

SİNEMADA DİSTOPIK MEKÂN ALGISİNİN BATMAN FİLMLERİ ÖRNEĞİ ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

AN EXAMINATION OF THE PERCEPTION OF DYSTOPIAN SPACES IN CINEMA THROUGH THE EXAMPLE OF BATMAN FILMS

Meltem KAYA

Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü,
mltmky61@gmail.com
Trabzon / Türkiye
ORCID: 0009-0007-2033-1295

Prof. Dr. Muteber ERBAY

Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü,
merbay@ktu.edu.tr
Trabzon / Türkiye
ORCID: 0000-0002-8649-4069

ÖZET

Bu çalışma, sinemada distopik mekân algısının Batman filmleri örneği üzerinden incelenmesini amaçlamaktadır. Araştırmada, Batman serisinin sinemaya aktarılan filmlerinde Gotham şehri kurgusal mekân olarak distopik öğelerle nasıl yansıtıldığı ve bu yansıtmanın mimarlık ile ilişkisi ele alınmıştır. Makalede, öncelikle sinemanın görsel sanatlar içerisindeki yerini ve mimarlık ile olan kesişim noktaları üzerine literatür araştırması yapılmıştır. Sinemanın, teknolojik gelişmeler ve görsel kültür ürünlerinin yayılması ile birlikte, mekân algısının nasıl şekillendiğini vurgulamaktadır. Sinema ve mimarlık arasındaki bu ilişki, özellikle bilim kurgu ve distopik filmler üzerinden ele alınmıştır. Batman karakterinin ve Gotham şehrinin tarihsel gelişimi incelenmiş, 1966 ve 2022 yıllarında çekilen Batman filmlerinin distopik mekân kurgusu karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir. Gotham şehri, karanlık atmosferi, yüksek betonarme yapıları ve yeşil alanların eksikliği ile tipik bir distopik mekân olarak ele alınmıştır. Araştırma yöntemi olarak, 1966 ve 2022 yıllarında çekilen Batman filmleri izlenmiş ve bu filmlerdeki mekânların distopik öğeler açısından göstergebilimsel analizi yapılmıştır. Charles Sanders Peirce göstergebilim kuramı çerçevesinde, filmlerdeki mekânların nasıl anlamlandırıldığı incelenmiştir. Sonuç olarak, Batman filmlerinde kullanılan distopik mekân algısının, izleyicilerin mekân ve mimarlık anlayışına nasıl etki ettiği tartışılmıştır. Bu bağlamda, sinemanın mimarlık ve iç mimarlık ile olan ilişkisi ve bu ilişkinin tasarım süreçlerine olan katkıları değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Distopik mekân, sinema, Batman, Gotham, mimarlık, iç mimarlık, bilim kurgu, distopya, ütopya.

ABSTRACT

This study aims to examine the perception of dystopian spaces in cinema through the example of Batman films. The research focuses on how Gotham City, as a fictional setting in the Batman series adapted for the screen, is depicted with dystopian elements and how this depiction relates to architecture. The paper initially conducts a literature review on the place of cinema within visual arts and its intersections with architecture. It emphasizes how spatial perception has been shaped by technological advancements and the proliferation of visual culture products. This relationship between cinema and architecture is particularly addressed through science fiction and dystopian films. The historical development of the Batman character and Gotham City is examined, and a comparative analysis of the dystopian space design in Batman films from 1966 to 2022 is conducted. Gotham City is considered a typical dystopian setting with its dark atmosphere, high concrete structures, and lack of green spaces. The research methodology involves viewing Batman films from 1966 and 2022 and performing a semiotic analysis of the spaces in these films in terms of dystopian elements. The analysis is conducted within the framework of Charles Sanders Peirce's semiotic theory to understand how the spaces in the films are interpreted. In conclusion, the study discusses how the perception of dystopian spaces in Batman films affects viewers' understanding of space and architecture. In this context, the relationship between cinema and architecture and interior architecture, and the contributions of this relationship to design processes are evaluated.

Keywords: Dystopian space, cinema, Batman, Gotham, architecture, interior architecture, science fiction, dystopia, utopia.

1. GİRİŞ

Sinema sanatı 21. yüzyıl boyunca teknolojik gelişmelerin etkisiyle birlikte adını duyuran genç bir sanat dalıdır. Diğer bütün sanat dallarından beslenen sinema sanatı temelinde hareketli görüntülerden oluşur. Ses, renk ve müzik ile zenginleşen sinemada, tekniğin yanında hikâye ve geçtiği mekân da çok önemlidir. Aslında görme duyusu bilinçle birlikte çevremizi algılamaya ve onu görüntü ile birlikte anlamlandırmaya başlamamıza kadar dayanır. Bütün görsel sanatlar da görüntüye dayanmaktadır ve bunlar resim, heykel sanatı ve mimarlık gibi sanatlardır. Ancak görüntünün sanat içindeki kullanımı görünen ile gösteren arasındaki ilişkinin farklı bir boyuta taşınmasına sebep olmuştur (Özön, 2008). Çünkü sanat dalları incelendiğinde hiçbiri tek başına görüntü değildir. Görüntülerin oluşturduğu bir kompozisyonur ve alt başlıkları ya da birbirlerini destekledikleri bir alt metinleri bulunmaktadır. Bunun yanı sıra her görüntü bir mekân içinde yer almaktadır. Mimarlık ile kesişim noktasını oluşturan mekânlar sinema özelinde tasarlanmakta veya kurgulanabilmektedir. Böylelikle fiziksel bir mekâna yüklenen anlamlar ile birlikte anlaşılır bir hale gelmektedir. Bu açıdan tasarımcılar için sinema filmleri, gerçek bir kent algısı kadar mimarlık ve mekân oluşumunda rol modeldir (Kutucu, 2003). Pallasmaa (2001), mimari mekân ve film setinin temelde aynı özellikleri taşıdığını ve aslında bu mimari mekân ya da film seti, bir tasarımcı ya da yönetmenin kendi zihninde tasarladığı bir mekânın izleyiciye aktarım şekli olduğunu öne sürer. Dolayısıyla film yönetmeninin kurguladığı imgelerin mimarlıkla benzer olduğunu ve birbirlerini desteklediklerini belirtir. Ayrıca sinemanın mimarlık özelinde, sınırsız mekân ve zamanı kullanarak insana farklı bakış açıları sunan bir işlevi olduğundan da bahsetmektedir (Pallasmaa, 2016). Sinema bu bağlam üzerinden ele alındığı zaman insana bu mekân algısını aktarması açısından mimarlıkla benzer kaygıyı gütmektedir. Sinema ve mimarlığın birbirleriyle ilişkisi, sadece tasarım açısından değil, günümüz mimari eleştirisi ile birlikte modern çevreyi olduğu kadar tarihi çevreyi eleştirmeye farklı bakış açıları ile yaklaşmasına da imkân vermektedir. Bu da filmlerin sadece bir mimarlıkla değil tarih, sosyoloji gibi alanlarda da kullanılmasının önünü açmaktadır. Günümüzdeki teknolojik gelişmeler de bu söylemi destekleyici niteliktedir. Televizyon ve bilgisayar gibi hızlandırıcı kitle iletişim araçlarının gelişmesi ile görsel kültür ürünlerinin dünya üzerinde yayılması, insanların yaşam biçimleri ve dünya algıları üzerinde etkili olmaya başlamıştır (Kale, 2004).

Mimarlık, tasarım işlerinin bütününde olduğu gibi, hayal edilen ya da canlandırılanın gerçekleştirilme aracı olarak, sinemanın asıl amacı hayal edilenlerinin yansıtılmasını sağlamak olduğu ve bunun için birçok aracı kullandığı düşünülmektedir. Buna örnek olarak Le Corbusier'in Villa Savoye'ü film ile birlikte anlatması verilebilir. Villa Savoye'ü anlatmak için P. Chenal ile anlaşmıştır ve villanın asıl vurgusu olan rampayı tırmanıp çatı bahçesine ulaşan bir kadın ile birlikte bir kurgu oluşturulmuştur. Bu kurgunun amacı mimari eser olan binanın deneyimlenmesini kullanıcıya aktarmak için film tekniğinin kullanılmasıdır. Le Corbusier'in mimarlığı, adım atan ayak, dönen baş, gören göz diye anlatması ile bu olay bağdaştırılarak anlatım tekniği olguyu desteklemektedir (Corbusier, 2015). Sinema var olan mekânın aktarılmasına ek olarak hiç var olmayan bir mekânın da aktarılmasına olanak tanımaktadır. Bu özelliği ile mimariye ilham kaynağı olabilmekte ya da mimarının hayal dünyasını sinema perdesine aktarabilmektedir. Yaşam biçimleri ile mevcut mimariyi sorgulamaya ya da gelecekteki sorunlar karşısında mekânın nasıl bir kullanım göstereceğine dair bize yenilikçi fikirler verebilecek bir platform olarak ütopyik filmler gösterilebilir. Bu filmlerin setleri mimari tasarım açısından mekân algısı üzerinden bir tasarım alanı sunduğu gibi gelecek üzerine bir tasarım fikri de oluşturmaya müsaittir (Beşgen& Köseoğlu, 2019). Sinema geleceğe yönelik fikirler vermesi açısından önemliyken bir de güncel durumda insanlara farklı toplumlar ve mekânlar üzerinden fikir sahibi olma fırsatı vermektedir. Hiç gidilmeyen yerleri deneyimleme ve mimari kültürü tanımaya olanak sağlayan mekânsal deneyim zenginliği sunar. Seçkin Kutucu'ya (2005) göre sinema hafıza ile mimarlık ise tarih ile benzerlik göstermektedir. Sinemanın insanların sosyal hayatı üzerinde etkisi çok fazladır. Bu, filmlerle kodlanmış mekânların insan zihninde görsel hafıza ile kodlanması ile gerçekleştirilir. Daha önce Paris'i gerçek anlamda deneyimlememiş birisinin izlediği filmler ile deneyimlemesi sonucunda Eiffel Kulesi, Şanzelize ya da Zafer Takımı gördüğünde gördüğü yerin Paris olduğunu bilir. Çünkü insan zihni bunu daha önce gördükleri ile eşleştirerek kodlamıştır. Görsel deneyim ile görsel anılar oluşturulmuş ve hafızaya kaydedilmiştir (Beşışık, 2013). Sinema görsel iletişim aracı olarak da insan hayatında yerini almış bir sanat dalıdır ve bu sanat dalının mimarlık ile çok yakın bir ilişkisi vardır. Mimarlık ve sinema temelde ortak hedefleri paylaşan iki farklı disiplindir. Bir binayı ya da filmi oluşturan parçaların bir araya gelmesi ile bütünü oluşturmaları ve oluşan bütünün aslında birleşen parçalardan daha büyük olmasını sağlayan bir düzenleme sürecinden geçmesidir (Özdem, 2020). Sinemanın ve mimarlık ilişkisi bakımından mekânların kurgulandığı bir tür olan distopik filmler bu çalışmanın konusu olarak belirlenmiştir. Çalışmanın amacı ise; sinemada senaryo bağlamında zaman ve mekân unsurları kullanılarak yeni bir gerçeklik inşa edilmesi ile oluşan distopik mekân algısının mimarlık ve iç mimarlık ile ilişkisi kurularak var olmayan bir mekânın izleyiciye yansıtılması Batman filmleri üzerinden incelemektir.

2. DİSTOPIK MEKÂNLAR VE SİNEMA

18. ve 19. yüzyılda endüstri devrimi ile birlikte teknoloji alanındaki yeni buluşlar ve gelişmeler şüphesiz ki en çok insanların günlük hayatını etkilemiştir. İnsanların günlük hayatındaki bu değişimler o günkü şartlar düşünüldüğünde bir kurtarıcı olarak görülmüş ve geleceğe dair hayatın var olan üzerinden daha mükemmelleşmesi üzerine düşüncelerin zihinlerine yerleşmesine neden olmuştur. Bu etkinin yanında endüstrileşmenin getirisi olarak makineleşme sosyal yapıda değişimlere, kentlerin planlamasında yapılan hatalara ve çevre üzerinde olumsuz etkilere sebebiyet vermiştir. Bu durum insanların teknolojik gelişmelere karşı olumsuz düşüncelerinin oluşmasına ve geleceğe yönelik bir huzursuzluk ve korku geliştirmelerine neden olmuştur. Bu etkileri sinema üzerinden yansıtmak için bilim kurgu sinema filmleri kullanılmıştır. Bilim kurgu sineması, gelecekte oluşacak bir dünya kurgular ve çoğu bilim kurgu sineması bunu insanların bilinçaltındaki korkuları ve endişelerinden beslenerek yapmaktadır (Ünver, 2020).

Ütopya ve distopya kavramları, Sekman'ın (2017) açıkladığı gibi, birbiriyle yakından ilişkilidir ve karşıtlık gösterirler. "Ütopya" geleceğe dair iyimser bir bakış açısını yansıtırken, "distopya" ise bu iyimserliğe karşı bir tepki olarak doğar. İki kavram birbirlerinden türetilmiş olsa da birbirlerine sıkı sıkıya bağlıdır. Ütopyalar genellikle ideal bir toplumu tasvir ederken, distopyalar ise genellikle karanlık bir geleceği betimlerler. Ancak, dikkat çekici bir şekilde, her ikisi de birbirlerinin varlığına dayanır ve birbirlerine karşıt unsurları içerir. Ütopyalarda bazen açıkça ifade edilmiş, bazen de örtülü distopik unsurlar bulunabilir. Bu, idealize edilmiş toplumların gerçekliğini yansıtır ve bu toplumun içinde yaşanan sorunları ortaya koyar. Diğer yandan, distopyalarda genellikle gerçekliğin olumsuz yönleri vurgulanır ve bu, karanlık bir gelecek tasviri olarak karşımıza çıkar. Ütopya ve distopya arasındaki fark, tarihsel boyutta belirlenir. Ütopyalar genellikle mevcut dünyanın eleştirisini yapar ve idealize edilen "mutlu yer" in gerçekte bir yer olmadığını vurgular. Distopyalar ise, mevcut gerçekliği olumsuz bir şekilde yansıtır ve insan organizasyonunun olumsuz yapısını vurgular. Bu iki kavram arasındaki ilişki, insanların hayal ettikleri gelecek ve gerçekte yaşadıkları dünya arasındaki gerilimle şekillenir (Berriel, 2005).

Distopik anlatı, geleceğin dünyası ile günümüz dünyası arasında insanlara kıyas yapma imkânı sunan bir anlatı şekli olup günümüzde sahip olduğumuz gerçekliği gelecek öngörüsüne kötümser bir bakış açısı ile taşıyarak karamsar bir gelecek tasviri kurgular. Bu durum toplumların yaşadıkları toplumsal olayları güncel gerçeklikten koparıp aynı zamanda gelecekte olabilecek olaylara dahil fikir vermeyi amaçlar. Bu fikirler ütopyik bir tavrın aksine daha çok sorunları ortaya çıkaran geleceğe dair kötümser fikirlere sahiptir. İzleyicinin günümüz koşulları ile ileride oluşacak olan yeni gelecek öngörüsüne bakarak günümüzdeki olumsuzluklara yabancılaşarak farkına varmasını sağlamayı amaçlar (Ceyhan, 2019; Ünver, 2020).

Bilim kurgu filminde mimari, tarihle belirli bir ilişki, belirli bir zaman deneyimi kurmak için kullanılabilir. Bazı durumlarda geçmişin üslupları, geçmişte kendilerine atfedilen anlam ve işlevleri çağrıştıracak şekilde geleceğe yansıtılmaktadır. Ancak diğer durumlarda geçmişin izleri yabancılaştırılarak tarihsel zamanla yeni bir ilişki sağlanır. Jameson'un (2005) öne sürdüğü gibi, bilim kurgu "kendi şimdiki zamanımıza dair deneyimlerimizi yabancılaştırmaya ve yeniden yapılandırmaya" hizmet eder. Her iki durumda da şimdiki zamanın gelecek anlayışı diğer çağlarinkinden önemli ölçüde farklıdır. Hayal edilen gelecek bir zamanlar ilerleme ve ütopyayla ilişkilendirilirken, daha yeni bilim kurgu filmleri geleceği, ilerleme beklentisinden kopuk distopyalar olarak şimdiki zamanın tehditkâr bir uzantısı olarak yansıtır (Stubbs & Kiessel, 2023).

3. ARAŞTIRMA EVRENİ

Araştırma evreni olarak distopik bir gelecekte geçen Batman filmi seçilmiştir. İlki 1966'da çekilen Batman film serisinin son filmi ise 2022 yılında vizyona girmiştir. 1939 yılında Detective Comics'in 27. sayısında çizilen bir çizgi roman karakteri olan Batman dönemin teknolojik alt yapısının izin verdiği kadarına sahip, akrobatik hareketleriyle kötülerle savaşan bir insan-kahraman olarak karşımıza çıkmaktadır (Afşar, 2023). Batman adından da anlaşılacağı gibi yarasa özelliklerinden yararlanan bir süper kahraman olarak geceleri ortaya çıkıp suçlulara sessizce yaklaşarak savaşmaktadır. 30'ların kahramanı Zorro'dan esinlenerek pelerinli bir kahraman olarak tasarlanmış bir kıyafet giymektedir (Atayman, 2004, akt. Gürdalı& Erdivan, 2022).

Batman sinemalara en çok aktarılan karakterdir. Uzun soluklu bir televizyon macerası ve çizgi filmler sonrasında, ilki 1966 yılında çocuklara yönelik olarak gösterime giren Batman filmleri 1989'dan itibaren tüm izleyici gruplarına hitap edecek şekilde kurgulanmış, görsel efektlerin de kullanılmaya başlaması ile distopik mekân algısı güçlendirilerek günümüze kadar devam etmiştir. Gerçek anlamda bu karakterin iç dünyasını yansıtan film, ilk olarak 1989 yılında Tim Burton yönetmenliğinde çekilen Batman filmidir. Daha sonra 1991 yılında Batman Dönüyor filmi yine Tim Burton yönetmeliğinde vizyona girmiştir. 1995 ve 1997 yıllarında çekilen Batman Daima ve Batman ve Robin, filmler arasında en zayıf olan filmlerdir.

2000 yılında çizgi film olarak vizyon şansı bulan Batman Beyond: The Return of The Joker, çok tanıtılmasa da önemli bir çizgi roman uyarlamasıdır. Bir süper kahraman olarak, 2000’li yılların yeni yorumlamaları arasında en çok ses getiren Christopher Nolan yönetmenliğinde çekilen ve Batman’i bir üçleme haline sunan film serisidir. Bu üçlemede Batman, çizgi romanlarına sadık kalmıştır ve hatta bunun üzerine daha sert ve agresif bir yapıya bürünerek sinema dünyasının en önemli filmleri olarak tarihe geçmiştir (Seçmen, 2014). Zack Snyder yönetmenliğinde ise ilk filmi 2016 daha sonra 2017’de devam filmi çekilerek iki Batman filmi daha çekilmiştir. En son Batman filmi “The Batman” 2022 yılında vizyona girmiştir ve yönetmeni Matt Reeves’dir. 1966-2022 yılları aralığında birçok animasyon filmi de vizyona girmiştir. Batman’i konu alan uzun metrajlı filmler sırası ile;

- Batman (1966)
- Batman (1989)
- Batman Dönüyor (1992)
- Batman: Hayaletin Maskesi (1993)
- Batman Daima (1995)
- Batman ve Robin (1997)
- Batman Başlıyor (2005)
- Kara Şövalye (2008)
- Kara Şövalye Yükseliyor (2012)
- Batman ve Süpermen: Adaletin Şafağı (2016)
- The LEGO Batman Movie (2017)
- Zack Snyder’s Justice League (2021)
- The Batman (2022)’dir.

Batman’nin yaşadığı ve anne- babasını kaybetmesi üzerine suçlularla savaşıp onları onurlandırmaya ant içtiği şehir Gotham şehridir. Gotham şehri DC (Detective Comics) tarafından oluşturulmuş kurgusal bir şehirdir. Okuyucular ve izleyiciler Batman çizgi romanları ve filmleri aracılığıyla kurgusal metropol şehri olan Gotham şehri ile tanışmışlardır. Kurgu şehri olan Gotham şehri Batman karakteriyle tamamen özdeşleşmiş olup neredeyse onunla birlikte var olan bir şehre dönüşmüştür. New York City, Şikago, Boston ve Pittsburgh şehirlerinin birleşmesi ile oluşan Amerika’nın kuzey körfezinde yer aldığı düşünülen bir şehirdir. Binaların mimarisi Art Deco’dan Modern Mimari’ye kadar farklı döneme ait izler taşımaktadır (Gürdalı& Erdivan, 2022). Gotham şehri kurgusal olarak karanlık bir atmosferi, yeşil alanları olmayan tamamen betonarme ve yüksek binaların bulunduğu bir şehir olarak gösterilmektedir (Bill, 1991, akt. Gürdalı& Erdivan, 2022). Distopik mekânlar üzerinden bir algı oluşturulduğu zaman bu algı Gotham şehri anlatıları üzerinden bir eşleşme göstermektedir.

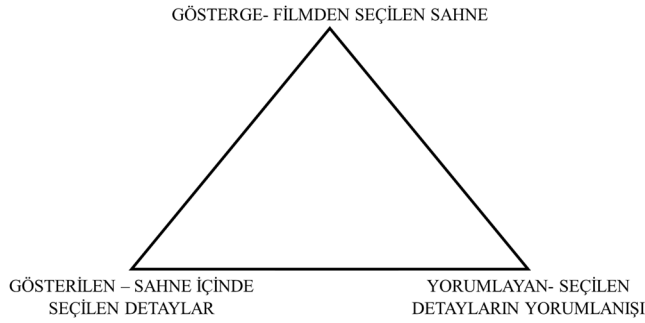
Bu çalışma sinemada distopik mekân kurgusunu tasarlanan bir şehir olarak Gotham şehri açısından Batman filmi ele alınarak bir değerlendirme yapılması hedeflenmiştir.

4. ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

İlk ve son film arasında 56 yıl gibi sinema teknolojilerinin önemli ölçüde değiştiği bir zaman dilimi olduğundan öncelikle iki filmde izlenmiştir. Bu filmlerden 1966’da vizyona girmiş olan film çocuklara yönelik televizyon serilerinin de etkisi ile macera, aksiyon ve komedi kategorisinde yer almaktadır (“Batman”, 2024). Senaryodaki distopik mekân kurgusunun hem Gotham şehri hem de karakterler üzerindeki etkisi zayıftır. 2022’de gösterime giren “The Batman” filminde ise geleceğe dair distopik öngörüler, mekân kurgusu ile verilmeye çalışılmaktadır. Bu nedenle çalışma iki aşamada kurgulanmıştır. Öncelikle iki filmde geçen ortak mekânların listesi çıkarılarak, çekildikleri yıl itibari ile sinema ekranına nasıl aktarıldığı tablo halinde verilmiştir. Daha sonra distopik mekân kurgusu ile ön plana çıkan “The Batman” (2022) filmindeki mekânlar göstergebilim aracılığı ile incelenmiştir.

Literatürde, göstergebilim ile ilgili çok fazla araştırma vardır. Bunlardan en çok kullanılanlar Charles Sanders Pierce ile Ferdinand de Saussure'dur. Saussure'a göre göstergebilim dil bilimi üzerinden açıklanmıştır. Kavram ve ses imajı üzerinden konuyu açıklayarak kavramı gösterilen yani anlam verilen, ses imajını ise gösteren yani anlam veren olarak kullanmıştır. Dil bilimi alanı üzerinden dilin sadece tek anlatım ögesi olarak kullanılmasından dolayı Saussure'un olgusu sinema alanında gösterge sistemi oluşturmakta yetersiz kalmaktadır. Pierce'a göre göstergebilim üç aşamalı olarak açıklanır: Temsil eden- anlam veren (gösterge), nesne- anlam verilen (gösterilen) ve yorumlayandır. Bu üçlü ayırım ile birlikte sinema üzerinden her türlü göstergeyi incelemek daha uygundur (Erdoğan, 2005).

Bu çalışmada Pierce'in göstergebilim olgusunu ele aldığı üç aşamalı modelini kullanılmıştır. Pierce'in önerdiği üç aşamalı modelde gösterge, bir şeyin yerini tutan başka bir şeydir. Yorumlayan onu farklı şeylerle yorumlayan bir başka göstergedir ve nesne gösterenin karşılık geldiği şeydir. Bunu bir üçgen olarak tasarlamıştır ve hepsi birbiriyle bağlantılıdır (Atabek, 2007). Şekil 1'de görüldüğü üzere Batman filminden distopik mekân algısının çözümlenmesi için kullanılan yöntem gösterilmektedir.

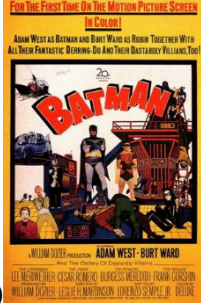


Şekil 1. Pierce'in Göstergebilim Üçgeninin Çalışmaya Uyarlanması

Göstergeler, film üzerinden anlatılmak istenen mekân algısı için seçilen sahnelerdir. Bu göstergenin içindeki algıyı güçlendirmek için kullanılan iç ve dış mekânda kullanılan öğeler ise gösterilen olarak değerlendirilmiştir. Son aşamada ise yorumlamalar yapılmıştır. Detaylara yorumlama yapılırken tasarımda iç mekân öğeleri üzerine araştırmalar yapılmıştır. Dodsworth (2012)'e göre mekânda malzeme, doku-biçim, mobilya, renk ve ışık gibi kavramlar üzerinden alınan tasarım kararları ile birlikte mekânı anlamlı bir şekilde okuyabilir ve bu kararlar sonucunda mekânsal öğelerin üzerinden kullanıcının mekân deneyimine dair yorumlamalar yapabilmek mümkündür. Bu çalışmada da yorumlama bölümünde bu parametreler kullanılmıştır.

5. "BATMAN" (1966) VE "THE BATMAN" (2022) KARŞILAŞTIRMASI

Çalışma kapsamında seçilen iki film Batman (1966) ve The Batman (2022)'dir. Batman 1966 yapımı Detective Comics çizgi roman firmasının en ünlü süper kahraman karakterinin filmidir. Filmde Batman'i Adam West, Robin'i Burt Ward canlandırmıştır. Yönetmen Leslie H. Martinson'dur. Film, aksiyon, macera ve komedi kategorisi altında yer almaktadır. Kült bir film olarak sinema literatüründe geçmektedir (Görsel 1a). The Batman 2022 yapımı yine Detective Comics karakterinin uyarlandığı serinin son filmidir. Filmde Batman'i Robert Pattinson canlandırmıştır. Yönetmen Matt Reeves'tir. Film, aksiyon, suç ve drama kategorileri altında yer almaktadır (Görsel 1b).



(a) Batman (1966) Film Afişi, (“Dosya-Batman”, 2024); (b) The Batman (2022) Film Afişi (“The Batman”, 2024);

Öncelikle her iki filmde izlenerek ortak mekânlar bulunmuş ve karşılaştırmalı olarak Tablo 1’de verilmiştir. Görseller izlenen filmlerin ekran görüntüsü alınarak oluşturulmuştur (Batman-1966, 2024; The Batman-2022, 2024).

Tablo 1. İki Filmin Ortak Mekân Karşılaştırması

MEKÂNLAR	BATMAN (1966)	THE BATMAN (2022)
Bruce Wayne’in evinden iç mekân		
Bruce Wayne çalışma odası		
Batman çalışma odası		
Restoran		
Gotham şehri genel görünüşü		

Tabloda verilen Batman (1966) filmine ait iç mekân sahneleri değerlendirildiğinde; iç mekân tasarımında art deco tarzının ön planda olduğu, sahnelerde kullanılan ışık, renk ve dokuların distopik bir mekân algısı oluşturmadığı gözlemlenmektedir. Distopik algı gelecek kurgusu üzerinden karamsar bir yaklaşım ile verilmesi beklenildiği için filmin türü açısından zaten bu şartı sağlamadığı söylenebilir. The Batman (2022) filmi üzerinden yapılan incelemelerde ise iç mekânlar da Gotik tarzı hâkimdir. Renk ve dokuların gri, siyah, ışığın ise sürekli yapay kullanımı Gotik tarz ile birleşince distopik algının oluşturulması üzerinde etkili olmuştur.

Yine tabloda verilen Gotham şehri üzerinden bir değerlendirme yapıldığında ilk film için yeni bir gerçeklik ile inşa edilmiş olması gereken Gotham şehrinin dış mekân çekimlerinde normal bir kent görüntüsü hâkimdir. Ancak ikinci filmde iç mekânlarda kullanılan Gotik tarz mimarisi dış mekânda da devam ettirilmektedir. Distopik algı sonucu oluşmuş karamsar bir şehir görüntüsü tamamen izleyiciye sağlanmıştır. Bunu aynı zamanda sahnelerde sıklıkla kullanılan gri havadan da hissetmek mümkündür.

Yapılan bu değerlendirme sonucunda ilk filmin hem türü bağlamında hem de sahnelerin içerikleri açısından distopik mekân algısını desteklemediği sonucuna varılmıştır. Bu nedenle göstergebilim analizi için ikinci film değerlendirilmiştir.

6. THE BATMAN (2022) FİLMİ ÜZERİNDEN ELDE EDİLEN BULGULAR

The Batman (2022) filmi, belirlenen 5 ortak mekân üzerinden Pierce'in önerdiği üç aşamalı göstergebilim yöntemi ile analiz edilmiştir. Sadece seçilen beşinci mekân Gotham şehrinin genel görüntüsü olduğundan iç mekâna indirgenerek yine şehri yansıtan cenaze sahnesi ile değiştirilmiştir. Gösterge ve gösterilene ait bilgiler tablolaştırılarak yorumlama yapılmıştır. Sahnenin geçtiği iç mekân malzeme, doku-biçim, mobilya, renk ve ışık açısından değerlendirilmiştir. Seçilen beş mekân sırası ile Bruce Wayne'in çalışma odası, Batman'in çalışma odası, restoran, Bruce Wayne'nin evinden iç mekân ve cenaze törenin geçtiği mekândır.

6.1. Bruce Wayne'in Çalışma Odası Analizi

Bu sahnede kullanılan iç mimari stil ağırlıklı olarak Gotik tarzdadır. Mekânda masa, sandalye, kullanılan malzeme ve sahnede kullanılan ışığı etkileyen tasarım faktörleri bu anlayışı desteklemektedir (Tablo 2).

Tablo 2. Seçilen 1. Sahnenin Göstergebilimsel Analizi

GÖRSEL



GÖSTERGE

Bruce Wayne'in evinde çalışma odası

GÖSTERİLEN

Masa, sandalye, kullanılan malzeme, sahnede kullanılan ışığı etkileyen tasarım faktörleri

Mekânın malzeme, doku-biçim, mobilya, renk ve ışık bakımından değerlendirmesi ise aşağıda verilmiştir;

- **Malzeme:** İç mekân da ağırlıklı olarak masif ahşap malzeme kullanımı göze çarpmaktadır. Ahşap paneller, ahşap oymalar sahnenin ağırlıklı olarak çoğunluğunu oluşturmaktadır. Zeminde taş kaplama mevcuttur.
- **Doku-biçim:** Yoğunluklu olarak duvar yüzey tasarımları, tavan tasarımları ve merdiven korkulukları üzerinde stilize edilmiş çiçek, yaprak, dal ve geometrik şekillerden oluşmuş oymalar kullanılmıştır. Pencere doğramaları Gotik stile aittir. Mobilya ve yüzeylerde kullanılan keskin hatlar zeminde kullanılan şekiller ve malzemenin verdiği soğuk etki ile devam ettirilmiştir.
- **Mobilya:** Kullanılan sandalye ve masa ayaklarında Gotik stilin temsili öğelerine rastlanılmaktadır. İç mekânda olabildiğince az mobilya kullanılmıştır.
- **Renk:** Sahnede kullanılan renk skalasında gri tonlar hâkimdir. Gotik stilini daha da kasvetli gösteren bu renkler mat olarak kullanılmış ve ahşap doku üzerinden tasarım yapılmıştır.
- **Işık:** Hem doğal ışık hem de yapay ışık kullanılmıştır. Doğal ışık büyük bir pencere ile mekâna alınmıştır. Yapay ışık kaynakları da mekânı daha aydınlık yapmak için değil gün ışığı renginde seçilerek ortamda kaotik bir algı oluşturmak için kullanılmıştır.

6.2. Batman'in Özel Çalışma Odası Analizi

Bu sahnede kullanılan iç mimari stil endüstriyel tarz olarak göze çarpmaktadır. Kullanılan tüm öğeler gizemli, kaotik ve kasvetli bir iç mekân algısı oluşturmaktadır. Hem kullanılan malzemeler hem de iç mekân aydınlatmasında izleyiciye distopik bir mekân algısı verecek şekilde düzenlenmiş ve yansıtılmıştır (Tablo 3).

Tablo 3. Seçilen 2. Sahnenin Göstergebilimsel Analizi

GÖRSEL



GÖSTERGE

Batman özel çalışma odası

GÖSTERİLEN

Kullanılan teknolojik aletler, sahnede kullanılan ışık ve kullanılan malzemeler

Mekânın malzeme, doku-biçim, mobilya, renk ve ışık bakımından değerlendirmesi ise aşağıda verilmiştir;

- Malzeme: Zeminde ve duvarlarda brüt beton kullanımı mekânda endüstriyel tarzı çağrıştırmaktadır. Kullanılan metal aksamli aletlerle de bu algı güçlendirilmiştir.
- Doku-biçim: Sahnede algılanan doku sadece zemin malzemesindeki ıslak beton görüntüsüdür. Bu da gizemli kaotik ve kasvetli bir iç mekân algısı oluşturmaktadır.
- Mobilya: İç mekân da ayırt edici bir mobilya söz konusu değildir. Tamirhanelerde kullanılan endüstriyel mobilyalar söz konusudur. Mobilyaların renk ve dokusu da bu tarzı desteklemektedir.
- Renk: Tek renk armonisinin hâkim olduğu bir sahne tasarlanmıştır. Gri kullanımı ön plandadır.
- Işık: Sahnede doğal ışık kullanılmamıştır. Yapay ışık ise olabildiğince az kullanılmıştır ya da sadece gösterilmek istenen öğeler üzerinde vurgulayıcı bir ışık kaynağı seçilmiştir. Burada kullanılan ışık rengi beyaz ışıktır. Vurgu keskin bir şekilde yapılmak istenmiştir.

6.3. Restoran Mekânının Analizi

Bu mekânda tavan yüksekliği azaltılarak basık ve kasvetli bir mekân algısı ile distopik etki yansıtılmaya çalışılmıştır. Ayrıca kullanılan masa, aydınlatma elemanı ve sahnede kullanılan ışık bu etkiyi güçlendirmektedir (Tablo 4).

Tablo 4. Seçilen 3. Sahnenin Göstergebilimsel Analizi

GÖRSEL



GÖSTERGE	GÖSTERİLEN
Restoran	Masa, aydınlatma elemanı, sahnede kullanılan ışık

Mekânın malzeme, doku-biçim, mobilya, renk ve ışık bakımından değerlendirmesi ise aşağıda verilmiştir;

- **Malzeme:** Malzeme olarak net bir ayırım yapılmamıştır. Ama diğer sahnelerde olduğu gibi ahşap malzeme mevcuttur. Duvar yüzeyleri sıvalı yüzeylerdir. Cam yüzeyler daha hâkim olarak sahnede gösterilmektedir.
- **Doku-biçim:** Yüksek tavan algısı olmamasına rağmen Gotik tarza atıflarda bulunarak bu his sağlanmaya çalışılmıştır. Aynı zamanda pencereler ile dış mekân algılatılmaya çalışılarak yüksek katlı bir binanın en üst katında olma hissi verilmiştir. Bunu da Gotik tarzın hâkim etkisi olarak ele alınabilir.
- **Mobilya:** İç mekân da kullanılan masa ve sandalye gibi mobilya elemanları geç Rönesans dönemine atıf yapmaktadır. Aydınlatma elemanlarının keskin uçlara sahip olmasını da Gotik tarza bir atıf olarak değerlendirilebilir.
- **Renk:** Kullanılan ışık renginden kaynaklı gün ışığı etkili bir ortam oluşmaktadır. Ama iç mekân da tek renk tonu üzerinden koyu tonların hâkim olduğu bir skala mevcuttur.
- **Işık:** Yapay ışık kullanımı iç mekânı aydınlık bir seviyeye çıkarmadan sadece bölgesel aydınlatma yapmaya yöneliktir ve ışık rengi olarak gün ışığı kullanımı söz konusudur. Bununda getirisi olarak iç mekân da karamsar, iç sıkıcı bir ortam oluşturulmuştur. Bu mekân da gündüz sahnesi geçmediği için doğal ışık ile ilgili bir veri bulunmamaktadır. Ancak büyük pencerelerin varlığı iç mekâna doğal ışığın alındığının göstergesidir.

6.4. Bruce Wayne'nin Evinden İç Mekân Analizi

Bu mekânda mobilyalar ve aydınlatmalar kasvetli bir iç mekân algısı oluşturmaktadır (Tablo 5).

Tablo 5: Seçilen 4. Sahnenin Göstergebilimsel Analizi

GÖRSEL	
	
GÖSTERGE	GÖSTERİLEN
Bruce Wayne'nin evinden iç mekân	İç mekân, mobilyalar, aydınlatma

Mekânın malzeme, doku-biçim, mobilya, renk ve ışık bakımından değerlendirmesi ise aşağıda verilmiştir;

- Malzeme: Ahşap oyma mobilyalar kullanılmıştır. Zeminde ahşap malzemeyi desen olarak destekleyen taş malzeme kullanımı söz konusudur.
- Doku-biçim: İç mekân da kullanılan aksesuar öğeleri Gotik tarzı destekleyici niteliklere sahiptir. Bezeme şekilleri geometrik ve çiçek desenlerinden oluşmaktadır.
- Mobilya: Mobilyalarda kullanılan tarz olarak geç Rönesans dönemine atıf yapılmaktadır. Bunu destekleyen mobilya ayaklarında kullanılan detaylardır. Çiçek motiflerine atıf yapılan oymalar kullanılmıştır. Büyük ve oymalara sahip bir yatak bulunmaktadır. Yatağın ucunda da sandıklı sedir kullanılarak Gotik stiline gönderme yapmaktadır.
- Renk: Kullanılan ışıktan dolayı renkler üzerine detaylı bir yorum yapmak zordur. Doğal ışığın iç mekânda gölge oluşturacak şekilde kullanılması renklerin tonlarını daha da koyulaştırmaktadır.
- Işık: İç mekân iki farklı cepheden doğal ışık alan pencerelere sahiptir. Bu pencereler üzerinde Gotik stilin simgesi olan gül rozete atıf yapan bir bezeme şekli kullanılmıştır. Bu bezeme şekli hem içeriye giren ışığı kesmektedir. Bu da iç mekân da kasvetli bir havanın oluşmasına sebep olmaktadır.

6.5. Cenaze Töreninin Geçtiği Mekânın Analizi

Gotham şehrinde geçen bir cenaze sahnesinin geçtiği mekân oldukça büyük bir kilisede ve dış mekânla ilişki kuracak şekilde kurgulanmıştır. Mekânda kullanılan sütunlar, korkuluklar, pencereler ve duvar yüzeyleri şehrin atmosferini iyi yansıtmaktadır (Tablo 6).

Tablo 6. Seçilen 5. sahnenin göstergebilimsel analizi

GÖRSEL



GÖSTERGE	GÖSTERİLEN
Cenaze töreninin geçtiği mekân	Sütunlar, korkuluklar, pencereler ve duvar yüzeyleri

Mekânın malzeme, doku-biçim, mobilya, renk ve ışık bakımından değerlendirmesi ise aşağıda verilmiştir;

- Malzeme: İç mekânda malzeme olarak ağır, brüt ve isli bir malzeme kullanımı göze çarpmaktadır. Bu malzeme kullanımı ile birlikte tarihi bir geçmişe sahip bir yapı olduğu izlenimi verilmek istenmiştir.
- Doku-biçim: Duvar yüzeyleri üzerinde bitkisel motiflerden oymalar kullanılmıştır. Oymalara ek olarak gül rozet kullanımı fazladır. Korkuluklarda da bu oymalar kullanılmaya devam edilmiştir. Aynı zamanda yüksek tavanlar ve bunu destekleyen yüksek pencereler mevcuttur.
- Mobilya: Mobilya olarak kullanılan sandalye, korkuluklardaki oymalarla uyumludur.
- Renk: İç mekânda özel olarak bir renk kullanımı mevcut değildir. Malzemenin dokusundan kaynaklı bir renk algısı mevcuttur.
- Işık: Doğal ışık ile birlikte aydınlatma sağlanmaktadır. Büyük pencerelere sahip olmasına rağmen ışık kontrollü bir şekilde iç mekâna alınmış ve kasvetli bir ortam oluşturulmuştur.

7. SONUÇ

Bu çalışma kapsamında Batman film serisindeki ilk ve son film üzerinden distopik mekân algısı üzerine bir inceleme yapılmıştır. İlk filmin yayımlandığı dönemin şartları açısından ele alındığı zaman distopik mekân algısından uzak komedi temalı bir kült film olarak karşımıza çıkmaktadır. İkinci filmde ise distopik anlatının iç mekânlarla nasıl desteklendiği malzeme, doku-biçim, mobilya, renk ve ışık açısından değerlendirilerek göstergebilimsel bir analizle ortaya konulmaya çalışılmıştır. The Batman filminde iç mekânlarda kullanılan malzemelerin seçimi ve doku-biçim ilişkisi, izleyicinin mekânın karakterini algılamasında önemli bir rol oynamaktadır. Aynı şekilde, mobilya düzenlemesi ve renk paleti, mekânın atmosferini ve karakterlerin duygusal durumunu yansıtmada önemli bir faktördür. Işık kullanımı ise sahnelerin duygusal tonunu ve dramatik etkisini artırmaktadır.

İç mekânlarda kullanılan tüm bu özellikler, kurgusal olarak tasarlanan Gotham şehrinin hikâyesinin bütününde distopik bir mekân olarak algılanmasına yardımcı olmaktadır. Şehir yüksek yapılarla dolu ve Gotik mimari tarzına sahip olması, kullanılan renk ve ışık efektleriyle izleyicide gizemli ve kasvetli bir his uyandırılması, distopik bir atmosfer oluşturulmasına katkı sağlamıştır.

Ayrıca filmde iç mekânlarla uyumlu ve desteklenen Gotham şehrine toplumsal çürümenin ve adaletsizliğin sembolik bir anlamı da yüklenmektedir. Bu tür sembolik mekânlar, filmin konusunu derinleştirmekte ve izleyicinin bilinçaltı dünyasında bunu hayal edip daha tasvir edilesi hale getirmesini kolaylaştırmaktadır.

Sonuç olarak, filmde kurgulanan Gotham şehrinin iç karartıcı bir şehir olduğu, insanları karamsarlığa sürüklediği ve bu etkiyi iç ve dış mekân tasarım kurgularıyla birlikte sağladığı söylenebilir. Ayrıca distopik mekân algısının da izleyicinin bilinçaltında oluşturmasını sağlamaktadır. Bu tür çalışmalar mimarının sinema hikâyesindeki alt metninde yer alan kavramların yansıtılmasında ve izleyicinin deneyimini derinleştirmesinde önemli bir araç olabileceğini göstermektedir.

KAYNAKÇA

Afşar, K. E. (2023). Ekonomi Politik Perspektiften The Batman Filminin Analizi. *İletişim Çalışmaları Dergisi*, 9(2), 21-43.

Atabek, G. Ş. (2007). “Göstergebilimsel Çözümleme İletişim Çalışmalarında Göstergebilimsel Yöntem”. *Medya Metinlerini Çözümlemek: İçerik, Göstergebilim ve Söylem Çözümleme Yöntemleri* içinde ss. 65-85. Editör: Gülseren Şendur ATABEK & Ümit ATABEK, Ankara: Siyasal Kitabevi.

Batman, (2024, 2 Şubat). IMBd Batman [Çevrim-içi: <https://www.imdb.com/title/tt0060153/>]

Beşgen, A., & Köseoğlu, Ş. (2019). Sinema-Mimarlık Arakesitinde Bir Mekâna Dokunmak: Sine-Tasarım Atölyesi. *SineFilozofi*, 26-52. [Çevrim-içi: <https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.516445>], Erişim Tarihi: 19 Mayıs 2024

Beşışık, Gökçe, Sinema ve Mimarlıkta Mekân Kurgusu ve Kavrayışı, Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2013.

Berriel, C. E. (2005). Utopia, distopia e história. *Editorial da MORUS – Utopia e Renascimento*, 2, 4-10.

Ceyhan, M. (2019). Sinemada Özgün Bir Distopik Anlatı İncelemesi: “Alphaville Örneği”. *ARTS: Artuklu Sanat ve Beşeri Bilimler Dergisi*, 1, 60-68.

Dodsworth, S. (2012). İç Mekân Tasarımının Temelleri (1. b.). (N. Işık, Çev.). AVA Book Production, Pte., Singapore, 105-141.

Erdoğan, İ.; “İletişimi Anlamak”, Erk Yayınları, Ankara, 2005, s.231.

Gürdallı, H., & Erdivan, S. (2022). Süper Kahramanların Yaşama Mekânları: Batman Evlerinin Dönüşümü. *Uluslararası Sosyal Bilimler ve Sanat Araştırmaları*, 1(2), 95-113. [Çevrim-içi: <https://doi.org/10.32955/neuissar202212571>], Erişim Tarihi: 23 Nisan 2024

Kale, G. (2004). Sinemada Görsel Deneyim ve Mimarlık, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

Kutucu, S. (2003). Sinemada marjinallik ve mekân, *Ege Mimarlık*, 45, 26-28.

Kutucu, S. (2005). Transformation of Meaning of Architectural Space in Cinema: The Cases of "Gattaca" and "Truman Show, Doktora Tezi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü, İzmir.

Le Courbusier, Bir Mimarlığa Doğru, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2015, s. 85.

Özdem, G. (2020). “Sahneyi Çalan Mimari [Metropolis]”, *Sinemada Mimarlık* kitabı içinde ss. 219-223, Editör: Hikmet Temel Akarsu, Nevrihal Erdoğan & Türkiz Özbursalı, YEM Yayın, İstanbul.

Özön, N. (2008). Sinema Sanatına Giriş, Agora Kitaplığı, 1. Basım, İstanbul.

Pallasmaa, J. (2001). The Architecture of Image: Existential Space in Cinema, *Rakennustieto*, Helsinki.

Pallasmaa, J. (2016). Tenin Gözleri. (A. U. Kılıç, Çev.). İstanbul, Yem Yayın. (Orijinal eserin yayın tarihi 2005).

Seçmen, E. A. (2014), Sinemada Süper-Kahramanlık İmgesi ve Indiana Jones Filmleri Örneği. İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Tasarımı Anabilim Dalı: Yüksek Lisans Tezi.

Sekman, A. (2017). “Kentsel Formların Ütopya ve Distopya Kavramları Bağlamında İrdelenmesi”, Toplum ve Demokrasi, 11 (23), 103-120.

Stubbs, J. ve Kiessel M. (2023). “Futures Past and Present: History, Architecture and Dystopia in Brazil (1985) and the Hunger Games series (2012-15).” New Review of Film and Television Studies 2023.

Ünver, B. (2020). Distopik bilim kurgu sinemasında gelecek mekânları ve mimari öngörüler. *yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, Sayı 24, 95-111. doi: 10.17484/yedi.730583

GÖRSEL KAYNAKÇA

Batman-1922 (2024, 2 Şubat). [Çevrim-içi: <https://filmmakinesi.film/film/the-batman-izle-2022-fm5/>]

Batman-1966 (2024, 2 Şubat). [Çevrim-içi: <https://filmmakinesi.film/film/batman-izle-1966/>]

Dosya:Batman-1966.jpg (2024, 2 Şubat). [Çevrim-içi: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Batman-1966.jpg>]

The Batman Film Afişi (2024, 2 Şubat). [Çevrim-içi: [https://tr.wikipedia.org/wiki/The_Batman_\(film\)#/media/Dosya:The_Batman_\(film\).png](https://tr.wikipedia.org/wiki/The_Batman_(film)#/media/Dosya:The_Batman_(film).png)]