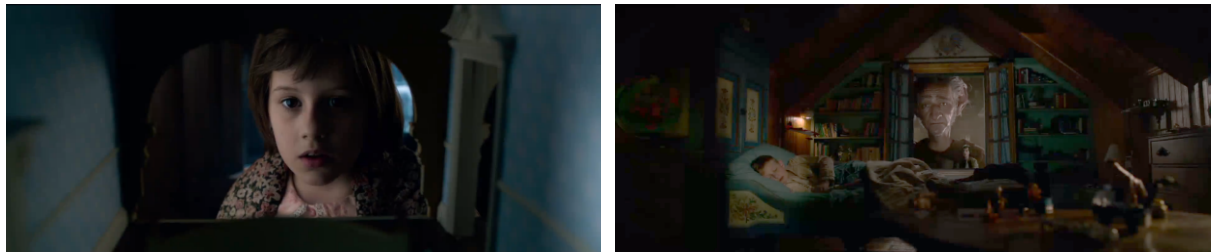
### **Karakterler ile Mekânın Sınır Öğeleri Arasındaki Ölçek İlişkisi**

Filmde karakterler arasındaki ölçek farklılığının yaratacağı görsel etki mimari bir mekân öğesi olan kapı ile daha da vurgulanmıştır. Sembolik bir nesne olan kapı bir mekânı bitirirken diğerini başlatma özelliğine sahiptir (Lefebvre, 2014: 223). Bir mekândan diğerine geçişi sağlayan veya dış mekân ile iç mekân arasında hem ayırıcı hem de birleştirici bir yüzey oluşturan mekân öğesi olarak kapı, mimari açıdan taşıdığı bu işlevinin yanı sıra sinematografik anlatım içerisinde anlamsal bir işleve de sahiptir. Filmin görsel kurgusu içerisinde kapılar, bir ölçekten diğerine geçişte mekân ve karakter arasındaki boyut farkını aşığa çıkaran bir mekân öğesi olarak anlatımı güçlendirmektedir (Resim 16).



**Resim 16.** Ölçek geçişini sağlayan mekân öğesi olarak kapılar

Mimari bir öğe olarak pencereler de mekân ve karakterler arasındaki ölçek farkını açığa çıkararak anlatımı güçlendiren görsel bir anlatım aracı olarak filmin mekân kurgusu içerisinde yer almaktadır. Bir mimari yapıda pencereler sembolik olarak gözleri ifader. Evlerde pencereler içeriden dışarıya ya da dışarıdan içeriye görülmenin, bakılmanın bir yoludur (Şen, 2017: 52). Sophie, kendinden küçük ölçeklerdeki ev maketinin iç mekânını izlediği ve hayaller kurduğu film karelerinde maketin içindeki pencereden görüntülenir. Küçük evin penceresi Sophie'nin hayallerine doğru bakış sunan bir göz gibidir. İnsan ve maket ev arasındaki bu etkileşimin bir benzeri de dev ile insanların içinde yaşadığı evler arasında görünür. Evlerin pencereleri devin insanları gözlemleyerek onlarla iletişime geçebilmesine olanak tanıyan bir mekân öğesi olarak bir anlam kazanırken farklı ölçekler arasında geçişi de sağlamaktadır (Resim 17).



**Resim 17.** Ölçek geçişini sağlayan mekân öğesi olarak pencereler

Pencere sadece bakışın geçip gittiği bir boşluk değildir. Mekânda geçiş nesnesi olarak içeriden dışarıya veya dışarıdan içeriye şeklinde iki anlamı barındırır. Her ikisi birbirini belirler ve fark edilir. Pencere

dışarıya için dışarıdan, içerisi için de içeriden çerçevesizdir (Lefebvre, 2014: 223). Devlin insanlarla yüz yüze iletişime geçmek için kraliyet sarayına gittiği sahnede alışlagelen boyutlardaki bir insan ile dev bir insanın karşı karşıya gelmesiyle oluşan gerçek dışı durum, pencerenin oluşturduğu çerçeve etkisinden faydalanılarak görselleştirilmiştir. İçeriden dışarıya bakan kraliçenin bakış açısından görüntülenene karede pencerenin çerçevesi içerisinde görünen manzara gerçek dışı bir resim tablosu gibi görünmektedir. Pencerenin dışından içeriye doğru bakan devlin bakış açısından alınan kare de ise kraliçe benzer şekilde duvarda asılı duran bir tablo gibi görünmektedir (Resim 18). Pencerenin gözleyenlerin bakış açısına göre ardında görünenler üzerinde oluşturduğu bu çerçeve etkisi ile iki karakter açısından da alışlagelen ölçek algısının nasıl alt üst olduğunu görsel bir anlatımı yapılmaktadır.



**Resim 18.** Mekân ögesi olarak pencereler ve değişen ölçek algısı

### **Karakterler ile Mekân Arasında Işık-Gölge Etkisiyle Kurulan Ölçek İlişkisi**

Kendine ait bir yuvanın hayalini kuran Sophie, yetimhane yönetiminin gözetimi altında kendisi gibi onlarca çocukla birlikte aynı mekânda yaşamakta ve geceleri onlarla aynı yatakhaneyi paylaşmak zorundadır. Yetimhane çalışanlarının çocuklar üzerinde kurduğu disiplin ve baskı filmde ışık ve gölge kullanımıyla gerçekleştirilen bir ölçek oyunu ile anlatılmıştır. Geceleri çocukların uyuyup uyumadıklarını kontrol eden görevlinin kendinden çok büyük ölçeklerde zemine yansıyan ve mekânı kaplayan gölgesi, çocuklar üzerinde kurulan otoritenin sinematografik bir anlatımıdır. Gölgenin mekân üzerinde yarattığı hakimiyet geniş planda üst açıdan yapılan çekim ile görsel olarak daha da vurgulanmaktadır. Filmde İyi kalpli devlin insanların yaşadığı şehirde gizlice dolaştığı sahnede de mekânda ışık kullanımına bağlı olarak görsel olarak ölçek oyunu ile sinematografik anlatımın gerçekleştirildiği görülmektedir. Gün ışığında tüm detayları ile görebildiğimiz ve birbirlerinden ayırt ederek tanımlayabildiğimiz mekânlar ve nesnelere geceleri şehrin hoş ışıkları altında karanlık gölgeler biçiminde algılanmaktadır. Işığın az olduğu bir mekânda nesnelere algılanabilen ilk özelliği boyutları ve birbirleri arasındaki ölçek ilişkisidir. Roth (2006)'ın belirttiği üzere insan zihni kendisine verilen bilgiyi anlamlı bir şablon içerisinde yerleştirme eğilimi içerisindedir. Görsel veya işitsel iletiler geldiğinde zihin önceden depoladığı değerlendirme bilişi temelinde bunları yorumlar. Kısacası neyi algıladığımız önceden neyi bildiğimizle ilişkilidir. Bu açıdan ışık miktarı, mekândaki nesnelere ve bireyler arasında ölçek ilişkisi kurmamız noktasında mekân algımızı etkileyen bir unsurdur. İnsanların dünyasında sekiz metrelik boyu ile binalarla ve yüksek ağaçlarla aynı boylarda olan dev, insan ölçeğindeki yapılar ve nesnelere arasında gölgelere gizlenerek farkedilmeden dolaşma imkanı bulmaktadır. Pelerini ile kendini sararak ağaç kılıfına girer, sokak lambası olur ve binaların arasında saklanarak kendi ölçeğine yakın nesnelere aracılığı ile şehrin ölçeğine uyum sağlamaya çalışır (Resim 19).



**Resim 19.** Mekânda ışık-gölge ile yapılan ölçek oyunu

## **SONUÇ**

Sinema sanatının ortaya çıkışından günümüze değin sinema ve mimarlık disiplini arasında mekân kullanımına dayalı bir ortaklık söz konusudur. Mimari açıdan mekân, içinde yaşayabileceğimiz ve çeşitli eylemlerimizi gerçekleştirebileceğimiz, çevremizle olan iletişimimizi güçlendiren, fiziksel ve algısal olarak deneyimlenebilen, tanımlanmış bir boşluğu ifade eder. Sinematografik açıdan ise mekân, filmin anlatısı içerisinde karakterlere görsel bir arka plan oluşturan ve yönetmenin vermek istediği mesajın mimariye özgü dil ile seyirciye iletilmesini ve algısal olarak deneyimlenmesini sağlayan görsel bir anlatım aracıdır. Mimari mekânlar ve yapılar görsel nitelikleri sebebiyle sinematografik anlatımın bir parçası olarak sinema filmlerinde kullanılırken sinema filmleri de mimarlık için mekân tasarımı ve deneyimi açısından kurgusal bir ortam sunmaktadır. Her iki disiplinde bir düşünce için mekân yoluyla hayata geçirilmesi ve mekânsal anlatımın gerçekleştirilmesi sürecinde benzer tasarım anlayışlarına sahiptir ve bu durum teknik açıdan ortak tasarım araçlarının kullanımı kaçınılmaz hale getirmiştir. Ölçek, belirli ihtiyaçlar ve belirli bir düşünce doğrultusunda mekânın fiziksel ve algısal olarak sınırlarının belirlenmesi için gerekli olan ve her iki disiplinde de kullanılan bir tasarım aracıdır. Bir şeyin referans alınan başka bir şey ile karşılaştırarak ne kadar büyüklükte olduğunu tanımlamamıza ve algısal boyutta anlamlandırmamıza olanak sağlayan bir kavram olarak ölçek hem mimari hem de sinematografik anlamda mekânın tanımlanmasında önemli bir role sahiptir.

Bir mekânda ölçeği belirleyen temel faktör insandır. Ölçek, insan ölçüleri referans alınarak mekânın fiziksel ölçülerinin belirlenmesini sağlarken algısal boyutta da mekânın anlamını oluşturur. İnsan ve mekân arasındaki ölçek farkı değıştikçe mekân algısı ve mekâna yüklenen anlam da değışiklik gösterir. İnsan ölçeğine yakın mimari yapılar ve mekânlar kullanım kolaylığı sağlayarak insan açısından kolay benimsenirken, insanüstü ölçeklerdeki mekânlar ise yapılaş amacına göre farklı sembolik anlamlar yüklenebilir.

Sinematografik kullanımı açısından ölçek, kameranın yakınlığına veya uzaklığına göre mekân ve karakterlerin çerçeve içerisinde ne kadar görüldüğüne bağlı olarak anlamın oluşmasına katkı sağlayan bir tasarım öğesidir. Sinema filmlerinde verilmek istenen mesaja bağlı olarak mekân ve karakterler arasındaki ölçek farkı tercih edilen çekim ölçeği ile ön plana çıkarılabileceği gibi, gerçekte var olan ölçek farkı çekim ölçeği ile görsel algı oyunu yapılarak ortadan kaldırılabılır.

Mimaride ve sinema filmlerinde insan ve mekân arasında değışen ölçek ilişkisinin mekânın anlamını ve işlevini nasıl değıştirdiğini araştırmak amacıyla çalışma kapsamında 2016 yapımı “The BFG” filminin sinematografik mekân kurgusu kare kare çözümleme yöntemiyle incelenmiştir. Hayali bir karakter olan devler ile insanların bir araya getirildiği gerçek dışı kurgusal bir dünyayı anlatan filmde karakterlerin birbirleriyle, buldukları mekânlarla olan ilişkilerinde sinematografik anlamı oluşturan bir araç olarak ölçek kavramı ön plana çıkmaktadır. Mekân ve ölçek ilişkisi dikkate alınarak seçilen film kareleri, karakterler arasındaki ölçek ilişkisi, karakterler ile mimari mekânlar ve mekân donatıları arasındaki ölçek ilişkisi, karakterler ile doğal mekânlar arasındaki ölçek ilişkisi, karakterler ile mekânın sınır öğeleri arasındaki ölçek ilişkisi ve karakterler ile mekân arasında ışık-gölge etkisiyle kurulan ölçek ilişkisi olmak üzere beş ana başlık altında incelenmiştir. Ölçek farklılıklarının mimari mekânın anlamını, işlevini nasıl değıştirdiği ve buna bağlı olarak filmde sinematografik anlamın oluşmasında nasıl bir rol taşıdığı üzerine yapılan tespitler şu şekildedir;

- Film karelerinde karakterler arasındaki ölçek ilişkisine bakıldığında, insan ile olağanüstü büyüklükteki bir devin aynı ortamda bir araya getirildiği mekânlar boyut olarak karşılaştırma yapmamıza olanak sağladıkları için karakterler arasındaki ölçek farkını görsel açıdan ön plana çıkaran anlamsal bir etkiye sahiptir. Ancak bazı karelerde filmde verilmek istenen mesaja bağlı olarak bu ölçek farkı kullanılan çekim ölçeği ile ortadan kaldırılmaktadır. Farklı ölçekteki iki karakter arasındaki ortaklığın anlatılmak istendiği karelerde, mekân ile karakter arasında ölçek ilişkisi kurulmasını önlemek amacıyla yakın veya orta plan çekimleriyle mekânın arka planda bırakıldığı görülmüştür.
- Karakterler ile mimari mekânlar ve mekân donatıları arasında ölçek ilişkisi kurmamızı sağlayan film kareleri incelendiğinde, karakterlerin mimari yapıları, iç mekânları, mekân donatısı olarak mobilyaları ve kullandıkları diğer nesnelere algılama ve anlamlandırma biçiminin gözlemleyen

veya kullanan kişinin ölçeğine göre değişiklik gösterdiği görülmüştür. İnsan ölçeği ile insanüstü ölçeklerdeki mekânlar arasında seyahat eden ve farklı ölçekleri deneyimleyen karakterlerin bakış açısından mekân ve mekânsal donatıların ölçeği değişikçe işlevi ve anlamsal niteliği de değişmektedir. Karakterler kendi ölçeklerine göre tasarlanmış mekânlara kolaylıkla uyum sağlarken farklı ölçeklerdeki mekânlarda yabancılaşma çekmektedir. Belirli bir kullanıcıya göre tasarlanmış olan mimari yapıların ve mekân donatılarının insan ve dev arasındaki ölçek farkından doğan zıtlığı, olağandışı durumu görsel olarak daha da vurgulayarak sinematografik anlatımı pekiştirdiği görülmüştür.

- Karakterler ile doğal mekânlar arasındaki ölçek ilişkisine bakıldığında, doğada var olan mekânların küçükten büyüğe doğru geniş ölçek aralığında farklı oluşumları bir arada bulundurma sebebiyle karakterin boyutu değişse bile bu durumu anlam açısından ortaya çıkaran görsel bir etkiye sahip olmadığı tespit edilmiştir. Bu nedenle insan ve insanüstü ölçekteki bir devin ortak duyguları paylaştıkları ve uyum içerisinde oldukları karelerde doğal mekânların tercih edildiği gözlenmiştir.
- Film karelerinde karakterler ile mekânın sınır öğeleri arasındaki ölçek ilişkisi incelendiğinde, farklı ölçeklerdeki karakterlerin duygu durumlarının ve birbirleriyle ilgili düşüncelerinin görselleştirilerek anlatılması noktasında sıklıkla mimari mekân öğeleri olan kapı ve pencerelerin kullanıldığı tespit edilmiştir. Mimari biçimi sebebiyle film karesi içinde doğal bir çerçeve etkisi yaratan kapı ve pencereler, karakter ve farklı büyüklükteki bir mekân arasında görsel olarak ölçek geçişini sağlayarak büyük ve küçük arasındaki ilişkinin daha net bir şekilde kurulabilmesini sağlamaktadır. Kapı ve pencereler, insan ile dev arasındaki ölçek farkından doğan olağanüstü durumun görsel etkisini arttırarak sinematografik anlamı pekiştirmektedir. Aynı zamanda karakterlerin birbirlerini nasıl gördüklerinin ve algıladıklarının sinematografik anlatımında da yine kapı ve pencereler kullanılmıştır.
- Film içerisinde bazı karelerde karakterler ile mekân arasında ölçek ilişkisi kurmamıza yardımcı olması amacıyla mekânsal bir tasarım unsuru olarak ışıktan faydalandığı tespit edilmiştir. Işığın miktarına ve geliş yönüne bağlı olarak mekân ve karakterler üzerinde oluşturduğu gölge etkisi ve detayları ortaya çıkarma veya gizleme özelliği kullanılmıştır. Sahnede verilmek istenen mesaja bağlı olarak ışık ve gölge etkisi ile görsel illüzyon yaratılarak karakterlerin mekânda farklı ölçeklerde algılanması sağlanmıştır.
- Görsel anlatımın yoğun bir biçimde insan ve mekân arasındaki ölçek ilişkisi üzerinden gerçekleştiği “The BFG” filminde, tercih edilen çekim ölçeklerine göre film karelerinde sinematografik anlamda değişmektedir. Kullanılan çekim ölçeği filmin iletmek istediği mesaja bağlı olarak kimi zaman mekândaki ölçek farklılıklarını ön plana çıkarırken kimi zaman ise ters bir etki yaratabilmektedir. Karakterler arasındaki ölçek farkı çoğunlukla iç mekân veya dış mekândan alınan geniş ve genel plan çekimleri ile vurgulanırken, yakın ve orta plan çekimlerinde bu ölçek farkından ziyade karakterler arasındaki duygusal ilişkiye odaklanıldığı görülmüştür.

Film kareleri üzerinden yapılan incelemeler hareketle mekânda ölçek kullanımına bağlı değişkenlerin, mekânın anlamını değiştirerek insanın mekân algısını, mekânsal davranışlarını ve diğer insanlarla olan iletişimini şekillendirdiği sonucuna varılmıştır. Sinematografik mekân kurgusunu oluşturan mimariye özgü öğeler ve bu öğelerin çerçeve içerisinde görüntülenmesi aşamasında kullanılan sinemaya özgü teknikler birleşerek insan ve mekân arasında ölçek ilişkisinin kurulmasına aracı olmaktadır. Mimari ve sinematografik açıdan mekânsal anlatımın bir arada kullanıldığı film örneğinden yola çıkarak, mekân tasarımında ölçeğin sadece mekânın fiziksel özelliklerini tanımlayan bir kavram olmadığını, mekânın soyut anlamını, mesajını taşıyan ve ileten bir anlatım aracı olduğunu da söylemek mümkündür. Mekân ve insan arasındaki ölçek ilişkisi değişikçe mekânın taşıdığı anlamda değişmektedir.

## KAYNAKLAR

- Adilođlu, F. (2006). *Sinemada Mimari Açılımlar: Halit Refiř Filmleri*. İstanbul: Es Yayınları.
- Allmer, A. (2010). Sinemada Mimarlık. A. Allmer (Der), *Sinemekân: Sinemada Mimarlık* (s.7-10). İstanbul: Varlık Yayınları.
- Ambrose, G., Harris, P., & Stone, S. (2010). *Görsel Mimarlık Sözlüğü*, Çev. Neslihan Işık, İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- Bachelard, B. (2014). *Mekânın Poetikası*, Çev. Alp Tümertekin, İstanbul: İthaki Yayınları.
- Baudrillard, J. (2010). *Nesnel Sistem*, Çev. Oğuz Adanır, Çev. Aslı Karamollaođlu, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- Benjamin, W. (2011). *Pasajlar*. (8. Baskı). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Box, H. (2007). *Think Like an Architect*. USA: University of Texas Press.
- Ching, F. D. (2002). *Mimarlık: Biçim, Mekân ve Düzen*, Çev. Sevgi Lökçe, İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.
- Ching, F. D. (2003). *Mimarlık ve Sanatta Yaratıcı Bir Süreç*, Çev. Çelen Birkan, İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.
- Edgü, E. (2021). Hayatta Kalma Güdüsü: Bir Mekânsal Algı Süreci. *Coğrafi Bilimler Dergisi/ Turkish Journal of Geographical Sciences*, 19 (1), 217-241.
- Erten Bilgiç, D. (2020). Kavram Biçim Strüktür İlişkisi Üzerinden Daireden Kubbeye Geçişin Öyküsü. D. Erten Bilgiç, A.R. Parsa, Ö. Özturan (Ed.), *Kavramdan Biçime Yolculuk* (ss.115-130). İstanbul: Efe Akademi Yayınevi.
- Giritliođlu, C. (1991). *Şehirselle Mekân Öğeleri ve Tasarımı*. İstanbul: İT.Ü. Mimarlık Fakültesi.
- Göregenli, M. (2018). *Çevre Psikolojisi-İnsan Mekân İlişkileri*. (4. Baskı). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Güleç Solak, S. (2007). Mekân-Kimlik Etkileşimi: Kavramsal ve Kuramsal Bir Bakış. *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6 (1), 13-37.
- Gür, Ş. Ö. (1996). *Mekân Örgütlenmesi*. Trabzon: Gür Yayıncılık.
- Harmanbaşı, T. (2017). Mekân Ölçeğini Alice Üzerinden Okumak. A. R. Karabetça, S. Sav, E. G. Demir (Ed.), *İç mimarlık eğitimi 4. ulusal kongresi bildiri kitabı* (ss. 130-137). İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi.
- Hasol, D. (2005). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*. (9. Baskı). İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.
- Hunt, R. E., Marland, J. & Rawle, S. (2012). *Film Dili*, Çev. Senem Aytaç, İstanbul: Literatür Yayınları.
- Lefebvre, H. (2014). *Mekânın Üretimi*, Çev. Işık Ergüden, İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Moughtin, C. (1992). *Urban Design: Street and Square*. Oxford: Architectural Press.
- Orr, F. (1985). *Scale in Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Özturan, Ö. (2020). Biçimlendirme Yöntemleri ve Temel Tasarım. D. Erten Bilgiç, A.R. Parsa, Ö. Özturan (Ed.), *Kavramdan Biçime Yolculuk* (ss.11-22). İstanbul: Efe Akademi Yayınevi.
- Pallasmaa, J. (2001). *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*. Helsinki: Rakennustieto.
- Roth, L. M. (2006). *Mimarlığın Öyküsü*, Çev. Ergün Akça, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Ryan, M. & Lenos M. (2014). *Film Çözümlemesine Giriş: Anlatı Sinemasında Teknik ve Anlam*, Çev. Emrah Suat Onat, Ankara: De Ki.

Soygeniş, S. (2006). *Mimarlık: Düşünmek, Düşlemek*. İstanbul: Yem Yayınları.

Şen, F, N. (2017). *Sinemasal Mekân Olarak Yuva ve Sembolleri*. Ankara: Gece Kitaplığı.

Taşçıoğlu M. (2013). *Bir Görsel İletişim Aracı Olarak Mekân*. İstanbul: YEM Yayınları.

Telyakar, Z. (2018). *Mekân ve Form İlişkisinde İkonik Bir Yaklaşım: Starchitecture Tasarım Anlayışı* (Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi. Ankara.

Turgay, O. (2017). Ölçek Kavramının Tasarım Eylemindeki Çok Boyutluluğunun Algısal Olarak İrdelenmesi. A. R. Karabetça, S. Sav, E. G. Demir (Ed.), *İç mimarlık eğitimi 4. ulusal kongresi bildiri kitabı* (s. 15-27). İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi.

Uysal, Y. (2006). Yüksek Yapılar ve İnsan. *Mimarist*. (6) 22. s.14-16.

Zevi, B. (2015). *Mimarlığı Görebilmek*. İstanbul: Daimon Yayınları.

### **ELEKTRONİK KAYNAKLAR**

URL-1: <https://www.arkitektuel.com/unite-dhabitation/> (Erişim Tarihi: 14.12.2020)

URL-2: <https://www.britannica.com/biography/Khufu#/media/1/317046/198711> (Erişim Tarihi: 10.06.2021)

URL-3: [https://tr.wikipedia.org/wiki/Floransa\\_Katedrali](https://tr.wikipedia.org/wiki/Floransa_Katedrali) (Erişim Tarihi: 20.11.2021)

URL-4: <https://beinecke.library.yale.edu/article/beinecke-library-celebrates-50-years-special-events-and-exhibitions> (Erişim Tarihi: 10.06.2021)

URL-5: <https://www.britannica.com/biography/Claes-Oldenburg> (Erişim Tarihi:10.06.2021)

URL-6: <https://www.imdb.com/title/tt3691740/> (Erişim Tarihi:20.06.2021)