
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
Gazi
1926

POLİSİYE FİLMLERDE MEKAN TASARIMININ DUYGULAR BAĞLAMINDA İNCELENMESİ VE SAHNE TASARIMININ FİLM ATMOSFERİNE KATKISI: OLD BOY (2003) FİLMİ ÖRNEĞİ

İkra Aysıla YILDIZ

YÜKSEK LİSANS TEZİ
MİMARLIK ANA BİLİM DALI

GAZİ ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

OCAK 2025

ETİK BEYAN

Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmasında yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu,

bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

İkra Aysıla YILDIZ

10/01/2025

POLİSİYE FİLMLERDE MEKAN TASARIMININ DUYGULAR BAĞLAMINDA İNCELENMESİ VE SAHNE TASARIMININ FİLM ATMOSFERİNE KATKISI: OLD BOY (2003) FİLMİ ÖRNEĞİ

(Yüksek Lisans Tezi)

İkra Aysıla YILDIZ

GAZİ ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Ocak 2025

ÖZET

Sinemanın ve mimarinin temel hedefi duygulardır. Sinemada izleyiciye, hedef alınan duygu ile ulaşılmaya çalışılır. Sağlanabildiği durumda bu duygu ortaklığı onu filme dahil eder. Mimari tasarımda ise kullanıcının o mekânda hedef alınan, amaca uygun duygulara ulaşması istenmektedir. 21. Yüzyılda suçların çoğu şehirlerde meydana gelmektedir ve yapılı çevre şiddetin izlerini taşır. Mimari suç olaylarını aydınlatmak isteyenler için bir ipucu niteliğindedir. Mimari mekân; suçun meydana geldiği ortam, suçun bir aracı, suça teşvik eden bir özellik veya suç işlenmesine engel olan bir koruyucu haline gelebilir. Suç öncesi alınabilecek önlemler mimari mekânın fiziksel özellikleri ile ilgili iken; suç sonrası mekân olay yerine dönüşür. Tüm bu araştırma başlıkları polisiye film türünün anlatı yapısı ile ortaktır. Suç mekanlarının ortak fiziksel özellikleri, insan psikolojisinde ortak olan temel duyguları ve alt duyguları tetikler ve bu duygular kullanıcı davranışlarını etkiler. Polisiye film türünde gerçekçilik hissinin ve izleyici üzerindeki etkisinin arttırılması sahne tasarımından ve atmosferinden geçer. Bu çalışma suç, korku ve gerilim temalı filmlerde mekânsal tasarım unsurlarının duyguları ve sonucu olan suç davranışlarını tetikleme potansiyelini incelemeyi amaçlamaktadır. Bu filmlerin hedeflediği ve duygu literatüründe bahsedilen birincil ve ikincil duygular arasında ortaklıklar bulunmaktadır. Çalışmada ortak olduğu görülen korku, öfke, tiksinme ve gerilim ana duygular olarak seçilirken bunlara sinema filminin hedef duygusu olan merak ve şaşkınlık da dahil edilmiştir. Film sahneleri, tasarım alt başlığında; mekânsal algıyı etkileyen temel tasarım ilkeleri (denge, hiyerarşi, ritim, vurgu vb.), tasarım parametreleri (renk, ışık, doku, form vb.), suç olgusunu çağrıştıran ögeler ve mimari nesne-elemanlar açısından analiz edilecektir. Sinema çekim teknikleri alt başlığında; kamera açıları, plan, kamera hareketleri ve kurgu teknikleri analiz edilerek, tüm bu parametreler ışığında mekân kurgusunun duygusal bir araç olarak nasıl kullanıldığı incelenmiştir. Suç mekânlarının ortak fiziksel özellikleri, bu mekânların kullanıcıları ve izleyicilerinde yarattığı benzer duygular, olay yeri olma durumu, tasarımın atmosfere etkisi, film sahneleri üzerinden analiz edilerek hem film tasarımcılarına hem de mimarlara rehberlik edecek bir kaynak oluşturulması hedeflenmiştir.

Bilim Kodu : 80138
Anahtar Kelimeler : Suç mekanı, mimari tasarım, mekan algısı, polisiye film, sahne tasarımı, film atmosferi
Sayfa Adedi : 164
Danışman : Prof. Dr. Figen BEYHAN

EXAMINATION OF SPACE DESIGN IN CRIME MOVIES IN THE CONTEXT OF EMOTIONS AND THE CONTRIBUTION OF STAGE DESIGN TO THE MOVIE ATMOSPHERE: THE EXAMPLE OF OLD BOY (2003)

(M. Sc. Thesis)

İkra Aysıla YILDIZ

GAZİ UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL OF NATURAL AND APPLIED SCIENCES

January 2025

ABSTRACT

The primary aim of both cinema and architecture is to evoke emotions. In cinema, filmmakers seek to engage the audience by eliciting the targeted emotion, creating a sense of shared experience that draws viewers into the film. Similarly, architectural design aims to elicit specific, purpose-driven emotions in users within a given space. In the 21st century, the majority of crimes occur in urban areas, and the built environment often bears the marks of violence. Architecture serves as a crucial clue for those investigating criminal incidents. Architectural spaces can function as the setting for a crime, a facilitator of criminal behavior, a feature that incites crime, or a protective element that deters it. While pre-crime interventions are typically related to the physical characteristics of architectural spaces, post-crime spaces become transformed into crime scenes. These areas of inquiry overlap significantly with the narrative structure of crime films. The shared physical characteristics of crime scenes trigger fundamental and secondary emotions that are universally rooted in human psychology, ultimately influencing user behavior. In crime films, enhancing the sense of realism and emotional impact on the audience is closely tied to scene design and atmosphere. This study aims to examine the potential of spatial design elements in crime, horror, and thriller films to evoke emotions and provoke corresponding criminal behaviors. There is a strong correlation between the primary and secondary emotions targeted by these films and those described in the literature on emotions. Fear, anger, disgust, and tension are identified as the primary emotions shared across these films, with curiosity and surprise—key emotions targeted by cinema—also included. Film scenes will be analyzed under the design subcategory in terms of basic design principles affecting spatial perception (e.g., balance, hierarchy, rhythm, emphasis), design parameters (e.g., color, light, texture, form), elements evocative of crime, and architectural objects and components. The subcategory of cinematic techniques will analyze camera angles, shot compositions, camera movements, and editing techniques to explore how spatial design serves as an emotional tool. By analyzing the common physical characteristics of crime places, the emotions they evoke in both users and audiences, their transformation into crime scenes, and the impact of design on atmosphere through film scenes, this study aims to provide a guide for both film designers and architects.

Science Code : 80138
Key Words : Crime scene, architectural design, perception of space, crime movie, stage design, film atmosphere
Page Number : 164
Supervisor : Prof. Dr. Figen BEYHAN

TEŞEKKÜR

Bu tez çalışmasının hazırlanmasında yol gösteren, lisans eğitimimden itibaren değerli bilgileriyle beni her zaman destekleyen, sabır ve anlayışla yanımda olan çok kıymetli danışman hocam Sayın Prof. Dr. Figen BEYHAN'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Güçlü duruşlarından ve inandıkları değerlerden ilham aldığım, sevgisi ve ilgisiyle her zaman yanımda olan annem Aytün YILDIZ'a ve babam Ragıp YILDIZ'a; hem arkadaşım hem de fikirlerimin destekçesi olan ağabeyim Vuslat Burak YILDIZ'a; tüm samimiyeti ve anlayışı için Didem YILDIZ'a sonsuz teşekkür ederim.

Her zaman bana gülümsemek için sebepler veren, binlerce kilometreye rağmen her an yanımda hissettiğim Büşra'ya; hayallerimizi gerçekleştirmek yolunda omuz omuza yürüdüğümüz, değerli yorumları ve destekleriyle zihnime ışık tutan kıymetli arkadaşlarım Aybüke ve Mert'e; ilhamım olan güçlü duruşu ve güzel kalbi için Cemre'ye teşekkür ederim.

Üniversitenin ilk gününden bu yana yanımda olan ve bu uzun yolda birlikte yürüdüğümüz sevgili StandArt Ekibine; değerli önerileri, ilgi ve sabrı ile beni destekleyen Ece ve Evrim'e; neşesi ve gülen yüzüyle hepimize enerji veren Tuğçe'ye; yüksek lisansa başlamama vesile olan ve tam on yıldır hayatın her aşamasında birlikte mücadele ettiğimiz Aslı'ya, dostlukları ve destekleri için minnettarım.

Bir zamanlar kurduğum çocukluk hayallerimin peşinden gidebilmem için bana destek olan çok kıymetli ilkokul öğretmenim Ünzüle Yücel ADAK'a, bana inandığı için teşekkür ederim.

Bu süreçte sınırsız sevgisi ve sabrıyla yanımda olan, desteği ve inancıyla beni her gün yeniden cesaretlendiren sevgili Hasan HİLAL'e, tüm çabalarımı varlığıyla daha anlamlı ve hayatımı daha huzurlu kıldığı için sonsuz teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖZET iv

ABSTRACT v

TEŞEKKÜR vi

İÇİNDEKİLER vii

ÇİZELGELERİN LİSTESİ x

ŞEKİLLERİN LİSTESİ xi

RESİMLERİN LİSTESİ xiii

SİMGELER VE KISALTMALAR xvi

1. GİRİŞ 1

2. MİMARİ MEKAN VE MEKANSAL ALGILAMA 5

2.1. Mimari Mekan 6

2.2. Mekansal Algı 11

2.2.1. Sosyo-kültürel algı 18

2.2.2. Psikolojik algı 20

2.2.3. Duyusal algı 21

2.3. Mekansal Algı ve Duyular 22

2.3.1. Görsel algı 22

2.3.2. İşitsel algı 24

2.3.3. Kokusal algı 26

2.3.4. Dokunsal algı 27

2.3.5. Kinestetik algı 27

2.3.6. Tatsal algı 28

2.4. Mekansal Tasarım Elemanları 28

2.4.1. Renk 29

Sayfa

2.4.2. Işık 35
2.4.3. Form 42
2.4.4. Yüzey 46
2.5. Mekansal Tasarım İlkeleri 51
2.5.1. Denge 52
2.5.2. Oran Ölçek 54
2.5.3. Ritim 54
2.5.4. Kontrast 55
2.5.5. Vurgu 56
2.5.6. Hareket 57
2.5.7. Uyum 57
3. SİNEMADA MEKAN ALGISI VE SUÇ 59
3.1. Suç 59
3.1.1. Olgu, olay yeri, Locard değişim prensibi 61
3.1.2. Adli mimarlık ve mekanın suça tanıklık rolü 61
3.2. Duygu ve Sinema İlişkisi 64
3.2.1. Film atmosferi 66
3.3. Polisiye Film 69
3.4. Çekim Teknikleri 71
3.4.1. Kamera açıları 71
3.4.2. Plan çeşitleri 74
3.4.3. Kamera hareketleri 77
3.4.4. Kurgu teknikleri 79
4. POLİSİYE FİLMLERDE SAHNE KURGUSUNUN DUYGULAR BAĞLAMINDA ANALİZİ 83
5. OLD BOY FİLMİ MEKAN TASARIMLARI ANALİZİ 119

Sayfa

6. SONUÇ VE ÖNERİLER 143
KAYNAKLAR 145
EKLER 157
EK-1. Korku Duygusu Analiz Tablosu 158
EK-2. Gerilim Duygusu Analiz Tablosu 159
ÖZGEÇMİŞ 164

ÇİZELGELERİN LİSTESİ

Çizelge **Sayfa**

Çizelge 2.1. Mekanın duyu organlarını etkileyen bileşenleri ve fiziksel parametreleri . 21

Çizelge 2.2. Ses algısını etkileyen faktörler 25

Çizelge 2.3. Renklerin alt kategorileri ve detayları 33

Çizelge 2.4. Renklerin pozitif ve negatif anlamları 35

Çizelge 2.5. Biçimsel düzenleme şekli ve etkileri 43

Çizelge 3.1. Temel duyguların listelerinden bir seçki 65

Çizelge 4.1. Ana duygular, alt duyguları, ilgili hisler ve durumlar 85

Çizelge 4.2. Mimari elemanlar, nesneler ve atmosferik unsurlar 107

Çizelge 5.1. Old Boy (2003) Mimari elemanlar, nesneler ve atmosferik unsurlar..... 140

ŞEKİLLERİN LİSTESİ

Şekil **Sayfa**

Şekil 2.1. Algı oluşum süreci 12
Şekil 2.2. Algı ve biliş arasındaki ilişki 14
Şekil 2.3. İnsan-mekân ilişkisi süreci 18
Şekil 2.4. Görsel algı oluşum süreci 23
Şekil 2.5. Temel tasarımda denge çeşitleri 53
Şekil 4.1. Sinemada suç teması ve suç mekanları analiz şeması 86
Şekil 4.2. Tasarım elemanları ve algı 87
Şekil 4.3. Temel tasarı ilkeleri ve algı 87
Şekil 4.4. Mimari elemanlar, nesneler ve atmosferik unsurlar 88
Şekil 4.5. Sinema çekim teknikleri ve algı 88
Şekil 4.6. Renk ve algılara bağlı duygular 89
Şekil 4.7. Işık ve algılara bağlı duygular 91
Şekil 4.8. Form ve algılara bağlı duygular 97
Şekil 4.9. Yüzey ve algılara bağlı duygular 100
Şekil 4.10. Temel tasarı ilkeleri algı ve duygu 104
Şekil 4.11. Suç olgusunu çağrıştıran fiziksel ve zihinsel ögeler 111
Şekil 4.12. Kamera açıları ve algı 114
Şekil 4.13. Plan çeşitleri ve algı 115
Şekil 4.14. Kamera hareketleri ve algı 116
Şekil 4.15. Kurgu teknikleri ve algı 117
Şekil 5.1. Korku duygusu analiz tablosu 134
Şekil 5.2. Gerilim duygusu analiz tablosu 135
Şekil 5.3. Tiksinti duygusu analiz tablosu 136
Şekil 5.4. Öfke duygusu analiz tablosu 137
Şekil 5.5. Merak duygusu analiz tablosu 138

Şekil **Sayfa**

Şekil 5.6. Şaşkınlık duygusu analiz tablosu..... 139

RESİMLERİN LİSTESİ

Resim **Sayfa**

Resim 2.1. Sulawesi Adası'ndaki mağara resimleri 29
Resim 2.2. İkindi filmi mekan tasarımı renk kullanımı 31
Resim 2.3. Resim tamamlayıcı (Zıt) renklerin kullanımı 31
Resim 2.4. Renk çemberi 32
Resim 2.5. Beyazın tonları ile mekan tasarımı etkisi..... 32
Resim 2.6. Resim sıcak renk kullanımı etkisi..... 34
Resim 2.7. Renk değişimi ile zaman-mekan-hayat farklılığının belirginleştirilmesi 34
Resim 2.8. Tado Ando Işık Kilisesi doğal ışığın tasarımda kullanılması..... 37
Resim 2.9. Doğal-yapay ışık kullanımı etkisi..... 37
Resim 2.10. Renkli ışık kullanım etkisi..... 38
Resim 2.11. Farklı renk ışık kullanımı 38
Resim 2.12. Yukarıdan gelen ışık..... 39
Resim 2.13. Işığın yön ve dağılımı etkisi 40
Resim 2.14. Işık yön ve dağılımı yandan gelen ışık 40
Resim 2.15. Sicario filmi ışık yoğunluk kontrastı, ... 41
Resim 2.16. Işık yoğunluk ve yön kullanımı 41
Resim 2.17. Sinemada silüet gölge etkisi 42
Resim 2.18. Keskin köşeli formlar 44
Resim 2.19. Eğrisel akışkan formların kullanımı 45
Resim 2.20. Doğadan ilham alan yapı formları 45
Resim 2.21. Bozulmuş parçalanmış formlar..... 46
Resim 2.22. Geometrik desenli mekanlar..... 50
Resim 2.23. Sürreal tablolar..... 50
Resim 2.24. Etnik desen kullanımları..... 51
Resim 2.25. Radyal denge 52

Resim **Sayfa**

Resim 2.26. Doğu Ekspresi'nde cinayet filminde simetri kullanımı 53
Resim 2.27. Sicario filmi simetri kullanımı (2015) 54
Resim 2.28. Sis ve gece filmi perspektif ile görsel ölçek kurulması 54
Resim 2.29. Ritim kullanım örnekleri..... 55
Resim 2.30. Sis ve gece 55
Resim 2.31. Vurgu kullanımı..... 56
Resim 2.32. C.Nolan filmlerinde merkezleme vurgu kullanımı..... 56
Resim 3.1. Olay yeri incelemesi 63
Resim 3.2. Oliver, Alice ve "Cat People" gölge sanatı 67
Resim 3.3. Dondururulmuş hayvanlar ile atmosfere tekinsiz ögelerin dahil oluşu..... 68
Resim 3.4. Schindler'in listesi- kırmızı paltolu kız 68
Resim 3.5. Suç mahalinde grafiti kullanımı..... 69
Resim 3.6. Artifical intelligence (2001) üst açı kullanımı..... 72
Resim 3.7. Touch of level alt açı kullanımı 72
Resim 3.8.Göz hizasında çekim örneği..... 73
Resim 3.9. Göz hizası çekim örneği 73
Resim 3.10. Resim eğik açı kullanımları 34-26-32 derece..... 74
Resim 3.11. Eğik açı storyboard çizimi 74
Resim 3.12. Baş plan kullanımı 75
Resim 3.13. Sis ve gece filmi baş plan kullanımı..... 76
Resim 3.14. Detay planı kullanımı 76
Resim 3.15. Detay plan kullanımı..... 76
Resim 3.16. Genel plan kullanımı..... 77
Resim 3.17. Genel plan kullanımı..... 77
Resim 3.18.Takip kamerası yönelimi 78
Resim 3.19. Pan hareketi 79

Resim **Sayfa**

Resim 3.20. Paralel kurgu ile zaman-mekan-hayat değişimi 81
Resim 5.1. Açılış sahnesi-1 120
Resim 5.2. Açılış sahnesi-2 ve renk paleti 120
Resim 5.3. Polis merkezi sahnesi ve renk paleti 121
Resim 5.4. Telefon kulübesi önü kaçırılma anı 121
Resim 5.5. Rehin tutulduğu yerin kapısı 122
Resim 5.6. Oh Dae Su'nun rehin kaldığı oda 123
Resim 5.7. Acıların adamı tablosu Oh Dae Su ve renk paleti 124
Resim 5.8. Oh Dae Su gaz ile bayıltılınca 125
Resim 5.9. Hapishanenin koridoru 126
Resim 5.10. 15 yıl sonra ilk kez dışarı çıkışı 126
Resim 5.11. Sokak kavgası ve grafitiler 127
Resim 5.12. Oh Dae Su restoranın önünde 128
Resim 5.13. Mido'nun evinde desen kullanımları 128
Resim 5.14. Mido metro istasyonunda 129
Resim 5.15. Mido ve Oh Dae Su'nın karşılaşması 130
Resim 5.16. Mido'nun hapsedildiği oda- Mido'nun dağınık düzensiz banyosu 130
Resim 5.17. Plan sekans kavga sahnesi 131
Resim 5.18. Gyoza (Çin mantısı) 131
Resim 5.19. Oh Dau Su ve Woo Jin Le karşılaşması 132
Resim 5.20. Final sahnesi ve acıların adamı tablosu referansı 132

SİMGELER VE KISALTMALAR

Bu çalışmada kullanılmış simgeler ve kısaltmalar, açıklamaları ile birlikte aşağıda sunulmuştur.

Simgeler	**Açıklamalar**
cm	Santimetre
db	Desibel
hz	Hertz
m^2	Metrekare
m^3	Metreküp

Kısaltmalar	**Açıklamalar**
vb.	Ve benzeri

1. GİRİŞ

Mekanlar, insanlık tarihinin başlangıcından itibaren insanların temel ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla ortaya çıkmış, zamanla değişen ve gelişen işlevleriyle insan yaşamının ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Güvenlik, konfor, sosyallik ve estetik gibi farklı ihtiyaçlara cevap veren mekanlar, kullanıcılarıyla kurdukları ilişkiler doğrultusunda hem fiziksel hem de psikolojik etkiler yaratır. Özellikle sinema gibi duyusal ve görsel anlatımlara dayalı sanat dallarında mekanların etkisi, hikâyenin atmosferine ve izleyici üzerindeki duygusal etkiye doğrudan katkı sağlar.

Sinemanın ve mimarinin temel amacı, duyguları harekete geçirmektir. Sinemada, izleyiciyi hedeflenen duyguya yönlendirmek ve bu duygu ortaklığını sağlayarak onu filme dahil etmek amaçtır. Benzer şekilde, mimari tasarımda da kullanıcıların belirli bir mekânda, tasarımın amacına uygun olarak belirli duygulara ulaşması amaçlanır. Eğer bu duygusal bağ ve uyum sağlanırsa, mekân hem etkin bir şekilde kullanılır hem de tasarımın temel hedefi gerçekleştirilmiş olur.

Son yüzyılda psikanalistler tarafından yapılan çalışmalar, insanın temel duygulara sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Temel duyguların yanı sıra, bunların alt kategorileri ve hisler de duygusal yapıyı tamamlamaktadır. Hisler, genellikle düşünceyle ilişkilendirilen, düşünceye dönüşmüş duygu kombinasyonları olarak tanımlanmaktadır ve çoğunlukla düşünceyle alakadardır. Bu kavramlar, duygu çarkları veya renk çarkları gibi modellerle görselleştirilerek açıklanmaktadır. Ana renkler temel duygularla, ara renkler ve yüzlerce renk tonu ise alt duygular, hisler ve çeşitli durumlarla benzeştirilerek daha kolay anlaşılabilir hale getirilmektedir.

Duyguların ortaya çıkışı, psikolojik, fizyolojik ve sosyolojik algı süreçlerinin karmaşık bir etkileşimini içerir. Algılanan ögenin tanımlanma biçimi, algının niteliği ve bağlamına göre farklılık gösterebilir. Bazen doğrudan bir duygu, bazen farkında olunmayan alt duygular, bazen bir his ya da durum, somutlaştırılmış bir gerçeklik veya çağrışımları olarak tanımlanabilir. Bu algılama biçimleri, ögenin kökeni olan temel duygulara yönelir. Bu bağlamda, mekanların mimari özellikleri ile duygu yaratma potansiyeli, sinema ve mimarlık disiplinlerinin kesişiminde önemli bir araştırma alanı olarak ortaya çıkmaktadır. Tasarım sürecinde, ortak duygular belirlenir ve bu duygular bağlamında tasarım parametrelerinin,

sinema tekniklerinin analizi gerçekleştirilir. Bu analiz hem tasarımın amacını destekler hem de kullanıcıların ve izleyicinin mekânla bağ kurmasını sağlar.

Çalışmanın amacı

Bu çalışma polisiye, korku ve gerilim türü filmlerde mekân tasarım unsurlarını incelemektedir. Suç mekânlarının ortak fiziksel özellikleri ve bu özelliklerin kullanıcı davranışlarını nasıl etkilediği üzerine yoğunlaşarak, sahne tasarımı ve atmosfer oluşturma bağlamında film yapımcıları ve mimarlar için bir rehber oluşturmayı amaçlamaktadır.

Çalışmanın kapsamı

Araştırma kapsamında analizi yapılacak olan film, suç, korku ve gerilim temalarını işleyen ve mekân tasarımını bu temaları güçlendirmek amacıyla belirgin bir şekilde kullanan eserlerden aşağıdaki kriterlere göre belirlenmiştir:

- Mekân tasarımının suç unsurlarını görünür kıldığı sahnelerin varlığı,
- Korku/gerilim/polisiye türünde olmaları ve suç mekânı olmaları,
- Mekân öğelerinin duygusal etki yaratmada belirgin bir işlev üstlenmesi,
- İncelenen hedef duygulara erişebilir olması.

Çalışmanın önemi

Bu çalışmanın önemi, sinema ve mimarlık disiplinleri arasında bir köprü oluşturarak, her iki alanın ortak noktalarını araştırması ve bu bağlamda tasarımcılara hem yeni bakış açıları sunması hem de görüneni netleştirmesidir. Tüm tasarımcılar, kullanıcıya yönelik yeni bir şeyler ortaya koymaya çalışırken, yüzlerce parametreyi değerlendirirler ve bu her yeni tasarım süreci için sil baştan başlar. Bu çalışma film mekânı tasarımları ile beraber tüm tasarımcılara, hangi duygu hedeflendiğinde, tasarımda hangi ögeler kullanılabilir sorularına cevap vererek yardımcı olmayı hedefler.

Çalışmanın yöntemi

Araştırmanın temeli, mimari mekânın sinematik temsiller yoluyla suç olgusunu nasıl desteklediğini anlamaya yönelik bir örnek incelemesi olarak yapılandırılmıştır. Çalışmanın ana araştırma soruları şunlardır:

- Mekânsal algı ve tasarım ilkeleri, polisiye filmde suç temasının oluşturulmasında nasıl bir rol oynar?
- Tasarım parametreleri, mekânın hedef duygularına ulaşmasında nasıl kullanılabilir?
- Sinematografik teknikler aracılığıyla mekân kullanımı suç ve korku temalarını güçlendirmede nasıl bir etki sağlar?

Sınırlılık

Bu çalışma suç, korku ve gerilim temalı filmlerde mekânsal tasarım unsurlarını incelemeyi amaçlamaktadır. Bu filmlerin hedeflediği ve duygu literatüründe bahsedilen birincil ve ikincil duygular arasında ortaklıklar bulunmaktadır. Çalışmada ortak olduğu görülen korku, öfke, tiksinme ve gerilim ana duygular olarak seçilirken bunlara sinema filminin hedef duygusu olan merak ve şaşkınlık da dahil edilmiştir. Çalışma sınırında hedef ana duygular bu altı duygu sınırıyla belirlenmiştir. Tasarım ve sinema teknikleri alt başlıklarında oluşturulan analiz şemaları bu altı duygu hedefiyle oluşturulmuştur. Çalışma sonunda Old Boy (2003) filmi sahne tasarımları açısından analiz edilmiştir.

Yaygın etki

Araştırma sonuçlarının, hem literatüre hem de ilerideki çalışmalarda, mimarlık ve sinema alanlarında yeni yaklaşımlar geliştirilmesine katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu çalışma, suç, korku ve gerilim temalı polisiye filmlerde, atmosferin güçlendirilmesi ve izleyiciler üzerinde daha etkili bir duygusal bağ kurulması hedeflerini güden film yapımcıları için ve aynı hassasiyetleri gerçek mekanlar için hisseden mimarlar için yardımcı bir kaynak olarak kullanılabilir.

2. MİMARİ MEKAN VE MEKANSAL ALGILAMA

Türk Dil Kurumu sözlüğünde "mekân" kavramı; "bulunulan yer, ev, yurt ve uzay" gibi anlamlarla tanımlanır. İngilizce sözlüklerde ise bu kavram "space" olarak karşılık bulur. Tül Akbal Süalp, toplumsal bilimler, şehircilik ve mimarlık gibi disiplinlerde "uzam" veya "uzay" yerine mekân teriminin daha uygun bir seçim olduğunu belirtir (Süalp, 2004: 89).

Mekân kavramını yalnızca insanların hareketlerini veya planın eylemlerini kapsayan sıradan bir alan olarak tanımlamak oldukça sınırlayıcı olur. Mekân, yalnızca insan varlığıyla değil, aynı zamanda eylemler aracılığıyla biçimlenerek bir bütün haline gelir. Kalay'a göre mekân; insanların çeşitli şekillerde hareket ettiği, üç boyutlu öğeler ve kütlelerin birleştiği kavramsal bir kompozisyon olarak ifade edilir (Kalay, 2017: 133-144). Bu tanım, tüm sanat dallarında geçerlidir. Doorley ve Witthof'a (2018) göre ise, mekân olaya giden yol olarak tanımlanan bir rotayı da içerir. Ancak bazı durumlarda mekân, yalnızca bir olay veya olgunun parçası olmanın ötesine geçerek bağımsız bir kimlik kazanır ve bir karakter olarak değerlendirilir. Bu bağlamda, zaman da mekân kadar belirleyici bir unsur olarak öne çıkar (Doorley ve Witthof, 2018: 5-8). Edward Soja'nın üçüncü mekân kavramı ise, yer, konum, çevre, bölge, ev gibi zihinsel kavramlarla ilişkili olarak insanın mekân algısını açıklamayı amaçlar (Soja, 1996: 137-139).

Mekân hissi, bir yerde bulunmanın yarattığı duygusal ve psikolojik etkilerle doğrudan ilişkilidir. Bu his, mekânın fiziksel özellikleri, çevresel unsurlar ve bireysel deneyimlerin etkileşimiyle şekillenir. Korunmuş, çevrelenmiş ve savunulabilir bir alan algısı, mekânın güvenlik ve aidiyet hissi yaratmasında önemli bir rol oynar. Fiziksel sınırların ve mekânsal özelliklerin, bireyin psikolojik algısını şekillendirdiği bu bağlamda, belirli bir mekânda bulunma deneyimi, bireyin zihinsel dünyasında güçlü bir yer edinir.

Yüksek çitlerle çevrili, gölgeli ve geniş ağaçlarla donatılmış bir bahçe, birey için dış dünyanın karmaşasından uzaklaşma ve güvenli bir alanda bulunma hissini tetikler. Ağaçların dalları ve yaprakları, bireyi adeta sararak dış dünyanın rahatsız edici unsurlarından yalıtırken; çitler, dış tehditlere karşı bir bariyer işlevi görür. Bu fiziksel özellikler, bireyde korunmuşluk ve çevrelenmişlik algısını pekiştirerek, mekânın psikolojik etkisini derinleştirir. Bu bağlamda, mekân hissi, yalnızca mekânın fiziksel gerçekliğine değil, aynı zamanda bireyin bu gerçeklikle kurduğu duygusal ve bilişsel ilişkiye de dayanır.

2.1. Mimari Mekan

Joedicke (1968), mimari mekânın algılanması bağlamında yaptığı analizlerde, algılanabilir sınırlayıcı unsurların bulunmadığı durumlarda mekânın bir boşluk olarak değerlendirilebileceğini ifade eder. Buna karşılık, sınırlayıcı unsurların aralıklarının algılanamayacak kadar küçük olduğu durumlarda mekânın niteliğinin bir cisme dönüştüğünü belirtir. Joedicke'ye göre, boşluk ve cisim kavramları, mimari mekânın anlaşılmasında iki uç noktayı temsil eder. Yani, mekân kavramının sınırları, bir yanda tamamen sınırsız ve soyut bir boşluk olarak, diğer yanda ise somut ve belirgin bir cisim olarak tanımlanabilir. Bu iki kavram, mekânın üst ve alt sınırlarını oluşturarak, mimari mekânın tanımlanmasında temel referans noktaları olarak işlev görür (Joedicke, 1968: 82).

Hasol (1995), mimari mekânı, insanı çevresinden belirli bir ölçüde soyutlayan ve içinde eylemlerini sürdürebilmesine olanak tanıyan bir boşluk olarak tanımlar (Hasol, 1995: 20). Ona göre, mimari bir mekân yaratmak, geniş anlamda doğadan ya da peyzajdan insanın algılayabileceği bir bölümü sınırlandırmaktır. F.L. Wright'ın mekân anlayışına atıfta bulunan Bozkurt (1962), mimarinin belirli bir amaca ve işlevselliğe uygun olarak oluşturulan ve kapatılan bir alan olduğunu ifade etmektedir (Bozkurt, 1962: 35).

Aydınlı (1986), mimari mekânı, içinde yaşayan kullanıcıların fizyolojik, psikolojik ve sosyal ihtiyaçlarını karşılayan bir hacim olarak tanımlar. Genel anlamda ise mekân, kullanıcıların içinde hareket edebileceği, düzlemlerin birleşimiyle ya da üç boyutlu kütlelerin şekillenmesiyle oluşan kavramsal bir varlık olarak değerlendirilmektedir (Aydınlı, 1986: 25).

İzgi (1999), mekânı, doğa koşullarının etkili olduğu fiziksel çevreden bir kısmın, gerekli işlev ya da işlevleri yerine getirmek amacıyla sınırlandırılması, çevrelenmesi, yalıtılması, örtülmesi ve düzenlenmesi gibi yöntemlerle oluşturulan yapay çevre olarak açıklar. Bu yapay çevre, üç boyutlu bir sınırlandırma ile hacim kazanarak bir mekân haline gelir (İzgi, 1999: 73).

Adiloğlu (2003) ise, mekân örgütlenmesinin çevrenin biçim ve malzeme gibi fiziksel özelliklerinden çok daha esaslı bir öğe olduğunu ifade eder. Ona göre, mekân örgütlenmesi; mekân biçimi, kütlesi, sınırlayıcı öğeleri, bileşenleri, renk, ışık ve doku gibi unsurlarla

sağlanır. Bu örgütlenme aynı zamanda bir anlam taşır. Ancak anlamın örgütlenmesi, mekân örgütlenmesinden hem elle tutulur bir gerçek olarak hem de kavramsal olarak ayrıdır. Çevresel anlam, daha çok gösterge ve simgelerle, mekânın değişebilir özellikleriyle sağlanır; renk, doku, donatı, aksesuar, süsleme gibi unsurlar bir insan için sözsüz iletişim araçlarıdır (Adiloğlu, 2003: 70).

Bernard Tschumi, Parc de la Villette projesinde mekân tasarımını matematiksel bir düzlemde ele alarak birlik ve düzen kavramlarını sorgulamıştır. Tschumi, burada yapılan düzenlemenin, yinelenen, çarpıtılan ve üst üste bindirilen işlemlerle oluşturulduğunu ve çoğulcu bir biçimde amaca hizmet etmediğini belirtir. Tschumi'ye göre mekân, önceden belirlenen bir işlev doğrultusunda değil, kullanıcının ihtiyaçları ve eylemlerine göre şekillenir. Bu nedenle, mekân düzenlenirken mantık arayışının gereksiz olduğunu savunur (Tschumi, 2000: 92).

Jan Assmann, mekânların belleğin depolandığı kaplar olarak işlev gördüğünü ifade eder. Ona göre, öznel değerler olan anılar ve hatıraların yanı sıra gelenekler ve alışkanlıklar da mekânlar aracılığıyla zaman içinde bir süreklilik kazanır. Törenler veya savaşlar gibi olaylar, gerçekleştirildikleri mekânların özellikleriyle birlikte aktarılır. Mekânlar, yalnızca bulundukları dönemin değil, gelecek zamanların da bellek ve deneyim taşıyıcıları olarak varlıklarını sürdürür (Assmann, 2001: 18).

Asiliskender'e göre, mekânlar, geleneklerin, alışkanlıkların ve toplumsal değerlerin biçimsel özelliklerine kodlandığı yaşam merkezleridir. Tarzlar, alışkanlıklar ve doğa ile kurulan ilişkiler, mekânın oluşum sürecini şekillendirirken toplum, kültürel değerlerini nesnelleştirerek mekâna anlam kazandırır. Bu unsurlar, yalnızca o kültürü deneyimleyenler tarafından anlaşılabilen nesnel biçimlerdir (Asiliskender, 2004: 73-94).

Vitruvius ise, uyumu, binanın bölümlerinin birbirleriyle basit sayısal oranlarla ilişkilendirilmesi yoluyla sağlanan modüler bir tekrar olarak tanımlar; bu yaklaşım insan vücudunun oranlarına dayanmaktadır (Schulz, 1998: 114). Mimarinin donmuş müzik, olarak tanımlanması çok eskilere dayanmaktadır.

Perrault, orantıların genellikle algılanmasının zor olduğunu ve mimari kuralların mantıksal bir güzelliği değil, alışkanlıkların sonucunu yansıttığını öne sürer. Güzellik, cisimlerin

kendisinde bulunan bir özellik değildir; güzellik yalnızca bu cisimleri gözlemleyen zihinde vardır ve her zihin farklı bir güzellik algılar (Kaufmann, 1967: 428-431).

Riegl, teorisinin temelini, algının dokunsal ve görsel etkileri üzerine kurar. Biçimlerin ve yüzeylerin dokunsal ve görsel deneyimler sonucu algılandığını savunur; böylece, mekân ve yüzey kavramlarını kullanarak mimari forma dair yeni bir yaklaşım sunar (Riegl, 1984: 103).

Schmarsow, mekânı mimarinin temel unsuru olarak kabul eder. Ona göre, mimariyi anlamada en önemli faktör, gözlemcinin mekânda hareket etmesidir. Beden ile mekân arasındaki ilişki, hareket üzerinden ele alındığında, bedenin çeşitli mekânlar arasındaki dinamik etkileşimi ve geçişi ön plana çıkar (Fiedler ve Schmarsow, 2017: 45). Sinemada ise hareket, hem filmin hem de mekânın kurgulanmasında ana unsurlardan biridir ve bu durum çeşitli mekânsal yolculuklar yaratır. Film, izleyiciyi farklı mekânlara götürerek mekânsal deneyimler sunar. Bu bağlamda, filmdeki mekânları ve karakterlerin ruh hallerine etkilerini çözümleyebilmek için analitik yaklaşımlara ihtiyaç duyulur.

Mimarlık alanında, mekân beden merkezli bir yaklaşımla ele alınır ve yaşanabilir mekânların tanımlanması üzerine odaklanılır. Bu disiplin, mekânı üç boyutlu bir geometrik perspektiften değerlendirir ve mekânın beden merkezli bir yaşanabilirlik sunmasını önceler. Sinemanın mekânla kurduğu ilişki de bu mimari perspektifi temel alır. Sinematografik mekânlar, mimari ilkeler doğrultusunda kurgulanır; böylece izleyicinin ve karakterlerin mekânsal deneyimleri daha anlamlı ve derinlikli hale getirilmektedir.

Scott'a (1980) göre mimari doğrudan mekânla ilgilenir. Mekan kişiyi etkiler ve benliğine hükmeder. Mimarlıktan alınan zevkin büyük bir kısmı aslında mekâna bağlıdır (Scott, 1980: 24).

İtalyan mimar Zevi (1959), mimariyi mekân sanatı olarak tanımlar. O, mekânın biçimsel yapısını önceden belirlemek yerine, bütünün mekânsal etkisini düşünür ve bu etkinin yüzeylerin düzenlenmesi, aydınlatma ve sembolik motiflerle belirlendiğini savunur (Zevi, 1959: 103).

Mekânın geometrisine verilen bilinçaltı tepkiler, iç mekân tasarımını insan psikolojisinin ayrılmaz bir parçası haline getirmektedir. Bu tasarım, mekânsal algı ve duygusal durumlar

üzerinde doğrudan etkiler yaratarak bireylerin zihinsel ve duygusal deneyimlerini şekillendirmektedir. Tek başına belirleyici bir faktör olmamakla birlikte, iç mekân tasarımı bireyler üzerinde güçlü bir etkiye sahiptir. Mekân kullanıcılarına yönelik somut çözümler oluşturmak ve bu tasarımları yapının bütününe entegre etmek, mekânın işlevselliği ve estetik değerini artırma amacıyla tasarım sürecinin temel sorumluluklarından biri olarak öne çıkmaktadır.

Mimari fiziksel ortalamadır. Mimarın dikkat etmesi gereken temel faktörler arasında güvenlik, sosyal bağlılık, hareket kolaylığı ve duyusal uyarım yer alırken; daha somut önlemler ışığı, renkleri, sanatı, havalandırmayı vb. kapsar. Örneğin; denge, orantı, simetri ve ritmi içeren bazı tasarım ilkeleri bir uyum duygusu yaratabilir. Öte yandan renklerin arkasında çok basit bir mantık vardır. Renk ne kadar sıcaksa, alan o kadar kompakt hale gelir. Ayrıca rahatlık hissi uyandırabilir veya iletişimi teşvik edebilirler. Işık büyük ölçüde işleve bağlıdır. Loş bir ışık kasvetli bir alanı ima ederken, parlak bir ışık daha büyük ve hareketli bir görünümü tanımlar. Doğal ışık üretimi ve iyileşmeyi teşvik eder.

Bir mekânın fiziksel ve kavramsal özelliklerini tanımlayan ve bu mekânın algısını, işlevini ve kullanıcı deneyimini etkileyen unsurları mekânın ögelerini ifade eder. Mekân, fiziksel, fonksiyonel, algısal, sosyal-kültürel ve zamansal öğelerden oluşan bir bütündür.

Fiziksel öğeler, bir mekânın somut, maddi bileşenleridir. Bu öğeler, yapısal unsurlar (duvarlar, zeminler, tavanlar vb.); yapısal olmayan unsurlar (mobilyalar, peyzaj vb.) ve doğal unsurlar gibi bileşenleri içerir. Francis D.K. Ching'e göre, fiziksel öğeler, mekânın formunu ve işlevselliğini tanımlayan temel yapı taşlarıdır. Mekânın sınırlayıcıları (örneğin, duvarlar ve tavan) ve bu sınırlayıcıların geometrik özellikleri (düz, eğik, iç bükey ya da dış bükey) mekânın algılanan formunu belirler (Ching, 2014: 75).

Ernst Neufert (2012), Architects' Data adlı eserinde, mekânların fonksiyonel tasarımında kullanıcı ihtiyaçlarının ön planda tutulması gerektiğini vurgular. Örneğin; çalışma alanlarının ergonomik prensiplere uygun olarak düzenlenmesi, kullanıcıların verimliliğini artırır. Benzer şekilde, dinlenme ve oyun alanlarının tasarımında, kullanıcıların rahatlığı ve güvenliği göz önünde bulundurulmalıdır. Neufert, mekânların işlevselliğini artırmak için alanların doğru boyutlandırılması, uygun mobilya seçimi ve etkin dolaşım yollarının planlanmasının önemine dikkat çeker (Neufert, 2012: 143).

Juhani Pallasmaa (2020), The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses adlı eserinde, algısal öğelerin mimari deneyimdeki temel rolüne dikkat çeker. Ona göre, mekân yalnızca görsel bir deneyimden ibaret değildir; dokunma, işitme, koku ve hatta içsel bedensel hisler gibi duyusal öğeler mekân algısını derinleştiren unsurlardır. Pallasmaa, özellikle görme duyusunun modern mimarlıkta aşırı vurgulandığını ve diğer duyuların ihmal edildiğini eleştirir. Oysa ışık ve gölgenin birleşimi, dokuların yüzey üzerindeki hissi, mekândaki yankılanan sesler ve belirgin kokular, bireylerin mekânla bütünsel bir bağ kurmasını sağlar. Bu duyusal deneyimler, mekânın sadece bir fiziksel yapı değil, aynı zamanda insanın duygusal ve zihinsel dünyasında iz bırakan bir ortam olduğunu ortaya koyar. Pallasmaa, mekânın, kullanıcıların duygusal ve zihinsel algıları üzerinde bıraktığı bu etkiyi tasarım sürecinin ayrılmaz bir parçası olarak görür (Pallasmaa, 2020: 75).

Henri Lefebvre (1991), The Production of Space adlı eserinde, mekânın toplumsal bağlamını ve kültürel anlamlarını vurgulayarak mekânın üretimini sosyal bir süreç olarak ele alır. Ona göre, mekân, yalnızca bir fiziksel yapı değil, toplumsal ilişkilerin bir ürünü ve yansımasıdır. Lefebvre, mekânı, bireyler ve gruplar tarafından yaşanan, algılanan ve temsillerle inşa edilen bir varlık olarak tanımlar. Bu süreçte, mekânın kültürel bağlamı, tarihi ve sembolik anlamları, onun toplumsal işlevini belirleyici faktörlerdir. Örneğin, bir meydan, yalnızca bir açık alan olarak görülmez; aynı zamanda toplumsal etkileşimlerin gerçekleştiği, tarihsel olayların izlerini taşıyan ve kültürel kimliği ifade eden bir ortamdır. Lefebvre'ye göre, mekân, bireylerin ve grupların kimliklerini oluşturmasına katkı sağlayan bir ortam olmakla kalmaz, aynı zamanda güç ilişkilerinin ve toplumsal dinamiklerin bir sahnesi olarak da işlev görür. Bu nedenle, mekânın sosyo-kültürel özellikleri, tasarım ve kullanım süreçlerinde göz önünde bulundurulması gereken en önemli boyutlardan biridir (Lefebvre, 1991: 172).

Aldo Rossi (1982), The Architecture of the City adlı eserinde ise mekânın zamansal boyutunun kentsel kimlik üzerindeki etkilerini ele alır. Ona göre, şehirler, tarih boyunca biriken yapısal ve kültürel katmanlar aracılığıyla geçmişin izlerini taşır ve bu izler, mekânın kolektif hafızasını oluşturur. Rossi, özellikle anıtsal yapıların, zamansal sürekliliği temsil eden ve kentsel bellekte kalıcı izler bırakan unsurlar olduğunu belirtir. Bu yapılar, sadece fiziksel varlıklarıyla değil, aynı zamanda taşıdıkları tarihsel ve sembolik anlamlarla da mekânın kimliğini güçlendirir. Mekânın zaman içerisindeki dönüşümü, kullanıcıların deneyimleri ve sosyal bağlamla birlikte sürekli bir evrim içinde olduğuna işaret eder. Bu

nedenle, zamanla ilişkili öğeler, mekânın tasarımında dikkate alınması gereken temel unsurlar arasında yer alır (Rossi, 1982: 88).

Altan'a (1993) göre, mekânın fiziksel unsurları doğal ve yapay elemanlar olarak iki ana kategoriye ayrılabilir. Doğal unsurlar (örneğin, yeryüzü, gökyüzü, ufuk çizgisi, bitki örtüsü, ağaçlar) bir "doğal mekân" oluştururken, yapay unsurlar (duvarlar, tavanlar, kirişler ve kolonlar gibi) "yapay mekân" ya da diğer bir ifadeyle "mimari mekân" ve "kentsel mekân" tanımlarını destekler. Bu iki unsurun bir arada bulunduğu alanlar ise "karma mekân" olarak adlandırılır (Altan, 1993: 78).

2.2. Mekansal Algı

Birey, çevresindeki unsurlardan gelen uyarıcılarla etkilenir ve bu uyarıcılar duyular aracılığıyla algılandığında bir anlam kazanır (Porteous, 1977; Gür, 1996). Algı, duyular yardımıyla elde edilen bilgilerin, çevredeki nesne ve olaylarla ilişkilendirilip anlamlandırıldığı bir süreçtir. Bu süreçte, bireyin davranışları, çocukluk döneminden itibaren başlayan bilişsel gelişim ve fiziksel uyaranlarla desteklenen öğrenme sürecine bağlı olarak şekillenir (Çanakçıoğlu, 2012: 74). Mekânsal algı, insan ve mekân arasındaki karşılıklı etkileşimden oluşur. Çocukluk yıllarında gelişmeye başlayan bu algı, bireyin çevresiyle olan ilişkilerinde bulunduğu yerin sınırlarını, konumunu ve diğer mekânsal özelliklerini tanıma çabasıyla ortaya çıkar. Birey, gözlem, odaklanma, değerlendirme ve yorumlama gibi yöntemler kullanarak çevresindeki mekânı ve nesneleri algılar (Gür, 1996: 23; Yılmaz ve Aluçlu, 2006: 205).

Mekân psikolojisi veya çevresel psikoloji, bireyler ile yaşadıkları çevre arasındaki ilişkiyi inceleyen bir bilim dalı olarak tanımlanabilir. Bu alan, iç mekân tasarımında kullanılan aydınlatma, malzeme, renk, dokular, akustik ve bitki gibi unsurların bireylerin psikolojik durumları üzerindeki etkilerini ele alır ve analiz eder. Mekânsal tasarımın bu unsurları, bireylerin mekânı nasıl algıladıkları ve bu alanlarda nasıl hissettiklerini belirlemede kritik bir rol oynar.

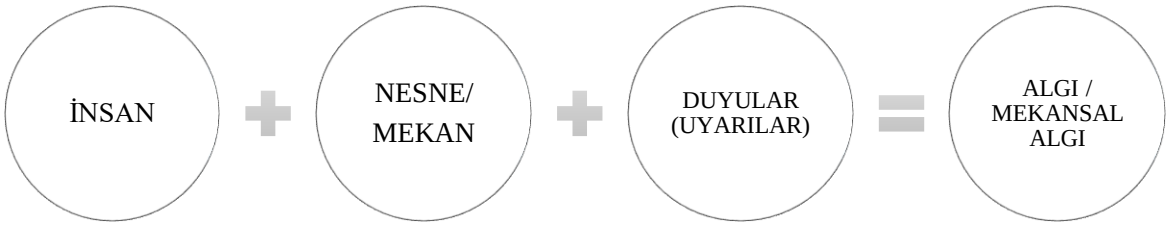
Mekân tasarımı ile psikoloji arasındaki bağlantı, işlevsellik ile psikolojik etki arasındaki uyumun sağlanmasına verilen önem nedeniyle kabul görmektedir. Bu durum, mimarlık ve

tasarım alanlarının kullanıcıların sosyal ve duygusal ihtiyaçlarına yanıt verebilecek insan merkezli yaklaşımlar geliştirmeye yönelmesine neden olmaktadır.

Algı, bireyin çevresel uyaranları fark etmesi, seçmesi, düzenlemesi, yorumlaması ve bu bilgilerle dünyasını anlamlandırması sürecini ifade eder (Çağlayan, Korkmaz ve Öktem, 2014: 115-123). Bu süreç, bireyin çevresini anlamlandırma ve çevresel olaylara uygun tepkiler geliştirme yeteneğini oluşturur.

Algılama, çevreden gelen uyarıcıların duyu organları aracılığıyla hissedilmesi ve zihinsel bir anlam kazandırılması sürecidir. Bu nedenle, bireyin uyaranları algılayabilme yetisi, ilgi alanlarına ve olaylara karşı tutumlarına bağlı olarak davranışlarına yön vermektedir (Aydınlı, 1986: 29).

Bireyin davranışlarını en çok etkileyen unsurlardan biri ise ihtiyaçlarıdır. Fiziksel, psikolojik ve sosyal gereksinimlerin karşılandığı bir mekânda, bireyin mekâna yönelik memnuniyeti artar ve bu durum mekân algısını olumlu yönde etkiler. Böylece, bireylerin bulundukları ortamı daha verimli ve tatmin edici bir şekilde deneyimlemesi mümkün hale gelir.



Şekil 2.1. Algı oluşum süreci

Tüm duyularımız çevremiz ve içinde bulunduğumuz mekânlar hakkında bilgi sağlar. Ancak, bu duyusal bilgiler yalnızca fiziksel bir deneyimle sınırlı kalmaz; birey, bu bilgileri kavramsal bir perspektifte yorumlar. İnsan mekân görme, işitme, dokunma ve koku duyularıyla algılar.

Goethe'nin renk bilimi üzerine yaptığı bir çalışmada, insanın ışık kadar hiçbir uyarıcıdan etkilenmeyen optik bir varlık olduğu tanımı görmenin mekânsal algıdaki üstünlüğünü pekiştirmektedir (Köhler, 1956: 98).

İşitme duyusu ile algıladığımız bir mekân, genellikle anında görsel algıya dönüştürülür. Ancak işitsel mekân algısı, derinlik ve yön kavrayışını destekleyerek görsel algıya önemli bir katkı sağlar. Mekânsal deneyimlerde görme duyusu baskın olsa da bu algının akustik malzemelerle kontrol edilmesi mümkündür. Kulak, refleksle kapanamadığı ve fiziksel olarak korunamadığı için çevresel etkilerden en çok etkilenen duyusal organdır.

Koku duyusu, belirli yer ve zamanların hafızada yer etmesinde önemli bir role sahiptir. Bir mekânı algılamada kokular, bireyin geçmiş deneyimlerini canlandıran bir bağ oluşturur. Aynı zamanda bulunulan mekân içerisindeki optimumda tutulması gereken konfor koşullarındandır.

Dokunma duyusu, yüzeylerin ve dokuların algılanmasında görme duyusunu tamamlayan bir unsurdur. İnsan, yürürken veya ayakta dururken zeminin pürüzsüzlüğü, sertliği ya da eğimi gibi fiziksel özelliklerle sürekli bir etkileşim içindedir. Farklı malzemelere dokunarak onların ağırlığını ve yapısını anlamaya çalışılmaktadır. Dokunsal algılar, mekânı oluşturan yüzeylerin sertlik derecesine bağlı olarak algılanan büyüklüğü, niteliği ve genel kavrayışını etkiler (Aytuğ, 1987: 37-46).

Duyular, hiçbir zaman bağımsız bir şekilde çalışmaz; aksine, birbiriyle etkileşim halindedir, zaman zaman çelişse de genellikle birbirlerini tamamlar. Hesselgren'in açıklamasına göre, bir mekânın algılanması, görsel, işitsel, dokunsal, kinestetik duyuların yanı sıra zihinsel süreçlerin de dâhil olduğu karmaşık bir deneyimdir (Hesselgren, 1969: 64).

Altan'a (1983) göre, mekânı sınırlayan yüzeylerin şekli, dokusu ve renkleri ile iç mekânda kullanılan donatı elemanları, mekânın karakterini belirleyen ve algılanmasında temel rol oynayan unsurlardır. Mekân, öncelikle görme duyusuyla algılandığından, mekânı aydınlatan ışığın yönü ve kalitesi, bu algının oluşumunda önemli bir faktördür. Işık, mekân sınırlarını belirginleştirebilir veya belirsizleştirebilir, yüzeylerin biçim ve dokusunu vurgulayabilir, belirli detayları gizleyebilir ya da ön plana çıkarabilir, hatta algılanan mesafeleri büyütebilir veya küçültebilir. Bu değişimlerin oluşumunda, ışık gölgeyle birlikte etkili bir şekilde çalışmaktadır (Altan, 1983: 93).

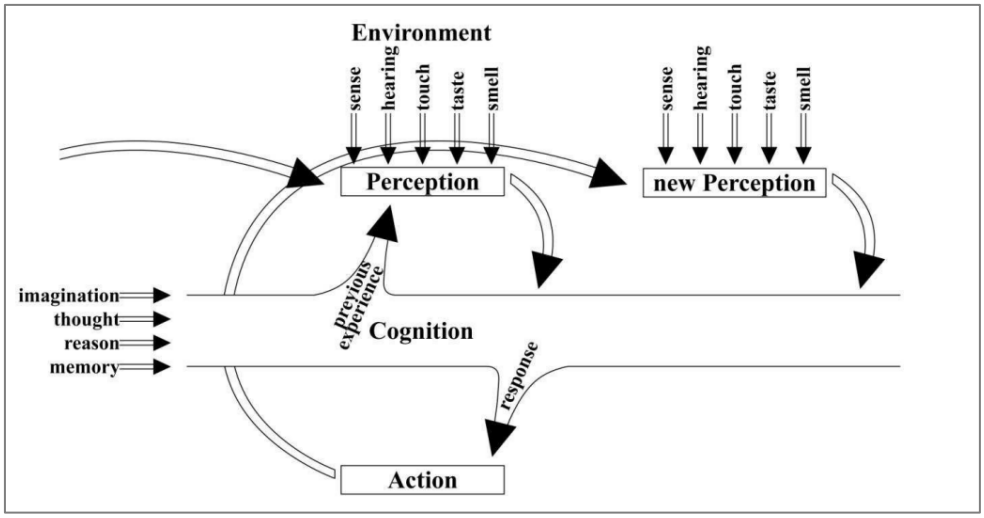
Algı, mekânla etkileşim anında gerçekleşen ilk adımdır ve çevreyle kurulan ilk temas noktasını oluşturan bir arayüz işlevi görür. Bu nedenle, birey ile çevre arasındaki ilişkiyi

incelemeyi hedefleyen bir çalışmada, algının ne olduğunun anlaşılması ve bu sürecin mekânla kurulan bağlantıyı nasıl etkilediğinin analiz edilmesi önem arz etmektedir. Bu analiz hem kullanıcılar hem de tasarımcılar açısından mekân algısının rolünü anlamayı mümkün kılar.

Algıdan bahsederken, muhtemelen kullanılabilecek en uygun terim "kavram" olacaktır. Bunun sebebi, algının anlamını tanımlamaya çalışırken ortaya çıkan çok yönlü ve karmaşık yapısının, bazen örtüşen, bazen ise yalnızca teğet geçen farklı boyutlar içermesidir. Bu çok boyutluluk, algının yalnızca basit bir kavram olmanın ötesine geçerek daha kapsamlı bir çerçevede değerlendirilmesini zorunlu kılar. Dolayısıyla algı, salt bir olgu olmaktan çıkar ve kapsamlı bir kavram niteliği kazanır.

Bu bakış açısıyla, algıyı anlamak yalnızca bireyin mekânla kurduğu bağın dinamiklerini çözümlemek açısından değil, aynı zamanda bu ilişkinin tasarım süreçlerine olan yansımalarını derinlemesine incelemek için de kritik bir rol oynar. Algı kolaylıkla bilişin bir alt sistemi olarak tanımlanabileceği gibi, aynı zamanda bir biliş süreci olarak da tanımlanabilir (Pop, 2013: 212).

Algı, bilginin toplanması ve işlenmesinde üstün bir karmaşıklık derecesi gerektirir. Algısal sürecin sonunda ortaya çıkan görüntü, algılanan unsurlara ilişkin önemli sayıda özelliği ele alan bilgiler içerir: Renkler, dokular, sesler, kokular, günün anına ilişkin bilgiler, mevsimler, hava koşulları vb. algı duyuların birleşimi sonucu oluşur (Pomerantz ve Portillo, 2010: 786).



Şekil 2.2. Algı ve biliş arasındaki ilişki (Pop, 2013: 220)

Fiziksel bağlamda, mekânın hacim ve yer duygusu, bireyin algılama kapasitesine, bilinç ve duygu seviyesine, aynı zamanda yaşanan dönemin getirdiği özelliklere bağlı olarak şekillenmektedir. Fiziksel mekân, görsel imgelerle algılanır, dokusuyla hissedilir, kokusuyla tanınır, sesiyle duyulur; ancak bu algılar, zamansal süreçteki duygu ve deneyimlerle anlam kazanır (Gezer, 2012: 1-10).

Mekânda yer alan hacim değerleri, ışık, doku, ses ve koku gibi kişiselleştirilebilen unsurlarla bireyselleşir. Bu öznel unsurların bir araya gelmesiyle mekânın aydınlık ya da karanlık oluşu, renkleri, yüzey dokuları, kokuları ve hatta tatları hissedilir ve algılanır. Mekâna ait bu özellikler, aynı zamanda estetik değerlendirmelerde belirleyici rol oynar. Mekân bilinci, nesnel özellikleri yönlendiren bu öznel unsurların bütünleşmesiyle oluşur ve zamanla gelişir.

Bilinç, kendisine ulaşan bilgiyi anlamlı bir düzen içinde konumlandırmaya çalışır. Ancak gelen bilgi anlamsız olduğunda, bilinç bunu yorumlamakta zorlanır. Hatta tamamen rastgele görsel veya işitsel uyaranlar verildiğinde dahi, bilinç geçmişteki bilgi birikimine dayalı bir ön değerlendirme yapar. Algılanan unsurlar, bireyin önceden sahip olduğu bilgi ve deneyimlerle yakından ilişkilidir (Leland, 2006: 91). Bu bağlamda, algısal mekân bireyin zihninde taşıdığı bir harita olarak tanımlanırken, kavramsal mekân ise bellekte depolanmış bir plan olarak varlığını sürdürür (Leland, 2006: 75).

Lang'ın (1974) çalışmasına göre algısal yapı dört temel ilkeye göre hareket eder. Bu dört temel ilke şöyle sıralanabilir;

- Gruplama ve Parça-Bütün İlişkisi İlkesi
- Şekil-Zemin Ayrımı İlkesi
- Algısal İlişkilendirme İlkesi
- İki Yönlü Algı İlkesi.

Gruplama ve Parça-Bütün İlişkisi ilkesine göre bir nesneyi algılayabilmek için onu oluşturan unsurların gruplandırılması gerekir. Bu gruplama, yakınlık (birbirine yakın unsurlar), benzerlik (benzer unsurlar), ortak durum (benzer şekilde değişen unsurlar), süreklilik (birleşen konturlar), kapanış ve dışbükeylik (kapalı eğriler ve dışbükey nesneler), ortak bölgeler (aynı bölgedeki unsurlar) ve bağlantılılık (fiziksel olarak bağlı unsurlar) gibi

kriterlere dayanır. Bu ilkeler, görsel unsurların bir bütün olarak algılanmasını sağlar (Lang, 1974: 98).

Şekil-Zemin Ayrımı İlkesi, derinlik algısı ve nesneler arasındaki mekânsal hiyerarşiden bahsederken, nesnenin opak yüzeyinin nerede başladığını ve bir diğerinin onun arkasında nasıl konumlandığını belirlenmesini sağlar. Aynı zamanda, hareket eden unsurların genellikle figür olarak algılanması, simetrik bölgelerin figür olarak öne çıkması ve daha yakın nesnelerin figür olarak görülmesi gibi fenomenleri de açıklar. Şekil ve zemin arasındaki bu ayrım, dışbükeylik (dışbükey bölgelerin figür olarak algılanması) ve boyut (daha küçük bölgelerin figür olarak algılanması) gibi kriterlere dayanır (Lang, 1974: 100).

Algısal İlişkilendirme İlkesi, bir uyaranın belirli özelliklerinin veya bileşenlerinin fiziksel olarak nasıl gruplandırıldığını ifade eder. Bu ilke, Emmert Yasası'nın bir örneği ile açıklanabilir: Parlak bir kareye bakarak bir art görüntü oluşturulduğu ve ardından yakın bir tuğla duvara bakıldığı varsayılır. Kare art imgesi, sanki duvarda gerçekten varmış gibi algılanır. Daha uzak bir duvara bakıldığında ise kare art görüntüsü daha büyük görünür, çünkü daha fazla tuğla kaplar. Kişi kendi eline baktığında ise bu görüntü küçülerek eline sığacak şekilde algılanır. Benzer şekilde, eğik bir duvara bakıldığında kare art görüntüsü yamuk şeklini alır. Bu örnek, algılanan şekil ile algılanan yönelim arasındaki algısal bağın nasıl kurulduğunu göstermektedir (Pomerantz ve Portillo, 2010: 789).

İki Yönlü Algı İlkesi, bir uyaranın aynı yoğunlukta algılandığı iki farklı durumda ortaya çıkan etkiyi açıklar. Bu durumlarda, iki farklı görüntü veya algısal yorum bazen kendiliğinden dönüşümlü olarak algılanır (Lang, 1974: 105).

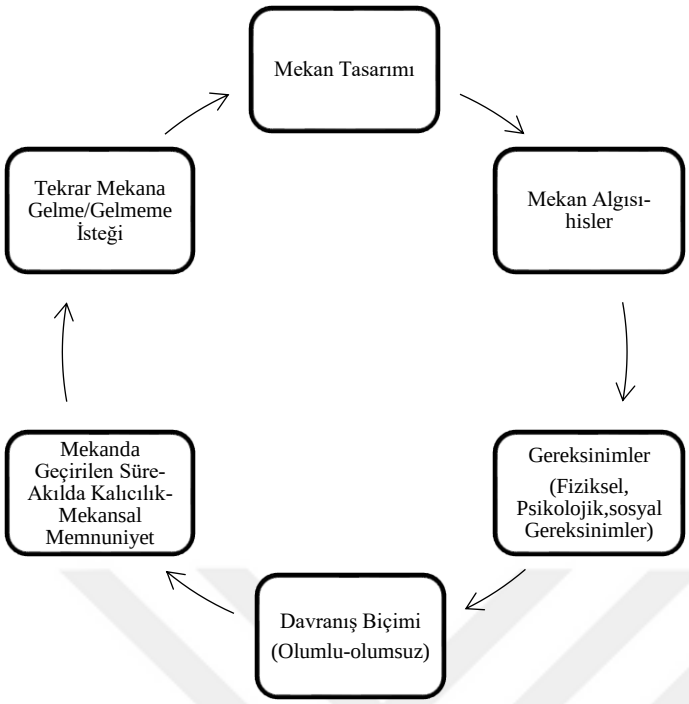
Gestaltçı bakış açısı, mekâna atfedilen özelliklerin ve ilişkilerin, mekânın kendi doğasından değil, onu dolduran nesnelere ait olduğunu ileri sürer (Arnheim, 1977: 15). Varsayımsal olarak, mekândaki tüm nesneler çıkarıldığında, yukarı-aşağı, sağ-sol, yakın-uzak gibi temel ilişkiler dahi tanımlanamaz; çünkü bu tür yargıları oluşturacak bir referans nesne kalmaz. Arnheim, mekânın yalnızca iki nesne arasındaki ilişkiden doğduğunu savunur. Mimarlık, kentsel tasarım ve genel anlamda tasarım, mekânı yalnızca inşa etmez, aynı zamanda oluşturur; sıkıştırarak veya genişleterek, sınırlayarak veya çerçeveleyerek mekân yaratır (Arnheim, 1977: 18).

Bu görsel alan içinde ortaya çıkan gerilimleri kompozisyonel açıdan tanımlamak için Gestaltçılar, fizik biliminden ödünç aldıkları "algısal kuvvetler" kavramını ortaya koymuştur. Sıkışmış ya da genişlemiş mekân, reddetme veya çekim algısal kuvvetleriyle açıklanabilir. Bu bağlamda kaos, düzen, çeşitlilik ya da monotonluk, bu kuvvetlerin sonsuz kombinasyonlarından kaynaklanır.

Canepa (2019) çalışmalarında mekan atmosferinin, mekânın doğrudan deneyimiyle yakından ilişkili olduğunu söyler. Yapay olarak oluşturulmuş deneysel bir ortamda incelenemez; bunun yerine, karmaşık bir çevresel ve sosyal bağlamın parçası olarak sahada deneyimlenmelidir. Bu atmosferin, somut yapı ile hava akışı, ısı transferi veya ses yayılımı gibi havadaki görünmez süreçlerin etkileşiminden ortaya çıktığı söylenebilir. Ayrıca, gündelik yaşamın akışı ya da doğal ve sosyal olayların belirsizlikleri tarafından da şekillendirilir. Mikro davranışlar ile makro olayların bu döngüsel ortamı, insan bedeni ve zihni tarafından öznel ve benzersiz bir şekilde algılanır (Canepa ve diğerleri, 2019: 15).

Günal (2007) tarafından ifade edildiği üzere; bir algılama sürecinde, birbirini etkileyen dış etkenler (çevresel uyarıcılar) ve iç etkenler (uyarıcılardan gelen duyusal işleyişteki psikolojik süreçler) bir algı ürünü oluştururlar. Nesnenin ya da davranışın içinde yer aldığı sosyal durum ve bağlam algıyı etkilemektedir. (Günal, 2007: 58)

Çiğdem Çetin'in Tasarım Kavramları Üzerinden Farklı Mekânsal Okumalar isimli kitapta yayımlanan çalışmalarına göre aşağıdaki insan-mekan etkileşimini inceleyen şema oluşturulmuştur. Mekân tasarımı, mekân algısı ve hisler ile başlayıp kullanıcının fiziksel, psikolojik ve sosyal gereksinimlerini karşılama süreci ile devam etmekte ve bu süreç kullanıcının mekânda sergilediği davranış biçimlerini (olumlu ya da olumsuz) etkilemektedir. Mekânda geçirilen süre, mekânsal memnuniyet ve kullanıcının tekrar mekâna gelme isteği gibi sonuçlar, bu döngüsel sürecin devamında şekillenmektedir. Bu süreç, mekân tasarımı ve kullanıcı arasındaki ilişkinin çok boyutlu ve etkileşimli olduğunu göstermektedir (Çetin, 2021: 5-25).



Şekil 2.3. İnsan-mekân ilişkisi süreci

Tüm bu çalışmalar ışığında üç temel algı türünden bahsedilebilir.

Duyusal algı, psikolojik algı, sosyolojik algı mekânsal algıyı etkileyen ana algılama çeşitleridir.

2.2.1. Sosyo-kültürel algı

Sosyo-kültürel veya sosyolojik algı türü aslında bir mekanı algılama biçiminin kültürel değerler bağlamında değerlendirilmesidir. Bu algı kolektif bilinç ile doğrudan tanımlanabilir.

Kolektif bilinç, bireylerin toplumsal bir bütünün parçası olarak paylaştıkları ortak değerler, inançlar ve normlar sistemidir. Bu yapı, bireylerin bireysel bilinçlerinden bağımsız olarak toplumsal bir bağlamda şekillenir ve toplumun işleyişine yön verir. Fransız sosyolog Émile Durkheim'e göre kolektif bilinç, toplumun birey üzerindeki düzenleyici gücüdür ve bireylerin davranışlarını yönlendiren kuralların temelini oluşturur (Durkheim, 1995: 83). Bu bilinç, toplumsal dayanışmayı sağlayan ahlaki bir düzen olarak da tanımlanabilir.

Kolektif bilinç, bireylerin birbirleriyle etkileşiminden doğar ve zamanla ortak bir ideoloji veya kültür halini alır. Gustavsson ve Harung (1994), bu kavramı organizasyonel bağlamda ele alarak, bir grubun üyelerinin bir araya gelerek oluşturduğu bütünsel yapının organizasyonların gelişiminde ve davranışlarında merkezi bir rol oynadığını öne sürmüştür. Bu yaklaşıma göre, organizasyonlar yalnızca bireylerin bir araya geldiği mekanik yapılar değil, bir tür grup bilinci taşıyan sosyal organizmalardır (Gustavson ve Harung, 1994: 33-40).

Wilber'in dört kuadrant modeli, kolektif bilincin analizinde önemli bir çerçeve sunar. Bu modele göre, bilinç iki temel boyutta ele alınır: İçsel-dışsal ve bireysel-toplumsal. Kolektif bilinç, bu bağlamda toplumsal değerlerin ve kültürel normların içselleştirildiği bir alan olarak tanımlanabilir (Wilber, 2002: 55-59). Bireylerin değer ve normlarını aşarak toplumun genel çıkarlarına uyum sağlaması, bu bilinç yapısının bir ürünüdür.

Kolektif bilinç sadece bireylerin toplumsal normlara uyum sağlamasında değil, aynı zamanda toplumsal değişim süreçlerinde de etkili olur. Yeni değerler ve normlar, bu bilinç aracılığıyla yayılır ve zamanla toplumun kolektif kimliğinin bir parçası haline gelir. Örneğin; sosyal hareketler ve toplumsal dönüşümler, kolektif bilinçteki değişimlerin bir yansıması olarak görülebilir. Bu bağlamda, kolektif bilinç, hem statükoyu koruyan hem de toplumsal yenilikleri mümkün kılan bir dinamik olarak işlev görür.

Kullanıcıların aidiyet duygusu, mahremiyet ihtiyacı, güvenlik arayışı, statü beklentisi, sosyalleşme gereksinimi ve bireysel mesafeye duyarlılık gibi unsurlar, mekânsal algıyı şekillendiren psiko-sosyal parametreler arasında yer alır (Erniş, 2012: 99).

Fiziksel unsurların özelleştirilmesi gibi, psiko-sosyal parametrelerin her biri de özenli bir tasarım süreci gerektirir. Bu süreçte, kullanıcıyla birebir iletişim kurularak ihtiyaçlar belirlenmeli ve psiko-sosyal gereksinim başlığı altında tanımlanan her bir parametreye yönelik çözümler sunulmalıdır. Bireylerin temel fiziksel ihtiyaçlarına, örneğin beslenme, dinlenme ve üreme gibi gereksinimlere yanıt veren mekânsal düzenlemelerin yanında, güvenlik, aidiyet, itibar ve sosyal etkileşim gibi psikolojik ve sosyal gereksinimlere cevap veren düzenlemeler de yaşam alanlarında büyük bir öneme sahiptir.

Psiko-sosyal faktörler, kullanıcıların mekânla kurduğu ilişkinin niteliğini etkileyerek, yalnızca fiziksel değil aynı zamanda ruhsal ve sosyal bir denge sağlama amacına hizmet eder. Bu nedenle, bireylerin mekânsal deneyimlerini destekleyen ve bu gereksinimlere yanıt veren tasarımlar, kullanıcı odaklı bir yaklaşımı zorunlu kılar. John Lang, yaptığı çalışmalarla algılama kuramlarını duyum ve bilgiyi öne çıkaran yaklaşımlar olarak iki grup halinde incelemiştir. Lang'e göre, algı, çevreden, çevre ile ilgili bilgi edinme sürecidir. Aktif ve amaçlıdır. Aklın ve gerçeğin buluştuğu noktada bulunur. Algılamalar, beklenti ve kişiliklerle yönlenir (Lang, 1987: 108).

2.2.2. Psikolojik algı

Bilişsel veya zihinsel algı, bireyin çevresinden elde ettiği bilgileri zihinsel ve psikolojik süreçler aracılığıyla anlamlandırmasıdır. Bu süreç, bilginin algılanması, hafızada saklanması, gerektiğinde hatırlanması ve analiz edilmesini içerir. Zihinsel algı, bireyin kendi iç dünyasında oluşturduğu bir yorumlama süreci olarak tanımlanabilir (Özen, 2013).

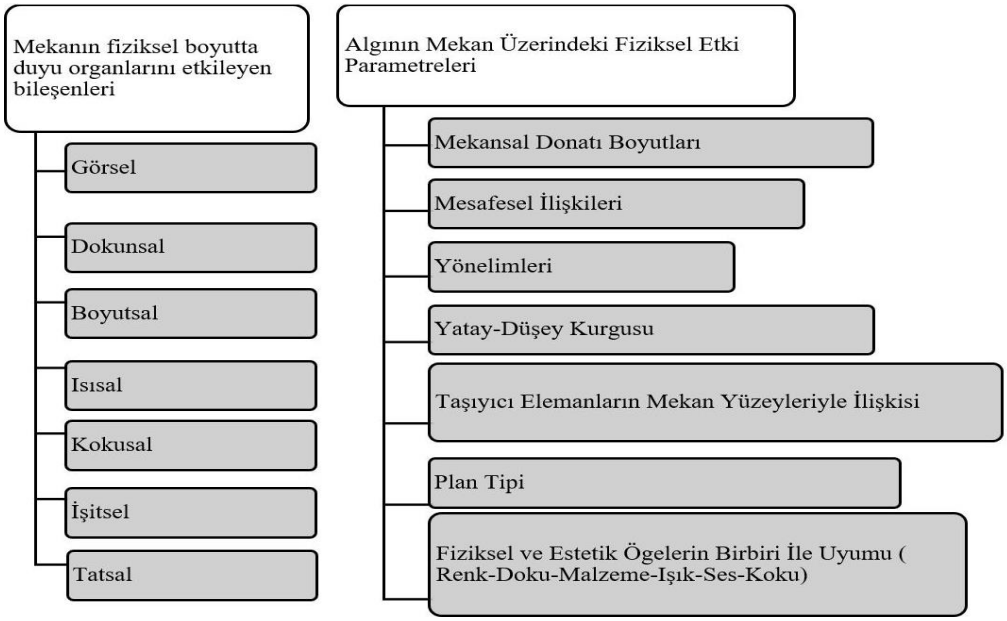
Psikolojik algı, iki temel yaklaşımla ele alınabilir. Bunlardan ilki, bütünü oluşturan parçaların algılanmasına odaklanan tarama yöntemi, ikincisi ise mekanı bir bütün olarak algılama yöntemidir. Mekan tasarımında bu iki algı yaklaşımı, kullanılan mimari ve iç mekan elemanlarına bağlı olarak değişiklik gösterebilir. Bir mekan, parçalarından bütüne doğru (örneğin yapı elemanlarından mekanın genel formuna) veya bütünden parçalara doğru (mekanın genel görünümünden detaylarına) algılanabilir (Özkan, 2007: 45-70).

Psikolojik algı, bireylerin bir mekanı anlamasında ve deneyimlemesinde temel bir rol oynar. Bir mekanı anlamak, yalnızca mekandaki fiziksel özelliklerin farkına varmakla sınırlı değildir. Birey, aynı zamanda kendisinin mekandaki konumunu ve mekanın çevresindeki diğer alanlarla olan ilişkisini anlamak ister. Bu bağlamda, mekanlar arasındaki bağlantıların doğru bir şekilde algılanması, bireyin çevresel deneyimini güçlendirir. İnsan, mekanı algıladıkça, onu kendi ihtiyaçlarına ve beklentilerine göre yeniden şekillendirir. Bu etkileşim, insan-mekan ilişkisinin karşılıklı bir dönüşüm sürecine girmesine olanak sağlar (Halu, 2010: 62). Mekânın duyusal ve psikolojik ve sosyo-kültürel boyutta kişiyi etkileyen özellikleri, mekânın bütünsel algısını oluşturmaktadır.

2.2.3. Duyusal algı

Duyusal algı, çevreden gelen bilgilerin görme, işitme, dokunma ve koklama gibi duyular aracılığıyla algılanmasıdır. Bu süreç, renk, doku, ses ve tat gibi özelliklerle dış dünyanın deneyimlenmesini sağlar (Halu, 2010: 70).

Erniş'in (2012) çalışmalarına göre oluşturulan aşağıdaki çizelge, mekânın fiziksel boyutları ile bu boyutların mekân algısı üzerindeki etkilerini açıklamaktadır. Sol bölümde, mekânın duyusal boyutunu oluşturan ve duyu organlarını etkileyen bileşenler yer almaktadır. Bu bileşenler, görsel, dokunsal, boyutsal, ısısal, kokusal, işitsel ve tatsal olarak kategorize edilmiştir. Çizelgenin sağ bölümünde ise mekânsal algının fiziksel etki parametreleri ele alınmıştır. Bu parametreler, mekânsal donatı boyutları, mesafesel ilişkiler, yönelimler, yatay ve düşey kurgular, taşıyıcı elemanların mekân yüzeyleriyle ilişkisi, plan tipi gibi mekân özelliklerini kapsamaktadır. Ayrıca, mekânda yer alan fiziksel ve estetik ögelerin (renk, doku, malzeme, ışık, ses ve koku) uyumu da mekânsal algının önemli bir bileşenidir. Çizelgede mekânın fiziksel ve duyusal bileşenlerinin mekânsal algı üzerindeki rolünü vurgulamakta ve tasarım sürecinde bu öğelerin bütüncül şekilde ele alınması gerektiğini göstermektedir (Erniş, 2012: 102).



Çizelge 2.1. Mekanın duyu organlarını etkileyen bileşenleri ve fiziksel parametreleri

Bireyin anatomik yapısına uyum sağlayan, kişiye özgü ergonomik özelliklerle zenginleştirilmiş, gereksinim ve tercihleri dikkate alınarak kurgulanan ve uygulanan bir tasarım yaklaşımı önem arz etmektedir. Bu tasarım yaklaşımı, sadece kullanıcının fizyolojik ihtiyaçlarını karşılamakla kalmayıp, aynı zamanda konfor, sağlık ve refah düzeyini artırmayı hedeflemektedir.

Mekân algısı, salt fiziksel unsurların ötesine geçmekte, mekân bileşenleri kullanıcının duyusal ve bilişsel süreçlerini etkileyerek psikolojik durum üzerinde önemli bir rol oynamakta ve bu yolla psiko-sosyal bir boyut kazanmaktadır (Stokols, 1987: 253-295). Bu bağlamda, mekân bileşenleri; renk, doku, ışık ve form gibi etmenler aracılığıyla kullanıcının ruh hali, stres düzeyi ve genel psikolojik hali üzerinde etkiler oluşturmaktadır.

2.3. Mekansal Algı ve Duyular

Duyusal algıyı oluşturan algı türleri tüm bu analizler neticesinde; görsel algı, işitsel algı, dokunsal algı, kokusal algı, tatsal algı ve kinestetik algı olarak gruplandırılmıştır.

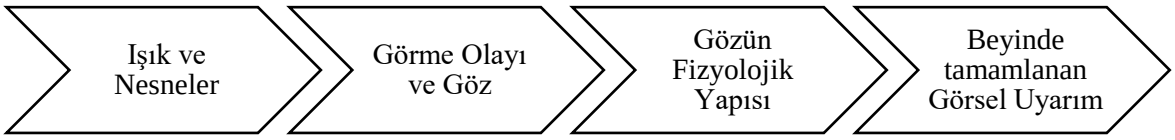
2.3.1. Görsel algı

Görsel algılama ışık uyarımının karmaşık işlemlerle değerlendirilmesidir. Gözde Işığa karşı duyarlı alıcı tabaka vardır. Gözbebeği ışık alımını ayarlar. Diyafram görevi görür. Işık uyarımını toplayan ve kıran sistemle birlikte sinyalleri ileten sinir lifleri harekete geçer. Sinir lifleri tüm uyarımları düzenleyerek, görme siniri denen ileticiyle beyne yollar. Beyinde bütün veriler değerlendirilir ve görsel algılama sağlanmış olur (Coşkuner, 1995: 12).

Renklerin algılanması görme ile ilgili bir olgudur. Görme organı insandaki en gelişmiş duyu organı olan gözdür. Optik bir organdır. Bir dizi karmaşık işlemden sonra görsel uyarım beyinde bitirilerek görme sağlanmış olur. Görme olayının en önemli elemanı ışıktır. Görebilmek için ışığa ihtiyaç vardır. Düşük düzey ışıkta nesneler siyah beyaz olarak ayırt edilebilir. Renkleri görebilmek için daha çok ışığa gereksinim duyulur. Görme olayını sağlayan temel organ olan göz, ışık uyarımlarını belirli işlemlerden geçirilerek algılamayı sağlar. Göz için ışığı değerlendiren sistem denilebilir.

Görme duyusu dokunsal algıları harekete geçirme kapasitesine sahiptir ve bu süreçte bilinçaltına yönelik bir dokunsal unsur taşır. Bu nedenle, mekân tasarımı yalnızca görme

merkezli olmamalı; bunun yerine, plastik ve mekânsal bir deneyim ön plana çıkarılmalı, beden, duyular ve hayaller bir bütün olarak ele alınmalıdır (Pallasmaa, 2020: 22-32). Hall'ın görüşüne göre ise, diğer duyulardan alınan verilerin kullanılması, gözün retinasına ulaşan uyarılar ile algıladığı görüntü arasında bir ayrım yapmasını kolaylaştırır (Hall, 1969: 66).



Şekil 2.4. Görsel algı oluşum süreci

Pallasmaa, görme duyusunu diğer duyular üzerindeki üstünlüğü açısından inceler. Ona göre, Batı kültüründe görme, tarih boyunca en yüce duyu olarak değerlendirilmiş ve düşünce bile görme temelinde tanımlanmıştır. Klasik Yunan felsefesinde dahi kesinlik, görme ve görünürlükle ilişkilendirilmiştir. Herakleitos, "Gözler, kulaklardan daha güvenilir tanıklardır," ifadesiyle bu yaklaşımı vurgulamıştır. Platon, görmeyi insanlığa verilmiş en büyük hediye olarak görmüş ve etik değerlerin gözle algılanabilir olması gerektiğini ileri sürmüştür. Benzer şekilde, Aristoteles de görmeyi en asil duyu olarak tanımlamıştır. Aquinas ise görme kavramını yalnızca diğer duyusal alanlarla değil, aynı zamanda entelektüel kavrayışla da ilişkilendirmiştir.

White çalışmasında sade bir çizginin bile görsel algının etkisiyle izleyicide kendi formunu oluşturduğunu ve bu şekilde yeni bir anlam kazandığını ifade etmektedir (White, 2013: 12). Berger ise görmenin yalnızca bir nesneyi değil, nesne ile kişi arasındaki ilişkiyi kapsadığını belirtir. Bu bağlamda, kişinin düşünceleri ve inançlarının, gördüğü şeyde anlam bulma sürecine doğrudan etki ettiğini savunmaktadır (Berger, 2018: 33-45). Açık renkler, bulundukları ortamı daha aydınlık bir hale getirirken, koyu renklerin ise mekânı karanlık ve güç algılanır bir hale dönüştürdüğü deneysel çalışmalarla kanıtlanmıştır (Brebner, 1982: 45).

Işığın yönü, yoğunluğu ve parlaklığı, rengin görünür boyutları üzerinde etkili olduğundan, açık renkli bir öğe, daha koyu bir arka plana karşı bakıldığında daha büyük görünürken; koyu bir öğe, arka plandaki ışığa karşı bakıldığında olduğundan daha küçük algılanmaktadır (Hesselgren, 1969: 75). Aynı parlaklığa sahip iki öğeden koyu bir zemin üzerinde duran öğe, daha çarpıcı bir görünüm sunmaktadır.

Farklı renklerle kaplanmış yüzeyler, yalnızca Gestalt İlkelerine uygun olarak bir araya geldiklerinde bütünlük ve uyum yaratarak algısal bir estetik katkı sağlar. Bu tip renk kombinasyonlarına Renk Gestaltları adı verilmektedir (Hesselgren, 1969: 78).

Rengin, mekânın işlevsel kullanımı üzerindeki görsel etkisi deneylerle ortaya konulmuştur. Örneğin, dükkân ve restoranlarda uygulanan renk düzenlerinin, satışları artırma potansiyeline sahip olduğu gözlemlenmiştir. Ancak, görsel algının oluşturduğu duygusal tepki her zaman olumlu olmayabilir; olumsuz sonuçlar da ortaya çıkabilir (Brebner, 1982: 55).

Mekânın geometrik ya da serbest formda olması, görsel algı üzerinde belirleyici bir etkendir. Aynı ışık düzeyi ve aynı yönden aydınlatılan iki farklı forma sahip mekânın, birbirinden farklı mekânsal etkiler yarattığı deneylerle kanıtlanmıştır (Hesselgren, 1969: 82).

2.3.2. İşitsel algı

Mekân deneyiminde etkili olan önemli faktörlerden biri de işitsel algıdır. Sesin nereden, hangi miktarda ve hangi tonda geldiği, mekânın tanımlanmasında önemli bir rol oynar. Öztemel, işitmenin mekânsal mesafe ve yön bilgisini sağladığını; mekânın formu, malzemesi ve akustik özelliklerinin fiziksel ses ile algılanan ses arasında fark yarattığını belirtmiştir (Öztemel, 2019: 38). Görsel algıda göz nesneye odaklanırken, işitsel algıda ses doğrudan kulağa gelir ve bu, bireyde kişisel bir deneyim oluşturur. Aynı zamanda sesin, mekânda bir bağ kurma ve dayanışma hissi yarattığı da ifade edilmektedir.

İşitme duyusu, kulak ve beyin tarafından yürütülen, ses dalgalarının algılanıp yorumlandığı bir süreçtir. Bu süreç, ses dalgalarının dış kulakta kulak kepçesi tarafından toplanarak kulak zarını titreştirmesiyle başlar. İşitsel konfor, bireylerin içinde bulundukları eylem ya da durgunluk durumlarına uygun akustik koşulların sağlanması olarak tanımlanabilir. Bu koşullar, fon gürültüsünün optimal sınırlarda tutulması ve akustik hataların önlenmesiyle elde edilir. Mekânın işitsel çevresinin başarısı, mekânın türü, kullanım amacı, kullanıcı yoğunluğu, geometrik özellikleri ve malzeme bilgileri gibi etkenlere bağlıdır (Ruck, 1989: 75).

Mekânı deneyimleyen birey, işitsel koşulların etkisiyle psikolojik ve fizyolojik değişiklikler yaparak, mekân ile bilinçli ya da bilinçsiz bir etkileşim gerçekleştirir (Öztemel, 2019: 53). Mekanı işitmek aynı zamanda orada bulunmak ve algılamak olarak da bahsedilebilir. Rasmussen, Experiencing Architecture adlı kitabında mimarinin işitilebileceğini ve mekân tasarımının mekânın sesini etkilediğini belirtmiş; sesin, gerçek bir mekân deneyiminde mekânı hissetmede önemli olduğunu vurgulamıştır. Bu görüşe göre, bir mekânın karakteri görülebiliyorsa, işitilebileceği de savunulmuştur (Rasmussen 1962: 224).

Ses algısını değiştirebilecek çeşitli unsurlar bulunmaktadır; bunlar, ses kaynağının ve ürettiği sesin özellikleri, sesin üretildiği ortam ve sesi algılayan kişiden kaynaklı özelliklerdir. Sesin frekansı, genliği, dalga şekli ve ses kaynağı, sesin özellikleri arasında sayılabilir. Yüksek frekanslı sesler tiz ses olarak algılanırken, düşük frekanslı sesler pes olarak algılanır. Ses dalgalarının genliği, sesin şiddeti ile doğru orantılıdır. Ses dalgalarının temas ettiği malzemeler de ses algısında büyük bir etkiye sahiptir; yumuşak malzemeler ses dalgalarını emerken, sert malzemeler genellikle sesi yansıtır. Nesnelerin yuvarlak veya kıvrımlı olması ya da düz ve keskin kenarlara sahip olması, sesin yansıma ve dağılma şekillerini etkiler. Büyük nesneler düşük frekanslı, küçük nesneler ise yüksek frekanslı sesler üretirler. Pürüzlü yüzeyler, ses dalgalarını daha fazla emerken, pürüzsüz ve düz yüzeyler sesi daha az emer veya düzenli şekilde yansıtır. Nesnenin konumu ve ses kaynağına olan uzaklık, ses dalgalarının algılanma şeklini etkileyen diğer faktörlerdir. Ses kaynağına olan uzaklık ses şiddeti ile ters orantılıdır (Ayaş, 2024: 20-31).

Çizelge'de Ayaş'ın (2024) çalışmasına göre oluşturduğu, bireylerin bir mekandaki ses algısını etkileyen faktörler sunulmaktadır.

Çizelge 2.2. Ses algısını etkileyen faktörler (Ayaş, 2024: 31)

İŞİTSEL ALGI BİLEŞENLERİ									
SESİN ve SES KAYNAĞININ ÖZELLİKLERİ									AKUSTİK ÖZELLİKLER
Frekans	Genlik	Dalga Boyu	Malzeme türü	Şekil	Boyut	Yoğunluk	Yüzey özelliği	Konum	Yankı,Yayılma, Yansıma, Reverbarasyon,Yutma

2.3.3. Kokusal algı

Burun, dış dünyadaki kimyasal uyarıcıları algılama, besin kaynaklarını bulma, eş seçimi ve sosyal etkileşimde önemli bir rol üstlenir (Tanatmış, 2009: 24). Koklama süreci, havanın burun boşluğundan geçmesiyle başlar. Burun kılları, havayı toz ve kirlerden arındırırken, koku molekülleri koku bağlayıcı proteinlere bağlanır. Bu bağlanma, reseptör hücrelerinde elektrik sinyalleri üretir ve bu sinyaller koku siniri aracılığıyla beyne iletilir. Beyindeki koku alma soğancığı, bu sinyalleri işleyerek kokuların algılanmasını sağlar.

İnsanlar, binlerce farklı koku molekülünü ayırt etme yeteneğine sahiptir. Solunum sırasında buruna giren koku molekülleri, koku reseptörleriyle etkileşime girer ve bu bilgiyi beynin koku merkezi olan soğancığa iletir. Koku merkezi, hafızayı ve duyguları yönlendirmenin yanı sıra hipotalamus ve hipofiz beziyle etkileşimde bulunarak iştah, stres, vücut sıcaklığı ve dikkat gibi süreçleri düzenler.

Koku duyusu, diğer duyulara kıyasla hafızada en kalıcı olanıdır. Algılanan bir koku, insanı geçmişteki bir anıya, bir mekâna veya bir kişiye taşıyabilir. Bir mekâna girildiğinde genellikle ilk fark edilen koku olmasa da, mekânın hafızada iz bırakmasında rol oynar. Beyindeki duygular ve hafızayla bağlantılı alanlarda yer alan koku duyusu, duygusal bağlar oluşturarak insanın çevresini, mekânları ve diğer bireyleri anlamasına olanak tanır (Khıdırov, 2016: 13-15).

Pallasmaa da balıkçı kasabalarına özgü kokuların unutulmaz olduğunu belirtir; yosun ve toprak kokularının birleşimi, denizle ilgili derinlik, sonsuzluk ve ağırlık kavramlarını çağrıştırır (Pallasmaa, 2020: 66). Anne karnında koku alma sistemine ait hücreler, beyin hücrelerinden daha erken gelişir ve koku alma sinirleri, vücudumuzdaki yenilenebilir tek sinir hücreleridir (Öz, 2012). Ayrıca, koku duyusu gün boyunca sürekli çalışır ve bireyin duygusal durumunun %75'ini etkiler. İlk çağlarda tehlikeleri algılamak için kullanılan koku alma duyusu, günümüzde bu işlevi yitirmiş olsa da ruhsal dünyamız üzerindeki etkilerini sürdürmektedir. Koklama, beynimiz ile dış dünya arasında en doğrudan bağlantıyı sağlar ve hormonal sistem, hafıza, duygular ve içgüdüler arasında önemli bir rol oynar (Öz, 2012).

2.3.4. Dokunsal algı

Dokunsal algı, çevresel unsurlara fiziksel temas yoluyla edinilen duyusal bilgilerin işlenmesiyle oluşur ve bireyin mekânla kurduğu etkileşimde önemli bir rol oynar. Yüzeylerin dokusal özellikleri, sıcaklık, sertlik veya yumuşaklık gibi fiziksel nitelikler aracılığıyla algılanan bu duyum, mekânsal deneyimin bilişsel ve duygusal boyutlarını doğrudan etkiler. Pürüzsüz bir yüzey huzur ve rahatlık hissi yaratabilirken, sert veya pürüzlü bir yüzey, rahatsızlık veya tehlike algısına neden olabilir. Bu bağlamda dokunsal algı, yalnızca bir fiziksel farkındalık mekanizması değil, aynı zamanda mekân tasarımında kullanıcı deneyimini yönlendiren ve tasarım kararlarını şekillendiren kritik bir unsurdur.

Dokusuz bir obje soyut olarak algılanırken, belirgin bir dokusu olan bir obje daha somut bir etki yaratarak diğer objeler arasında kolaylıkla fark edilip tanınabilir (Hesselgren, 1969: 42). Dokusal algıyı etkileyen başka bir unsur ise mesafedir. Uzaklık, yüzeyin dokusunun görünürlüğünü azaltarak, sert bir dokunun daha yumuşak bir etki bırakmasını sağlayabilir. Ayrıca, ışığın yönü, şiddeti ve yüzeyden yansıması da dokusal algıyı etkileyen faktörlerdir. Sert bir yüzey, güçlü bir ışıkla doğrudan aydınlatıldığında etkisi azalır; ancak kenardan gelen ışık, daha koyu bir gölge oluşturarak daha belirgin bir algı yaratır (Reekie, 1972: 65).

2.3.5. Kinestetik algı

Tüm hayvanlar, çevrelerindeki diğer canlıların hareketlerini algılama ve tanıma yeteneğine sahiptir ve insanlarda da temel bir beceridir. Bu yetenek olmadan, vahşi doğada av ve avcı arasındaki ilişkilerde hayatta kalmak veya günlük hayatta iletişim kurmak ve sosyal etkileşimde bulunmak oldukça zor, hatta imkânsız hale gelebilir. Bu beceri, insanların ve diğer canlıların, biyolojik hareket olarak adlandırılan canlıların hareketlerini, cansız nesnelerin hareketlerinden ayırt edebilme yetisi sayesinde önem kazanır (Blake ve Shiffrar, 2007: 47).

Kinestetik algı ise bireyin vücut hareketlerini ve duruşunu fark etme yeteneğini tanımlar. Bu algı, kaslar, eklemler ve tendonlardan gelen geri bildirimlerle sağlanır ve proprioseptif duyular aracılığıyla işler. Örneğin, gözler kapalıyken kolun pozisyonunu ya da yürürken adımların ritmini hissetmek, kinestetik algının bir sonucudur. Bu yetenek, denge, koordinasyon ve motor kontrol gibi hayati işlevlerin gerçekleştirilmesi için önemlidir.

Ayrıca, bireylerin çeki hareketleri algılamalarına ve anlamlandırmalarına olanak tanır, böylece fiziksel etkileşimlerini daha etkili bir şekilde yönetmelerini sağlar.

Araştırmalar, dört aylık bebeklerin ve yeni doğmuş civcivlerin biyolojik hareketleri algılayabildiğini ve bu yeteneklerinin büyüdükçe daha da geliştiğini göstermektedir (Blake ve Shiffrar, 2007: 72). İnsanların biyolojik hareketleri diğer hareket türlerinden ayırabilmesi, sosyal çevrelerinde başkalarının hareketlerini anlamlandırmalarına ve çevreye uyum sağlamalarına olanak tanır. Bu, bireylerin hem sosyal hem de bilişsel düzeyde daha etkili bir şekilde hareket etmelerini sağlar. Örneğin, bir insan, biyolojik bir hareketi gözlemlediğinde, hareketi gerçekleştiren kişinin fiziksel özelliklerini (örneğin, boy, ağırlık veya ebat gibi), hareketin sosyal ve fiziksel bağlamını ve davranışın mümkün olup olmadığını değerlendirebilmektedir (Vogeley, 2017: 1-10).

2.3.6. Tatsal algı

Bu çalışma kapsamında algı çeşitlerinden tatsal algı, mekanda izleyici ve kullanıcı etkisi üzerinde ikincil sayılabilecek bir etkiye sahip olduğu için değerlendirme içerisinde yer almayacaktır.

2.4. Mekansal Tasarım Elemanları

Mekânsal tasarım elemanları, bir mekânın fiziksel ve algısal kimliğini tanımlayan temel bileşenlerdir. Bu elemanlar, mekânın işlevselliğini ve estetik değerini şekillendirirken aynı zamanda kullanıcı üzerinde duygusal ve bilişsel etkiler oluşturur. Renk, ışık, form ve yüzey gibi unsurlar, mekânın karakterini belirleyerek kullanıcıyla mekân arasında bir etkileşim alanı yaratır. Bu elemanlar, yalnızca mekânın görsel algısını güçlendirmekle kalmaz, aynı zamanda mekânın kullanım biçimini, hareket dinamiklerini ve atmosferini de etkiler.

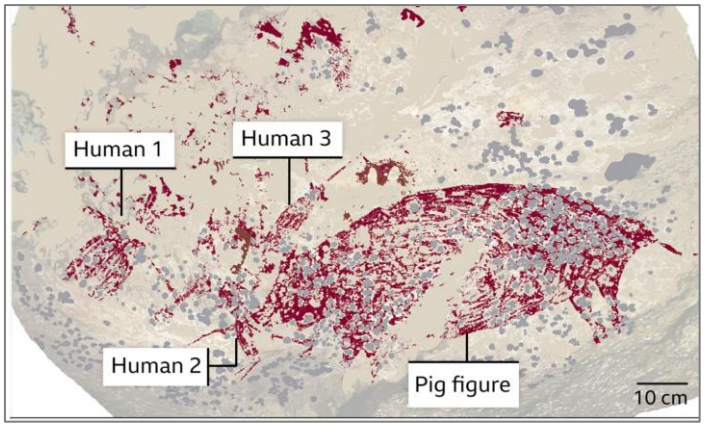
Mekansal tasarım elemanlarının sinema anlatısı üzerindeki etkisi, izleyici deneyiminin çok katmanlı bir yapıya dönüşmesine olanak tanımaktadı. Renk, ışık, form ve yüzey gibi unsurların bilinçli bir şekilde seçimi ve düzenlenmesi, yalnızca bir sahneyi fiziksel olarak tanımlamakla kalmaz, aynı zamanda anlatının tematik derinliğini ve izleyicinin psikolojik tepkilerini şekillendirmektedir. Bu bağlamda, mekansal tasarım elemanları, filmin estetik kimliğini ve duygusal etkisini oluşturan, teorik ve pratik düzeyde ele alınışları ile sahnenin görsel ve anlatısal başarısını arttıran önemli bileşenlerdir.

2.4.1. Renk

Işığın herhangi bir yüzeye çarptığında yansıyan ışınların niteliği doğrultusunda, insan gözünde algılanan her bir duyuma renk denir (Hasol, 1995; Ching, 2014). Bir rengin tanımlanabilmesi için bazı temel kavramların bilinmesi gerekir. Bu kavramlar arasında; bir rengin adını belirten tür, rengin açık ya da koyu olma durumunu ifade eden değer ve rengin parlaklık veya canlılık düzeyini belirten doymuşluk yer alır. Bu unsurlar, renklerin daha kolay tanımlanıp anlaşılmasını sağlar.

Renklerin algısal (psikolojik, yanılsama, estetik), işlevsel ve simgesel etkileri bulunmaktadır. Bu nedenle mekan tasarımında renkler şu amaçlarla kullanılabilir: Farklı işlevleri birbirinden ayırma, Mekanın ölçeğini vurgulama, Yönlendirme ve yol bulmayı kolaylaştırma, güvenlik sağlama, belirli alanları öne çıkarıp dikkat çekme, odak noktası oluşturma, biçim ve malzemeyi vurgulama gibi işlevler (Coşkuner, 1995: 75).

İnsanın temel fizyolojik ihtiyaçlarından hiçbiri renklerle giderilmez. Yenilmez, içilmez, ısıtmaz. Hayatta kalmanın en zor olduğu dönemlerde bile insanların renk kullanmasının, M.Ö. 50.000 yılında yapılan mağara resimlerinde renk olmasının bir anlamı olmalıdır. İlk mağara resimleri Endonezya'nın Sulawesi Adası'nda Avustralyalı ve Endonezyalı bilim insanları tarafından keşfedilmiştir (URL-1).



Resim 2.1. Sulawesi Adası'ndaki mağara resimleri (URL-1)

Renkler eski çağlarda büyüsel amaçlarla ve sembolik anlamlar yükleyerek kullanılmıştır. İnsanlar, bilinmeyenle ve korkuyla başa çıkmak, estetik kaygılarını ifade etmek ve topluluk içindeki konumlarını belirlemek için renklere başvurmuşlardır (Ball, 2001: 20).

Bazı renkler tarih boyunca belirli sınıflara ve önemli kişilere ayrılmıştır. Kırmızı, kralların ve kardinallerin gücünü ve kudretini simgelerken, yeşil İslamiyet ile özdeşleşmiştir. Suudi Arabistan bayrağındaki yeşil, çölün yeşile olan hasretini simgeler. Türk bayrağında ise kırmızı, güç, şehitlerin kanını, vatanı ve mücadeleyi temsil eder. Renkler ayrıca farklı insan gruplarıyla da ilişkilendirilmiştir: Mısırlılar kırmızı, Asyalılar ve Japonlar sarı, Kuzey Avrupalılar beyaz, Afrika kökenli insanlar ise siyah renkle tanımlanmıştır.

Renkler kültürel ve toplumsal yaşamda öneme sahiptir. Grup üyelerinin tanınması veya toplumsal statülerin belirlenmesi gibi amaçlarla kullanılmıştır. Takım oyuncularının üniformalarından, toplum içindeki hiyerarşiye kadar renklerin etkisi büyüktür. Roma döneminde bazı renkler, örneğin mor, yalnızca imparatorların kullanabildiği değerli semboller haline gelmiştir.

Renk tercihleri yaş ve kişilik gelişimiyle değişir. Çocuklar genellikle parlak ve temel renklere yönelirken, yaş ilerledikçe ara renklere ilgi artmaktadır. İnsanlar yaşamlarında büyük değişimler yaşadığında, renk tercihleri de değişebilmektedir. Psikiyatristler bu nedenle renk tercihlerini kişilik analizlerinde kullanabilmektedir. Ayrıca, renklerin insan zihninde bir anlamı olduğu ve bu anlamların genetik hafızayla aktarılabileceği düşünülmektedir. Freud'un teorisine göre insan kişiliğinin ilk beş yılda oluşması, renklerin insan üzerindeki etkisinin de çocukluktan itibaren belirgin olduğunu göstermektedir (Coşkuner, 1995: 15).

Renkler sembolik anlamlar taşır ve belirli objelerle ilişkilendirilir. Orman-yeşil, deniz-mavi ve gece-siyah olarak bilinir. Mitolojide kırmızı insanı, yeşil doğayı ve doğanın ölümsüzlüğünü, mavi ise adaleti temsil eder. Çin kültüründe ise renkler yönlerle ilişkilendirilmiştir; örneğin siyah kuzeyi, beyaz batıyı ve kırmızı güneyi temsil eder. Ayrıca Budizm ve Konfüçyüs'te sarı renk, tanrısallık ve liderlik ile ilişkilendirilmiştir. Yeşil ise İslamiyet'te önemli bir yere sahiptir. Hac ibadetinden dönen müslümanlar evlerinin kapısını yeşile boyayarak bu önemli yolculuğu sembolize etmişlerdir (Coşkuner, 1995: 21).



Resim 2.2. İkindi filmi mekan tasarımı renk kullanımı (URL-2)

Alman psikolog Max Lüscher'e (1970) göre renk tercihleri, bireylerin ruh hallerini, karakterlerini ve hatta cinsel yönelimlerini ortaya koyabilir. Gündüz-aydınlık ve gece-karanlık ikilemi üzerine kurduğu teorisinde, Lüscher renkleri pasif ve aktif olarak sınıflandırmıştır (Lüscher, 1970: 20-80). Lüscher'den sonra yapılan bazı deneylerde, bu hipotezin kısıtlı kaldığı belirtilse de çeşitli araştırmalar renk tercihleri ile bazı ruhsal hastalıklar (depresyon, şizofreni ve kaygı bozukluğu vb.) arasında bir ilişki olduğunu göstermektedir (Hurlbert ve Ling, 2012: 129-157).



Resim 2.3. Tamamlayıcı (Zıt) renklerin kullanımı (URL-3, URL-4)

Renk teorisi, görsel algı ve tasarım süreçlerinde temel bir unsur olup, renk çemberi modeli, renklerin düzenlenişi ve ilişkilerinin anlaşılmasını sağlar (Itten, 1961: 15). Ana renklerden yola çıkarak on iki tonlu bir renk çemberinin oluşturulması süreci ve renk kontrastlarının etkilerini ele almıştır. Sarı, kırmızı ve mavi ana renklerini eşkenar bir üçgenin köşelerine yerleştirerek başladığı renk çemberi modelini, ikincil (turuncu, yeşil, mor) ve üçüncül renklerle genişletmiştir. Bu düzenleme, renklerin doğal spektral sırasına uygun olarak konumlandırıldığı bir sistem sunar. İkincil renklerin karışımı sırasında, renklerin herhangi bir ana renge fazla yaklaşmaması gerektiği belirtilmiştir. Örneğin, turuncu ne çok sarıya ne de çok kırmızıya yakın olmalıdır. Üçüncül renkler ise bir ana renk ile bir ikincil rengin dikkatlice karıştırılmasıyla elde edilmiştir (Itten, 1961: 23).

Newton, bu tür sürekli bir renk çemberini, kırmızı ile mor arasına morumsu bir tonu ekleyerek oluşturmuştur. Renk çemberi, spektruma yapay bir eklenti olarak düşünülebilir. On iki ton eşit aralıklarla yerleştirilmiş ve resimde görüldüğü gibi tamamlayıcı renkler çapraz olarak karşı karşıya konumlandırılmıştır (Itten, 1961: 25).



Resim 2.4. Renk çemberi (Itten, 1961: 26)



Resim 2.5. Beyazın tonları ile mekan tasarımı etkisi, (Sis ve Gece, 2007), (URL-5)

Itten, renklerin kontrast oluşturma potansiyelini vurgulayarak, görsel algının bu kontrastlar aracılığıyla nasıl güçlendiğini açıklamıştır. Örneğin, sıcak-soğuk ya da tamamlayıcı renklerin karşılaştırılması, algıyı ve duygusal etkileri yoğunlaştırır (Itten, 1961: 56). Tüm bu çalışmalar sonrasında da literatürdeki eklemeler ile renk kategorileri Çizelge 2.3'deki gibi düzenlenmiştir.

Çizelge 2.3. Renklerin alt kategorileri ve detayları

Kategoriler	Detaylar
Sıcak Renkler	Kırmızı (Parlak Kırmızı, Koyu Kırmızı), Turuncu (Parlak Turuncu, Koyu Turuncu), Sarı (Parlak Sarı, Koyu Sarı)
Soğuk Renkler	Mavi (Parlak Mavi, Koyu Mavi), Yeşil (Parlak Yeşil, Koyu Yeşil), Mor (Parlak Mor, Koyu Mor)
Nötr Renkler	Nötr renkler, diğer renklerle uyum sağlamak amacıyla kullanılan ve denge sağlayan renklerdir. Beyaz, Siyah, Gri
Tamamlayıcı Renkler	Tamamlayıcı renkler, renk tekerleğinde birbirine zıt konumda bulunan ve birbirini tamamlayan renk çiftleridir. Kırmızı-Yeşil, Mavi-Turuncu, Sarı-Mor
Monokromatik Renk Tonları	Monokromatik renkler, bir rengin farklı tonlarından oluşan renk kombinasyonlarıdır. Renk tonları, belirli bir rengin açık veya koyu varyasyonlarıdır. Siyah ve Beyaz eklenmesine göre belirlenir. Rengin Işık değeri ile ilgilidir. Bir rengin tonları (Açık Mavi, Koyu Mavi) Açık Tonlar (Pastel Renkler: Açık Pembe, Açık Yeşil), Koyu Tonlar (Derin Renkler: Koyu Mor, Koyu Mavi (Birren, 1969: 30-45).

Rengin psikolojik etkileri

Ateşin sarı-kırmızı tonları sıcak renk algısı yaratırken, buzun mavi-yeşil tonları soğuk renk hissi uyandırmaktadır. Bu durum, mekânın görsel bir değişkeni olarak renklerin "sıcak" ve "soğuk" kategorilerinde sınıflandırılmasına yol açmıştır. Bu özellikler, renklerin görsel ve dokunsal dünyayla kurduğu değişmez bağı açıkça ortaya koymaktadır (Mikellides, 2012: 105-128).

"Pseudo-psikolojik seviye" olarak tanımlanan bir algı düzeyinde, kırmızı, sarı ve turuncu gibi sıcak renklerin hâkim olduğu bir mekânda bulunan bireyler, bu alanı gerçek sıcaklığından daha sıcak hissedebilmektedir (Brebner, 1982: 75). Renklerin, mekânda geçirilen zamanın algılanması üzerinde de etkisi bulunmaktadır. Sıcak renklerin baskın olduğu bir mekânda geçirilen zaman, genellikle gerçekte olduğundan daha uzun tahmin edilirken; soğuk renklerle dekore edilmiş bir mekânda geçen süre, gerçekte olduğundan daha kısa algılanmıştır. Bu nedenle, monoton ve rutin işlerin yapıldığı mekânlarda soğuk

renklerin tercih edilmesi önerilmektedir. Öte yandan, sıcak renklerin bireyi etkileyerek o mekânda daha uzun süre kalma hissi uyandırdığı görülmüştür (Brebner, 1982: 80-110).



Resim 2.6. Sıcak renk kullanımı etkisi (URL-6)



Resim 2.7. Renk değişimi ile zaman-mekan-hayat farklılığının belirginleştirilmesi, (Sis ve Gece 2007), (URL-7)

Renklere psikolojik etkiler ve hissetirdiklerine dair pozitif-negatif karşılaştırmalı analiz tablosu Lüscher' (1970), Akkın, Eğrilmez, & Afrashi (2004), Göler'in (2009), Aydıntan'ın (2001), Kalmık'ın (1947) ve Coşkuner'in (1995) çalışmalarına dayanarak hazırlanmıştır.

Çizelge 2.4. Renklerin pozitif ve negatif anlamları

Renk	Pozitif Anlamlar	Negatif Anlamlar
Mavi	Erdem, estetik, güven, sakinlik, huzur, hoşgörü, duygusal onarım, yaratıcı düşünme, konsantrasyon, birleştiricilik	Pasiflik, soğukluk, hareketsizlik, yalnızlık çağrışımı, karamsarlık, kışın soğukluğunu hatırlatma
Kırmızı	Enerji, cesaret, liderlik, başarı, özgüven, sıcaklık, dikkat çekme, iyimserlik, hareket	Agresiflik, saldırganlık, sabırsızlık, tehlike çağrışımı, aşırı istek, egoistlik, öfke
Sarı	Parlaklık, neşe, açıklık, umut, hareketlilik, coşku, aktiflik, özgürlük, girişimcilik	Hastalık çağrışımı (sararma), düzensizlik, yüzeysellik, hüzün, bedensel rahatsızlıklar, melankoli
Yeşil	Huzur, umut, yeniden doğuş, kendine yetme, tutarlılık, denge, güven, üstünlük, dayanıklılık	Statik olma, baskı, inatçılık, otoriteye bağlılık, kendini besleme (ego), küflenme
Turuncu	Neşe, sosyallik, ilgi çekme, keyif, girişkenlik, iyimserlik, prestij, sıcaklık	Fazla ilgi beklentisi, bencillik, gösterişe düşkünlük, aşırı dışa dönüklük
Mor	Kimlik kazanma, mistisizm, duyarlılık, insanlık, zarafet, empati, umut	Kararsızlık, belirsizlik, depresyon, umutsuzluk, korku, şok, güvensizlik, tehlike çağrışımı
Siyah	Ciddiyet, resmiyet, gizem, yoğunluk, derinlik, güç, kendine yetme	Karamsarlık, mutsuzluk, olumsuz son, kaygı, korku, izolasyon, başkaldırı, kontrolsüzlük, ölüm çağrışımı
Kahverengi	Fiziksel rahatlama, güven, dayanıklılık, sadelik, aile, korunma, huzur	Yoksunluk, eksiklik, yalnızlık, tamamlanamamışlık, güvensizlik, depresyon
Gri	Tarafsızlık, olgunluk, ölçülülük, sakinlik, mesafe	Hevessizlik, uyuşukluk, umutsuzluk, girişim eksikliği, kararsızlık, ilgisizlik, yorgunluk
Beyaz	Temizlik, saflık, açıklık, umut, yeni başlangıçlar, dürüstlük, uzlaşı, barış, masumiyet	Aşırı yalnızlık, ürperti, duygu eksikliği, aşırı sadelik, monotonluk

2.4.2. Işık

Görme yetisiyle algılanan, nesnelerin fark edilmesini ve renklerin ayrılmasını mümkün kılan fiziksel enerjiye ışık denir (Hasol, 1995: 45). Işığın temel amacı; iç mekânda yer alan şekilleri ve alanları ışıklandırarak algılanabilir hale getirmek, görünürlüğü sağlamak, mekân kullanıcılarının ihtiyaçlarına uygun bir şekilde, rahat ve hatasız olarak mekân içindeki aktivitelerini gerçekleştirmelerine olanak tanımaktır (Ching, 2014: 85).

Işık, elektromanyetik dalgaların bir formu olup görsel algının temelini oluşturur. İnsan gözünün 400-700 nanometre aralığındaki dalga boylarını algıladığı bilinmektedir. Bu özellik, ışığın hem fizyolojik hem de psikolojik etkilerini ortaya koyar. Literatürde, ışığın psikolojik etkileri stres, anksiyete ve depresyon gibi durumları hafifletme potansiyeli taşırken, yanlış kullanıldığında tam tersi etkilere de yol açabileceği belirtilmektedir (Gürel,

2001: 6-12). Işık tasarımı, sadece bir sahne veya mekânın aydınlatılması değil, aynı zamanda izleyicinin veya kullanıcının duygusal tepkilerinin yönlendirilmesidir.

Işık, görsel ve duygusal algıyı şekillendiren önemli bir araçtır. Suç temalı polisiye ve korku filmlerinde ışığın rolü, izleyicinin duygusal tepkilerini yönetmenin ötesinde, hikâyeye katkıda bulunan bir anlatı unsuru olarak da öne çıkar. Aynı şekilde mimari tasarımda da ışık, mekânın algılanma biçimini ve kullanıcıların deneyimini etkiler. Işık; rengi, yönü, yoğunluğu, hareketi, gölgesi ve kaynağı gibi alt kategorilere ayrılarak bu alt kategorilerin tanımları, etkileri incelenmektedir.

Işık kaynağı

Doğal aydınlatma, güneş ve gökyüzü ışığının farklı oranlarda birleşiminden oluşan ve sürekli değişkenlik gösteren bir özelliğe sahiptir. Mevsimlere, iklim koşullarına ve günün saatlerine bağlı olarak değişen doğal ışık, yapay aydınlatmadan farklı olarak monoton olmayan ve dinamik bir yapıya sahiptir. Doğal ışığın yapıya dahil edilebilmesi için cephede boşluklar açılır. Gün ışığının yoğunluğu ve renkleri, gün boyunca büyük bir çeşitlilik sunarken, mevsimsel değişikliklerle birlikte mekânda sonsuz bir ışık kombinasyonu yaratır. Bu dinamizm, insan doğasıyla uyumlu ve onu destekleyici bir nitelik taşır (Gürel, 2001: 6-12).

Doğal aydınlatmanın en büyük avantajlarından biri, mekânları gerçekçi bir şekilde aydınlatarak hacimleri, nesneleri, renkleri ve dokuları en doğal haliyle algılanmasına olanak sağlamasıdır. İnsanların gün ışığına duyduğu ihtiyaç ve termal faydalarının keşfedilmesi, doğal ışığın mimaride önemli bir unsur olarak yer bulmasını sağlamıştır. Mekânları ferah ve sağlıklı kılma arzusuyla birlikte, yapıların gün ışığını içeri alacak şekilde tasarlanması bir gereklilik haline gelmiştir. Bu bağlamda, çevredeki binalar, duvar yüzeylerinin yansıtıcılığı ve pencerelerin pozisyonu gibi faktörler doğal ışığın etkin kullanımında belirleyici rol oynar.



Resim 2.8. Tado Ando Işık Kilisesi doğal ışığın tasarımda kullanılması (URL-8)

Mimari tasarımda doğal ışık, yalnızca aydınlatma amacı taşımakla kalmayıp, mekânın renk, doku ve biçim özelliklerini vurgulayan bir estetik değer olarak kabul edilmektedir. Işığın mimarlıkla bütünleşerek hacimleri tanımlaması ve mekânsal nitelikleri geliştirmesi, onu vazgeçilmez bir tasarım öğesi haline getirmiştir (Gürel, 2001: 6-12). Günümüzde teknolojinin gelişimiyle birlikte, doğal aydınlatma sistemleri yeni boyutlar kazanmakta ve mimarlık işlevsellik ile estetik arasında bir köprü oluşturmaktadır. Diğer başlıklar altında özellikleri ile bahsedilecek olan yapay ışık; doğal ışığın yetersiz kaldığı durumlarda, mekanda görsel konforu sağlamak, belirli ögeleri öne çıkarmak, boyutsal oranları daha görünür hale getirmek için kullanılan bir aydınlatmadır (Gardner, 2010: 45-85).



Resim 2.9. Doğal-yapay ışık kullanımı etkisi, (Kemik Koleksiyoncusu, 1999), (URL-9)

Işık renkleri

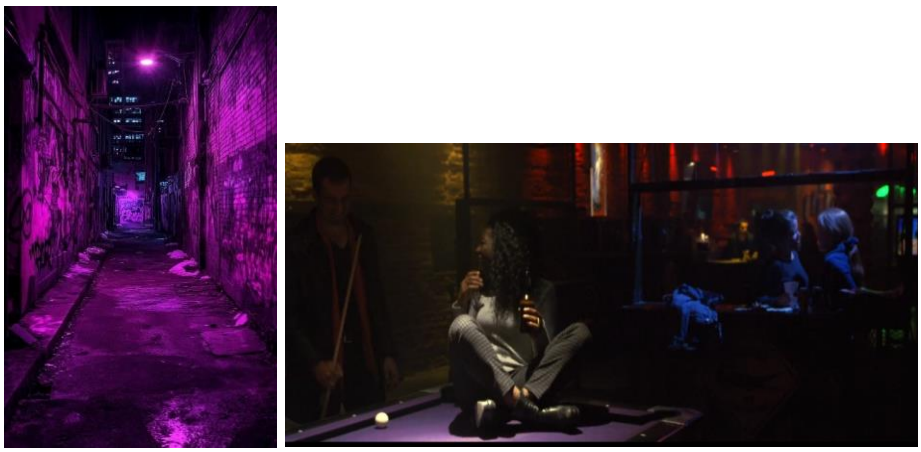
Işık renklerine göre mekan ve nesnelerin algılanma şekli değişmektedir. Mekânlarda renklerin doğru algılanması gereken durumlarda, aydınlatma sistemleri, ışığın tayfsal özellikleri dikkate alınarak tasarlanmaktadır. Renklerin doğru algılanması, renksel sapmaların en aza indirgenmesini, yani nesnelerin gerçek renklerine en yakın biçimde görünmesini ifade eder (Erdem, 2007:26). Soğuk beyaz ışıkla aydınlatılmış bir hastane

koridoru, hijyenik ve steril bir algı yaratırken, sıcak sarı ışık kullanılan bir restoran mekânı daha samimi bir atmosfer sunabilir. Renkli ışığın kullanımı, mekânın işlevine ve kullanıcı deneyimine göre özelleştirilmelidir.



Resim 2.10. Renkli ışık kullanım etkisi (URL-10)

Renkli aydınlatma, maliyet açısından ekonomik bir seçenek sunmasına rağmen, uzun süreli kullanımda göz sağlığı üzerinde olumsuz etkiler yaratabilir. Araştırmalara göre, farklı renklerdeki ışık demetleri altında yapılan görme etkinliği deneylerinde, nesnelerin net algılanma hızında azalmalar yaşanmıştır. Bu azalma sırasıyla sarı, yeşilimsi sarı, yeşilimsi turuncu, kırmızı, yeşilimsi mavi ve mavi renklerinde görülmüştür. Renklendirilmiş ışıklandırma, genel aydınlatma amacıyla kullanıldığında net görme kabiliyetini ve algılama hızını düşürdüğü için tavsiye edilmez. Ancak özel amaçlı kullanımlarda, örneğin fotoğrafçılık, kimya laboratuvarları ve belirli endüstriyel süreçlerde, renkli aydınlatmanın olumlu sonuçlar verdiği gözlemlenmiştir (Eren, 1993: 180-181).



Resim 2.11. Farklı renk ışık kullanımı (Kemik Koleksiyoncusu, 1999) (URL-11), (URL-12)

Her bir ışık rengi bulunduğu mekanda farklı etki düzeylerine, algı yönlendirmesine ve duygu hedeflerine sahiptir. Işık Renkleri bu çalışmada kırmızı, mavi-beyaz, sarı, yeşil ve mor olarak kullanım alanlarına ve etkilerine göre gruplandırılmıştır.

Yön ve dağılımı

Işık yön ve dağılımı izleyicinin ve kullanıcının odağını yönlendirmek için, mekanın atmosferini ve algılanma biçimini belirleyen faktörlerden biridir. Mekanın derinlik, hacim, boyut, dokusal algısını, gölgeyi güçlendirmektedir (Şentürk ve Satıcı, 2021: 4). Eğer genel ve eşit bir algılama isteniyorsa simetrik bir düzende aynı özellikteki aydınlatmalar yerleştirilir. Hedef belli bir noktaya doğru hareketi sağlamak, ilgi çekmek ise ışık yönlendirmesi yapılır. Çalışmada ışık; yukarıdan, aşağıdan, yandan, dağınık ve arka aydınlatma gibi alt kategorilere ayrılmıştır.

Yukarıdan gelen ışık, ışık kaynağının nesnelerin veya mekânın üst kısmında konumlandırılmasıyla elde edilir. Bir nesne ya da kişiye tam üstünden yerleştirilen ışık baskı ve göz önünde olma hissi uyandırır. Aşağıdan gelen ışık, ışık kaynağının objenin altına yerleştirilmesiyle elde edilir. Bu tür aydınlatma, doğada nadiren görülen bir etki yaratarak algıyı çarpıtır. Mekân veya figürlerin doğal olmayan bir görünüm kazanması için tiyatro, sinema ve fotoğrafçılıkta kullanılır (Eren, 1993: 180-181).



Resim 2.12. Yukarıdan gelen ışık (URL-13)

Yandan gelen ışık, ışık kaynağının bir nesnenin veya mekânın yan tarafında konumlandırılmasıyla oluşur. Özellikle portre fotoğrafçılığı ve sinematografide, figürlerin üç boyutlu etkisini artırmak için sıkça tercih edilir. Dağınık ışık, ışık kaynağının homojen bir şekilde geniş bir alanı hedeflemesiyle elde edilir. Bu tür aydınlatma, gölgeleri yumuşatır.

Sinematografide mekanda nostaljik ve belirsiz bir his kazandırmayı hedefleyerek kullanılır. Arka ışık, ışık kaynağının nesne veya figürün arkasında yer almasıyla oluşturulur. Silüet etkisi yaratarak nesneleri çevresel karanlıktan ayırır, figürleri ön plana çıkarır. Karşıdan maruz kalan kişinin görüş kalitesi azalır ve belirsizleşir.



Resim 2.13. Işığın yön ve dağılımı etkisi (Euphoria Dizi), (URL-14)



Resim 2.14. Işık yön ve dağılımı yandan gelen ışık (URL-15)

Işık yoğunluğu

Işık yoğunluğu, ışığın şiddetini yani loş veya parlak olma durumunu ifade eder. Parlaklık ölçülebilir bir büyüklüktür. Pozometre adı verilen alet ile mekandaki ışığın yoğunluk seviyesi ölçülür. Görünebilirlik durumu ışık yoğunluğu ile doğrudan bağlantılıdır. Işık yoğunluğu düşük yani loş olan ortamlarda mekan algılanabilirliği, nesnelerin netliği düşer. Devreye diğer algı yöntemleri ve duyular girer. Bu durum duyguları tetikler. Parlak ışık daha keskin ve uyarıcı bir etki yaratır. Mekanın duygusal hedefine göre ışık yoğunluk tercihleri yapılır. Tiyatro sahnelerinde de bu durum benzer şekilde tercih edilir. Komedilerde parlak ışık, dram türü oyunlarda düşük aydınlık düzeyi kullanılır (Ayter, 1999: 71-75).



Resim 2.15. Sicario filmi ışık yoğunluk kontrastı, (URL-16)



Resim 2.16. Işık yoğunluk ve yön kullanımı, (Sis ve Gece, 2007), (URL-17)

Işık hareketi

Işık hareketi film tasarımındaki tasarımdaki kullanım amaçları ve etkileri gözetilererek; sabit ışık, titreyen-yanıp sönen ışık ve hareketli ışık olarak kategorilere ayrılmıştır. Işık hareketi kullanıcıda dinamik bir etki yaratarak onu da harekete veya hareketsizliğe teşvik eder.

Gölge

Bir ışık kaynağının aydınlatma gücü, aydınlattığı nesneyle ışık kaynağı arasındaki mesafenin karesiyle ters orantılıdır (Şentürk ve Satıcı, 2021: 12). Yani ışık kaynağı nesneye yaklaştıkça sert gölge oluşur. Nesne ışık kaynağından uzaklaştıkça gölge yumuşar. Birden fazla aydınlatma ile bu durum değiştirilebilir. Işığın nesne üzerine gelme biçimi, nesnenin form, yüzeysel özellikleri oluşacak gölgeyi belirler.



Resim 2.17. Sinemada silüet gölge etkisi (URL-18)

2.4.3. Form

Form, bir nesnenin dış çizgilerinden oluşan şekli, genel dış görünüşü ya da biçimi olarak tanımlanır. Her şeyin kendine özgü bir formu vardır ve nesneler, biçimleriyle ve çevreleriyle kurdukları ilişki yoluyla algılanır (Hasol, 1995; Brooker ve Stone, 2012; Ching, 2014). Mimarlıkta form, kütle, mekân ve yüzey gibi unsurların birleşimiyle; yön, sınır, renk, doku ve ışık yardımıyla tanımlanan bir tasarım öğesidir (Meiss, 1990: 48). Yapısal elemanlar farklı şekillerde bir araya getirilerek, işlevsel gereksinimler ve estetik hedeflerle birleşir ve ortaya form kavramı çıkar.

Formun birey üzerindeki etkisi, iki ana düzeyde değerlendirilir: dıştan algılanan kütlesel etkiler ve içten algılanan mekânsal etkiler. Kütlesel etkiler, yapının plastik görünümünü ve üslup bağımsız somut dış görüntüsünü tanımlar (Ching, 2014: 79). Mekânsal etkiler ise iç mekândaki hacim oranları, yatay ve düşey yüzeylerin eğrisel ya da açılı biçimleri, doluluk-boşluk oranları ve bu yüzeylerin mekânın algısını nasıl etkilediği ile ilgilidir (Aydınlı, 1986; Güngör, 2005; Yener, 2000).

Mimari mekânlar derinlik ve boyut kazandıran unsurlarla algılanır. Pencerelerin boyutları ve yüzeylerdeki doluluk-boşluk oranları gibi faktörler, mekânın algılanan hacmini ve birey üzerindeki etkisini önemli ölçüde değiştirir. Formlar tasarlanırken, mekânın işlevi ve kullanıcıda uyandırılması istenen psikolojik ve estetik algılar dikkate alınır. Örneğin, eğrisel formlar huzur ve rahatlık sunarken, keskin hatlar ve dar açılar bireyde gerginlik ve dengesizlik hissi uyandırabilir (Aydınlı, 1986; Güngör, 2005).

Mimarlıkta formlar genellikle geometrik temel şekillerden türetilir ve estetik, işlevsellik gibi kriterler doğrultusunda yorumlanır. Zevi'nin (1969) Einfühlung kuramına göre, biçimlerin

izleyicide uyandırdığı duygusal etkiler farklıdır (Zevi, 1969: 120). Küp gibi düzenli geometrik şekiller bütünlük ve doğruluk algısı yaratırken, elips gibi formlar dinamik ve endişeli bir his uyandırabilir. Aydınlı (1986) ise dikdörtgen formların dengeli, dar açılı formların rahatsız edici, dairesel formların ise rahatlatıcı etkiler yarattığını belirtmiştir (Aydınlı, 1986: 57).

Formlar yalnızca fiziksel bir yapı değil, aynı zamanda kullanıcıda psikolojik ve estetik bir algı yaratan tasarım unsurlarıdır. Mimarlar, geometrik ya da eğrisel formları estetikle işlevselliği birleştirerek tasarım hedeflerine ulaşmak için kullanır. Yılmaz (2004) çalışmasında formların düzenleme şekilleri ve duygusal-görsel etki sonuçlarını Çizelge 2.5.'deki gibi belirtmiştir.

Çizelge 2.5. Biçimsel düzenleme şekli ve etkileri (Yılmaz, 2004: 48-93)

Biçimsel Düzenleme Şekli	Duygusal-Görsel Etki
Dengesiz biçimler	Gerilim duygusu
Basitlik, yumuşak çizgiler, rahat şekiller	Rahatlık, gevşeme, dinlenme, huzur duyguları
Eğimli, eğri ve kırık düzenler, mantıksız, dengesiz biçimler	Korku duygusu
Yuvarlak biçimler, açılarla kavislerin birlikteliği	Sevgi duygusu
Alçak, yatay biçimlere zıtlık oluşturacak biçimler	Saygı ve hayranlık duygusu
Yumuşak akıcı biçimler ve düzenlemeler	Neşe duygusu
Zorlayıcı olmayan strüktürel seçimler	İçe kapanma ve düşünme
Cesur biçimler	Dinamik ve hareket duygusu

Bu çalışmada, mimaride form kavramı altı farklı kategoride ele alınmış ve bu kategoriler, formların fiziksel özellikleri ve mekânsal algıya etkileri temelinde incelenmiştir. Her kategori, belirgin biçimsel özelliklere dayalı olarak mekânsal düzenleme ve tasarımın nasıl bir algısal çerçeve oluşturabileceğine odaklanmaktadır. Keskin ve hareketli formlar, gometrik formlar, eğrisel ve akışkan formlar(spiral), organik ve doğadan ilham alan formlar, bozulmuş ve parçalanmış formlar ve soyut ve tanımsız formlar olmak üzere altı kategoride incelenmiştir.

Keskin ve hareketli formlar

Keskin ve hareketli formlar, dik açılar, sert çizgiler, sivri köşeler ve eğik yüzeylerle karakterize edilir. Bu form türleri, mekânda hareket hissi ve fiziksel bir dinamizm yaratır. Eğimli veya çarpık duvarlar, mekânın algılanan dengesi üzerinde rahatsız edici bir etki

yaratarak bireyde dikkat artırıcı bir deneyim oluşturur. Tasarımda genellikle dengesizlik, kaos ve tehdit gibi olguları vurgulamak için kullanılır.



Resim 2.18. Keskin köşeli formlar (URL-19)

Geometrik formlar

Geometrik formlar, düzen, simetri ve matematiksel yapıların belirgin olduğu tasarımlardır. Üçgen, kare ve daire gibi kesin hatlara sahip biçimler bu kategoriye girer. Bu form türleri, mekânda düzen ve katı disiplin algısı yaratırken, aynı zamanda soğukluk ve mesafe hissi oluşturabilmektedir. Mimarlıkta geometrik formlar, bir yapının netliğini ve yapısal tutarlılığını vurgulamak için kullanılır.

Eğrisel ve akışkan formlar (spiral)

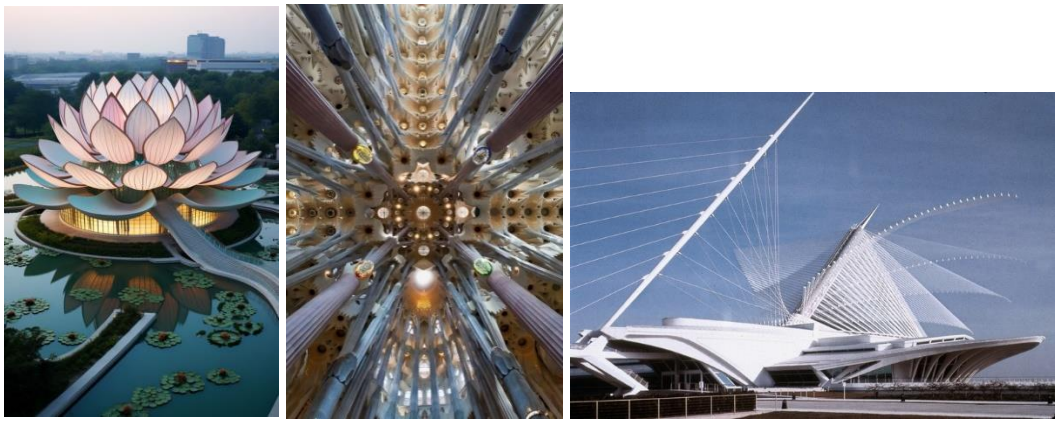
Eğrisel ve akışkan formlar, yumuşak hatlar, spiral düzenlemeler ve kesintisiz eğrilerle tanımlanır. Bu tür formlar, mekânda süreklilik ve akıcılık hissi yaratır. Döngüsel ve akışkan yapılar, bireyi mekânsal bir hareket içerisinde hissettirerek dinamik ve organik bir algı oluşturur. Eğrisel formlar, düz hatların aksine kavisli yüzeyler, kıvrımlar ve spiral yapılar içerir. Kesintisiz eğriler, mekânda görsel bir süreklilik hissi yaratır ve bireyin bakışlarını doğal bir şekilde yönlendirir. Bu formlar, genellikle simetrik veya asimetrik şekilde tasarlanır, ancak temel amaç, durağanlığı kırarak mekânda hareketlilik ve akışkanlık hissi yaratmaktır.



Resim 2.19. Eğrisel akışkan formların kullanımı (URL-20)

Organik ve doğadan ilham alan formlar

Doğadaki canlı cansız varlıklardan esinlenerek oluşturulan formlardır. Doğadaki düzen ve düzensizlikten ilham alır. Organik hatlar, büyüme ve çürüme algısını yansıtan yüzeylerle bir araya gelir. Bu tür formlar, doğanın kendiliğindenliğini mekânsal bir bağlamda ifade eder. Çoğunlukla çevresel faktörlerle uyum içinde tasarlanmış yapılarda doğanın etkisini vurgulamak için kullanılır.



Resim 2.20. Doğadan ilham alan yapı formları (URL-21)

Bozulmuş ve parçalanmış formlar

Bozulmuş ve parçalanmış formlar, yıkılmış, dağıtılmış veya simetri dışı yapılarla karakterize edilir. Fiziksel çöküş veya deformasyonun bir sonucu olarak tasarlanmış bu formlar, düzensizlik ve kaos hissi yaratır. Mimaride çöküş ve kontrol kaybını ifade eder. Tahrip

edilmiş yüzeyler veya fiziksel olarak parçalanmış yapılar, bireyin mekânsal algısını manipüle ederek rahatsız edici bir etki oluşturur. Transformasyon olarak düşünüldüğünde formun boyutlarından birinde değişiklik olması ya da hacminin bir yerinde azalma veya artma ile de tanımlanabilir. Form ilk andaki özelliğini kaybetmiştir ve yeni bir hacme dönüşür.



Resim 2.21. Bozulmuş parçalanmış formlar (URL-22)

Soyut ve tanımsız formlar

Amorf olarak da tanımlanabilir. Bilinçaltı görselleri ile bağdaştırılan daha çok sanat eserlerinde heykellerde, tablolarda karşılaşılan form algısıdır. Soyut ve tanımsız formlar, belirsiz ve anlamlandırılması güç yapılarla tanımlanır. Bu form türleri, beş duyu organı tam olarak ile algılanamaz. Gerçek dünyadaki herhangi bir nesneye veya yapıya doğrudan bir referans vermez, bu nedenle genellikle hayal gücüyle ilişkilendirilir. Mekânda tanımsızlık algısı yaratarak bireyin dikkatini ve merakını artırır. Bu tür formlar, özellikle metaforik anlamlar taşıyan yapılar ve gerçeküstü tasarımlar için uygundur.

2.4.4. Yüzey

Yüzey, dokunma duyusuna hitap eden tüm niteliklerin genel bir tanımı olup, bu nitelikler malzemenin hem yapısal hem de estetik özelliklerini içerir (Hasol, 1995: 72).

Yüzeydeki nitelikleri belirleyen doku, malzemenin yapısal özelliklerini olduğu kadar, görsel ve dokunsal etkilerini de temsil eder. Doğada algılanan yüzeyler, örneğin ağaç kabuğu, yaprak veya kaya gibi dokular, doğal dokulara örnek teşkil ederken; insan eliyle oluşturulan ve genellikle sadece görsel olarak algılanabilen yapay dokular, yapay malzeme kullanılarak üretilir (Güngör, 2005: 127).

Mekânın yüzeyi, mekânı oluşturan malzemelerin üç boyutlu bir bileşimidir ve bu bileşim, dokunsal ve görsel özellikleriyle mekânın algılanmasını önemli ölçüde etkiler. Mekân dokusu, bireyler tarafından görme, dokunma ve hissetme yoluyla algılanırken, dokusal karakterin oluşumunda kullanılan malzemelerin seçimi belirleyici bir rol oynar (Gezer, 2012: 5; Brooker ve Stone, 2012: 78).

Doku, mekânsal algı üzerinde psikolojik, estetik, işlevsel ve yanıltıcı (illüzyon) etkiler yaratabilir. Araştırmalar, mekândaki dokusal özelliklerin, algılanan hisleri ve mekânın atmosferini değiştirdiğini göstermiştir. Örneğin, düz bir dokunun soğuk bir his uyandırdığı, pürüzlü bir dokunun ise sıcaklık etkisi yarattığı tespit edilmiştir (Porter, 1979; Güngör, 2005; Gezer, 2012).

Mekânın algılanmasında dokuların etkisi, malzeme yüzeylerinin sıklığı, ışıklılığı, yoğunluğu, sıcaklığı veya yapaylığı gibi unsurların mekânın uzaklık ve derinlik algısını değiştirmesiyle kendini gösterebilir. Tavan yüzeyinde sert doku mekânı alçak gösterir. Yumuşak dokular daha geniş bir mekân algısı yaratır. Yan duvarlardaki sert dokular dar bir mekân hissi verir. Karşı yüzeyde sert dokular derinlik algısını azaltır (Güngör, 2005; Hall, 1966: 69).

Görsel olarak etkili bir unsur olan doku, algılanan renk ve biçimi de değiştirebilir. Aynı renge sahip iki yüzeyde farklı dokular kullanıldığında, renk algısı değişebilir. Ayrıca, form algısını bozmak için de doku çeşitliliğinden yararlanılabilir. Bir küpün her yüzeyinde farklı dokular kullanılması, onun bütünsellik algısını bozarak parçalı bir görünüm yaratır (Hesselgren, 1969: 43). Mekânda kontrast yaratmak için zıt dokular kullanılabilir ancak birbirine zıt çok fazla dokunun bir arada kullanılması, mekânı bölücü ve yorucu bir hale getirebilir. Bu nedenle, tasarımlarda dengeli bir dokusal çeşitlilik tercih edilmelidir (Reekie, 1972: 72).

Farklı dokuların bir arada kullanılması, mekânın fonksiyonel ayrımlarını belirginleştirme, odak noktaları yaratma veya belirli yüzeyleri vurgulama gibi işlevsel etkiler sağlar. Ancak, her bir dokunun estetik ve işlevsel dengesi gözetilmelidir. Malzeme seçiminde dokusal nitelikler, bireylerin dokunma ve görme duyularıyla etkileşim kurarak, duyusal deneyimler ve duygular üzerinde etkiler bırakabilir. Sert dokular otantiklik ve sağlamlık hissi uyandırırken, ipek gibi yumuşak dokular lüks ve konfor algısını güçlendirir (Porter, 1979: 65).

Yüzey, tasarım ve mekân algısında dokunsal ve görsel etki yaratır. Bu kategoriler, yüzeyin fiziksel, görsel ve psikolojik etkilerini açıklamak için belirli alt başlıklar altında sınıflandırılmıştır. Yüzeyin analizinde kullanılan bu kategoriler, pürüzlülük, parlaklık, sertlik, desen ve doğallık olmak üzere beş ana başlık altında ele alınmıştır.

Pürüzlülük

Pürüzlü yüzeyler mikro ve makro seviyede düzensizlikler içeren, ışık ve temas ile algılanabilen çıkıntılı dokulara sahip yüzeylerdir. Bakımsızlık, ilgisizlik göstergeleridir. Fiziksel acı düşüncesi ile beraber güvensizlik, huzursuzluk ve endişe gibi duyguları tetikleyebilir. Bu tür yüzeyler genellikle çıkıntılı, dalgalı veya düzensiz bir yapıdadır.

Homojen bir yüzey düzenliliğine sahip, ışığın eşit şekilde yansımasını sağlayan düzgün, temiz yapılı yüzeyler pürüzsüz olarak tanımlanır. Bu yüzeyler genellikle optik ve fiziksel olarak düzenli bir görünüm sunar. Düzen ile bağdaştırılabilir iken aşırı olması durumunda cam ve buz gibi kayganlık, soğukluk anlamlarını çağrıştırır (Porter, 1979: 72).

Parlaklık

Yüzeyin ışıkla etkileşimini ve yansıma kapasitesini tanımlayan parlaklık, parlak ve mat olmak üzere iki alt kategoride incelenmiştir. Parlak yüzeyler yüksek yansıtıcılık özelliği gösteren ve yüzeyin ışığı geri iletme kapasitesini artıran fiziksel özellikleri vardır. Genellikle metalik, cam veya parlak kaplama gibi özelliklere sahiptir.

Mat yüzeyler ışığı yüzey tarafından emen veya dağıtan düşük yansıtıcılığa sahip yüzeylerdir. Bu yüzeyler, ışık yansımalarının minimize edilmesi gereken alanlarda tercih edilir. Mekanik

veya kimyasal işlemlerle yüzeyin kabalaştırılması ile istenmeyen yansıma ve parlama engellendir.

Sertlik

Sertlik, bir yüzeyin mekanik direnç ve deformasyon özelliklerini tanımlar. Sert yüzeyler deformasyona karşı yüksek direnç gösteren, yoğun ve dayanıklı yapıya sahip yüzeylerdir. Bu tür yüzeyler, genellikle mekanik dayanım gerektiren uygulamalarda tercih edilir. Fiziksel temasla esneme katsayıları daha düşüktür.

Yumuşak yüzeyler daha elastik, düşük mekanik direnç gösteren ve esnek yapıya sahip yüzeylerdir. Yumuşak yüzeyler, kullanıcı konforu veya ergonomi önceliği taşıyan tasarımlarda kullanılır. Fiziksel temas halinde esneme katsayıları yüksek yüzey karakteristiği gösterirler (Porter, 1979: 75).

Desen

Çizime dayalı bir anlatım biçimi olarak tanımlanan desen yüzeyin görsel ve düzenini ifade eden bir özelliktir. Çalışma kapsamında geometrik, organik, soyut, figüratif ve etnik olmak üzere beş kategoride incelenmiştir.

Geometrik desenler matematiksel kurallara dayalı olarak oluşturulan düzenli ve tekrarlı yüzeylerdir. Çizgili, kareli veya fraktal desenler bu kategoriye girer. Satranç tahtası gibi düzenli karelerden oluşan, tekrar eden paralel çapraz çizgilerin kullanımı örnekler olarak değerlendirilebilir.



Resim 2.22. Geometrik desenli mekanlar (URL-23)

Organik desenler doğadan ilham alınarak oluşturulan, doğal akışları ve biyomimetik süreçleri yansıtan desenlerdir. Yaprak motifleri, su yüzeyindeki dalgalanmaları yansıtan akışkan çizgilerden oluşan desenler örnek olarak değerlendirilebilir.

Soyut desenler bilimsel bir nesne veya doğal formdan doğrudan türetilmeyen, estetik veya kavramsal bir anlayışla oluşturulmuş desenlerdir. Net bir form ya da doğrudan bir referans olmaksızın, görsel bir anlam yaratmaya odaklanır. Kaotik veya rastlantısal görünümler içerebilir. Daha çok bilinçaltını ve duyguları hedef alan, sanatsal ve deneysel tasarımlarda kullanılır (Porter, 1979: 75).



Resim 2.23. Sürreal tablolar (Sis ve Gece, 2007), (URL-24)

Figüratif desenler, insan, hayvan veya nesne figürlerinden oluşan belirgin ve somut görsel öğeler içerir. Bu desenler, hikaye anlatımı veya sembolik anlamlar için sıklıkla tercih edilir. Vazolarda veya duvarlardaki insan figürlerinde, duvar halılarındaki hayvan figürlerinde görülebilmektedir.



Resim 2.24. Etnik desen kullanımları (URL-25)

Etnik desenler, belirli bir kültüre, topluma ya da coğrafyaya özgü simgeler, motifler ve şekillerden oluşan yüzey düzenlemeleridir. Bu desenler genellikle geleneksel sanat, el işçiliği ve kültürel mirasın bir yansımasıdır. Her toplumun kendi değerleri ve estetik anlayışı, etnik desenlerin özgünlüğünü belirler. Etnik desenler, belirli bir kültürün tarihini, yaşam biçimini ve inanç sistemini yansıtır. Sembolizmi ve anlam derinliği ön plandadır.

Doğallık

Doğal Yüzeyler doğal süreçlerle oluşmuş veya biyolojik ve jeolojik kaynaklı yüzey özellikleri taşıyan yüzeylerdir. Ahşap, taş veya bitkisel dokular bu kategoriye örnektir. Yapay yüzeyler insan müdahalesiyle oluşturulmuş, endüstriyel veya teknolojik yöntemlerle üretilmiş yüzeylerdir. Plastik, metal veya beton gibi malzemelerden elde edilen yüzeyler yapay yüzeyler arasında yer alır.

2.5. Mekansal Tasarım İlkeleri

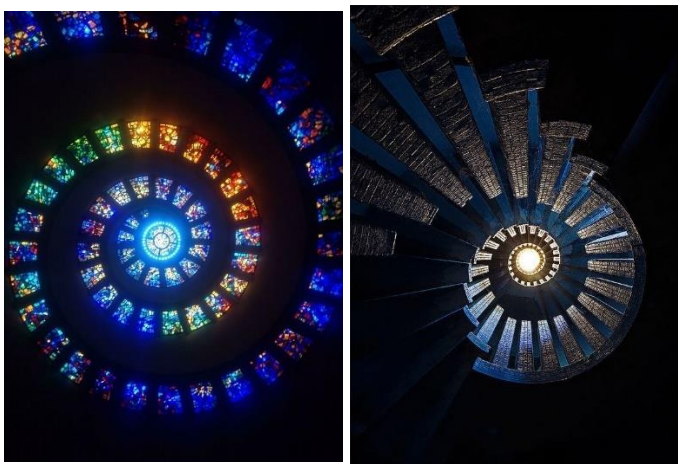
Temel tasarım ilkeleri, tasarım sürecinde estetik, işlevsellik ve duygusal etkileri dengelemek için kullanılan evrensel kurallardır. Bu ilkeler, bir yapıtın görsel düzenini ve algılanışını yönlendiren temel unsurları ifade eder. Tasarım ilkelerinin kullanımı, bir eserin belirli bir duyguyu tetiklemesini, izleyici üzerinde istenen bir etki yaratmasını veya bir mesajın etkin şekilde iletilmesini sağlar. Bu bağlamda, temel tasarım ilkeleri hem yaratıcı süreçleri yönlendiren hem de tasarım ürünlerini analiz etmek için bir dil sunan araçlardır. Bu çalışmada temel tasarım ilkeleri denge, oran-ölçek, ritim, kontrast, vurgu, hareket, uyum olmak üzere yedi başlık altında incelenmiştir.

2.5.1. Denge

Denge, tasarımda biçim, yön, doku, ölçü ve aralık gibi öğelerin bir araya gelerek birbirlerine üstünlük kurmadığı, geçici ve göreceli bir durum olarak tanımlanır. Bu, tasarımın bütüncül bir biçimde algılanmasını mümkün kılar. Bir kompozisyonda, biçim unsurları olarak renk, ölçek, açı, yön ve ışık tonu arasındaki uyumsuzluk, bu unsurların karşıtlıklarını yumuşak geçişlerle bir araya getirerek ya da bu unsurları tek bir bütün olarak hissettirecek şekilde algılamayı sağlar (Eczacıbaşı, 1997: 444). Dengeli bir düzenlemede biçim, renk, değer, doku, yön, aralık ve ölçü gibi bileşenler arasında karşılaştırma yapma gereği doğar.

Denge, tasarımdaki görsel unsurların dengeli bir biçimde dağıtılması anlamına gelir (Lauer ve Pentak, 1995: 73). Genellikle dikey bir eksen etrafında sağlanan bu görsel denge, gözlerin eksenin her iki tarafında da eşit bir görsel ağırlık aramasına dayanır (Faimon ve Weigand, 2004: 110).

Bu tasarım öğeleri, sahip oldukları değerlere göre değerlendirildiğinde bir genel denge algısı yaratmalı, herhangi bir öğe ya da grup, ağırlık merkezi üzerinde baskı oluşturmamalıdır. Birden fazla ağırlık merkezi olduğunda, her bir merkez yeterince güçlü olmalı, fakat yine de bu rekabet sonunda düzenin ortasında veya ona yakın bir noktada kalmalıdır (Güngör, 2005: 96). Denge, tasarımda bulunan karşıt kuvvetlerin birbirine üstünlük sağlamadığı bir durumdur.



Resim 2.25. Radyal denge (URL-25)

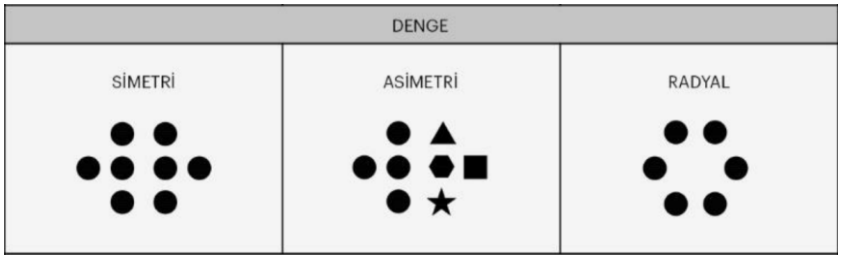
Denge; simetrik, asimetrik ve tasarım literatüründe nadiren görülen radyal denge olmak üzere üç türde ele alınabilir. Simetrik Denge öğelerin orta eksen boyunca biçim, motif ve renklerin uyum içinde yerleştirilmesi ile her iki yarının birbirinin yansıması ya da benzer biçimde dağılması durumudur. Basit bir ifadeyle, bu, öğelerin belirli bir eksen etrafında düzenlenmesidir ve bu eksen dikey, yatay veya eğik olabilir. Simetrik denge, belirli ve net bir kompozisyon oluşturur. Bununla birlikte, simetrik denge fazilet, düzen, gurur ve sadelik sembolize ettiği için dini yapılar, katedral planları, camiler, tapınaklar, Taç Mahal ve Michelangelo'nun Medici mezarları gibi yapılarda kullanılmıştır (Terzi, 2007: 21).



Resim 2.26. Doğu Ekspresi'nde Cinayet filminde simetri kullanımı (URL-26)

Dengenin diğer bir türü olan asimetrik denge, birbirine benzemeyen nesnelerin görsel algı sırasında eşit görsel ağırlık veya dikkat yaratacak şekilde düzenlenmesidir. Bir kompozisyonun her iki tarafında görsel ağırlık dengelendiğinde ve benzeşmeyen öğeler bir uyum oluşturduğunda asimetrik denge elde edilir. Asimetrik kompozisyonlar izleyicide hareketliliği sağlarken, aynı zamanda merak duygusunu da uyandırır (Öztuna, 2007: 48).

Radyal denge de simetriye dayanır. Güçler bir merkezden çevreye yayılarak bir denge oluşturur. Bu düzen, aynı türdeki iki ya da daha fazla gücün bir merkez etrafında toplanması prensibine dayanır ve bir çark gibi döngüsel bir hareket hissi yaratır (Bigalı, 1976: 197).



Şekil 2.5. Temel tasarımda denge çeşitleri (Kasap ve Türkmen, 2018: 155-162).



Resim 2.27. Sicario filmi simetri kullanımı (2015) (URL-27)

2.5.2. Oran Ölçek

Oran, iki unsur veya parça-bütün arasındaki ilişkiyi nicelik, büyüklük ya da derece bağlamında açıklayan bir kavramdır. Aynı zamanda, bir bütünü meydana getiren parçaların kendi aralarındaki ya da bütüne karşı olan uyum ve ilişki durumunu ifade eder (Seylan, 2019: 158). Ching'e göre oran, bir parçanın başka bir parça veya bütüne, ya da bir nesnenin başka bir nesneye büyüklük, seviye ya da miktar bakımından kurduğu ilişki olarak tanımlanabilir (Ching, 2014: 191). Çalışmada insan ölçeğine göre karşılaştırmalı olarak gruplandırılmıştır. Mekan ve nesnelerle algıda yaratılan baskı insan ölçeğinden aşırı büyük ve aşırı küçük kullanımlarına göre tanımlanmıştır.



Resim 2.28. Sis ve gece filmi perspektif ile görsel ölçek kurulması (URL-28)

2.5.3. Ritim

Ching’e (2014) göre belirli çizgilerin, şekillerin biçimlerin düzenli ve armonik bir şekilde kendini tekrar etmesi olarak yorumlanırken; tekrar ilkesi bir kompozisyon içindeki yinelenen elemanları düzenlemek olarak bahsedilir (Ching, 2014: 170). Aslında tek bir tasarım ilkesinden bahsederken diğer elemanlardan da tanımlamalar içerisine dahil edilir. Her biri farklı anlamlar içerse de bir bütün olarak kullanıldığı anlaşılmaktadır. Pazarıoğlu Bingöl’e (2018) göre tekrar ilkesinde tasarım elemanları çalışmanın dengesine uyum sağlayarak yinelenir (Pazarlıoğlu Bingöl, 2018: 40). Gözle görülebilir devamlı biçimlerin tekrarı ile elde

edilen akıcılık veya devamlılık olarak tanımlanan ritim; tekrar alternasyon ve serbest ritim olarak üç alt kategoride incelenmiştir (Civcir, 2015: 442).

Tekrar aynı öğelerin düzenli şekilde tekrarlanması, düzen ve öngörülebilirlik sağlanması iken alternasyon farklı ögelerin düzenli bir sırayla tekrar edilmesi, serbest ritim ögelerin düzensiz bir şekilde tekrar edilmesi anlamı taşımaktadır.



Resim 2.29. Ritim kullanım örnekleri (URL-29)

2.5.4. Kontrast

Karşıtlık,karşıt, zıt değer farklılıklarının karşıt olması olarak tanımlanır (Civcir, 2015: 4388). Farklı alanların bir araya gelmesidir (Pazarlıoğlu Bingöl, 2018: 57). Bu durum, baskın bir öğe olarak değil, farklılık veya benzerlik taşımayan özellikler açısından ele alınmalıdır.



Resim 2.30. Sis ve gece, 2007 (URL-30)

Objeler arasında herhangi bir ortak özellik veya benzerlik bulunmadığında, aralarında bir bağ kurmak zorlaşır ve bu durum zıtlık olarak tanımlanır (Güngör, 2005: 136). Başka bir

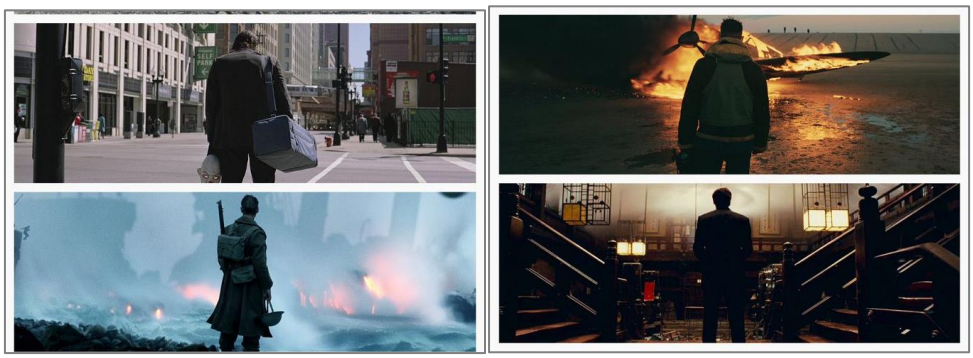
ifadeyle, zıtlık, ortak değerlerin eksik olduğu ve öğeler arasında bağlantının sağlanamadığı durumlarda ortaya çıkar ve bu da düzensizliğe neden olabilir (Civcir, 2015: 361). Kontrast yalnızca uyumsuzluk ya da karışıklık yaratmakla kalmaz; renk, doku, biçim, yön, ölçü veya aralık gibi özelliklerden bir ya da birkaçının farklılık göstermesiyle ortaya çıkarak tasarıma beklenmedik etkiler katar ve dikkat çekici bir dinamizm sağlar.

2.5.5. Vurgu

Bir öğenin diğerlerinden daha fazla dikkat çekerek baskın hale gelmesini tanımlayan bir ilkedir. Ching'e göre, belirgin bir özellik ya da öğe; özgün bir biçim, dikkat çekici bir boyutlandırma veya karşıtlık yaratan doku, ton ve renk gibi özelliklerle görsel olarak öne çıkarılabilir (Ching, 2014: 154). Vurgu kullanım biçimine göre vurgulama, izolasyon ve çerçeveleme olmak üzere üç kategoride incelenmiştir. Merkezleme dikkat çekici bir ögenin merkezi eksende yerleştirilerek düzenlenmesi; izolasyon ögenin çevresinden uzaklaştırılarak ayrıksı şekilde yerleşimiyle vurgulanması; çerçeveleme ögelerin belirli bir sınır içerisinde yerleştirilerek odak yaratan düzenleme olarak tanımlanmaktadır.



Resim 2.31. Vurgu kullanımı (URL-27)



Resim 2.32. C.Nolan filmlerinde merkezleme vurgu kullanımı (URL-31)

2.5.6. Hareket

Hareket ögesi, bir tasarımın veya kompozisyonun görsel dinamiklerini belirleyen, gözün tasarım üzerinde yönlendirilmesini sağlayan temel bir ilkedir. Hareket, öğelerin düzenlenmesiyle bir dinamizm yaratır ve izleyiciyi belirli bir rota üzerinde yönlendirir. Bu öge, özellikle diyagonal hareket ve kesintili hareket başlıkları altında incelenebilir.

Diyagonal hareket, bir tasarımın dinamik ve enerjik bir ifade kazanmasını sağlar. Tasarımda çapraz veya eğimli çizgiler ve formlar kullanılarak gözün belirli bir yönde akışı sağlanır. Bu hareket türü, durağanlık yerine hareket hissi verir. Çizgilerin çapraz yönelimleri kompozisyona bir hareket duygusu kazandırır. İzleyicinin dikkatini tasarım boyunca sürükleyici bir şekilde yönlendirir. Daha yoğun bir dramatik etki yaratır ve genellikle gerilim veya enerji hislerini artırır (Civcir, 2015: 510).

Kesintili hareket, bir tasarımın belirli alanlar arasında kopuk ancak ritmik bir akış sergilemesini ifade eder. Tasarım öğelerinin aralıklı veya sıralı düzenlenmesiyle gözün sıçrayarak hareket etmesi sağlanır. Bu hareket, kesikli bir ritim oluşturur. Hareket, bir noktadan diğerine kesik bir şekilde yönlendirilir. İzleyicinin ilgisini farklı odak noktalarına çekerek tasarımın çeşitli bölgelerini incelemesini sağlar. Kesintili hareket, hikaye anlatımında veya dikkat dağıtıcı bir etki yaratmak istenen kompozisyonlarda kullanılır (Öztuna, 2007: 55).

2.5.7. Uyum

İki zıt uç arasında dengeli bir geçiş oluşturmak için uygun kademelerin kullanılmasıyla tanımlanan bir tasarım prensibidir. Bu ilke, bir tasarımı oluşturan unsurların önem sırasına göre düzenlenmesiyle ortaya çıkar. Aynı zamanda, kompozisyondaki unsurlar arasındaki farklılıkları belirginleştirirken, birbirine zıt olan iki ögeyi düzenli bir şekilde bağlamayı hedefler (Güngör, 2005: 138-141). Bütünlük ve uyumsuzluk olarak iki kategoride incelenmektedir.

Tasarımda bütünlük, kompozisyondaki her bir öğe ya da grup arasındaki ilişkilerin ortaya çıkardığı anlamlı ve dengeli ifadeyi tanımlayan bir ilkedir. Başka bir deyişle, aralıklı tekrarlarla oluşan ritmik biçimler, zıtlık, baskınlık gibi bir veya birden fazla ilkenin bir arada kullanıldığı kompozisyonun genel yapısını şekillendiren önemli bir kavramdır (Pazarlıoğlu

Bingöl, 2018: 54). Bütünlük ilkesi, kompozisyonda birliğe aykırı olan ve uyumu bozan unsurların belirginleşmesine de olanak tanır.

3. SİNEMADA MEKAN ALGISI VE SUÇ

Mimarlığın amacı mekan yaratmaktır, sinemanın amacı film yaratmaktır. Sinema-mimarlık-kültürün kesişim noktası mekandır. Bedenin mekânda hareket etmesiyle kurgu meydana gelir. Rem Koolhaas gibi mimarlar da tasarladığı binalarda sirkülasyonu belirli düzenlemelerle sağladığını ve her tasarımının arkasında bir anlatı olduğunu ifade eder. Mimarlık ve sinemada kurgu, mekân algısı ve tasarımı üzerinde etkili olan ortak unsurlara sahiptir. Bu açıdan bakıldığında, sinema ve mimarlık birbirini etkileyip besler.

Sinema somut görüntülere dayanması ile romandan ayrılır, hareketli görüntü sanatıdır. Roman sözcükleri kullanan bir zaman sanatı iken sinema mekan sanatıdır. Sinema güzel sanatların ritmik (tiyatro, pandomim, sahne oyunları), fonetik (müzik,şiir) ve plastik (mimari,heykel,kabartma,resim,minyatür) sanatlarını kullanılarak oluşturulan karma bir sanat türüdür (Arslantepe, 2015: 16-17).

Suç filmleri, yalnızca bir atmosfer yaratmak için değil aynı zamanda toplumsal sorunları ve ahlaki ikilemleri yansıtmak için de mekan tasarımını kullanır. Mekan tasarımı ve suç davranışı arasındaki etkileşim, hem kriminolojik teorinin hem de sinematik hikaye anlatımının kritik bir yönüdür. Film yapımcıları, fiziksel ortamları manipüle ederek izleyicilerle yankı uyandıran ve aynı zamanda daha geniş toplumsal sorunları yansıtan atmosferler yaratabilirler. Bu dinamikleri anlamak, suç filmlerini yalnızca eğlence olarak değil, suç, adalet ve toplum hakkındaki gerçek dünya endişeleriyle ilgilenen karmaşık anlatılar olarak görülmesini sağlar. Polisiye, korku, gerilim türünde suç ve suç mekanı, adli açıdan baktığımızda olay ve olay yeri kavramına tekabül eder.

3.1. Suç

Suç, Türk Dil Kurumu tarafından ahlak ve töre kurallarına aykırı bir davranış biçimi olarak tanımlanır. Toplum düzeninin sürdürülebilmesi için korunması gereken hukuki değerlerin bilinçli ve isteyerek ihlal edilmesi (kast) ya da bu değerlerin korunmasına yönelik kurallara gerekli özenin gösterilmemesi (taksir) sonucunda ortaya çıkan insan eylemi suç olarak adlandırılır.

Türk Ceza Kanunu'na göre bir davranışın suç olarak kabul edilebilmesi için belirli koşulların sağlanması gerekir. Bu koşullar, davranışın kanunda açıkça belirtilmiş olması, kişinin bu eylemi özgür iradesiyle gerçekleştirmesi ve fiilin somut bir eylem olarak ortaya konmasıdır.

Suç işlemek, yasalara veya toplumsal normlara aykırı bir eylemde bulunmak; suçlu ,suç işlemiş veya bu nedenle sorumlu tutulan kişi, kabahatli ya da mücrim; suç aleti, suçun işlenmesinde kullanılan araç ya da suça konu olan nesne olarak tanımlanmaktadır. (Kaygısız, 2008: 33).

Suç kavramı, toplumların tarihi boyunca farklı şekillerde ele alınmış ve yorumlanmıştır. Kültürel, dönemsel ve ideolojik farklılıklar, suçun tanımı, nedenleri ve cezalandırma yöntemlerinde çeşitlilik yaratmıştır. İlkel toplumlarda suç, genellikle dini inançlar ve doğaüstü güçlerle ilişkilendirilmiştir. Toplumsal normlara aykırı davranışlar, büyücülük veya şeytani eylemler olarak algılanmış ve toplum düzenini korumak adına cezalandırılmıştır. Suç, toplumsal sapmalar arasında bir ayrım yapılarak, kanun koyucular tarafından cezai yaptırıma bağlanmıştır (Kızılçelik ve Erjem, 1994: 35). Orta çağda suç daha çok günah ve şeytani eylemlerle özdeşleştirilmiştir. Kilisenin etkisi altında, suçlar genellikle dini kurallara aykırı olarak değerlendirilen eylemleri kapsar ve bu tür eylemler ağır cezalarla karşılık bulmuştur. Modern çağda hukuki normların şekillendirdiği suç anlayışı, toplumun genel değerlerine uygun olarak tanımlanmıştır. Bu dönemde, devlet otoritesi suçları cezalandırmada belirleyici olmuştur. Suçun nedenleri, bireysel davranışlara ve suçlunun zihniyetine odaklanarak analiz edilmiştir. Sanayi Devrimi ve kapitalizm ile birlikte, suç kavramı ekonomik ve sosyal etkenlerle açıklanmaya başlanmıştır. Suçu bir toplumsal olgu olarak ele alan yaklaşımlar, suçun bireysel değil toplumsal dinamiklerle şekillendiğini savunmuştur.

Durkheim, suçu toplumun yaşam biçimine yönelik bir saldırı olarak tanımlarken, suçun sosyal bir yapının parçası olduğunu vurgulamıştır. Suçu, bireyin içsel çatışmaları ve hukukun iradesi arasındaki bir gerilim olarak değerlendirmiştir (Durkheim, 1995: 120).

3.1.1. Olgu, olay yeri, Locard değişim prensibi

Olgu, gerçekleşmiş, bilimsel verilerle kanıtlanabilir somut durumları ifade ederken, olay belirli bir zaman ve mekânda meydana gelen, ilgi çekici veya hukuki anlamda suç teşkil eden durumları tanımlar (Çotuksöken, 2010: 43). Örneğin, yağmurun yağması bir olgu iken, belirli bir yerde ve zamanda meydana gelen sel felaketi bir olaydır.
Adli bilimlerde olay yeri, suçun işlendiği noktadan başlayarak failin hareket ettiği alanı kapsar ve olayın tüm boyutlarının anlaşılabileceği aktif bir alan olarak tanımlanır. Ancak olay yeri yalnızca suçun işlendiği alanla sınırlı değildir; failin kaçış yönü ve delillerin taşınması gibi unsurlar da olay yeri incelemesinin kapsamına girer.
1877 yılında Prof. Edmont Locard tarafından ortaya konulan değişim prensibi, olay yeri incelemesinin temelini oluşturur. Bu prensibe göre, bir kişi bir ortama girdiğinde orada mutlaka bir iz bırakır ve ortamdan ayrıldığında oradan bir şeyler alıp götürür. Bu, adli bilimlerin temel ilkesi olan "Her temas iz bırakır" ifadesiyle özetlenir (Durmuş, 2010:4; James ve Nordby, 2002: 167,193; Yükseloğlu,Ceylan ve Özcan, 2008: 61-80).

Olay yeri inceleme, tekrar edilemeyen bir süreçtir ve bu nedenle delillerin doğru şekilde belirlenmesi, belgelenmesi ve korunması hayati öneme sahiptir. Hukuka uygun ve doğru tekniklerle yürütülen bir inceleme, olayın çözümünde kilit rol oynar (James ve Nordby, 2002: 167,193). Olay yeri incelemesi, adli bilimlerin temel dayanaklarından biri olup, suçun çözümüne giden ilk ve en kritik adımdır.

3.1.2. Adli mimarlık ve mekanın suça tanıklık rolü

Adli mimarlık, olayların mekanlarını, zamanını ve mimari çevreyi ele olayların gelişiminde önemli bir faktör olarak değerlendiren bir disiplindir. Bu yaklaşım özellikle sivil yerleşim yerlerinde gerçekleşen suçların incelenmesi, maddi kalıntıların değerlendirilmesi ve yapıların adli bakımdan irdelenmesi üzerine odaklanmıştır (Weizman, 2010: 62). Suçun işlendiği mekan, adli mimarinin temel çalışma alanını oluşturur ve bu disiplin, suç olaylarının mekansal boyutlarını detaylı bir şekilde ele alarak yeni bir çalışma alanı tanımlar.

Adli mimarlık, suç işlendiği mekanın yeniden değerlendirilmesi için analitik yöntemler kullanarak mekansal yapıları ve inşa edilmiş çevreyi hukuk, tarih ve mimarlık ara kesitinde kaydedilmiş halleri ile birleştirir. Bu analitik yöntemler, suç işlendiği mekanın yeniden

modellenmesine katkı sağlarken, aynı zamanda mimarinin sadece mekan üretme pratiğinin ötesine geçerek yeni bir bakış açısı getirir (Weizman, 2018: 25).

Adli mimarlık terimi, Goldsmiths Londra Üniversitesi'nde 2010 yılında kurulan Forensic Architecture (Adli Mimari) ekibi tarafından önem kazanmıştır. Bu ekip, dünya genelinde devlet ve kurumsal şiddeti, insan hakları ihlallerini ve çevresel yıkımı araştırmayı amaçlamıştır. Çalışmaları açık kaynak araştırması, dijital ve fiziksel modellerin oluşturulması, üç boyutlu modelleme, animasyonlar, sanal gerçeklik ortamlarının yaratılması ve kartografik platformları içerir. Dijital ortamlar, şiddet içeren olayları yeniden inşa ederek fotoğrafları, videoları, ses dosyalarını ve fiziksel tanıklıkları analiz eder, bu sayede şiddete maruz kalanlarla röportaj yapar ve travma anılarına erişir, yeni perspektifler bulmak için bir araç olarak kullanılır (Morozov, 2011: 35).

İçinde bulunulan dijital çağda delile ulaşmak, onu işlemek ve geriye dönük sonuçlar elde etmek çok daha mümkün hale gelmektedir. Güvenlik ve Mobese kayıtları, kişisel çekimler, sosyal medya paylaşımları, harita kayıtları gibi bilgiler Adli Mimarlık'ın tüm sürecinde kullanılmaktadır (Weizman, 2010: 62). Mekan herhangi bir sirkülasyondan sonra aynı kalmaz. Kullanıcılar mekân üzerinde izler (deliller) bırakır. Mimari üzerinde taşıdığı izler ile suçun işleniş sürecine, orada bulunan tanıkların ve suç işleyen kişilerin davranışları hakkında bilgi verir ve olaya ışık tutar.

Mimaride olabilecek olan bu kusur ve özellikler sadece fiziksel olarak var olmazlar. Arka planındaki nedenlerinde kültür, toplum psikolojisi, siyaset ve ekonomik çıkmazlar da yer almaktadır. Adli mimarlık disiplini çerçevesinde, mekân suça teşvik edici ve suç mekânı olarak nesne, mimarlığın insanlığa karşı işlediği suçlar ve suça tanık olarak mimarlık kapsamında da özne olarak suç olaylarının aktörlerinden biri olmaktadır (Beyhan, 2016). Adli Mimarlık kapsadığı tüm alt başlıkları içerisinde detaylı çalışma alanları barındırmaktadır. Bu alt başlıklar şunlardır:

- Yapıları Hedef Alan Suçlar
- Mekansal ve Zamansal Suça Tanıklık Yönü
- Suç Mekanı Olarak Mimarlık (Savunulabilir Alan Tasarımı)
- Mimarlık ve Mimarlık Ürünlerinin İşlediği Suçlar
- Diğerleri

Adli mimarlık bu alt başlıkları çalışma alanı olarak değerlendirirken suç öncesi ve suç sonrası durumları göz önünde bulundurur. Suç öncesi alınabilecek önlemleri hem mekanın fiziksel özellikleri, ergonomi, bölgeye uygunluk, oluşabilecek tehlikelere karşı fiziki zarar indirgeyebilecek durumlar gözünden ele alırken; tüm bu durumların insan psikolojisine etkisini kısa ve uzun vadeli sonuçlarını da ele alır. Bulunduğu jeopolitik konum, işlevi, işleyiş sırasında orada bulunan kullanıcı profili suçun gerçekleşme nedeni ve yöntemine dair veriler barındırmaktadır.

Mekanın suça tanıklık rolü, bir olayın gerçekleştiği fiziksel ortamın, olaya dair kanıt ve bilgileri sağlaması anlamına gelir. Bu kavram, mimari mekanın suçla olan ilişkisini içerir ve mimarinin suçun işlenmesi, önlenmesi veya soruşturulmasında oynadığı rolü ifade eder. Suç kavramı ,olay, olgu,olay yeri, olay yeri incelemesi, adli bilimler ,bulgu ve deliller bu kapsam içerisindedir (Beyhan, 2016).



Resim 3.1. Olay yeri incelemesi (Kemik Koleksiyoncusu Filmi, 1999) (URL-32)

Mekanın tasarımı, suçun işlenmesini kolaylaştırabilir veya zorlaştırabilir. Örneğin, bir binanın güvenlik önlemleri, hırsızlık veya diğer suçların önlenmesine katkıda bulunur. Mekanlarda yerleştirilen güvenlik kameraları ve etkili aydınlatma, suçun işlenmesi sırasında veya sonrasında elde edilecek kanıtları sağlar. Güvenlik izinsiz girişi önler ve mekanın içindeki olaylara müdahale edilmesi hızlanır. Mekanın fiziki çevresel faktörleri, etrafından daha izole olup olmaması suç riski değiştirir. Mekanın bulunduğu topluluk ve sosyal çevre, suçun olasılığını etkiler. Mekan, suçun işlendiği yer olarak değerlendirilir ve olay yerinde gerçekleştirilen incelemelerde önemli bir rol oynar.

3.2. Duygu ve Sinema İlişkisi

Duygu literatüründe en yaygın konulardan biri, bazı duyguların özel bir statüye sahip olduğudur. Bu ayrıcalıklı duygular genellikle ana, birincil veya temel duygular olarak adlandırılır. Birkaç çağdaş kuramcı için, küçük bir temel duygu setinin var olduğu fikri teorilerinin merkezindedir (Izard, 1977; Oatley & Johnson-Laird, 1987; Plutchik, 1962, 1980; Tomkins, 1962, 1963, 1984). Ancak, onlar ve birçok diğerleri bazı duyguların temel olduğu görüşünü paylaşsalar da, kaç duygunun temel olduğu, hangi duyguların temel olduğu ve neden temel oldukları konusunda çok az ortak görüş vardır.

Duygular psikolojik varlıklar olarak bilinir ve bunların bir kısmı insan türü için evrensel olarak kabul edilir (Oatley ve Johnson-Laird, 1987: 29-50). Clark duyguların temel ve karmaşık olarak kategorize edilebileceğini ve bu iki kategorinin hala derinlemesine analiz edilmesi ve bireyselleştirilmiş teorilere dahil edilmesi gerektiği savunmaktadır (Clark, 2009: 75). Birincil duygular, yalnızca insanlarda değil diğer türlerde de karşılılık bulurken, bilişsel olarak tanımlanan ikincil karmaşık duygular insanlara özgüdür ve düşünme sürecini içerir. Genellikle temel duygular arasında öfke, neşe, üzüntü, korku, tiksinti belirtilirken; suçluluk, utanç, kıskançlık, haset gibi duygular ilk kategorideki duyguların tepkiselliğini ima etmeyen karmaşık duygular olarak kabul edilir (Clark, 2009: 75-94). Solomon temel duygulardan bazılarının karmaşık versiyonda bir karşılığı olduğu gerçeğini anlatırken, bir saldırı durumunda tetiklenen öfke ile toplumsal adaletsizlikten tetiklenen öfkeyi ayırt eden durumu değerlendirmiştir (Solomon, 2002: 115-142).

Evrimsel açıdan temel duygular; uyaranları tespit eden mekanizma kümelerini ve kaynaklarını nöronal devrelerde bulunan fizyolojik ve davranışsal kalıpları içerir. Diğer memeli türleriyle paylaşılan, sürekli karşılaşılan zorluklara göre evrimleşmiş genetik bir temel dayanır. Söz konusu tepkiler koşulsun uyaranlarla tetiklenir ve genellikle reflekstir, kısa süreli etkiye sahiptir ancak uzun süreli fizyolojik etkileri olabilir.

Bazı duygu kuramcılarının iki temel duygu önermiştir. Örneğin, Mowrer (1960) sadece haz ve acıyı temel duygusal durumlar olarak önermiştir; bunların başlangıcı ve bitişi umut, korku, hayal kırıklığı ve rahatlama ile ilişkilidir. Watson (1930) bu duygulardan sadece birini, korkuyu, korku, sevgi ve öfke olan üç temel duygusu arasında dahil etmiştir. Daha sonraki zamanda, Panksepp (1982) beklenti, korku, öfke ve panikten oluşan 4 temel duygu

önermiştir (Panksepp, 1982: 407-467). Kemper (1987) korku, öfke, depresyon ve tatmin önermiştir (Kemper,1987: 263-289). Oatley ve Johnson-Laird (1987) teorilerini mutluluk, üzüntü, anksiyete, öfke ve tiksintinin birincilliğine dayandırmıştır. Ölçeğin diğer ucunda, Frijda (1986) kibir, alçakgönüllülük ve kayıtsızlık gibi 18 temel duygu belirlemiştir, yanı sıra öfke, korku ve üzüntü gibi daha yaygın örnekler de dahil; ancak diğer zamanlarda, sadece altı temel duygu önermiştir ve bir makalesinde (Frijda, 1987) sadece iki tanesi için argüman sunmuştur. Bu uçlar arasında, farklı sayıda duygu öneren birçok kuramcı vardır. Örneğin, Tomkins (1984) dokuz tane olduğuna inanırken ve Izard (1977) 10 tane olduğunu öne sürmüştür. Bazı temel duygu listeleri, başka hiçbir listede yer almayan terimler içermektedir. Örneğin, sadece Arnold (1960) cesareti dahil etmiştir, Plutchik (1980) kabul ve beklentiyi verirken ve McDougall (1926) tabiiyet ve "şefkat-duygusunu" temel duygular olarak önermiştir. Ortony ve Turner (1990) tüm bu araştırmaları ve listeleri tablo haline getirmiştir. Diğer yıllarda yapılan çalışmalar ile Çizelge 3.1. oluşturulmuştur.

Çizelge 3.1. Temel duyguların listelerinden bir seçki (Ortony ve Turner, 1990: 315-331).

Referans	Temel Duygular
Arnold (1960)	Öfke, tiksinti, cesaret, keder, arzu, umutsuzluk, korku, nefret, umut, sevgi, üzüntü
Ekman, Friesen ve Ellsworth (1982)	Öfke, tiksinti, korku, neşe, üzüntü, şaşkınlık
Frijda (1986)	Arzu, mutluluk, merak, şaşkınlık, hayret, üzüntü
Gray (1982)	Öfke ve dehşet, anksiyete, neşe
Izard (1977)	Öfke, küçümseme, tiksinti, sıkıntı, korku, suçluluk, merak, neşe, utanç, şaşkınlık
James (1884)	Korku, keder, sevgi, öfke
McDougall (1926)	Öfke, tiksinti, coşku, korku, tabiiyet, şefkat duygusu, şaşkınlık
Mowrer (1960)	Acı, haz
Oatley ve Johnson-Laird (1987)	Öfke, tiksinti, anksiyete, mutluluk, üzüntü
Panksepp (1982)	Beklenti, korku, öfke, panik
Plutchik (1980)	Kabul, öfke, beklenti, tiksinti, neşe, korku, üzüntü, şaşkınlık
Tomkins (1984)	Öfke, merak, küçümseme, tiksinti, sıkıntı, korku, neşe, utanç, şaşkınlık,sevinç,
Watson (1930)	Korku, sevgi, öfke
Weiner ve Graham (1984)	Mutluluk, üzüntü
Clark (2009)	Öfke, Neşe, Üzüntü, Korku, Tiksinti

Tüm bu duygular, algılar sonucunda açığa çıkmaktadır. Bu noktada algıyı etkileyen parametreler son derece önem kazanmaktadır. Kandinsky rengin kısa vadede yüzeysel bir etki bırana, uzun vadede psikolojik etkileri olduğunu öne sürmüştür.Beyazın gergin bekleme, siyahın duygusuz bir solma, kırmızının güç ve kuvvet, grinin sessiz ve umutsuzluk, morun melankoli ile bağdaştırdığını söylemiştir (Kandinsky, 1974: 9-25).

Duygu üretimi süreci sadece birey ile bağlantılı değil, mekan kompozisyonu ile de bağlantılıdır. Bağlamlarını değiştirerek yapılan kompozisyonlar ve ışık aynı rengin verdiği duygusal hedefi değiştirebilmektedir.

Sinematografik görüntü elde etmek için senarist, hikaye anlatıcısı olan yönetmen, konuyu mümkün olan en doğru yöntemle ekrana getirmeye çalışan görüntü yönetmeni, sanat yönetmeni ve diğer pek çok kişi çalışır. Psikolojik iklim, yaratılan plastik etki ile somutlaştırılmış atmosfer aracılığı ile yansıtılır. Film yapımında anlatının sürekliliğini sağlamak için izleyicinin algısına yönelik ince bir saldırı olarak çekim teknikleri kullanılır. Karakteri göz hizasının altından çekmek güç, büyüklük, üstünlük kazandırırken, tam tersi durumda karakteri aşağılama, zayıf gösterme, küçültme amacı yatar.

Korku filminin temel yapısında düzen, kaos ve düzenin tekrar sağlanması üçgeni ile amaç, izleyicide beklenen duygusal reaksiyonu ortaya çıkaran suçlu olarak bir toplum ya da insan yapısını sunmaktır. Korkunun temel amacı izleyicide korku, dehşet ya da huzursuz edici bir gerginlik hissi ortaya çıkarmaktır ve film yapımcılarının gerilim ve tempoyu arttırmak için pek çok yöntemi bulunmaktadır (Odell, 2011; 22). Korku yaratmanın en kolay yolllarından biri, en az şeyi göstermektir. Müziğin varlığı da atmosferi desteklemekteki etkili unsurlardandır. Şüphe, gerilim ya da şok yaratmak için müzik ve ses efektlerini ya da kimi zaman bunların yokluğunu kullamak kaçınılmazdır. Gerilim, izleyicinin sahnenin korkunç bir biçimde sonlanmasının an meselesi olduğunu düşünmesine yol açan müzik ritim ve temposundaki sabit artış ile verilebilir. İzleyicinin şüphesinin ertelenmesi önem taşımaktadır (Odell, 2011; 24).

3.2.1. Film atmosferi

Film atmosferi, sinematik bir eserin duygusal ve mekânsal boyutunu yansıtan, izleyiciye belirli bir hissettirme hedefiyle kurgulanan unsurlar bütünüdür. Bu, yalnızca bir filmin görsel ögeleriyle sınırlı olmayıp ses, ışık, renk paleti, mekân düzenlemeleri ve oyunculuk gibi çok yönlü unsurları içeren bir bileşke olarak tanımlanabilir. Atmosfer, filmin ana hikâyesi, karakterleri ve olay örgüsünün ötesinde bir bağlam yaratarak izleyiciye sunulan deneyimi bütünleştirir ve zenginleştirir. Filmi yalnızca hikâye anlatımından ibaret olmaktan çıkararak bir sanat eseri haline getirir. Örneğin, ışıklandırma ve ses tasarımı gibi unsurlar, izleyicinin bir sahneyi yalnızca görmesine değil, hissetmesine de olanak tanır.

Robert Spadoni'nin belirttiği gibi, atmosfer, bir filmin görsel, işitsel ve anlatı unsurlarının bütünleşik etkisiyle şekillenir. Atmosfer, yalnızca arka planda kalan bir unsur olmayıp, filmin dokusunu oluşturarak izleyici deneyimini derinleştiren bir bileşendir (Spadoni, 2020: 48). Spadoni, atmosferin yaratımında birkaç temel unsura dikkat çeker.

Mekansal düzenleme ve sahne tasarımının atmosfer oluşturmada en önemli bileşenlerden olduğu düşünülmektedir. Dudley Andrew, Fransız şiirsel gerçekçilik filmlerindeki aksesuarların ve ışıklandırmanın nesnelere atmosfer kazandırdığını ifade eder. Koordine edilmiş ışık ve set tasarımının nesneleri doğal bir atmosfer ile yıkadığını belirtmiştir (Andrew, 1995: 45).

Işıklandırma, atmosfer yaratmada vazgeçilmez bir araçtır. Spadoni, Jacques Tourneur'ün Cat People filmindeki aydınlatmanın etkisini vurgular. Duvarların kaba dokusu, gölgeler ve rüzgarla sallanan yaprakların yansıttığı ışığın, tehditkâr bir atmosfer yarattığından bahseder (Spadoni, 2020: 50).



Resim 3.2. Oliver, Alice ve "Cat People" gölge sanatı (URL-33)

Film müziği ve ses tasarımı, atmosferin inşasında rol oynamaktadır. Aaron Copland, müziğin, sahneler arasındaki bağlantıyı güçlendirdiğini ve filmin duygusal dokusunu desteklediğini söyler ve müziğin, görsel bir medyumu bir arada tutmaya hizmet ettiğini düşünmektedir (Copland, 1949: 30).



Resim 3.3. Dondururulmuş hayvanlar ile atmosfere tekinsiz ögelerin dahil oluşu, (URL-34)



Resim 3.4. Schindler'in listesi- kırmızı paltolu kız (URL-35)

Steven Spielberg'ün Schindler's List filminde kırmızı paltolu kızın siyah-beyaz sahneye kattığı duygusal yoğunluğu örnektir. Renk, yalnızca görsel bir unsur değil, aynı zamanda izleyicinin duygusal tepkisini şekillendiren bir bileşendir (Spadoni, 2020: 75).

Film atmosferi ve duygulara olan etkisi ile ilgili incelenebilecek bir diğer kavram tekinsizliktir. Freud'un geliştirdiği ve yeniden ele aldığı kavram olan Tekinsiz kavramı dayanağını, Ernst Jentsch imzası taşıyan 1906 yılında yayımlanan Tekinsizin Psikolojisi adlı eserden almaktadır. Tekinsizlik kavramı ele alınırken Freud'un 1919 tarihli "Das Unheimliche" adlı makalesine odaklanmıştır. Freud tekinsiz kavramını, korkuya neden olan şeylerin eski zamanlardan beri bilinen ve yabancı olmayan bir şeye uzanan bir tür olarak açıklamıştır (Freud, 1955:120). Freud Jentsch'in tekinsiz kavramını ele alırken yabancı ve yeni olanla ilişkisi üzerinde durduğunu, diğer boyutlara değinmediğini düşünmektedir. Jenstch tekinsiz kavramının kökenini entelektüel belirsizliğe yüklemiştir (Freud, 1955:123). Freud, Jentsch imzası taşıyan bu düşüncenin eksik olduğunu nitelendirirken tekinsiz kavramının yalnızca yabancı olarak karşılık görmemesine yönelik çalışmalar gerçekleştirmiştir (Freud, 1955: 145).



Resim 3.5. Suç mahalinde grafiti kullanımı (Kemik Koleksiyoncusu Filmi, 1999) (URL-32)

Tekinsiz/unheimlich/uncanny, Sigmund Freud'un felsefesinin ana taşlarından biridir. Freud tarafından 1919 yılında tanımlanan bir kavram olan 'unheimlich'in temelinde 'aşina olunan bir şeyin içinde yatan rahatsız edicilik' tanımı yatar (Freud, 1955: 150). Kullanımı 11. yüzyılına dayanan 'heimlich' kelimesinin Alman dilinin etimolojik sözlüğünde, eve/yuvaya ait olan, eve kapanan/çekilen, kendini başkalarından ve yabancılardan gizlediği anlamını taşıdığı, ancak günümüz Almancasında, ev/yuva kelimeleri ile olan bağlantısının artık hissedilmediği açıklaması yer almaktadır. Bir sıfat olarak olumsuzluk ön eki (un-) ile kullanılan 'unheimlich' kelimesi günümüz Almancasında muğlak bir korku hissini ifade etmektedir. Tekinsizlik hissi, evrimsel olarak potansiyel tehlikeleri fark etme ve kaçınma refleksiyle ilişkilendirilebilir. Bu his, bir anlamda kişinin çevresini değerlendirme ve anlama çabasının bir sonucu olarak ortaya çıkabilir (Freud, 1955: 135).

3.3. Polisiye Film

Sinemada bir hikâyenin belirli yollarla aktarılması ya da anlamlı bir yapı kazanması ancak film türleri aracılığıyla mümkün olmaktadır. Türler, belirli açılardan benzerlik gösteren filmlerin sınıflandırılmasını sağlar ve bu sınıflandırma, hem estetik hem de içerik açısından farklı ölçütlere dayanabilir. Tür kavramı, genel olarak benzer konulara ve anlatım yöntemlerine sahip, düşük risk taşıyan ticari ürünler olarak ortaya çıkmıştır (Abisel, 1995: 22). Bilim kurgu, komedi, müzikal gibi türlerle birlikte polisiye film türü de sinemanın kurmaca anlatılarında önemli bir yer tutar.

Polisiye filmler, suç ve adalet temalarının hem estetik hem de etik düzeyde işlendiği, sinemanın en popüler türlerinden biridir. Bu tür filmler, toplumun suç algısını, hukuk ve adalet sistemine dair düşüncelerini şekillendirme potansiyeline sahiptir. Polisiye filmler, toplumsal bağlamı hem yansıtmakta hem de bu bağlamı etkileyerek toplumsal normları ve değerleri yeniden yorumlamaktadır (Spina, 2017: 1-7). Bununla birlikte, polisiye filmler

farklı alt türleri kapsar: gangster filmleri, dedektif hikayeleri, film-noir gibi. Her bir alt tür, suçun farklı yönlerini ele alarak izleyicinin suça dair algısını ve bakış açısını etkiler.

Fransızca kökenli 'policier' kelimesinden türemiştir ve polisiye hikâyelerin sinema versiyonudur. Nijat Özön'e göre polisiye film, yasa ve düzeni korumaya yönelik polislerin suçlularla olan mücadelesini konu alır. Karakteristik olarak, bu türde dedektif, suçlu ve kurban üçlüsü sıkça kullanılır (Özön, 2008: 48).

Polisiye türü ilk olarak edebiyat alanında Edgar Allan Poe'nun Morg Sokağı Cinayeti adlı eseriyle ortaya çıkmıştır. 19. yüzyıl boyunca kentleşmenin artışıyla suç oranlarının yükselmesi, bu türün popülerleşmesini sağlamıştır. Sinemada polisiye türü, ilk olarak sessiz filmler döneminde 'Film Noir' akımıyla büyük bir çıkış yakalamıştır. Türkiye'de polisiye film türü, özellikle son yıllarda gelişim göstermiştir (Taranç, 2018: 157-171).

Polisiye filmler, bireylerin suç ve suçlu kavramlarına ilişkin algılarını şekillendirir. Özellikle suçun romantize edilmesi ya da suçlu karakterlere karşı empati geliştirilmesi, toplumdaki suç algısını etkileyebilir (Muraleedharan, Moideen ve Suryakanthi, 2020: 6-10). Bunun yanı sıra, bu filmler, popüler kriminoloji adı verilen bir alanı da besler. Popüler kriminoloji, suç ve adalete dair akademik çalışmaları geniş kitlelere ulaştırırken, aynı zamanda bu konuları popüler kültür bağlamında yeniden üretir (Rafter, 2006: 192-230).

Polisiye türünün temelini, edebiyat dünyasında yer edinmiş polisiye romanlar oluşturur. Polisiye anlatılar, dedektif, katil ve kurban üçlüsü etrafında şekillenir. Her polisiye filmde bu üç öğe bir gerilim unsuru yaratır. İzleyiciler, "Katil kim?", "Cinayet nasıl işlendi?" ve "Motivasyon neydi?" gibi soruların yanıtlarını arar (Roloff ve Seeblen, 1997: 19). Polisiye filmler, suç ve gizem unsurlarını öne çıkararak seyircide merak uyandıran bir yapıya sahiptir.

Polisiye filmlerin kesin bir tanımı yapılması zordur; bununla birlikte, bu tür filmler genel olarak suç ve onun sonuçlarını merkezine alır (Leitch, 2002: 1-23). The Great Train Robbery (1903), suçun sinemada ele alınışına öncülük etmiştir. 1930'lu yıllarda gangster filmleri, Büyük Buhran'ın etkilerini ve bireyselciliğin toplumsal düzenle çatışmasını ele alırken, film-noir türü ise 1940'lar ve 1950'lerde suçun psikolojik ve sosyolojik boyutlarını işlemiştir (Spina, 2017: 1-7; Leitch, 2002: 1-23). Bu filmler toplumsal dönüşümlere paralel olarak şekillenir. Bu filmler, suçun temsili ve toplumun suç ve adalet algısını etkiler. Örneğin,

1930'ların gangster filmleri, ekonomik kriz döneminde Amerikan Rüyası'nın eleştirisi olarak öne çıkmıştır. Film-noir türü ise modernleşmenin getirdiği toplumsal izolasyonu ve ahlaki ikilemleri yansıtmıştır (Muraleedharan ve diğerleri, 2020: 6-10). Bu tür filmler, sadece bir eğlence aracı değil, aynı zamanda toplumsal normların ve değerlerin tartışıldığı bir alan oluşturur.

Suç teması, genellikle cinayet etrafında şekillenir. Nijat Özön, polisiye filmleri, yasa ve düzeni korumak için suçlularla mücadele eden polislerin çalışmasını ele alan bir tür olarak tanımlar (Özön, 2008: 40). Bu türde genellikle karanlık ve tekinsiz atmosferler, yoğun bir gerilimle birleşir. Filmlerde karakterler sınırlıdır; ana figür genellikle suçu çözmeye çalışan bir dedektif ya da polis olur. (Aytaş, Ulutaş ve Tüysüz, 2010: 47-52). Karanlık sokaklar, ıssız mekânlar ve suç mahalleri gibi mekanlar, hikâyenin anlatımını güçlendirir. Bu mekanlar, suçun çözülmesine yönelik delillerin toplanmasında rol oynar (Roloff ve Seeblen, 1997: 24). Seyirci, film boyunca gizemi çözmeye çalışırken suçlunun kimliğinin genellikle en beklenmedik karakter olduğu sürpriz bir sonla karşılaşır.

3.4. Çekim Teknikleri

Sinema filminde en küçük detayın dahi bir anlamı vardır. Bu noktada kompozisyon teriminden bahsedilebilmektedir. Yönetmenin bir sahne çekimi sırasındaki çevredeki ögeleri hangi düzen ile nasıl yerleştirdiği, gruplandırdığı, karakterleri ve olayları hangi teknikler ile gösterdiği kompozisyon kelimesi ile tarif edilebilmektedir. Karaktere, nesneye, olaya yüklenen anlamlar kompozisyonun içinde bazen gizlice, bazen açık bir şekilde tariflenmiştir. Sinema için kompozisyon kelimesini görüntü düzenleme olarak ifade etmekte de mümkündür. Görüntü çerçevesi içerisinde sembolik, sanatsal ve fonksiyonel kompozisyon ögelerinin bir arada nasıl bulundukları sahnenin anlamına dair oluşacak sonucu ve duyguyu değiştirmektedir (Arslantepe, 2015: 71). Çekim teknikleri kamera açıları, plan çeşitleri, kamera hareketleri, kurgu teknikleri olarak dört başlık altında incelenmiştir.

3.4.1. Kamera açıları

Kamera açıları; yüksek açı (high angle), düşük açı (low angle), göz hizasından çekim (eye level) ve eğik açı (dutch level) olarak alt gruplara ayrılmıştır.

Yüksek açı (high level)

Yüksek açı, üst açı olarak kullanılan açı türü karaktere güçsüz, ezik bir kişilik görüntüsü vererek karakteri aşağı görme etkisi yaratmaktadur. Yüksek bir rezidansın tepesinden aşağıya bakmak aşağıda var olan hayatı, insanoğlunun dertlerini önemsizleştiren uzak bir bakış açısı sağlamaktadır (Vineyard, 2010: 25). Karakterin tehdit altında olduğu veya çaresiz olduğu algısını yaratmaktadır.



Resim 3.6. Artifical intelligence (2001) üst açı kullanımı (URL-36)

Düşük açı (low level)

Düşük açı bir diğer tabir ile alt açı karakterin ya da nesnenin daha uzun ve güçlü görünmesini sağlamak amacıyla kullanılmaktadır. Karakterin baskın, güçlü ya da tehdit edici olduğu algısını oluşturmaktadır.



Resim 3.7. Touch of level alt açı kullanımı (URL-37)

Göz hizasında çekim (eye level)

Kamera, nesnesini doğrudan göz hizasından çeker ve bu tarz çekimler "olağan görüş noktası" veya "frontalite" olarak adlandırılır. Bu tür çekimler, alt veya üst açı çekimlerine göre daha

az dikkat çekici olabilir, ancak doğru bir etki yaratmak için kameranın doğru hizalanması önemlidir (Özdemir, 2014: 12).

Göz hizasından yapılan yakın çekimlerde, oyuncuların boyları benzerse kamera aynı seviyede konumlandırılır. Boy farklılıkları olduğunda ise kamera, çekilen oyuncunun boyuna göre ayarlanır. Öznel çekimlerde oyuncunun objektife doğrudan baktığı sahnelerde kamera, mutlaka göz hizasında olmalıdır. Eğer kamera alt veya üst açıya yerleştirilirse, oyuncu başını eğmek veya kaldırmak zorunda kalır, bu da seyirciyle olan bağın kopmasına neden olur. Öznel çekimlerde amaç, izleyiciye çekilen kişinin her durumda aynı düzlemde olduğu hissini vermektir; bu kişi oturuyor ya da ayakta olsa bile (Kafalı, 1990: 176).



Resim 3.8.Göz hizasında çekim örneği (URL-38)



Resim 3.9. Göz hizası çekim örneği, sis ve gece, 2007, (URL-34)

Eğik açı (dutch angle)

Dutch Angle, Dutch Tilt ve Eğik ufuk olarak da bilinen bu açı türü, sahnedeki gerilim seviyesini arttırmak için kamera açısının belirli açılarla yana yatırılması ile oluşturulur. Normal görüş açısının dışında bir bakış açısı ile izleyicinin dikkat sahnede toplanmaktadır. Balıkçı Kral, Üçüncü Adam filmlerinde ruhsal dengesizliği vurgulamak amacıyla bu teknik kullanılmıştır (Vineyard, 2010: 27).



Resim 3.10. Eğik açı kullanımları 34-26-32 derece (URL-39)



Resim 3.11. Eğik açı storyboard çizimi (Vineyard, 2010: 27).

3.4.2. Plan çeşitleri

Hitchock kuralına göre çerçeve içindeki bir şeyin boyutu, öykü içinde o anda taşıdığı değere göre olmalıdır. Planların anlamı vardır. Her planda seyirciye bir bilgi verilir. Kişi ve mekanlar beraberdir. Planlar nerede bulunulduğu göstermek, çevreyi mekanı tanıtmakla başlayıp kişiye yoğunlaşmakla devam eder. Kişinin ne yaptığı, duygulara doğru odak ilerler. Çekim planlarının sıralanışı ve neye göre kullanılacağı bu etkiler ile değerlendirilmektedir (Arslantepe, 2015: 84). Plan çeşitleri boy plan, baş plan, bel plan, detay plan ve genel plan olarak beş ayrı kategoride incelenmiştir.

Boy plan (full shot)

Boy çekimi, çekilecek kişinin ayaklarının bastığı yerden baş boşluğuna kadar olan alanı kapsar ve genellikle kişiyi tanıtmak veya genel bilgi vermek amacıyla kullanılır. Bu

çekimlerde baş ve alt boşluk oranlarına dikkat edilmelidir. En uygun oran, baş boşluğu için 2 birim, alt boşluk için 1 birim olarak belirlenmiştir. Baş ve alt boşluğun doğru ayarlanmaması, kişinin dar bir alanda sıkışmış gibi görünmesine neden olabilir. Müzikaller, dövüş sanatları ve aksiyon filmleri, olayların net görülmesi için sıklıkla boy çekimlerine başvurur.

Boy çekimi, genel ve yakın çekim arasında bir ara çekim olarak tanımlanır. Oyuncular dizlerin yukarısından veya belin hemen altından itibaren görüntülenir. Birden fazla oyuncunun yer aldığı boy çekimlerinde, kamera el hareketleri, yüz ifadeleri ve hareketleri gösterecek kadar yakın olmalıdır. Bu tür çekimler, televizyon filmleri için oldukça uygundur, çünkü sınırlı bir alan içinde olayları net bir şekilde sunar. Genellikle konulu filmlerin büyük kısmını oluşturan boy çekimleri, izleyiciyi orta bir mesafede konumlandırarak olayların anlatımını güçlendirir. Bu çekimler, çok yönlü bir kullanım sunar ve anlatıma dair birçok detayı görüntülemeye olanak tanır (Sözen, 2013: 33).

Baş plan (close-up)

Kişinin yüzü çerçeveyi dolduracak şekilde baş boşluğu bırakılmadan kullanılan bir plan türüdür. Kafa üstten kesilir. Dinleme detaylar ünlemler mimikler için, psikolojik çözümleme anları için bu teknik kullanılmaktadır. İzleyici bütünüyle ekranı kaplayan karakteri incelemeye başlar. Ona yoğunlaşır ve duygusal olarak değerlendirme yapar. Planın sabitliği sebebi ile sıkıcı olacağı görüntü yönetmenlerince belirtilmektedir (Arslantepe, 2015: 88).



Resim 3.12. Baş plan kullanımı (URL-34)



Resim 3.13. Sis ve gece filmi baş plan kullanımı (URL-34)

Detay plan (extreme close-up)

Detay plan herhangi bir nesneni ekranı kaplayacak kadar büyütülmesi yöntemidir. İzleyicide dikkati tamamen belirli bir noktaya çekmek, odaklanmayı sağlamak amacıyla kullanılmaktadır. Karakterin ruh halini, düşüncelerini ortaya koyarak hareket takibine odaklandırırmaktadır.



Resim 3.14. Detay planı kullanımı (Kemik Koleksiyoncusu,1999) (URL-40)



Resim 3.15. Detay plan kullanımı (Mother, 2017) (URL-41)

Genel plan (establishing shot)

Genel çekim veya genel plan, sahnenin tamamını kapsayan bir çerçeve sunar ve içeriği, ele alınan konuya bağlı olarak şekillenir. Uzak çekimle benzer bir amaç taşımasına karşın, daha küçük bir ölçekle çalışır. Bu çekim türü, mekânın veya objenin bütününü çerçeve içinde

gösterirken, karakterlerin bulundukları mekânlarla ilişkilendirilmesini sağlar ve bu bağlamda, filmin anlatısına mekânsal bir boyut kazandırır (Ankaralıgil, 2016: 140).

Genel plan, özellikle sahneyi, dekoru, karakterleri ve bu unsurların birbiriyle ilişkili konumlarını izleyiciye tanıtma işleviyle öne çıkar. Çekim ölçekleri arasında kritik bir öneme sahip olan bu plan türü, izleyiciye olayın geçtiği mekân hakkında bilgi sağlayarak, sahneye yabancılaşmalarını engeller ve anlatının bağlamına daha kolay adapte olmalarını destekler (Sözen, 2013: 43).



Resim 3.16. Genel plan kullanımı (Kemik Koleksiyoncusu,1999) (URL-40)



Resim 3.17. Genel plan kullanımı (Mother, 2017) (URL-41)

Bel plan (medium close up)

Belin hemen altından veya üstünden kesilerek baş boşluğuna kadar olan kısım çerçeveye alınır. Vücudu ikiye böldüğü için ½ çekim de denilebilir. İki kişinin karşılıklı diyaloğunu, yüz ifadelerini ve beden dillerini göstermek için uygun bir çekim yöntemidir. Televizyonda anons ve sunumlarda sıklıkla kullanılır (Arslantepe, 2015: 87).

3.4.3. Kamera hareketleri

Kamera hareketleri; vertigo etkisi (dolly zoom), el kamerası (handheld camera) , pan hareketi, takip kamerası (tracking/dolly shot) ve sabit kamera olarak beş gruba ayrılarak

incelenmiştir. Kamera hareketleri başlığı altında pek çok teknik daha bulunmaktadır. Çalışma içerisinde bilgilendirme amacıyla bunlardan da bahsedilmiştir. Ancak sınırlılıklar içerisinde gruplara ayrılmış olan bu beş kategori ön planda incelenmiştir.

Vertigo etkisi (dolly zoom)

Kamera tepeden aşağıya bakar konumdayken, plan ortasında nesnenin yeri korunu. Kamera öne doğru giderken zoom out yani görüntüden uzaklaştırılır. Tam tersi şekilde kamera geriye doğru giderken zoom in yapılır. Baş dönmesi, şaşkınlık kendinden geçme, şok gibi etkileri vermeyi sağlar (Arslantepe, 2015: 86).

El kamerası (handheld kamera)

Kamera taşınabilir düzeneklerle çekim yapılarak sahneye gerçekçilik kazandırılır. Karakterin hareketi sırasında hissetiği sarsıntıyı, görüşündeki titreşim kamera ekranına yansır. Öznel bir görüntü sağlanmış olur. Karakterin duygusuna, telaşına fiziki zorlanmasına ortak olmasını sağlamaktadır (Arslantepe, 2015: 86).

Takip kamerası (tracking dolly shot)

Kameranın boşlukta yatay olarak hareket etmesi, havada yüzüyormuş gibi bir etki yaratmasını sağlayan bir tekniktir. İzleyicide hareket halindeki bir araçta bulunma hissi yaratır. Tekerlekli bir platform veya raylı bir sistem üzerine kamera yerleştirilir. Bu eksende ileri ve geri yapılan, olayı ve karakteri takip eden bir çekim tekniğidir (Vineyard, 2010: 14).

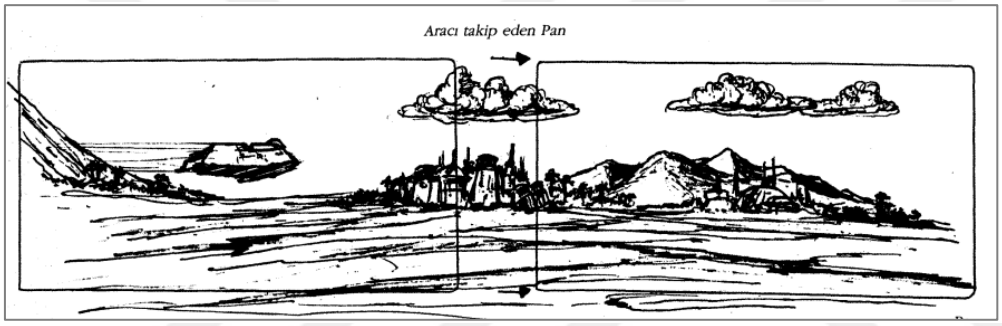


Resim 3.18.Takip kamerası yönelimi (Vineyard, 2010: 14).

Pan-tilt hareketi

Pan kameranın sağa ve sola dönerek yata eksende yaptığı harekettir. Hareket halindeki nesneleri insanları, araçları takip etmek için kullanılır. Yeniden çerçeveleme olarak da adlandırılır. Panoramik bir etki yaratır. Alanın bütünü ile kavranmasını, geniş bir alanın taranmasını sağlar (Vineyard, 2010: 12).

Kameranın dikey eksende yaptığı aşağı yukarı yönlü harekettir. Yeniden çerçevelemenin bir başka yöntemi olarak bahsedilebilir, hareket halindeki karakterlerin takibi, yüksek katlı yapıların etkisini göstermek için kullanılmaktadır. (Vineyard, 2010: 13).



Resim 3.19. Pan hareketi (Vineyard, 2010: 12)

Sabit kamera (static shot)

Kameranın tüm sahne boyunca açı, çerçeve değiştirmeden sabit bir şekilde tripod üzerinde kullanılması yöntemidir. Özellikle belli bir süreci, zaman geçişini, zaman arasındaki farkları göstermek istenilen sahnelerde kulanılır. Zaman geçişi olmadan sahneye giren çıkanların olması, olaya müdehale edememe hali ile hareketsiz beklemek izleyicinin donuk bir üçüncü göz gibi hissetmesini sağlamaktadır.

3.4.4. Kurgu teknikleri

Kurgu bir filmin çekimi sırasında elde edilen görüntüler arasında seçimler yapmak, bunları belirli sıralara göre dizmek, çekim içerik yönünden ilişkilendirmek, sonuç ürün amacına uygun bir dile getirme ve düzenleme işi olarak tanımlanır (Arslantepe, 2015: 165). Kurgu filmin bulunduğu evreni belirlemek, sınırlarını çizmek, ritmini, akıcılığını sağlamak için yapılır. Çekimler arası geçişler ve geçiş zamanları, çekimlerin sıra ve süresi ve görüntüsel

devamlılık kurguda esas maddelerdir. Genel kurgu mantığında filmsel bir zaman yaratılmaktadır ve olaylar izleyicinin de ikna olacağı şekilde bu zaman diliminin içine yerleştirilir. (Arslantepe, 2015: 168).

Yaşanılan her anın, her olayın, her insanın bir ritmi vardır. Bu ritim davranışlar, kararlar ve sistemler ile değişebilir. Kurgu tekniği ile de filmin ritmi belirlenmektedir. Çalışma kapsamında bir filmin kurgusunda kullanılan teknikler; hızlı kurgu, yavaş kurgu, paralel kurgu, ani kamera geçişleri, uzun çekim (plan sekans) olmak üzere beş ayrı kategoriye ayrılarak incelenmiştir. Sinema literatüründe mevcutta bulunan başka isimlerde kurgu teknikleri de bulunmaktadır. Ancak yapılan işi genel hatlarıyla belirtmek açısından bu altı kurgu tekniği yeterli tercih edilmiştr.

Hızlı kurgu (fast cutting)

Kısa süreli ve hızlı değişen sahnelerle kurgulanarak sahnenin tfemposu ve dinamiği artırılır. Kısa süreli çekilmiş sahneler ile hızlı kurgu tekniği kullanılır. Karşılaştırma yapılması gerekirse bir dakikalık zaman diliminde yavaş kurguda üç farklı plan kullanılır iken, hızlı kurguda kırk farklı plan kullanılabilir. Bu ani ve seri değişen görüntü sayısı algıya etki etmektedir.

Hızlı kurgu, sahnelerin çok kısa sürelerle birbirini takip edecek şekilde montajlanmasıyla oluşturulan bir kurgu tekniğidir. Bu teknik, sahne temposunu ve dinamiğini artırarak izleyicinin dikkatini yoğunlaştırmayı amaçlar. Hızlı kurgu genellikle aksiyon sahnelerinde, gerilimli anlarda ya da dramatik bir olayın zirve noktasında kullanılarak izleyicinin duygu ve heyecan seviyesini yükseltir. Sahne sürelerinin kısa olması, izleyicinin görsel ve işitsel uyaranlara daha hızlı bir şekilde maruz kalmasını sağlayarak bir ritim ve enerji yaratır.

Bu teknik, özellikle modern sinemada popüler hale gelmiş ve yoğun hareket içeren filmlerde etkili bir anlatım aracı olarak kullanılmaktadır. Hızlı kurgu, aynı zamanda bir karakterin karmaşık bir durumu algılama hızını veya yoğun duygusal bir anı deneyimleme biçimini izleyiciye aktarmak için de tercih edilir. Bu kullanım, hikâye anlatımını güçlendirirken sahnenin dramatik etkisini artırır.

Yavaş kurgu (slow cutting)

Yavaş kurgu, sahnelerin daha uzun süre ekranda kalacak şekilde düzenlenmesiyle oluşturulan bir tekniktir. Bu yöntem, izleyiciye daha fazla zaman tanıyarak sahnede geçen olayları, karakter duygularını ve çevresel detayları daha derinlemesine anlamalarını sağlar. Yavaş kurgu, genellikle duygusal yoğunluğun yüksek olduğu veya anlatının izleyici üzerinde derin bir etki bırakmak istediği anlarda tercih edilir.

Yavaş kurgu, izleyiciyle sahne arasında bir bağ kurulmasına olanak tanır. Bu teknik, bir karakterin ruh halini, mekânın atmosferini ya da olayların dramatik etkisini vurgulamak amacıyla kullanıldığında, hikâyeye anlam katmanın yanı sıra estetik bir zenginlik de sunar. Ayrıca, hızlı ve dinamik bir akışın ardından gelen yavaş kurgu, anlatıya kontrast katarak sahnenin daha fazla dikkat çekmesini sağlar.

Paralel kurgu

Paralel kurgu, iki veya daha fazla olay örgüsünün eş zamanlı olarak ilerlediğini göstermek için kullanılan bir tekniktir. Bu yöntem, farklı mekânlarda geçen olayların birbiriyle bağlantılı olduğunu veya zaman açısından örtüştüğünü vurgular. Paralel kurgu, izleyicinin hikâyeye olan ilgisini artırırken, olaylar arasındaki ilişkileri daha net bir şekilde görmelerini sağlar. Bu teknik, özellikle gerilim veya çatışma unsurlarının yoğun olduğu sahnelerde kullanıldığında etkili olur. Paralel kurguyu stilize etmenin yöntemlerinden biri bu iki sahneyi farklı hızlarda çekmektir (Vineyard, 2005: 110).



Resim 3.20. Paralel kurgu ile zaman-mekan-hayat değişimi, (Sis ve Gece 2007) (URL-42)

Ani kamera geçişleri (jump cuts)

Beklenmedik şekilde yapılan kamera kesmeleri, zaman veya mekân algısını kaybettiren kurgu yöntemidir. Aynı plan içerisinde zaman geçişini, belirli bir dönem içerisindeki mekan değişimini ya da beklenmeyen bir duruma geçiş için kullanılmaktadır. Örterek zıplama, montaj sekans, sıçramalı kurgu sekans olarak bahsedilen türleri bulunmaktadır. Örterek zıplama tekniğinde oyuncu kamera önünden geçerken izleyicinin görüşü kapatılır, bu sayede izleyice farkettirilmeden kesme yapma fırsatı doğmuş olur. Oyuncu kamera önünden çekildiğinde sahnede istenilen değişiklik yapılır. Benzer şekilde kamera hareketi ile de bu kesme yöntemi kullanılabilir (Vineyard, 2010: 123). Montaj Sekans, zamanın ilerleyişini ya da bir dizi diyalogsuz sahneyi etkili bir şekilde aktarmak amacıyla kullanılan bir tekniktir. Bu yöntem, farklı görüntülerin bir araya getirilerek bütüncül bir anlatım oluşturulmasını sağlar. Sıçramalı kurgu sekans kısa bir zaman dilimindeki değişimleri göstermek için kullanılmaktadır. Bu tekniği Montaj Sekanstan ayıran şey, kameranın belirli bir sahne ya da karakter üzerine odaklanarak, sekans oluşturmak için zıplamalar yapmasıdır. Her çekimde kamera, açıyı hafifçe değiştirerek, yakın plan ve genel planlar arasında geçişler yapar. Sıçramak kurgu karakterin yaptığı hareketlere enerji katar. (Vineyard, 2010: 113).

Uzun çekim (plan sekans)

Plan sekans sahnenin farklı planlara bölmeden koreografi gibi düzenlenerek tek seferde çekilmesidir (Nişancı, 2018; 200). Kesintisiz bir akış ile olayın sürükleyicilik hissi ve hareketinin içine dahil olunması hedeflenerek kullanılmaktadır. Plan sekans sahnelerde sahne süresi, kare açısı, plan sayısı değişmektedir (Brown, 2014; 31). Bu yöntem montajın karşıtı olarak değerlendirilebilmektedir (Vineyard, 2010; 29). Kamera, nesnel, olayları tanık üçüncü göz olarak görmektedir. İzleyicide atmosferin derinliğini artırır ve sahnenin gerçekçiliğini güçlendirmektedir (Özdil, 2023; 87-116).

4. POLİSİYE FİLMLERDE SAHNE KURGUSUNUN DUYGULAR BAĞLAMINDA ANALİZİ

Polisiye korku türü, suç temalı filmler, izleyicide belirli temel duyguları harekete geçirmeyi amaçlayan karmaşık anlatı teknikleri ve tematik unsurlar kullanır. Bu filmlerin hedeflediği duygular ile duygu literatüründe bahsedilen birincil ve ikincil duygular arasında önemli ortaklıklar bulunmaktadır. Araştırmacıların insanın ana duyguları ile ilgili yaptığı çalışmalar incelendiğinde ortak olan duygular görülmüştür. Korku, öfke, tiksinti, şaşırma en çok görülen ortak ana duygular olduğu tespit edilmiştir. Çalışmada ortak olduğu görülen korku, öfke, tiksinme ve şaşırma ana duygular olarak seçilirken bunlara sinema filminin ana duygusu olan merak ve şaşırma duyguları da dahil edilmiştir. Film izleyicisinin , konuya dahil olması filmi sonuna kadar izlemesini sağlayan ana duygu merak ve olaylar sırasında yaşadığı şaşırma duygusudur.

Bu çalışmada incelenecek duygular korku, gerilim, tiksinti, öfke, merak ve şaşkınlık olarak belirlenmiştir. Ana duygularla beraber tanımlanan alt duygular bu çalışmalarda incelenmiştir. Alt duygularda tespit edilenlerle uygun ana duygularla beraber gruplandırılmıştır ve Tablo A'ya yerleştirilmiştir. Ana duygu, alt duygular, hisler ve ilgili durumlar olarak tablo sütunlara ayrılmış. Ana duygu sütununa ait satırlarda belirlenen altı ana duygu yerleştirilmiştir.

Korku ve gerilim, bu tür filmlerin temel yapı taşlarıdır. Korku, izleyicide tehdit veya tehlike algısı oluşturarak savunma mekanizmalarını harekete geçirir. Alt duyguları arasında endişe, dehşet, panik, kaygı, ürkme, paranoya, telaş ve fobi bulunur. Bu duygular, kişide güvensizlik, savunmasızlık, çaresizlik, güçsüzlük ve yetersizlik hislerine yol açar. Korku genellikle tehlikede olma, kaybolma ve terkedilme gibi durumlarla ilişkilendirilir; bu durumlar bireyin güvenlik ve kontrol duygusunu tehdit ederek hayatta kalma içgüdülerini tetikler ve dikkatini potansiyel risklere odaklar.

Gerilim içsel çatışmalar veya dışsal baskılar sonucu oluşur. Hissedilen sürekli bir stres ve huzursuzluk halidir. Alt duyguları stres, anksiyete, huzursuzluk, gerginlik ve heyecandır. Bu duygular, takıntı, tedirginlik, yabancılaşma, kararsızlık ve yalnızlık hislerini beraberinde getirir. Gerilim, uyumsuzluk, bilinmezlik, belirsizlik, beklenmedik gelişmeler, dengesizlik, anlaşılmazlık, takip edilme, izlenme, sıkışmışlık, baskı, kaos, tehdit altında olma, psikolojik

baskı ve zaman kısıtı gibi durumlarla ilişkilidir; bu faktörler bireyin kontrol hissini zayıflatarak sürekli bir tetikte olma hali yaratır. Bu duygular, sinematik anlatım teknikleri ve hikâye örgüsü aracılığıyla yoğunlaştırılır, böylece izleyici film boyunca yüksek düzeyde duygusal bir katılım sağlar.

Tiksinti ve öfke, suç ve ahlaki sapmaların işlendiği sahnelerde belirginleşir. Tiksinti, izleyicide ahlaki veya fiziksel açıdan kabul edilemez durumlara karşı bir tepki olarak ortaya çıkar. Belirli nesne, durum veya davranışlara karşı hissedilen güçlü bir hoşnutsuzluk ve uzaklaşma isteğidir. Alt duyguları iğrenme, nefret, hoşnutsuzluk, rahatsızlık, küçümseme, uzaklaşma isteği ve utançtır. Bu duygular, kişide kayıtsızlık, donukluk, sıkılma ve soğukluk hislerine neden olur. Tiksinti genellikle çürümüşlük, bozulmuşluk, kirlilik, monotonluk, ifadesizlik, dağınıklık, karmaşa, aşırı yoğunluk ve aşırı denge-düzen gibi durumlarla bağlantılıdır; bu durumlar bireyin estetik veya ahlaki değerlerine ters düşen uyaranları temsil eder ve uzaklaşma veya reddetme tepkisini tetikler.

Öfke duygusu, engellenme veya haksızlık algısıyla ortaya çıkan yoğun bir duygudur. Alt duyguları kızgınlık, hiddet, sinirlilik, agresiflik, kıskançlık ve kırgınlıktır. Bu duygular, suçluluk, hayal kırıklığı, intikam, husumet ve daralma gibi hisleri beraberinde getirir. İlgili durumlar arasında aşırı uyarıcılar, aşırı odaklanma, ihanet, abartılı davranışlar, adaletsizlik, engellenme, saldırganlık, manipülasyon, aşağılanma, saygısızlık ve çatışma bulunur. Bu durumlar, bireyin öfke duygusunu yoğunlaştırarak kontrolünü kaybetmesine ve agresif davranışlar sergilemesine yol açabilir. Adaletsizlik, ihanet veya haksızlık temaları üzerinden izleyicinin empati duygusunu harekete geçirir, bu da izleyicinin karakterlerle daha derin bir duygusal bağ kurmasını sağlar.

Merak ve şaşkınlık, hikâyenin ilerleyişinde kritik bir rol oynar. Merak duygusu, bireyin yeni bilgi ve deneyimlere yönelik doğal bir ilgi ve öğrenme arzusudur. İzleyicinin olayların sonucunu veya gizemlerin çözümünü öğrenme isteğini canlı tutar. Bu duygu, karmaşık karakter gelişimleri ve olay örgüleriyle desteklenir. Bu duygular, cesaret ve sabırsızlık gibi hisleri tetikler. Cesaret, bilinmeyene adım atma ve risk alma isteğini yansıtır. Sabırsızlık, yeni bilgiye veya deneyime hızla ulaşma arzusunu ifade eder. İlgili durumlar sorgulama, keşfetme ve çözümleme süreçleridir.

Şaşkınlık duygusu, beklenmedik veya olağandışı bir durum karşısında hissedilen ani tepkidir. Alt duyguları hayret, şok, afallama ve sürprizdir. Bu duygular, irkilme ve kafa karışıklığı gibi hisleri ortaya çıkarır. İlgili durumlar arasında yanılsama, doğaüstü olaylar, mantık dışı durumlar ve kontrol kaybı bulunur. Şaşkınlık duygusu, bireyin mevcut bilgi ve beklentilerinin sarsılması sonucu oluşur ve genellikle kısa süreli bir duraklama veya düşünme ihtiyacı yaratır.

Bu duyguların birbirleriyle yakından ilişkili ve iç içe geçmiş doğası, aralarında anlam ve ifade yakınlıklarının bulunması nedeniyle, çalışma kapsamında bu benzerlikler dikkate alınarak gruplandırılmaya çalışılmıştır. Böyle bir yaklaşım, duyguların karmaşık yapısını ve birbirleriyle olan etkileşimlerini yansıtırken, analizin daha sistematik ve anlaşılır bir şekilde yapılmasını sağlamaktadır. Oluşturulan duygu tablosu, çalışmanın metodoloji kısmında yapılacak tablo analizlerde kullanılacak olup, polisiye korku türü suç temalı filmlerde tasarımsal ögelerin ve sinema çekim tekniklerin etkisi incelenecektir.

Çizelge 4.1. Tablo A: Ana duygular, alt duyguları, ilgili hisler ve durumlar

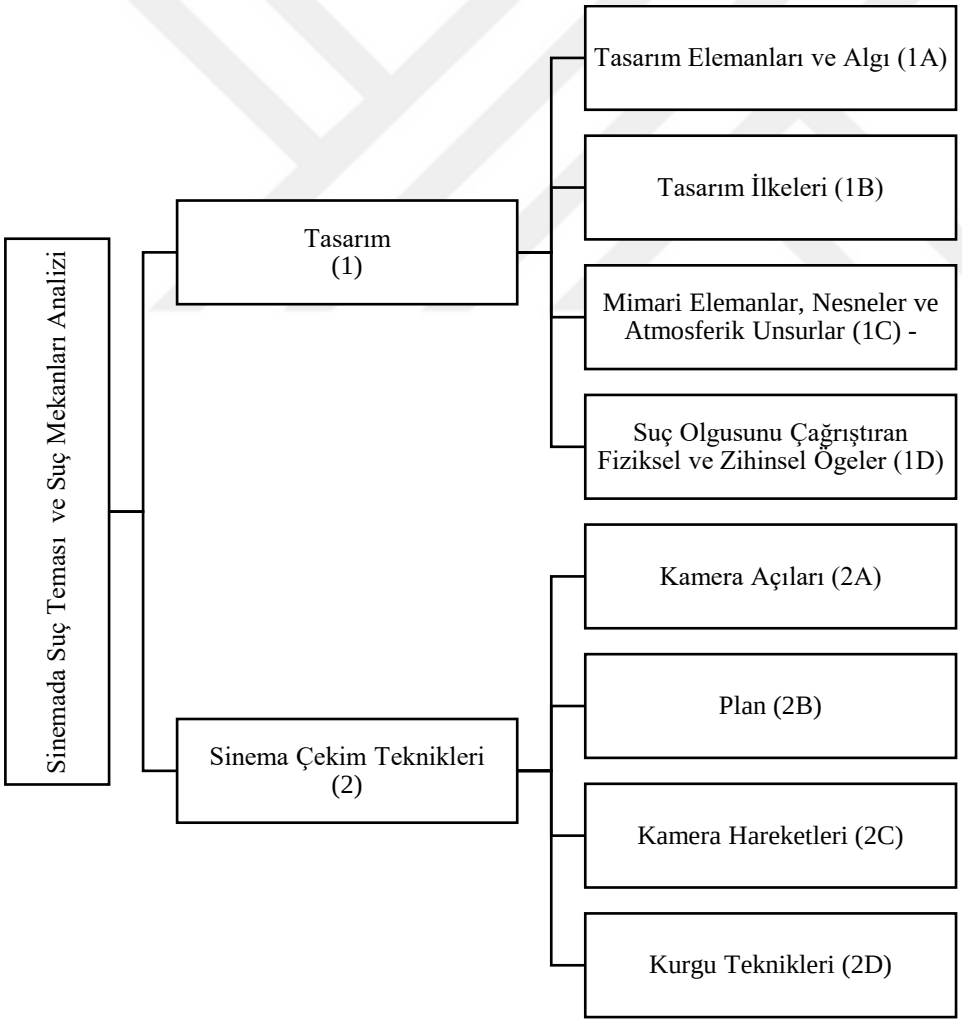
Ana Duygu	Alt Duygular	Hisler	İlgili Durumlar
Korku	Endişe, Dehşet, Panik, Kaygı, Ürkme, Paranoya, Telaş,	Güvensizlik, Savunmasızlık, Çaresizlik, Güçsüzlük, Yetersizlik, Fobi	Tehlike, Kaybolma, Terkedilme
Gerilim	Stres, Anksiyete, Huzursuzluk, Gerginlik, Heyecan	Takıntı, Tedirginlik, Yabancılaşma, Kararsızlık, Yalnızlık, Dengesizlik, Psikolojik Baskı, Beklenti Stres	Uyumsuzluk, Bilinmezlik, Belirsizlik, Beklenmedik Gelişme, Anlaşılmazlık, Takip Edilme, İzlenme, Sıkışmışlık, Kaos, Tehdit Altında Olma, Kısıtı
Tiksinti	İğrenme, Nefret, Hoşnutsuzluk, Rahatsızlık, Küçümseme, Uzaklaşma İsteği, Utanç	Kayıtsızlık, Donukluk, Sıkılma, Soğukluk	Çürümüşlük, Bozulmuşluk, Kirlilik, Monotonluk, İfadesizlik, Dağınıklık, Karmaşa, Aşırı Yoğunluk, Aşırı Denge-Düzen,
Öfke	Kızgınlık, Hiddet, Sinirlilik, Agresiflik, Kıskançlık, Kırgınlık	Suçluluk, Hayal Kırıklığı, İntikam, Husumet, Daralma	Aşırı Uyarıcı, Aşırı Odak, İhanet, Abartılı Hal, Adaletsizlik, Engellenme, Saldırganlık, Manipülasyon, Aşağılanma, Saygısızlık, Çatışma
Merak	İlgi, Gizem, Şüphecilik,	Cesaret, Sabırsızlık	Sorgulama, Keşfetme, Çözümleme
Şaşkınlık	Hayret, Şok, Afallama, Sürpriz	İrkilme, Kafa Karışıklığı	Yanılsama, Doğaüstü, Mantık Dışı Olaylar, Kontrol Kaybı, Sonsuzluk Algısı

Sinemada suç teması ve suç mekanlarının mimari tasarım ve sinema çekim teknikleri üzerinden analizinin yapılması amaçlanmaktadır. Bu analiz 2 aşamada gerçekleştirilecektir.

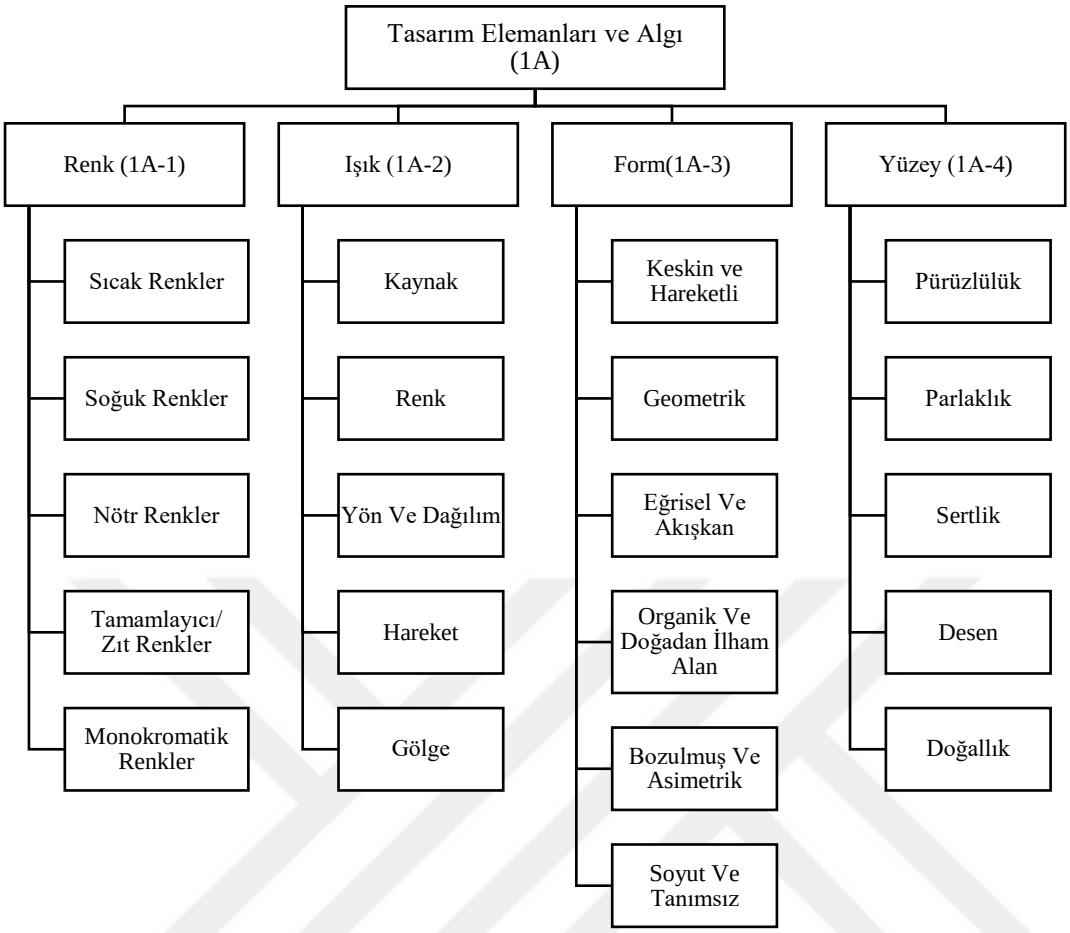
Sinema filmlerinde sahneyi tasarlarken ve tasarlanan bu sahneyi hayata geçirirken bu tablolardan faydalanılacaktır.

İlk aşamada Tasarım (1) açısından oluşturulan; tasarım elemanları ve algı (Tablo 1A), Tasarım İlkeleri (Tablo 1B), Mimari Elemanlar, Nesneler Ve Atmosferik Unsurlar (Tablo 1C) ve Suç Olgusunu Çağrıştıran Fiziksel Ve Zihinsel Ögeler (Tablo 1D) tabloları ve algı ve atmosfere katkısı sebebiyle Sinema Çekim Teknikleri (2) tablosu üzerinden yapılacaktır. Kamera Açıları (Tablo 2A), Plan çeşitleri (Tablo 2B), Kamera Hareketleri (Tablo 2C), Kurgu teknikleri (Tablo 2D) olmak üzere dört ayrı kategoride incelemeler yapılacaktır.

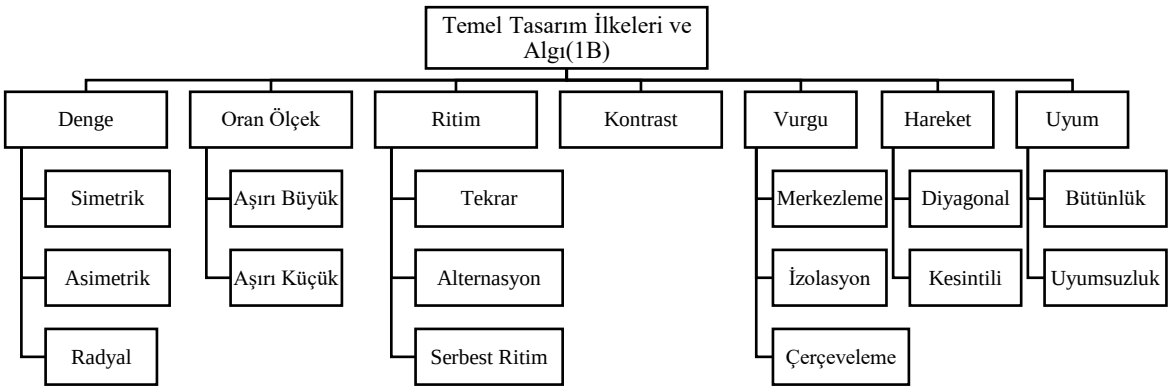
Sinemada suç teması ve suç mekanları analiz şeması



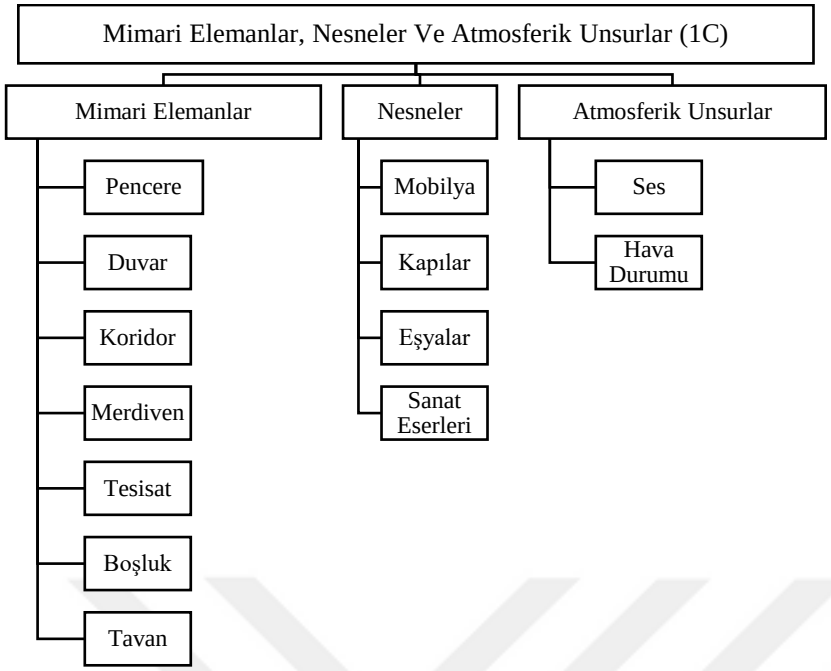
Şekil 4.1. Sinemada suç teması ve suç mekanları analiz şeması



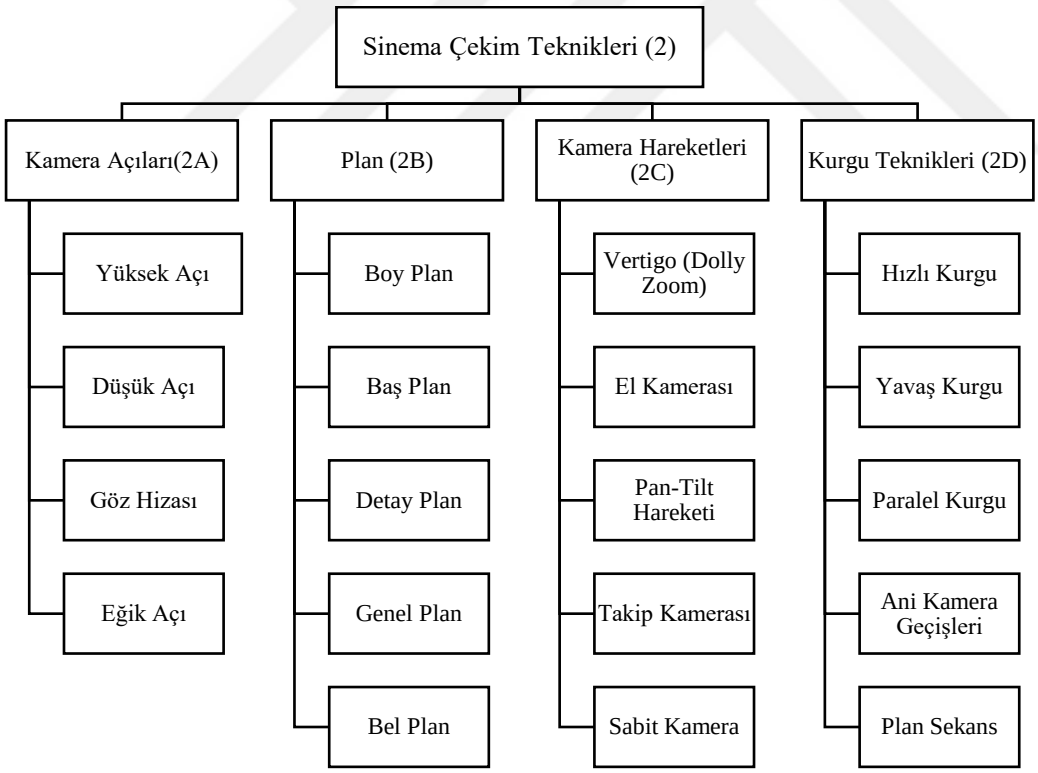
Şekil 4.2. Tablo 1A: Tasarım elemanları ve algı



Şekil 4.3. Tablo 1B. Temel tasarı ilkeleri ve algı

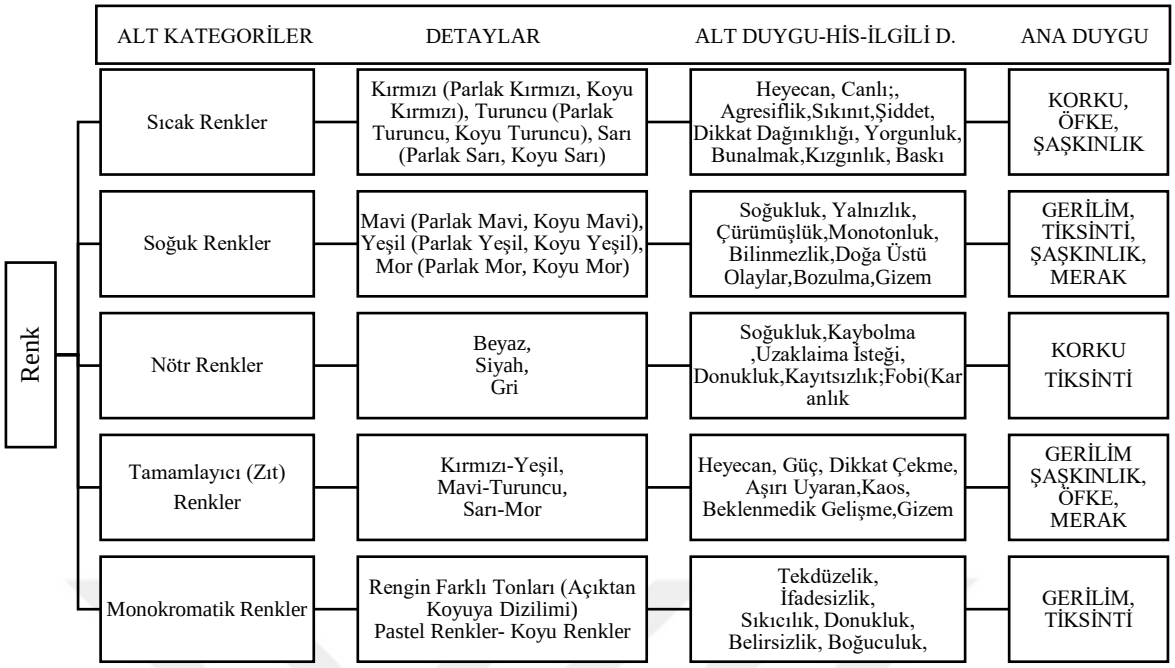


Şekil 4.4. Tablo 1C. Mimari elemanlar, nesneler ve atmosferik unsurlar (1C)



Şekil 4.5. Tablo 2. Sinema çekim teknikleri ve algı

Yukarıda analiz şemasına dair rota genel hatları ile oluşturulmuştur. Bundan sonraki kısımda bu tabloların alt kolları ile beraber detaylı analizi, açıklaması ve ilintili olduğu alt duygu-his-ilgili durum ve sonucu olan ana duygulara ait tablolar oluşturulmuştur.



Şekil 4.6. Tablo 1A-1. Renk ve algılara bağlı duygular

Tablo 1A-1. Renk ve Algılara Bağlı Duygular ’da renklerin duygusal etkileri ve bu etkilerin belirli ana duygularla ilişkisi detaylı bir şekilde incelenmiştir. Renklerin görsel iletişimdeki rolü, izleyicinin duygusal tepkilerini şekillendirmede kritik bir öneme sahiptir. Bu bağlamda, çalışma kapsamında renkler sıcak renkler, soğuk renkler, nötr renkler, tamamlayıcı (zıt) renkler ve monokromatik renkler olarak kategorize edilmiştir.

Sıcak renkler kategorisinde kırmızı rengi genellikle enerji, tutku, heyecan ve agresiflik, şiddet ile ilişkilendirilir. Turuncu ve sarı renkleri canlılık, heyecan ve dikkat çekme özellikleriyle bilinir. Ancak aşırı parlak tonları dikkat dağınıklığı, yorgunluk ve bunalma hissi yaratabilir. Bu renkler heyecan, canlılık, agresiflik, sıkıntı, şiddet, dikkat dağınıklığı, yorgunluk, bunalma, kızgınlık ve baskı gibi duygularla ilişkilendirilmiştir. Bu duygular, çalışmanın ana duyguları olan gerilim, öfke ve şaşkınlık ile doğrudan bağlantılıdır. Kırmızı rengin yoğun kullanımı, izleyicide agresiflik ve kızgınlık duygularını tetikleyerek öfke ana duygusunu ortaya çıkarabilir. Benzer şekilde, turuncu ve sarı renkleri, heyecan ve canlılık hissi uyandırarak gerilim ve şaşkınlık duygularını besleyebilir.

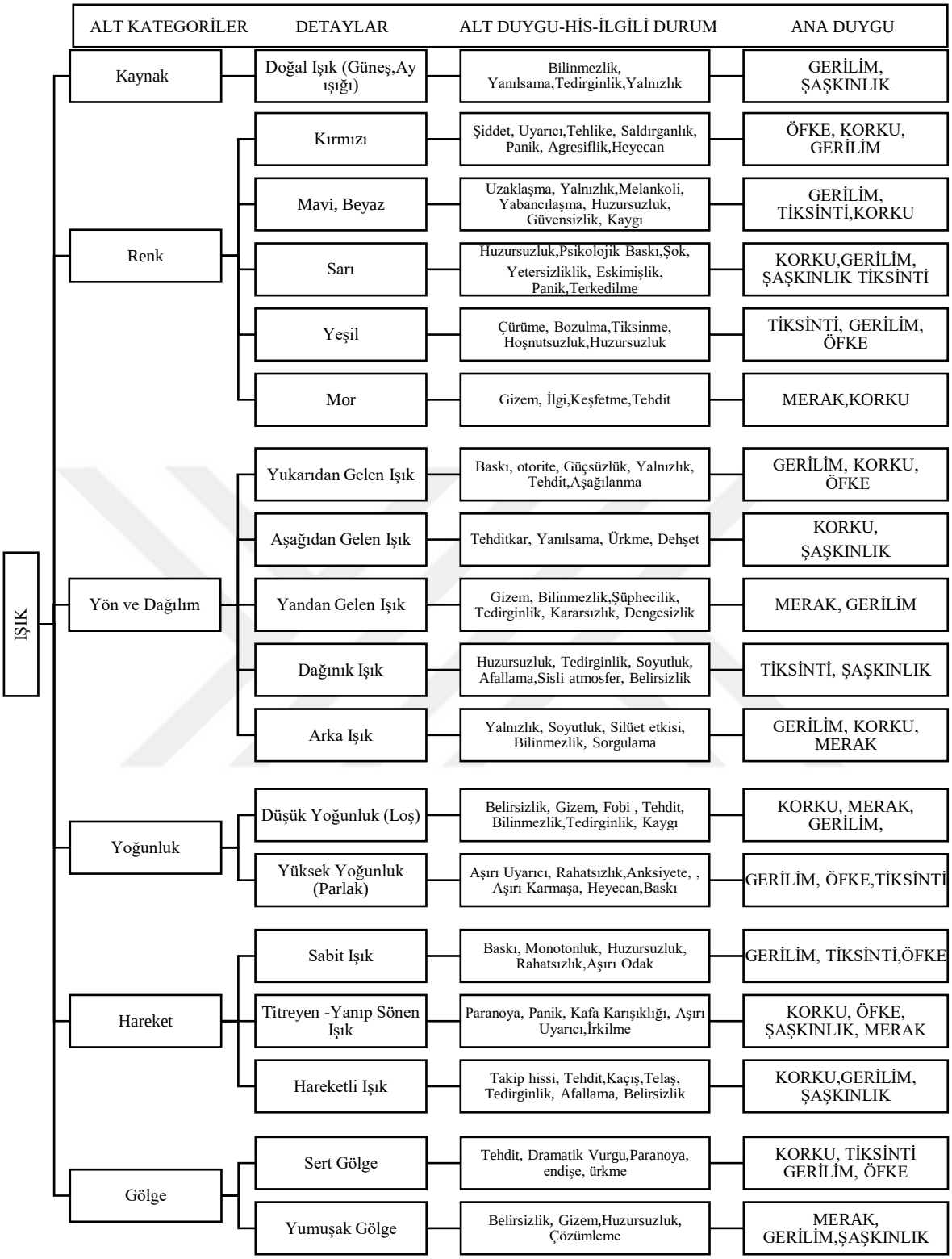
Soğuk renkler olan mavi ve yeşil renkleri genellikle huzur, dinginlik ve doğa ile ilişkilendirilse de koyu tonları soğukluk, yalnızlık, monotonluk, çürümüşlük, bilinmezlik, bozulma gibi hislerle ilişkilendirilmiştir. Bu hisler, çalışmada incelenen gerilim, tiksinti,

şaşkınlık ve merak ana duygularını destekler niteliktedir. Mor rengi gizem ve doğaüstü olaylar ile bağlantılıdır, bu da merak ve şaşkınlık ana duygularını tetikleyebilir.

Nötr renkler kategorisindeki beyaz, siyah ve gri renkleri, soğukluk, kaybolma, uzaklaşma isteği, donukluk, kayıtsızlık ve fobi (örneğin, karanlık korkusu) gibi duygularla bağlantılıdır. Bu duygular, özellikle korku ve tiksinti ana duygularıyla ilişkilendirilmiştir. Siyah renk, tehlike ve bilinmezlik hissi uyandırarak korku duygusunu güçlendirebilirken, gri ve beyaz renklerin aşırı kullanımı donukluk ve kayıtsızlık hissi yaratarak tiksinti duygusunu artırabilir.

Tamamlayıcı (zıt) renkler, renk çemberinde birbirinin zıttı olan kırmızı-yeşil, mavi-turuncu ve sarı-mor gibi renk çiftlerini içerir. Bu renk kombinasyonları yüksek kontrastları nedeniyle dikkat çekici ve uyarıcı etkiye sahiptir. Heyecan, güç, dikkat çekme, aşırı uyaran, kaos, beklenmedik gelişme ve gizem gibi hisleri tetikler. Bu hisler, gerilim, şaşkınlık, öfke ve merak ana duygularını destekler.

Monokromatik renkler, bir rengin farklı tonlarının (açıktan koyuya) kullanıldığı renk paletlerini ifade eder. Bu renklerin özellikle uzun süreli ve tüm mekanlarda nesnelerde yoğun kullanımı, tekdüzelik, ifadesizlik, sıkıcılık, donukluk, belirsizlik ve boğuculuk hislerini ortaya çıkarabilir. Koyu tonların kullanımı belirsizlik hissini tetikler. İfadesiz ve donuk hal duygusal yoksunluk hissettirir. Uzun süreli monokromatik bir görsel temas, izleyicide sıkılma ve rahatsızlık hissi uyandırarak tiksinti duygusunu tetikleyebilir. Bu hisler, gerilim ve tiksinti ana duygularıyla bağlantılıdır. Bu tablo, renklerin psikolojik ve duygusal etkilerini sistematik bir şekilde ortaya koyarak, duygularla olan ilişkilerini detaylandırmaktadır. Renklerin bu şekilde kategorize edilmesi ve duygusal çağrışımlarının belirlenmesi, özellikle sinema ve görsel sanatlar alanında duygusal etkiyi artırmak için önemli bir araçtır. Çalışmada elde edilen bu bulgular, ilerleyen metodolojik analizlerde ve duygusal tasarım stratejilerinde kullanılmak üzere referans oluşturacaktır.



Şekil 4.7. Tablo 1A-2. Işık ve algılara bağlı duygular

Tablo 1A-2, ışığın farklı özelliklerinin algılara bağlı olarak bireylerde tetiklediği duygusal tepkileri sistematik bir şekilde ortaya koymak amacıyla hazırlanmıştır. Tabloda yer alan kategoriler, bilimsel literatürden elde edilen veriler ışığında seçilerek, hem film tasarımı hem

de mimari tasarım için bir kılavuz oluşturmayı hedeflemektedir. Işık, yalnızca mekânın fiziksel algısını değil, aynı zamanda izleyicinin psikolojik deneyimini de şekillendirir. Bu tabloda ışık kaynağı, renk, yön ve dağılım, yoğunluk, hareket ve gölge gibi özellikler ele alınarak her birinin ilişkili hisleri ve duyguları nasıl tetiklediği incelenmiştir.

Işık kaynağı

Tabloda ışık kaynağı olarak doğal ışık (güneş ve ay ışığı) ele alınmıştır. Doğal ışık, bilinirlik ve rahatlık gibi hisler yaratabileceği gibi yalnızlık, bilinmezlik ve tedirginlik gibi duyguları da tetikleyebilir. Ay ışığıyla aydınlatılmış bir orman sahnesi, hem gizemli bir atmosfer yaratır hem de karakterin savunmasızlığını vurgular. Bu tür bir ışık kullanımı, gerilim ve şaşkınlık duygularını artırmak için etkilidir. Güneş ışığının atmosferde kırılmasının sonucu oluşan serap, bir doğa olayıdır. Fiziki bir olay olmasının yanı sıra zihin karmaşası yaşatarak şaşkınlık duygusuna sebep olur.

Işık renkleri

Işığın rengi, sahnedeki atmosferin belirlenmesinde önemli bir faktördür. Kırmızı ışık, şiddet, uyarı ve tehlike hissi yaratırken, öfke, korku ve gerilim duygularını tetikler. Suç dünyasının karanlık, yasadışı veya erotik yönlerini yansıtmak için barlar, gece kulüpleri veya gizli mekanlarda kullanılabilir. Bir odada sadece kırmızı ışık altında görünen bir siluet, izleyicide saldırganlık ve korku uyandırabilir. Çatışma ya da şiddet sahnelerinde izleyicinin dikkatini çekmek için etkili bir araçtır.

Mavi ışık soğuk, mesafeli ve tehditkâr bir atmosfer yaratır, genellikle gece sahnelerinde suç mahallerini, sorgu odalarını veya yalnızlık hissini vurgulamak için tercih edilir. Mavi tonlar, karakterlerin yabancılaşma veya çaresizlik hislerini derinleştirirken, karanlık ve bilinmezlik duygusunu pekiştirir. Beyaz ışık ise gerçekçilik ve sertlik hissi uyandırır, genellikle hastaneler, laboratuvarlar veya sorgu odaları gibi steril, melankolik ve gerilim dolu mekanlarda kullanılarak soğuk bir gerçeklik algısı yaratır. Bu iki ışık rengi bir arada kullanıldığında, suçla ilgili bir sahnenin hem duygusal hem de mekânsal derinliğini artırarak seyircide huzursuzluk hissi uyandırabilir. Gerilim, korku ve tiksinti duygularını hissettirdiği belirlenmiştir.

Sarı ışık, suç temalı polisiye ve korku filmlerinde genellikle huzursuzluk, eskiye özlem veya yıpranmış bir atmosfer yaratmak için kullanılır. Sarı tonlar, loş bir aydınlatma ile birleştiğinde, terk edilmiş binalar, eski moteller veya izbe mekanlarda zamanın durduğu hissini verebilir. Aynı zamanda sarı ışık, karakterlerin fiziksel ve psikolojik çöküşlerini vurgulamak için kasvetli bir atmosfer oluşturur. Tozlu ve kirli bir sarı ton, ortamın boğucu ve rahatsız edici doğasını yansıtarak seyircide tedirginlik hissi uyandırır. Uyarıcı ışık olarak kullanılmasıyla stres ve yetersizlik, psikolojik baskı hislerini tetikler. Korku, gerilim, tiksinti ve şaşırma duyguları ön plandadır.

Yeşil ışık, çürüme ve bozulmuşluk hissi yaratır. Tiksinti ve rahatsızlık uyandıran sahnelerde, ölüm temasını ve zehirli bir ortamı vurgulamak için kullanılır. Karanlık bir odada veya yeraltı mekanlarında kullanıldığında, mekânın bilinmezliğini artırarak izleyicide huzursuzluk hissi uyandırır. Tiksinti ve gerilim duyguları ön plandadır.

Mor ışık, rüya ile gerçeklik arasındaki belirsizliği güçlendiren bir atmosfer yaratır ve sıklıkla bilinç dışı durumlar, halüsinasyonlar veya karakterlerin içsel karmaşasını yansıtmak için, mistik bir hava yaratmak, paranormal olaylar ya da doğaüstü varlıkların sahnelendiği anlarda tercih edilir. Gece kulüpleri, suç dünyasının elit mekanları ya da baştan çıkarıcı ama tehlikeli karakterlerin bulunduğu yerlerde kullanılabilir. Sahneye hem büyülü hem de tehditkâr bir derinlik katarak merak ve korku duygularını tetikler.

Yön ve dağılım

Yukarıdan gelen ışık, baskı ve otorite, tehdit hissi yaratır. Sorgu odası gibi sahnelerde karakterin güçsüzlüğünü vurgulamak, karakterleri küçük düşürmek, çaresiz, savunmasız göstermek için kullanılır. Yüzün alt kısmında kalan gölgeler karakterin gerginliğini ve suçluluk hissini vurgular. Yukarıdan gelen ışık, karanlık bir odada bir lambadan süzüldüğünde veya sokak lambasının altında bir karaktere odaklandığında, yalnızlık hissini artırabilir. Tüm bunlar eş zamanlı olarak gerilim, korku, öfke duygularını yansıtır.

Aşağıdan gelen ışık, korkutucu ve doğaüstü bir atmosfer yaratmak, yüz ifadelerini çarpıtarak karakterlere ürkütücü ve tehditkar bir görünüm kazandırmak için tercih edilir. Maskeli bir katil, korkutucu bir figür veya doğaüstü bir varlık bu tür ışıkla aydınlatıldığında, sahnenin dehşet hissi artar. Örneğin kamp ateşi sahnelerinde, klasik bir korku unsuru olarak kullanılır.

Mekanda keskin gölgeler oluşturarak sıradan detayları bile anormal ve tehditkar hale getirir. Vurguladığı ana duygular şaşkınlık ve korkudur.

Yandan gelen ışık, gizem, şüphecilik ve karakterin içsel bölünmüşlüğü ile kararsızlık, bilinmezlik hislerini güçlendirir. Karakterin yüzünün veya mekanın bir yarısının aydınlık, diğer yarısının karanlıkta kalması veya tamamen belirsiz bir yönden gelen ışık ile sağlanabilir. Yandan gelen ışık, karanlık koridorlar, dar geçitler ya da sorgu sahnelerinde mekansal derinlik, yönlendirme ile merak duygusu, mekanda oluşan uzun ve keskin gölgelerle tedirginlik ile gerilim uyandırır.

Dağınık ışık, belirsizlik ve huzursuzluk yaratır. Keskin gölgeler oluşturmayan bu yumuşak aydınlatma, mekandaki detayları flu hale getirerek gerçeklik algısını zayıflatır ve seyirciyi bilinçaltında rahatsız eder. Sisli bir orman, terk edilmiş bir bina ya da yağmurlu bir gece gibi sahnelerde dağınık ışık, izleyicinin bilinmezlik duygusunu artırmak için kullanılır. Bir suç mahalli ya da cinayet sonrası sahnelerde ortamın kaotik ve çözümsüz doğasını yansıtarak, karakterlerin kafa karışıklığını yansıtır. Sert kontrastlar olmadan yaratılan doğal ve tedirgin edici görsel gerilim ve şaşkınlık duygularını hissettirir.

Arka ışık, karakterlerin gizemini artırmak, dramatik bir siluet oluşturmak, tehditkar bir atmosfer yaratmak için kullanılır. Bu tür aydınlatma, karakterin ya da nesnenin yalnızca çevresini aydınlatarak detayları gölgede bırakır, böylece izleyiciye kimlik veya niyet hakkında ipucu vermez. İzleyiciye karakterin kimliğini sorgulatır ve onu bilinmeyene odaklayarak merak ve gerilim duygusunu yaratır. Uzun bir koridorun sonunda ya da kapalı bir kapının ardından gelen arka ışık, mekânsal derinlik yaratarak kaçış ya da gizlenme hissini uyandırır ve korku duygusunu yaratır.

Işık yoğunluğu

Düşük yoğunluk (loş ışık), karanlık, kasvetli ve gizem dolu bir atmosfer yaratmak için kullanılır. Bu tür aydınlatma, detayları kasıtlı olarak gizleyerek mekana belirsizlik ve tehdit hissi katar. Dar ve kapalı mekanlarda, terk edilmiş binalar, bodrumlar, tüneller ya da suç mahallerinde kullanıldığında, düşük yoğunluklu ışık, izleyicinin dikkatini belirli bir noktaya yönlendirmek yerine ortamın tamamını bir gerilim unsuru haline getirir. Karakterlerin yüz ifadelerini ya da çevreyi tam olarak göstermeyen bu ışıklandırma, izleyicinin hayal gücünü

harekete geçirerek bilinmeyene dair bir korku yaratır. Ayrıca, suç sonrası sahnelerde ya da sessiz ama tehlikeli anlarda düşük yoğunluklu ışık, olayların ciddiyetini ve mekandaki tehdit unsurunu vurgular. Fobileri açığa çıkarır. Tetiklediği duygular korku,gerilim ve meraktır.

Yüksek yoğunluk (parlak ışık), özellikle sorgu odalarında ya da suç mahallerinde, mekânın sert bir şekilde aydınlatılmasıyla detaylar ortaya çıkarılır ve karakterler üzerinde sürekli parlak bir ışık kaynağı baskı oluşturularak izleyicide stres ve rahatsızlık hissi yaratır. Aşırı parlak ışık, izleyicide uyarılma ve gerilim duygularını tetikleyerek yüzleşme sahnelerini güçlendirir. Aşırı uyarıcı bir etkisi olduğu için sahnede rahatsızlık, anksiyete ve yanılsama gibi hisleri tetikler. Yüksek bir enerji katar. Gerilim, öfke ve tiksinti duygularını hedefler.

Hareket

Sabit ışık, baskı, monotonluk ve huzursuzluk yaratmak için kullanılır. Bir mekânı ya da sahneyi durağan ve donuk göstererek karakterlerin sıkışmışlık hissini ve olayların durgunluğunu vurgular. Uzun bir koridorun sonundaki sabit bir ışık, izleyiciyi karakterin kaçışsızlığını ve izolasyonunu hissetmeye zorlar. Sorgu odası gibi sahnelerde sabit ışık, dikkat odağını artırarak sorgulanan kişinin üzerindeki baskıyı ve rahatsızlığı artırır. Aşırı bekleme, aşırı odaklanma hissi uyandırarak sahnenin ritmini yavaşlatır ve gerilimi artırır. Gerilim, öfke ve tiksinti duygularını hedefler.

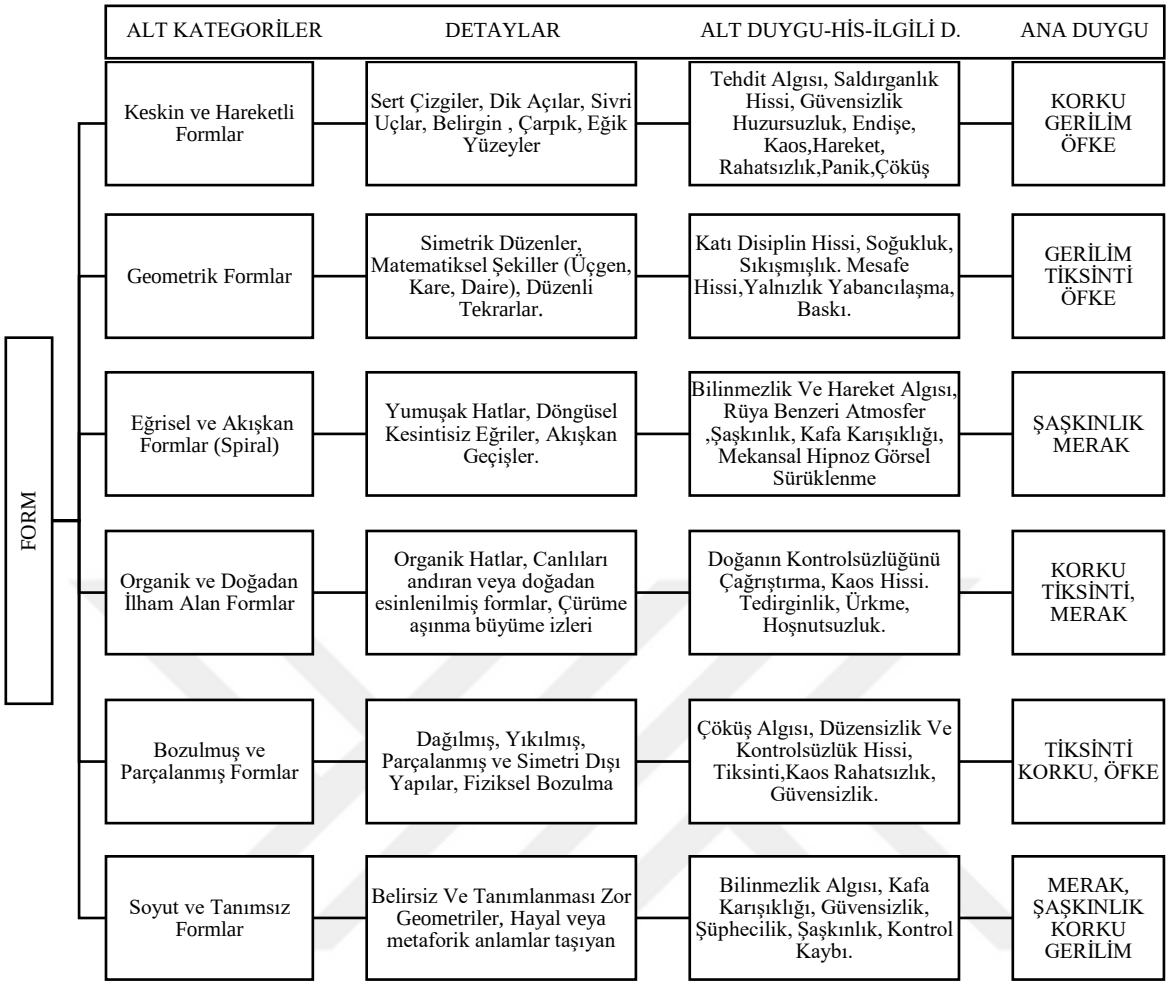
Titreyen veya yanıp sönen ışık, paranoya, panik ve kafa karışıklığı yaratmak için kullanılır. Özellikle kaçış sahnelerinde, saldırı anlarında ya da elektrik arızası gibi gerilimli durumlarda tercih edilir. Aşırı uyarıcı bir etki yaratarak izleyicinin dikkatini dağıtır ve irkilmesine neden olur. Mekândaki ritmik ışık kesintileri, sahneyi gerçeküstü ve tehditkar hale getirirken, karakterlerin durumunu daha çaresiz ve kaotik bir şekilde hissettirir. Titreyen ışık, tehditlerin varlığını sezdirerek korku unsurunu yoğunlaştırır ve izleyicide korku, öfke ve şaşkınlık duygularını tetikler.

Hareketli ışık, suç temalı polisiye ve korku filmlerinde takip hissi, tehdit ve kaçış duygularını vurgulamak için kullanılır. Sürekli değişen ışık, mekânda belirsizlik ve tedirginlik yaratır, özellikle el feneri, siren ışıkları veya araç farlarıyla sahnelenen kaçış ve arama sahnelerinde etkili bir gerilim unsuru olur. Korku, gerilim ve şaşkınlık uyandırarak sahneye enerji ve kaos katar, izleyiciyi sürekli tetikte tutar ve tehdit duygusunu yoğunlaştırır.

Gölge

Sert gölge, suç temalı polisiye ve korku filmlerinde tehdit, dramatik vurgu ve paranoya yaratmak için kullanılır. Keskin ve belirgin çizgilerle oluşturulan sert gölgeler, özellikle yüz hatlarını belirginleştirerek karakterlere tehditkâr bir görünüm kazandırır. Mekânda derinlik ve kontrast yaratarak olayların ciddiyetini artırır. Örneğin, karanlık bir koridorda bir figürün gölgesinin duvara yansıması, sahneye korku ve gerilim katarken izleyicide belirsiz bir tehdit hissi uyandırır.

Yumuşak gölge, ise belirsizlik, gizem ve huzursuzluk duygularını öne çıkarmak için kullanılır. Sert çizgiler yerine yavaşça kaybolan tonlarla oluşturulan bu gölgeler, mekânda daha doğal ve sakin bir atmosfer yaratırken yine de tedirgin edici bir etki bırakır. Çözümlenmemiş bir gizem ya da çözülmesi gereken bir bilmece hissi uyandırır. Merak, şaşkınlık, gerilim duygularını desteklemek için özellikle düşük yoğunluklu ışıklandırmayla birlikte tercih edilir.



Şekil 4.8. Tablo 1A-3. Form ve algılara bağlı duygular

Tablo, farklı form türlerinin hangi fiziksel özelliklere sahip olduğunu, bu özelliklerin insan algısına nasıl yansıdığını ve sonuç olarak hangi duygusal tepkilere yol açtığını analiz etmeyi hedeflemektedir. Formlar, mimari tasarım unsurlarına dayalı olarak sınıflandırılmış ve her bir kategorinin bireyler üzerinde yarattığı psikolojik ve duygusal sonuçlar belirlenmiştir. Keskin, geometrik, eğrisel, organik, bozulmuş ve soyut form kategorileri mekansal özelliklere göre tanımlanmış ve bunların yarattığı etkiler detaylandırılmıştır.

Keskin ve hareketli formlar

Sivri köşeler, dik açılar, sert çizgiler ve çarpık, eğimli yüzeylerden oluşur. Bu formlar, mekanda dengesizlik ve hareket hissi yaratarak bireyde rahatsızlık uyandırır. Keskin sivri köşeler üzerine doğru saldırı, tehdit, eğimli yüzeyler yıkılma hissi olarak algılanır. Hareketli formlar huzursuzluk, panik ve endişe hislerini tetikleyebilir.

Geometrik formlar

Daire, kare veya üçgen gibi geometrik şekiller mekanda kesinlik ve düzen algısı yaratır. Katı disiplinin ve mekanın otoriter yapısının ön planda olduğu sahnelerde tercih edilir. Özellikle hapishaneler, mahkeme salonları, askeri binalar veya bir kurumun kontrol edici doğasını vurgulayan mekanlarda etkili olur. Simetrik düzenler, matematiksel tekrarlar ve bunların aşırı vurgulanması mekanda sıkışmışlık, baskı, soğukluk hissi yaratır. Uzaklaşma isteği uyandırır. Gerilim ve tiksinti duygularını tetikler.

Eğrisel ve akışkan formlar

Spiral rampalar, döngüsel koridorlar ve kesintisiz eğriler, izleyiciyi mekanda görsel bir sürüklenmeye davet eden sanat galerileri, müzeler veya fantezi temalı mekanlarda sıklıkla tercih edilir. Yumuşak ve akışkan hatlar, kafa karışıklığı ve mekansal sürüklenme, hareket hissi yaratarak bireyin görsel algısını yönlendirir. Doğaüstü, rüya benzeri veya bilinmezlik içeren sahnelerde; büyülü veya hipnotik etkiler yaratmak için kullanılabilir. Şaşkınlık ve merak duyguları ile bağdaştırılır.

Organik ve doğadan ilham alan formlar

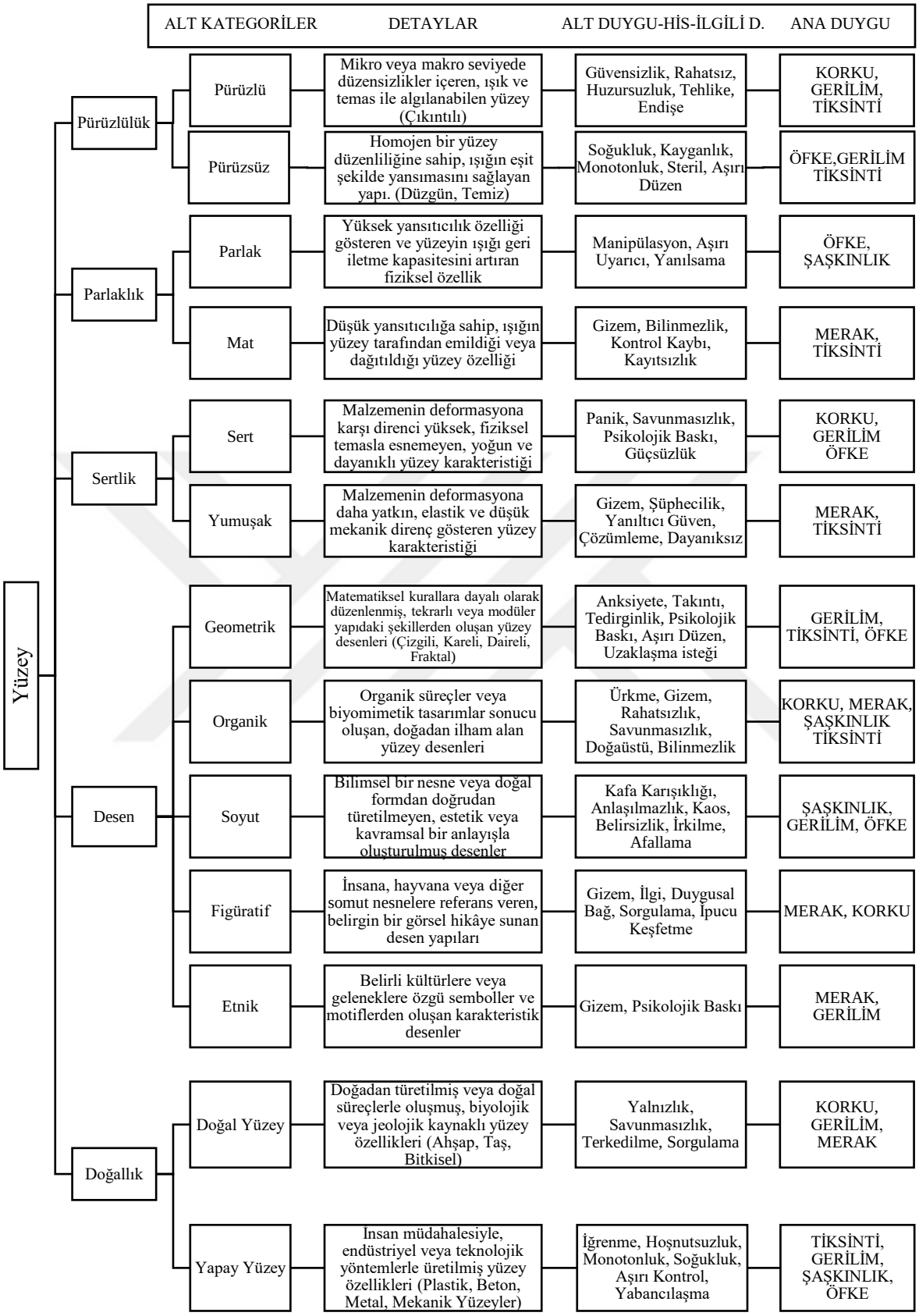
Organik hatlar ve canlı formları andıran şekiller, bireyde doğanın üstünlüğünü ve insanın kontrolsüzlüğünü vurgular. İnsan, hayvan veya başka canlı formlarına benzetilip algı karmaşası oluşturulur. Bu formlardan ilham alınarak yapılmış olabilir. Birebir bu formları kullanan unsurlar olabilir. Mekanda çürüme, aşınma veya büyümeye dair izler; terk edilmiş, doğayla iç içe yapılarda görülür. Uzun süredir kullanılmadığına, ıssızlığına dair veriler verir. Korku ve tiksinti duygularını bağdaştırır.

Bozulmuş ve parçalanmış formlar

Yıkılmış, dağıtılmış veya simetri dışı yapılar; fiziksel çöküş ve kaos hissi uyandırır. Savaş sonrası yıkım sahneleri, terk edilmiş binalar veya toplumsal çöküşün işlendiği mekanlar için uygundur. Mekanda kontrolsüzlük ve düzenin kaybolmasını simgeler. Kaosun görsel bir temsilidir. Parçalanmış duvarlar, kırık yüzeyler olay sonrası yıkım sahneleri ya da toplumsal çöküşü yansıtan mekanlarda suçun karanlık yapısını anlatmak için bu formlar sıklıkla kullanılır.

Soyut ve tanımsız formlar

Genellikle tanımlanması zor, belirsiz ve gerçeküstü geometrilerle karakterize edilir. Bu formlar, mekanda kesin bir anlam veya yapı sunmaz, aksine bireyin algısında bilinmezlik ve kafa karışıklığı yaratır. Tanımsız formlar, fiziksel olarak anlaşılması güç, belirli bir işlev veya sınırdan yoksun geometrilerden, hayal ya da metaforik anlamlar taşıyan şekillerden oluşabilir. Mekanın bu şekilde belirsiz olması, izleyicinin mekana dair kesin bir algı geliştirmesini engeller ve kontrol kaybı hissini tetikler. Doğaüstü, rüya gibi veya hayal gücüne dayalı atmosferler oluşturmak, izleyicinin gerçeklikle bağlantısını zayıflatarak bilinçaltına erişmek, bilinç dışı korkuların veya güvensizliklerin tetiklenmesini sağlamak için kullanılır.



Şekil 4.9. Tablo 1A-4. Yüzey ve algılara bağlı duygular

Pürüzlülük

Pürüzlü yüzeyler, mikro veya makro düzensizliklerle algılanır ve bu tür yüzeyler insanlar üzerinde rahatsızlık ve güvensizlik hissi yaratır. Bu düzensizlikler, kontrolsüz veya terkedilmiş hissi uyandırabilir ve endişe gibi olumsuz duyguları tetikleyebilir. Terk edilme veya güvensizlik duyguları, yüzeydeki pürüzlerin düzensiz ve doğal olmayan yapısıyla bağlantılıdır.

Pürüzsüz yüzeyler genellikle soğuk ve mekanik bir his verir. Homojenliği nedeniyle steril bir ortam hissi yaratır, bu da soğukluk ve yabancılaşma hislerine yol açar. Ayrıca yüzeyin pürüzsüzlüğü ve düzeni, bir tür kontrol ve baskı altında hissetme duygusunu tetikleyebilir. Bu tür yüzeyler izlenme hissi uyandırabilir çünkü her şeyin mükemmel bir şekilde düzenli olması, doğallık ve rahatlıktan uzak bir yapıya işaret eder.

Parlaklık

Parlak yüzeyler, yüksek yansıtıcılık özellikleri nedeniyle dikkat çekicidir ve bu dikkat çekicilik bazı durumlarda rahatsız edici olabilir. Manipülasyon ve baskı hissi, bu dikkat çekiciliğin aşırı kontrol edici ve yanıltıcı olması ile ilişkilidir. Parlaklık ayrıca yapay bir his verir, çünkü doğal yüzeylerin yansıtıcılığı genellikle sınırlıdır. Parlak bir yüzey, tehdit altında olma hissi yaratabilir, çünkü bu tür yüzeyler çoğu zaman yoğun ışık veya dikkat çekme arzusunu ifade eder.

Mat yüzeyler, ışığı emdikleri veya dağıttıkları için daha az belirgin olurlar ve bu da gizem ve bilinmezlik hissi yaratır. Bu tür yüzeyler ayrıca derinlik duygusu oluşturur, çünkü ışığın yayılımı daha yumuşaktır ve net bir şekilde yansıtılmaz. Kontrol kaybı hissi de, yüzeyin netliğinin olmaması ve ışığın nasıl dağıldığını kestirmenin zorluğu ile ilişkilidir.

Sertlik

Sert yüzeyler deformasyona karşı direnç gösterir ve bu durum, kullanıcıya fiziksel veya psikolojik olarak esneklikten yoksun hissettirir. Bu his, panik ve savunmasızlık gibi duyguları tetikleyebilir. Ayrıca sert yüzeyler psikolojik baskı ve güçsüzlük hislerini artırabilir, çünkü bu yüzeylerin değiştirilemez veya aşılması zor olduğu algısı yaratır.

Yumuşak yüzeyler, daha esnek ve elastik olduğu için bazı durumlarda yanıltıcı bir güven duygusu yaratabilir. Bu, yüzeyin beklenmedik şekilde çökmesi veya esnemesi nedeniyle şüpheci bir yaklaşımı tetikleyebilir. Bu tür yüzeyler, keşfetme isteği uyandırır çünkü daha duyusal ve dokunsal bir deneyim sunarlar. Ancak dayanıksızlık hissi de yaratabilirler, çünkü bu tür yüzeyler genellikle daha az direnç gösterir ve kırılgan olabilir.

Desen

Geometrik desenler, düzenlilik ve tekrarlılık ile karakterize edilir. Bu düzenliliğin sıkılığı ve tekrarı, anksiyete ve takıntı gibi duyguları tetikleyebilir. Bu desenler, kişiyi kontrol altına alınmış ve baskı altında hissettirebilir çünkü doğal düzensizlikten uzak, sert kurallara bağlı bir estetik sunar.

Organik desenler, doğadan ilham alır ve daha az düzenli ve öngörülebilir yapıdadır. Bu düzensizlik, gizem ve bilinmezlik hisleri yaratabilir. Savunmasızlık, bu tür yüzeylerin insanın kontrolü dışında doğal süreçlerle oluştuğu izleniminden kaynaklanır. Organik desenler, bazen doğaüstü bir his de uyandırabilir, çünkü şekillerin gelişigüzelliği ve özgünlüğü insana olağanüstü ve bilinmeyen bir dünyayı çağrıştırabilir.

Soyut desenler, doğrudan bir nesneye veya doğal forma dayanmayan estetik anlayışla oluşturulmuştur. Bu tür desenlerin belirsizliği ve öngörülemezliği kafa karışıklığına yol açabilir. Bu desenler ayrıca kaos ve belirsizlik hissi uyandırabilir, çünkü anlamlandırması zordur ve somut bir referans noktası bulunmamaktadır. Bu belirsiz desenler bilinçaltı çağrışımlarından kaynaklanarak ürkütebilir.

Figüratif desenler, insana, hayvana veya diğer somut nesnelere referans verir. Bu somut nesnelerle olan bağlantı, ilgi ve merak duygularını uyandırır. Ayrıca, desenlerde yer alan figürlerin anlamı ve mesajı hakkında sorgulama yapma ve ipuçlarını keşfetme arzusu tetiklenebilir.

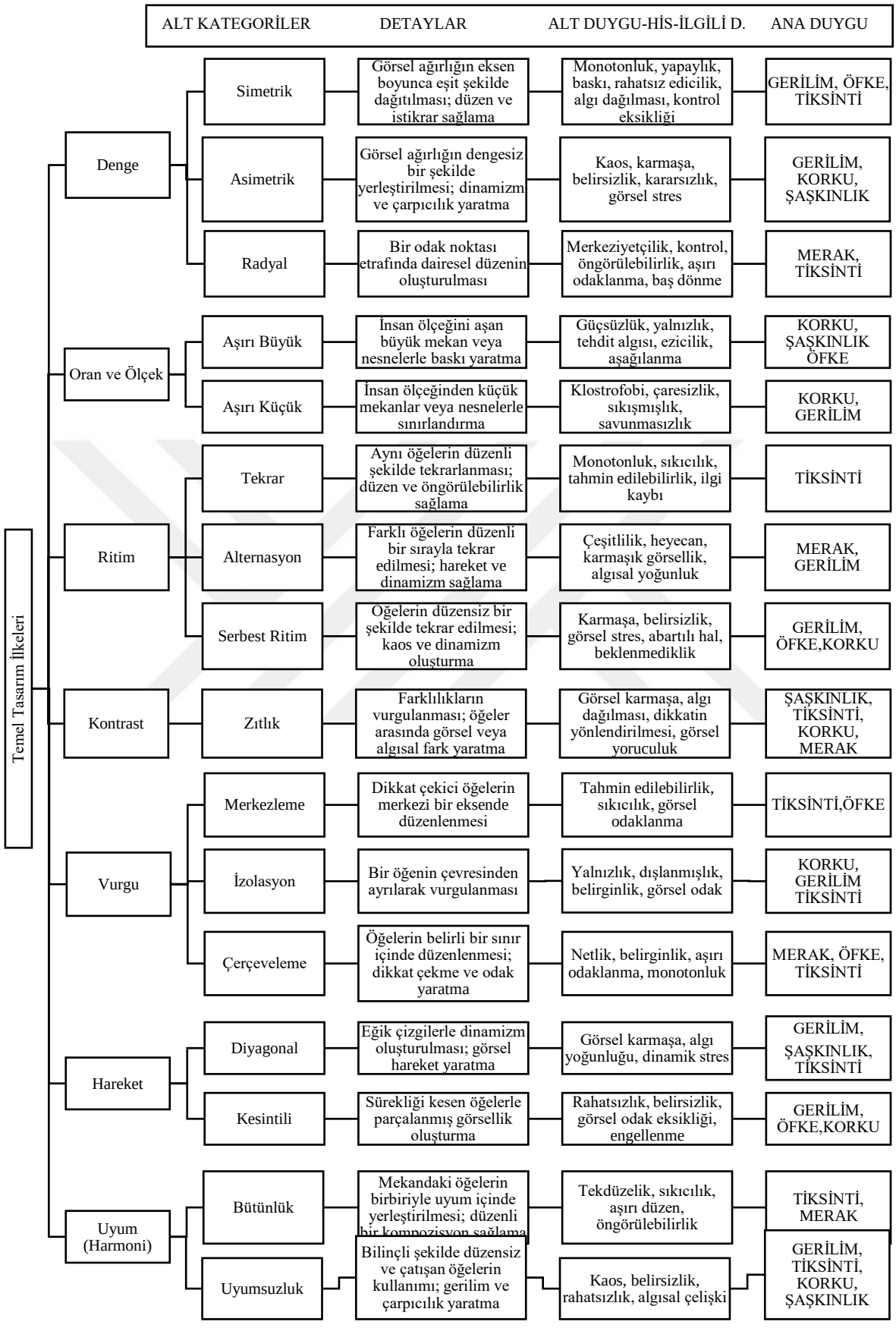
Etnik desenler, belirli bir kültüre veya topluma özgü semboller ve motiflerden oluştuğu için duygusal olarak güçlü çağrışımlar yapar. Bu çağrışımlar, bireyin kökenine ve geçmişine bağlı hissetmesine yol açarken aynı zamanda bilinmeyen kültürel sembollerle

karşılaşıldığında gizem ve merak duygularını da tetikler. Bu desenler, kişisel ve toplumsal kimlik ile derin bir bağlantı kurarak, nostaljik ve aidiyet duygularını güçlendirir.

Doğallık

Doğal Yüzeyler (örneğin, ahşap, taş, toprak) tarafından oluşturulan yüzeyler. Doğal yüzeyler, biyolojik veya jeolojik kaynaklıdır ve genellikle kontrol dışı süreçlerin ürünü oldukları için yalnızlık ve savunmasızlık hissi yaratabilirler. Terk edilme duygusu da, bu tür yüzeylerin doğal yıpranma süreçlerini çağrıştırmasıyla ilişkilidir. Harabe hissi, bu yüzeylerin yaşlanma veya bozulma izleri taşımasından kaynaklanır.

Yapay yüzeyler genellikle insan müdahalesiyle, endüstriyel veya teknolojik yöntemlerle üretilmiştir ve bu, hoşnutsuzluk ve kayıtsızlık hislerine yol açabilir. Kirlilik hissi, bu tür yüzeylerin doğal süreçlerden sapması ve yapay malzemelerle üretilmiş olmasıyla ilişkilidir. Soğukluk duygusu ise, bu yüzeylerin doğal olmayan, sert ve mekanik bir yapıya sahip olmasından kaynaklanır.



Şekil 4.10. Tablo 1B. Temel tasarı ilkeleri algı ve duygu

Denge

Simetrik düzenlemede, görsel ağırlığın eksen boyunca eşit şekilde dağıtılması, düzen ve istikrarın algılanmasına olanak tanır. Ancak bu tür bir düzenleme aşırı kullanıldığında, monotonluk ve yapaylık hissine yol açar. Mekanın öngörülebilirliği ve kontrol eksikliği, kullanıcıda algı dağılmasına sebep olabilir. Bu durum baskı ve rahatsız edicilik hissi yaratarak, öfke ve tiksinti gibi negatif duyguları tetikleyebilir. Algının sürekli tekrarlanan bir düzenle zorlanması, şaşkınlık hissiyle de sonuçlanabilir.

Asimetrik düzenlemede, görsel ağırlığın dengesiz bir şekilde yerleştirilmesi, dinamizm ve görsel çarpıcılık sağlar. Ancak aşırı kullanım, kaos ve karmaşaya neden olur. Belirsizlik ve görsel stresin yoğunlaşması, izleyicide huzursuzluk ve gerilim duygularını tetikleyebilir. Görsel dengenin sürekli olarak kırıldığı bu durumlarda, kararsızlık ve algısal rahatsızlık baskın hale gelir.

Radyal düzenlemeler, odak noktası etrafında dairesel düzen yaratır ve merkeziyetçilik ile kontrol hissi sağlar. Ancak bu düzenlemelerin aşırı kullanımı, öngörülebilirlik ve sıkıcılığa yol açabilir. İzleyiciyi sürekli aynı noktaya yönlendiren mekanlar, aşırı odaklanma ve baş dönmesi gibi rahatsız edici etkiler oluşturabilir. Bu durum, merak duygusunun azalmasına ve tiksintinin ön plana çıkmasına neden olabilir.

Oran ölçek

Aşırı büyük oranlar, insan ölçeğini aşarak birey üzerinde baskı ve tehdit algısı oluşturur. Mekanın ezici büyüklüğü yalnızlık ve güçsüzlük duygularını artırır, bu da korku ve öfke gibi güçlü duyguları tetikler. Mekanın bireyin kontrol alanından çıkması, aşağılanma hissine de neden olabilir.

Aşırı küçük oranlar ise insan ölçeğinden daha küçük mekanlarla sınırlandırma yaparak klostrofobi ve sıkışmışlık hissi yaratır. Dar alanların sürekliliği, çaresizlik ve savunmasızlık hissinin yoğunlaşmasına yol açar. Bu durum, korku ve gerilimin bir arada deneyimlenmesini sağlayabilir.

Ritim

Tekrar eden düzenler, düzen ve öngörülebilirlik sağlarken, aşırı kullanımı monotonluk ve sıkıcılık yaratır. Mekanın tahmin edilebilirliği, ilgi kaybına neden olabilir ve bu durum tiksinti duygusunun ortaya çıkmasına yol açar. Sürekli tekrarlanan motifler, mekanın etkileyiciliğini kaybetmesine neden olabilir.

Alternasyon, farklı öğelerin düzenli bir sırayla tekrar edilmesiyle hareket ve dinamizm yaratır. Ancak aşırı kullanım, algısal yoğunluğun artmasına ve karmaşık bir görsellik oluşturmasına yol açabilir. Bu durum, izleyicide hem merak hem de gerilim gibi çelişkili duyguların ortaya çıkmasını sağlayabilir.

Serbest ritim, düzensiz tekrarlarla kaos ve dinamizm oluşturur. Ancak kontrolsüz bir şekilde kullanıldığında, karmaşa ve belirsizlik hissi yoğunlaşır. Görsel stres ve beklenmedik unsurların artışı, öfke ve gerilim duygularını ön plana çıkarabilir.

Kontrast

Zıtlık, farklılıkların vurgulanmasıyla görsel veya algısal fark yaratır. Ancak aşırı zıtlık görsel karmaşa ve algı dağılmasına yol açabilir. Bu durumda, dikkatin yönlendirilmesi zorlaşır ve görsel yoruculuk ortaya çıkar. İzleyicinin görsel algısı üzerinde yarattığı yoğun baskı, şaşkınlık ve tiksinti duygularını tetikleyebilir.

Vurgu

Merkezleme, dikkat çekici öğelerin merkezi bir eksende düzenlenmesiyle odak yaratır. Ancak tahmin edilebilirlik ve sıkıcılık, aşırı kullanımda bu etkisini kaybederek ilgiyi azaltabilir. Sürekli olarak aynı düzenin vurgulanması, tiksinti duygusunun ön plana çıkmasına neden olabilir.

İzolasyon, bir öğeyi çevresinden ayırarak vurgular. Ancak aşırı izolasyon, yalnızlık ve dışlanmışlık hissini artırır. İzole edilen öğelerin sürekli tekrar edilmesi, korku ve tiksintiyi tetikleyebilir. Görsel odaklanmanın sürekli aynı noktada olması, izleyicinin rahatsızlık hissetmesine yol açar.

Çerçeveleme, öğeleri belirli bir sınır içinde düzenleyerek dikkat çekici bir odak yaratır. Ancak bu teknik aşırı kullanıldığında monotonluk ve aşırı odaklanma hissi oluşturabilir. Netliğin sürekli vurgulanması, mekanın sıkıcı hale gelmesine neden olabilir ve tiksinti duygusunu ortaya çıkarabilir.

Hareket

Diyagonal çizgilerle oluşturulan hareket, dinamizm ve görsel hareket yaratır. Ancak sürekli eğik çizgiler ve yoğun dinamik düzenlemeler görsel karmaşa ve algısal stres yaratabilir. Bu durumda, izleyici üzerinde gerilim duygusu hakim hale gelir.

Kesintili düzenlemeler, sürekliliğin bozulmasıyla parçalanmış bir görsellik oluşturur. Ancak aşırı kesintiler, rahatsızlık ve belirsizlik hissini artırır. Görsel odak eksikliği ve engellenme hissi, izleyicide gerilim ve öfkeyi tetikleyebilir.

Uyum (harmoni)

Bütünlük, mekandaki öğelerin uyum içinde düzenlenmesiyle düzenli bir kompozisyon yaratır. Ancak aşırı uyum ve düzen, tekdüzelik ve sıkıcılığa yol açabilir. Bu durum huzur duygusunu azaltarak tiksinti hissini ön plana çıkarabilir.

Uyumsuzluk, bilinçli bir şekilde düzensiz ve çatışan öğelerin bir arada kullanılmasıdır. Ancak bu düzenlemelerin aşırı kullanımı, kaos ve rahatsızlık hissini artırır. Algısal çelişkilerin yoğunlaşması, gerilim ve tiksintiyi tetikleyen bir ortam yaratır.

Çizelge 4.2. Tablo 1C. Mimari elemanlar, nesneler ve atmosferik unsurlar

Kategori	Örnekler
Pencereler	- Kırık pencereler - Çatlamış camlar - Çok koyu filtreli camlar - Vitray desenli çok renkli camlar - Devamlı açılıp kapanan pencereler - Çatı pencereleri - Eski ahşap pencereler - Dışarıyı görmesi engellenmiş pencereler - Çivili veya tahtalarla kapatılmış pencereler - Rüzgarla sürekli sallanan perdeler - Çatlakların içine giren bitkiler veya sarmaşıklar - Tek taraflı görülebilen aynalı pencereler - Pencere kenarındaki eski kafes detayları - İçi dışından farklı gösteren cam yüzeyler.

Çizelge 4.2. (devam) Tablo 1C. Mimari elemanlar, nesneler ve atmosferik unsurlar

Kategori	Örnekler
Duvarlar	- Yıkık duvarlar-çatlaklar - Duvarda oluşmuş boşluklar - Eğimli yamuk duvarlar - Kısa, bölücü olmayan duvarlar - Duvarda dökülmüş sıva ve boya kalıntıları - Duvara gömülü eski ellerin veya yüzlerin izi. - Üzerinde düzensiz delikler bulunan - Hareketli duvarlar - Çok yüksek duvarlar - Gizli kapılara sahip duvarlar - Üzerinde eski kan lekeleri veya boyanmış simgeler - Kazınmış veya yıpranmış yüzey yazıları - Gizlenmiş nişler veya oyuklar - Duvara entegre edilmiş tuzak mekanizmaları
Koridorlar	- Çok geniş boş koridorlar - Dar koridorlar - Çok yüksek duvarlı koridorlar - Yanıp sönen ışıklı, çok beyaz koridorlar - Çok uzun sonu gözükmeyen koridorlar - Labirent benzeri koridorlar - Duvarları eğik koridorlar - Daralıp genişleyen koridorlar - İlerledikçe ışıkları kapanan koridorlar - Bitiş noktası aynayla yanıltıcı şekilde uzatılmış koridorlar - Yan yana dizilmiş, içi görünmeyen odaların kapıları olan koridorlar -Zeminde su birikintileriyle tehlikeli hale gelen, kaygan koridorlar.
Merdivenler	- Kırık merdivenler - Eski ahşap merdivenler - Spiral merdivenler - Sonsuz merdivenler - Cam merdivenler - Eksik basamaklı merdivenler - Yangın merdivenleri - Korkuluksuz açık merdivenler - Acil çıkış merdivenleri - Titreyen, Hareketli Basamaklar - Gizli bölmelere sahip merdivenler - Görünmez veya gizli bir mekâna çıkan döner merdivenler - Kırık korkuluklarla tehlikeli hale gelen metal merdivenler - Altında saklanmış eşyalar veya izler bulunan basamaklar - Çok dar geçişlere sahip spiral merdivenler - Spiral yapısı yanlış dönen merdivenler - Fazla eğik merdivenler
Tesisat	- Eski asansör şaftları ve bacalar - Su sızıntıları, patlamış borular su baskınları - Açıkta kalan elektrik kabloları - Kötü kokular - kanalizasyon - Havalandırma boruları - Eski asansörler, çalışmayan yürüyen merdivenler - Ortam sıcaklık-nem durumu - Yetersiz ses yalıtımı, ses yankılanması - Sallanan zincirler - Isıtma sistemleri ve petekleri - Yanıcı patlayıcı sistemler - Paslanmış borular - Buhar sızan borular - Yanlış yönlendirilmiş havalandırma boruları

Çizelge 4.2. (devam) Tablo 1C. Mimari elemanlar, nesneler ve atmosferik unsurlar

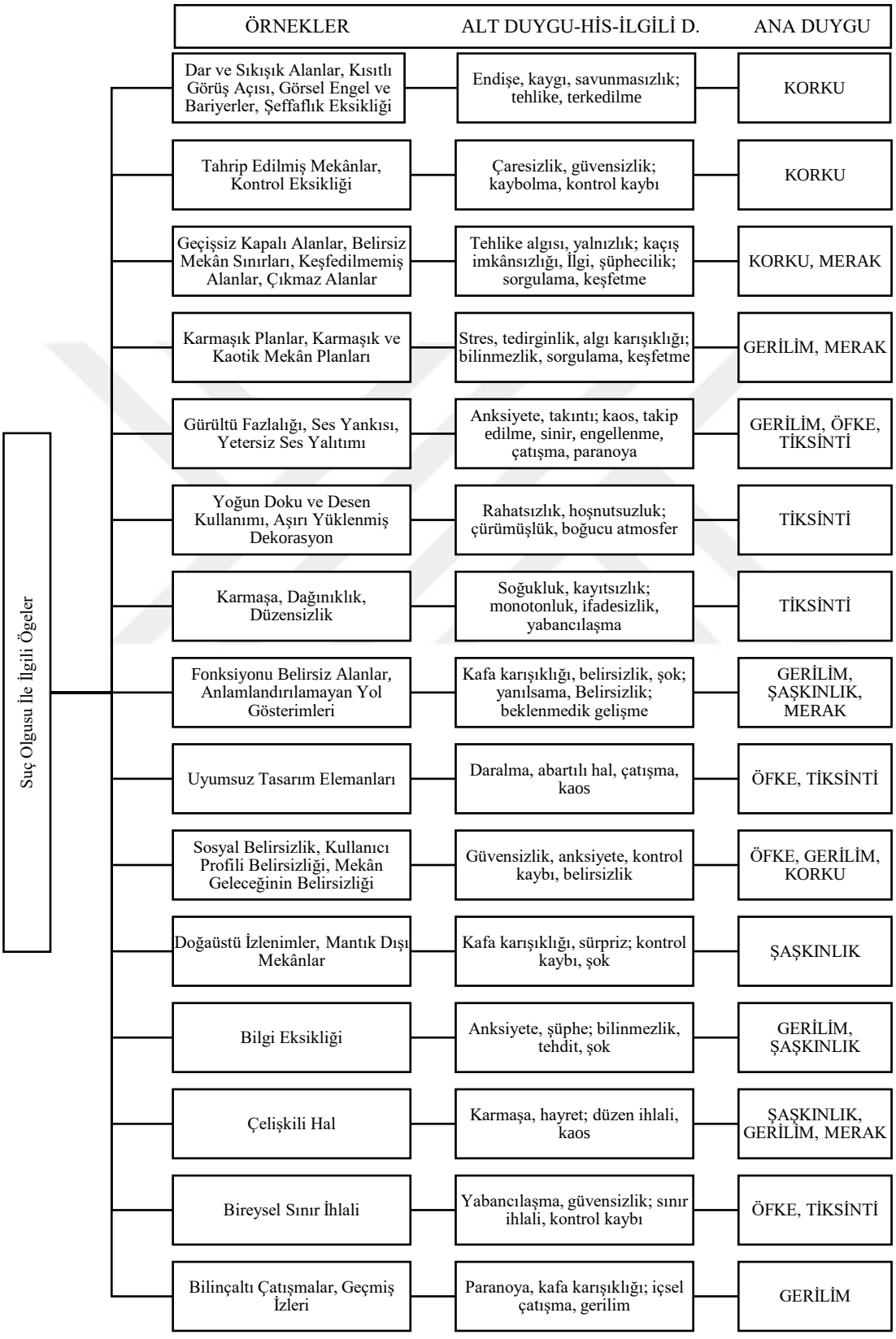
Kategori	Örnekler
	- Soğuk ve rutubetli ortamlar - Aşırı nemli ve yapışkan hava - Aşırı tazyikle akan suların çıkardığı sesler - Su damlalarının sürekli olarak yankı yaptığı metalik borular - Elektrik kaçaklarının oluşturduğu kısa devre kıvılcımları
Boşluklar	- Geri dönüşüm alanları - Terk edilmiş yerler - Eski endüstriyel ekipmanlar - Alt geçitler - Boş tüneller - Kafes ve hücreler - Depolar, hangarlar - Tamamen izole edilmiş boş alanlar - Üzerine yazılar veya semboller kazınmış terk edilmiş asansör boşlukları - Kullanılmayan atölyelerdeki paslanmış makineler - Yeraltı geçitlerinde yankılanan ayak sesleri - Derinliği tam olarak görünmeyen kuyular veya delikler
Tavan	- Çok alçak tavanlı mekanlar - Yüksek tavanlı mekanlar - Çatı tavanlı mekanlar - Yansıtıcı malzemelerle kaplanmış tavanlar - Üzerinde örümcek ağlarıyla kaplanmış tavan lambaları - Çatı arasına açılan yarıklar veya açıklıklar - Ters yansıtıcı yüzeylerle mekân algısını bozan tavanlar
Kapılar	- Kapalı kilitli kapılar - Kırık kapı kilitleri - Açılıp kapanan kapılar - Sürekli çarpan kapılar - Eski kilit mühürleri - Zindan kapıları - Paslanmış kapılar - Örümcek ağı kaplı kapı boşlukları - Gizli geçitlere açılan kapılar - Kendiliğinden kapanan mekanik kapılar - Gizli bir geçide açılan antik tarz ahşap kapılar - Paslanmış menteşe sesleri çıkaran kapılar - Kapı arkasına gizlenmiş semboller veya çizimler
Mobilya	- Tersine çevrilmiş mobilyalar - Eski karışık fayanslı tuvalet ve banyolar - Su dolu pis küvetler - Çok büyük yatakbaşları - Zarar görmüş zemin kaplamaları (ahşap gıcırdayan zeminler) - Aynalar - Kırılmış ve çarpık yüzeylere sahip mobilyalar - Dengesiz duran masa veya sandalyeler - Kırılmış aynalar veya eğri yüzeyli dolaplar - Zarar görmüş ve içine girilmiş yataklar - Duvardan çıkan eski borularla birleşmiş mobilyalar
Eşyalar	- Eski moda giysiler - Maskeler - Büyük saatler - Sararmış yırtık perdeler - Eski tarz lambalar, avizeler - Kadife perdeler - Ağır örtüler - Kullanılmayan Eski müzik aletleri, Eski piyano - Eski bozuk TV ve radyolar - Eski - kırık oyuncaklar - Bez bebekler - gözü oyuk - saçı kopuk bebekler - Makyajlı bebekler - Kilidi Kırılmış mücevher kutusu, - Çürümüş Çiçekler - Sıkışmış devamlı çalan bir saat

Çizelge 4.2. (devam) Tablo 1C. Mimari elemanlar, nesneler ve atmosferik unsurlar

Kategori	Örnekler
	- Devamlı ses çıkaran büyük bir saat - Düşük çözünürlüklü, zor anlaşılır eşyalar - Etrafına saçılmış eski gazete kupürleri - Bozuk çalar saatler - İçinde hiç ışık yanmayan fenerler - Çatlamış porselen bebekler - Kararmış metal nesneler - Duvarda asılı boş bir çerçeve
Sanat Eserleri	- Sürreal tablolar, Soyut Heykeller - Göz yorucu karışık desenler - Eski yazılar ve işaretler - Çok büyük gözleri olmayan heykeller - Parmak izleri veya yıpranmış izler olan eski tablolar. - Ruhani temaları yansıtan tablolar - Grafitiler - Gölgelerle şekil değiştiren tablolar - Yanlış perspektifli, kafa karıştırıcı heykeller - Mekâna sığmayacak kadar büyük antik sütun parçaları - Eski parşömenlere yazılmış anlaşılmaz yazılar
Ses	- Sesler ve rüzgarın uğultusu - Bozuk elektrikli cihazlardan gelen statik gürültü - Radyo frekansı sesi - Siren Sesleri - Sürekli tekrar eden nefes alış veriş sesi - Koridorlarda yankılanan adımlar - Alçak ve sürekli bir uğultu - Duyulamayan fakat hissedilen bas ses titreşimleri - Çatırdayan zemin sesleri - Fısıltı seslerinin belirsiz kaynağı - Zaman zaman duyulan yüksek, ani çarpma sesleri - Kapıların ve pencerelerin gıcırdayarak açılması - Eski taş plaklardan gelen bozuk müzik sesi - Rüzgarda sallanan zincirlerin yankısı - Çığlık benzeri ama tam seçilmeyen hayvan sesleri - İnce metal borulara çarpan damla sesleri
Hava Durumu - Atmosfer	- Sürekli sisle kaplanmış alanlar - Ani soğuk dalgalarının hissedildiği boşluklar - Gözün seçemediği ama hissedilen hafif titreşimler - Hafif nemli veya yapışkan his veren hava - Aniden bastıran sis. - Kapıların ve pencerelerin çarpmasına neden olan keskin rüzgar gürültüsü. - Uzun süre devam eden hafif çiseleyen yağmur. - Sadece belirli bir bölgeyi etkileyen fırtına. - Görüşü tamamen engelleyen toz veya kum fırtınası. - Gökyüzünde sürekli dönen ve doğaüstü hissettiren bulut hareketleri - Her şeyin buzla kaplandığı, donmuş hava - Şimşeklerin çevreyi anlık olarak aydınlattığı ve aralıklı gök gürültüsü. - Zeminden sürekli yükselen sıcak buhar tabakası. - Statik elektrikle yüklü hava, diken üstünde hissettiren atmosfer. - Havada sürekli uçuşan kül, polen veya toz parçacıkları. - Güneşin sürekli batıyor gibi göründüğü, sonsuz gün batımı hissi. - Ani sıcaklık artışları veya düşüşleriyle gelen kısa süreli ısı dalgalanmaları. - Her şeyin üzerine ince bir tabaka bırakan kül yağışı. -Sadece ay ışığında fark edilen, diğer zamanlarda görünmeyen sis tabakası. -Nereden geldiği belli olmayan, metalik kan kokusu taşıyan rüzgar.

Bu tablo polisiye türünde suç, korku gerilim temalı filmlerin incelenmesi sonucu tespit edilmiş örnekleri içermektedir. Her kategori, belirli bir mekânsal veya tasarımsal unsuru

(örneğin pencereler, duvarlar, merdivenler, sesler) temsil eder ve bu unsurların olumsuz, rahatsız edici veya dikkat çekici biçimlerini örnekler üzerinden açıklar.



Şekil 4.11. Tablo 1D. Suç olgusunu çağrıştıran fiziksel ve zihinsel ögeler

Dar ve sıkışık alanlar, kısıtlı görüş açısı ve şeffaflık eksikliği gibi mekânsal düzenlemeler, bireyde savunmasızlık hissini güçlendiren bir algı yaratır. Görüş alanının sınırlanması, bireyin çevresine dair kontrol hissini kaybetmesine neden olur. Bu durum, tehlike algısının artması ve terk edilme korkusunun güçlenmesine yol açarak "korku" duygusunun ön plana çıkmasına sebep olur.

Tahrip edilmiş mekânlar ve kontrol eksikliği, bireylerde çaresizlik ve güvensizlik hislerinin gelişmesine neden olur. Mekânın fiziksel olarak hasar görmesi veya kontrol edilemez bir görünüm sunması, bireylerin güven duygusunu zedeleyerek kaybolma ve kontrol kaybı gibi olumsuz sonuçlara yol açar. Bu durum, özellikle korku duygusunun yoğunlaşmasına sebep olur.

Geçişsiz kapalı alanlar, belirsiz mekân sınırları ve çıkmaz alanlar, kaçış imkanının olmadığı hissini güçlendirerek bireyde yalnızlık ve tehlike algısını tetikler. Bu mekânlar, bireyde aynı zamanda ilgi ve şüphecilik uyandırabilir, çünkü belirsizlik genellikle merak ve sorgulama davranışlarını destekler. Bu bağlamda "korku" ve "merak" duyguları bir arada ortaya çıkar.

Karmaşık planlar ve kaotik mekân tasarımları, bireyin mekânı algılamasını zorlaştırarak stres ve tedirginlik yaratır. Yönlendirme eksikliği veya mekânın karmaşık yapısı, bireyin bilinmezlik içinde kalmasına ve algısal karışıklık yaşamasına neden olur. Bu durum, "gerilim" ve "merak" duygularını beraberinde getirir.

Gürültü fazlalığı, ses yankısı ve yetersiz ses yalıtımı gibi çevresel faktörler, bireyde anksiyete, sinir ve paranoya duygularını artırır. Sürekli bir gürültü veya yankılanan ses, bireyde takip edilme hissini güçlendirebilir ve engellenmişlik hissi yaratır. Bu tür mekânsal düzenlemeler, gerilim ve öfke duygularını tetikler.

Sosyal belirsizlik ve kaos algısı, bireylerde sürekli bir belirsizlik ve beklenmedik gelişmeler karşısında stres yaratır. Mekânsal düzenleme, bireyin çevresine dair anlam oluşturmasını engellediğinde, bu durum gerilim duygusunun ortaya çıkmasına sebep olur.

Yoğun doku ve desen kullanımı ya da aşırı yüklenmiş dekorasyon, bireyde rahatsızlık ve hoşnutsuzluk gibi duygular uyandırır. Görsel anlamda aşırı bilgi yüklemesi, mekânın

çürümüş ve boğucu bir atmosfer yaratmasına neden olur. Bu durum, bireyde tiksinti duygusunu artırır.

Karmaşa, dağınıklık ve düzensizlik bireyde kayıtsızlık ve soğukluk duygularını destekler. Mekânın uyumsuz tasarım elemanlarıyla oluşturulması, bireyde monotonluk hissini artırır ve yabancılaşma algısını güçlendirir. Bu durum tiksinti duygusuyla sonuçlanır.

Fonksiyonu belirsiz alanlar veya anlamlandırılamayan yol gösterimleri, bireyde kafa karışıklığı ve belirsizlik hislerini güçlendirir. Bu tür mekânlar, bireyde yanılgı hissi uyandırarak gerilim, şaşkınlık ve merak gibi duyguların bir arada yaşanmasına neden olur.

Doğaüstü izlenimler ve mantık dışı mekânlar, bireyde kontrol kaybı ve şok etkisi yaratır. Algısal çelişkiler veya mekânın mantık dışı özellikleri, bireyde sürpriz ve kafa karışıklığı hissi doğurur. Bu durum şaşkınlık duygusunun ön plana çıkmasına neden olur.

Bilgi eksikliği ve çelişkili düzen gibi mekânsal özellikler, bireyde anksiyete, şüphe ve karmaşa yaratır. Mekânın sunduğu belirsizlik ve düzensizlik, bireyin kontrol kaybı hissi yaşamasına yol açar. Bu tür durumlarda "erilim ve şaşkınlık duyguları yoğunlaşır.

Bireysel sınır ihlalleri veya bilinçaltı çatışmalar, bireyde güvensizlik, yabancılaşma ve paranoya gibi duyguları tetikler. Mekânın bireyin kişisel alanına müdahale eden yapısı, kontrol kaybı hissini artırır. Bu tür durumlarda öfke, tiksinti ve gerilim duyguları yoğunlaşır.

Kamera açıları

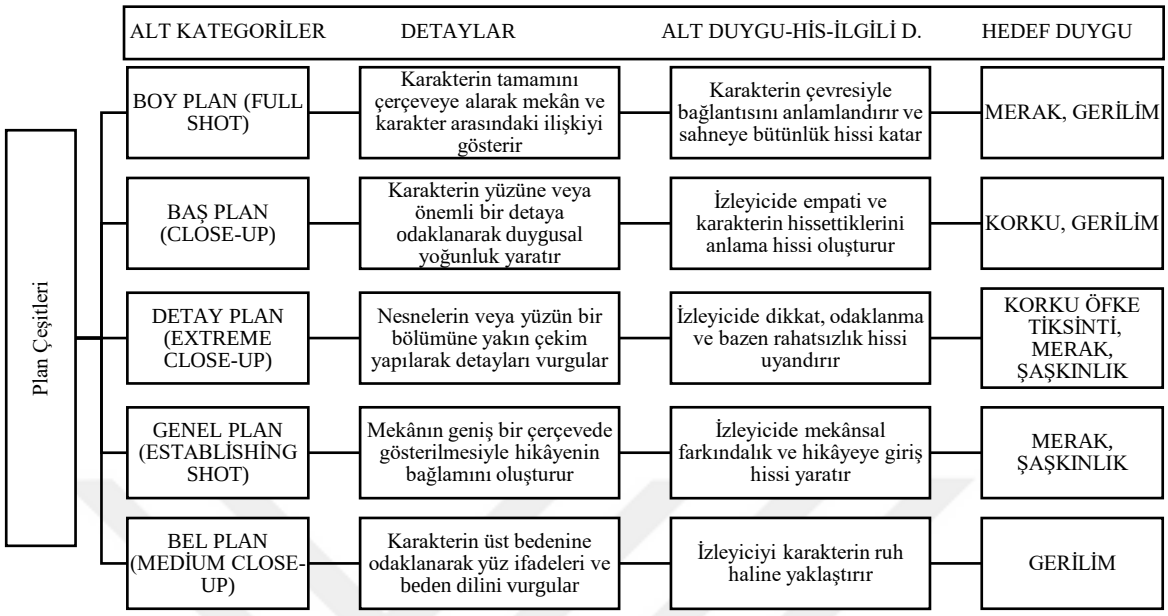


Şekil 4.12. Tablo 2A. Kamera açıları ve algı

Kamera açıları, sahnenin atmosferini oluşturmak, karakterlerin duygusal durumlarını yansıtmak ve izleyicinin algısını yönlendirmek amacıyla kullanılan temel görsel anlatım araçlarından biridir. Yüksek açı, karakterin zayıf, çaresiz veya önemsiz bir konumda olduğu algısını yaratır ve bu durum izleyicide korku ve gerilim gibi duygular uyandırır. Düşük açı, karakteri otoriter ve baskın bir figür olarak sunarak korku ve öfke gibi güçlü duyguları tetikler.

Göz hizasından çekim, izleyiciye karakterle empati kurma ve onu daha yakından anlama fırsatı sunar, bu da genellikle tiksinme gibi bir duygusal tepkiyi ortaya çıkarabilir. Eğik açı ise çerçevenin bilinçli bir şekilde eğilerek dengesizlik hissi yaratmasıyla gerilim ve şaşkınlık duygularını yoğunlaştırır.

Plan çeşitleri ve algı

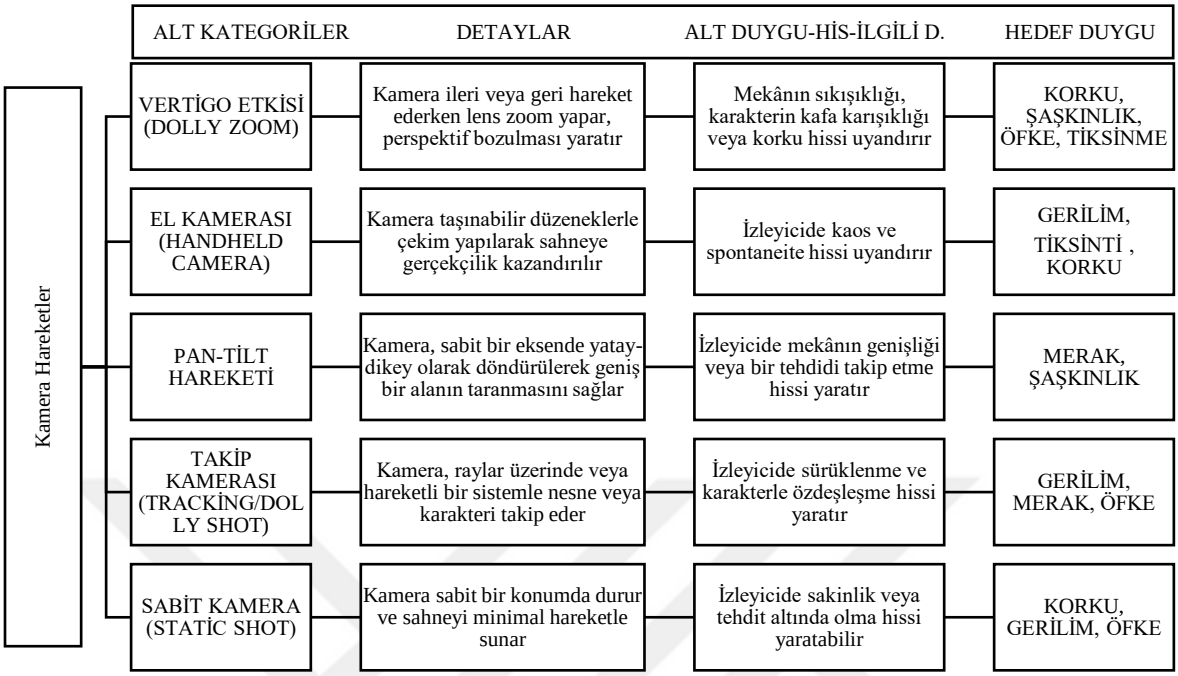


Şekil 4.13. Tablo 2B. Plan çeşitleri ve algı

Plan çeşitleri, karakterlerin ve mekânın görsel temsilinde kullanılan tekniklerdir. Boy plan, karakterin tamamını çerçeveye alarak karakter ve çevresi arasındaki ilişkiyi vurgular ve izleyicide merak duygusunu uyandırır. Baş plan ise karakterin yüzüne veya önemli bir detaya odaklanarak duygusal yoğunluğu artırır ve izleyici ile karakter arasında güçlü bir bağ kurar.

Detay plan, nesnelerin ya da küçük bir bölümün vurgulanmasıyla dikkat ve odaklanmayı artırırken bazen rahatsızlık hissi uyandırabilir. Genel plan, mekânın geniş bir çerçevede gösterilmesiyle hikâyenin bağlamını kurar ve izleyicide şaşkınlık ve merak duygularını harekete geçirir. Bel plan ise karakterin beden diline ve ifadelerine odaklanarak izleyiciyi karakterin ruh haline yaklaştırır.

Kamera hareketleri

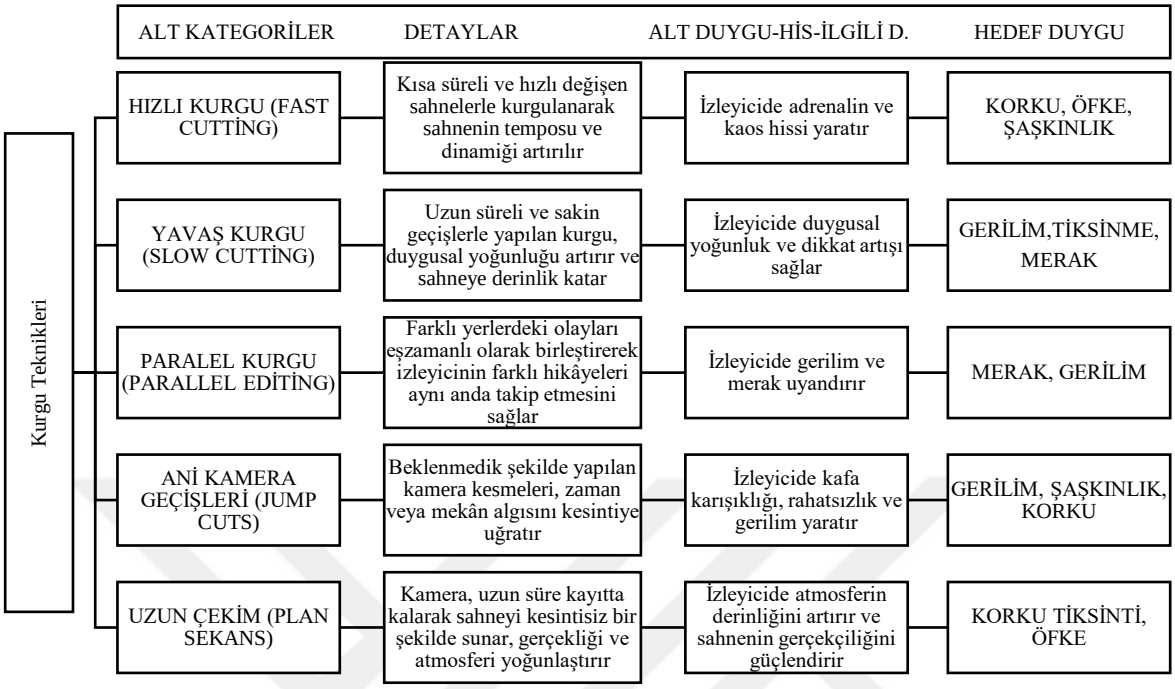


Şekil 4.14. Tablo 2C. Kamera hareketleri ve algı

Kamera hareketleri, bir sahnenin dinamizmini ve atmosferini güçlendirmek için kullanılan önemli bir sinematik tekniktir. Vertigo etkisi (dolly zoom), kamera hareketi ile lens zoomunun birleşimiyle perspektifin bozulmasını sağlayarak izleyicide korku ve şaşkınlık hissi uyandırır. El kamerası, taşınabilir bir yapıyla kaos ve spontaneite hissini güçlendirirken sahneye gerçekçilik katar.

Pan-tilt hareketi, kameranın sabit bir eksende döndürülmesiyle geniş alanların taranmasını sağlar ve mekânsal farkındalığı artırır. Takip kamerası, karakteri veya nesneyi raylar üzerinde takip ederek izleyicinin anlatıya daha fazla dahil olmasını sağlar. Sabit kamera ise minimal hareketle sahneyi sunarak sakinlik veya tehdit altındaki bir atmosferi güçlendirir

Kurgu teknikleri



Şekil 4.15. Tablo 2D. Kurgu teknikleri ve algı

Kısa süreli ve hızlı değişen sahnelerle oluşturulan hızlı kurgu, sahnenin temposunu ve dinamiğini artırarak izleyicide yoğun bir adrenalin ve kaos hissi yaratır. Bu teknik, genellikle aksiyon ve gerilim sahnelerinde kullanılarak korku ve öfke gibi güçlü duyguları tetikler. Uzun süreli ve sakin geçişlerle oluşturulan yavaş kurgu, izleyicide sahneye odaklanma, duygusal yoğunluk ve derinlik hissi sağlar. Bu teknik, genellikle dramatik veya duygusal anlarda kullanılarak gerilim, tiksinme ve merak duygularını harekete geçirir. Farklı yerlerde gerçekleşen olayların eş zamanlı olarak gösterilmesiyle oluşturulan paralel kurgu, izleyicide merak ve gerilim duygularını artırır. Bu teknik, olay örgüsündeki paralel ilerlemeleri ve karakterler arasındaki bağlantıları vurgulamak için kullanılır.

Beklenmedik kamera kesmeleriyle oluşturulan ani geçişler, izleyicide zaman ve mekân algısında kopukluk hissi yaratır. Bu teknik, kafa karışıklığı, rahatsızlık ve gerilim duygularını tetikleyerek anlatıya dinamik ve çarpıcı bir özellik kazandırır. Kesintisiz bir şekilde kaydedilen uzun çekimler, sahnenin gerçekliğini ve atmosferini yoğunlaştırır. Bu teknik, izleyicide sahneye tam bir odaklanma sağlar ve genellikle korku ile tiksinti duygularını güçlendirir

Literatür taraması altında incelenen tasarım ve sinema çekim teknikleri, yukarıda anlatılmış olan metodoloji yönteminin adımlarının oluşturulmasını sağlamaktadır. Yeni bir film tasarımı aşamasında bu yöntemden faydalanabileceği gibi çekilmiş olan bir film incelenerek de bu adımların tespidi ve yöntemin geliştirilmesi mümkün olacaktır. Beşinci bölümde Old Boy (2003) filminin analizi yapılmıştır. Bu analiz sırasında metodolojide kullanılan yöntem ve alt konu başlıkları göz önünde bulundurulmuştur.

5. OLD BOY FİLMİ MEKAN TASARIMLARI ANALİZİ

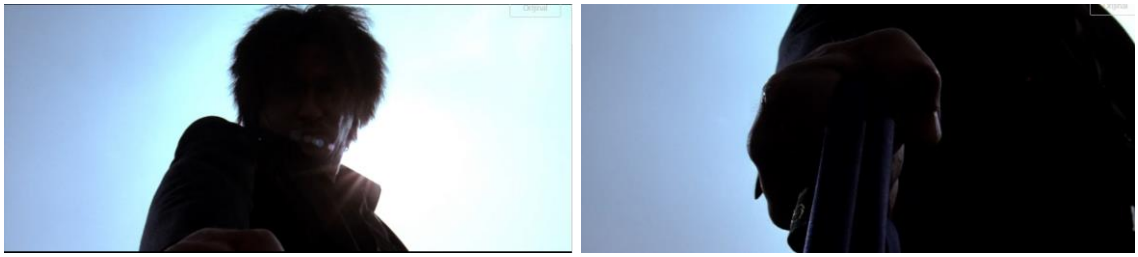
Film Adı: Oldboy
Yönetmen: Park Chan-wook
Senaryo: Hwang Jo-yoon, Im Joon-hyung, Park Chan-wook
Orijinal Hikâye: Garon Tsuchiya ve Nobuaki Minegishi'nin aynı adlı Japon mangası
Yapımcılar: Lim Seung-yong, Kim Dong-joo
Tür: Neo-noir, Gerilim, Dram
Dil: Korece
Süre: 120 dakika
Yapım Ülkesi: Güney Kore
Çıkış Tarihi: 21 Kasım 2003

Konu Özeti: Oldboy, 15 yıl boyunca bir odada hapsedildikten sonra serbest bırakılan Oh Dae-su'nun (oyuncu Choi Min-sik) hikâyesini anlatır. Dae-su, hapsinin ardındaki gizemi çözmeye çalışırken, beklenmedik sırlarla ve şok edici bir intikam planıyla yüzleşir. Film, karmaşık psikolojik temaları, intikam ve affetme gibi konuları ele alır.

Görüntü Yönetmeni: Chung Chung-hoon
Müzik: Jo Yeong-wook

Sanatsal ve Kültürel Önemi: Oldboy, Güney Kore sinemasının uluslararası alandaki yükselişinde mihenk taşı olarak görülür. Film, 2004 yılında Cannes Film Festivali'nde Büyük Jüri Ödülü'nü kazanmış ve Quentin Tarantino gibi yönetmenlerin beğenisini kazanmıştır. Park Chan-wook'un sinematografisi filmin kült bir statü kazanmasına yol açmıştır.

Film açılış sahnesi çatıdan aşağıya kravatından tutularak bir adım sarkıtılması ile başlar. Film sinemada hızlı giriş olarak tanımlanan kurgu yöntemi ile başlamıştır. Filmin orta kısımlarında izleyeceğimiz, gerilimi yüksek bir anı filmin en başına koyarak merak duygusunu tetiklemek amaçlanmıştır.



Resim 5.1. Açılış sahnesi-1

Arka planda mavi (soğuk renkler), karakter silüetinde siyah (nötr renk) kullanılmıştır. Doğal ışık kaynağı, arkadan gelen ışıkl karakterin yüzünü gölgede bırakmaktadır. Yüksek yoğunluklu göz alan (parlak) ışık kullanılmıştır. Sert gölge ile insan silüeti görülmektedir. Sabit kamera ile Düşük Açı ile baş plan ve detay el planı alınmıştır. Parlak ışık ve gölge kontrastı, merkeze yerleştirilen karakter vurgusu yapılmıştır. Güvensizlik, belirsizlik, hareketsizlik, tehditkar duruş ve karakteri güçlü gösterme amaçlarıyla gerilim ve korku duygusu uyandırmak amaçlanmıştır.



Resim 5.2. Açılış sahnesi-2 ve renk paleti

Nötr gri siyah beyaz renkler ve yeşil mavi tonları(soğuk) kullanlmıştır. Doğal ışık, orta yoğunlukta, tüm sahneyi eşit şekilde aydınlatmış ancak yüz üzerinde daha belirgin bir vurgu oluşturmuştur. Arka plandaki binaların dikey ve düz çizgileri mekana sıkışmışlık hissi katar. Binalarda inşaat tamamlanmamıştır. Yüzeyler brüt betondur. Çekim yüksek açıdan karakter üzerinde baskı oluşturmak, küçük göstermek amacıyla kullanılmıştır. Beyaz küçük köpeğin varlığı ve kravatın şiddet unsuru olarak kullanımı durumla tezat ve tehditkar bir ifade oluşturur. Tüylü beyaz köpek kurguya göre ileriki sahnelerde beyaz melek kanadına referans

olarak kullanılmıştır. Birbirine yakın, yüksek katlı inşaat halindeki yapılar suçla ilgili ögelerdir. Sıkışmışlık, şiddet, ölüm tehlikesi, tezatlık, tehdit unsurları anlaşılmaktadır. Korku Şaşkınlık, gerilim duygularını hedefler.



Resim 5.3. Polis merkezi sahnesi ve renk paleti

Karakterlerin kıyafetlerindeki farklı desen ve tonlar, renklerin karmaşası sahnedeki kaotik durumu ve sosyal düzende rastgele bir arya getirilmiş kişiler olduğunu vurguluyor. Orta yoğunlukta yapay ışık, homojen şekilde dağılmaktadır. Karakter yüz ifadeleri net şekilde görülebilir. Düzensizliğin ipucu olarak ortamdaki bu karakterlerin varlığından bahsedilebilir. Simetrik ve sıkışık bir oturum sağlanmıştır. Kamera açısı göz hizasıdıri bel plandır. Karakterlerin beden dileri anlaşılır vaziyettedir. Kayıtsızlık, sıkışmışlık, düzensizlik, rahatsızlık, sosyal belirsizlik, monotonluk, pasif gerilim unsurları anlaşılır.



Resim 5.4. Telefon kulübesi önü kaçırılma anı

Şemsiyenin mor ve siyah tonlardaki geometrik desenleri arka plandaki karanlığın etkisini güçlendirmektedir. Sokaktaki kırmızı oklar ve X sembolü şiddet ve tehlikenin temsilcisi.

Anlamlandırılamayan yol gösterimleri mevcuttur. Işık kaynağı yansımalardan oluşur, parlaklık yağmuru etkisiyle yerden geliyor. Düşük yoğunluklu loş Bahsi geçen geometrik desenleri öne çıkaracak şekilde ışık dağılır. Kuşbakışı hafif eğik bir perspektif ile izleyiciye şemsiyeye dışarıdan bakma imkanı sunuyor. Ancak kullanıcısına dair bilgi ve ipucu vermiyor. Odağı görülen şekillere çekiyor. Yükselen hareketli takip kamerası kullanılmıştır. Görsel Hiyerarşi, yönsüzlük, kararsızlık, simetri, tehlike, çatışma, mekansal rahatsızlık, bilinçaltı gerilimini vurguluyor.



Resim 5.5. Rehin tutulduğu yerin kapısı

Koyu yeşil ve siyah renk tonları hakim. Yeşil çürüme bozulmayı sembolize ederken, siyah tonlar karanlık ve tehditkar bir atmosfer oluşturur. Yapay ve düşük yoğunluklu (loş) ışık kullanılmış. İçeriden gelen loş ışık karakterin yüzünü kısmen aydınlatırken çaresizliği ön plana çıkıyor. Metal yüzeyin yapay pürüzlü dokusu belirginleşmitşir. Metal kapının sert ve Keskin hatları, sahneye katı ve kaçışı imkansız, disiplinli bir atmosfer ekler. Göz hisasından ve yere yapışık çekim karakterin dar ve izole edilmiş bir alanda kapana kısılmış halini vurgular. Kamera simetrik bir konumda, merkezdeki durumu vurgulayacak şekilde konumlandırılmıştır. Tiksinti, çaresizlik, sıkışmışlık, korku, bilinmezlik, rehin alınma, umutsuzluk hisleri belirgindir.

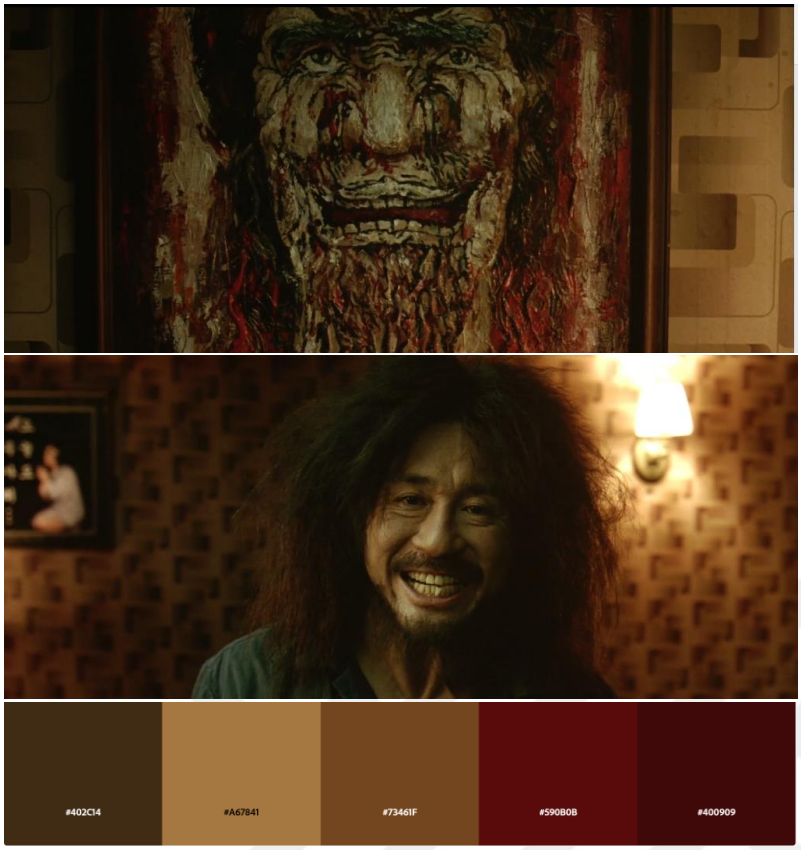


Resim 5.6. Oh Dae Su'nun rehin kaldığı oda

Oda iki oda şeklinde banyo ve yatak odası olarak kullanılmaktadır. Banyonun ayrıca bir kapısı ya da perdesi yoktur. Bu mahremiyeti yok saymaktadır. Yatak odası kısmında soluk kahverengi, krem, bej, sari gibi monokromatik renkler kullanılmıştır. Bu tonlar yıpranmış eski ve boğucu hissettirir. Banyo kısmında soğuk beyaz fayans ve yeşilimsi ışık kullanılmıştır. Steril, hastane ışığı vari, rahatsız edici bir atmosfer yaratır. Oda kısmında düşük yoğunluklu loş, sıcak sarı renkli ampül, banyo tarafında beyaz soğuk renkli florasan kullanılmıştırç Işığın farklı bölgelerdeki sıcaklık farkı meaknda kopukluk ve rahatsızlık hissi yaratıyor. Oda kısmında çerçeve dikdörtgen şekline benzek geometrik desenli bir duvar kağıdı kullanılmıştır. Tekrarlı ritim ile tüm duvar kaplanmıştır. Banyo tarafında düzeni çizgiler ile kare fayanslar kullanılmış.

Kamera açısı göz hızasıdır. Genel planda mekanın tamamının görülmesi sağlanır. Karakter yerde kapıdaki küçük boşluk için eğilmiştir. Etrafta dağılmış yemek tabakları tüm bu ritmik dekorasyon ögelerinin sahte olduğunun ve düzensizliğin göstergesidir. Statik durağan kamera kullanılmış. Olaylar tepkisiz bir şekilde izlenir. Sahnenin durağanlık ve izolasyon hissi artar. Mekansal bölünme duygusal kopukluğu da öne çıkarır.

Sahnede izolasyon, fiziksel rahatsızlık, boğucu mekansal düzenleme, sıkışmışlık, tiksinti, çaresizlik, klostrofobi öne çıkar.



Resim 5.7. Acıların adamı tablosu Oh Dae Su ve renk paleti

Duvarda asılı duran acıların Adamı, Flaman dışavurumcu ressam James Ensor'un 1891 tarihli bir yağlıboya tablosudur. Bu tablo, Flaman şaheserlerinin resmi envanterlerinde yer almaktadır ve Antwerp Kraliyet Güzel Sanatlar Müzesi'nin büyük ustalar koleksiyonunun bir parçasıdır. Bu resim, Albert Bouts'un aynı adlı on beşinci yüzyıl resminden esinlenmiştir. Ensor'un Acıların Adamı'nda ve genel olarak dini resimlerinde bir iblisin görsel öğelerini kullanması önemlidir. Acıların Adamı, Ensor'un kariyerinde bir dönüm noktasıdır ve sanatçının öfkesini ve direnme arzusunu gösterir. Hayatının bu döneminde Ensor derin bir depresyondaydı. Depresyonunun bir sonucu olarak stüdyosunu ve içindeki tüm resimleri satmaya çalıştı. Başında dikenli bir taç ve yüzünden akan kanlar ile acılar içinde olan bir gülümseme resmedilmiştir (URL-43).

Bu iki görsel, sanat eseri (tablo) ve karakterin ifadelerinin paralelliği ile filmdeki psikolojik derinlik ve rahatsız edici atmosferi yansıtmak için bilinçli bir şekilde yan yana konumlandırılmıştır. Karakterin iç dünyası ile çevresindeki rahatsız edici görseller arasında bir paralellik kuruyor. Kırmızı ve açık kahve tonları ile eskimişlik şiddet hissi verilir. Solgun yüz , arka plandaki loş ışık ve kahverengi renkli birbirine geçen geometrilerden oluşan duvar

kağıdı ile birleşiyor. Tabloda yüzünden akan kanlar acı, tehditi gösterir. Tablo üzerine yansıyan düşük yoğunluklu ışık, yüzün korkutucu detaylarını daha belirgin ve mekânı daha kasvetli hale getirir. Tablo üzerine yansıyan düşük yoğunluklu ışık, yüzün korkutucu detaylarını daha belirgin hale getiriyor. Düzensiz ve parçalanmış yüzeyler, insan formunun grotesk ve çarpıtılmış bir yansımasını oluşturuyor. Sert çizgiler ve dokular, kaos ve bozulmayı temsil ediyor. Karakterin paralel gülümsemesi zoraki, rahatsız edici bir enerji yayıyor. Simetrik ve sabit kamera ile çekim yapılmış. Çürüme, kaos, tiksinti, psikolojik çözülme, algı bozulması, izolasyon, şiddet duyguları ile yoğun bağ kuruyor.



Resim 5.8. Oh Dae Su gaz ile bayıltılınca

Karakterin fiziksel ve psikolojik olarak sıkışmışlığını, mekânın boğucu atmosferini ve çaresizliğini derzler arasında küfler, pisliklerle ve havalandırma boşluğun ızgarasının ardından aktarılan görüntü ile öne çıkarılmıştır. Soluk kahverengi lekeli kirli beyaz fayanslar, arka planda karanlık tonlar, nötr zemin renkleri ve az miktarda yeşil ışık yansıması kullanılmıştır. Mekânın eski, bakımsız ve çok uzun zamandır burada rehin tutulduğunu zamanla oluşan aşınmasıyla göstermiştir. Düşük yoğunluklu ışık kullanılmıştır. Oda içindeki geniş açıda ekran farklı dikdörtgenlere bölünmüştü ve görüntü karakteri belirsizce çerçevelenmiş alan içerisinde tutarak sıkışmışlığı sağlamıştır. Karakterin üstten kuşbakışı

açı ile alınması, kontrol kaybını ve kafeste tutulduğunu ifade eder. Tiksinti,çürümüşlük, kirlilik, sıkışmışlık,yalnızlık kontrol kaybı ön plandadır.



Resim 5.9. Hapishanenin koridoru

Koyu yeşil ve siyah tonlar hâkim. Metalik yansımalar ve kırmızı ışık noktaları sahneye derinlik katmaktadır. Kamera açısı asimetrik bir denge ile bir yöne doğru perspektif oluştur. Gözleri koridorun sonuna yönlendirir. Koyu yeşil tonlar, çürüme, bozulma ve tehlikeyi çağrıştırıyor. Kırmızı ışık noktaları, mekânda bir tehdit veya alarm hissi uyandırıyor. Düşük yoğunluklu koridor boyunca yönlenmiş ışık kullanılmıştır. Duvarda asılı sarı ışıklarla sert ve yumuşak gölgeli alanlar oluşturulmuş. Koridorun dar, uzun ve kaçış imkânı vermeyen yapısı sıkışmışlık, tesisat borularının düzensizliği kaos hissi yaratmaktadır.



Resim 5.10. 15 yıl sonra ilk kez dışarı çıkışı

Soğuk metalik gri tonlar (nötr renkler) kullanılmıştır. Yeşilimsi yapay florasan ışık yansımaları mekana sert ve steril bir hava verirken, duvarlarındaki dokularla beraber çürüme ve hastalık hissi vermektedir. Tepeden gelen ışık yüzdeki ışık-gölge kontrastı, karakterin korku dolu ifadesini öne çıkarıyor. Orta yoğunluklu ve dağılan ışık mevcuttur.

Asansörün katı, kaçışı imkânsız geometrisi karakterin kapalı alan fobisini tetiklemektedir. 15 yıl tek bir odada kaldıktan sonra, çıktığı anda asansöre binmek onu benzer duygulara sürüklemiştir. Karakterin gerilmiş vücut formu, mekânda fiziksel bir çatışma ve rahatsızlık hissi yaratıyor. Göz hizasının hafif altından eğimli açı ile yapılan çekim izleyici empati yapmaya zorlar. Karakterin siyah kıyafetleri ile parlak metalik yüzeyler arasındaki kontrast göze çarpar. Sıkışmışlık, fiziksel baskı, izolasyon, yalnızlık, tiksinti, çaresizlik, gerilim duyguları öne çıkar.



Resim 5.11. Sokak kavgası ve grafitiler

İlk görselde, yerde yatan karakterin savunmasız duruşu, yüksek açıdan çekimle vurgulanarak izleyicinin karakterin çaresizlik hissine ortak olması sağlanmıştır. Kahverengi ve nötr zemin tonlarının hâkim olduğu bu sahnede, arka plandaki parlak grafitiler mekânın kaotik yapısını ön plana çıkarıyor. Bu renk kontrastı, sahnenin durağan ama aynı zamanda rahatsız edici bir atmosfer yaratmasına katkı sağlıyor. Loş ışıklandırma, mekânın kasvetli yapısını ve karakterin yalnızlığını daha belirgin hale getirirken, geometrik zemin taşlarının düzeni, hikâyedeki düzen-bozgun temasını metaforik bir şekilde ifade ediyor. İkinci görselde ise, karşılaşma sahnesinde göz hizasından çekim kullanılarak, karakterlerin yüz yüze geldiği gerilim ve tehdit algısı izleyiciye doğrudan aktarılıyor. Karakterin sırtının dönük olması, izleyiciyi bir tanık konumuna yerleştirirken, arka plandaki canlı grafiti renkleri mekânın hem canlı hem de tehditkâr doğasını destekliyor. Mekândaki asimetrik düzen ve karanlık yeşil tonlar, sahneye bir belirsizlik ve tehdit hissi katarken, karakterlerin duruşları arasındaki mesafe, karşılaşmanın tansiyonunu artırıyor. Her iki sahnede de düşük yoğunluklu ışık, izleyicide rahatsızlık ve merak uyandırmaktadır.



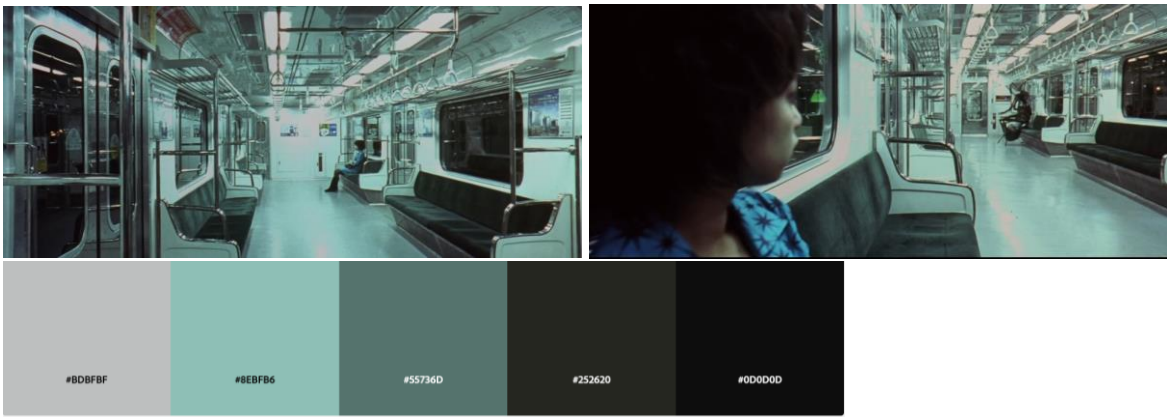
Resim 5.12. Oh Dae Su restoranın önünde

Görselde, neon ışıklarla aydınlatılmış restoran cephesi, sıcak sarı ve yeşil tonlarıyla canlı bir atmosfer yaratmaktadır. Ancak bu canlılık, karakterin tek başına durduğu sokaktaki loş ışıklarla tezat oluşturarak bir yalnızlık ve dışlanmışlık hissi uyandırmaktadır. Yeşil akvaryum ışıkları, steril ve soğuk bir atmosfer yaratırken, karakterin karanlık giysileri sahnenin geri kalanından görsel olarak ayrışmasını sağlamaktadır. Kamera, geniş bir açıyla mekânın tamamını ve karakterin pozisyonunu göstermektedir. Bu plan türü, mekânın detaylarına odaklanmayı sağlarken, karakterin mekânda nasıl kaybolduğunu da izleyiciye hissettirmektedir. Sabit kamera kullanımı, sahnenin durağanlığını ve karakterin yalnızlığını daha etkili bir şekilde vurgulamaktadır.



Resim 5.13. Mido'nun evinde desen kullanımları

Mido'nun ev tasarımında duvar kağıtlarında iç içe geçmiş dikdörtgen desenler, zemin halısında karolara ayrılmış yüzeyler içerisinde etnik desenler kullanılmıştır. Bu mekanda yoğun bir dekorasyon hissi, göz yoruculuğa sebebiyet vermiştir. Mekanın genel renk tonları ile yakın renk ağırlıkları kullanılmuştur. Mido'nun kıyafet rengi mekanı tamamlar niteliktedir.



Resim 5.14. Mido metro istasyonunda

Metrodaki genel renk paleti, gri, açık mavi ve yeşil tonlarıyla soğuk ve steril bir atmosfer yaratmaktadır. Özellikle ışığın homojen ve parlak dağılımı, mekânın işlevsel ve duygusal açıdan boşluğunu vurgulamaktadır. Gri ve açık mavi tonları, mekânın donukluğunu ve monoton yapısını desteklerken, koyu tonlar sahneye derinlik katmaktadır. Bu renkler, karakterlerin mekânda kaybolmuş ve izole hissini güçlendirmektedir. Parlak floresan ışıklar, detayların net bir şekilde algılanmasını sağlarken, sahnedeki soğuk atmosferin duygusal yoğunluğunu artırmaktadır. Mido'nun üzerindeki mavi ve köşeli yıldız desenli kıyafet bulunmaktadır. Filmin farklı noktalarında ortam renklerine uygun ve yoğun desenli nesneler görmek mümkündür.

Metronun simetrik yapısı ve perspektif kullanımı, karakterin mekânın genişliğinde kaybolmuş bir figür olarak algılanmasını sağlamaktadır. Boş koltuklar ve mekânın steril yapısı, karakterin yalnızlığını vurgulamaktadır. İkinci görselde, öndeki karakterin siluet halinde gösterilmesi ve arkadaki figürün uzak mesafede olması, mekândaki duygusal mesafeyi ve belirsizliği ifade etmektedir. Bu sahnede kullanılan derinlik hissi, izleyicinin karakterlerin birbirleriyle olan bağını ve aynı zamanda uzaklıklarını hissetmesini sağlar.



Resim 5.15. Mido ve Oh Dae Su'nın karşılaşması

Mido ve Oh Dae Su'nın karşılaşması

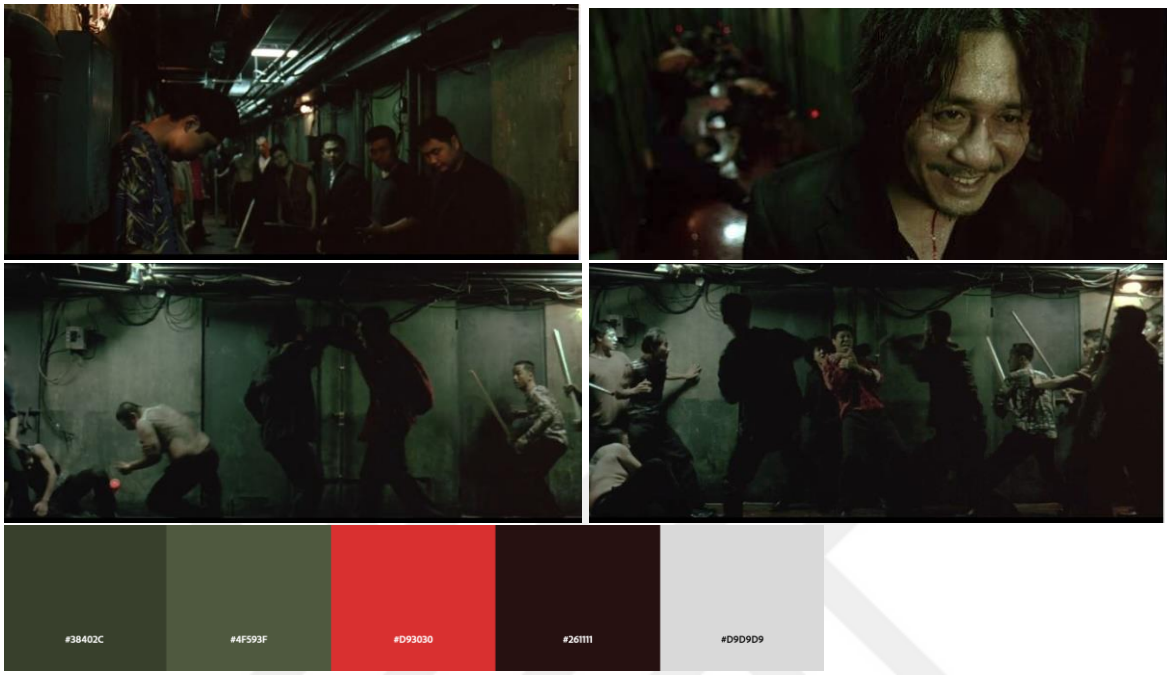
Sahnede, kadın karakterin canlılığı ve gücü ile erkek karakterin gizemli ve sert duruşu arasında bir kontrast yaratılmaktadır. Kadının kırmızı ruj rengiyle ve yüzünün açık net oluşuyla öne çıkan sıcak ve canlı enerjisi, erkek karakterin karanlık ve mesafeli duruşuyla zıtlık oluşturarak sahnedeki gerilim ve ilişki dinamiğini güçlendirmektedir. Her iki karakterin bakışları ve duruşları, izleyicide bir merak ve beklenti duygusu uyandırmaktadır.



Resim 5.16. Mido'nun hapsedildiği oda- Mido'nun dağınık düzensiz banyosu

İlk görselde, parlak sarı ve pembe renklerden oluşan yoğun geometrik desenli bir duvar, sahnenin genel tonunu belirlemektedir. Bu renkler, mekânın bir yandan canlı ve çarpıcı görünmesini sağlarken, aynı zamanda bir rahatsızlık hissi uyandırmaktadır. Karakterin siyah ve beyaz desenli giysisi, bu yoğun desenle bir tür çatışma yaratarak onun mekâna olan uyumsuzluğunu metaforik bir şekilde ifade etmektedir. Düşük yoğunluklu aydınlatma, sahneyi melankolik bir atmosfere büründürürken, odanın köşesinde yer alan kırmızı abajur, sahneye sıcak bir vurgu katarak duygusal bir kontrast yaratmaktadır. İkinci görselde, Banyodaki küçük boyutlu, sıkışık alan, karakterin içsel sıkışmışlık hissini yansıtırken, dağınık nesneler ve düzen eksikliği, karakterin zihinsel durumuna dair ipuçları vermektedir.

Duvardaki ve zeminde devam eden altıgen döşeme taşları yoğun dekoratif ögelerden biridir. Karakterin kıyafeti ortam tonu ile zıt kalmaktadır.



Resim 5.17. Plan sekans kavga sahnesi

Old Boy (2003) filminin en çok üzerine konuşulmuş sahnelerinden biri plan sekans olarak çekilmiş kavga sahnesidir. Dakikalar boyunca kamera kavgayı takip eder şekilde tek bir yönde ilerlemektedir. Ana karakterin sırası ile diğer kişiler ile kavga ettiği görülmektedir. Dönemin çekim tekniklerine göre önemli bir sahne olduğu vurgulanmaktadır. Koyu yeşil, gri siyah gibi tonların baskın olduğu sahnede zıt renk olarak kırmızının ışıkta ve bir karaker üzerinde kullanıldığı görülmüştür.



Resim 5.18. Gyoza (Çin mantısı)

Yemek masasının detayını sunarak, hem görsel kompozisyon hem de kültürel bir bağlamda anlatıyı derinleştiren bir an yaratmaktadır. Renk paleti, düzenleme ve görsel unsurlar, karakterlerin ilişki dinamiklerini ve sahnenin tematik altyapısını desteklemektedir. Karakter 15 sene boyunca hapis tutulurken her gün yediği Gyoza'nın yapıldığı restoranı ararken şehirde tüm restoranlarda tadım turuna çıkmıştır. Benzer sunum tarzları, renk paletlerindeki ortaklık, masada ve tabaklardaki desen kullanımları dikkat çekmektedir.



Resim 5.19. Oh Dau Su ve Woo Jin Le karşılaşması

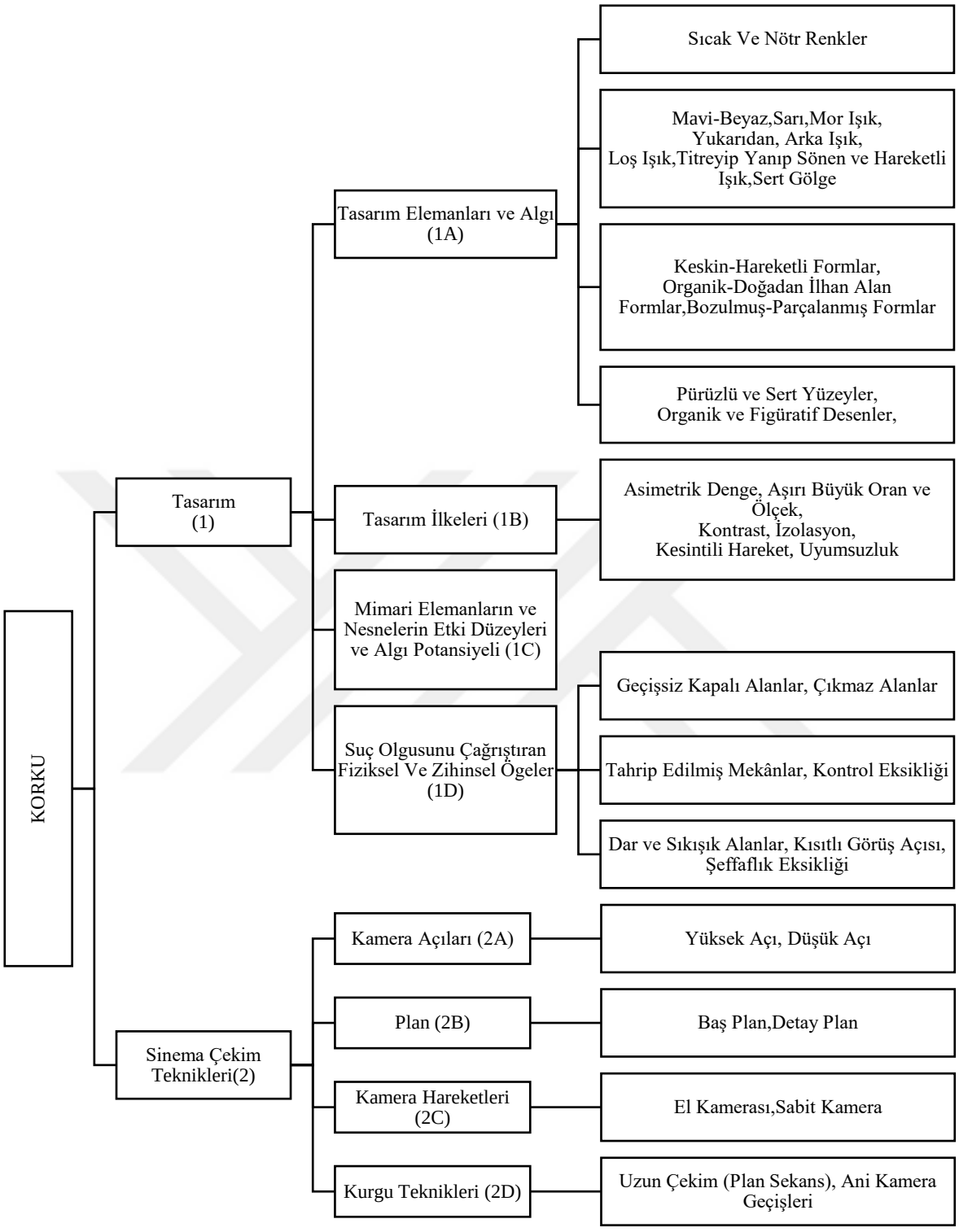
Beyaz gömlekli karakterin temiz ve parlak renkleri, onun özgüvenli ve kontrol sahibi bir yapısını ifade ederken; arka plandaki kırmızı giysi, diğer karakterin hikâyedeki öfke, gerilim ve duygusal yoğunluğunu temsil etmektedir. Duvarın yeşil tonları, sahnenin genelinde soğuk bir atmosfer yaratırken, duygusal mesafenin ve çatışmanın altını çizmektedir. Işıklandırma, ön plandaki karakteri daha aydınlık bir şekilde vurgularken, arka plandaki karakterin gölgelerde kalması, sahnedeki güç dengesini ve gerilimi metaforik bir şekilde yansıtmaktadır. Fotoğraflar, karakterlerin geçmişini ve aralarındaki bağları ima ederken, aynı zamanda mekânın kişisel ve duygusal bir alan olduğunu da göstermektedir. Birinci görselde, yakın plan ve net odaklama, ön plandaki karakterin hikâyedeki baskın rolünü ve kontrolünü vurgularken; ikinci görselde kullanılan geniş açı ve perspektif, mekânın derinliğini ve karakterler arasındaki mesafeyi hissettirmektedir. Kamera açıları, sahnenin dramatik yapısını desteklemek için dikkatlice seçilmiştir.



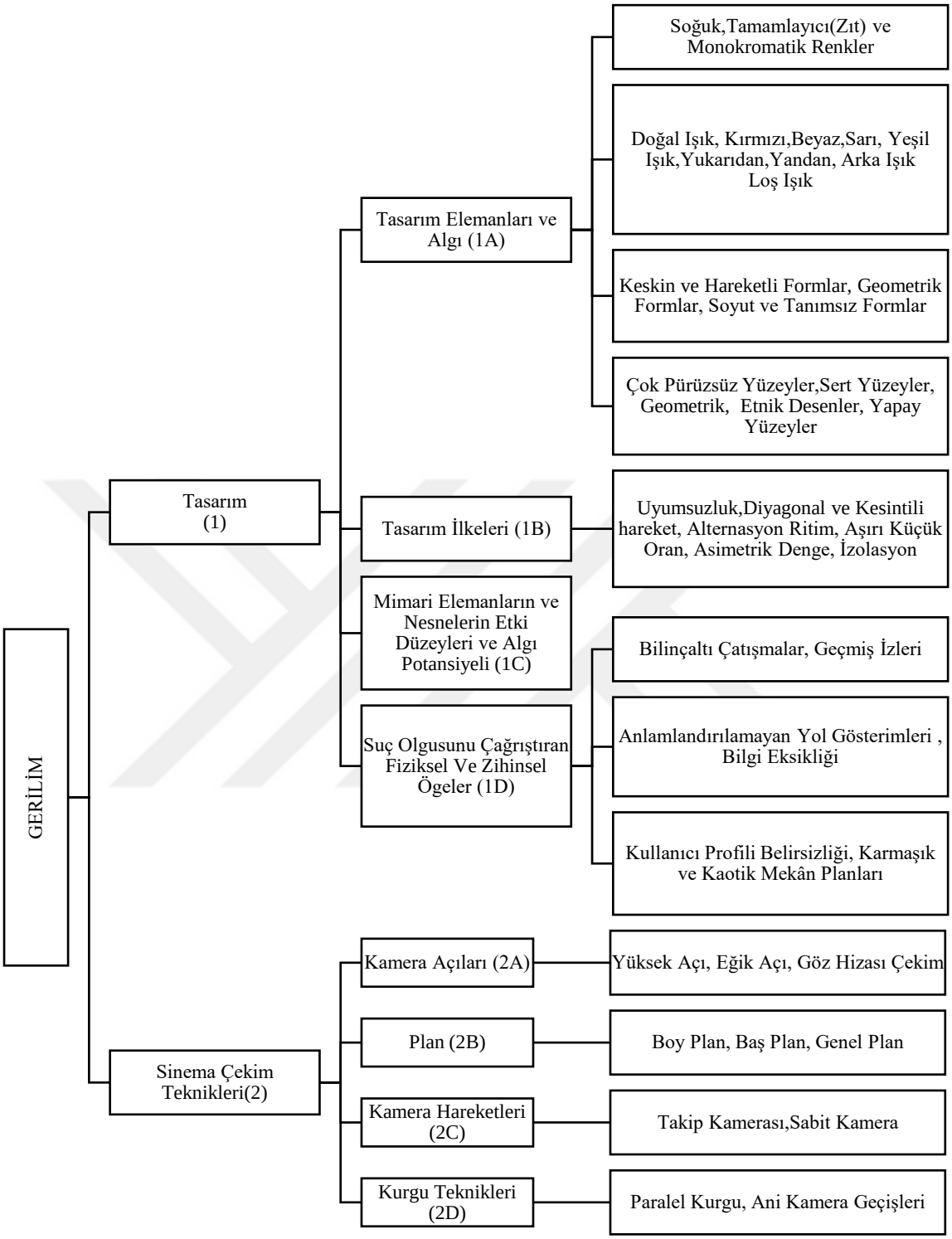
Resim 5.20. Final sahnesi ve acıların adamı tablosu referansı

Final Sahnesinde filmin en başında yer alan Acıların Adamı tablosuna tekrar referans verildiği görülmüştür. Acı dolu gülümseme ve bu ruh hali karaktere tamamen yerleşmiştir. Final sahnesinde filmin en başından beri olan en aydınlık plan görülmektedir. Karların içerisinde Oh Dae Su ve Mido sarılmaktadır. Mido'nun kıyafetlerinde kırmızının yoğun kullanımı, her iki karakterin hikâyedeki duygusal zirvesini ve aynı zamanda bir gerilim hissini yansıtmaktadır. Arka plandaki kar beyazı, kırmızı ile keskin bir kontrast oluşturarak sahneye bir derinlik ve çarpıcılık katmaktadır.

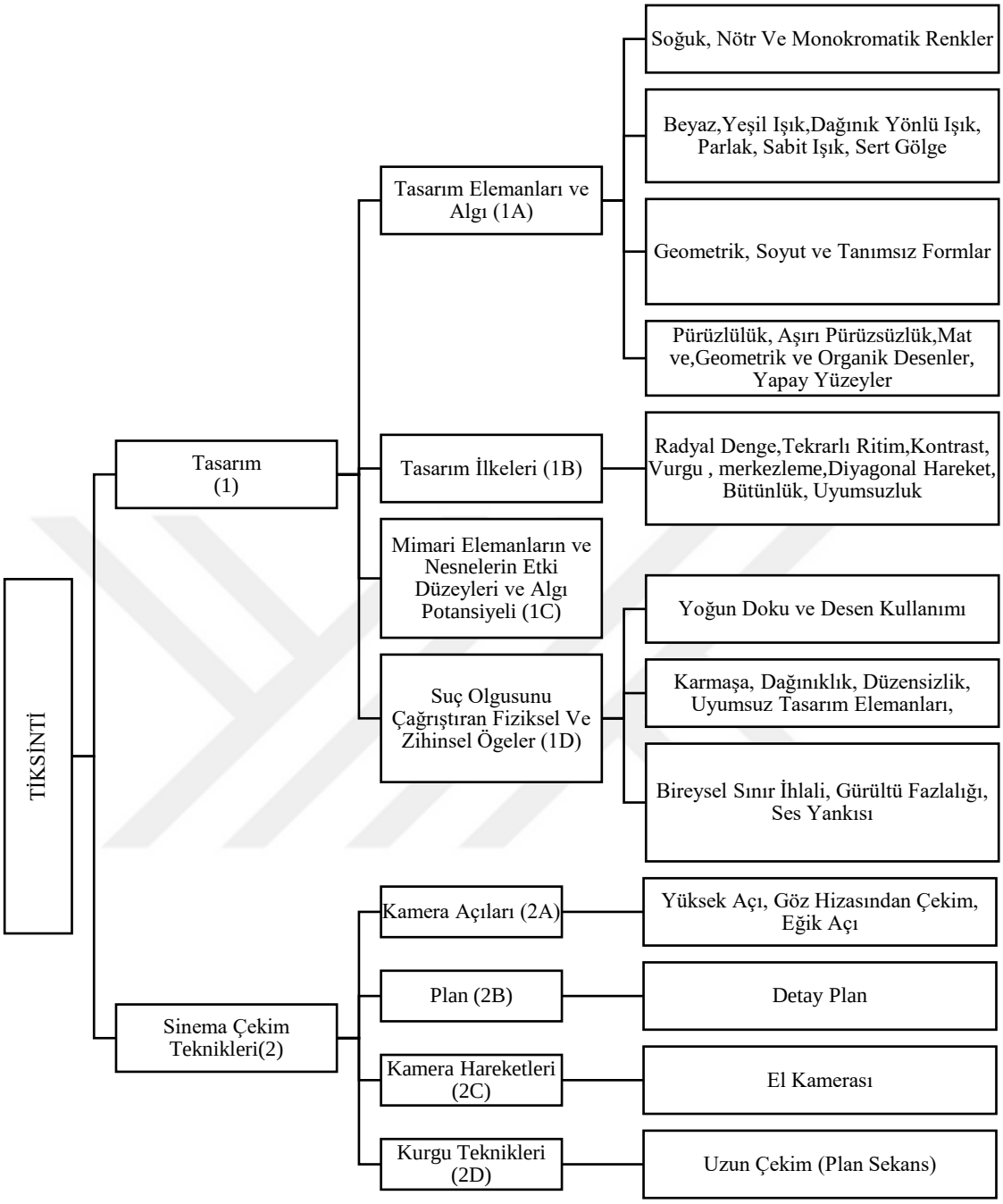
Film değerlendirmeleri ve çalışmanın metodolojisi göz önünde bulundurularak hedef duygulara yönlendiren tasarım ögeleri ve sinema çekim tekniklerine dair duygu-analiz şekilleri ve atmosferik etkiler oluşturan mimari eleman ve desnelere dair filmden tespit edilen ögelerin çizelgesi oluşturulmuştur.



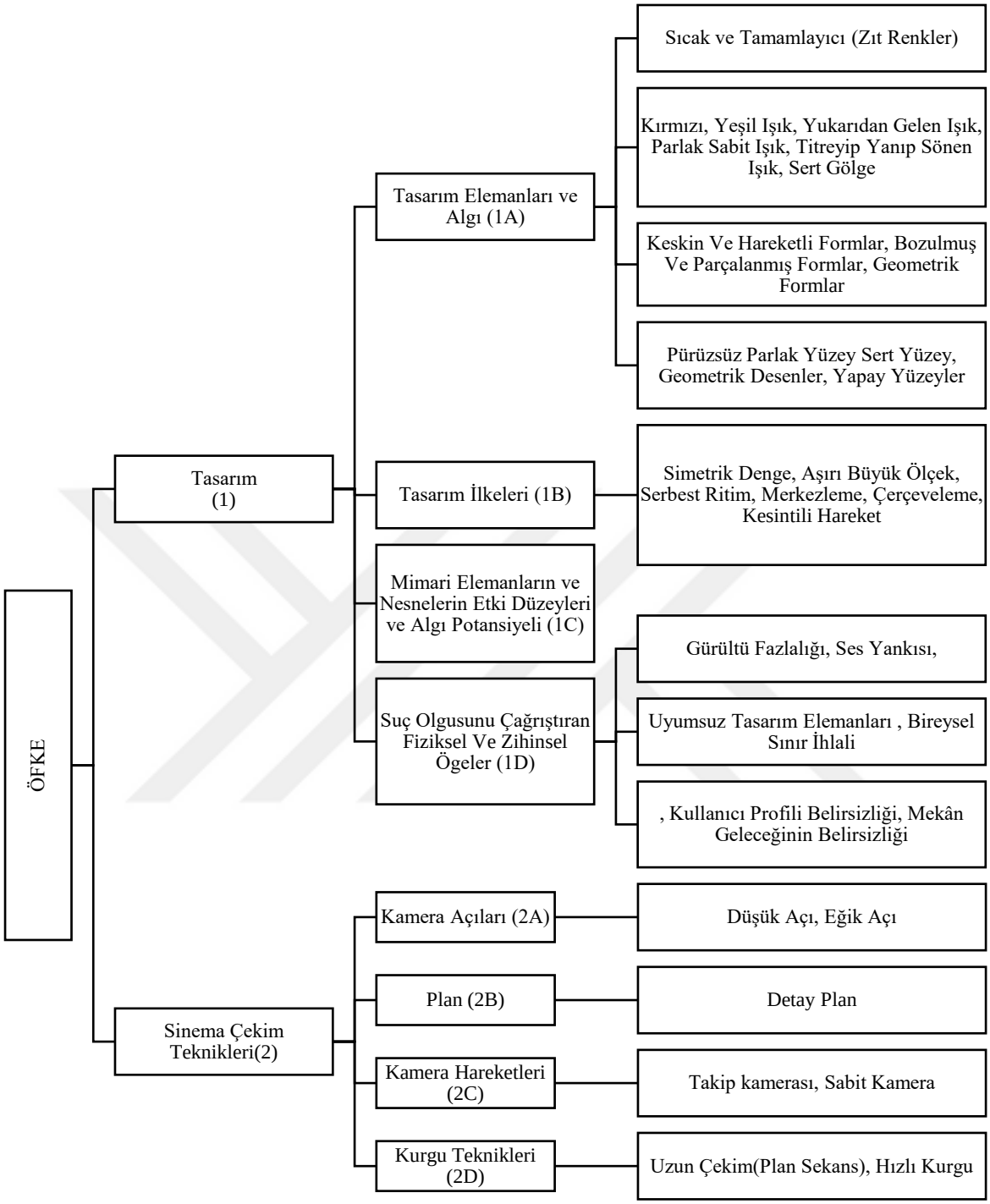
Şekil 5.1. Korku duygusu analiz tablosu



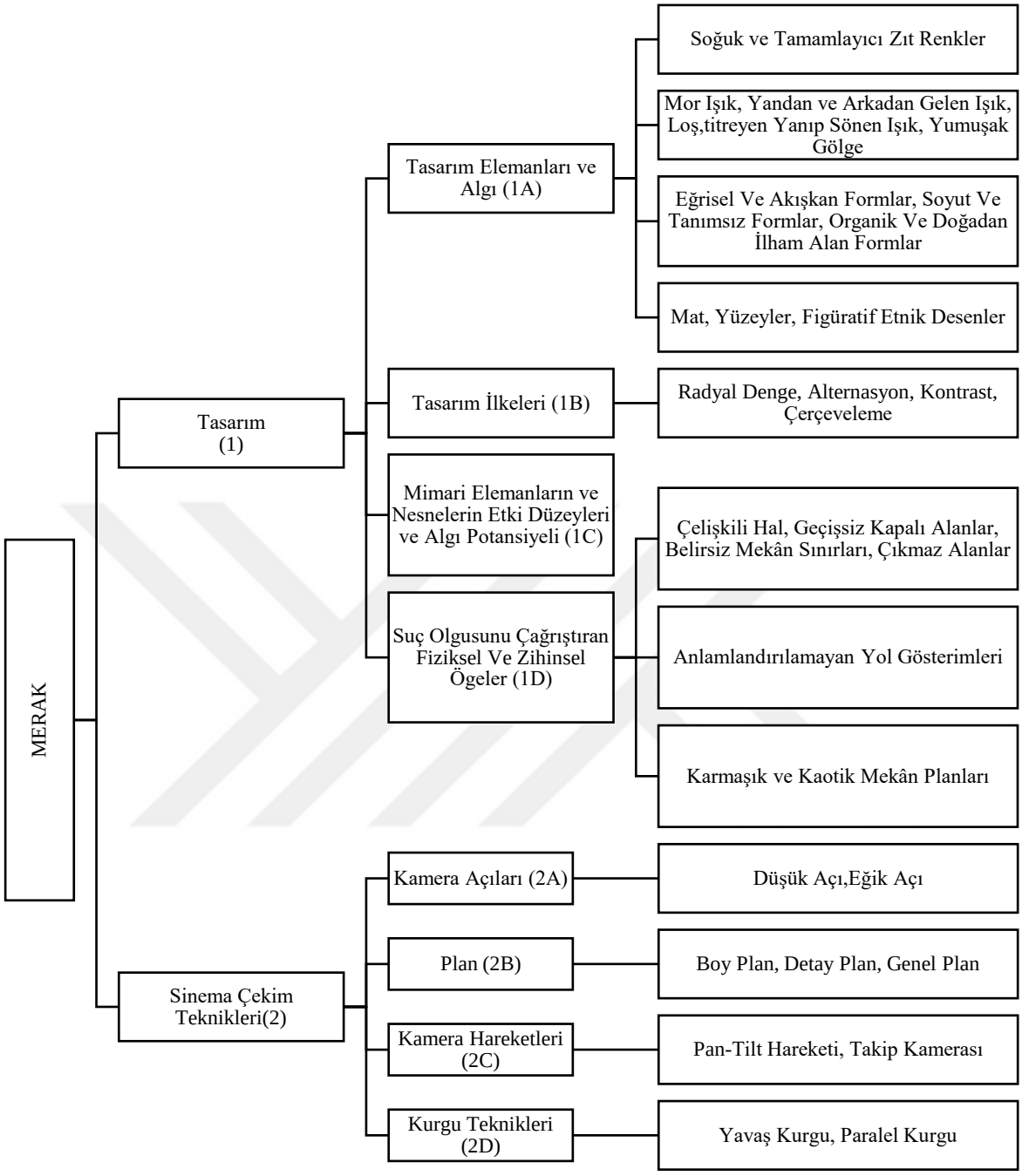
Şekil 5.2. Gerilim duygusu analiz tablosu



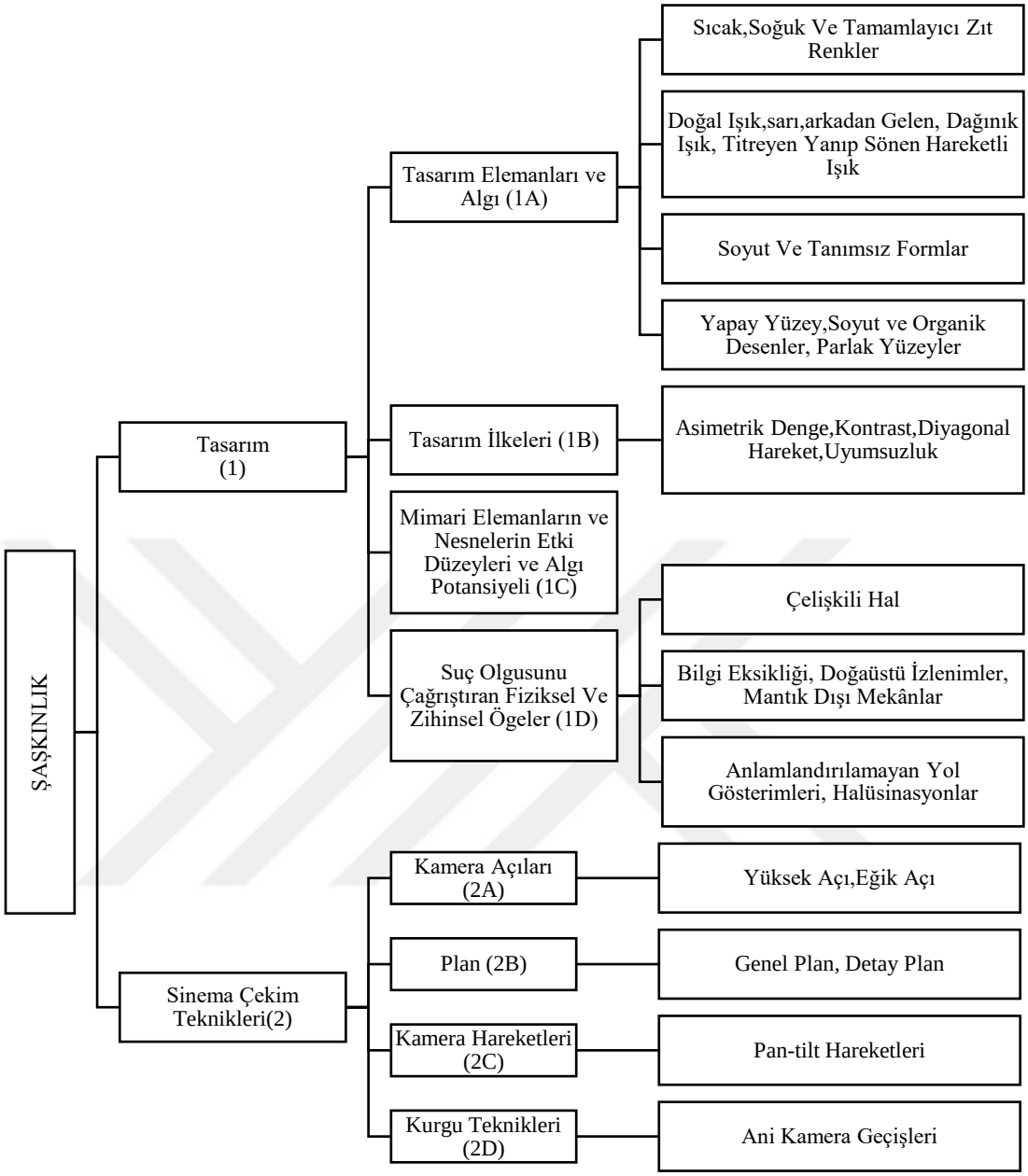
Şekil 5.3. Tiksinti duygusu analiz tablosu



Şekil 5.4. Öfke duygusu analiz tablosu



Şekil 5.5. Merak duygusu analiz tablosu



Şekil 5.6. Şaşkınlık duygusu analiz tablosu

Çizelge 5.1. Tablo 1C. Old Boy (2003) Mimari elemanlar, nesneler ve atmosferik unsurlar

Kategori	Örnekler
Pencereler	- Kırık pencereler - Çatlamış camlar - Büyük Cam Pencereler - Çok koyu filtreli camlar - Dışarıyı görmesi engellenmiş pencereler - Tek taraflı görülebilen aynalı pencereler - Pencere kenarındaki eski kafes detayları - İçi dışından farklı gösteren cam yüzeyler
Duvarlar	- Yıkık duvarlar-çatlaklar - Duvarda oluşmuş boşluklar - Duvarda dökülmüş sıva ve boya kalıntıları - Duvara gömülü eski ellerin veya yüzlerin izi. - Üzerinde düzensiz delikler bulunan - Hareketli duvarlar - Çok yüksek duvarlar - Gizli kapılara sahip duvarlar - Üzerinde eski kan lekeleri veya boyanmış simgeler - Kazınmış veya yıpranmış yüzey yazıları - Gizlenmiş nişler veya oyuklar
Koridorlar	- Dar koridorlar - Çok yüksek duvarlı koridorlar - Yanıp sönen ışıklı, koyu renkli koridorlar - Uzun sonu asansörle açılan koridorlar - İlerledikçe ışıkları kapanan koridorlar - Yan yana dizilmiş, içi görünmeyen odaların kapıları olan koridorlar -Zeminde su birikintileriyle tehlikeli hale gelen, kaygan koridorlar.
Merdivenler	- Spiral merdivenler - Uzun sokak merdivenleri - Korkuluksuz açık merdivenler - Görünmez veya gizli bir mekâna çıkan döner merdivenler
Tesisat	- Havalandırma boruları - Eski asansörler, - Yetersiz ses yalıtımı, ses yankılanması - Sallanan zincirler - Isıtma sistemleri ve petekleri - Paslanmış borular - Buhar sızan borular - Soğuk ve rutubetli ortamlar - Su damlalarının sürekli olarak yankı yaptığı metalik borular - Elektrik kaçaklarının oluşturduğu kısa devre kıvılcımları - Eski asansör şaftları ve bacalar - Su sızıntıları, patlamış borular su baskınları - Kötü kokular - kanalizasyon
Boşluklar	- Terk edilmiş yerler - Alt geçitler - Kafes ve hücreler - Tamamen izole edilmiş boş alanlar - Üzerine yazılar veya semboller kazınmış terk edilmiş asansör boşlukları - Yeraltı geçitlerinde yankılanan ayak sesleri - Derinliği tam olarak görünmeyen kuyular veya delikler
Tavanlar	- Çok alçak tavanlı mekanlar - Çatı tavanlı mekanlar - Yansıtıcı malzemelerle kaplanmış tavanlar - Üzerinde örümcek ağlarıyla kaplanmış tavan lambaları - Çatı arasına açılan yarıklar veya açıklıklar

Çizelge 5.1. (devam) Tablo 1C. Old Boy Mimari elemanlar, nesneler ve atmosferik unsurlar

Kategori	Örnekler
Kapılar	- Kapalı kilitli kapılar - Kırık kapı kilitleri - Eski kilit mühürleri - Zindan kapıları - Paslanmış kapılar - Gizli geçitlere açılan kapılar - Kendiliğinden kapanan mekanik kapılar - Paslanmış menteşe sesleri çıkaran kapılar - Kapı arkasına gizlenmiş semboller veya çizimler
Mobilya	- Eski karışık fayanslı tuvalet ve banyolar - Su dolu pis küvetler - Yeşil masa lambası - Çok büyük yatakbaşları - Zarar görmüş zemin kaplamaları (ahşap gıcırdayan zeminler) - Kırılmış ve çarpık yüzeylere sahip mobilyalar - Kırılmış aynalar veya eğri yüzeyli dolaplar - Duvardan çıkan eski borularla birleşmiş mobilyalar
Eşyalar	- Geometrik Desenli Mor Koyu Renkli Şemsiye - Melek Kanadı Kostümü - Sararmış yırtık perdeler - Eski tarz lambalar, avizeler - Yeşil Masa Lambası - Hapishane Günlüğü - Duvarda Asılı Fotoğraf Çerçeveleri - Ağır örtüler - Eski Havlular - Geometrik Desenli Duvar Kağıtları Ve Halılar - Kırmızı Mavi Altıgen Desenli Duvar Kağıtları - Etnik Desenli Halılar - Yoğun Geometrik Desenli Kıyafetler - Guguklu Saat - Büyük Kırmızı Valiz - Geometrik Desenli Mor Mendil - Yoğun Desenli Kıyafetler - Duvarda Asılı Tablo - Kararmış metal nesneler - Duvarda asılı boş bir çerçeve
Sanat Eserleri	- Sürreal tablolar, Soyut Heykeller - Göz yorucu karışık desenler - Parmak izleri veya yıpranmış izler olan eski tablolar. - Ruhani temaları yansıtan tablolar - Grafitiler
Ses	- Sesler ve rüzgarın uğultusu - Bayıltıcı Gaz Geleceği Zaman Çalan Müzik - Tekrar Eden Telefon Melodisi - Radyo frekansı sesi - Sürekli tekrar eden nefes alış veriş sesi - Koridorlarda yankılanan adımlar - Çatırdayan zemin sesleri - Çığlık benzeri ama tam seçilmeyen hayvan sesleri - İnce metal borulara çarpan damla sesleri - Fısıltı seslerinin belirsiz kaynağı - Rüzgarda sallanan zincirlerin yankısı - Çığlık sesleri - İnce metal borulara çarpan damla sesleri
Hava Durumu - Atmosfer	- Yoğun yağan yağmur - Canlı Ahtapot Yemek - Karınca Halüsinasyonu - Gözün seçemediği ama hissedilen hafif titreşimler - Aniden bastıran duman,gaz - Kapıların ve pencerelerin çarpmasına neden olan keskin rüzgar gürültüsü. - Uzun süre devam eden hafif çiseleyen yağmur. - Havada sürekli uçuşan kül, polen veya toz parçacıkları.

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışma, polisiye filmlerde mekânın fiziksel bir alan olmanın ötesinde, bir anlatı aracı olarak nasıl işlev gördüğünü ele almıştır. Mekânın, hikâye anlatımında yalnızca dekoratif bir unsur değil, aynı zamanda karakterlerin duygusal durumlarını ve hikâyenin dramatik yapısını derinleştiren bir bileşen olduğu ortaya konulmuştur. Çalışmanın ana bulguları, mekân tasarımının sinematik anlatıyı nasıl şekillendirdiğini göstermekte ve mekânın, izleyicinin hikâyeye daha güçlü bir şekilde bağlanmasını sağladığını ortaya koymaktadır.

Polisiye filmlerde hedef olarak kullanılan ana ve ikincil duygular, mekân tasarımının duygusal bir çerçeve oluşturma gücünü ortaya koymaktadır. Özellikle gerilim, korku, merak, şaşkınlık, öfke, tiksinti gibi temel duygular, mekân kurgusu aracılığıyla izleyicilere aktarılmakta ve hikâyenin atmosferine katkıda bulunmaktadır. Old Boy gibi filmlerde mekân, karakterlerin yalnızlık, çaresizlik, belirsizlik, sıkışmışlık veya intikam gibi ikincil duygularını izleyiciye aktarmada bir metafor işlevi görmektedir.

Tasarım elemanları ve mimari detaylar, film atmosferinin oluşmasında kritik bir rol oynamaktadır. Işık, renk, doku ve form gibi elemanlar, izleyicinin mekânı algılama biçimini doğrudan etkilemektedir. Özellikle ışığın kontrastlı kullanımı ve renk paletindeki nötr ve soğuk tonlar, sahnelerdeki duygusal yoğunluğu artırmaktadır. Old Boy filmindeki dar koridorlar, izole edilmiş odalar ve geometrik düzenlemeler, mekânın karakterin psikolojik durumunu yansıttığını göstermektedir.

Tasarım ilkeleri, mekânın duygusal ve estetik etkisini artırmada belirleyici unsurlardan bir diğeri olmuştur. Simetri, kontrast, ritim ve oran gibi ilkeler, mekânın görsel anlatıyı desteklemesini, dikkati belirli bir noktada toplamayı sağlamaktadır. Özellikle asimetrik, büyük ölçekli kullanımlar, bitmeyen tekrarlar ve düzensiz formlar, izleyicinin rahatsızlık ve tehdit hislerini yoğunlaştırmaktadır. Vurgu, ölçek ve denge, sahne kompozisyonlarında izleyicinin dikkatini yönlendiren önemli araçlardır. Polisiye filmler, genellikle korku, gerilim, gizem ve suç temaları etrafında şekillenir ve mekânsal tüm düzenlemeler hikâye ile birlikte bu temaların aktarımında önemli bir işlev görür. Mekân, olay örgüsünün kritik unsurlarını vurgulamak ve izleyicide merak uyandırmak için dikkatlice tasarlanır.

Sinema çekim teknikleri, film atmosferini şekillendiren diğer bir önemli bileşendir. Çekim açıları, ışık kullanımı, kamera hareketleri ve sahne düzenlemeleri, hikâyenin gerilimini ve izleyicinin karakterlerle bağ kurma sürecini etkiler. Old Boy filminde kullanılan düşük açılı çekimler, karanlık aydınlatma ve statik kamera kullanımı, karakterlerin sıkışmışlık ve çaresizlik hislerini güçlendirmektedir. Özellikle kavga sahnelerindeki göz hizası açı ve takip kamerası ile tek bir yönde kayarak, tek plan olarak alınan kesintisiz uzun sahneler izleyicinin olaya dahil olmasını, duruma dair tüm hislere dahil olmasını sağlar.

Bu bağlamda, Old Boy filmi analiz edildiğinde, çalışmanın hipotezlerini destekler nitelikte olduğu görülmüştür. Mekân tasarımının, karakterlerin psikolojik durumlarını ve olay örgüsünün duygusal yoğunluğunu destekleyen bir anlatı aracı olduğu kanıtlanmıştır. Filmde kullanılan her bir mekân, olayların dramatik etkisini artıran bir unsur olarak işlev görmüştür.

Çalışmanın amacı, polisiye filmler özelinde mekân kurgusunun sinematik anlatıya olan etkisini incelemek ve bu bağlamda literatürdeki mevcut çalışmalara katkı sağlamaktır. Literatürdeki önceki çalışmalar, mekânın duygusal aktarım ve anlatı bağlamında güçlü bir araç olduğunu göstermiştir. Bu çalışma, mevcut araştırmaları genişleterek mekân tasarımı ve sinema arasındaki ilişkiye dair daha derinlemesine bir perspektif sunmuştur.

Bu çalışmada kullanılan analiz yöntemleri ve bulgular, mekânın hikâye anlatımında nasıl kullanılabileceğine dair farklı bakış açıları sağlamıştır. Literatürdeki çalışmaların çoğu, mekânın fiziksel özelliklerine odaklanırken, bu araştırma mekânın izleyici algısını ve hikâye bağlamındaki işlevini incelemiştir. Sonuçlar, mekânın yalnızca bir dekor unsuru olmadığını, aynı zamanda hikâyenin bir anlatıcı olarak işlev görebileceğini göstermektedir. Bu çalışma, suç, korku ve gerilim türündeki filmlerde, atmosferin güçlendirilmesi ve izleyiciler üzerinde daha etkili bir duygusal bağ kurulması hedeflerini güden film yapımcıları için ve aynı hassasiyetleri gerçek mekanlar için hisseden mimarlar için yardımcı bir kaynak olarak kullanılabilir.

Gelecekteki çalışmalar için mekân kurgusunun farklı türlerdeki filmler üzerindeki etkisinin araştırılması önerilmektedir. Bu tür araştırmalar, mekânın sinematik anlatıya katkısını daha geniş bir perspektifle değerlendirme fırsatı sunacaktır.

KAYNAKLAR

Abisel, N. (1995). *Popüler sinema ve türler* (1. Baskı). İstanbul: Alan Yayıncılık, 22.

Adiloğlu, F. (2003). Mekanın/Uzayın Dönüşümü: İç/Dış, Aşağı/Yukarı, Alanlar, Sınırlar, Cepheler, Mekanlar. *Türk Film Araştırmalarında Yeni Yönelimler*, *3*, 69-80.

Akkın, C., Eğrilmez, S., ve Afrashi, F. (2004). Renklerin insan davranış ve fizyolojisine etkileri. *Türk Oftalmoloji Dergisi*, 33(1), 274-282,

Altan, İ. (1983). *Mimaride ışık-gölge ilişkilerinin psikolojik etkileri üzerine bir araştırma*, Basılmamış Doktora Tezi, Yıldız Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 52-103.

Altan, İ. (1993). Mimarlıkta mekân kavramı. *İstanbul Üniversitesi Psikoloji Çalışmaları Dergisi*, 19(1), 75–88.

Andrew, D. (1995). *Mists of regret: Culture and sensibility in classic french film* (1. Baskı). Princeton: Princeton University Press, 45.

Ankaralıgil, N. (2016). *Çözümleme ve örneklerle sinemada görüntü düzenleme: Sinematografik çerçevenin temel prensipleri* (1. Baskı). Konya: Literatürk Academia, 140.

Arnheim, R. (1977). *The dynamics of architectural form: based on the 1975 Mary Duke Biddle lectures at the Cooper Union* , Univ of California Press, 376(1), 15-18.

Arslantepe, M. (2015). *Bir film çekmek: Kompozisyon, senaryo, kurgu* (3. Baskı). Kocaeli: Umuttepe Yayınları, 15-169.

Asiliskender, B. (2004). Kimlik, mekan ve yer deneyimi. kültür ve iletişim, *Ankara: Ankara Üniversitesi İletişim Fakültesi Mezunları Vakfı,* 2(2), 73–94.

Assmann, J. (2001). *Kültürel bellek-eski yüksek kültürlerde yazı, hatırlama ve politik kimlik* (Çev. A. Tekin), (4. Baskı). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 18.

Ayaş, E. (2024) *Bölgeselci mimarlık ve çok duyulu mekan tasarımı ilişkisi correa ve kéré örnekler.* Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 20-31.

Aydınlı, S. (1986). *Mekansal değerlendirmede algısal yararlara dayalı bir model.* Doktora Tezi, İstabul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Ensititüsü, İstanbul, 25-65.

Aydıntan, E. (2001). *Yüzey kaplama malzemelerinin iç mekan algısına anlamsal boyutta etkisi üzerine deneysel bir çalışma.* Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Ana Bilim Dalı, Trabzon, 32-115.

Aytaş, M., Tüysüz, D., ve Ulutaş, S. (2010). *Türk sinemasında polisiye türünün yükselişi.* Yayınlanmış Bildiri, 18. Uluslararası Altın Koza Film Festivali 1. Sinema Kongresi, Adana, 47-52.

Ayter, A. S. (1999). *Sahne aydınlatmasının elemanları ve bir uygulama projesi*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 71-75.

Aytuğ, A. (1987). Mimaride Doku Kullanımının Psikolojik Etkileri Üzerine Bir Araştırma. *Psikoloji Çalışmaları Dergisi*, (17), 37-46.

Ball, P. (2001). *Bright earth: Art and the invention of color* (1. Baskı). Chicago: University of Chicago Press, 20.

Berger, J. (2018). *Bir fotoğrafı anlamak* (2. Baskı). İstanbul: Metis Yayınları, 33-45.

Beyhan, F. (2016). Forensic Architecture. *Divriği Adli Bilimler Günleri*, Sözlü Sunum, Sivas, Türkiye.

Bigalı, Ş. (1976). *Resim sanatı* (1. Baskı). Ankara: Yaylacılık Matbaası, 197.

Birren, F. (1969). *Principles of Color: A Review of Past Traditions and Modern Theories of Color Harmony* (1. Baskı). Birleşik Krallık: Van Nostrand Reinhold Company, 30-45.

Blake, R., and Shiffrar, M. (2007). Perception of human motion. *Annual Review of Psychology*, 58(1), 47-73.

Bozkurt, O. (1962). *Bir Mekan Anlayışı*. İstanbul Teknik Üniversitesi Yayını, İstanbul, 35.

Brebner, J. (1982). *Environmental psychology in building design* (1. Baskı). Londra: Applied Science Publisher Ltd, 45-112.

Brooker, G ve Stone, S. (2012). *İç Mimarlıkta Biçim+Yapı* (8. Baskı), (Çev. N. Şık), İstanbul: Literatür Yayınları, 42-76.

Brown, B. (2014). *Sinematografi kuram ve uygulama* (Çev. S. Taylaner) (1. Baskı). İstanbul: Hil Yayınları, 31.

Canepa, E., Scelsi, V., Fassio, A., Avanzino, L., Lagravinese, G., and Chiorri, C. (2019). Atmospheres: Feeling architecture by emotions. Preliminary neuroscientific insights on atmospheric perception in architecture. *Ambiances. Environnement Sensible, Architecture et Espace Urbain*, (5), 19.

Ching, F. D. K. (2014). *Architecture: Form, Space, and Order* (3. Baskı). New Jersey: John Wiley & Sons Yayınları, 75-191.

Civcir, E. (2015). *Temel tasarım ve tasarım ilkeleri* (1. Baskı). Ankara: Akademisyen Kitabevi, 360-522.

Clark, J. A. (2009). Relations of homology between higher cognitive emotions and basic emotions. *Biology ve Philosophy*, 25(1), 75-94.

Copland, A. (1949). Tip to moviegoers: Take off those ear-muffs. *New York Times Magazine*, 30.

Coşkuner, S. (1995). *Renkler ve Kişiliğiniz* (Birinci Baskı). İzmir: SİTE OFSET Basımevi, 12-95.

Çağlayan, S., Korkmaz, M., ve Öktem, G. (2014). Sanatta görsel algının literatür açısından değerlendirilmesi. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi,* 3(1), 115–123.

Çanakçıoğlu, N. G. (2012). Çocukta mekân algısının gelişimi ve mekânsal imge zenginliği bakımından malzemenin önemi. *Mimarlıkta Malzeme,* 22(1), 74–81.

Çetin, Ç. (2021). *Tasarım kavramları üzerinden farklı mekânsal okumalar* (1. Baskı). Ankara: İksad Publishing House, 5-25.

Çotuksöken, B. (2010). *İnsan Hakları ve Felsefe*: Nasıl Bir Felsefi Yaklaşım, Nasıl Bir Eğitim (1. Baskı). İstanbul: Papatya Yayıncılık, 43.

Doorley, S., Witthoft, S. (2018). *Mekan Yaratmak*. İstanbul: ABA Yayınları, 5-85.

Durkheim, E. (1995). *The Elementary Forms of the Religious Life* (10.Baskı). (Translated by Karen E. F.). New York: The Free Press, 80-130.

Durmuş, K. (2010). *Olay Yeri İnceleme Uygulamalarında Dökümantasyon Standartlarının Oluşturulması,* Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Adli Tıp Enstitüsü Sosyal Bilimler Ana Bilim Dalı, İstanbul, 4.

Eczacıbaşı. (1997). *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi* (3. Baskı). İstanbul: YEM Yayıncılık, 444.

Erdem, S. (2007). *Aydınlatma mühendisliğinde ileri yöntemlerle çözüm teknikleri*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 26.

Eren, E. (1993). *Yönetim Psikolojisi* (4. Baskı). İstanbul: Beta Basım Yayım Dağıtım A.Ş., 180-181.

Erniş, İ. I. Y. (2012). *Fiziksel elemanların yüzer yapılarda mekân algısına olan etkileri: Çevre ve insan davranışı ilişkisi bağlamında irdelenmesi*, Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir, 99-102.

Faimon, P., Wiegand, J. (2004). *The Nature of Design* (1. Baskı). Cincinnati, OH: HOW Design Books, 110.

Fiedler, K., Schmarsow, A. (2017). *Mimarlığın özü ve mimari yaratım* (Çev. A. Tümertekin ve N. Ülner), (2. Baskı). İstanbul: JANUS Yayıncılık, 45.

Freud, S. (2003). *The Uncanny.* (Çev. D. McLintock). Londra: Penguin Books, 123-165.

Gardner, O. M. (2010). *Sahne performanslarında ışığın rolü ve önemi*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 45-85.

Gezer, H. (2012). Mekânı kavrama sürecinde algılama bileşenleri. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(21), 1-10.

Göler, S. (2009). *Biçim, renk, malzeme, doku ve ışığın mekân algısına etkisi.* Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Gustavsson, B., and Harung, H. S. (1994). Organizational learning based on transforming collective consciousness. *The Learning Organization*, 1(1), 33–40.

Günal, B. (2007). *İnsan-mekan iletişim modeli bağlamında konutta psiko-sosyal kalitenin irdelenmesi*, Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 58.

Güngör, H. (2005). *Görsel Sanatlar ve Mimarlık için Temel Tasarım* (Genişletilmiş 3. baskı). İstanbul: Eren Ofset Matbaası, 95-141.

Gür, Ş. (1996). *Mekan Örgütlenmesi* (1. Baskı) İstanbul: Gür Yayınları, 23.

Gürel, E. (2001). Çalışma yaşamında ışık ve aydınlatmanın önemi. *Muğla Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (5), 6-12.

Hall, E. T. (1969). *The Hidden Dimension* (1. Baskı). New York: Doubleday, 66-69.

Halu, Z. Y. (2010). *Kentsel Mekan Olarak Caddelerin Mekansal Karakterinin Yürünebilirlik Bağlamında İrdelenmesi: Bağdat Caddesi Örneği*, Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 62-70.

Hasol, D. (1995). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü* (6. Baskı). YEM Yayınları, İstanbul, 20-95.

Hesselgren, S. (1969). *The language of architecture* (1. Baskı). Londra: Applied Science Publisher Ltd, 42-103.

Hurlbert, A., and Ling, Y. (2012). Understanding colour perception and preference. In *Colour Design: Theories and applications*, Cambridge: Woodhead Publishing Limited, 129-157.

Itten, J. (1961). *The Art of Color: The Subjective Experience and Objective Rationale of Color* (10. Baskı) New York: Van Nostrand Reinhold Company, 15-120.

Izard, C. E. (1977). *Human Emotions* (1. Baskı). New York: Plenum Press, 1-78.

İnternet: URL-1, *Endonezya'da keşfedilen mağara resimleri*. Web: https://www.bbc.com/news/articles/c0vewjq4dxwo, Son Erişim Tarihi: 16.11.2024.

İnternet: URL-2, *İkindi filmi mekan tasarımı renk kullanımı*. Web: https://www.instagram.com/ikindi.film/, Son Erişim Tarihi: 18.12.2024.

İnternet: URL-3, *Tamamlayıcı (Zıt) renkleri kullanımı*, Web: https://tr.pinterest.com/ayslayldz/teki%CC%87nsi%CC%87zli%CC%87k/, Son Erişim Tarihi: 12.11.2024.

İnternet: URL-4, *Tamamlayıcı (Zıt) renkleri kullanımı*, Web: https://tr.pinterest.com/ayslayldz/teki%CC%87nsi%CC%87zli%CC%87k/, Son Erişim Tarihi: 12.11.2024.

İnternet: URL-5, *Beyazın tonları ile mekan tasarımı etkisi, (Sis ve Gece Filmi 2007),* Web: https://mubi.com/tr/tr/films/fog-and-night, Son Erişim Tarihi: 15.12.2024.

İnternet: URL-6, *Sıcak renk kullanımı etkisi*, Web: https://tr.pinterest.com/ayslayldz/teki%CC%87nsi%CC%87zli%CC%87k/, Son Erişim Tarihi: 12.11.2024.

İnternet: URL-7, *Renk değişimi ile zaman-mekan-hayat farklılığının belirginleştirilmesi, (Sis ve Gece 2007),* Web: https://mubi.com/tr/tr/films/fog-and-night, Son Erişim Tarihi: 15.12.2024.

İnternet: URL-8, *Tado Ando Işık Kilisesi doğal ışığın tasarımda kullanılması,* Web: https://www.arkitektuel.com/isik-kilisesi/, Son Erişim Tarihi: 12.11.2024.

İnternet: URL-9, *Doğal-yapay ışık kullanımı etkisi, (Kemik Koleksiyoncusu, 1999),* Web: https://www.imdb.com/title/tt0145681/, Son Erişim Tarihi: 12.12.2024, Son Erişim Tarihi: 18.07.2024.

İnternet: URL-10, *Renkli ışık kullanım etkisi,* Web: https://tr.pinterest.com/ayslayldz/teki%CC%87nsi%CC%87zli%CC%87k/, Son Erişim Tarihi: 12.11.2024.

İnternet: URL-11, *Farklı renk ışık kullanımı,* Web: https://tr.pinterest.com/ayslayldz/teki%CC%87nsi%CC%87zli%CC%87k/, Son Erişim Tarihi: 12.11.2024.

İnternet: URL-12, *Farklı renk ışık kullanımı, (Kemik Koleksiyoncusu, 1999),* Web: https://www.imdb.com/title/tt0145681/, Son Erişim Tarihi: 12.12.2024, Son Erişim Tarihi: 18.07.2024.

İnternet: URL-13, *Yukarıdan gelen ışık,* Web: https://tr.pinterest.com/ayslayldz/teki%CC%87nsi%CC%87zli%CC%87k/, Son Erişim Tarihi: 12.11.2024.

İnternet: URL-14, *Işığın yön ve dağılımı etkisi (Euphoria Dizi),* Web: https://i.pinimg.com/originals/70/59/7f/70597f77e7e2cb38e8738993a8d94b53.jpg, Son Erişim Tarihi: 03.12.2024.

İnternet: URL-15, *Işık yön ve dağılımı yandan gelen ışık,* Web: https://tr.pinterest.com/ayslayldz/teki%CC%87nsi%CC%87zli%CC%87k/, Son Erişim Tarihi: 12.11.2024.

İnternet: URL-16, *Sicario filmi ışık yoğunluk kontrastı,* Web: https://tr.pinterest.com/pin/140806227059045/, Son Erişim Tarihi: 18.07.2024.

İnternet: URL-17, *Işık yoğunluk ve yön kullanımı, (Sis ve Gece, 2007),* Web: https://mubi.com/tr/tr/films/fog-and-night, Son Erişim Tarihi: 15.12.2024.

İnternet: URL-18, *Sinemada silüet gölge etkisi,* Web: https://tr.pinterest.com/pin/9499849208939483/, Son Erişim Tarihi: 18.07.2024.

İnternet: URL-19, *Keskin köşeli formlar,* Web: https://tr.pinterest.com/ayslayldz/teki%CC%87nsi%CC%87zli%CC%87k/, Son Erişim Tarihi: 12.11.2024.

İnternet: URL-20, *Eğrisel akışkan formların kullanımı,* Web: https://tr.pinterest.com/ayslayldz/teki%CC%87nsi%CC%87zli%CC%87k/, Son Erişim Tarihi: 10.11.2024.

İnternet: URL-21, *Doğadan ilham alan yapı formları,* Web: https://tr.pinterest.com/ayslayldz/teki%CC%87nsi%CC%87zli%CC%87k/, Son Erişim Tarihi: 08.11.2024.

İnternet: URL-22, *Bozulmuş parçalanmış formlar,* Web: https://tr.pinterest.com/ayslayldz/teki%CC%87nsi%CC%87zli%CC%87k/, Son Erişim Tarihi: 02.11.2024.

İnternet: URL-23, *Geometrik desenli formlar,* Web: https://tr.pinterest.com/ayslayldz/teki%CC%87nsi%CC%87zli%CC%87k/, Son Erişim Tarihi: 22.11.2024.

İnternet: URL-24, *Sürreal tablolar, (Sis ve Gece, 2007),* Web: https://mubi.com/tr/tr/films/fog-and-night, Son Erişim Tarihi: 15.12.2024.

İnternet: URL-25, *Etnik desen kullanımları,* Web: https://tr.pinterest.com/ayslayldz/teki%CC%87nsi%CC%87zli%CC%87k/, Son Erişim Tarihi: 22.11.2024.

İnternet: URL-26, *Doğu Ekspresi'nde Cinayet filminde simetri kullanımı,* Web: https://www.imdb.com/title/tt3402236/, Son Erişim Tarihi: 01.01.2025

İnternet: URL-27, *Sicario filmi simetri kullanımı ve vurgu kullanımı,* Web: https://tr.pinterest.com/pin/140806227059045/, Son Erişim Tarihi: 18.07.2024.

İnternet: URL-28, *Sis ve gece filmi perspektif ile görsel ölçek kurulması,* Web: https://mubi.com/tr/tr/films/fog-and-night, Son Erişim Tarihi: 15.12.2024.

İnternet: URL-29, *Ritim kullanım örnekleri,* Web: https://tr.pinterest.com/ayslayldz/teki%CC%87nsi%CC%87zli%CC%87k/, Son Erişim Tarihi: 22.11.2024.

İnternet: URL-30, *Sis ve gece filmi perspektif ile görsel ölçek kurulması,* Web: https://mubi.com/tr/tr/films/fog-and-night, Son Erişim Tarihi: 15.12.2024.

İnternet: URL-31, *C.Nolan filmlerinde merkezleme vurgu kullanımı,* Web: https://tr.pinterest.com/pin/1337074886214186/, Son Erişim Tarihi: 15.11.2024.

İnternet: URL-32, *Olay yeri incelemesi (Kemik Koleksiyoncusu, 1999),* Web: https://www.imdb.com/title/tt0145681/, Son Erişim Tarihi: 12.12.2024, Son Erişim Tarihi: 18.07.2024.

İnternet: URL-33, *Oliver, Alice ve "Cat People" gölge sanatı,* Web: https://bookerhorror.com/cat-people-1942-dir-jacques-tourneur/, Son Erişim Tarihi: 08.09.2024.

İnternet: URL-34, *Dondururulmuş hayvanlar ile atmosfere tekinsiz ögelerin dahil oluşu,* Web: https://mubi.com/tr/tr/films/fog-and-night, Son Erişim Tarihi: 15.12.2024.

İnternet: URL-35, *Schindler'in listesi- kırmızı paltolu kız,* Web: https://www.looper.com/276703/what-you-dont-know-about-schindlers-list-red-coat-girl/, Son Erişim Tarihi: 15.09.2024.

İnternet: URL-36, *Artifical intelligence (2001) üst açı kullanımı,* Web: https://www.youtube.com/watch?v=9INNf2NM11g, Son Erişim Tarihi: 1.11.2024.

İnternet: URL-37, *Touch of level alt açı kullanımı,* Web: https://www.youtube.com/watch?v=SMRCfPpY6eM&t=3s, Son Erişim Tarihi: 1.11.2024.

İnternet: URL-38, *Göz hizasında çekim örneği,* Web: https://www.imdb.com/title/tt8772296/, Son Erişim Tarihi: 12.09.2024.

İnternet: URL-39, *Eğik açı kullanımları 34-26-32 derece (Url-10),* Web: https://www.youtube.com/watch?v=b-nqxw9mvn8, Son Erişim Tarihi: 2.11.2024.

İnternet: URL-40, *Detay plan kullanımı (Kemik Koleksiyoncusu, 1999),* Web: https://www.imdb.com/title/tt0145681/, Son Erişim Tarihi: 12.12.2024, Son Erişim Tarihi: 18.07.2024.

İnternet: URL-41, *Detay plan kullanımı (Mother, 2017),* Web: https://tr.pinterest.com/pin/9499849208939481/, Son Erişim Tarihi: 18.11.2024.

İnternet: URL-42, *Paralel kurgu ile zaman-mekan-hayat değişimi, (Sis ve Gece 2007)* Web: https://mubi.com/tr/tr/films/fog-and-night, Son Erişim Tarihi: 13.12.2024.

İnternet: URL-43, *James Ensor tablosu man of sorrows,* Web: https://www.arthistoryproject.com/artists/james-ensor/man-of-sorrows/, Son Erişim Tarihi: 15.11.2024.

İzgi, U. (1999). *Mimarlıkta Süreç, Kavramlar-İlişkiler*. (1. Baskı) YEM Yayınları, İstanbul, 73.

James, S., and Nordby, J. (2002). Crime Scene Investigation. İçinde *Forensic Science: An Introduction to Scientific and Investigative Techniques*, 167–193.

Joedicke, J. (1968). *Bir Mimari Mekan Kuramına Giriş ve Aynı Zamanda Mimarinin Durumunun Saptanması İçin Deneme* (Çev. A. Arpat). İstanbul: İTÜ Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi Matbaası, (9), 82.

Kafalı, N. (1990). Ussal ışık yönlendirmesi ve efekt aydınlatması. *Kurgu Dergisi*, (7), 167-190.

Kalay, T. (2017). İç mekan kurgusunda mobilyanın yeri: minimalist yaklaşımlar. *İleri Teknoloji Bilimleri Dergisi, 6*(3), 133–144.

Kandinsky, W. (1974). *Spiritualul în artă*. Bucureşti: Editura Meridiane, 9-25.

Kasap, H. Ö., and Türkmen, A. (2018). Temel tasarım eğitiminde yüzeyden hacme geçiş çalışmalarının biçim üretimi bağlamında değerlendirilmesi. *2nd International Symposium on Innovative Approaches in Scientific Studies Bildiriler Kitabı*. Samsun, Türkiye, 155-162.

Kaufmann, P. (1967). *L'expérience Emotionnelle de L'espace*. Paris: Librairie Philosophique J. Vrin, *21*(265), 428-431.

Kaygısız, M. (2008). *Adli Bilimler ve Suç Analizi* (1. Baskı). Ankara: Adalet Yayınevi, 33.

Kemper, T. (1987). How Many Emotions Are There? Wedding the Social and the Autonomic Components. *American Journal of Sociology, 93*, 263-289.

Khıdırov, B. K. (2016). *Mekân Algısı ve Koku: Kokunun Mekân Tasarımına Potansiyel Katkıları* , Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 13-15.

Kızılçelik, S., ve Erjem, Y. (1994). *Açıklamalı Sosyoloji Terimler Sözlüğü* (1. Baskı). Ankara: Atilla Kitabevi, 35.

Köhler, W. (1956). Luckhardt, Wassilij: Lichtarchitektur. *Licht und Farbe als raumgestaltende Elemente.* Berlin: Im Bauwelt Verlag, 98.

Lang, J. (1974). *Theories Of Perception And Formal Design*. In *Designing For Human Behaviour: Architecture And The Behavioural Sciences*. Pennsylvania: Dowden, Hutchinson and Ross, 98-110.

Lauer, D., and Pentak, S. (1995). *Design Basics* (4. baskı). Texas: Harcourt Brace College Publishers, 73.

Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space* (1. Baskı). Oxford: Blackwell Yayınları, 172.

Leitch, T. (2002). *Crime Films* (1. Baskı). Cambridge: Cambridge University Press, 1-23.

Leland, R. M. (2006). *Mimarlığın öyküsü, ögeleri ve anlamı* (3. Baskı). (Çev. E. Akça,). İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 75-91.

Lüscher, M. (1970). *The Lüscher colour test* (1. Baskı). London: Pan Books Ltd, 20-80.

Meiss, P. (1990). *Elements of Architecture: From Form to Place* (1. Baskı). Londra: Routledge, 48.

Mikellides, B. (2012). Colour psychology: The emotional effects of colour perception, In *Colour design: Theories and applications*, Cambridge: Woodhead Publishing Limited, 2012, 105-128.

Morozov, E. (2011). *The Net Delusion: The Dark Side of Internet Freedom* (1. Baskı). New York: Public Affairs, 35-98.

Mowrer, O. H. (1960). *Learning Theory and Behavior (1. Baskı).* New York: Wiley,

Muraleedharan, A., Moideen, M. B., and Suryakanthi, L. (2020). *The Criminology Perspective to Crime Films,* 6-10.

Neufert, E., and Neufert, P. (2012). *Architects' Data* (Fourth Edition). Oxford: John Wiley & Sons Yayınları, 143.

Nişancı, İ. (2018). *Teoride ve pratikte sinemada kurgu* (1. Baskı). İstanbul: Doruk Yayınları, 200.

Oatley, K., and Johnson-Laird, P. N. (1987). *Towards a Cognitive Theory of Emotions*. Cognition & Emotion, 1, 29-50.

Odell, C., Le Blanc, M. (2011). *Korku sineması* (1. Baskı). (Çev. A. Toprak), İstanbul: Kalkedon Yayınları, 22-24.

Ortony, A., and Turner, T. J. (1990). What's basic about basic emotions? *Psychological Review,* American Psychological Association, *97*(3), 315-331.

Özdemir, V. (2014). *Sinemada görüntü düzenlemesi: Günümüz Türkiye sineması çerçevesinde bir değerlendirme,* Yüksek lisans tezi, İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 12-15.

Özdil, N. M. (2023). Gerçekliğin inşasında plan sekans kullanımı: *İki Şafak Arasında* üzerine bir alımlama analizi. *Filmvisio,* (1), 87-116.

Özen, A. (2013). *Mimari sanal gerçeklik ortamında algı psikolojisi*. Yayınlanmış Bildiri, IV. Akademik Bilişim Bilgi Teknolojileri Kongresi, Denizli, 5-12.

Özkan, A. (2007). *İç Mekan Tasarımı Kuram ve Yöntemleri Işığında Günümüz Türk İç Mekan Tasarımcıları ve Tasarım Anlayışlarına Bir Yaklaşım,* Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara, 45-70.

Özön, N. (2008). *Sinema Sanatına Giriş* (1. Baskı). İstanbul: Agora Kitaplığı, 40-48.

Öztemel, E. (2019). *İç Mekân Tasarımında İşitsel Algı ile Mekân Okuması*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, İç Mimarlık Anasanat Dalı, İstanbul, 38-53.

Öztuna, Y. H. (2007). *Görsel İletişimde Temel Tasarım*. İstanbul: Yorum Sanat ve Yayıncılık, 48-55.

Pallasmaa, J. (2020). *Tenin Gözleri: Mimarlık ve Duyular* (6. Baskı). (Çev. A. U. Kılıç,). İstanbul: YEM Yayın, 22-75.

Panksepp, J. (1982). Toward a General Psychobiological Theory of Emotions. *The Behavioral and Brain Sciences, 5,* 407-467.

Pazarlıoğlu Bingöl, M. (2018). Hacmin Odağında Temel Tasarım Uygulamaları. *Akdeniz Sanat Dergisi,* 12(22), 39-62.

Plutchik, R. (1962). *The Emotions: Facts, Theories, and a New Model*. New York: Random House, 34-95.

Plutchik, R. (1980). A General Psychocvolutionary Theory of Emotion. İçinde R. Plutchik ve H. Kellerman (Ed.), *Emotion: Theory, Research, and Experience* (1. Baskı). New York: Academic Press, 3-31.

Pomerantz, J. R., and Portillo, M. C. (2010). Perceptual organization: Vision. *Encyclopedia of Perception. Los Angeles: SAGE Publications, Inc*, 786-790.

Pop, D. (2013). Space perception and its implication in architectural design. *Acta technica napocensis: Civil engineering & architecture*, *56*(2), 211-221.

Porteous, A. (1977). *Environment and Behaviour: Planning and Everyday Urban Life* (1. Baskı). London: Addison Wesley Reading Mass, 82-175.

Porter, T. (1979). *How Architects Visualize* (1. Baskı). New York: Van Nostrand Reinhold, 52-88.

Rafter, N. (2006). *Shots in the Mirror: Crime Films and Society* (2. Baskı). Oxford: Oxford University Press, 192-230.

Rasmussen, S.E. (1962). *Experiencing Architecture* (2. Baskı). Cambridge: The M.I.T. Press, 224.

Reekie, R. F. (1972). *Design in the built environment*. (1. Baskı). Londra: Edward Arnold Publishers Ltd, 65-74.

Riegl, A. (1984). *Le Culte Moderne des Monuments: Son Essence et sa Genèse* (Alm. Çev. D. Wieczorek; Önsöz F. Choay). Paris: Éditions du Seuil, 103.

Roloff, B., and Seeblen, G. (1997). *Cinayet Sineması: Polisiye Sinemanın Tarihi ve Mitolojisi* (1. Baskı). İstanbul: Alan Yayıncılık, 19-24.

Rossi, A. (1982). *The Architecture of the City* (1. Baskı). Cambridge, MA: MIT Press Yayınları, 88.

Ruck, N.C. (1989). *Building Design and Human Performance* (2. Baskı). New York: Van Nostrand Reinhold, 75.

Schulz, C. N. (1998). *Système Logique de L'architecture* (1. Baskı). Bruxelles: Desart Mardoga, 114.

Scott, G. (1980). *The Architecture of Humanism* (Güncellenmiş 2. Baskı). Virginia: Architectural Press, 20-80.

Seylan, A. (2019*). Temel tasarım*. (3. Baskı). İstanbul: YEM Yayınları, 158.

Soja, E. (1996). Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places. *Capital and Class*, 22(1), 137-139.

Solomon, R. C. (2002). Back to basics: On the very idea of "basic emotions". *Journal for the Theory of Social Behaviour, 32*(2), 115–144. https://doi.org/10.1111/1468-5914.00180

Sözen, M., ve Dayı, H. A. (2013). Sinemada ışık kullanımı ve örnek çözümleme, *Erciyes İletişim Dergisi,* 3(1), 32-49

Spadoni, R. (2020). What is film atmosphere? *Quarterly Review of Film and Video*, *37*(1), 48-75.

Spina, F. (2017). Crime films. *Oxford Research Encyclopedia of Criminology and Criminal Justice*, 1-7.

Stein, N. L., and Oatley, K. (1992). Basic emotions: Theory and measurement. *Cognition & Emotion*, *6*(3-4), 161-168.

Stokols, D. (1978). Environmental psychology. *Annual Review of Psychology*, 29, 253-295.

Süalp, Z. T. A. (2004). *Zamanmekan: Kuram ve sinema, melez zamanlar, mekan gölgeleri, iklimler, rüzgarlar ve gece haritaları*. İstanbul: Bağlam Yayıncılık, 89.

Şentürk, S., ve Satıcı, B. (2021). İç mekandaki yüzeylerin görsel özellikleri ve ışık arasındaki ilişki. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Teknoloji ve Uygulamalı Bilimler Dergisi*, 4(2), 1-12.

Tanatmış, M. (2009). *Genel Biyoloji* (1. Baskı). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları, 24.

Taranç, R. (2018). Bir Film Türü Olarak Polisiyenin İpuçları ve Suç Kavramı. *Sosyal Bilimler Dergisi,* 5(22), 157-171.

Taşkıran, N. ve Bolat, N. (2013). Reklam ve algı ilişkisi: Reklam metinlerinin alımlanmasında duyu organlarının işlevleri hakkında bir inceleme. *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 6*(1), 49-69.

Terzi, O. (2007). *Temel Eğitimde Görsel Sanatlar Eğitimi Dersinde Görsel Dengenin Kavratılması*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 21.

Tomkins, S. S. (1984). *Affect, ımagery, consciousness: Vol 1. The Positive Affects*. New York: Springer Publishing, 45-60.

Tschumi, B. (2000). *Kopmalar* (1. Baskı). İstanbul: Boyut Çağdaş Dünya Mimarları Dizisi, 92.

Vineyard, J. (2010). *Sinemada çekim teknikleri* (Çev. G. Rızaoğlu) (1. Baskı). İstanbul: İstanbul Organizasyon, 12-123.

Vogeley, K. (2017). Two social brains: neural mechanisms of intersubjectivity. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*, 372(1727), 1-10.

Watson, J. B. (1930). *Behaviorism*. Chicago: University of Chicago Press, 35-55.

Weizman, E., Tavares, P. S., and Schuppli, S. (2010). Studio, Architectural Design. *Architectural Design, 80*(5), 62.

Weizman, E. (2018). *Arendt'ten Gazze'ye Ehvenişer Siyaseti* (Çev. S. Bayram), (1. Baskı) İstanbul: Açılım Kitap, 25.

White, K. (2013). *Sanat Okulunda Öğrenilecek 101 Şey* (Cilt 1). İstanbul: YEM Yayın, 12.

Wilber, K. (2002). *Spectrum of Consciousness*, New Delhi: Motilal Bavarsidas, 31(2), 55-59.

Yener, N. (2000). Mekanda Yüzeylerin Algılaması ve Malzeme, *Mimari Biçimlendirmede Yüzey Sempozyumu,* Ankara, Gazi Üniversitesi ve TMMOB, 310-321.

Yılmaz, A. Özyılmaz, H., ve Aluçlu, İ. (2006). *Işık-gölgenin yüzey mekan aydınlatmasına etkisinin örneklerle irdelenmesi.* Dicle Üniversitesi Mimarlık Bölümü Mühendislik Mimarlık Fakültesi, 205–210.

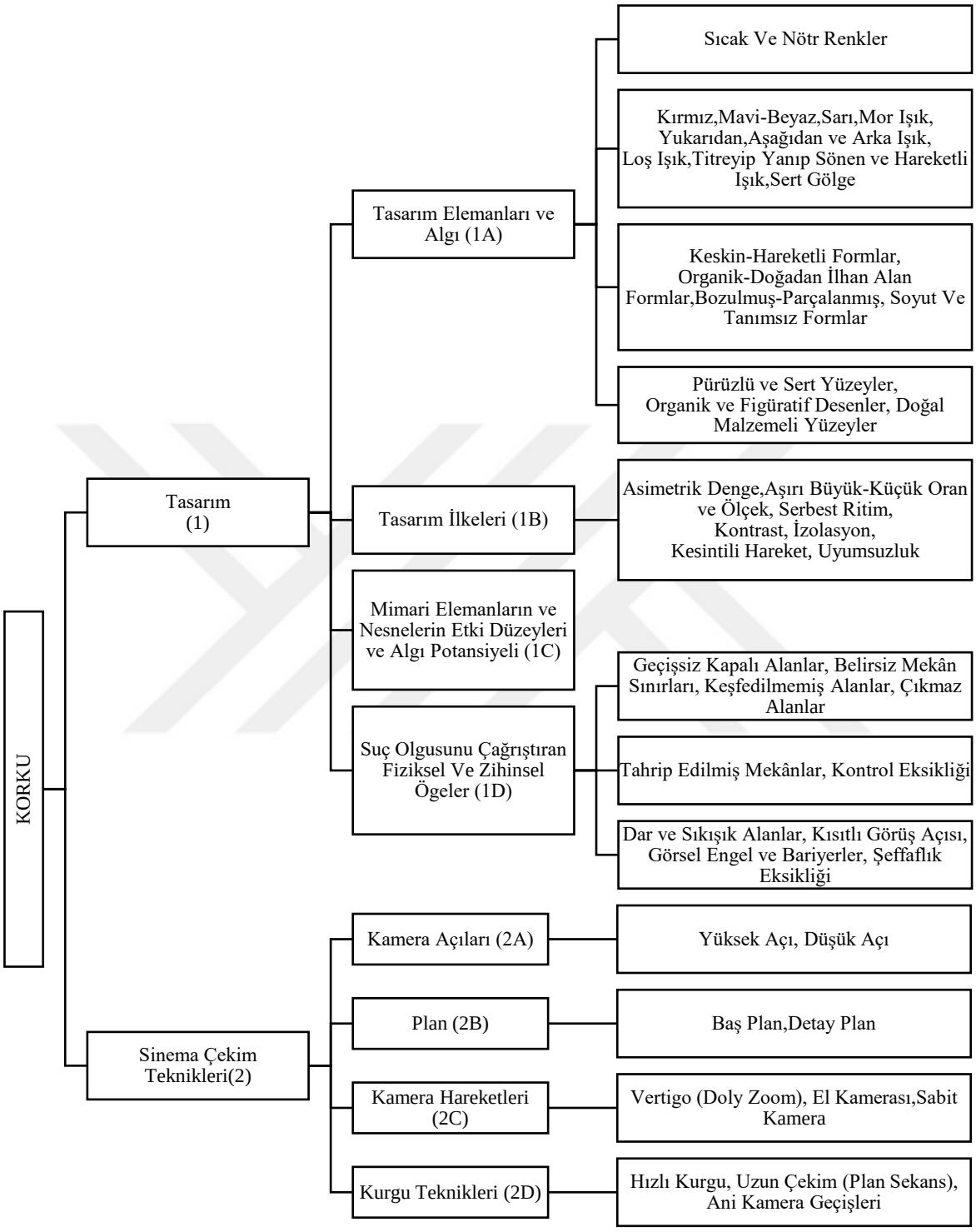
Yılmaz, Ö. (2004). *Mimari mekanda görsel algı ve manipülasyon ilişkilerinin irdelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 48-93.

Yükseloğlu, E. H., Özcan, Ş. Ş., and Ceylan, B. (2008). Crime scene ınvestigation: The case of Turkey. *Turkish Journal of Police Studies, 10*(1), 61-80.

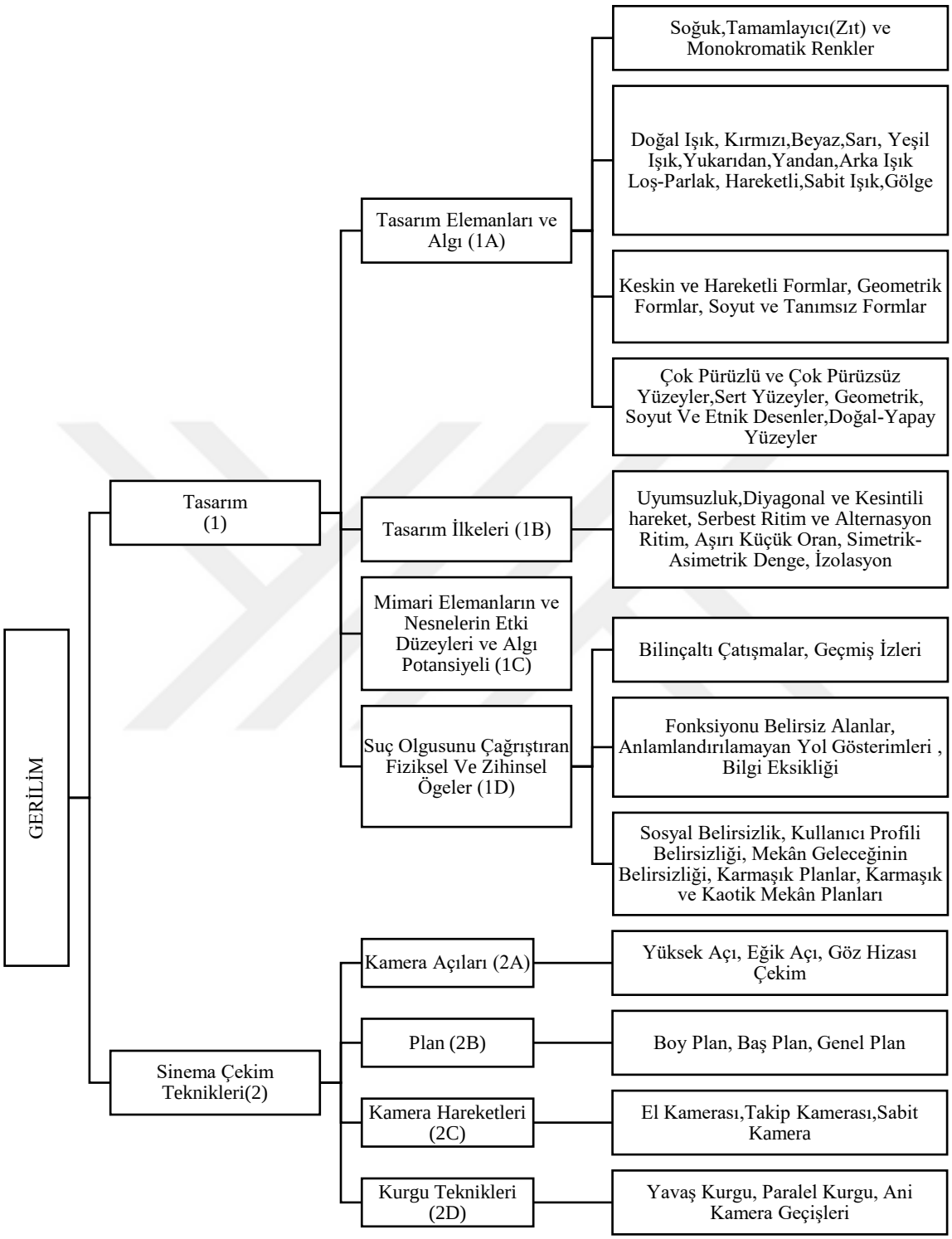
Zevi, B. (1959). *Apprendre à Voir L'architecture* (1. Baskı). Paris: Les Editions de Minuit, 103-120.

EKLER

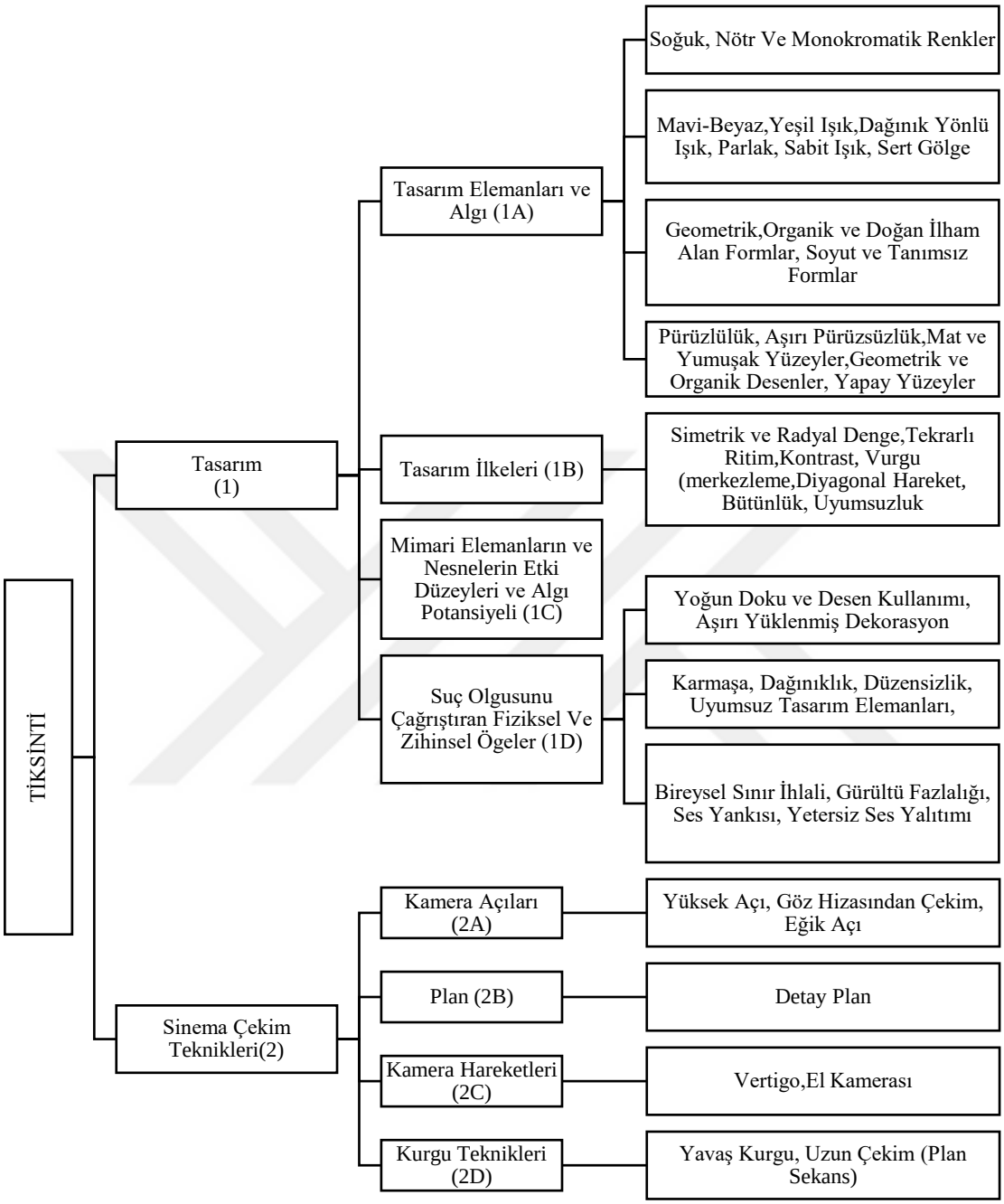
EK-1. Korku Duygusu Analiz Tablosu



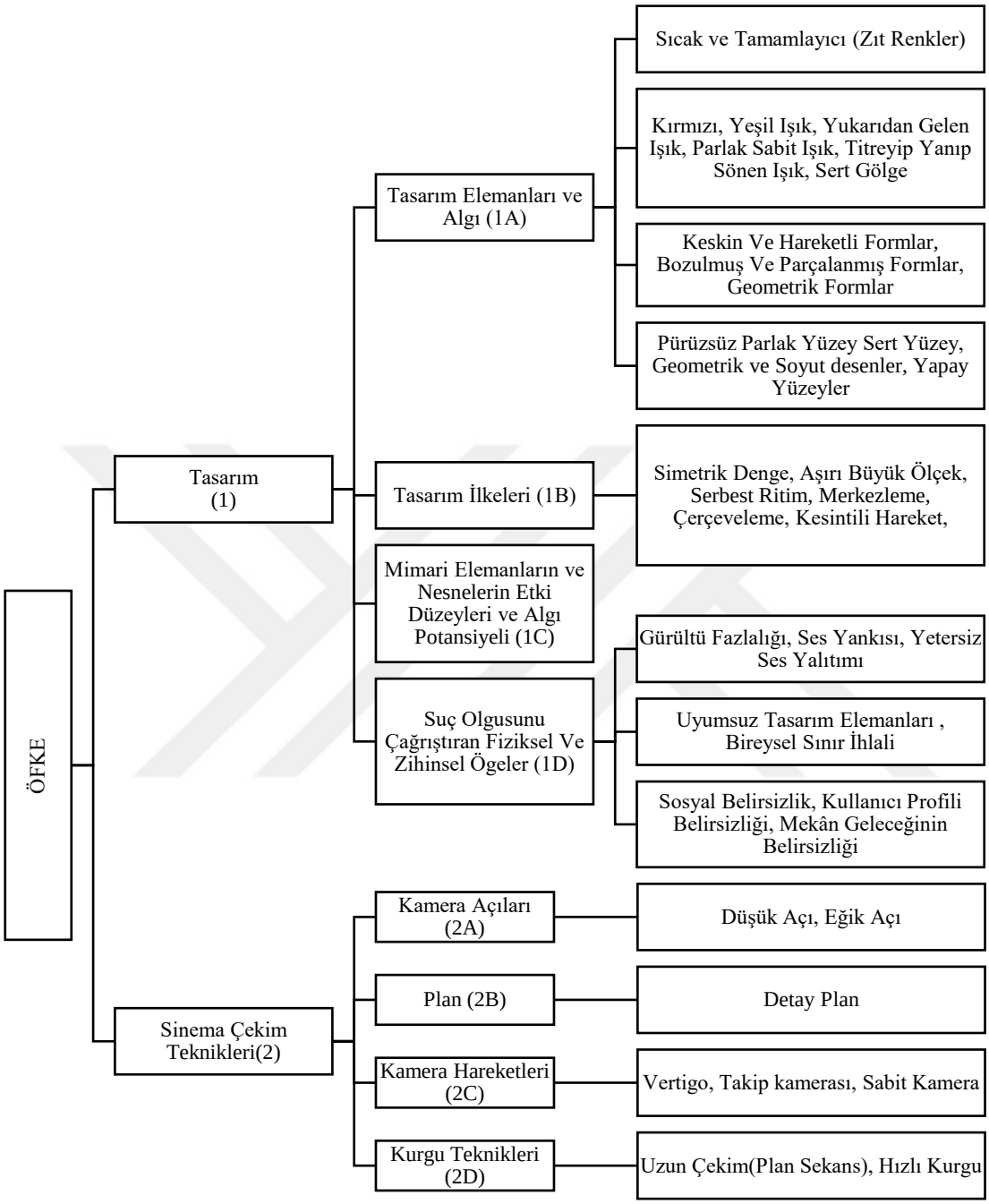
EK-2. Gerilim Duygusu Analiz Tablosu



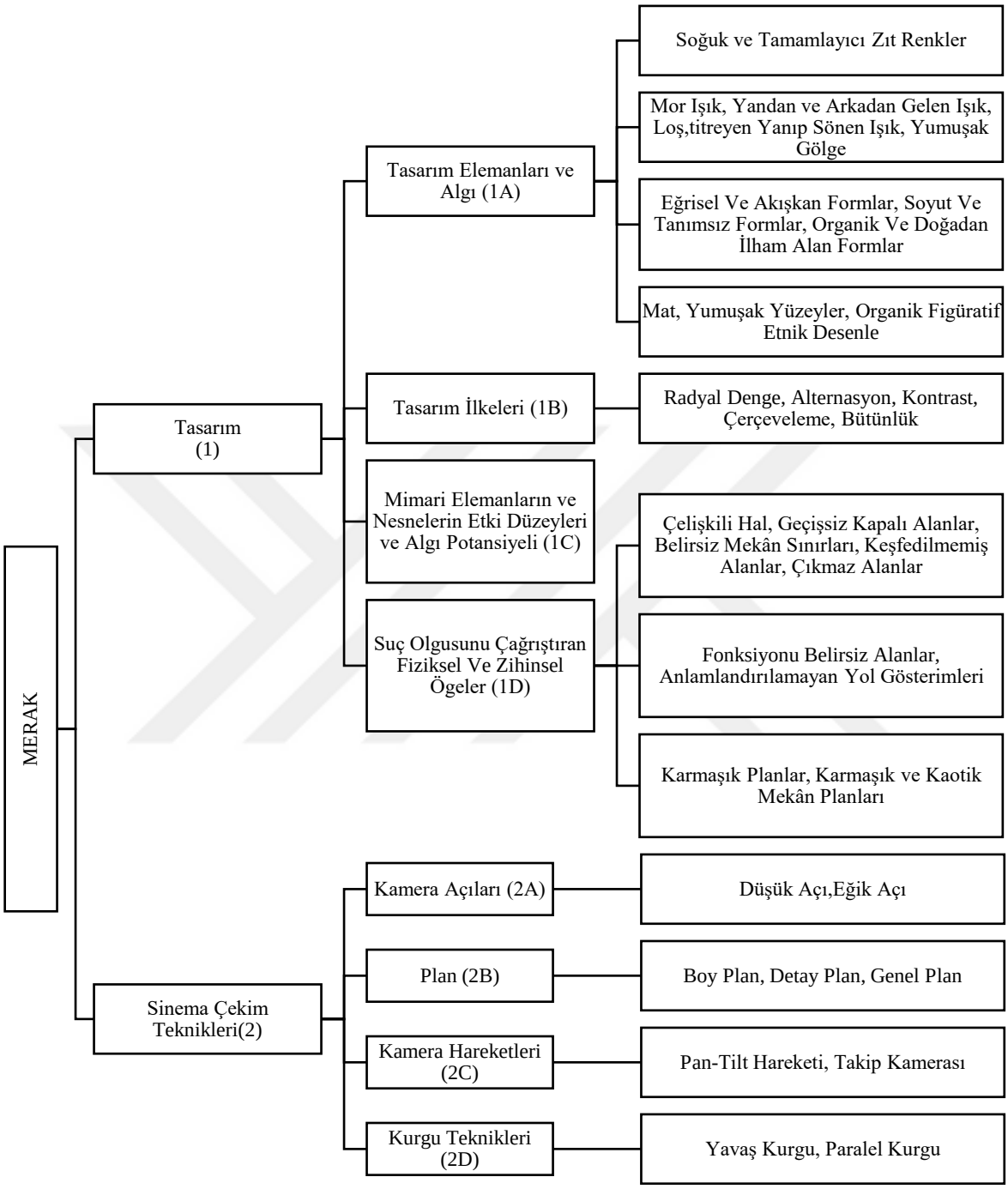
EK-3. Tiksinti Duygusu Analiz Tablosu



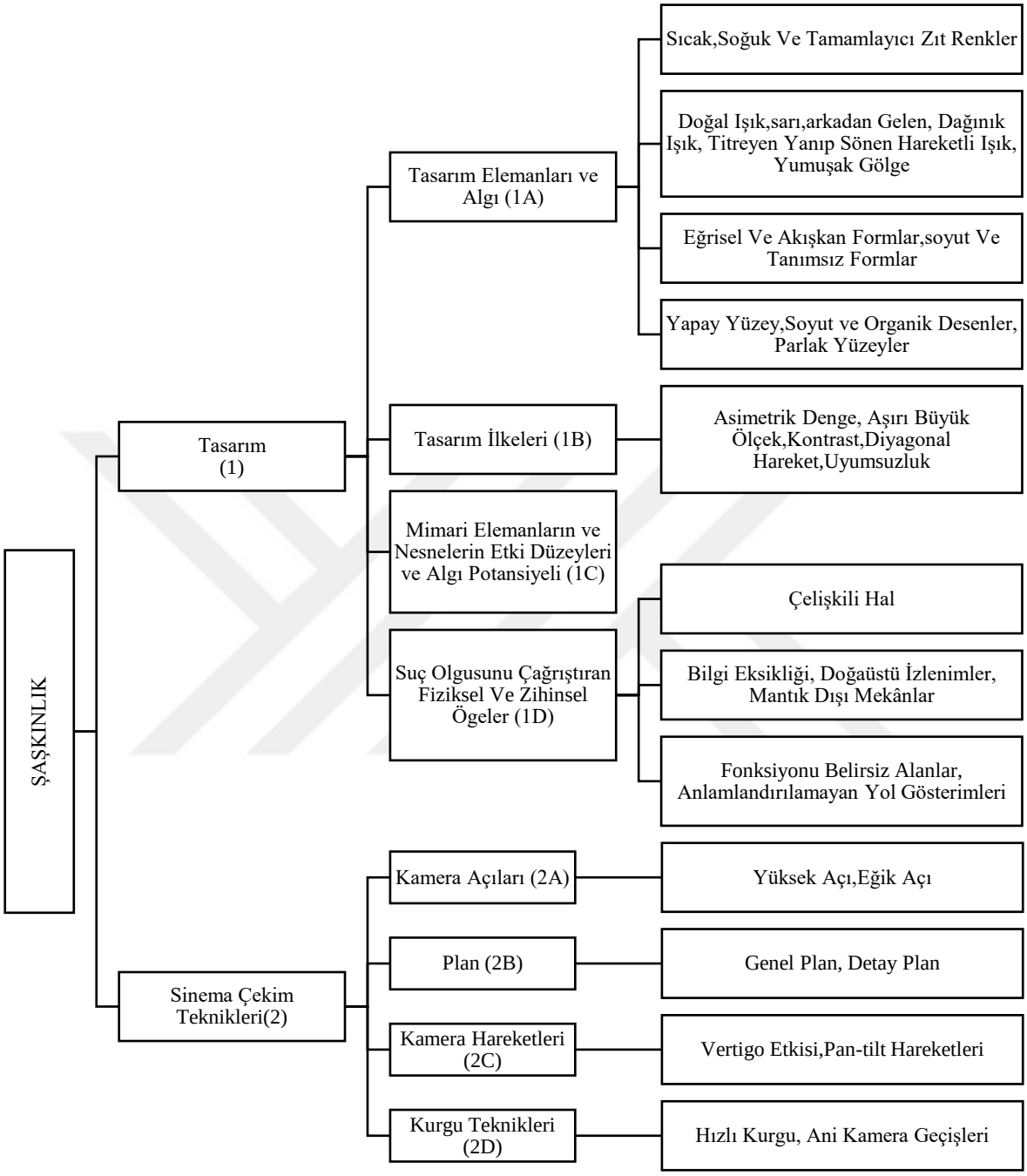
EK-4. Öfke Duygusu Analiz Tablosu



EK-5. Merak Duygusu Analiz Tablosu



EK-6. Şaşkınlık Duygusu Analiz Tablosu





Gazili olmak ayrıcalıktır