

KURGUSAL MEKÂNLARDA RENK VE DUYGU İLİŞKİSİNİN RENK ŞEMALARI ÜZERİNDEN İRDELENMESİ: BEETLEJUICE FİLMİ

• Burcu YILDIRIM* • Doç. Dr. İ. Emre KAVUT**

ÖZET

Dünya renkler aracılığıyla algılanır. Renk olgusu yaşamın ayrılmaz bir parçasını oluşturur. Tasarım ve sinemada renk çeşitli amaçla kullanılan bir öğedir. Bu kullanımlardan biri de duygulanım oluşturmaktır. Bu kapsamda yapılan araştırmada Auteur yönetmen Tim Burton filmi Beetlejuice (1988) aracılığıyla renk şemaları-duygu ilişkisi araştırılmıştır. “Sinemanın kurgusal mekânlarında hikâye örgüsü kapsamında ortaya konan renk-duygu bağıntısı renk şemaları ile ilişkilendirilebilir” hipotezi sorgulanmıştır. Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi ve gözlem yaklaşımlarından faydalanılmıştır. Sahne duyguları Plutchik’in duygu çemberindeki temel duygularla sınırlandırılmış, sahnelerde bu duygular aranmıştır. Ana karakter duyguları psikoevrimsel duygu teorisi, anlatı içeriği ve karakterin mimikleri kapsamında tespit edilerek sekanlardaki baskın renkler renk şemaları üzerinden sorgulanmıştır. Sahne duygusu ve renk şemaları arasındaki olası örüntüler araştırılmıştır. Sonuç olarak renk şemaları ve duygu verileri arasında bazı ortaklıklar bulgulanmasına karşın anlamlı bir örüntü tespit edilememiştir. Gelecekteki araştırmacılara farklı örneklem ve renk tespit araçlarıyla duygunun renk şemalarına genellenebilme olasılığını sınamaları önerilmektedir. Çalışmanın mekânda yaratılmak istenen duygulanım hususunda veri sağlayacağı ve tasarımcıların renk kullanım kararlarına farklı bir bakış açısı sunacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sinema, Renk, Renk şemaları, Duygu, Kurgusal mekân.

* Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İç Mimarlık Anabilim Dalı. burcuyldrm3@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-7128-6080

** Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü. emre.kavut@msgsu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-2672-4122

AN INVESTIGATION OF THE RELATIONSHIP BETWEEN COLOR AND EMOTION IN FICTIONAL SPACES THROUGH COLOR SCHEMES: BEETLEJUICE MOVIE

• Burcu YILDIRIM* • Assoc. Prof. İ. Emre KAVUT**

ABSTRACT

The world is perceived through colors. The phenomenon of color is an essential part of life. Color is a component used for various purposes in design and cinema. One of these uses is to create affectivity. In this context, the relationship between color and emotion was investigated using the film Beetlejuice (1988) by auteur director Tim Burton. The hypothesis “The color-emotion correlation that occurs within the scope of narrative in the fictional spaces of cinema can be associated with color schemes” was tested. Content analysis and observation approaches from qualitative research methods were used in the study. The scene emotions were limited to the fundamental emotions in Plutchik’s Wheel of Emotions, and these emotions were searched for in the scenes. The emotions of the main character were determined by the psycho-evolutionary theory of emotions, the narrative content and the character’s facial expressions, and the dominant colors in the sequences were questioned through color schemes. Potential patterns between scene emotion and color schemes were investigated. As a result, while some patterns between color schemes and emotion were detected, no significant relationship was found. It is recommended that future researchers test the possibility of generalizing emotion to color schemes with different sampling and color detection tools. It is believed that the study will provide data on the emotion desired to be created in the space and present a different perspective on the designers’ decisions about the use of color.

Keywords: Cinema, Color, Color schemes, Emotion, Fictional space.

* Mimar Sinan Fine Arts University, Institute of Science, Department of Interior Architecture. burcuyldrm3@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-7128-6080

** Mimar Sinan Fine Arts University, Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture. emre.kavut@msgsu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-2672-4122

1. GİRİŞ

Sinemanın anlam yaratım süreci senaryo ve oyunculuğun yanı sıra; müzik, kostüm tasarımı, set tasarımı, ışık kullanımı ve renk seçimleri ile bağlantılıdır. Sunulan görsel kompozisyonun yarattığı algıda etkili olan bu unsurlar, sinema ve tasarlama edimini ortak bir paydada buluştururlar. “Sinema sanatı da diğer sanat dalları gibi tasarımla iç içe bir alandır. Sinemanın her aşamasında tasarım gerekmektedir” (Ormanlı, 2010, s. 97). Sinema ve tasarım ortak paydasının dikkat çektiği bir diğer olgu uzamdır. “Sinema, anlatacağı hikâyeyi izleyicisine mekân bağlamında aktaran bir görsel sanat ürünüdür” (Yıldırım ve Demirarslan, 2020, s. 70). Sinematografik yaratım sürecinde görsel ürünün sahneleri bir iç mekân tasarımı titizliğinde kurgulanır, mizansen kompozisyonu bu yolla oluşturulur. Belirtilen bu niteliğiyle “Sinema mekânların tasarlanması ya da düzenlenmesi için adeta bir laboratuvar niteliğindedir” (Aslan, 2010, s. 59). Mekân aracılığıyla kendine özgü yeni dünyalar, düşsel gerçeklikler yaratabilen sinema, var olanı yorumlayarak yeniden de kurgulayabilmektedir. Bahsi geçen durumlar *kurgusal mekân* olgusuna işaret eder.

Kurgusal mekân sinemanın yanı sıra birçok farklı alanda karşılık bulur. Dijital oyunların yer aldığı uzam (Babacan Börekçi ve Kavut, 2022) ve edebiyatın imgesel mekân tasvirleri birer kurgusal mekândır. Sinemanın kurgusal mekânları “Mekân yaratımlarına biçimsel ve anlamsal bağlamda ilham kaynağı olur, toplumların güncel gelecek tahayyüllerini tasvir eder ve akım, öğreti ile görüşlerin mekânlar üzerinden temsilini gerçekleştirir” (Yıldırım ve Kavut, 2022, s. 117-118). Kurgusal mekânların görsel kimliğinin oluşturulmasında kompozisyonda kullanılan renk bilgisi önem arz eder. Renk birçok sanat ve disiplinde bir ifade aracı olarak kullanılır. Kurum kimliği, hedefleri gibi veriye dayalı bilgileri iletebilen renk, duygulanım yaratma sürecinde de etkin bir bileşendir. Görsel medya ürünlerinin izleyicide uyandırdığı duyguda hikâye öğeleri kadar sahnenin renk bilgisi de ön plana çıkar. Mizansende renklerin bilinçli kullanımıyla yaratılan görsel dil algıların manipüle edilmesine imkân tanır. Bu yolla filmin yarattığı duygulanımın kontrolü mümkün olur. Renk ve mekân ilişkisi kurgu aracılığıyla sinemada, tasarlama edimi aracılığıyla da mekân tasarımlarında fiziksel boyutta tezahür eder. Fiziksel mekânlarda kişilerin psikolojileri üzerinde etkili olan renk tersine bir okumayla kurgusal mekânlarda karakterlerin ruh hallerini aktarmak için kullanılır. Sinemanın önerdiği kurgusal mekânlar ve tasarlama ediminin fiziksel mekânları renk kullanımı ortak paydasında buluşur. Sinemada kullanılan renk paletlerinden elde edilen şablonlarla kurgusal mekânların iletme istediği ruh halinin fiziksel iç mekânlara aktarılabilmesi söylenebilir. Mekân tasarımlarında kullanılabilecek hazır renk kompozisyonları bu yolla elde edilebilir.

Kurgusal mekânlarda renk ve duygu ilişkisi farklı boyutlarda değerlendirilebilir. Renk

sinemada bir anlam yaratım süreci olarak ele alınabilir (Özonur Çöloğlu, 2006). Görsel medya ürününde renk ve duygu değişkenleri arasındaki ilişki evrensel anlamlarıyla karşılık bulabilir (Doğru, Yılmaz Arıkan ve Taydaş, 2021). Sinemanın kurgusal mekânlarında renk kullanımı psikolojik, resimsel, sembolik ve tarihsel değer gibi olgularla bağdaştırılabilir (Canbolat ve Öner, 2019). Bahsi geçen bakış açıları yapılan çalışma dahilinde “Sinemanın kurgusal mekânlarında hikâye örgüsü kapsamında ortaya konan renk-duygu bağlantısı renk şemaları ile ilişkilendirilebilir” hipotezinin öne sürülmesinde etkili olmuştur. Hipotezle bağlantılı olarak “Kurgusal mekânlarda renk-duygu ilişkisi ve renk şemaları arasında anlamlı bir bağlantı var mıdır?” araştırma sorusu cevaplandırılmaya çalışılmıştır.

2. SANAT VE TASARIMDA RENK OLGUSU

Renk olgusu üzerinde çeşitli bilimsel çalışmaların gerçekleştirildiği hem sanatçıların hem de tasarımcıların farklı etki ve özelliklerinden faydalandığı bir araçtır. Gözlemcinin varlığıyla anlam bulan “Renk; ışık kaynağından çıkan ışınların nesnelere üzerine çarparak yansıması ve bu yansıyan ışıkların farklı dalga boyuna göre gözde oluşturduğu etkinin beyin tarafından kavranması ile oluşur” (Alici ve Göker Paktaş, 2020, s. 92). “Renk hakkındaki deneyimler algı ile başlar. Algı fiziksel bir olaydır ve vücudun dış dünyadan aldığı etkiye bir yanıtıdır” (Holtzschue, 2009, s. 31).

Görmenin fizyolojik sürecinde “Her iki gözün farklı açılardan elde ettiği görüntülerin bilgisi, beynin üç boyutlu dünyayı algılayabilmesini sağlamaktadır” (Yıldırım ve Demirarslan, 2019, s. 158). Fiziksel, psikolojik, sosyolojik, kültürel ve duygusal boyutlarıyla görme, bireylerin dünya hakkındaki fikirlerini şekillendiren başat faktörlerdendir. “Görülenin algılanışında beyin tarafından gerçekleştirilen yorum önem arz eder. Beynin yorumu görme edimini fizyolojik kapsamından çıkararak öznel bir deneyim hâline getirir” (Yıldırım, Söğüt ve Aytar Sever, 2022, s. 215). Kişiler biyolojik olarak benzer altyapılara sahip olmasına karşın karakterleri, geçmişte edindikleri deneyimler ve ait oldukları toplumun kolektif bakış açısı görme biçimleri üzerine etki eder. Bu durum mekân özelinde şöyle ifade edilebilir: “İnsanlar mekânları, geçmiş imgeleri ile bütünleyip algılar ve mekânları kodlarlar” (Turan ve Kavut, 2022, s. 347). İmgenin niteliği bireyin mekânı nasıl gördüğü ve algıladığını belirler.

Benzer bir yaklaşım sinema ve resim sanat dallarının anlam yaratım sürecinde de gözlemlenir. Ressam nesnel dünyayı öznel algı süzgecinden geçirerek tuvaline aktarırken benzer biçimde yönetmen de sekanslardaki renk kullanımına kendi düşünce ve duygularını temel alan subjektif yorumunu katar (Koca, 2019, s. 231). Renk özelinde de aynı

öznel durumdan bahsedilebilmekle birlikte toplumsal ölçekte bazı ortaklıkların keşfedilmesi mümkündür. Geliştirilen renk şemaları bunlardandır. Örneğin evrensel ölçekte “Yakın renk uyumu genellikle sakin, sıradan ve doğal izlenimler verirken karşıt renk uyumu, hareketli, ilgi çekici ve gerçek üstü bir izlenim verebilmektedir” (Varlık Şentürk, 2012, s. 24). “Rengi tanımlamak için Munsell Renk Dizgesi, RAL, CIE gibi çeşitli renk sıralama dizgeleri geliştirilmiş ve tanımlanmıştır.” (Manav, 2011, s. 99). En temel renk şemaları monokromatik, analog, tamamlayıcı, ayrık tamamlayıcı, üçlü ve dörtlü/beşli olmak üzere sınıflandırılır (Dodsworth ve Anderson, 2015, s. 149).

- Monokromatik renk şeması: Renk çemberinde yer alan tek rengin tonlarının kullanımı yoluyla meydana getirilir.
- Analog renk şeması: Renk çemberinde yer alan yan yana en az iki rengin kullanımı ile elde edilen armonidir.
- Tamamlayıcı renk şeması: Çemberde birbirlerinin tam karşılarında bulunan renklerin oluşturduğu armoniyeye verilen addır.
- Çapraz tamamlayıcı renk şeması: Renk çemberinde yer alan bir rengin tamamlayıcısının sağında ve solunda olan renklerle kullanılması çapraz tamamlayıcı renk armonisini oluşturur.
- Üç renk şeması: Birbirlerine eşit uzaklıkta konumlarda yer alan üç rengin oluşturduğu uyumdur.
- Dört renk şeması: Birbirinin tamamlayıcısı olan iki grup rengin birlikte kullanılması sonucu elde edilen uyuma verilen addır.
- Çalışma kapsamında monokromatik, analog, tamamlayıcı, çapraz tamamlayıcı, üç ve dört renk şemalarından faydalanılacaktır.

3. KURGUSAL MEKÂNLARDA RENK VE DUYGU İLİŞKİSİ

Mekânda kullanılan renkler ve renk tonlarının hangi yüzeylerde ve ne miktarda kullanıldığı verisi görsel düzeyde hacimsel farklılıklar meydana getirir (Özsavaş, 2016, s. 451). “Renk simgesel, işlevsel ve biçimsel özellikleriyle, mekânlarda yaşamsal konforu etkiler; psikolojik ve estetik boyutlarıyla mimari tasarımda etkin bir rol oynar” (Mısırlı, 2010, s. 88). Hem kurgusal hem de fiziksel mekânlar için geçerli olan bu nitelikler görsel medya ürünlerinin tasarımında göz önünde bulundurulur. “Renk, tasarıma dinamizm

katar, dikkat çeker ve duygusal tepkiler ortaya çıkarır” (Ambrose ve Harris, 2013, s. 117). Rengin doğru kullanımı esere bir ruh ve kimlik katar (Pulat, 2010, s. 127). Yönetmen filmin hazırlık aşamasında senaryoyu okuyarak zihninde imgesel olarak tasvirler. Kapsam ve sınırlılıkları göz önünde bulundurarak kompozisyon ve duyguya karar verir. Hazırladığı çekim senaryoları ve storyboardlar ile filmi iki boyutta kurgular (Barnwell, 2015, s. 67). Görsel ürünün renk kararlarını belirler (Görsel 1).

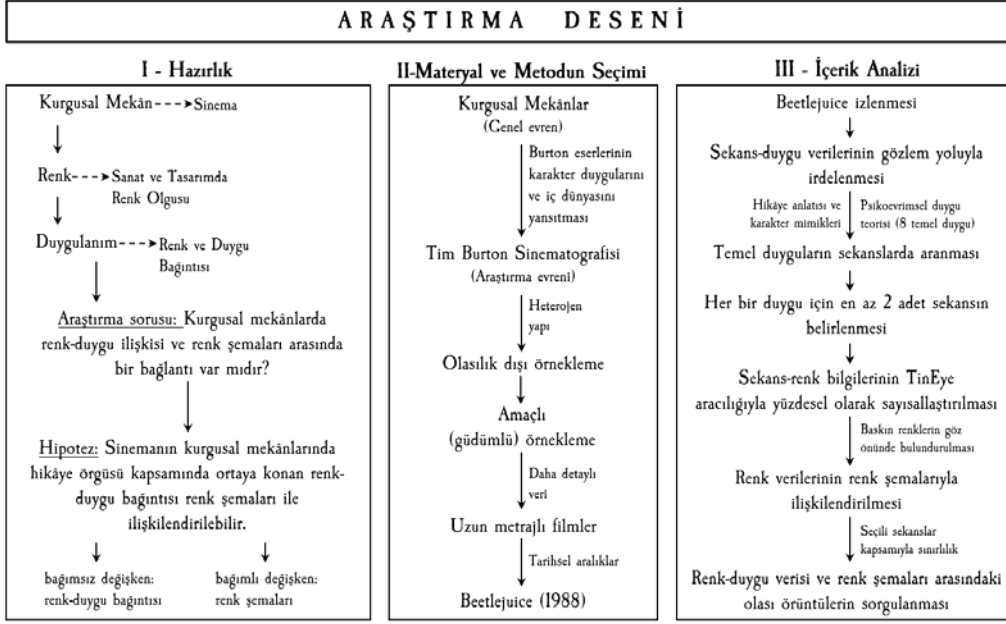


Görsel 1. *Prodüksiyon tasarımı sürecinde araştırma aşaması: renk kararları (Barnwell, 2015, s. 105).*

“Bir filmde karakterler kadar mekânlar da oyuncudur. Bu yüzden sinema ve mimarlık arasında yadsınamaz bir ilişki mevcuttur. Sinemacı bilinçli ya da bilinçsiz mimari kurguların içinde sanatına yön verir, yolunu çizer ve ürününü ortaya koyar. [...] Görsel sanatların sürekli birbirinden beslenmesi olağan bir durum olmanın yanı sıra gereklidir; çünkü sanat, konusu ne olursa olsun yaşamdan bir kesiti sunar. Yaşam bütün sanatların grift bir sunumu ve sanat da yaşamın yorumu olduğuna göre, çok yönlü ve karşılıklı bir beslenme kaçınılmazdır” (Şahin, 2010, s. 31-32).

4. METODOLOJİ

Çalışma auteur yönetmen Tim Burton eseri *Beetlejuice* kapsamında gerçekleştirilmiştir. Kalitatif araştırma yaklaşımından faydalanılan çalışmada veri toplama yöntemi olarak içerik analizi ve gözlem tekniklerinden yararlanılmıştır. Süreçte Burton eserlerinin kişinin duygularını ve iç dünyasını yansıtmadaki ekspresyonizm akımıyla ilişkilendirilmesi bilgisi göz önünde bulundurulmuştur. Araştırma hedefine uygunluğu gerekçesiyle kurgusal mekânların oluşturduğu genel evrenden Tim Burton sinematografisi araştırma evrenine yönelinmiştir. Renk armonileri-duygu ilişkisini inceleme amacıyla gerçekleştirilen çalışma için üç aşamalı bir araştırma metodolojisi kurgulanmıştır (Şekil 1).



Şekil 1. Araştırma deseni.

Hipotezin renk-duygu bağıntısı bağımsız değişkeni ve renk şemaları bağımlı değişkeni arasındaki ilişki durumunu tespit etmek için çalışmada Tim Burton sinematografisi 1970'den itibaren onar yıllık süreleri kapsayacak biçimde sistematik bir biçimde evrelere ayrılmıştır. Eserler kısa ve uzun metrajlı filmler ile TV programları (film ve dizi) olarak iki ana başlığa dağıtılmıştır. Ana başlıklar yönetmen, yapımcı ile yapımcı ve yönetmen olarak üç başlığa ayrılmış, bu yolla Burton eserlerinin tasniflendiği bir harita elde edilmiştir (Şekil 2). Çalışma sürecinde araştırma evrenindeki birimlerin renk-duygu değişkenleri bağlamında homojen bir dağılım göstermediği görülmüştür. Bu sebeple çalışmada olasılık dışı örnekleme yöntemlerinden amaçlı (güdümlü) örnekleme yaklaşımından faydalanılmıştır. Uzun metrajlı filmlerin incelenmesiyle daha detaylı veri elde edilebileceği varsayımıyla hareket edilerek çalışma evreni incelenmiştir. 1970-1980 tarihsel aralığındaki eserlerin tümünün kısa film türünde olduğu görülmüş bir sonraki tarihsel aralığa geçilmiştir. 1980-1990 tarihsel aralığında uzun metrajlı film kategorisinde *Pee-wee's Big Adventure* (1985), *Beetlejuice* (1988) ve *Batman* (1989) yapımlarının olduğu görülmüştür. Yapılan incelemeler sonucu *Beetlejuice* eserinin üç yapım arasında renk şemaları-duygu ilişkisini araştırmaya en elverişli eser olduğu tespit edilmiştir. Tim Burton eseri kült sinema filmi *Beetlejuice* (1988) üzerinde çalışılacak amaçlı örneklem olarak belirlenerek araştırma sürdürülmüştür.



Şekil 2. Çalışma evreni.

Sahne duygusunun belirlenmesinde ana karakter baz alınmıştır. Duyguların tanımlanmasında Plutchik tarafından geliştirilen psikoevrimsel duygu teorisinden (Tablo 1) yararlanılmıştır. Duyguyu karmaşık tepkiler dizisi olarak tanımlayan Plutchik, her bir duygunun hayatta kalmayla bağlantılı bir işleve hizmet ettiğini öne sürer (1980, s. 15). Çalışma sürecinde bu duygu modelinde yer alan 8 temel duygu (korku, öfke, sevinç,

üzüntü, kabul, iğrenme, beklenti, şaşırma) sekanslarda aranmıştır. Her bir duygu için iki adet sekansın belirlenmesi hedeflenmiştir. Sahne-duygu eşleştirmesinde duygu modelinin yanı sıra hikâye anlatısı ve karakterin mimikleri de etkili olmuştur.

Tablo 1.Psikoevrimsel duygu teorisine göre hayvanlar ve insanlar için ortak olan duygu üretim süreçleri (Plutchik, 1980, s. 16).

Uyarıcı olay	Çıkarımsal biliş	Duygu	Davranış	Etki (İşlev)
Tehdit	“Tehlike”	Korku, dehşet	Koşmak veya uçmak	Koruma
Engel	“Düşman”	Öfke, hiddet	Isırmak, vurmak	Tahribat
Potansiyel eş	“Sahip olmak”	Sevinç, coşku	Kur yapmak, birleşmek	Çoğalma
Değer verilen kişinin kaybı	“İzolasyon”	Üzüntü, keder	Yardım için ağlamak	Yeniden entegre olmak
Grup üyesi	“Arkadaş”	Kabul, güven	Bakım, paylaşım	Bağlantı
İğrenç obje	“Zehir”	İğrenme, nefret	Kusmak, kendinden uzaklaştırmak	Reddetme
Yeni bölge	“Orada ne var”	Beklenti	İncelemek, haritalamak	Keşif
Ani yeni nesne	“O nedir?”	Şaşırma	Durdurma, uyararak	Yönlendirme

4.1. Tim Burton Sanatı ve Sinematografik Renk Kullanımı

1958 doğumlu yönetmen, yapımcı, yazar ve sanatçı Tim Burton ürettiği gotik sinematik imajlarla ön plana çıkar. Eserlerinde hayaletlerle desteklediği gizemli, düşsel mekânlar kullanır. Yarattığı karanlık ve garip estetik *Burtonesque* teriminde karşılık bulur (Stephanou, 2016, s. 99). Eskizlerinde (Görsel 2), kısa filmlerinde, televizyon programlarında ve uzun metrajlı filmlerinde bu kendine has görsel dil gözlemlenir.



Görsel 2. Tim Burton, “Robot Çocuk” (Burton, 2018, s. 15).

“Sinemasında tutarlı bir üslup ve temalar gözlenebilen yönetmenlere *auteur* denir” (Barnwell, 2015, s. 196). Tim Burton milyonlarca insana erişen eserleri, anlatı kurgusunda

ve görsel dilinde yarattığı motiflerle auteur bir yönetmendir. Hikâyelerinde Amerikan banliyö hayatını yansıtan kasabalar, mezarlıklar, terk edilmiş mekânlar, gotik mimari örnekleri gibi tekrarlayan uzamsal kodlar mevcuttur. Hikâyeye anlatısında içinde yaşadığı toplum tarafından ucube, canavar ve yaratık olarak görülerek dışlanan karakterlere yer verir. Diğer taraftan bu karakterler zaten toplumun dışlama eğiliminden bağımsız olarak aidiyet konusunda problemler yaşamaktadırlar. Burton toplumsal normlara uygun sürülen yaşamın kişiyi iyi yapmaya yetmeyeceğine dikkat çekerken sınırların dışında olmanın da kötü olarak nitelendirilmekte yeterli gelmediğini aktarır. Kurgusunda yer verdiği fantastik öğeler ve doğüstü olaylarla normal olmanın ve insan olmanın ne'liğini tartışmaya açar. Eserlerinde mutsuzluk, keder, huzursuzluk, dışlanmışlık, yalnızlık, sıkışmışlık, kendini herhangi bir yere ait hissedememe gibi olumsuz duyguların yanı sıra mutluluk, huzur, neşe, aidiyet, umut, minnettarlık gibi olumlu duygulara da yer verir. Tim Burton eserlerinde sıklıkla ekspresyonizm (dışavurumculuk) izlerine rastlanır. "Akımın amacı görünmeyeni, derinde olanı yani bireyin içindeki duygu ve hisleri açığa çıkarmaktır. Aslında bir isyanın temsili olan bu filmlerde çarpık bir dünya yaratan dekorlar, derinlik algısı oluşturan koyu tonlarda ışıklandırma, abartılı makyajlar ve coşku- lu mizansenler kullanılır" (Öztarkan Özyurt ve Sivas Gülçur, 2022, s. 103) (Görsel 3).



Görsel 3. Tim Burton's *Labyrinth* sergisinden görüntüler Madrid/İspanya (<http> 2).

4.1.1. Beetlejuice (1988)

Tim Burton yönetmenliğinde gerçekleştirilen bir Warner Bros filmi olan Beetlejuice'un hikayesi Michael McDowell ve Larry Wilson, senaryosu Michael McDowell ve Warren Skaaren imzalıdır. Yapımcılığını Michael Bender, Larry Wilson ve Richard Hashimoto'nun gerçekleştirdiği eserde sinematografi Thomas Ackerman, sanat yönetimi Tom Duffield tarafından yürütülmüştür (Umland, 2015, s. 36). Anlatının antagonisti ve filme

de ismini vermiş olan Beetlejuice kendini biyo-şeytan kovucu olarak tanımlayan bir hayalettir. Ne yaşayanların ne de ölülerin toplumsal normlarına uymayan aykırı bir karakterdir. Yaşayanlarla, ölmüş olduğu gerçeğiyle veya sonsuza kadar var olmakla problem yaşayan hayaletlere çözüm vaat eder. Ana kahramanlar Barbara-Adam Maitland, Beetlejuice ve Maitland evini satın alan Deetz'ler etrafında şekillenen hikâye boyunca izleyici transforme olmuş hayaletlerle, öte dünya fenomeninin yeni bir yorumuyla, çeşitli metafiziksel öğelerle, lunapark atmosferine atıfta bulunan görüntüler ve renk kullanımlarıyla karşılaşır. Fowkes (2013, s. 240), filmde ölçekler arası geçişlerle gerçek olan ve temsili olanın birleştirilmesine dikkat çeker. Beetlejuice sürgüne gönderildiğinde kasabayı temsil eden bir maket içine hapsolürken çağırıldığında gerçek dünyaya döner. Filmin perdeye taşınan fikirlerinin birçoğu Burton'ın eskizlerine dayanır (Görsel 4). Beetlejuice ekibinden Bo Welch, Burton'ın çizdiği karakterlerin filmin kalbi ve ruhunu oluşturduğunu ifade eder. Film yapımında tarifi en zor olgulardan film tonunu bu çizimlerin belirlediğini ve sözcüklerle tariflenemeyecek şeyleri süreç boyunca kast ekibine aktardığını (Umland, 2015, s. vii) dile getirir.



Görsel 4. Tim Burton, "Beetlejuice konsept eskizleri" (Burton, 2009, s. 395).

Vizyona görmeden önce *House Ghosts* ve Burton'ın sarkastik önerisi *Scares Sheetless* gibi isimler önerilen Beetlejuice yayımlandıktan sonra en iyi makyaj dalında Oscar ödülü kazanmıştır (Le Blank ve Odell, 2005, s. 52-53). Milyonlarca kişiye ulaşarak vizyona girdikten sonra ilk iki haftada yaklaşık otuz iki milyon dolarlık bir gişe hasılatı elde etmiştir (Edelstein, 2005, s. 9). Filmin başarısı ve dikkatleri üzerine çekmesi durumu, hangi türe ait olduğu konusundaki tartışmaları beraberinde getirmiştir. Shapiro, filmi komedi/korku/fantastik film olarak sınıflandırırken senaryo yazarı Michael McDowell'ın filmin türünü tanımlamakta yaşadığı çekimserliğe dikkat çeker. (2005, s. 3). McMahan ise Beetlejuice için yeni bir tür önerisinde bulunur. *Patafiziksel* film olarak adlandırdığı bu tür

ona göre aslında yeni bir fenomen değildir. Bahsi geçen türe ait birçok eski film mevcuttur. Türün genel özellikleri arasında özellikle akademik ve bilimsel olmak üzere yerleşik bilgi sistemleriyle dalga geçilmesi, alternatif bir anlatı mantığına sahip olmak, özel efektlerin abartılı kullanımı ve incelikle oluşturulmuş karakter yapıları ile olay örgüleri yer alır (2005, s. 3). Burton parodi kullanımıyla hayalet kavramını korku unsurundan uzaklaştırırken diğer taraftan gotik geleneğin hayalet olgusunu manipüle eder. Alışıldık perili ev hikâyelerinin aksine hayaletler yaşayanları evden çıkarmaya çalışır. Görsel dilde ise karanlığın renklerle karakterize edildiği görülür (Stephanou, 2016, s. 100). Burton belirli renk paleti kullanımlarıyla *auteur* imzası yaratan ender yapımcılardandır. Eserlerinde genel olarak monokrom görüntülerle belirgin bir kontrast yaratan derin doygun renkler gözlemlenir. Benzer biçimde Beetlejuice'da kullanılan renk paletinde de kırmızı, mor, koyu limon yeşili ve gece mavisi gibi renk kullanımları öne çıkar (Olson, 2014, s. 268).

5. BULGULAR

Psikoevrimsel duygu teorisine göre duygu oluşumunda uyarıcı olay çıkarımsal bilişi, çıkarımsal biliş ise duyguyu meydana getirir. Duygu sonucu birey bir davranış oluşturur ve bu davranışın etkisi hayatta kalmaya hizmet eder. Bu doğrultuda çalışmada sahne duygusunun belirlenmesinde gözlemlenebilen birer unsur olan uyarıcı olay ve davranış ana karakter üzerinden incelenmiştir. Sekiz temel duygu sekanslarda aranmıştır. Çıkarımsal biliş bireyin zihin ortamında gerçekleştiğinden, etkinin oluşumu ise uzun sürelere yayılabildiğinden kapsam dışı bırakılmıştır. Ana karakterin ortaya çıktığı [11.00], [25.23], [37.40], [45.04], [59.46], [1.07.29], [1.17.20] ve [1.27.06] kısımları izlenmiştir. Elde edilen bulgular aşağıdaki gibidir:

Sevinç: Sekans [47.04]'de uyarıcı olay Maitland'lar tarafından mezarından çağırılan Beetlejuice'un Barbara'yı potansiyel eş adayı olarak görmesidir. Daha sonra ona kur yaptığı görülür. Psikoevrimsel duygu teorisine göre bu uyarıcı ve davranış sevinç duygusuyla bağdaştırılır. Sekans [1.02.37]'de uyarıcı olay maket içerisinde birden ortaya çıkan mekânın potansiyel eş adaylarını barındırmasıdır. Karakterin sevinç haliyle adeta kur yapar biçimde dans ederek mekâna yöneldiği görülür.

Kabul: Sekans [49.13]'de Maitland'larla anlaşmaya çalışan Beetlejuice, aynı gruba ait olduklarını vurgularcasına Adam ile aynı görünüme sahip olur, tıpkı ikiz gibi olduklarını ifade eder. Onlarla insanları korkutmaya dair yeteneklerini paylaşmak ister. Sekans [1.20.31]'de Lydia ile evlenmek isteyen Beetlejuice kendini Deetz'lerin bir üyesi olarak görür ve aile ile sürüngenini paylaşır.

Beklenti: Sekans [11.30]'da gazeteyi inceleyen ana karakter Barbara ve Adam'ın ölüm

ilanını görür. Yeni ölmüş bu insanlar onun için adeta keşfedilecek yeni bir bölge gibidir ve onları inceleyerek aileden sağlayacağı faydaya dair beklentiye girer. Sekans [1.27.30]'da öte dünyanın bekleme odasındaki karakterin çevresini incelediği ve buradaki fırsatları değerlendirdiği görülür.

Şaşırma: Sekans [1.02.18]'de uyarıcı olay makette birden ortaya çıkan mekândır. Şaşırma duygusuyla bir an karakterin hareketini durdurma davranışı sergilediği görülür. Sekans [1.24.19]'da aniden ortaya çıkan kum canavarını gören karakter durarak kendini korumaya çalışır.

Üzüntü: Sekans [50.06]'da uyarıcı olay Beetlejuice'un Barbara ve Adam'ın maketten gittiğini anlamasıdır. Üzüntü sonucu sergilenen davranış ise karakterin yalvarırcasına Maitland'lara seslenmesidir. Sekans [1.00.48]'de Barbara'nın üç defa adını seslenmesiyle makete geri döneceğini anlayan karakter, yakınlığı Lydia'yı kaybedeceğini anlayarak duruma itiraz eder.


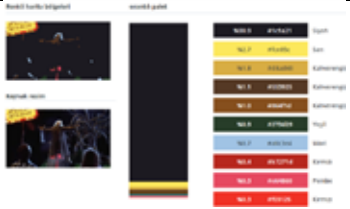


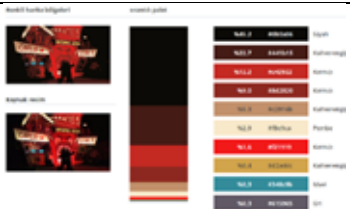


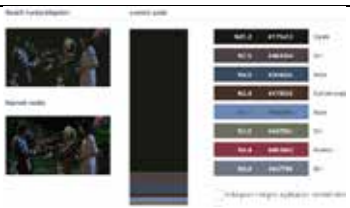


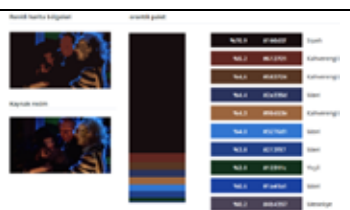


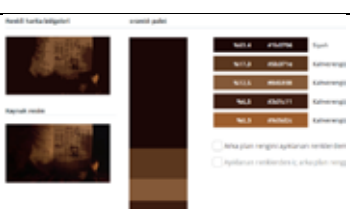




İğrenme: Filmde karakter üzerinden iğrenme duygusunu yansıtan sahne bulgulanmamıştır.


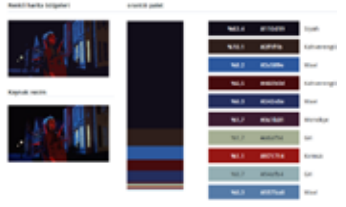


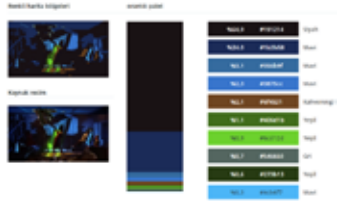








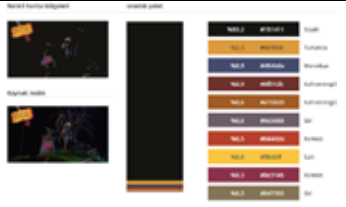


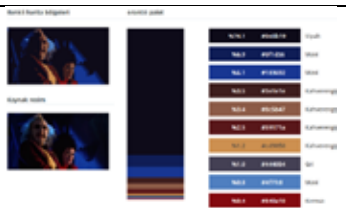

Öfke: Sekans [50.19]'da Maitland'ların kesin olarak makete dönmeyeceğini anlayan Beetlejuice bu durumu hedefleri karşısındaki bir engel olarak görür. Devam eden sekansta yanındaki ağaca tekme attığı görülür. Sekans [1.23.18]'de uyarıcı olay Barbara'nın ismini söyleyerek Beetlejuice'un evlenmesine engel olmaya çalışmasıdır. Bu olay sonucu karakter metafiziksel yollarla Barbara'ya şiddet uygulayarak ağzını kapatır.

Korku: Filmde karakter üzerinden korku duygusunu yansıtan sahne bulgulanmamıştır.

Sahne duygularının belirlenmesinin ardından tespit edilen sahnelerin renk verileri elde edilmiş, en baskın dört rengin üzerinden renk şemaları-duygu bağıntısı sorgulanmıştır (Tablo 2). Renk çemberinde yer almayan renkler için bu renkleri oluşturan ana renkler baz alınmıştır.

Tablo 2. Beetlejuice'da Renk Şemaları ve Duygu Bağıntısı.

	Sahne Görseli	Renk Yüzdeleri	Renk Armonisi
Seviş	 Sekans [47.04]		 Üç renk armonisi
Seviş	 Sekans [1.02.37]		 Üç renk armonisi
Kabul	 Sekans [49.13]		 Üç renk armonisi
Kabul	 Sekans [1.20.31]		 Üç renk armonisi
Beklenti	 Sekans [11.30]		 Üç renk armonisi
Beklenti	 Sekans [1.27.30]		 Üç renk armonisi

Şaşırma	 Sekans [1.02.18]		 Üç renk armonisi
Şaşırma	 Sekans [1.24.19]		 Monokromatik renk armonisi
Üzüntü	 Sekans [50.06]		 Üç renk armonisi
Üzüntü	 Sekans [1.00.48]		 Renk armonisi yoktur
İğrenme duygusunu yansıtan sekans bulgulanmamıştır.			
Öfke	 Sekans [50.19]		 Renk armonisi yoktur
Öfke	 Sekans [1.23.08]		 Renk armonisi yoktur
Korku duygusunu yansıtan sekans bulgulanmamıştır.			

SONUÇ

Anlamın fiziksel temsili olan renk, duygulanım oluşturma bağlamında sanat ve tasarım disiplinlerinin faydalanabileceği fonksiyonel bir değere sahiptir. Sinema sanatının ve tasarlama ediminin ortak paydasını oluşturan renk hem sinemada hem de tasarım kavramı çatısı altında birleşen disiplinlerde çeşitli amaçlarla kullanılan bir veridir. Başta iç mimarlık olmak üzere endüstriyel tasarım, grafik tasarım, mimarlık gibi disiplinler renkten bir görsel kompozisyon ögesi, düşünce aktarım aracı ve anlam yaratım yolu olarak faydalanır. İnsan algısının temel öznesi olan renk tasarım kararlarında kendisine yer edinir. Rengin psikolojik değeri fiziksel mekânlarda bireylerin psikolojilerinin yönlendirilmesinde, sinemanın kurgusal mekânlarında ise karakterlerin duygu durumlarının izleyenlere aktarımında karşılık bulur. Bahsi geçen bu ortak kullanım, sinemanın önerdiği kurgusal mekânlarda renk aracılığıyla yaratılan duygunun bu mekânlardan elde edilen renk paletleri aracılığıyla fiziksel mekânlara aktarılabilceğini düşündürür.

Tim Burton yarattığı gotik sinematik imajlarla ön plana çıkar. Eserlerinde gözlemlenebilen detaylandırılmış karakter yapısı ve olay örgüsü dikkat çeker. Kendi içerisinde tutarlı üslubunu ve özgün görsel dilini yaratırken; mezarlık, banliyö gibi tekrarlayan mekânsal kodlardan ve metafiziksel öğelerden faydalanır. Gerek anlatı yaklaşımı gerekse yaratılan mekân, atmosfer ve görüntü kompozisyonları Burton'ın *Burtonesque* olarak adlandırılan kendine has anlatım dilini oluşturur. Her bir karakterin iç dünyası ve duygularının detaylandırılarak izleyiciye aktarımı dolayısıyla eserleri dışavurumculuk akımıyla ilişkilendirilir. Gotik ve karanlık unsurların ön plana çıktığı bu eserlerde renk önemli bir görüntü kompozisyonu ögesidir. Bu nedenlerle Burton'ın yarattığı sinematografik evren, sinema anlatısında rengin rolünü araştırmak için değerli bir kaynaktır.

Gerçekleştirilen çalışmada “*Sinemanın kurgusal mekânlarında hikâye örgüsü kapsamında ortaya konan renk-duygu bağıntısı renk şemaları ile ilişkilendirilebilir*” hipotezi sınınamıştır. Yapılan çalışmaya zemin oluşturan “*Kurgusal mekânlarda renk-duygu ilişkisi ve renk şemaları arasında anlamlı bir bağlantı var mıdır?*” araştırma sorusu cevaplandırılmaya çalışılmıştır. Böylelikle renk-duygu bağıntısının renk şemalarına genellenebilme potansiyeline dikkat çekmek ve duygu temelli renk kullanımı için yeni bir bağlam oluşturmak hedeflenmiştir. Sahnelerin farklı kamera açılarından renk yüzdelerinin değişeceği bilinmekle birlikte yönetmenin bu açıları duygu aktarımında bilinçli olarak tercih ettiği ve tasarladığı kabulüyle çalışma sürdürülmüştür. Gerçekleştirilen sorgulama sonucu film sahnelerinde sahne duygusu ve renk şemaları arasında bazı örüntüsel ilişkilerin olduğu bulgulanmıştır fakat anlamlı bir ortaklık tespit edilememiştir. Sahnelerin çoğunluğunda siyah-kahverengi ve tonlarının kullanımı göze çarpmaktadır (Görsel 5). Kahverengi kendisini oluşturan ana renkler baz alınarak renk çemberine yerleştirildiğinde

neredeysse tüm sahnelerde üç renk armonisi ile karşılaşmıştır. Öfke sahneleri ve ikinci üzüntü sahnesinde ise renk armonisi tespit edilememiştir. Bu durum Burton'un renk kullanım stili ile bağdaştırılabilir. Sahnelerde siyah ve kahverengi tonları mavi, kırmızı veya yeşil gibi tek bir baskın renkle desteklenmiştir. Diğer taraftan programın renkleri tam doğrulukla tespit edememesi durumu da göz önünde bulundurulması gereken bir diğer husustur. Örneğin Kabul- [49.13] sekansında yeşilin açık bir biçimde yoğunlukla kullanıldığı gözlemlenebilmesine karşın programın tespit ettiği ilk on renk arasında yer almadığı görülür. Bu durum uygulamanın renkleri renk haritalarına dönüştürürken arka plan rengini kaybetmesi ile açıklanabilir.

Baskın Renkler	[47.04] [1.02.37]	[49.13] [1.20.31]	[11.30] [1.27.30]	[1.02.18] [1.24.19]	[50.06] [1.00.48]	[50.19] [1.23.18]
Duygu	Sevinç	Kabul	Beklenti	Şaşırma	Üzüntü	Öfke

Görsel 5. Sahne duyguları ve baskın renkler ilişkisi.

Sinema imgesinin öznel niteliğini nesnelleştirilebilir bir veri olarak yorumlamaya çalışan araştırma renk verisinden faydalanan tüm sanat ve tasarım pratiklerinde renk-duygu ilişkisinin dönüştürülebilir bir bilgi olarak kullanılabilmesi potansiyeline dikkat çekmektedir. Hipotez seçilen örneklem kapsamında bu çalışmada yanlışlanmasına karşın ilerleyen süreçteki çalışmalarda farklı örneklem ve renk tespit araçlarıyla duygu türleri kapsamının genişletilerek devam ettirilmesi ve güvenilirliğin artırılması adına daha büyük örneklerde renk şeması-duygu bağıntısının irdelenmesi önerilebilmektedir. Anlamlı bir ortaklık tespit edildiği takdirde kurgusal mekânlar üzerinden elde edilen renk armonisi-duygu bağıntısının örnek iç mekân tasarımlarına uygulanması ve bu mekânların kullanıcıda yarattığı duygulanımın deneysel olarak incelenmesi ise önerilebilecek bir diğer çalışmadır.

KAYNAKLAR

- Alici, N. ve Göker Paktaş, M. (2020). İç mekânda renk algısı ve psikolojiye etkileri. *Modular Journal*, 3 (1), 89-105.
- Ambrose, G. and Harris, P. (2013). *Yaratıcı tasarımın temelleri*. (1. baskı). (Çev: A. Tepecik ve M. D. Atılgan). İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- Aslan, E. (2010). Sınırların olmadığı “sınırlı” bir kasaba: Dogville. A. Allmer (Ed.), *Sinemekân sinemada mimarlık içinde* (s. 59-67). İstanbul: Varlık Yayınları.
- Babacan Çörekci, T. ve Kavut, İ.E. (2022). Oyun mekânlarında mekânı tanımlayan öğelerin boyuta bağlı değişimi: It Takes Two örneği. *Journal of Interior Design and Academy*, 2 (2), 149-172.
- Barnwell, J. (2015). *Film yapımının temelleri*. (2. baskı). (Çev: G. Altıntaş). İstanbul: Literatür Yayınları.
- Bender, M. Wilson, L. and Hashimoto, R. (Producers) & Burton, T. (Director). (1988). *Betlejuice* [Motion picture]. United States: Warner Bros.
- Burton, T. (2009). *The art of Tim Burton*. Steeles Publishing.
- Burton, T. (2018). *İstiridye çocuğun hüzünlü ölümü ve diğer hikayeler*. (1. baskı). (Çev: A. Günebakanlı). İstanbul: Altıkkırkbeş Yayınları.
- Canbolat, T. ve Öner, U. (2019). Renk-mekân-anlatım ilişkisinin sinemekânlarda incelenmesi: Wes Anderson filmleri. *Mimarlık ve Yaşam*, 4 (2), 337-348.
- Dodsworth, S. and Anderson, S. (2015). *İç mekân tasarımının temelleri*. (2. baskı). (Çev: N. Şık). İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- Doğru, M.S., Yılmaz Arıkan, E.N. ve Taydaş, O. (2021). Biçim-stil bağlamında animasyon filmde renk-duygu ilişkisi: Komşum Totoro örneği. *İdil*, 79, 390-347.
- Edelstein, D. (2005). *Mixing Beetlejuice*. K. Fraga (Ed.), In *Tim Burton: interviews* (Conversations with filmmakers series) (p. 3-8). Jackson: University Press of Mississippi.
- Fowkes, K.A. (2013). *Tim Burton and the creative trickster: A case study of three films*. J. A. Weinstock (Ed.), In *The works of Tim Burton: margins to mainstream* (p. 231-244). Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Holtzschue, L. (2009). *Rengi anlamak: tasarımcılar için kılavuz kitap*. (1. baskı). (Çev: F. Akdenizli). İzmir: Duvar Yayınları-John Wiley & Sons, Inc.

- Koca, Ş.E. (2019). Sinemada anlam yaratma sürecinde rengin metaforik kullanımı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (23), 223-239.
- Le Blank, M. and Odell, C. (2005). *The pocket essential: Tim Burton*. Harpenden: Pocket Essentials.
- Manav, B. (2011). Hacimde bir tasarım parametresi olarak renk. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1 (8), 93-102.
- McMahan, A. (2005). *The films of Tim Burton: animating live action in contemporary Hollywood*. New York: Continuum.
- Mısırlı, A. (2010). Batman’de karakterler, renkler ve mekânları. A. Allmer (Ed.), *Sinemekân sinemada mimarlık içinde* (s. 87-92). İstanbul: Varlık Yayınları.
- Olson, D. (2014). Little Burton blue: Tim Burton and the product(ion) of color in the fairy-tale films *The Nightmare Before Christmas* and *Corpse Bride*. J.L. McMahan (Ed.), In *The philosophy of Tim Burton* (p. 267-285). Lexington: University Press of Kentucky.
- Ormanlı, O. (2010). Tasarım ve teknoloji olguları bağlamında “Avatar” filminin çözümlemesi. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1 (6), 95-109.
- Özonur Çöloğlu, D. (2006). Sinemada bir anlam yaratma süreci olarak renk ve Krzysztof Kieslowski’nin “Üç Renk: Mavi, Beyaz, Kırmızı” üçlemesi. *Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi*, (8), 154-170
- Özsavaş, N. (2016). İç mekân tasarımında renk algısı. *Art-e Sanat Dergisi*, 9 (18), 449-460.
- Öztarkan Özyurt, P. ve Sivas Gülçur, A. (2022). Tim Burton sinemasında gotik bir uyarılma: Hayalet Süvari filminin Greimas’ın eyleyensel örneğine göre çözümlenmesi. *Anasay*, (21), 101-117.
- Plutchik, R. (1980). A general psychoevolutionary theory of emotion. R. Plutchik and H. Kellerman (Eds.), In *Emotion: theory, research, and experience*, Volume 1: theories of emotion (p. 3-33). New York: Academic Press.
- Pulat, H. (2010). *Bıçak Sırtı’nda ışık, karanlık ve gölge*. A. Allmer (Ed.), *Sinemekân sinemada mimarlık içinde* (s. 127-133). İstanbul: Varlık Yayınları.
- Shapiro, M. (2005). Explaining Beetlejuice. K. Fraga (Ed.), In *Tim Burton: interviews (Conversations with filmmakers series)* (p. 9-15). Jackson: University Press of Mississippi.

- Stephanou, A. (2016). Tim Burton. W. Hughes, D. Punter and A. Smith (Eds.), In *The encyclopedia of the gothic* (p. 99-100). Wiley-Blackwell.
- Şahin, Z. (2010). Sonsuzluğun düş mekânları ve bir evren mimarisi: Aşkın Gücü. A. Allmer (Ed.), *Sinemekân sinemada mimarlık içinde* (s. 31-46). İstanbul: Varlık Yayınları.
- Turan, T. ve Kavut, İ.E. (2022). Gerçeküstü sanat akımının kurgusal mekânlara ve metaverse kavramına katkısının norm bağlamında incelenmesi. *Mimarlık Bilimleri ve Uygulamaları Dergisi*, 7 (1), 346-363.
- Umland, S.J. (2015). *The Tim Burton encyclopedia*. Rowman & Littlefield.
- Varlık Şentürk, L. (2012). *Analitik resim çözümlenmeleri*. (1. baskı). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Yıldırım, B. ve Demirarslan, D. (2019). Gözün görme işlevi ve sanal iç mimari ürün. *Mimarlık ve Yaşam*, 4 (1), 155-165.
- Yıldırım, B. ve Demirarslan, D. (2020). Bilimkurgu filmlerinde iç mekân özelinde görsel manipülasyona dair okumalar: Matrix örneği. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, (6), 68-86.
- Yıldırım, B., Aytar Sever, İ. ve Söğüt, M.A. (2022). Tasarım-görsel algı ilişkisinde dijital çağ etkisi ve psikolojik yansımaları. *Tasarım Mimarlık ve Mühendislik Dergisi*, 2 (3), 214-228.
- Yıldırım, B. ve Kavut, İ.E. (2022). Kurgusal mekânın bilimsel ve felsefi boyutları: The Animatrix- The Second Renaissance bölümüne metaverse çerçevesinden bakmak. *ARTS: Artuklu Sanat ve Beşerî Bilimler Dergisi, Dijitalleşme Özel Sayısı*, 115-144.

İnternet Kaynakları

http 1. <https://labs.tineye.com/color/> (Erişim Tarihi: 13.08.2023).

http 2. <https://www.timburton.com/labyrinth> (Erişim Tarihi: 04.02.2023).