

TASARIM OLARAK FİLM: *GESAMTKUNSTWERK* KAVRAMINDAN HAREKETLE SİNEMADA YAPIM *TASARIMI*

Deniz TELEK

Hasan Kalyoncu Üniversitesi, Türkiye

deniz.telek@hku.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0001-7420-4936>

<i>Atf</i>	Telek, D. (2021). TASARIM OLARAK FİLM: GESAMTKUNSTWERK KAVRAMINDAN HAREKETLE SİNEMADA YAPIM TASARIMI. İletişim Çalışmaları Dergisi, 7 (3), 469-485
------------	--

Geliş tarihi / Received: 16.05.2021

Kabul tarihi / Accepted: 03.08.2021

DOI: 10.17932/IAU.ICD.2015.006/icd_v07i3004

ÖZ

Filmleri bir tasarım olarak görme fikrinin temelinde sinemada yapım tasarımcılığı kavramı yer alır. Çünkü bir filmin yapım sürecinde işlev gösteren yapım tasarımcısı, filmi meydana getiren unsurları tek bir bütün hâlinde kavrar. Bu bütüne hizmet eden her bir öge, filme son hâlini verecek olan tasarımın bir parçasıdır. Bu bakımdan yapım tasarımı, filmin başlangıç ögesi olarak filmin hikâyesi ile doğrusal bir ilişkiye sahiptir. Hikâyenin *görselleştirilmesi* ve filmin son *görünümü* yapım tasarımcısının film sürecinin en başından en sonuna değin üzerine düşünmesi gereken en temel iki kavramdır. Bir filmin görsel ve işitsel bir kimliğe bürünmesini sağlayan bu iki kavram doğrudan ve dolaylı olarak filmlerin belirli *tür* sınıflamaları altında değerlendirilmesine olanak tanır. Bu çalışmada filmleri bir tasarım olarak görme fikri Richard Wagner'in *Gesamtkunstwerk* kavramından hareketle tartışılırken sinemada yapım tasarımcılığına dair çeşitli tarihsel ve kavramsal perspektifler aydınlatılmaya çalışılmıştır. Bu perspektiflerden hareketle bir filmin tasarım alanının meşru sınırlarının neler olabileceği soruşturulmuştur. Bu soruşturma yapılırken ise yapım tasarımının pratik uygulamaları dikkate alınmıştır. Bu pratiklerin ortaya çıkarılması bir filmin bütünlüklü bir sanat eseri biçiminde ele alınmasına olanak tanırken aynı

zamanda sinemada yapım tasarım alanının meşru sınırlarının belirlenmesi açısından önem arz etmektedir.

Anahtar Kelimeler: *Yapım Tasarımı, Film Görünümü, Görselleştirme, Gesamtkunstwerk, Tür.*

FILM AS DESIGN: PRODUCTION DESIGN IN CINEMA WITH REFERENCE TO THE CONCEPT OF GESAMTKUNSTWERK

ABSTRACT

The concept of production designer in cinema stands at the basis of the idea of seeing movies as a design. Because the production designer, who functions in the production process of a film, grasps the elements that make up the film as a single whole. Each of the elements serving this whole is part of the design that will give the film its final form. In this respect, production design has a direct relationship with the point of view of the film story as the starting element of the film. The *visualization* of the story and the *final look of the film* are the two most fundamental concepts that the production designer must reflect on from the very beginning to the very end of the film process. These two concepts, which enable a film to have a visual and auditory identity, allow the films to be evaluated directly and indirectly under certain *genre* classifications. In this study, while the idea of seeing films as a design is discussed based on Richard Wagner's concept of *Gesamtkunstwerk*, various historical and conceptual perspectives on production design in cinema are tried to be elucidated. Based on these perspectives, what could be the legitimate limits of the design area of a film was investigated. Practical applications of production design were taken into account in this investigation. While revealing these practices allows a film to be considered as a total work of art, they are also important in terms of determining the legitimate boundaries of the production design in cinema.

Keywords: *Production Design, Film Look, Visualization, Gesamtkunstwerk, Genre.*

GİRİŞ

Filmlerde yapım tasarımı, sinematik bir hikâyenin basitçe görsel bir kimliğe bürünmesi olarak tanımlanabilir. Bir sinema filminin görünümü ve stili; yönetmenin, görüntü yönetmeninin ve yapım tasarımcısının hayal gücü, sanatı ve iş birliğiyle oluşturulur. Yapım tasarımcısı; bir filmin senaryosunu çeşitli görsel

metaforlara, bir renk paletine, dönemsel mimari özelliklere, mekânlara ve setlere dönüştürür. Ayrıca yapım tasarımcısının tasarım alanı içerisinde filmde kullanılan kostümler, saç ve makyaj stilleri de yer alır. Yapım tasarımcısı, film evreni içerisinde yer alan her şeyi hikâyenin bakış açısıyla doğrudan ilişkili olarak bilgilendiren ve destekleyen tutarlı bir resimsel şema biçiminde yansıtır.

Bir filmin yapım tasarımcısı, filmin içerisinde yer alan bütün disiplinleri tek bir bütünsel yapıt biçimine dönüştürür. Bütünsel yapıt ya da kelimenin kendi özgün diliyle *Gesamtkunstwerk* kavramı, filmleri birer tasarım olarak değerlendirmemiz açısından bir anahtar işlevi görür. Richard Wagner'in ortaya attığı *Gesamtkunstwerk* kavramı birçok farklı disiplinin içerisinde yayılmış olan sanatsal birliktir. Film, bir tasarım olarak düşünüldüğünde bu tasarımı ortaya çıkartan iki önemli kavram söz konusudur. Bu kavramlar, filmin hikâyesinin görsel bir kimliğe bürünmesinde temel olan *görselleştirme* ve *film görünümüdür*. Filmler, ön yapım süreçlerinde bir tasarım biçiminde görselleştirilmeye çalışılırken öncelikli olarak bulunması gereken şey *filmin görünümüdür*. Bir filmin görünümünü bulurken cevaplanması gereken sorular aynı zamanda filmin *türünü* de ortaya koyacaktır.

Bu çalışmada filmlerin bir tasarım biçiminde değerlendirilmesine olanak tanıyan yapım tasarımı konusu tarihsel ve kavramsal perspektiften hareketle aydınlatılmaya çalışılırken Richard Wagner'in müzik ve dram sanatı arasında bir sentez ve bütünlük kurmak amacıyla ortaya attığı *Gesamtkunstwerk* kavramı, konunun anlaşılması açısından bir kanon görevi üstlenmektedir. Ayrıca çalışmada bir alt başlık olarak filmlerin *türsel* açıdan sınıflandırılması konusu ele alınırken film *tür*lerinin belirlenmesi hususunda yapım tasarımının etkisi tartışılacaktır. Araştırma kapsamında tartışılan kavramlar aydınlatılmaya çalışırken literatür taraması yöntemine başvurulmuştur. Çalışmanın temel önermesini ise, filmleri bir tasarım olarak görme fikri oluşturmaktadır. Bu önerme, Richard Wagner'in ortaya koyduğu *Gesamtkunstwerk* ve *Leit-motif* gibi kavramlardan hareketle tartışılmaya ve teorik açıdan temellendirilmeye çalışılmıştır. Bu bağlamda, bir filmin tasarım evreni içerisinde yer alabilecek öğelerin neler olduğu soruşturulmuş ve bu soruşturmada yapım tasarımının pratik uygulamaları takip edilmiştir. Soruşturmanın sonucundan hareketle ise sinemada yapım tasarımı ve *tür* sınıflandırmaları arasında karşılaştırılmalı bir analiz yapılmış, bu iki alan arasındaki benzerlikler ve farklılıklar saptanmaya çalışılmıştır.

Araştırma kapsamında ele alınan yapım tasarımı konusunun Türkçe literatür ve Türk sinema endüstrisi, dikkate alındığında genel anlamda gözden kaçırılan önemli bir alan olduğu ortaya çıkar. Yapım tasarımı ve yapım tasarımcısı Türk sinema endüstrisi içerisinde bağımsız bir birim olarak tanınmamıştır. Yapım tasarım alanı içerisinde konumlandırılabilir olan sanat yönetimi, dekor, kostüm, aksesuar ve makyaj tasarımı gibi birimler birbirinden bağımsız şekilde

düşünülmüştür (Özön, 2008:100-111). Fakat bir filmin bütünlüklü bir sanat eseri olmasının temel dayanağı, filmin bütününe yayılmış bir tasarım biçimidir. Bu açıdan yapım tasarımı alanına dair yapılan bu çalışmanın hem akademik hem de sanatsal çalışmalara katkı sunacağı düşünülmektedir.

TEORİK ÇERÇEVDE SİNEMADA YAPIM TASARIMI

Sinemada, yapım tasarımı konusunu ele alırken öncelikli olarak yapım tasarımının tarihsel kökenlerinin aydınlatılması gerekmektedir. Bu bakımdan çalışmada teori bölümünün alt başlıklarından ilki bu konuya ayrılmıştır. Tarihsel anlamda kavramın kökenleri aydınlatıldıktan sonra ikinci bir alt başlıkta yapım tasarımı konusu işlevsel açıdan kavramın uygulama alanlarını dikkate alınarak tartışılmaya çalışıldı. Teori bölümünün üçüncü ve son başlığı ise yapım tasarımı konusunun felsefi temellerinin tartışılmasından meydana gelmektedir. Bu temeller tartışılırken Richard Wagner'in geleceğin sanat biçimi olarak gördüğü *Gesamtkunstwerk* kavramı merkeze alınmıştır. Bu kavram çalışmada yapım tasarımı alanının sınırlarının çizilmesi açısından büyük önem arz etmektedir.

Sinemada Yapım Tasarımının Tarihsel Kökenleri

Tarihsel olarak değerlendirildiğinde ilk film örneklerinin belgesel temelinde ortaya çıktığını görmek mümkündür. Sinemanın yaratıcıları olarak görülen Auguste and Louis Lumière kardeşler, kameralarına belgesel gerçekliği kaydetmişlerdir. Lumière kataloglarında “panoramik bakış” olarak adlandırılan görüntüler kameranın ilk denemeleridir (Küçükerdoğan, Yavuz & Zengin, 2005: 34). Bu açıdan bakılırsa *L'Arrivée d'un train à La Ciotat* (Trenin Gara Girişi, Auguste Lumière & Louis Lumière: 1896) ile başlayan sinemanın hikâyesinde ortaya çıkan ilk film örneklerinde kurgunun yer almadığı anlaşılır. Bu bakımdan sinema henüz emekleme döneminde sanat yönetimi ve yapım tasarımı gibi konulara da yabancıdır (LoBrutto, 2002: 2). Ancak unutulmamalıdır ki, erken dönem sinemanın belge temelli ilk örnekleri gerçekliğin salt ve yalıtılmış biçimde kaydedilmesi anlamını taşımaz. Bu teknolojik gelişim arşivlere ayrıcalıklı bir erişim imkânı sağlaması ile birlikte aynı zamanda geçmişe hem müdahale etme hem de onu şekillendirme işlevi görür (Ferro, 2017:46).

Sinemanın gerçek anlamda *sinemasal kurgu* ile tanışması Georges Méliès ile olmuştur. Méliès, çok basit kamera hileleri ile minik maketler üstünde birçok deneme gerçekleştirmiş, sonra da bu görüntüleri kurgulayarak çeşitli serüvenler anlatmıştır. Bu film denemeleri, kameranın ilk kez gerçek anlamda bir kaleme dönüşmesi, yeni bir yazın, anlatı ve iletişim aracının ortaya çıkması demektir. Bu bakımdan Méliès'in film denemeleri ile birlikte sinema perdesi gerçek anlamda dekor, kostüm, aksesuar ve makyaj ile tanışmıştır. Sinemanın kurgu ile tanışmasının ardından, film evrenini zaman ve mekân bağlamında oluşturmak amacıyla, film setlerinde boyalı arka fonlar ve basit sahne donanımları kullanılmaya başlanmıştır. Fakat bu tarz bir sinema, kamera hileleri ile

genişletilmiş bir tiyatro sahnesinin beyaz perdeye taşınmasından başka bir anlama gelmemektedir (Gevgili, 2014: 20). Bu tarz sinemanın en yetkin örneklerini Alman dışavurumculuğunda görmek mümkündür.

Das Cabinet des Dr. Caligari (Dr. Caligari'nin Muayenehanesi, Robert Wiene, 1920) filmi Alman dışavurumculuğu denildiğinde akla ilk gelen filmlerden biridir. Film çalışmamız açısından *sanat yönetimi* konusuna olan yaklaşımı açığa vuran önemli bir örneklem olarak ele alınabilir. Uluslararası düzeyde dikkatleri üzerine çeken film, sinema tarihinde film tasarımının açık ve yaratıcı bir biçimde kullanıldığı ilk eserlerdendir. Filmin set tasarımları Hermann Warm, Walter Reimann ve Walter Röhrig'e aittir. Bu tasarımcılar mimari açıdan Alman sinemasının gelişiminde önemli rol oynamışlardır. Ünlü yönetmen F.W. Murnua'ya göre Alman dışavurumcu sinemasını uluslararası düzeyde dünyaya tanıtan bu görsel biçimin sırrı *dekorun metafiziği*nde ya da bir başka söyleyişle dekorun metafiziksel bir biçimde kullanılmasında saklıdır (Bergfelder, Harris & Street, 2007: 32).

“*Caligari*'nin dekorlarında ve kıvrımlarında bol miktarda güçlü bir şekilde gotik modelleri hatırlatan sert, keskin noktalı biçimlerin birleşimleri oldu. O dönemde neredeyse bir maniyerizm hâline gelen bir stilin ürünleri olan bu bileşimler evleri duvarları ve manzaraları ima ettiler. Birkaç hata ve ödün hariç bazı arka planlar fazlasıyla doğrudan bir tarzda resimsel geleneğe karşı çıkarken, diğerleri neredeyse bunları koruyordu dekorlar maddi nesnelere duyusal süslemeler içinde mükemmel dönüşümüne vardı.” (Kracauer, 2010: 68).

Alman dışavurumcu filmlerindeki set tasarımlarında ortaya çıkan estetik ve biçimsel pratikler belirli bir sosyal politika ve kolektif olarak psikolojik gidişat ile ayrılmaz bir bağa sahiptir. Bu ilişkiler *Caligari*'den Hitler'e uzanan bir yelpazede ele alınabilir (Kracauer, 2010: 61-77). Alman sinemasının 1920'lerdeki dekor takıntısı, uzamın altında akan anlatı ve zamanın ikincil konuma itilmesi gibi unsurlar Birinci Dünya Savaşı'nın travmasını ve bu travma sonucu ortaya çıkan ulusal gerilemeyi sembolize etmiştir. Sinemanın stüdyo ortamına doğru çekilmesi bir çeşit kabuğuna doğru geri çekilmedir (Bergfelder, Harris & Street, 2007: 33). Almanlar ruhun içine sığınmaya karar verdikten sonra artık terk ettikleri gerçekliğin perdede keşfedilmesine izin vermemişlerdir. Bu da *Caligari*'den sonra mimarinin ne kadar çarpıcı bir role sahip olduğunun göstergesidir. Alman sinemasının gelişimi açısından mimari yapı temel bir işlev gösterir. Mimari yapının öğeleri yalnızca arka planlar değil aynı zamanda ruhun yapısının uzam açısından ifadesidir (Kracauer, 2010: 71).

Caligari'de dekorları, oyuncularını, ışığı ve aksiyonu koordine etme girişimi, bu filmde itibaren Alman sinemasında kendisini gösteren yapısal organizasyon duygusunun bir belirtisidir. Bu açıdan *Dr. Caligari'nin Muayenehanesi* filminin sinema tarihinde yapımcı tasarımı açısından öncü bir yapıtı olduğunu söylemek

yerinde olur (Kracauer, 2010: 75). Bu film ile birlikte sinemada stüdyo filmleri dizisi başlamıştır. Alman dışavurumcu filmleri kontrol edilebilir bir alanda sergilenen gerçek olmayan olaylarla ilişkili göstermeci bir yapıya sahiptirler (Özarslan, 2013:198). Birçok açıdan takdiri hak eden bu yapım, geleneksel anlamdaki sanata öykünmekten ziyade sanat dünyasına bir sıçrayış olarak değerlendirilebilir. Film kamera gerçekliğini kökten bir şekilde reddederek, bunun yerine sanatsal gerçekliği koyar. (Kracauer, 2015: 181) Buradan hareketle *Dr. Caligari'nin Muayenehanesi* filminde en yetkin örneklerinden birini gördüğümüz Alman dışavurumcu filmleri, sanat yönetiminin dominant bir şekilde belirleyici olduğu bir akım olarak değerlendirilebilir. Fakat bu eserlerde *sanat yönetimi* algısı, henüz gerçekçi bir zemine oturmamıştır. *Sanat yönetimi*, sinemanın erken dönem filmlerinde hikâyenin nerede geçtiğini gösteren kaba ve genel bir temsil biçiminden beslenir (LoBrutto, 2002: 2). Böylesi bir *sanat yönetimi* algısı ise tiyatro ve dekor ilişkisinin ötesine götürülemez. Bu tarz bir *sanat yönetimi*, filmin eyleminin gerçekleştiği arka planı yaratırken filmle organik bir bağ kurmaz. İşlevsiz bir dekor olarak filmin içerisinde yer almasına karşın filmin hikâye evreninin dışındadır.

Klasik Hollywood stüdyo sistemi, *sanat yönetiminin* profesyonel temellerine ulaşması açısından bir milat oluşturur. Hollywood stüdyo sistemi, her bir stüdyoyu tasarlayan ve uygulayan sanat yönetmenleri ve diğer birim üyelerinin çalışmalarını yöneten bir süpervizörün başkanlık ettiği bir hiyerarşi yaratmış ve geliştirmiştir. Bu sistemde *sanat yönetimi* bir fabrika gibi çalışan devasa bir sanat departmanı tarafından idare edilir (Simon, 2000: 71).

Hollywood'da ilk yapım tasarımcısının ortaya çıkışı 1939'da yapımcı David O. Selznick'in, *Gone With The Wind* (Rüzgâr Gibi Geçti, Victor Fleming: 1939) filmindeki çalışması için William Cameron Menzies'e verdiği unvan ile gerçekleşir (Benet Simon, 2000: 71). Menzies, *Gone With The Wind* filmi için bir renk paleti geliştirirken aynı zamanda filmdeki görsel devamlılığı sağlamaya da çalışmıştır. Tasarımcı, ilk defa filmlerde kullanılan renklere görsel ve duygusal etkiler açısından bakmıştır. Menzies bu bakımdan tarihte ilk kez izleyiciye bilinçaltından verilen görsel bilgi açısından, renklerin nasıl kullanılabileceğini göstermiştir. *Gone With The Wind* filmi, yapım ödülüne layık görüldüğünde sinema tarihi açısından muhteşem bir iş başarılmış olur. Menzies, böylece yapım tasarımcısı unvanını alan ilk sanat yönetmeni olarak tarihe geçmiştir (Simon, 2000: 71).

Yapım Tasarımı Nedir?

Yapım tasarımı hikâyenin fiziksel bir görünüm kazanması ile ilişkili olarak filmlerde zaman ve mekân içinde ortaya çıkan her şey ile ilişkilidir (LoBrutto, 2002: 14-15). Bu açıdan yapım tasarımı başlatan ana unsur filmin senaryosudur. Filme dair olan her şey hikâye ile başlar (Tashiro, 1998: 3). Yapım

tasarımcısının temel görevi, filmin hikâyesini görselleştirmektir. Bu bakımdan bir filmin tasarımı yapılırken temel alınması gereken ve sonrasında ise ısrarla takip edilmesi gereken temel dayanak noktası filmin senaryosudur. Filmin senaryosu bütün tasarıma eşlik eder.

Sinema ile uğraşan pek çok insan için sinematik görselleştirmenin ana unsuru kameradır. Fakat bir filmin bütününe kapsayan görsel tarz veya görünüm; yönetmen, görüntü yönetmeni ve yapım tasarımcısından oluşan üçlü grup tarafından henüz kamera ortada yokken belirlenir. Bu bakımdan bir filmin temel unsuru olarak belirlediğimiz *filmin görünümü* içerik ile ilişkili olarak masa başında ortaya çıkar. Filmin görünümünün nasıl olacağı belirlendikten sonra yapım tasarımcısı teknik olarak işine başlar.

Görüntü ve ses yoluyla hikâyelerini anlatmaya çalışan film yapımcılarının filmi ön yapım sırasında kameralar çalışmadan, hatta henüz senaryo yazılırken görmeleri gerekir. Bu sinemada bir *filmin görünümü* olarak adlandırılır. Film yapımcıları, bir filmin hikâyesinin sinemanın görsel diline çevrilmesinden sorumludurlar. Film hâline gelen görüntüleri hayal etme sürecine ise *görselleştirme* denir. Görselleştirme ise bütünlüklü bir süreçtir. Bu bütünlük genel anlamda filmlerde yapım tasarımcıları tarafından sağlanır (LoBrutto, 2002: 5). Yapım tasarımcısı, filmin görünümü ile ilişkili olan tüm departmanların danışmanlığını yapar. Yapım tasarımı ve set tasarımı arasındaki temel farklılık yapım tasarımcısının set tasarımcısına göre filmin bütünüyle olan sıkı bağıdır. Yapım tasarımcıları, genellikle yönetmen tarafından işe alınır. Yönetmen ve yapım tasarımcısı senaryoyu görsel bir şekle büründürmek amacıyla birlikte çalışırlar (Haworth, 1978: 36). Bu işlemi gerçekleştirirken yapım tasarımcıları, yönetmen, görüntü yönetmeni ve kendi ekibi ile çok yakın bir ilişki ve birliktelik ile hareket ederler. Bu bakımdan yapım tasarımcılarının bir film seti ile ilişki bütün bilgilere sahip olması beklenir. Yapım tasarımı işinde çalışan tasarımcıların çoğu mimari ve sanat okulu eğitimi almış olan sanatçılardan meydana gelir (Tashiro, 1998: 3).

Bir *filmin görünümünü* bulmak için çeşitli yöntemler izlenebilir. *Filmin görünümü*, temel olarak hikâyenin içeriğinden ve yönetmenin bakış açısından kaynaklanır. Bu bağlamda birincil olarak filmin hikâyesinin görselleştirilmesi gerekir. Film senaryosunun, görsel görüntülere dönüştürülmesi ile bu işlem gerçekleştirilir. Bu işlem yapılırken ise görsel stile yönelik empoze edilmiş görüşlerden ve yönetmen ya da yapımcının kişisel tutumlarından kaçınmak gerekir. Burada takip edilmesi gereken ana unsur filmin hikâyesidir. Bu açıdan film hikâyesi görselleştirilirken, hikâyenin ne gibi bir duygusal etkisinin olduğu, anlatının karakterleri nasıl yansıttığı, hikâyenin psikolojik doğasının ne yönde geliştiği, mekânların mimarisinin ve fiziksel özelliklerinin nasıl olduğu ve bu unsurların hikâyenin görsel olarak anlatılmasına ne gibi katkılar sundukları ele

alınmalıdır. Bu temel meseleler değerlendirildikten sonra filme karşı yönetmenin ve yapım tasarımcısının tavrı konuşulmaya başlanır (LoBrutto, 2002: 18).

Filmin görsel bir kimliğe bürünmesindeki en temel unsurlardan biri de filmi yapanların filme karşı olan bakış açılarıdır. Bu bakış açıları filmin tasarımına; filmin ruh hâli, filmin tarzı ve dokusu gibi noktalarda etki eder. Eğer bir film seti iyi tasarlanmışsa, bir bakışta bu setin neyi temsil ettiğini, bu setin içinde neler yaşandığını ve karakterlerin kimler olduğunu anlayabilmemiz gerekir (Boris Leven, 1978: 36).

Yapım tasarımı yalnızca filmin görseelliğinden değil filmin bir bütün olarak görsel ve işitsel tüm varlığı ile ilgilidir. Bu bakımdan filmin isminden filmin afişine kadar film ile ilişkili olan her şey bir *pars pro toto* (bir bütünün parçası) biçiminde bir bütünün parçasıdır. Ünlü yapım tasarımcısı Boris Leven, bir ortam tasarlarlarken sürekli olarak tüm filmin tarzını ve bu ortamın bütünlü ile nasıl ilişkili olduğunu aklında tuttuğunu söyler (Leven, 1978: 36). Bu tarz bir yaklaşım filmin her ögesinin bir bütüne hizmet etmesi açısından temel bir ön kabuldür. Bir filmin afişi ve ismi de bu açıdan yapım tasarımı ile ilişkili olarak üretilmelidir. Saul Bass'a göre, yetenekli bir tasarımcı filmin özünü veren bir ismi ve ikona bir imajı bulmaya ya da yaratmaya çalışmalıdır. Bu isim ya da ikona imaj kendi metonomik özellikleri aracılığıyla filmin ya da yapımın görsel merkezi fikri olabilir. Bu görsel merkezi fikir reklamlar ya da kurumlar açısından değerlendirilirse bir logo biçiminde karşımıza çıkar (Horak, 2014: 129).

Yapım tasarımcıları, en küçük ayrıntıdan en büyük ayrıntıya kadar her çekimi planlamak için eskizler, çizimler, fotoğraflar, modeller ve ayrıntılı storyboardlar kullanırlar. Bu çalışmalar, bir filmin düşünsel bir boyuttan, görsel bir boyuta taşınmasını sağlarlar. Yapım tasarımcıları, setlerin tasarımı ve inşası gibi konularda mali açıdan yapımıcılara karşı sorumluyken, senaryonun yaratıcı potansiyeli ve senaryonun görsel bir kimliğe bürünmesi gibi sanatsal açılardan yönetmene karşı sorumludurlar (LoBrutto, 2002: 14-15).

Gesamtkunstwerk Kavramından Hareketle Sinemada Yapım Tasarımı

Ünlü Alman besteci Richard Wagner'ın (1813-1883) ortaya koyduğu sanatsal eserlerin yanında kaleme almış olduğu düşünsel çalışmalarda çığır açıcı bir niteliğe sahiptir. Sanatçının en çok dikkat çeken eserlerinden *Oper und Drama* (Opera ve Dram Sanatı) adlı çalışmasında düşünür opera ve dram sanatını konu edinmiştir. Bu eser, Wagner'in Dresden ayaklanmasının bastırılmasından sonra kaçtığı İsviçre'nin Zürih şehrinde yazılmıştır (Klasik Müzik Koleksiyonu, 1995-2002: 125-126).

Gesamtkunstwerk terimi ise ilk kez Richard Wagner'in, *Das Kunstwerk der Zukunft* (Geleceğin Sanatı) adlı eserinde görülür (Pederson, 2016: 39-40). Bu çalışmada Wagner, birbirileri ile ilişkili olduğunu düşündüğü şiir, müzik ve

pantomimi Yunan dramasında birleştirir. Atina devletinin yıkılması ile birlikte Yunan dramasını ortaya koyan bu sanat dalları arasındaki birlikte bozulmuştur. Geleceğin sanatı tezi, bu sanat dallarından her birini gelecek nesiller için “müzikal drama” adıyla tek bir bütünde birleştirme çabasıdır (Bazunov, 2020: 77). Wagner’e göre geleceğin sanatı bir ortak sanat ürünü, bütünlük bir sanat yapıtı olmalıdır. Ona göre, bütünlük sanat yapıtı, en ideal sanattır. Müzik ve dram sanatı birleştirilebilirse bütün sanatların bir arada olduğu en mükemmel sanat biçimi ortaya çıkar. Dramın içerdiği gerçeği söz ifade ederken simgelerle kavranabilen gerçek müzik tarafından ifade edilir. Böylesi bir biçim içerisinde müzikle dram bir arada yoğrulurken, plastik düzenleme, ışık, dekor gibi unsurların hepsi estetik bir uyum içinde birleşeceklerdir. Bu birleşim ise opera sanatında sağlanabilir. Opera sanatı düşünüre göre ideal bütünlüklü sanatı gerçekleştirirken idealin arı ışığını yansıtır (Şener, 2008: 222). Wagner, 1840’ların sonlarından itibaren bu yeni müzik-drama konsepti ile meşgul olur. Yazılarında ve kendi bestelerinde bu konsept üzerine yoğunlaşmıştır. Wagner’e göre, bu yeni müzik-drama konsepti geleneksel sanatların dengeli bir biçimde kaynaşmasından meydana gelir. Bu denge temel olarak şiir ve müzik arasında kurulmuştur (Birdsall, 2012: 141).

Gesamtkunstwerk kavramının düşünsel anlamda kökenleri, Hegel’e kadar uzanır (Ekren, 2016: 138). Biçim ve içerik arasındaki diyalektik ilişki Hegel felsefesinin henüz başlangıç ve kurulum aşamasında ortaya çıkar. Bu görüşe göre biçim ve içerik birbirinden ayrılmaz. Felsefe çalışmasının içeriği ve yöntemi arasında zorunlu bir birlik mevcuttur. Biçim ve içerik içsel ve zorunlu bir tarzda birbirine bağlanmıştır (Orman, 2015: 62). Sanat yapıtları da bu görüşten hareketle biçim ve içerik diyalektiği içerisinde bütünlüklü bir yapıya sahip olmalıdır. *Gesamtkunstwerk*, her türlü biçim ve içeriğin diyalektiğine gönderim yaparak, bütünlüklü sanat yapıtını ifade eder. Wagner, bu kavram ile birlikte müzik ve dram sanatlarının bir sentezini ifade eder. Müzik, şiir, plastik sanatlar ve sahne sanatları bu yeni türde birleşir. Bu bakımdan geleceğin sanat eseri, herkesin katılım göstereceği büyük bir toplumsal olaydır. Yunan trajedisinin yok olmasıyla birlikte birbirinden ayrılan şiir, müzik, mimari gibi sanatlar, geleceğin yeni sanatında bir *Gesamtkunstwerk* olarak yeniden birleşeceklerdir (Uşen, 2020:1175).

1920’lerde ve 1930’larda Alman sinemasında özellikle senfoni, melodi ve ritim kavramları olmak üzere çok sayıda akustik metafor kullanılmıştır. Bir senfoni, tam bir orkestra için dört ana hareketten oluşan bir kompozisyonu ifade eder. Bir melodi ise daha az karmaşık bir müzik formu ve dinlemesi hoş, akılda kalıcı notalar dizisi demektir. Ritim ise genellikle bir (müzikal) model veya dizinin tekrarlanmasıyla ilişkilidir. Müzikal olayların düzenli titreşimlere bölünmesini içerir. Fakat bu tür tekrarlar da değişebilir veya çoğaltılabilir. Bu dönem Alman

sinemasında senfoni ve ritim kavramları, izleyicinin ilgisini canlı tutmak amacıyla estetik düzenleme ilkeleri olarak sunulmuştur (Birdsall, 2012: 148).

Wagner'in, sahne prodüksiyonunun tüm yönlerini koordineli bir bütün hâlinde kapsayan *Gesamtkunstwerk* kavramı, sinemada yapım tasarımının işlevinin anlaşılması açısından yeni bir bakış açısı sağlayabilir. *Gesamtkunstwerk* Türkçede "bütünsel sanat eseri" ya da "bütünsel yapıt" terimiyle karşılanabilir. Bütünsel sanat eseri terimiyle özetlenen *Gesamtkunstwerk* kavramı, yapım tasarımı bağlamında ele alındığında filmin içinde yer alan birçok farklı disiplinin içerisine yayılmış sanatsal bir birlik olarak açıklanabilir (Bergfelder, Harris & Street, 2007: 38-39). Wagner'in geliştirdiği bu önemli kavram, sanatın birçok farklı disiplininde tarih boyunca tekrar tekrar gündeme gelmiştir. Bertolt Brecht gibi sanatçılar eserlerinde hem içerik hem de biçim açısından bir sanatsal birlik oluşturmaya ve bu bağlamda *Gesamtkunstwerk* kavramından faydalanmaya çalışmışlardır (Tatlow, 1978: 171-176).

Sinemaya *Gesamtkunstwerk* kavramından hareketle yaklaşma ve böylece filmi bütünlüklü bir tasarım olarak görme fikri özellikle 1910'ların ortalarında, başta Almanlar olmak üzere Avrupalı tasarımcılar tarafından benimsenmiştir. Yönetmen, senarist, görüntü yönetmeni ve set tasarımcısından meydana gelen filmin ana personelleri arasında yakın bir iş birliği, eşitlik ve yaratıcı bir alışveriş ortaklığı vardır. Bu kişiler, bir filmin ön hazırlık aşamalarından başlayarak genel bir üslup birliğini hedeflemeye çalışmışlardır. Böylece diğer sanat formlarında ortaya çıkan *Gesamtkunstwerk* kavramı 1910'ların ortalarında Alman sinemasında da dikkate alınan ve benimsenen bir unsur olmuştur (Bergfelder, Harris & Street, 2007: 42).

Sinemanın sessiz dönem teorisyenleri *Gesamtkunstwerk* kavramını, görsel sinema teknikleri ve anlatı arasındaki ilişkiye dayanan genel bir sentez bağlamında ele alırlar. Bu görüşe göre film sesleri itaatkâr biçimde görüntüyü takip etmektedirler. Fakat bu noktada Wagner'in, büyük önem atfettiği müziğin önemi gözden kaçırılmıştır. Sessiz filmlerde görüntü ve müzik arasındaki bütünlük ilişkisinde bir hiyerarşi olduğu görüşü hâkimdir. Erken dönem teorisyenleri sessiz sinemada film müziğinin yerini tartışırken film müziği ve görüntü arasındaki uygunluk fikrinin ötesine geçememişlerdir. Onlar sesin daha ziyade görüntüyle içsel bir ilişkiye sahip olduğunu düşünmüşlerdir. 1920'lerin sonlarında ise sinemanın ses ile tanışması bu fikri daha da popülerleşmiştir. Çünkü bu görüşü savunan teorisyenlere göre sesli filmler görüntü ve sesi birleştirmek için daha fazla olanak sunar (Birdsall, 2012: 143-144).

Film; görüntünün, dilin ve müziğin en mükemmel birleşimidir. Senaryo, eylemlerin dikkat çekici bir şekilde zamanla ilişkili olarak müzik ilkelerine ve melodi ritimlerinin yarattığı mantık-metafiziksel ruh hâline göre ayarlanmış bir *Gesamtkunstwerk* skoru yaratır. Wagner'in hayalini kurduğu müzik draması,

amacını hareketli ve sesli bir film görüntüsünün yaratılmasıyla gerçekleştirmiştir. *Gesamtkunstwerk* en yüksek biçimde müzik-drama olarak, en düşük biçimde de film olarak müziğin ruhunun bir ürünüdür (Birdsall, 2012: 147).

Sahne prodüksiyonunun tüm yönlerini koordineli bir bütün hâlinde kapsama fikri sinemayı her şeyin bütünlüklü bir şekilde kontrol altına alındığı bir olay biçimine sokar. Bu tarz bir kontrol mekanizması ilk başta bir çelişki gibi görünür. Çünkü *olay* denilen şey genellikle tahmin edilemez ve olayın kontrol edilmesi zordur. Fakat artan sinema pratikleri yoluyla bu noktada bir standardizasyon yakalanabilmektedir. Lakin burada önemle belirtmek gerekir ki sinema hayat gibidir ve bu bakımdan tek bir biçimde tanımlanamaz (Birdsall, 2012: 158). Kontrol edilebilir bir sanatsal bütünlük sinema bağlamında önem arz etse de Abbas Kiarostami gibi yönetmenler bu kontrol altına alınmış bütünlüğü takip etmek yerine bir başka şeye yönelirler. Bu tarz yönetmenler şeylerin kontrol altında hareket etmesinin aksine şeylerin olmasına izin veren bir yaklaşımı benimserler. Bu da başlı başına bir tasarım fikridir. Şeyler, doğanın kontrolündedir ve bu bağlamda kameranın yapması gereken hayatı takip etmektir.

***Leit-motif* Kavramından Hareketle Sinemada Yapım Tasarımı**

Richard Wagner'in, müzik üzerine olan düşünsel çalışmalarına bakıldığında *Gesamtkunstwerk* ile birlikte *Leit-motif* kavramı öne çıkar. Wagner, *Oper und Drama* adlı eserinde *motif* kavramını betimlemeye çalışırken, sanat yapıtı içerisinde bir eylemin doruk noktasının, seyircinin ilgisini çekecek bazı öğeler tarafından görünür kılınmadığı sürece, hızla geçip gideceğini ve bu bakımdan anlaşılamayacağını ifade eder. Bu tarz bir yaklaşım ile doruk noktası tüm anlamından yoksun bir olgu olarak kalacaktır. Sanat yapıtı içerisindeki eylemlere anlamını verebilmenin yolu, eylemlerin doruk noktaları ile ilişkili olan çeşitli motiflerin yapıt içerisinde çeşitli biçimlerde vurgulanmasından geçer. Fakat güçlü bir motif, zayıf bir eylem durumu içerisinde ifade bulamaz. Çünkü böyle bir durum içerisinde hem eylem hem de motif anlaşılmaz hâle gelecektir. Temel motifler sanat yapıtı içerisinde güçlü bir hâle getirildiklerinde gündelik hayatın bir parçası olurlar ve birçok farklı eylem durumu içerisinde ifade edilebilirler (Wagner, 1913: 378-379).

Buradan hareketle *Leit-motif* kavramı, sanat yapıtı içerisinde belirli temaları öne çıkarmaya yarayan öncü motifler olarak tanımlanabilir. Wagner öncesi bazı besteciler tarafından da kullanılan *Leit-motif* kavramı sanatçı tarafından olgunlaştırılmıştır. Bu kavram, melodi bakımından Wagner'in en büyük yeniliklerinden biri olarak görülmektedir. *Leit-motif* kavramı, çeşitli motiflerin eserdeki kişi ve olayları konuğu gereği anımsatmak için kullanılması anlamına gelmektedir (Klasik Müzik Koleksiyonu, 1995-2002: 134).

Leit-motifler bir başka açıdan, sanat yapıtı içerisinde çağrışım işlevi gören temalar olarak da tanımlanabilirler. Bu belirli duyguların bir sanat eseri içerisindeki öğeler ile taşınması ve tekrarlanması demektir. Wagner'e göre duygular, anlayışın temelinde yer alırlar (Wagner, 1964: 91). Bu bakımdan insan anlayışını harekete geçirecek belirli duygular *Leit-motifler* sayesinde sanat yapıtı içerisinde birbirileri ile ilişkili olarak gezinirler. Daha doğru bir deyişle, bu duygular sanat yapıtının öğeleri sayesinde bir yerden başka bir yere taşınabilirler.

Uğur Ekren'e göre *Leit-motiflerin* tek işlevi, sanat yapıtı içerisinde majör öneme sahip olan birtakım nesnelere hatırlatılması değildir. *Leit-motifler* için ayırıcı olan bu hatırlatmaları yaparken büyük bir ağırlık kurucu unsuru olmalarıdır. Yazar, *Felsefenin Perspektifinden J.S. Bach ve Richard Wagner'in Sanatı* adlı çalışmasında *Leit-motif* kavramından bahsederken bu kavrama ait özellikleri şöyle sıralamıştır;

“1. *Leit-motifler* çağrışım aracılığıyla eserdeki bir karakteri, olayı, yeri ya da düşünceyi temsil eden onları hatırlamak için kullanılan motiflerdir.

2. *Leit-motifler* değişime uğramayan tekrarlar değildir. Devamlı olarak değişir, gelişir ve çeşitlenirler ve birbiriyle bağlantılı eser boyunca hüküm süren bir ağ meydana getirirler.

3. *Leit-motifler* kesin kurallara ve önceden verilmiş kararlara bağımlı değildirler.

4. *Leit-motifler* değişik müzik çeşitlemelerinin içinde bireysel özellikleriyle dramatik bir işlevi yerine getirme gücüne sahiptirler.

5. *Leit-motifler* bir olaya giriş yapma görevine sahip oldukları gibi sadece geçmişe değil geleceğe yani eserde olayların gelişimine de uzanır ve hem geriye hem de ileriye uzanabilen bir ağırlık merkezinde bulunurlar.

6. *Leit-motiflerin* dramatik işlevleri mutlak değil görecelidir ve değişebilir.” (Ekren, 2016: 133-134)

Wagner'in, opera için kullandığı *Leit-motif* kavramı; sinema açısından bir temanın filmdeki bir karakter, eşya, yer, durum ya da bir duyguya eşlik etmesini ifade eder (Green, 2010: 86). *Leit-motifler*, belirli motiflerin karakterler, eşya, düşünce ya da olaylarla özdeş olması ve bu bağlamda hikâyeye içinde bu motiflerin bir süreklilik arz etmesinden meydana gelirler. Dinleyiciler belirli bir karakter ile belli bir motifi, müzikal dramının sonuna dek özdeş bilirler. Bu bağlamda çeşitli müziksel motifler kullanılarak karakterlerin yokluğunda bile karakterler çağrıştırılabilir (Uşen, 2020: 1176).

Leit-motif kavramından hareketle sinemaya baktığımızda, en kaba şekli ile *Leit-motiflerin* filmlerinin henüz giriş müziklerinde karşımıza çıktığını görürüz. Genellikle bu girişler, özellikle filmlerin henüz başında çeşitli karakterlere eşlik eden ana motifin ne olduğu konusunda bilgi verici bir sunum biçimindedirler.

Leit-motifler ile anlam yaratmanın temel yolu, film içinde tanımlanabilir özdeşimler oluşturmaktır. Genellikle *Leit-motifler* basit bir melodi biçiminde olurlar ve sadece birkaç ölçü uzunluğundadırlar. *Leit-motifin* herhangi bir nesne ile özdeşlik kurabilmesinin yolu, *Leit-motifin* özünün izleyiciye sıkı bir şekilde kavratılması için tekrarlanmasından geçer. Bir *leit-motif* tema ile ilişkili olarak sabit bir işlev de görebilir. Bu *Leit-motifin* her görüldüğünde aynı karakteri, yeri ya da durumu sürekli olarak işaret etmesi demektir (Green, 2010: 87).

SONUÇ

Filmleri ortaya koyan pratik öğeler incelendiğinde öncelikle yapım tasarımcısının bütünlüklü bir sanat yapıtı yani bir anlamda bir *Gesamtkunstwerk* ortaya koymaya çalışan bir sanatçı olduğu görülür. *Gesamtkunstwerk*, tek bir yapıt içinde ortaya çıkan birçok farklı disiplinin içerisine yayılmış olan bütünlüğü ve birliği ifade eder. Bu bakımdan filmler bir tasarım biçiminde bütünlüklü bir sanat yapıtı olarak kavranır. Bu sanat yapıtı ise tek tek çeşitli öğelerin birleşiminden meydana gelir. Bu öğeler tek tek bir araya gelerek bütünlüklü sanat yapıtını oluşturan birer motif olarak düşünülürse, yapım tasarımının film ile olan ilişkisi daha net bir biçimde kavranmış olur. Yapım tasarımcısı, film içerisinde yer alan her bir öğeyi bütünlüklü bir sanat yapıtı biçimine sokabilmek için çalışır. Bu öğelerde devam eden ve sürekli olarak tekrar eden bir tema yakalanmaya çalışılır. Bu temaya hizmet eden her bir öge bir *Leitmotif* biçimine büründüğünde film bir tasarım biçimini alır.

Yapım tasarımcısı, planı doğrultusunda üretilen işi yürüten ve üretim yapan sanatçılar ve zanaatkârlardan oluşan bir ekibi denetler. Sanat departmanı kadrosu; sanat yönetmeni, set tasarımcısı, set dekoratörü ve malzeme ustası, satın alıcı, konstrüksiyon koordinatörü, set ekibi, illüstratör, sahne sanatçısı, dekor ustası, greenman, lokasyon yöneticisi, ressam, marangozlar ve lokasyon araştırmacıları meydana gelir. Kostüm tasarımcısı ile saç ve makyaj ekipleri, yapım tasarımcısının gözetiminde olan ayrı bölümlerdir. Filmin görünümünden yapım tasarımcısı sorumlu olduğundan, tekil bir tasarım sonucuna ulaşmak için saç, makyaj ve kostüm tasarımı koordine edilmelidir. Film bir tasarım olarak kavranırsa, bu tasarımda bir bütünlük sağlamak amacıyla filme hizmet eden bütün departmanların *Leitmotif* tekniğinden yararlanmaları yerinde olacaktır. Böylesi bir yaklaşım ile film içerisinde tasarım ile ilişkili olan bütün motiflerin bir araya gelerek bir *Gesamtkunstwerk* meydana getirebilirler.

Bu bakımdan benzer motifler etrafında kurulmuş olan film setleri bir filmin *türü* açısından sınıflandırılmasında da büyük önem arz eder. Tarihi drama, bilim kurgu, korku, melodram ve müzikal gibi çeşitli popüler formatların film setlerinde oluşturulmasında yapım tasarımı ve yapım tasarımcıları belirleyici bir rol oynarlar (Bergfelder, 2007: s.11). Eğer bir film seti iyi tasarlanmışsa bir bakışta bu setin neyi temsil ettiğini, bu setin içinde neler yaşandığını ve

karakterlerin kimler olduğunu anlayabilmemiz gerekir (Boris Leven, 1978: 36). Bu da ancak filmlerde kullanılan benzer kodların, benzer motiflerin keşfedilmesi ile gerçekleşebilir.

“Bu setler, karakterlerin içinde yaşadığı öyküler ve koşullarla tutarlıdır. Gangster filmlerinin birçoğu, gangsterlerin yoksul arka planları hakkındadır. Setler ve ışık, öykünün anlamına katkıda bulunur ve öyküyü tamamlar.” (Buckland, 2018: 20)

Tür sözcüğü Türkçede özellikle sinema alanında Fransızca kökenli *genre* sözcüğünün karşılığı olarak kullanılır. *Genre* sözcüğü, daha çok aralarında benzerlik ve ortaklıklar bulunan varlık ve nesnelere topluluğu anlamına gelmektedir. Nilgün Abisel, *Popüler Sinema ve Türler* adlı eserinde Fransızca *genre* sözcüğüne karşılık olarak Türkçede sanat alanına ilişkin bir terim olarak gördüğü *tür* kavramının kullanılmasını uygun görmüştür (Abisel, 1995: 13). *Tür* kavramı, sinema filmlerinde görür görmez tanınan biçimsel özelliklerin toplamını ifade eder. Fakat özellikle belirtmek gerekir ki herhangi bir film *tür*ünün katı bir tanımını yapmak olası değildir (Hunt, 2012: 84-85). Çünkü film *tür*leri arasında tıpkı bir ailenin üyeleri arasındaki gibi bir benzerlik ilişkisi mevcuttur. Film *tür*leri, bir aile meydana getirirler.

Filmlerde *tür* sorunsalı tartışılırken ünlü filozof Ludwig Wittgenstein’in, dil üzerine olan düşünceleri yol gösterici olabilir. Wittgenstein, geç dönem eseri *Felsefi Soruşturmalar* da dilin bütün kullanım alanları arasında tıpkı bir ailenin üyeleri arasındakine benzer şekilde bir benzerlik ilişkisi olduğunu söyler. Bu ilişkiyi vurgulamak için ise *aile benzerlikleri* kavramını kullanır. Filozof, dilin bütün kullanım alanlarının birbirileri arasında çeşitli benzerlik ilişkileri içerisinde yer alarak bir aile meydana getirdiklerini düşünür.

“-Dil dediklerimizin hepsinde ortak olan bir şey belirtmektense, bu görüngülerde, hepsi için aynı sözcüğü kullanmamıza yol açan ortak tek bir şey bulunmadığını-aksine bunların birbirleriyle çok çeşitli şekillerde akraba olduklarını söylüyorum. Ve hepsine ‘dil’ dememizin nedeni bu akrabalık ya da akrabalıklardır. Bunu açıklamaya çalışacağım.” (Wittgenstein, 1958: 51)

Wittgenstein’in, aile benzerlikleri kavramını açıklamanın en iyi yolu bir aile fotoğrafı örneğinden yola çıkarak hareket etmektir. Bir aile fotoğrafına bakıldığında, bu ailenin üyelerinin yüzleri arasında çeşitlik benzerlikler görülür. Biraz daha yakından bakılırsa bu fiziksel benzerliklerle aynı şekilde çeşitli davranış biçimleri ve zevklerinde benzeştiği fark edilir. Fakat aynı zamanda her bir aile üyesi kendi bağımsız var oluşunu ortaya koymaktadır ve hepsine atfedebileceğimiz tek bir ortak özellik de mevcut değildir. Fakat buradaki önemli nokta her bir aile üyesini bir diğeriyle ilişkilendirmemizi sağlayacak bazı özelliklerin mevcut olmasıdır (Kishik, 2008: 39-40).

Filmdeki ana tema ya da ana fikir, filmin öğeleri tarafından sürekli olarak tekrarlandığında tasarımda bir bütünlük yakalanır. *Tür* sinemasında da filmleri bir kategori altında toplama fikri genel anlamda filmler içinde tekrar eden benzer motiflerin bulunmasına dayanır. Bu benzer motifler, her filmde tekrar eden ve bu bağlamda beklenti oluşturan öğelerden meydana gelir. Aynı zamanda bu motifler toplumsal kodlarla da ilişkilidir. *Tür* filmleri, baskın ideolojinin yanında yer alarak toplumun psikolojisini muhafazakâr bir biçimde düzenler ve ekonomi-politik ilişkilerin bir yansıması olarak toplumsal düzenin sürekliliğini sağlar. Bu özellikleri *tür* sinemasının bir mit biçiminde değerlendirilmesine olanak tanır (Buckland, 2018: 136). Çünkü mitler, dünyada var olan şeylerin dünyanın içerisinde yer almayan doğaüstü olaylarla açıklanmasıdır.

Yapım tasarımının pratik uygulamaları, dolaylı ve doğrudan çeşitli biçimlerde filmlerin belirli *tür*ler altında sınıflandırılmaları açısından belirleyici niteliktedirler. Bir tasarım yaklaşımına sahip olan her yapım, doğrudan ve dolaylı olarak filmin içeriğini görsel olarak belirler. Bu görsel biçimler, filmlerin belirli *tür*ler açısından değerlendirilmesine olanak tanımaktadırlar. Bu bakımdan, filmler bir tasarım biçiminde kavrandığında bütünlüklü bir sanat yapıtı olarak karşımıza çıkarlar. Bu da filmlerdeki her bir ögenin doğrudan bütünlükle ilişkili olduğu sonucunu ortaya koyar.

KAYNAKÇA

- Abisel, N. (1995). *Popüler Sinema ve Türler*. İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Bazunov, S. A. (2020). *Richard Wagner: Hayatı ve Müzik Çalışmaları*. (Saatci, E. Çev.) Ankara: Dorlion Yayınları.
- Birdsall, C. (2012). Cinema As A Gesamtkunstwerk? C. Birdsall içinde, *Nazi Soundscapes: Sound, Technology and Urban Space in Germany 1933-1945*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Buckland, W. (2018). *Sinemayı Anlamak*. (Göbekçin, T. Çev.) İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- David Imhoof, M. E. (2016). *The Total Work of Art: Foundations, Articulations, Inspirations*. New York: New York: Berghahn Books.
- Hunt, E., R., John Marland, & Steven Rawle. (2012). *Film Dili*. İstanbul: Literatür.
- Ekren, D. D. (2016). *Felsefenin Perspektifinden J.S.Bach ve Richard Wagner'in Sanatı*. İstanbul: Sentez Yayıncılık.
- Fleming, V. (Yöneten). (1939). *Gone With The Wind* [Sinema Filmi].
- Gevgili, A. (2014). *Çağını Sorgulayan Sinema*. İstanbul: Bağlam Yayıncılık.

- Green, J. (2010). Understanding the Score: Film Music Communicating to and Influencing the Audience. *The Journal of Aesthetic Education*. (44): 81-84.
- Haworth, T. (1978). Production Designer v.s. Art Director. *Film Comment*, 36.
- Horak, J.-C. (2014). *Anatomy of Film Design, Saul Bass*. Kentucky: The University of Press of Kentucky.
- Kishik, D. (2008). *Wittgenstein's Form of Life*. New York: Continuum International Publishing Group.
- Klasik Müzik Koleksiyonu: Smetana, Strauss, Debussy, Rossini, Wagner*. (1995-2002). İstanbul: Boyut Yayın Grubu.
- Kracauer, S. (2010). *Caligari'den Hitler'e: Alman Sinemasının Psikolojik Tarihi*. Ankara: De Ki Basım Yayım Ltd. Şti.
- Kracauer, S. (2015). *Film Teorisi, Fiziksel Gerçekliğin Kurtuluşu*. İstanbul: Metis Yayıncılık Ltd.
- Küçükerdoğan, B., Turhan, Y. & Zengin, İ. (2005). *Video ve Film Kurgusuna Giriş*. İstanbul: Es Yayınları.
- Leven, B. (1978). What Is a Production Designer? *Film Comment*, 36.
- LoBrutto, V. (2002). *The Filmmaker's Guide to Production Design*. Allworth Press.
- Orman, E. (2015). *Hegel'in Mutlak İdealizmi*. İstanbul: Belge Uluslararası Yayıncılık.
- Özarslan, Z. (2013). Siegfried Kracauer. *Sinema Kuramcıları-1 Beyaz Perdeyi Aydınlatan Kuramcılar* (s. 185-2018). içinde İstanbul: Su Yayınları.
- Özön, N. (2008). *Sinema Sanatına Giriş*. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Pederson, S. (2016). From Gesamtkunstwerk to Music Drama. M. E. David Imhoof içinde, *The Total Work of Art: Foundations, Articulations, Inspirations* (s. 39-53). New York and Oxford: Berghahn Books.
- Simon, B. (2000). Celluloid Dreams!: The Film Production Designer Ken Adam On Art, Life, Films and Exhibitions. *The British Art Journal*. 70-73.
- Şener, S. (2008). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Tatlow, A. (1978). Gesamtkunstwerk. *Monatshefte*, 171-176.
- Bergfelder, T. S. H. (2007). *Film Architecture and the Transnational Imagination- Set Design in 1930s European Cinema*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Uşen, Ş. (2012). Parsifal ve Europeras 1&2 Adlı Eserlerin "Gesamtkunstwerk" Kavramı Işığında İncelenmesi. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*: 1174-1184.

Wagner, R. (1913). *Opera & Drama*. London: The New Temple Press.

Wagner, R. (1964). *Wagner on music and drama: a compendium of Richard Wagner's propese works / selected and arranged, with an introduction*. (A. Goldman, & E. Sprinchorn, Dü) New York, Dutton: Da Capo Press.

Wiene, R. (Yöneten). (1920). *The Cabinet of Dr. Caligari* [Sinema Filmi].

Wittgenstein, L. (1958). *Philosophical Investigations*. Oxford: Basil Blackwell Ltd.