



BİLİNÇALTI LABİRENTLERİNDEN BEYAZPERDEYE BİR RÜYA

HALİ: TEKİNSİZ MEKANLAR

A STATE OF DREAM FROM THE SUBCONSCIOUS LABRYNTHS TO SILVERSCREEN: SINISTER SPACES

Gözde Çelik, *Yeditepe Üniversitesi*

Bildiri Özeti:

Bu çalışma, ağırlıklı olarak korku/gerilim türünde seçilen ve olay örgüsünün kapalı mekanlarda geçtiği bir grup film üzerinden, sinemada "tekinsizlik" hissinin yaratılmasında öne çıkan mekansal özellikleri ve anlatım tekniklerini irdelemeyi amaçlamaktadır.

Sinemada, kapalı mekanlarda geçen ve gerilim unsurunu ön plana çıkaran klasik filmler, mekan tasarımı açısından kalıplaşmış bazı yaklaşımları gerektirirler. Klostrofobik deneyimlerin ön plana çıktığı bu tür filmlerde, seçilen mekanların çoğu, genellikle "ev"dir. Klasik "lanetli ev" filmleri, kullandıkları görsel malzeme ve bunun kadraja yansıtılması açısından benzerdir. Bir diğer grupta ise, bilinçaltı ve rüya hallerinden beslenen daha özelleşmiş mekanlar söz konusudur. Teknolojinin gelişimine paralel olarak, "tekinsiz mekanlar", "ev"den "uzay gemisine", bilgisayar oyunlarının simülasyonu olan "oyun mekanları"na ya da "insan zihnine" geniş bir yelpazede varlık göstererek, tasarım açısından yönetmene sonsuz olanaklar sağlamıştır.

Görsel dilin egemenliğinde, çeşitli olayları ve psikolojik durumları yarattığı atmosferle seyirciyi yaşatarak onu imgeler dünyasında gezdiren sinema, bu süreçte, mimarinin en önemli bileşenlerinden "mekan"ı kullanmak durumundadır. Mekan ise, kavramdan çok, deneyime yakındır, dilin yetersiz kaldığı her alanda olduğu gibi tekinsizdir (1). Yaşanan mekan, fiziki uzay ve zamanın sınırlarından bağımsız bir şekilde organize olarak, rüya ve bilinçsizlik durumuyla benzerdir (2). Bachelard'a göre, düşünceler, anılar ve düşler için en büyük birleştirici güçlerden biri olan ev, insan ruhunun çözümleme aracı olarak ele alınabilir(3). Freud, düş yorumlarında beden ve ev tasarımları arasında benzerlik kurar; Ev, hem en tanıdık, güvenli olandır, hem de içinde sırlar barındırır: hem tekindir, hem de tekinsiz(4). Evin tekinsizliği, Rilke ve Baudelaire'in denemelerinde, Bachelard, Levinas ve Benjamin'in metinlerinde çarpıcı bir şekilde dile getirilir (5).

Edebiyatta gotik tarzının öncüsü sayılan E.A. Poe'nun eserlerinde, garip ve ürkünç olaylar gizemli ve tekinsiz mekanlarda geçer. "*Usher Evi'nin Çöküşü*" gibi Poe eserlerini sinemaya uyarlayan Corman'ın filmlerinde, heybetli ve ürkütücü görünüme sahip şatolar, tabutlar, yüksek merdivenler, karanlık koridorlar, gizemli odalar ve mahzenler, trajedilere mekan olur. Klasik "lanetli ev" öykülerindeki ıstırap çeken mekanlar adeta insan zihninin gizli bölümlerini açığa çıkarma işlevi görürler. Kubrick'in *Shining/Cinnet*'inde, "Overlook Oteli", muazzam salonları, bu mekanlara açılan dar, uzun, labirentvari koridorları ile eski gotik filmlerin şatolarını akla getirirken, baş karakter Jack'in zihinsel bozukluğunun ortaya çıkmasında kötücül bir görev üstlenecek



şekilde kişiselleştirilir. Buradaki mekanların tasarımı, aynı yönetmenin *2001 Uzay Yolu Macerası*'nda yarattığı boş, ıssız ve klostrofobik atmosferi anımsatır. Bilimin son aşamasını temsil eden temiz, net, parlak mekanlara sahip *2001 Uzay Yolu Macerası*'ndan on bir yıl sonra gerçekleştirilen *Alien/Yaratık*'da, Scott, uzay gemisi Nostromo'yu karanlık koridorları ve ürkütücü köşeleriyle korku filmlerinin tekinsiz mekanlarından biri gibi sunar. Amenabar, *Others/Diğerleri* adlı filminde, sisli bir peyzajın ortasındaki, kapalı perdeli, loş odalı malikaneyle, tipik korku filmi mekanlarını betimlerken, psikoloji odaklı minimal üslubu sayesinde, tekinsiz olanın gösterilmeyen gerilimini yansıtır.

Cube/Küp, bir çeşit oyun formatıyla kurgulanan, düşsel bir durumu anlatan mekanlarıyla, bilinçaltı korkularının ön plana çıktığı filmlerdendir. "Bilinçaltı"nın deneyimlenen mekan haline geldiği örneklerden biri olan Cell/Hücre'de, insan zihninin karmaşık yapısı ve imgelem gücü üç boyut kazanarak perdeye yansır. *Being John Malkovich/John Malkovich Olmak*, insan zihnini mekanlaştıran bir diğer filmidir, 7.5. katın klostrofobik atmosferinde açılan bir kapıdan, gerçeküstü bir uzaya, insan zihnine geçiş yapılır.

Söz konusu filmlerde özel tasarımlı mekanların tekinsizlik hissi yaratması, perspektif, ışık-gölge gibi görsel unsurların yanı sıra, kamera kaydırmaları, hareket, süreklilik, kurgu, fon müziği gibi sinematografik yöntemler aracılığıyla sağlanır. Algısal psikolojiye ait gestalt ilkeleri, her sahnenin istenen mesajı verecek şekilde algılanmasında devreye girer ve seyircinin "mekan deneyimi" simülasyonuna işlerlik kazandırır. Bu noktada "tasarlanan mekan", filmin atmosferini ve biçimini belirlemede filmin oyuncusu gibi işlev görür.

Anahtar Sözcükler: *Sinema, Mekan, Psikoloji, Tasarım, Bilinçaltı*

Abstract

The aim of the paper is to study spatial characteristics and expression techniques used to create a "sinister sense" in a group of horror films and especially indoor set shots. Tension emphasizing classical movies, which take place indoors, necessitate some stereotyped approaches regarding the space design. In these types of movies where the claustrophobic experiences are presented, the selected spaces are often set to be the "houses". The classical "haunted house" movies resemble each other, concerning the visual materials used and reflecting them to the frame. On the other hand, there is another group of specific spaces that are nourished from the sub consciousness and dreams. As the technology develops, the "sinister spaces", evolve from the "house" to the "space ship", to the "game spaces" of computer simulations and to "human mind" providing a wide range of design choices for the director.

Cinema, which takes the audience to a walk in a world of images created through an atmosphere of psychological situations and events along with the dominance of the visual language, has to use within this process, one of the most important components of the architecture, i.e. "space". Space is related with experiences rather than concepts, it is sinister as the language becomes insufficient; it is the unexplainable "other". The circulating body in the space senses the integrity through the wrapped up consciousness and sub consciousness (1). At this point experience of space becomes important. As always a combination of external space and inner mental space, lived space resembles the structures of dream and the unconscious, organized independently of the boundaries of physical space and time(2).

As for Bachelard, houses that are one of the greatest powers of integration for the thoughts, memories and dreams, can be considered as a tool for analysis of the human soul (3). In his dream interpretations, Freud establishes a similarity between the body and house designs; whereas the body is known, familiar, and thus



auspicious such as the house or home. Home (heim) is reliable (heimlich) and also secretive; both auspicious and sinister (unheimlich) (4). Sinister house is expressed dramatically in Rilke and Baudelaire's essays and also in Bachelard, Levinas and Benjamin's texts (5).

In E. A. Poe's works that are counted for the pioneers of the gothic literature style, odd and frightening events take place in mysterious and sinister spaces. In movies of Roger Corman, who films the Poe's works like "*The Fall of The House of Usher*", tragedies take place in spaces such as imposing and frightening looking castles, coffins, tall stairs, dark corridors, mysterious rooms and cellars. The suffering spaces in the classical "haunted house" stories, torture the characters living within themselves physically and psychologically. Sometimes space functions to reveal the hidden parts of the human mind. In Kubrick's *Shining*, the enormous halls of the "Overlook Hotel" and the narrow, long, labyrinth like corridors leading to these halls, remind the castles of the old gothic movies, and they are personalized so as to maliciously function to reveal mental disorder of the main character Jack. The design of the spaces here reminds the empty, desolate and claustrophobic atmosphere created in the *2001: A Space Odyssey* of the same director. Amenabar, in the movie *Others*, describes the typical horror movie spaces as the mansion located in a foggy landscape, with tightly closed curtains and dimmed lights, and reflects the not displayed tension of the sinister with his psychology focused minimal style. In the mentioned movies, there are huge, isolated houses with many dark spaces. Here, it can be said that architectural elements, as windows, doors, rooms and stairs, act like parts of a human body and mind.

In another group, some specific spaces may be mentioned other than "house". In *Alien*, Scott presents the spaceship Nostromo with its dark corridors and frightening corners, as one of the sinister spaces of horror movies. The movie *Cube*, presents the subconscious fears by being mounted in a type of play format, which includes surrealistic spaces describing a state of dream. In one of the movies where the subconscious becomes an experienced space *Cell*, the complex structure of the human mind and its power of imagination are three-dimensionally reflected to silver screen. *Being John Malkovich* is another movie that uses human mind as a space; through a door opened in the claustrophobic atmosphere of the 7,5th floor, one is passed to a surrealistic space that is the human mind. Concept of these movies with specific spaces like body, mind, space-ship and cube, refers to the first space of existence (womb), with their claustrophobic, dark and even sometimes water-filled characters.

In movies, the sinister sense created by the special designed spaces, is provided by visual elements such as perspective, light and shadow effects as well as the methods of cinematography such as sliding cameras, motion, continuity, montage and background music. The Gestalt principles of perceptive psychology also activate the space experience simulation of the audience. At this point, the "designed space" functions as an actor to determine the style and the atmosphere of the movie.

Keywords: *Cinema, Space, Psychology, Design, Sub consciousness*