

Leviathan Filminde Sinemasal Mekânın Kurgulanışı

The Construction of Cinematic Space in Leviathan

Hilal SATICI¹



Öz

Sinema kendinden önce kabul görmüş sanat dallarıyla etkileşim içerisindedir. Mimariyle sinemanın birbiriyle olan bağı ise deneysel sanatlar olmalarından ve her ikisinin de mekândan ve zamandan ayrı düşünülmemesinden kaynaklanmaktadır. Bu bağlamda sinema, mekân olgusunun en yoğun kullanıldığı sanat dallarından biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Sahne tasarımı, ışık, kadraj, kurgu sinema sanatında belirli bir anlam yaratmak için yönetmenin ve görüntü yönetmeninin iş birliği içerisinde çalışmasının bir sonucudur. Sinemada hiçbir şey tesadüf olarak izleyiciye sunulmaz. Kompozisyon oluşturulurken mizansen, sahne trafiği, aydınlatma, dekor, kadraj içi ve kadraj dışı tüm öğeler, ses tasarımı gibi tüm unsurlar mekân kavramı ile ilişkilidir ve içeriğin anlatım dili üzerinde etkilidir. Tüm bu sinematografik öğeler yönetmenin bakış açısını ortaya koymaktadır. Bu çalışmada, Rus sinemasının kült yapımlarından biri olan *Leviathan* (Andrey Zvyagintsev, 2014) filminin sinemada mekân ilişkisi ve sinemasal mekânın anlatıya olan etkisi çerçevesinde sinematografik incelemesi yapılmıştır. Bu çalışma, sinema ve mekân ilişkisine sinema sanatı perspektifinden bakan çalışmaların yoksunluğundan yola çıkarak *Leviathan* filminin kompozisyon, aydınlatma, renk kullanımı, mekân tasarımı gibi teknik öğelerini ortaya koyarak literatüre bu anlamda katkı sağlamayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Leviathan*, sinemasal mekân, sinematografi, kompozisyon, Rus sineması

Abstract

Cinema interacts with previously established branches of art. The connections between architecture and cinema stem from their experiential nature and their inextricable links to space and time. In this context, cinema represents an art form that most intensively utilizes the concept of space. The art of cinema entails stage design, lighting, framing, and editing, which are collaborative products conceived and executed by the director and cinematographer to create and convey specific meaning. Nothing presented to a film's audience is coincidental. The composition is crafted with meticulous attention to detail. It takes into account all elements within and outside the frame, including the 'mise en scène', stage traffic, lighting, décor, and sound design. A careful consideration of these cinematographic elements reveals the director's point of view. This study explores the cinematography of *Leviathan* (Andrey Zvyagintsev, 2014), a cult classic of Russian cinema, to examine the relationships between space in cinema and the effects of cinematic spaces on a film's narrative. Studies investigating the associations between cinema and space from the perspective of cinema art

¹Araştırma Görevlisi, İstanbul Rumeli Üniversitesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, İstanbul, Türkiye

ORCID: H.S. 0000-0003-2298-7806

Sorumlu yazar/Corresponding author:

Hilal SATICI,
İstanbul Rumeli Üniversitesi, Radyo,
Televizyon ve Sinema Bölümü, İstanbul,
Türkiye
E-posta/E-mail: hilal.satici@rumeli.edu.tr

Başvuru/Submitted: 10.08.2023

Kabul tarihi/Accepted: 22.11.2023

Atıf/Citation: Satıcı, H. (2023). *Leviathan* filminde sinemasal mekânın kurgulanışı. *Filmvisio*, 2, 39-63.
<https://doi.org/10.26650/Filmvisio.2023.0013>

remain scarce. Hence, this study aims to contribute to the existing literature by elucidating the technical elements of *Leviathan*, such as its composition, lighting, use of colors, and space design.

Keywords: *Leviathan*, cinematic space, cinematography, composition, Russian cinema

Extended Abstract

Cinema and architecture represent two inseparable disciplines that evolved in tandem with humanity's relationship with space. The two fields of study have maintained a constant dialogue since their conception. The art of cinema has been inextricably linked to time and space since its inception. Architects frequently employ cinematic terms such as frame, sequence, and framing, and the terminological scaffolds of cinema and architecture often intersect despite certain inherent differences in their use of space. In the cinematic realm, space can encompass an entire city or be constricted to the confines of a meticulously constructed studio set. Production teams on studio sets exert greater control over the environment. Set designers can easily construct digital cities, landscapes, or entire worlds. Modern technological advances allow filmmakers to conjure worlds that defy reality, manipulate crowd sizes, enable characters to defy gravity, and execute wide-ranging imaginative actions such as fantastical battles. These cinematic spaces offer richer and more immersive experiences than their physical counterparts and are often labeled "re-experienced spaces." Camera placement is pivotal to the formation of audience perception. For instance, a wide-angle view of the crowded İstiklal Street evokes a different emotional response than a close-up frame of the same scene. The wide shot appears to overflow with people; the close-up amplifies the sense of density, creating an illusion of a larger crowd. The interplay of camera positions, angles, lighting, editing, set design, and color manipulation generates a powerful tool to manipulate the use of space in alignment with the director's vision and the expertise of the technical team. A literature review reveals studies centered on examining the relationship between cinema and space in the contexts of animation and science fiction films. Technological advancements have caused science fiction films to increasingly embrace the power of cinema to materialize the realm of imagination, seamlessly integrating architecture into this process and enabling the actualization of spaces that defy the constraints of reality. The advent of 3D, 4D, and 5D filmmaking, coupled with the use of specialized glasses, further intensifies the spatial experience, immersing viewers in the cinematic world as active participants. Cinematic spaces transcend mere

imagery and become tangible experiences; physical spaces are transformed into captivating narratives on the silver screen. In such contexts, cinematic spaces can be broadly categorized as either existing or designed. This study investigates the cinematic use of space in the film *Leviathan* (Andrey Zvyagintsev, 2014). Intensive scrutiny of *Leviathan* reveals a consistent reliance on existing spaces as cinematic environments. The film employs three main forms of cinematic space to enhance the narrative across various scenes: contextual, complementary, and dialogical spaces. The entirety of the film unfolds in Russia in a fishing town by the sea. The director utilizes wide shots to introduce the setting, immersing the audience in the world inhabited by the characters. These establishing shots deliver a wealth of information about the surroundings of the characters and convey cultural, social, and economic codes. The film's Russian location is reflected in the selection of cold colors: blue and green hues dominate the lighting, color palette, and textures. The characters are primarily captured in fixed or wide shots when they are not engaged in dialogue, and focus is maintained on the setting rather than the individual. Close-up shots are reserved for scenes with dialogues, and the director employs depth of field in such scenes to highlight specific aspects. *Leviathan* is a testament to the masterful use of cinematography in Russian cinema. The film seamlessly integrates the chosen setting as a complementary element to convey the intended message. The director skillfully interweaves philosophical and religious themes throughout the narrative to underscore the significance of the *Leviathan* story.

Giriş

“Mekân hiçbir zaman boş değildir;
her zaman bir anlam içerir.”
(Henri Lefebvre, 2014)

20. yüzyılda gelişen ve disiplinler arası bir sanat olan sinemada anlatım sürecini müzik, atmosfer, kurgu ve senaryonun; filmin yaratıcı ekibinin bakış açısıyla izleyiciye aktarılması sonucunda seyir deneyiminin tamamlanması oluşturmaktadır. Filmin hazırlık aşamasında senaryo ne kadar önemliyse yapım aşamasında yaratılan atmosfer de bir o kadar önemlidir. Film oluşturma sürecinde senaristin ve yönetmenin hayal dünyasını somutlaştıran unsurlar kadraj ve mekândır. Mekân, izleyiciye filmdeki karakterin yaşantısı, ruh hali, sosyal statüsü ve filmin zamanı hakkında birçok ipucu vermektedir. Sinema filmlerinde bütünü oluşturan tüm parçalar gelişigüzel bir biçimde bir araya getirilmez. Her bir parçanın anlamsal bütüne bir katkısı bulunmaktadır.

Sinemanın icadından bugüne sinema ve mimarlık iç içe iki disiplin olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu iki disiplinin de zaman ve mekândan bağımsız düşünülmemesinden yola çıkarak Katherine Shonfield (2001) şu şekilde daha net anlaşılmasını sağlamaktadır:

“Filmler her gün şehirlerde, binalarda ve odalarda oluşturulmakta ve her gün mimarlar ve şehir planlamacılar şehirler, binalar ve odalar hakkında kararlar vermektedirler. Uсталıkları aynı konuya adreslenmiştir; ancak farklı dünyalarda yaşamaktadırlar.”

Hem sinema hem de mimarlık mekânı ve zamanı kullanarak bir gerçeklik inşa etmektedir. Bir filmde mimari bir bina, şehir ya da tasarımsal bir nesne olarak kadrajda gösterilebildiği gibi filmlerin gizli öznesi ya da direkt olarak konusu da olabilmektedir. Sinema izleyiciyi dünyanın öbür ucundaki bir ülkeye götürebildiği gibi, gerçek hayatta var olmayan bir dünyanın da içerisine sokabilmektedir. Diana Agrest 1993 yılında yayınlanan *Architecture from Without* isimli kitapta yer alan “Notes on Film and Architecture” başlıklı eleştirisinde mimarlığın simgesel boyutu ile sinemada mekânın önemini “...film, şehir gibi zaman içerisinde algılanan mekânların devam eden silsilesidir” sözleriyle ifade etmektedir (Agrest, 1993). *The Existential Image Lived Space and Architecture* isimli araştırmasında Pallasmaa (2012), bir yönetmenin sinemasal olayları izleyiciye aktarırken zaman ve mekân bağlamında mimarlık alanından ayrılamayacağını sahne

tasarımında kullanılan mekanların mimari deneyimler yaratmak zorunda olduklarını ifade ederek açıklamaktadır.

Sinemada mekân bir şehrin kendisi olabildiği gibi, aynı zamanda bir platoya kurulan yeni dünyalardan da oluşabilmektedir. Platoda çekilen filmlerde göreceli olarak kontrol set ekibindedir. Set ekibi, kurmak istediği şehri, ülkeyi ya da genel anlamda dünyayı bilgisayar ortamında da hayata geçirebilmektedir. Günümüz teknolojiyle olmayan dünyalar yaratmak, insan sayısını artırmak ya da azaltmak, karakterleri uçurmak, savaşmak gibi akla gelen pek çok eylemi hayata geçirmek mümkündür. Bu bağlamda, sinemasal mekânlar yeniden deneyimlenmiş mekânlar olarak da anılmakta ve fiziki mekânlara kıyasla zengin bir içerik sunmaktadır. Kameranın konumu da bu noktada oldukça önemlidir. Örneğin, İstiklal Caddesi'nde genel plandan çekilen kalabalık insan görüntüsünün izleyicide oluşturduğu algı, aynı şekilde kameranın konumu değişmeden daha yakından çekilen kalabalık insan topluluğu görüntüsünden farklıdır. Yakın plandan verilen görüntüde tüm kadraj insanlarla dolu gözüktüğünde izleyici olduğundan daha fazla insanın varlığı algısına kapılmaktadır. Kameranın konumu, açı kullanımı, ışık, kurgu, set tasarımı, renk kullanımı yönetmenin ve teknik ekibin isteği doğrultusunda kompozisyon oluştururken mekân kullanımı üzerinde çeşitli etkiler oluşturur. Sinemasal mekânlar, filmde karakterle birlikte yalnızca anlatıma etki etmekle kalmaz aynı zamanda öznenin ve nesnenin deneyimlediği mekânlar olurlar. Bu deneyim mekânın kültürel, toplumsal, ekonomik, ideolojik, toplumsal cinsiyetçi ya da politik öğelerini de içermektedir (Çam, 2016, s. 11). Tüm bunlar sinema sanatının büyüyle yeni bir gerçekliğin oluşturulmasına yardımcı olarak anlatı üzerinde ciddi bir etki yaratmaktadır.

Sinema ve Mimarlık İlişkisi

Sinema, filmlerin üretildiği zamanın kültürel arkeolojisini ve yaratıldığı dönemin ifadesini aydınlatarak somutlaştırırken mimarlık bunu şehirler, yaşam şekilleri ve kültüre dair görüntülerle, yapıtlarla, tasarımlarla yaratmaktadır. Bu doğrultuda bu iki disiplin de "yaşamın deneysel sahnelerini yaratarak mekânın niteliğini ve boyutlarını tanımlamaktadır" (Pallasmaa, 2007, s. 13). Sinema sanatı gerçekliği yeniden üretmektedir. Her film kendi mekanını yeniden üreterek mimarlık sanatıyla etkileşim içine girer. Bu bağlamda sinema hiç gidilmeyen yerlerle ilgili mekân deneyimleri oluşturmamızı sağlamaktadır. İzleyicinin sinema perdesinde gördüğü bir kentle ilgili görsel anıları olmaktadır (Beşışık, 2013, s. 13). Sinema mekânı tüm boyutlarıyla işleyerek kendi dünyasına uygun bir hale büründürmektedir. Bir filmin iyi bir film olarak

değerlendirilmesinde pek çok kriter vardır. Bu kriterlerden biri de mekân duygusunu en iyi şekilde izleyiciye verebilmesidir. Hem sinema yazarı ve eleştirmeni hem de mimar olan Atila Dorsay'a göre, en başarılı filmler mekân duygusunu ve zaman unsurunu en iyi kullanan filmlerdir (Dorsay, 2004). Fritz Lang (yönetmen, senaryo yazarı) ve Nicholas Ray'ın (yönetmen, oyuncu) mimarlık eğitimi alması ve *Yurttaş Kane* (1941, Orson Welles) filminde mimari öğelerin dramatik bir etki yaratması Dorsay'a göre sinemada mekân kullanımını açısından oldukça önemli örneklerdir (Dorsay, 2004).

Sinema ve mimarlığın etkileşimi yalnızca estetik olarak ya da set tasarımları bakımından değil aynı zamanda filmlerin mimari kültüre eleştirisi ve modern çevreyi olduğu kadar yaşanan çevrenin tarihsel özelliklerini de farklı bakış açısıyla anlamaya akabinde film söylemlerinin tarih, sosyoloji gibi alanlarla bağlantısını da anlamaya yardımcı olmaktadır (Kale, 2004, s. 4). Bir kitle iletişim aracı olarak sinema insanların dünyayı algılama biçimlerini etkilemektedir. Görsel ve düşünsel anlamda birbirini sinemanın icadından bugüne kadar etkileyen sinema ve mimarlık sanatlarının aralarındaki bu etkileşimi Tanyeli üçe ayırmaktadır. Birincisi gündelik hayatta var olmayan bir sanal mimarlık alanı, ikincisi gerçek mimari mekânları sinemanın kendi içerisinde yeniden üretmesi, üçüncüsü ise mimari ve mimarlık alanının sinemaya konu olması şeklindedir (Tanyeli, 2001). Ancak sinema ve mimarlığın süregelen bu etkileşimi bu üç kategori ile sınırlandırılmayacak kadar çoktur.

Benjamin (1995), "Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı" isimli çalışmasında sinema ve mimarlık çalışmalarının birçoğunun görsel olarak baktığı sinema ve mimarlığın mekân ile olan etkileşimine, dokunsal bağlamda bakmaktadır. Ona göre, resim ve fotoğrafla kurulan saf görsellik ilişkisi mimari ve sinemada dokunsal boyutu ön plana çıkararak var olmaktadır. Bu ilişki biçiminde, bir filmi izleyen kişiyi bedeni olmayan bir gözlemciye benzetirsek eğer, kurgulanan sinemasal mekânlar izleyiciye bedenlerini geri vermektedir. Benjamin (1995), deneyimsel, dokunsal hatta devingen sürdürülen bir mekânın duyumsal tecrübelerle katkı sağladığını ve güçlendirdiğini vurgular. İzleyici sinemada gördüğü mekânlar bağlamında film izleme deneyimi gerçekleştirir ve duyumsal tecrübeler kazanır. Seyirci sinemadaki imgeleri algımlarken ne kadar serbest bir şekilde kalırsa yoruma açık deneyimsel alanlar oluşturabilirse o kadar güçlü bir anlam oluşturma süreci başlamaktadır (Kale, 2004). Tüm bu bilgiler doğrultusunda bir filmin iyi bir film olarak değerlendirilmesi için izleyicinin anlam oluşturma süreci dikkate alınarak sinemasal mekânların öyküye uygun olarak oluşturulup oluşturulmadığına bakılmaktadır. Sinemasal mekânların doğru kullanımı yaratıcı ve teknik ekibin başarısı olarak değerlendirilir.

Sinema ve mimarlık alanında ortak bir terminoloji ve bu terminolojiden kaynaklanan benzerlikler söz konusudur. Sinema literatüründeki kurgu, çerçeveleme, senaryo gibi pek çok sinemaya ait kavram günden güne mimarlık alanında daha çok karşımıza çıkmaya başlamaktadır (Beşgen ve Köseoğlu, 2019, s. 31). Görsellik, mekân, ışık, ses, kurgu, sekans, kesme, hareket mimarların yarattığı tasarımları anlatırken kullandığı kavramlardan bazılarıdır (Beşışık, 2013). Disiplinler arası bağlamda bu etkileşim “insan-mekân-algı” üçlemesinin toplumsal ve sosyolojik boyutlarda birbiriyle olan bağlantısını daha da güçlendirmektedir.

Hem mimari hem de sinema insanın düşünmesine yol açan, hayal kurmasını, figürleri anlamlandırmasını, metaforları yorumlamasını, çözümlemesini, akıl yürütmesini, ifade etmesini sağlayan araçlarla yapılanmaktadır (Baysan Serim, 2014; Frampton, 2013). Mimari mekâna doğrudan etki ederken, sinema sanatı mekânları yorumlamaktadır. Sinema, hayal edilen tüm mekânların, olabildiğince sınırsız bir biçimde üretilebildiği bir sanat dalıdır. Bir filmde bir şehir kuş bakışı görülerek tanıtılabilir, bir hayvanın gözünden izleyiciye bambaşka bir deneyim yaşatılabilir, bir kapıdan giren karakter başka bir ülkeden çıkabilir ya da var olmayan bir dünyaya gözlerini açabilir. Pudovkin’in dediği gibi sinema gerçekliği kurgular ve ondan kendisine uygun bir gerçeklik oluşturur. Böylece filmsel zaman ve filmsel mekân kavramları anlatımı etkileyen temel ilkeleri oluşturmaktadır.

Burada sinemada kurgudan da bahsetmek gerekmektedir. Filme özgü zaman olan filmsel zamanda bir karakterin bir ülkeden bir ülkeye gidişi 2-3 plan çekimle verilebilir. Karakteri havaalanında görmek, uçağın kanadını görmek ve başka bir ülkenin havaalanında inişini görmek ve bu üç planı birbirine kurguyla bağlamak izleyiciye ülke değiştirdiği mesajını vermek için yeterlidir. Başka bir deyişle filmsel zaman gerçek zamanla aynı düzlemde ilerlemez. Karakterin geçmişte yaşadığı ya da gelecekte yaşaması öngörülen olaylar hikâyenin akış sırası bozularak filmsel zaman içinde gösterilebilir. Kurgu izleyicinin algısını mekân geçişleri, ses tasarımı, zaman atlamaları ve daha pek çok unsuru kullanarak genişletmektedir. Yönetmen, zamanın sınırlarını belirlediği gibi filmsel mekanların da sınırlarını belirlemektedir. Kompozisyon içinde gösterilen tüm nesnelere bir anlamı vardır. Filmde mekân kullanımı ister gerçek mekânlar olsun ister platoda çekilmiş olsun isterse de sanal mekânlar olsun anlatıyı güçlendirmek için kullanılmaktadır. Bu durum sinemasal mekânların da ayrıca çözümlenmesini beraberinde getirmektedir. Fiziki ve deneyimlenmiş mekânlardan farklı olarak sinemasal mekânlar izleyicilerin beyaz perdede gördüğü anlatıya olan inandırıcılığına ve filmi anlamlandırma sürecine etki etmektedir.

Sinemasal Mekânlar

Aristoteles, mekân kavramını “nesnelerin birlikteliği olarak diğer bir açıdan ise en geniş anlamından en dar anlamına kadar birbirini tamamıyla kapsayan tüm olguların birlikteliği ve başarısı olarak” tanımlamaktadır (Von Meiss, 2013, s. 101). Mekân, kendisini oluşturan tüm öğelerin bütününden ibarettir. Mekân üretiminin çok yönlü bir süreç olduğunu ifade eden Lefebvre (1991, s. 1-12), mekânları “yaşanan mekân, algılanan mekân ve tasarlanan mekân” olarak üç yönlü incelerken bu üç yönün birbirinden ayrı düşünülemediğinden ve tamamlayıcılığından bahsetmektedir. Ona göre, yaşanan mekânlar toplumsal, tasarlanan mekânlar zihinsel, algılanan mekânlar ise fiziksel mekânlar anlamına gelmektedir (Lefebvre, 1991, s. 1-12). Sinema ve mimarlığın arakesiti olarak mekân kavramını yaşanan mekân, tasarım mekânı ya da temsili mekân olarak da iki sınıflandırma ile tanımlamak mümkündür (Pallasmaa, 2006; Schulz, 1971; Lefebvre, 1991). Tasarım mekânları ya da temsili mekânlar bir tasarımcı tarafından yaratılan mekânlardır. Hayal edilen mekânların somutlaştırılması olarak ifade edilmektedir. Yaşanan mekânlar aynı zamanda deneyimlenen mekanlardır. Deneyimlenmesiyle de algılanan mekânlara dönüşürler.

1963 yılında *Mensch und Raum (İnsan ve Mekân)* adıyla yayımladığı çalışmasında Alman filozof Otto Friedrich Bollnow mekân kavramsallaşmasını fiziki mekânlar ve deneyimlenmiş mekânlar olarak ikiye ayırmaktadır.

- Fiziki Mekân: Diğer adıyla matematiksel mekân olarak anılmaktadır. Koordinat sistemi temelli Öklid uzayına karşılık gelen fiziki mekanlarda her nokta birbirinin türdeşidir. Hiçbir nokta bir diğerinden ayrı değildir, başlangıcı ya da sonu değildir. Aynı mantıkla hiçbir yön bir diğerinden farklı değildir, tüm yönler türdeşdir. Mekânlar kendi içlerinde yapılandırılmamıştır ve sonsuzluğa uzanmaktadır.

-Deneyimlenmiş Mekân: Bireyin onu deneyimlemesinden yola çıkılarak açık ve akışkan noktalar sistemi olarak tanımlanmaktadır. İnsan bedeninin duruşuna ve yerçekimine bağlı olarak yatay ve dikey eksen sistemleri bulunmaktadır (Çam, 2016, s. 10).

Sinemasal mekânlar ise fiziki ya da deneyimlenmiş mekânların sinema sanatı vasıtasıyla dönüştürülerek beyazperdeye getirilmesiyle vücut bulmaktadır (Çam, 2016, s. 11).

Sinemasal bir olayın sunumu mimari mekândan ve zamandan ayrı düşünülememektedir. Pallasmaa (2007, s. 13), her yönetmenin anlatmak istediği öyküyü özgün bir senaryoyla yaratmak zorunda olduğunu ve bu durumun bazı senaryolarda hiç deneyimlenmemiş mekânlarla da olabileceğini dile getirir ve bu sebeple yönetmenin mimari disiplinin profesyonel anlamda bağımsız olamayacağını bu durumun sinema mimarisini etkilediğini vurgulamaktadır.

Bir röportajında Halit Refiğ, "Lumière Kardeşlerin ilk filmlerinde bir hikâyeden çok bir mekân çektiklerini" söyleyerek *Trenin Gara Girişi* filminin bu durumun tipik örneklerinden biri olduğunu söyler. Bu filmde esas olan tren garı yani mekândır. Halit Refiğ, sinemada mekânın kullanımının gelişimini aynı röportajda şu sözlerle anlatır (Akyol, 2019):

"İlerleyen yıllarda sinemanın halktan gördüğü ilgi sinemayı hikâye anlatmaya doğru yöneltti. Bu sefer, hikayelerin anlatımında mekânlar kaçınılmaz bir aracı haline geldiler. Sinemanın iki temel ögesi var; zaman ve mekân. Dolayısıyla mekân ister amaç olsun ister araç olsun sinemanın ayrılmaz bir parçasıdır."

Çekilen ilk filmde günümüze mekânın ana eleman ve aracı eleman olma durumu da şekil değiştirmiştir. Yaratılan hayali dünyalar izleyiciyi mekân ve nesne ilişkisine götürmektedir. Popüler kültürün bir ürünü olarak filmlerin ve dizilerin çekildiği mekânlar müzelerle dönüştürülerek kişilerin ziyaretlerine açık hale getirilmektedir. Sherlock Holmes'un çekildiği Londra'da 221 B Street isimli sokakta, hem dizi ve filmin çekildiği mekâna hem de müzesine ve mağazasına ulaşmak mümkündür. Sherlock Holmes'un mağazasından filme ait çeşitli nesnelere satın alınabilmekte ve filmsel mekânın fan kültürüyle etkileşimi ticari bir boyut kazanmaktadır.¹

Kompozisyon ve çerçeve bir filmde mekâna ilişkin izleyicinin ne yönde ve ne kadar bilgilendirileceğine karar vermektedir. Kamera hareketleri mekânın üç boyutluluğunu yansıtmaktadır. İstek doğrultusunda bir mekân, olduğundan daha geniş gösterilebildiği gibi, olduğundan daha dar da gösterilebilmekte ya da mekânda çekim sırasında istenen konunun ya da nesnenin net ya da bulanık olması teknik açıdan ekibin tercihleri doğrultusunda yönetilmektedir. Yönetmen, kamera hareketleri ve lens tercihiyle filmsel mekâna istediği etkiyi verebilmektedir. Çekilen konuyu gözün gördüğünden daha geniş bir açıda görebilmesine imkân tanıyan geniş açılı lenslerle (50 mm'nin üzerinde olan

1 Sherlock Holmes Museum, <https://www.sherlock-holmes.co.uk/> linkinden 17.11.2023 tarihinde erişildi.

lensler) çekilen bir planda mekân gerçekte olduğundan daha geniş gösterilebilmektedir. Dikkat edilmesi gereken nokta, ekstrem geniş açılı lenslerde mekânda deformasyon oluşabileceğinden anlatıma olan etkisi göz önünde bulundurularak lens seçiminin yapılmasıdır. Geniş açılı lenslerde konuya yaklaşıldığında konunun objektife yakın olan kısmı daha büyük diğer taraflar olduğundan daha küçük görünmektedir. Geniş açılı lens kullanımı yönetmenin aksiyonun yer aldığı mekânda topluma ve kültürel ortama ilişkin bilgi vermesini sağlamaktadır. Dar açılı lensler (50 mm'nin altında olan lensler) ise gözün gördüğünden daha dar bir açıda görüntü elde edilmesini sağlar. Dar açılı lensler mekâna ilişkin daha az bilgi vermesidir. Burada net alan derinliğinden de bahsetmek gerekmektedir. Kısaca net alan derinliği, bazı nesnelerin flu, odaklanması istenen konunun/nesnenin net olduğu görüntüyü vermeye yaramaktadır. Net alan derinliğini konuya olan uzaklık, diyafram kullanımı ve odak uzaklığı etkilemektedir. Teknik ekip istediği etkiyi tüm bu unsurları kullanarak mekâna ve konuya uyarlayarak istenilen sahne tasarımını yaratmaktadır. Ayrıca aydınlatma, renk ve doku gibi unsular atmosfer yaratmanın başat faktörlerindedir.

Sinemasal Mekânların Kullanım Biçimleri

Sinema filmlerinde mekân tasarımlarının kullanım biçimleri mekânın fon olarak filmde kullanımı, mekânın asıl anlatının ögesi olarak kullanımı ve mekânın tamamlayıcı öge olarak kullanımı şeklinde üç kategoride incelenebilmektedir.

Mekânın Fon Olarak Kullanılması

Senaryonun gerekliliği ve yönetmenin kişisel tercihiyle bazen bazı mekânlar yalnızca fon olarak kullanılmaktadır. Oyuncunun, kostümün, makyajın ya da diyalogun ön planda olduğu sahnelerde mekânlar daha geri planda ve flu bir biçimde tercih edilebilmektedir. Alan derinliği kullanımı burada yönetmenin bakış açısını yansıtmak ve konuyu mekândan ayırmak için tercih edilen sinematografik bir ögedir. Öndeki nesnenin ya da kişinin net, arka planın yani mekânın flu tercih edildiği sahnelerde ağırlık merkezi net olan yerdedir. Burada fonda kullanılan mekânlar izleyiciye hiç mesaj vermez demek yanlış olacaktır. Kadraj içindeki her nesne ve tercih edilen her mekân tesadüf olarak orada olmadığından izleyiciye filmin çekildiği şehir, ülke, alan ya da karakterin yaşayış biçimi, ekonomik durumu, ailesi ve sosyal hayatı gibi pek çok konuda fikir vermektedir. Aynı zamanda filmin hangi döneme ait olduğu tarihsel açıdan mekân unsuruyla yansıtılmaktadır.

Mekânın Tamamlayıcı Öge Olarak Kullanılması

Mekânlar filmlerde izleyiciye bazı mesajlar vermesi için tamamlayıcı eleman olarak kullanılabilir. Set tasarımını yapan ekipler seyirciye verilmek istenen duygu, düşünce ve mesajları mekânlar üzerinden aktarmaktadır. Örneğin, *Psycho* (1960, Alfred Hitchcock) filminde mekân tasarımı hem psikanalitik anlatıyı taşıyan ana unsurdur hem de geleneksel ve modern öğelerin yarattığı zıtlıktan doğan gerilimi sosyolojik açıdan izleyiciye doğrudan vermektedir. Mekân ögesine ses ve müzik eklendiğinde seyircide yarattığı etki daha da artmaktadır.

Mekânın Asıl Anlatı Ögesi Olarak Kullanılması

Mimarlık, mimarlar ya da mekânlar sinemada anlatının ana unsurları olarak karşımıza çıkabilir. Bir başka ifadeyle, mekânlar bazen film hakkında bilgiler verirken bazı zamanlarda ise ana fikri anlatmanın yanı sıra geçtiği dönem ve toplum açısından önemli mesajlar vermektedir. Mekân, bir karakter olabildiği gibi ana karakter de olabilmektedir. Örneğin *Anayurt Oteli*'nde hem romanda (Yusuf Atılgan, 1973) hem de filminde (Ömer Kavur, 1987) ana karakter otelin kendisidir (Akyol Altun, 2021). Tüm bunların ışığında sinemasal mekânların nasıl kurgulandığı, ne şekilde filmde kendine yer bulduğu film çözümleneleri bağlamında literatürde kendisine yer bulmaktadır.

Bir başka açıdan ise Charles ve Mirella Affron *Hareket Eden Setler* adlı eserlerinde sinemada mekân, mekân çevre ilişkisinin görsellik açısından önemini araştırarak filmlerde set tasarımlarını beşe ayırmaktadır (Affron, 1995).

- "Set as Denotation" (Gerçeklik etkisi vermeyi amaçlayan set tasarımı): Set tasarımlarında kullanılan mekânların yarattığı atmosferin seyircide gerçeklik hissi uyandırması amaçlanmaktadır. Bu set tasarımlarında inandırıcı olmak önemlidir.

- "Set as Punctuation" (İzleyicinin dikkatini toplayan set tasarımı): İzleyicinin dikkatini toplayabilmek adına hikâyede anlatıyı pekiştirebilmek amacıyla kurulan set tasarımlarıdır.

- "Set as Embellishment" (Gösterişli mekân tasarımı): Gösterişle tasarlanan mekânlar öykünün izleyicinin gözünde pekiştirilmesinin ötesine geçmektedir. Dönem filmlerindeki gösterişli set tasarımları bu kategoriye girmektedir.

- “Set as Artificate” (Yapay mekân tasarımı): Bilim kurgu filmleri için gündelik hayatta karşımıza çıkmayan, set ekibinin hayal dünyasının somutlaştırılmasıyla oluşturulan, geleceğin şehirleri, dünyaları yapay mekân tasarımları olarak adlandırılmaktadır.

- “Set as Narrative” (Anlatı nitelikli mekân tasarımı): Kurulan her mekân anlatıya hizmet etmektedir. Ancak anlatı nitelikli set tasarımları anlatıya hizmet etmenin ötesinde anlatının mekâna dayalı olarak oluşturulduğu teatral yönü olan mekân tasarımlarından oluşan filmlerde kullanılmaktadır.

Leviathan Filmi Üzerine

Andrey Zvyagintsev *Dönüş (Vozvrashchenie, 2003)*, *Sürgün (Izgnanie, 2007)*, *Elena (2011)* gibi ödüllü filmlerinin ardından *Leviathan* filmini gerçekleştirmiştir. Film adını İncil’de denizlerdeki bir canavar olarak tasvir edilen ve Thomas Hobbes’un 1651’de aynı adlı kitabında bir devlet metaforu olarak kullandığı güç simgesinden almaktadır. Filmin başında ve sonunda denizde batmış üç tekne ve bir balinanın karaya vuran iskeleti görülmektedir. Burada kurulan sahne tasarımında İncil’deki balinaların deniz canavarları ya da deniz yılanları olması metaforu kullanılmaktadır (Eyüp, 3-8; 41:26, Mezmurlar, 74:14; 104:26, İşaya 27:1). İnsanları yiyen, büyüyen ve en sonunda ise çok büyüdüğü için parçalanıp ölen bir canavar olarak kurgulanmaktadır. Leviathan Andrey Zvyagintsev için yeni Rusya’nın bir simgesi olarak düşünülebilir. Bu metafor insan, toplum ve devlet arasındaki ilişkinin de bir göstergesidir. Leviathan hem İncil’deki haliyle hem de aynı zamanda Thomas Hobbes’un *Leviathan (1651)* isimli eserindeki hâliyle filmde tasvir edilmektedir. Ancak esas hikâyenin yanı sıra bu metafor bir alt metin olarak kullanılmaktadır. Filmin ana teması devlet, güç ilişkileri, din ve mülkiyet sorunu kavramlarıyla açıklanır. Filmin yan temaları ise Rus aile yapısındaki ataerkil yapı, yitirilmeye yüz tutmuş bir gençlik ve insanlar arasındaki güven ilişkileri olarak belirtilebilir.

Kolya/Nikolai evini, yuvasını, mekânını korumak ve oraya ailesiyle birlikte kök salmak isteyen, orta yaşlarını geride bırakmış bir karakter olarak daha öncesinde sistemle ilgili bir sıkıntı yaşamamıştır. Film içinde yan karakterlerden olan devlet memurlarıyla iyi arkadaş olması bu durumu kanıtlar niteliktedir. Leviathan burada devlet temsili olarak evine el koymak için gelen belediye başkanının (Vadim), canavar olarak yorumlamasının bir yansımasıdır. Sıradan bir insanın devletle ve otoriteyle olan mücadelesinden başarıyla çıkabilmesi pek mümkün olmamaktadır. Bu sebeple Kolya işinde iyi olduğunu düşündüğü eski arkadaşı Dmitri’den yardım istemektedir. Filmin ilerleyen kısımlarında Kolya’nın eşi

olan Lilya ve Dmitri arasında bir yakınlaşma olduğu görülmektedir. Evini ve yaşadığı mekânı korumaya çalışan Kolya'nın aile birliğine olan güveni bu şekilde sarsılmaktadır.

Filmin mesajlarından biri de sistemin bir parçası olan insanların aç gözlülüğü ve fırsatçılığıdır. İzleyici filmde Leviathan'la yani güç figürleriyle yüzleşmek durumunda kalır. Filmin mekânları incelendiğinde, insan ve devlet arasındaki konut kavgası temasıyla Rusya'nın bir kasabasında geçmektedir. Bununla birlikte sıradan bir kasabayı sinematografik öğeleri etkileyici bir biçimde kullanarak yönetmen Andrey Zvyagintsev filmi başarıya ulaştırmaktadır.

Filmin Sinematografik Çözümlemesi ve Mekân Kullanımı

Sinematografi kavramı, sinema sektöründe görüntü yönetmenliğiyle birlikte anılan ve "hareketle yazma" olarak tanımlanan bir kavramdır (Seçmen, 2018, s. 510). Sinematografik görüntüyü "aydınlatma, çerçeveleme, dekor, oyun, oyuncu, görüş noktası, alıcı açısı, görüntü düzenleme, kurgu, ışık, renk, makyaj, kostüm" gibi filmde tercih edilen tüm unsurlar oluşturmaktadır (Algan, 1996, s. 78). Tüm bu unsurlar uyum içinde kullanılarak anlatıya etki etmekte ve filmin görsel estetiğine hizmet etmektedir. Görüntü yönetmeniyle birlikte çalışan yönetmen bir film çekiminde neyin çekileceğiyle ilgilendiği gibi nasıl çekileceğiyle de ilgilenmektedir. Hayal edilen atmosferin yaratılmasında önemli bir rolü olan sanat yönetmeni ve ekibiyle birlikte diğer teknik ekip ise estetik bir görüntü için mekânları tasarlamaktadır. Set tasarımı ve sinematografi ekip çalışmasının bir ürünü olarak ortaya çıkar. Anlatıda olayların geçtiği yerler olan mekânlar sadece film içindeki karakterleri değil var olan her şeyi kapsar. Olay örgüsü ve öykü mekânın içinde geçer, izleyici zihninde mekânlarla olay örgüsünü birleştirir zihinlerde ve mekânlar duygusal anlamlar taşır. Genellikle karanlık bir oda umutsuzluğa ilişkin duygu aktarırken, yemyeşil bir bahçe izleyiciye huzur vermektedir. Dolayısıyla sinematografi ve mekân tasarımları filmlerin anlatısına doğrudan etki etmektedir.

Leviathan, Moskova'nın Murmansk kentinde bulunan bir balıkçı kasabası olan Teriberka ve civarında geçmektedir. *Leviathan* filmi için seçilen tüm mekânlar, anlatının geçtiği gerçek mekânlardan oluşmaktadır. Filmde önemli mekânların başında felsefi ve dini anlatıdan yola çıkılarak deniz gelir. *Leviathan*, Kuzey Atlantik Okyanusu'na açılan Barents Denizi'nin kıyısında bir balıkçı kasabası olan Teriberka, devasa kayalıkları ve doğa manzaralarıyla filmde mülkiyet, adalet ve iktidar kavramlarını sorgulayan bir filmidir.

Filmin açılış sahnesinde 13 farklı açıdan deniz, dalgalar, adalar, batan gemiler, kayalıklar ve balina iskeleti görülmektedir. Hikâyenin başlamasından önce görülen genel plan görüntüler aksiyonun geçeceği mekâna ilişkin bilgi verirken, yakın plandan çekilen kayalıklar ve deniz görüntüleriyle de desteklenmektedir. Bu sahnelerde fonda müzik kullanılmıştır. 13 planlık bu başlangıç sahnesinden sonra müzik kesilmekte ve olay örgüsü başlamaktadır. Renk anlamında *Leviathan* filmine bakıldığında, filmin genelinde çekildiği ülkenin ikliminden de kaynaklı olarak mavi, kahverengi, yeşil, gri gibi soğuk tonlar hakimdir. Ana karakterin yaşadığı ev, şehirden ve insanlardan uzaktır. Filmin ana çatışması da bu şehirden uzak olan Kolya'nın yaşadığı evin ve dükkânının bulunduğu arazinin belediye başkanı tarafından el konarak yıkılmak istenmesidir.



Görsel 1: Kolya ve ailesinin evi

Film boyunca kullanılan kamera hareketleri oldukça sınırlıdır. Genellikle filmde kamera sabit bir noktada konumlanır. Filmde, Kolya ve belediye başkanı Vadim'in bir mahkeme sahnesi bulunmaktadır. Mahkeme sahnesi boyunca yalnızca hâkim konuşmakta ve kamera sabit olup dijital olarak (zoom in) yavaşça hâkime doğru yaklaşmaktadır. Bu sahnede mekân bir mahkeme salonu olup yönetmen karakterin hayatının hâkimin iki dudağının arasında olduğunu vurgulayarak sinematografik öğeleri kullanmakta ve anlatımını güçlendirmektedir. Yönetmen, yakın plan çekilen genelde diyaloglu sahnelerde net alan derinliğini kullanarak konuyu fondan ayırmaktadır.

Simetri ve perspektif kullanımı da *Leviathan* filmi için oldukça önemlidir. Karakterleri altın orana² uygun şekilde çekerek, kadrjaların devamlılığını çizgilerden faydalanarak

2 Altın oranın oluşturulabilmesi için (1/3 kuralı), kadrjın hayali çizgilerle dikey ve yatay olarak üç eşit parçaya bölünmesi gerekir. Kadrjın ilgi noktaları, bu hayali çizgilerin oluşturduğu köşelere denk getirilerek kompozisyon oluşturulmaktadır (Ankaralıgil, 2013).

sağlamaktadır. Görsel 2’de Kolya’nın evine gelen Stepancy kadrajın sol tarafında altın orana uygun bir biçimde konumlanmıştır. Kadrajın sağ tarafında üç blok şeklindeki tahtalar sabit bir biçimde çekilen bu sahnede mekânın devamlılığına yardımcı olmaktadır. Filmin geneline hâkim olan mavi renk, Stepancy’nin giydiği cekette de kullanılmıştır. Aynı şekilde Kolya’nın evinin dış cephesi de buz mavisi rengindedir. Tahta bloklardan biri karakterin yüzünün tam önündedir ve vücuduna paralel bir biçimde konumlanmıştır. Mavi renk genel olarak soğuk tonda bir atmosfer yaratır, bu sahnede de Stepancy Kolya’ya arabasının arızalandığını ve ne zaman tamir edebileceğini sormak için gelmiştir. Kolya, Stepancy’nin bu isteğini geçiştirerek arkadaşı Dmitri’nin gelişinden dolayı yarın arabasıyla ilgilenilebileceğini söyler. Stepancy’nin arkasındansa ondan çok da hoşlanmadığını dile getiren ifadelerde bulunur. Blokların karakterin yüzüne denk gelmesi, bir sonraki sahnede yaşanacak diyalogda bu karakterin bir etkisinin bulunmadığını gösterir niteliktedir. Mekânın devamlılığı tahta bloklarla sağlanmıştır.



Görsel 2: Kolya’nın evi ve Stepancy

Dmitri ve Vadim’in karşılaştığı sahnenin sinematografisine bakıldığında, pencerelerde Vadim’in olduğu kısımda üç kare, Dmitri’nin olduğu tarafta ise iki tam bir yarım kare pencere görülmektedir. Yönetmen bu sahnede perspektifi etkili bir şekilde kullanarak karakterlerin güç savaşını fonda mekân kullanımıyla vermektedir.



Görsel 3: Dmitri ve Vadim

Mahkeme tutanaklarını okuyan Dmitri kadraja girmeden önce camda büyük bir sinek görülmektedir. Filmde mekân kullanımının diğer bir deyişle set tasarımının tamamlayıcı öge olarak kullanımına sinek metaforu önemli bir örnektir. Kapalı bir camda yürüyen sinek, mahkeme tutanaklarının Kolya ve ailesi için iyi bir sonuçta olmadığını camdan dışarı çıkamayışıyla özgürlük kavramı üzerinden okunmasını sağlar.

Belediye başkanının bulunduğu sahnelerdeki mekân kullanımı, Kolya ve diğer sıradan halk olarak gösterilen karakterlerin bulunduğu mekânlardan daha lüks bir set tasarımına sahiptir. Yıkık, bakımsız, eski binalar filmin fonunda sıkça karşımıza çıkmaktadır. Bu evlerin hepsi deniz kıyısında gösterilmektedir. Filmde kullanılmayan, yıkık dökük eski kilisenin yanında bir de belediye başkanının gidip rahiple görüştüğü yeni ve lüks kilise olarak iki farklı anlatıya uygun filmsel mekân kullanımı mevcuttur. Filmdeki mekânlardan birini de Romka ve arkadaşlarının toplandığı eski, kullanılmayan kilise oluşturmaktadır.



Görsel 4: Lilya ve arkadaşı Angela'nın çalıştığı fabrika

Lilya ve arkadaşı Angela'nın çalıştığı fabrikanın üretim bandının üzerinde kesilmiş balıklar görülmektedir. Bu sahne birkaç saniye boyunca balıklar gösterilerek, balık unsurunu içine alan makinelerden sisteme bir gönderme yapılmaktadır. Sinematografik olarak bu mekânda aydınlatma loş tercih edilmiş ve kameranın sabit kullanıldığı kadrada net alan derinliği ile yalnızca balıklar net gözükmemektedir. Diğer bir ifadeyle izleyicinin gözünün odaklandığı tek yer balıkların makinelerdeki üretimidir. *Leviathan*'da gücü elinde bulundurduğu söylenen devlet ve filmdeki yan karakter olarak Vadim, denizlerin canavarı olarak sıradan halka baskı uygulamakta ve kaçınılmaz olarak sıradan halk bu duruma boyun eğmek zorunda kalmaktadır. Merkezi yönetimden gücünü alan belediye başkanı Vadim, kamulaştırma kararıyla yaşadığı yere el koymak istediği Kolya ve ailesini tıpkı bu balıkçı sisteminde olduğu gibi yutmaya çalışmaktadır. Bu sahne, mekânın tamamlayıcı öge olarak anlatıyı desteklediği sahnelerden biridir.



Görsel 5: Romka ve balina iskeleti

Kadrajın sağ tarafında altın oranda kameranın konumu sabit bir biçimde çekilen Romka, bir kayalığın üzerinde oturmaktadır ve karşısında bir balina iskeleti vardır. Gerçek mekânların ağırlıkta olduğu filmde, devasa balina iskeleti yapay olarak üretilerek sahneye yerleştirilmiştir. Mavi ve yeşil tonlarının hâkim olduğu bu sahnede sudaki yansımalar sinematografik unsur olarak kullanılmıştır. Evden kaçıp burada bir kayalığın üzerinde ağlamaya başlayan Romka'nın tercih ettiği bu mekân duygusal olarak izleyiciye trajiğin ve yıkımın mesajlarını vermektedir. Altın oranda kadrajın sağ tarafına konumlanan karakterin üzerindeki ceketin de mavi olduğu görülmektedir. Hem kostüm ve hem deniz renk bütünlüğü içinde kullanılmıştır.



Görsel 6: Lilya ve genel plandan mekân kullanımı

Leviathan filmi boyunca izleyici, genel planda çekilmiş birçok görüntü görmektedir.

Bu genel plan görüntülerin filmdeki işlevi filmin esas temasını oluşturan alan korumasını ve mekân sınırlılığını aktarmaktadır. Filmin geçtiği mekânlar Rusya'nın deniz kenarında bulunan küçük bir kasabasıdır. Sınırları belirli olan filmsel mekânlar izleyiciye genel planlarla film boyunca tanıtılmaktadır. Mekânın doğa olduğu sahnelerde insanlar genel plan çekimlerle doğadan daha küçükmüşçesine, mümkün olduğunca küçük ve yalnız olarak kadraj içindedir. Bu sahnelerde insan, doğanın bir parçası olarak resmedilir.

Kolya karakterinin evini, yurdunu, çalıştığı mekânı korumak için verdiği mücadele kendi yaşam alanına dair mücadeledir. Vermiş olduğu bu mücadele yan hikayelerde evliliğini, dostluğunu, aile birliğini zedelemektedir. Genel planlardan çekilen bu görüntülerde ekonomik, toplumsal ve kültürel mesajlar da aktarılmaktadır. Filmdeki karakterler ekonomik durumu orta halli olan ve sessiz, sakin, çok da lüks olmayan evlerde yaşayan karakterlerdir. Aynı zamanda genel plan görüntüler karakterlerde olması gerektiğinden daha fazla bir baş boşluğu bırakılarak kullanılmaktadır.

Yağmurlu bir havada, kayalıkların üzerinde Lilya'nın cesedi polis tarafından bulunur. Tespit etmek için yanına giden Kolya, bunun ardından üzüntüyle kiliseye, rahibin yanına gider ve aralarında şu şekilde bir diyalog gelişir:

"K: Senin şu merhametli Tanrın nerede?

R: Benimki benimle birlikte. Seninki nerede bilemem. Hangi Tanrıya dua ediyorsun? Seni hiç kilisede görmedim. Ne dua ederken, ne cemaatte ne de günah çıkarmada görmedim.

K: Eğer mum dikip diğer her ibadeti yapsaydım her şey farklı olabilir miydi? Belki başlamak için geç değildir. Karımı tekrar hayata döndürebilir miyim? Ve evimi? Yoksa çok mu geç?

R: Bilmiyorum. Tanrımız esrarengiz yollarda yürür.

K: Bilmiyor musun? O zaman neden günah çıkarmaya çağırıyorsun beni?

....

R: Bir oltayla Leviathan'ı çekebilir misin? Ya da dilini halatla bağlayabilir misin?

Yalvarıp yakarır mı sana? Tatlı tatlı konuşur mu? Yeryüzünde hiçbir şey onun dengi değildir. Gururu olan her varlığın kralı odur.”

Thomas Hobbes’un bir devleti bütün bileşenleri ve kavramlarıyla irdelediği *Leviathan*’da yer alan şu bölüm Kolya ve Rahip arasında geçen diyalogu daha iyi anlamaya yardımcı olmaktadır (Hobbes, 2016, s. 325):

“Hristiyan bir devlet ve bir kilise aynı şeydir. Buradan şu çıkıyor ki, yeryüzünde, bütün Hristiyanların itaat etmekle yükümlü oldukları evrensel bir kilise yoktur; çünkü yeryüzünde bütün diğer devletlerin tabii olduğu tek bir iktidar yoktur. Değişik hükümdarlar ve devletlerin ülkelerinde Hristiyanlar vardır; fakat onlardan her biri, üyesi olduğu devlete tabiidir ve bu nedenle, başka bir kişinin buyruklarına tabi olamaz. Dolayısıyla, buyurabilen, yargılayabilen, bağışlayabilen, mahkûm edebilen veya başka herhangi bir işi yapabilen bir kilise, Hristiyanlardan oluşan bir devletle aynı şeydir ve uyrukları insanlar olduğu için, bir dünya devleti olarak ve üyeleri aynı zamanda Hristiyanlar olduğu için bir kilise olarak adlandırılır.”³

Bu sahnede Kolya ve Rahip’in konuşması yakın plandan verilmektedir. Filmin asıl mesajı olan *Leviathan* hakkında önce yaşadığı mekânı, yurdunu korumak zorunda kalan ardından ise karısı Lilya’nın ihaneti ve ölümüyle yıkılan Kolya’nın hayatı sorgulaması bir din adamın ağzından *İncil*’deki hikâyelerle anlatılmaktadır. Bir sonraki sahnede ise evinde uyuyan Kolya’yı cinayet masası polisleri Lilya’yı öldürdüğü gerekçesiyle alarak karakola götürmektedir. Pasha ve Angela Romka’nın velisi olmaya karar verir. Kolya’ya ise Lilya’yı öldürmek suçuyla 15 yıl hapis cezası verilmektedir. Mahkemenin ardından Vadim iştahla yemek yerken, mahkemeden gelen bir telefona, “15 yıl mı? Bu ona yerini bilmesi gerektiğini öğretir” demesiyle, Kolya’nın hapse girmesinde belediye başkanının parmağının olduğu öğrenilmektedir. Her şeyini kaybeden Kolya’nın evi ise filmin sonunda dozerlerle yıkılmaktadır. Kolya film boyunca verdiği tüm mücadelesini kaybeder. Filmin sonunda Vadim ve ailesi kilisede diğer insanlarla birlikte Rahip’i dinlerken görülmektedir. Ardından yanındaki adamlarla birlikte konvoy halinde kiliseden oradan ayrılır.

3 “Dünyevi ve ruhani yönetim, insanlar çift görsünler ve yasal egemenlerini bilmekte yanlınsınlar diye icat edilmiş iki kelimedenden ibarettir. İnananların bedenlerinin, kıyametten sonra, sadece ruhani değil, aynı zamanda ebedi olacağı doğrudur; fakat bu hayatta onlar kirlî ve bozulmaya açıktır. Dolayısıyla bu hayatta hem din hem de devletin, dünyevi yönetimden başka bir yönetimi yoktur; hem devletin hem dinin yöneticisinin, öğretilmesini yasakladığı bir düşüncenin uyruklara öğretilmesi de yasal değildir. Bu yönetici bir tane olmak zorundadır; yoksa kilise ve devlet arasında, ruhaniciler ve dünyeviciler arasında; adaletin kılıcı ve imanın kalkanı arasında ve dahası, her Hristiyanın kendi içinde, Hristiyan ve insan arasında nifak ve iç savaş çıkması kaçınılmazdır” (Hobbes, 2016, s. 325).

Film 14 ayrı plandan deniz, dalgalar, kayalar, balina iskeleti, batmış gemiler ve denizde kırmızı bir varil görüntüsüyle bitmektedir. Görsel 7'de görülen filmin son sahnesinde kıyıya ulaşmaya çalışan ancak dalgaların buna izin vermediği bir kırmızı varil görüntüsü vardır. Kolya'nın tek başına hem kendi hakimiyet alanını, yaşadığı yeri, hem de aile bütünlüğünü en büyük güç olan devlete ve yanındaki diğer insanlara karşı korumaya çalışması ve verdiği tüm bu mücadele kıyıya çarpa çarpa yüzen ancak bir türlü kıyıya ulaşamayan kırmızı bir varille metaforlanır. Kırmızı renk tercihi burada bir komünizm vurgusu da yapmaktadır. Kısaca ortak mülkiyet, sınıfsız, parasız ve devletsiz bir toplum düzeni amaçlayan komünizm ideolojisi, filmdeki güç ilişkisini kıyıya ulaşamayan bir kırmızı varil üzerinden izleyiciye anlatır.



Görsel 7: Kırmızı varil, filmin son sahnesi

Sonuç

Sinema ve mimarlık, insanlık tarihi boyunca mekânla olan ilişkisine paralel biçimde ayrılmaz iki disiplin olarak sürekli etkileşim halindedir. Sinema tarihinde çekilen ilk filmlerden bugüne kadar sinema sanatı zaman ve mekândan ayrı düşünülemez. Mimarlık ve sinemanın mekân kullanımları arasında farklılıklar olmakla birlikte terminolojik bağlamda bakıldığında çerçeve, sekans, kadraj, üst üste bindirme gibi sinemaya ait terimleri mimarların da sıkça kullandığı görülmektedir.

Çalışma boyunca incelenen *Leviathan* filminin sinemasal mekânları gerçek hayatta var olan mevcut mekânlardan oluşur. *Leviathan* filminde, üçe ayrılan sinemasal mekân kullanım biçimlerinden mekânın fon olarak ya da tamamlayıcı öge olarak kullanımı çeşitli sahnelerde anlatımı güçlendirecek şekilde tercih edilmiştir. Filmin tamamı Rusya'nın

deniz kenarında bulunan bir balıkçı kasabasında geçer. Özellikle mekânlar genel planlar kullanılarak adeta yeni Rusya'nın tanıtımı şeklinde verilmektedir. Bu doğrultuda izleyici karakterlerin yaşadığı mekânla ilgili film boyunca oldukça fazla bilgiye sahip olmaktadır. Aynı zamanda mekânlar seyircilere kültürel, sosyal ve ekonomik kodlar da aktarmaktadır. Soğuk iklimli bir ülke olan Rusya'da çekilen bu filmde soğuk renkler kullanılmıştır. Kullanılan aydınlatma, renk ve doku üzerinde mavi ve yeşil renkler hakimdir. Karakterler genellikle diyalog olmayan sahnelerde mekânın önüne geçmeyerek mekânda sabit ve genel planlar kullanılarak çekilmiştir. Yakın plan çekimlerinin diyalog bulunan sahnelerde yoğunlaştığı görülmüştür. Bu sahnelerde odaklanması istenen noktaları yönetmen daha belirgin hale getirmek için net alan derinliğinden faydalanmaktadır. Filmde sınıfsal farklılıklar mekânlarda açıkça görülmektedir. Belediye başkanı ve Rahip'in bulunduğu sahnelerdeki ihtişam ve gösteriş, sıradan halkın resmedildiği sahnelerde yoktur. Yaşanan evlerde karakterlerin ekonomik durumuyla ilgili bilgiler mevcuttur.

Leviathan, hem Thomas Hobbes'un *Leviathan* (1651) kitabındaki hem de İncil'deki haliyle denizlerdeki canavar metaforundan hareketle film içerisinde sıkça deniz görüntüleriyle donatılmıştır. Deniz, kayalar, dalgalar önemli unsurlar olarak film içerisindeki pek çok sahnede görülmektedir. Filmin açılışında 13 farklı açıdan ve filmin kapanış sahnesinde 14 farklı açıdan deniz, dalgalar, kayalıklar, balina iskeleti, batmış gemiler ve kırmızı bir varil kullanılmaktadır. Filmdeki aksiyon sahnelerinin ardından gelen durağan sahnelerde yıkılmış evler, dağ, kar, yeşillikler aynı şekilde sabit açılarla izleyiciye sunulmaktadır. Filmde Lilya ve Kolya'nın yaşadığı ev daha geniş ve ferah bir mekân tasarımına sahipken, Pasha ve Angela'nın evi küçük, fazlaca eşyanın dip dibe bir şekilde konumlandığı bir tasarıma sahiptir. Filmin iç mekânları ev, karakol, otel, fabrika ve kiliseden oluşurken; dış mekânlar hem gündüz hem gece çekimleriyle genellikle deniz kenarında ve konutların görüldüğü bir biçimde kullanılmaktadır. Devlet, din ve güç kavramlarıyla ilişkili olan *Leviathan* filmde yönetimle halk arasındaki farklılığı açıkça vurgulamaktadır. Yaratıcı ekip bunu yaparken de renklerden ve mekân kullanımından yararlanmaktadır.

17. yüzyıl düşünürü olan Thomas Hobbes'un kilise ve devleti *Leviathan*'a benzeterek *Leviathan*'ı tanımladığı "kendini büyük gören her varlığı aşağılar, gururlu her varlığın kralı o'dur" sözleri filmi de özetler. Kendi alanını korumak için devletle olan savaşını kaybeden Kolya, yalnızca evini ve yurdunu değil, aynı zamanda aile birliğini de kaybetmektedir. Bu durumda ana karakter Kolya yalnızca devletle ve dinle değil aynı zamanda arkadaşlarıyla ve yakın çevresiyle de bir mücadele içindedir. *Leviathan* vermek

istediği mesajı mekânı tamamlayıcı bir öge olarak kullanarak her karesinde sinematografinin başarılı bir biçimde kullanıldığı, yönetmenin her fırsatta hem felsefi hem dini olarak *Leviathan* hikayesine vurgu yaptığı Rus sinemasının kült filmlerinden biri olarak sinema tarihinde yerini almaktadır.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

Finansal Destek: Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Conflict of Interest: The author has no conflict of interest to declare.

Grant Support: The author declared that this study has received no financial support.

Kaynakça/References

- Agrest, D. I. (1993). *Architecture from without: Theoretical Framings for a critical practice*. MIT Press.
- Algan, E. (1996). *Görüntü yönetmenliği ve görüntü yönetmenine özgü biçimin sinematografik yapıya yansımaları* (Tez No. 51424) [Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi.
- Akyıldız, Ö. (2012). Mimari mekânların sinemanın kurgusal mekânları üzerine etkileri (Tez No. 312200) [Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi.
- Akyol, Z. (2019, 17 Temmuz). Sinemada mekan kullanımı [Web log post]. <http://www.projeksin.com/sinemada-mekan-kullanimi/>
- Akyol Altun, D. (2021). Anayurt Oteli filmi üzerinden mekânsal bir çözümleme. *Eksen Dokuz Eylül Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 2(1), 1-10. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/eksen/issue/62602/945373>
- Allmer, A. (2010). *Sinemekân sinemada mimarlık* (A. Allmer, Der.). Varlık Yayınları.
- Ankaraligil, N. (2013). Fotoğraf ve sinemada kompozisyon: Altın oran ve Fibonacci spirali bağlamında Spielberg filmleri üzerine görsel çözümleme. *Erciyes İletişim Dergisi*, 3(1), 70-92. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/erciyesiletisim/issue/5868/77646>
- Baysan S. I. (2014). *Mimarlık ve sinema ittifakının soykütüğü üzerine*. Betonart.
- Bektaş, E. H. (2017). Sinema ve mekân ilişkisi açısından bilimkurgu filmlerine bir bakış. *Mimarlık ve Yaşam*, 2(2), 201-218. <https://doi.org/10.26835/my.315168>
- Beşışık, G. (2013). Sinema ve mimarlıkta Mekân kurgusu ve kavrayışı (Tez No. 328495) [Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi.
- Benjamin, W. (1995). *Pasajlar* (A. Cemal, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Bulanık, S. (2015). *Ferzan Özpetek filmlerinde bir anlatı mekânı: Mutfak* (Tez No. 399749) [Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi.
- Çam, A. (2016). Sinemasal mekânlar ve sinemasal mekânların çözümlenmesi. *Sinecine: Sinema Araştırmaları*

Dergisi, 7(2), 7-37.

Dorsay, A. (2004). *Tutkulu sinema yazıları: İşte büyü zamanı*. Nokta Yayınevi.

Frampton, D. (2013). *Filmozofi: Sinemayı yepyeni bir tarzda anlamak için manifesto* (C. Soydemir, Çev.). Metis Yayınları.

Hobbes, T., & Missner, M. (2016). *Thomas Hobbes: Leviathan (Longman library of primary sources in philosophy)*. Routledge.

Kale, G. (2004) Antonioni'den Godard'a filmlerdeki mekân imgelerinin duyumsattıkları. *Arredamento Mimarlık*, 5, 102-111.

Kale, G. (2004). *Sinemada görsel deneyim ve mimarlık* (Tez No. 152232) [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi.

Lefebvre, H. (1991). *The production of space* (D. Nicholson-Smith, Trans.). Blackwell Publishers (Original work published: 1974).

Uzunali, G. (2015). *Zeki Demirkubuz sinemasında mekân kullanımı* (Tez No. 399604) [Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi.

Pallasmaa, J. (2006). *Lived space in architecture and cinema in form follows film*. Cambridge Scholars Press.

Pallasmaa, J. (2007). *The architecture of image: Existential space in cinema*. Rakennustieto.

Pallasmaa, J. (2012). The existential image: Lived space and architecture. *Phainomenon: Journal of Phenomenological Philosophy*, 25, 157-174.

Russell, B. (1945). *A history of Western philosophy*. Simon & Schuster.

İnce, E. T. (2007). *Mimarlık ve sinema ilişkisinin sokak mekânı üzerinden incelenmesi* (Tez No. 199417) [Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi.

Seçmen, E. A. (2018). Sinematografinin görsel anlatım kodları ve mekân kullanımının gerçekliğin oluşturulması bağlamında bir dönem dizisi incelemesi: *Narcos* örneği. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD)*, 4(2), 507-532.

Shonfield, K. (2000). *Walls have feelings, architecture, film and the city*. Routledge.

Schulz, C. N. (1971). *Existence, space & architecture*. Praeger Publishers Inc.

Tanyeli, U. (2001). Sinema ve mimarlık: Temsiliyet nesnenin temsili sanatın sanallıkla ifadesi. *Arredamento Mimarlık*, 11/66.

Vidler A. (2000). *Warped space art, architecture, and anxiety in modern culture*. The MIT Press.

Von Meiss, P. (2013). *Elements of architecture: From form to place*. Routledge.

EK

★★★★★ CINEVUE

★★★★★ BASYAPIT VARIETY

★★★★★ THE GUARDIAN

ŞAŞIRTICI SCREENDAILY

★★★★★ THE TELEGRAPH

EN İYİ SENARYO CANNES FILM FESTİVALI 2014

★★★★★ TIME OUT

KUSURSUZ LA TIMES

TEK KELİMEYLE MUHTEŞEM INDIEWIRE

ALEKSEY SEREBRYAKOV

ELENA LYADOVA

LEVIATHAN

Bir ANDREY ZVYAGINTSEV Filmi

"DÖNÜS" "SÜRGÜN" VE "ELENA" FİLMLERİNİN YÖNETMENİNDEN

ALEKSEY SEREBRYAKOV ELENA LYADOVA VLADIMIR VDOVCHENKOV ROMAN MUDRANOV ANNA UGOLKOVA ALEKSEY BOZIN SERGEY POCHODAYEV VALENTY GRISHAD SERGEY BACHURSKIY PLATON KAMENEV
 CİNEMATOĞRAF EKİBİNİN BAŞKANLIĞINDA PAVEL COZIN KURGAN ANNA MASS İKONİK GALINA PONOMAREVA KOSTÜM ANNA PAVLULIYES ANDREY FERGACHEV SES YERLEŞİM ANDREY PINKALTOV MONTAJ OLEG NIGAYIN
 ANDREY ZVYAGINTSEV İKONİK MİTAL KUKHRYAN İKONİK MARIANA BARDAROVA İKONİK ALEX ANDER BOBRYANSKY SERGEY BELKOV İKONİK ANDREY ZVYAGINTSEV
 NO STOP İKONİK THE MINISTRY OF CULTURE OF THE RUSSIAN FEDERATION, OF THE CINEMA FUNDS AND RU ARTS FOUNDATION İKONİK

PIRAMIDE
 www.cinemafilm.com

Görsel 8: Leviathan film afişi

