

SİNEMADA MOBİLYA KULLANIMI: TEK MEKÂNDA GEÇEN FİLMLER

Muteber ERBAY¹, Zeynep Nilsun KONAKOĞLU², Ayşe ŞAHİNER TUFAN¹

¹ Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, 61080, Trabzon, TÜRKİYE

² Yüksek Lisans Öğrencisi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, 61080, Trabzon, TÜRKİYE
merbay@ktu.edu.tr

Özet- Sinemada oyuncu, yönetmen, öykünün içeriği ne kadar önemli ise, iç mekân tasarımı da o kadar önemlidir. Mekânsal tasarımlarda yer verilen fonlar, figürler, biçimler ve dekora dair tüm diğer elemanlar filmi taşıyan ve sarmalayan en temel öğelerdir. Sinemanın içinde geçtiği mekân için seçilen mobilyalar, senaryonun anlatımı ve aktarımı üzerinde etkili olabilmektedir. Böylelikle filmin geçtiği mekânlar sadece sahne olarak kalmanın ötesinde senaryoya pek çok katkıda bulunmaktadır. Özellikle tek mekân içinde geçen hikâyelerde izleyicinin konuya odaklanması ya da uzaklaşmaması için mobilya seçimi, iç mimari bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bu çalışmada sinema tarihinde yer alan ve imdb (internet movie database/internet film veri tabanı) puanı en yüksek filmler arasından seçilen 8 adet ‘tek/kısıtlı’ mekânda geçen sinema filmi incelenmiştir. Bu filmlerdeki mobilya kullanımları ve anlamsal boyutu, filmin çekildiği ve hikâyenin geçtiği dönem açısından irdelenmiş ve ortaya çıkan sonuçlar sinema-iç mekân ilişkisi düzeyinde değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler- Sinema, Tek Mekân, Mobilya.

THE USE OF FURNITURE IN CINEMA: THE ONE ROOM-SET MOVIES

Abstract- In the cinema, the design of interior space is also important if the play, the director, and the narrative content are indispensable. Funds, figures, shapes and decors in space are all the other basic elements that carry and wrap the film. The furniture selected in the cinema can be influential on the narration and transmission of the script. Thus, the places where the movies passes have many contributions to the script beyond just being a scene. Especially if you are the only place to stay, the choice of furniture to focus on the subject or not to move away from the story in the stories is antagonistic as an internal architectural element.

In this study, cinema and bookmarking (Internet Movie Database / Internet Movie Database) were examined in 8 movies in single / limited space. The furniture uses and the semantic dimension in these films have been studied and tabled as long as the film has been filmed and the story has passed.

Key Words- Cinema, Single Place, Furniture

Bu makale, 4. Uluslararası Mobilya ve Dekorasyon Kongresi'nde sunulmuş ve İleri Teknoloji Bilimleri Dergisi'nde yayınlanmak üzere seçilmiştir.

1. SİNEMADA İÇ MEKÂN TASARIMI (INTERIOR DESIGN IN CINEMA)

Arnheim, sinemayı edebiyat, resim, müzik, dans gibi sanatsal sonuçlar üretmek için kullanılan, ama bu amaçla kullanılması zorunlu olmayan bir araç olarak tanımlamaktadır [1]. Ancak sinemanın bir dil olduğu unutulmamalıdır. Çünkü sinema, renklerden ışığa, sestene kurguya, kamera hareketlerinden objektif açısına kadar tüm araçları kullanarak yeni bir dil kullanır [1]. Sinemanın bu dili arka arkaya eklenen diziler halinde kurgulanır. Her dizide çerçevelenen alan olayların geçtiği mekânları da sınırlar [2]. Yönetmen filmde kullanacak olduğu mekânı, sahne tasarımını, dekoru, kostümü, makyaj ve efektleri kendi görüş ve amacı doğrultusunda düzenler [3]. Sinemada zamansal ve uzamsal bütünlük olmayabilir. Yani gerçek hayattan hayal dünyasına ya da düşsel mekânlardan gerçek yaşamlara geçilebilir. Gerçekliğin teknik ve mekaniksel yeniden üretimi sinema ile gerçekleşmeye başlamıştır [1]. Bu da sinemasal mekân kavramını ortaya koyar. Sinemanın bir oyuncusu olan mekân; duyguların şekillenmesine, güçlüye güçlü, suçluya suçlu hissi verilmesine yardımcı olur. Mimarlık da mekân kavramını konu edinir ve bu kavramın farklı temsillerini üretirler. Bu bağlamda mimarlık ve sinema, mekân duygusunu ve deneyimini en çok hissettiren sanat dallarıdır [4]. Zihinsel olarak mekân insanın her şeyidir. İnsan mekânla var olur ve kendini mekânsız hayal edemez [5]. Bu yüzden de iç mekân tasarımı sinema filmleri için çok önemli olmaktadır. Duyguların daha iyi iletilmesine, izleyicileri olayların içine sokup inandırıcılığının artırılmasına da yardımcı olmaktadır.

2. TEK MEKÂNDAN GEÇEN FİLMLERİN ANLAMSAL BOYUTU ÜZERİNE (SEMANTIC DIMENSION OF THE ONE ROOM-SET MOVIES)

Deleuze sinemada çerçevenin sadece imgelerden değil, aynı zamanda anlamsal derinliği olan eğilimlerden oluştuğunu da belirtmektedir. Kadraj dediğimiz bu çerçeve her şeyi, dekorları, kişileri, aksesuarları da içermektedir [6]. Bu bağlamda tek mekânda geçen filmler, yalıtılmanın/sıkışmışlığın en yüksek hali ile yaşandığı yerler olarak anlatının önemli bir öğesidirler. Kısıtlı mekân kullanımı filmin ritmini belirler, çünkü kısıtlı mekânın elverdiği plan değişimleri, öykünün konusunda, akışında filme yardımcı olur [7]. Ancak bu mekânlarda gösterilen imgeler izleyici tarafından Monaco'ya göre iki şekilde algılanır. Birincisi her insan gibi görsel bir imgeyi idrak ve teşhis edebilir. İkincisi en basit görsel imgeler bile farklı kültürlerce farklı biçimde yorumlanabilir [8]. Bu nedenle yönetmenin ürettiğinin aktarımı için seyirci ya da izleyicinin de aynı kültürel verilere sahip olması gerekmektedir [9]. Ne yazık ki evrensel ölçekten baktığımızda bu çok da olası değildir. Ama o çerçevede kullanılan mobilyalar, evrensel bir anlatım gücüne sahip olabilirler ya da bir fikir sunabilirler. Bonitzer'e göre sinemanın sunduğu bu gerçeklik etkisi diğer temsil sistemlerinden daha kökten, daha mükemmel, daha derin algılanır [10]. Bu açıdan ele alındığında tek mekânda geçen filmlerde irdelenmesi gereken öğelerden bir tanesi de mobilyalardır. Çünkü mobilya işlevselliğinin yanında mekâna estetik bir değer katan üründür. Aynı zamanda seçilen ya da tasarlanan mobilyalar bu filmlerde anlatılmak istenen hikâyeyi güçlendiren ya da vurgulayan unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadır. İzleyiciye bunun aktarımı ise sahne, çekim ve sekans bütünlüğü ile sağlanmaktadır. Sinemada sahne; oyunun oluşturduğu yer ve dekor tasarımı, çekim; tek bir kamera tarafından kesintisiz olarak filme alınan sürekli bir izleme, sekans ise; kendi başına bir bütünlük taşıyan sahne veya çekim dizisidir [11]. Sinema bu özellikleri ile tiyatrodan başlı başına ayrılmaktadır ki bu konu ile ilgili 1912-1925 yılları arasında sayısız makale bulunmaktadır [12]. Bu açıdan değerlendirildiğinde tek mekânda geçen filmlerde sahne, çekim ve sekans, çerçeve olarak adlandırdığımız kadrajın tasarımını zorunlu kılmaktadır. Bu noktada da set tasarımlarının tasarımının anlamsal bir değeri ortaya çıkmaktadır ki Affron's'lar (1995) "Sets in Motion: Art Direction and Film Narrative" adlı kitabında aşağıdaki beş ana başlık altında incelemişlerdir;

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

Bu çalışmada da tek mekânda geçen filmler set tasarımlarına göre sınıflandırılmış ve sonrasında sahneler daha yakından incelenerek mobilya seçimleri ve tasarımları üzerinden analizler yapılmıştır.

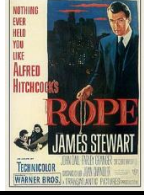












3. YAPILAN ÇALIŞMALAR (MADE WORKS)

Yapılan çalışmalar bölümünde, sinema tarihinde yer alan ve imdb (internet movie database/internet film veri tabanı) puanı en yüksek filmler arasından seçilen 8 adet ‘tek/kısıtlı’ mekânda geçen sinema filmi incelenmiştir. Filmler öncelikle Affron’ların ortaya koyduğu set tasarımlarına göre sınıflandırılmış (Tablo 1), daha sonra tek tek ele alınarak mekân analizleri gerçekleştirilmiştir (Tablo 2-9). Mekân analizlerinde filmin afişi, çekildiği yıl, konusu, türü, ekran görüntüleri, ekran görüntüsünün alındığı dakika ve mobilyalar hakkında kısa bilgilendirme bulunmaktadır. Filmin türü için tek bir internet sitesine bağlı kalınmamış, karşılaştırmalı olarak farklı sitelerdeki kategoriler veri olarak işlenmiştir.










Tablo 1. İncelenen filmlerin mekân tasarımına göre sınıflanması
(Classification of the films examined according to the space design)

SET TASARIMLARI	FILMLER	Rope/Ötüm Kararı (1948)	Sleuth/ Kanlı Şaka (1972)	Cube/ Küp (1997)	8 Femmes/ 8 Kadın (2002)	Sleuth/ Ötümçül Oyun (2007)	Fermat's Room / Kapan (2007)	Exam/ Sınav (2009)	Carnage/ Acımasız Tauri (2011)
Gerçeklik etkisi vermeyi amaçlayan									
İzleyicinin dikkatini toplayan									
Gösterişli									
Yapay									
Anlatı nitelikli									

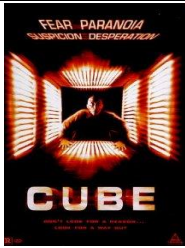






Tablo 2. Rope filminin mekân analizi (Rope Movie of spatial analysis)

Sahne Dakika		Filmin Adı	: ROPE / ÖLÜM KARARI (1948)
		Yönetmen	: Alfred Hitchcock
		Konusu	: Aynı evde yaşayan iki zeki arkadaşın kusursuz cinayetin var olduğunu göstermek için kendi sınıf arkadaşlarını öldürmeleri ve aynı odada saklayarak yemek daveti vermelerini konu alan film aynı mekânda geçmektedir.
		Tür	: Gerilim, gizem, suç, psikolojik
FİLM DEN KARE		KULLANILAN MOBİLYA VE AÇIKLAMASI	
04.26			Rokoko Dönemi - Louis XV
04.49			Louis XV stili sandalye
05.04			Yeniçağ Dönemi - Louis XVI
06.06			Queen Anne stili
07.30	 Elbette. Kusursuz hiçbir şeyi yapmam ben. Daima sanatsal...		Thomas Chippendale
52.14	 Sizi daha fazla telaşlandırmak istemem ama David evde olsaydı...		Queen Anne Tea Tables

Tablo 3. Sleuth filminin mekân analizi (Sleuth Movie of spatial analysis)









Sahne Dakika		Filmin Adı	: SLEUTH / KANLI ŞAKA (1972)
		Yönetmen	: Joseph L. Mankiewicz
		Konusu	: Kuaför salonları zinciri sahibi Milo Tindle'in karısı Marguerite'ı aldattığını bilmektedir. Wyke Milo'yu şehrin dışındaki malikânesine davet eder. Wyke da karısını Tea adlı bir kızla aldatmaktadır. Wyke Tindle'dan değerli bazı mücevherleri çalıp satmasını ve aldığı parayı karısı Marguerite ile mutlu bir şekilde yaşamaları için kullanmasını teklif eder. Film tek mekânda geçmektedir.
		Tür	: Gerilim, gizem, suç, psikolojik
		FİLMDEN KARE	KULLANILAN MOBİLYA VE AÇIKLAMASI
21.00			Taylor Wingback Chair
23.15			Italian 18th Century Venetian Painted Upholstered Armchair with Gilded Accent
24.05			Fenton chair
24.18			1870 English Library Yeşil Deri Döşemelik Barrel Wingback Sandalyesi
24.58			Fransız Mid-Century Chesterfield Koltuk kahverengi
92.26			Bedroom Dressers Chests White Ethan Allen

Tablo 4. Cube filminin mekân analizi (Cube Movie of spatial analysis)








Sahne Dakika		Filmin Adı	: CUBE / KÜP (1997)
		Yönetmen	: Vincenzo Natali
		Konusu	: Descartes adlı filozofun geometrik anlatımlarından esinlenilerek yapılmış bir yapı olan küp bir şifreli hapisanedir. Buraya bazı özelliklerinden dolayı yerleştirilen insanların bu yapıdan çıkmak için yaşadıkları serüvenleri izlenmektedir. Film birbiri içinden geçilebilen küplerin içinde geçmektedir.
		Tür	: Bilim kurgu, gizem, gerilim, korku, psikolojik
		FİLMDEN KARE	KULLANILAN MOBİLYA VE AÇIKLAMASI
4.48			Kandinsky, 1923
26.34			Kandinsky, 1923
52.40			Kandinsky, 1913

Tablo 5. 8 Kadın filminin mekân analizi (8 Femmes Movie of spatial analysis)

Sahne Dakika		Filmin Adı	: 8 FEMMES / 8 KADIN (2002)
		Yönetmen	: François Ozon
		Konusu	: 50'li yıllarda geçen filmde Fransa'nın uzak kasabalarından birinde yılbaşı kutlaması için herkes bir araya gelir. Kutlama gerçekleşmeden ev sahibinin öldürüldüğü ortaya çıkar ve katilin kim olduğu bulunmaya çalışılır. Film aynı mekânda geçmektedir.
		Tür	: Aile, gizem, komedi, müzikal, suç, psikolojik, dram
		FİLMDEN KARE	KULLANILAN MOBİLYA VE AÇIKLAMASI
03.44			Lyre Back Chair / Thomas Sheraton (1772)
04.13			İtalyan Country sehpa / Empire Furniture










04.54			Empire circle table
10.37			Fransız koltuk
81.53			Empire Vitrin
87.28			Avangard Berjer ve koltuk takımı

Tablo 6. Sleuth filminin mekân analizi (Slueth Movie of spatial analysis)










Sahne Dakika		Filmin Adı : SLEUTH / ÖLÜMCÜL OYUN (2007) Yönetmen : Kenneth Branagh Konusu : Ölümcül Oyun'da, bir kadına sahip olma mücadelesi veren iki erkek üzerine bir öykü anlatılıyor. Olayda her iki erkeğin de sahip olmak istediği bir kadın vardır ama anlatılan aslında kavga eden erkekler ve erkeklerin neden kavga ettiği üzerine bir hikâyedir. Film tek mekânda geçmektedir. Tür : Gerilim, gizem, suç, psikolojik	
	FİLMDEN KARE	KULLANILAN MOBİLYA VE AÇIKLAMASI	
03.01			Antony Gormley heykeli
10.05			Cesca Chair - Marcel Breuer
11.12			Eileen Gray Theredlist

22.54			Ron Arad Chair
44.53			Le Corbusier Ic2 chair

Tablo 7. Fermat's Room filminin mekân analizi (Fermat's Room Movie of spatial analysis)









Sahne Dakika	FİLM DEN KARE	KULLANILAN MOBİLYA VE AÇIKLAMASI
		<p>Filmin Adı : Fermat's Room / Kapan(2007) Yönetmen : Luis Piedrahita, Rodrigo Sopeña Konusu : Birbirini hiç tanımayan dört matematikçi, gizemli biri tarafından büyük bir bulmacayı çözmeleri için davet edilir. Kendilerine yöneltilen soruları zamanında ve doğru olarak çözemezlerse oda ölüm tuzağına dönüşecektir. Film tek mekânda geçmektedir. Tür: : Gerilim, gizem, psikolojik, dram</p>
03.47		 Art Deco
04.07		 Art deco
04.31		 Art Deco
19.26		 Queen Anne

Tablo 8. Exam filminin mekân analizi (Exam Movie of spatial analysis)

Sahne Dakika		Filmin Adı : EXAM / SINAV (2009) Yönetmen : Stuart Hazeldine Konusu : Esrarengiz ve çok büyük bir şirkette üst düzey yönetici olarak işe alınmak için sınava giren 8 kişinin sorunun ne olduğunu bulmaya çalışarak doğru cevabı vermeye çalışmalarını konu alan film tek mekânda geçmektedir. Tür : Gerilim, gizem, psikolojik, dram	
	FİLMDEN KARE		KULLANILAN MOBİLYA VE AÇIKLAMASI
04.00			Emeco Navy Chair
04.07			FOSCARİNİ- Kite Wall Lamp
40.47			George G. BLAISDELL – ZİPPO Classic
41.55			Hand Crafted Dining Table

Tablo 9. Carnage filminin mekân analizi (Carnage Movie of spatial analysis)

Sahne Dakika		Filmin Adı : CARNAGE / ACIMASIZ TANRI (2011) Yönetmen : Roman Polanski Konusu : 11 yaşında iki çocuğun okulda kavga etmesinin ardından aileleri arasında başlayan tartışmanın doğurduğu ilginç olayları konu alan film aynı mekânda geçmektedir. Tür : Dram, gerilim, komedi, psikolojik	
	FİLMDEN KARE		KULLANILAN MOBİLYA VE AÇIKLAMASI
06.26			Charlotte Perriand Table, Artcurial

17.57			Robert Mallet-Stevens Attributed
25.01			Alvar Aalto Product sheet cabinet
26.23			Florence Knoll Style Chair
30.10			Filme kullanılan çeşitli aydınlatma elemanları

4. BULGULAR (FINDINGS)

Filmler set tasarımlarına göre irdelendiğinde tek mekânda geçen filmlerin anlatı nitelikli set tasarımı olarak karşımıza çıktığı görülmektedir. Küp filmi dışında hepsinin gerçeklik etkisi vermeyi amaçladığı ve bu yönüyle izleyicinin dikkatini toplamaya çalıştığı söylenebilir. Sadece Küp filminde yapay ve gösterişli set tasarımı dikkat çekmektedir. 2007 uyarlaması olan Sleuth filmi de çağının tasarım mobilyalarını kullanarak gösterişli set tasarımı olarak değerlendirilebilir. Sonuç olarak tek mekânda geçen filmlerde set tasarımları anlatı niteliklidir ve izleyicinin dikkatini toplamak, konuya odaklanmalarını sağlamak için gerçeklik etkisi vermeyi amaçlamaktadır. Yapay ve gösterişli set tasarımları konu ile ilişkilendirilmedikleri sürece çok tercih edilmemektedir.

Filmlerin mekân analizleri irdelendiğinde ise;

- Rope filmi, özellikle yönetmen Hitchcock'un zamansal ve uzamsal uyumu sağlama çabasıyla tüm film sanki tek çekimde yapılmış izlenimi uyandırmaktadır. Mekân olarak bakıldığında, modern bir apartman dairesi görünümündedir. Özellikle pencere ve gün ışığı ile başlayıp gece görünümü ile değişen modern kent görünümü modernizme vurgu yapmaktadır. Ancak mobilyalar irdelendiğinde modern dönem öncesi mobilyaların tercih edildiği görülmektedir. Rokoko dönemine ait Louis XV stili sandalye ve koltuk, yeniçağ dönemine ait koltuk, Queen Anne stili masa ve sehpa, Thomas Chippendale'ya ait sandalye ile modern yaşamın içinde lüks vurgusu ön plana çıkmaktadır.
- Sleuth filmi 1972 ve 2007 uyarlaması ile tek mekânda geçen filmlere ilginç bir örnek teşkil etmektedir. Filmin oyuncularından Michale Caine her iki filmde de rol almış ve ana karakterlerin ikisini de oynama şansı yakalamıştır. Çok zengin bir kişinin malikânesinde geçen filmde zenginlik vurgusu mobilyalar aracılığı ile verilmiştir. 1972 yılında çekilen filmde özellikle el yapımı tasarım klasik tarzda mobilyalar evde saray havası estirmektedir. 2007 uyarlamasında ise modernizm vurgusu, minimalist ve modern tarzda tasarlanmış mobilya ve aksesuarlarla yapılmıştır. Özellikle ünlü tasarımcıların tasarlamış olduğu ürünler mekân

algısına büyük bir katkı sağlamaktadır. Marcel Breuer, Le Corbusier ve Ellen Gray'a ait mobilya ve aksesuar tasarımları bazen İngiliz sanatçılar tarafından yeniden yorumlanmış, bazen de röprodüksiyonları kullanılmıştır. Birçok ünlü tasarımcının tasarımları da son derece teknolojik bu evin modern vurgusunu tamamlamaktadır. Bunlar arasında heykeltıraş Anthony Gormley, ressam Gary Hume, mimar Ron Arad tasarımları sayılabilir.

- Küp filmi diğer filmlerden oldukça farklı, gerçeklikle bağı olmayan bir mekân soyutlamasında geçmektedir. Bilindik mekân kalıplarından uzak, daha çok bir kapan görünümünde bir biri içinden geçilen küp mekânlardan oluşan bir sistem içinde hapis kalan bir grup insanın öyküsünü anlatan filmde beyaz, turuncu, yeşil, mavi ve kırmızı küp mekânlar görülmektedir. Küpün duvarları da karelerden meydana gelmekte, her bir yüzey 9 büyük kareden oluşmaktadır. Her bir yüzeyin ortasındaki karede diğer küplere geçiş sağlayan bir kapı bulunmakta, yüzeyin geri kalan diğer 8 karesi ise 4'er küçük kareden meydana gelmektedir. Bu küçük karelerin üzerinde belli aralıklarla ve yönlerle tekrar eden soyut şekiller bulunmaktadır. Bu şekillerin soyut sanatın öncüsü Kandinsky'nin çalışmaları ile benzerliği dikkat çekicidir.
- 8 Femmes filmi, çok zengin olan Marcel'in evinde geçmektedir. Suç ve gerilimi, kara mizah ve müzikle harmanlayan film, her bir karakteri ayrı bir renkte olan kadınları mekânda da yansıtmayı başarmıştır. Mekândaki mobilya ve aksesuarlar doğal görünümünden ziyade bir dekor olarak karşımıza çıkmaktadırlar. Ayrıca renk unsuru filmin konusu ve kadınları ile bağlantılı olarak abartılı olarak kullanılmıştır. Kostümler ve dekor oyunun bir parçası gibi, tiyatro sahnesini andırmaktadır. Öykünün 1950'li yıllarda geçtiği düşünülürse, kostüm ve mobilyalar dönemin Fransız modasını yansıtmaktadır.
- Fermat's Room, ilk 20 dakika normal akışında seyrederken, bu dakikadan sonra, karşılıklı duvarların yakınlaşması ya da uzaklaşması ile küçülen kare bir odada geçmektedir. Doygun renklerin ağırlıkta olduğu mekânda art deco tarzı mobilyalar dikkat çekmektedir. Ahşap kullanımı, mekân küçüldükçe mobilyaların, duvarların kırılması, parçalanmasını kolaylaştırmaktadır. Yer döşemesinde ve duvar kâğıdındaki desende karenin kullanılması da mekândaki küçülme hissini ve boyutunu artırıcı unsur olarak karşımıza çıkmaktadır.
- Exam filminde son derece yalın ve minimalist bir mekân tasarımı ile karşılaşmaktadır. Masa, sandalye ve aydınlatmadan oluşan mekânda tek malzeme ve tek renk kullanımı, izleyicinin konudan başka hiçbir şeye odaklanmamasını sağlamaktadır. Zamandan ve mekândan soyutlanan filmde aksesuar olarak bir çakmağın kullanılması ve bu çakmağın dünyaca ünlü bir markaya ait olması da tüketim toplumuna bir gönderme olarak kabul edilebilir.
- Carnage filminde modern mobilyalar kullanılmasına karşın, kullanım yoğunluğu ve iç içe geçmişlik hissi, filmin konusu ile doğru orantılıdır. Küçük modern detaylar dekor içine zekice yerleştirilmiştir. Özellikle aydınlatma elemanlarının çeşitliliği dikkat çekicidir. Aynı karede 4-5 farklı aydınlatma elemanını görmek mümkündür. Duvar apliği, tavan ve abajur olarak bir çok modern tasarım aydınlatma elemanını aynı karede görmek mümkündür.

5. SONUÇ VE TARTIŞMA (CONCLUSION AND DISCUSSION)

Sinemada mobilya kullanımı tek mekânda geçen filmler üzerinden irdeleyen bu çalışmanın sonuçları olarak şunlar söylenebilir. Tek mekânda geçen filmlerde;

- Sinema ve mimarlık ilişkisi iç mekân düzeyindedir.
- Sinema türü olarak tek mekânda geçen filmler gerilim ve gizem ağırlıklı konulardır. İncelenen örneklerin hepsi insan psikolojisi üzerinde gerilim yaratan ya da gizem içeren

filmlerdir. Bu durum psikolojik, gerilim, gizem, suç ağırlıklı filmlerde mekânın anlatı üzerindeki etkinliği ile açıklanabilir. Örneğin romantik türde bir filmin tek mekânda geçen film kategorisinde yer almaması bu durum ile ilgilidir (Tablo 10).

Tablo 10. Tek mekânda geçen filmler ve tür ilişkisi.

TÜR \ FİLMER	Rope/Ölüm Kararı (1948)	Sleuth/ Kanlı Şaka (1972)	Cube/ Küp (1997)	8 Femmes/ 8 Kadın (2002)	Sleuth/ Ölümcül Oyun (2007)	Fernat's Room / Kapan (2007)	Exam/ Sınav (2009)	Carnage/ Acmasız Tanrı (2011)
Gerilim								
Gizem								
Suç								
Psikolojik								
Dram								
Bilim Kurgu								
Korku								
Komedi								
Aile								
Müzikal								

- Hikâye bir mekân içinde anlatıldığından, anlatı nitelikli mekân tasarımı ön plana çıkmaktadır.
- Set tasarımları büyük oranda gerçeklik etkisi vermeyi amaçlayan mekânlardır. Sanal ya da görsel efekt kullanımı oldukça azdır.
- Mekân tasarımları her detay düşünülerek yapılmakta, bunun için tasarımcılarla çalışılmaktadır.
- Konuya bağlı olarak mobilya ve aksesuar seçimi yapılmakta, bazen de tasarlanmaktadır.
- Filmin türü ile mobilya ilişkisi renk, form ve yoğunluk açısından kurgulanmaktadır.
- Mobilyalar, yüzeyler, mekânlar anlatının bir parçasıdır ve izleyicinin konuya odaklanmasını sağlamaktadır.
- Mekânın tasarımı filmin ritmini belirler ve sinema açısından başarısı üzerinde etkilidir.
- Mobilya açısından irdelendiğinde yeni tasarımlardan çok, dönemin tasarlanmış ürünleri kullanılmaktadır. Bu da tüketim toplumlarında bir pazarlama tekniği olarak karşımıza çıkmaktadır.

6. KAYNAKLAR (REFERENCES)

- [1]. Bazin, A., (2011). *Sinema Nedir?*, Çev: İbrahim Şener, Doruk Yayınları, İstanbul.
- [2]. Bonitzer, P., (2011). *Kör Alan ve Dekrajlar*, Çev: İzzet Yaşar, İkinci Baskı, Metis Yayınları, İstanbul.
- [3]. Gök, C., (2015). "Sinema ve Gerçeklik", *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(2), 112-123.

- [4]. Beşışık, G., (2013). *Sinema ve Mimarlıkta Mekân Kurgusu ve Kavrayışı*, Yüksek Lisans Tezi, DEÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- [5]. Uzunali, G., (2015). *Zeki Demirkubuz Sinemasında Mekân Kullanımı*, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- [6]. Deleuze, G., (2014). *Hareket ve İmge*, Çev: Soner Özdemir, Birinci Baskı, Norgunk Yayıncılık, İstanbul.
- [7]. Sözen, M. (2014). Tek Mekânlı Filmlerde Anlatımın Biçimlenişi ve Örnek Çözümlerler, *Erciyes İletişim Dergisi Akademia*, 3 (4), 2-16.
- [8]. Monaco, J., (2002). *Bir Film Nasıl Okunur?*, Çev: Ertan Yılmaz, Birinci Baskı, Oğlak Yayıncılık ve Reklamcılık, İstanbul.
- [9]. Adanır, O., (2003). *Sinemada Anlam ve Anlatım*, İkinci Baskı, Alfa Yayınları, İstanbul.
- [10]. Bonitzer, P., (1995). *Bakış ve Ses*, Çev: İzzet Yaşar, 1. Baskı, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- [11]. Marcelli, J.V., (2007). *Sinemanın 5 Temel Ögesi*, Çev: Hakan Gür, 2. Baskı, İmge Yayınları, İstanbul.
- [12]. Andrew, J.D., (2010). *Büyük Sinema Kuramları*, Çev: Zahit Atam, Doruk Yayıncılık, İstanbul.