

## Sinemada Mimarlığın Temsili: Farklı Sinema Akım ve Türlerinde Mekânın Ontolojisi

### Representation of Architecture in Cinema: The Ontology of Space in Different Cinema Movements and Genres

Yaşar Umut Barış Bektaş, *İstanbul Nişantaşı Üniversitesi*, 0000-0003-2616-3783

Rifat Gökhan Koçyiğit, *Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi*, 0000-0002-9748-7913

#### Özet

Mimarlık, sinema ve felsefe disiplinlerinin arakesitinde yer alan bu çalışma, mimari mekânın sinema sanatında ve farklı sinema akım ve türlerinde nasıl temsil edildiğini ve bu temsil biçimlerinin mekânın varlık olarak algılanışı, anlamlandırılması ve deneyimleniş üzerindeki etkilerini incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırmanın temel sorusu, sinemadaki mekân temsillerinin, mekânın ontolojik yapısını nasıl dönüştürdüğü ve farklı sinema akım ve türlerinde mekâna atfedilen anlamların hangi açılardan farklılaştığıdır. Bu doğrultuda çalışma, sinema sanatında mekânın yalnızca görsel ve işlevsel bir unsur değil; fiziksel, algısal, simgesel ve toplumsal boyutlarıyla çok katmanlı bir varlık olarak ele alındığı hipotezine dayanmaktadır. Çalışmanın kuramsal çerçevesi, Roman Ingarden ve Nicolai Hartmann'ın sanat yapıtlarına ilişkin çok katmanlı ontolojik yaklaşımlarına dayandırılmıştır. Bu bağlamda, çalışmada sekiz temel ontolojik parametre belirlenmiş ve bu parametreler aracılığıyla altı farklı sinema akım ve türünde (Alman Dışavurumculuğu, İtalyan Yeni Gerçekçiliği, Yeni Hollywood, Şiirsel sinema, distopya sineması ve korku-gerilim sineması) mekânın temsili analiz edilmiştir. Analizler sonucunda, mekânın sinemada estetik ya da anlatsal bir arka plan olmanın ötesinde, deneyimsel, psikolojik ve varoluşsal düzeylerde çok katmanlı bir varlık olarak kurulduğu ortaya konmuştur. Bu çalışma hem mimarlıkta mekânın algılanışı ve deneyimlenişine dair yeni kuramsal yaklaşımlara katkı sunmayı hem de sinema sanatındaki tarihsel ve estetik dönüşümlerin mekâna ontolojik anlamdaki etkilerini görünür kılmayı hedeflemektedir.

**Anahtar Sözcükler:** Mekân, sinema, ontoloji, mekân temsili.

**Akademik Disiplin(ler)/Alan(lar):** Mimarlık, sinema, felsefe.

#### Abstract

This study, which is at the intersection of the disciplines of architecture, cinema and philosophy, aims to examine how architectural space is represented in the art of cinema and in different cinema movements and genres, and how these forms of representation affect the perception, interpretation, and experience of space as a form of being. The main research question is how spatial representations in cinema transform the ontological structure of space, and in what ways the meanings attributed to space differ across various cinema movements and genres. In this regard, the study is based on the hypothesis that, in the art of cinema, space is regarded not only as a visual and functional element, but also as a multilayered form of being encompassing physical, perceptual, symbolic, and social dimensions. The theoretical framework of the study is grounded in the multilayered ontological approaches to the work of art developed by Roman Ingarden and Nicolai Hartmann. In this context, eight fundamental ontological parameters have been determined, and through these parameters, the representation of space has been analyzed across six different cinema movements and genres: German Expressionism, Italian Neorealism, New Hollywood, Poetic cinema, dystopian cinema, and horror-thriller cinema. The analyses have shown that, in cinema, space is constructed as a multilayered being on experiential, psychological, and existential levels, rather than only as an aesthetic or narrative background. This study aims to contribute to new theoretical approaches to the perception and experience of space in architecture, and to make visible the ontological implications of historical and aesthetic transformations in the art of cinema.

**Keywords:** Space, cinema, ontology, space representation.

**Academical Disciplines/Fields:** Architecture, cinema, philosophy.

- **Sorumlu Yazar:** Yaşar Umut Barış Bektaş
- **Adres:** İstanbul Nişantaşı Üniversitesi, Mühendislik Mimarlık Fakültesi, Maslak Mah. Taşyoncası Sok. No:1V ve No:1Y, 34481742, Sarıyer/İstanbul.
- **E-posta:** yasar.bektas@nisantasi.edu.tr
- **Çevrimiçi yayın tarihi:** 24.04.2026
- **doi:** 10.17484/yedi.1796990

**Geliş tarihi:** 07.10.2025 / **Kabul tarihi:** 22.01.2026

## EXTENDED ABSTRACT

This study, which has an interdisciplinary structure because it encompasses the disciplines of architecture, cinema, and philosophy, aims to approach the representation of architectural space in the art of cinema from an ontological perspective. The relationship between architecture and cinema is generally examined in the literature through issues such as how architectural spaces are presented in films, their contribution to the narrative, the cinematic representation of architectural styles, and analyses of spatial atmosphere in films; in these studies, space is often seen as the background or an aesthetic component of the film. However, in both architecture and cinema, space is not merely a physical and visual form, but a multilayered mode of being that gains meaning through relationships with the subject and is intertwined with mental and experiential processes. This study aims to analyze this multilayered structure of represented space in cinema at an ontological level and to reveal how spatial representations are constructed in different cinematic movements and genres.

The main objective of this study is to examine how architectural space is represented in different cinematic movements and genres, and the effects of these representations on the perception, interpretation, and experience of space as a form of being. Accordingly, the central research question is how representations of architectural space in cinema transform the ontological structure of space and how the meanings attributed to space by different cinematic genres and movements vary. In this context, the study is based on the hypothesis that cinematic space is not merely a physical and visual element but a multilayered being, together with its perceptual, temporal, and social dimensions.

Discourses that address the ontological and phenomenological dimensions of space make visible its multilayered nature. Martin Heidegger's approach, which considers space as a fundamental condition of existence, Maurice Merleau-Ponty's understanding of space based on embodied perception and experience, Henri Lefebvre's view of space as a product of social relations, and Gilles Deleuze's ideas revealing that cinematic space is constructed through the relationships of movement, perception, and time constitute the core literature context of this study. The approaches of these thinkers demonstrate that space is a multilayered being constructed through relations with the subject, the body, time, and social structure.

The theoretical framework of this study is based on Roman Ingarden and Nicolai Hartmann's multilayered ontological approaches to works of art and architecture. Both thinkers consider the architectural work not merely as a physical object but as a being composed of perceptual, semantic, cultural, and mental layers. In line with these approaches, eight ontological parameters have been developed to conduct an ontological analysis of cinematic space. These parameters, defined as physical being and spatiality, perceptual and emotional experience, symbolic structure and depth of meaning, the ontological layers of space, the articulation of time and space, the interaction between character and space, social and ideological representation, and the tension between reality and representation, aim to question how space, as an ontological structure, is constructed in cinema in different ways.

This study, which aims to analyze representations of space in the art of cinema through a descriptive and interpretive approach based on qualitative research method, adopts an interdisciplinary analytical framework grounded in a literature review conducted in the fields of philosophy of art, film theory, and architectural theory. The method is based on the steps of identifying cinematic movements and genres, selecting exemplary films that represent these categories, and applying the developed ontological parameters to the selected cinematic movements and genres through specific cases. As data sources, films representing the selected genres and movements, film scenes, and the film and architectural theory literature written about these films and movements are used together.

The sample of the study is structured around six different cinematic movements and genres that show distinctive characteristics and variations in terms of spatial representation in the history of cinema. These movements and genres are German Expressionism, Italian Neorealism, New Hollywood, Poetic cinema, dystopian cinema, and horror-thriller cinema. The selection of these movements and genres is based on the aim of encompassing not only genre diversity but also the historical, cultural, social, and aesthetic diversity of spatial representations. As a result of these selections, it has been possible to examine how space is constructed in cinema as a cultural, emotional, symbolic, and existential structure through different contexts.

The analysis process was carried out by applying the ontological parameters, which focus on the forms of existence of space at physical, perceptual, semantic, experiential, and cultural levels, to each movement and genre. In this way, the meanings and functions that different movements and genres attribute to space were revealed. In addition, for each movement and genre examined in the study, a film example with high representational power was selected. These films and selected scenes from them were examined in the context of the ontological parameters to provide illustrative examples for the analysis. The findings obtained from the analysis process were also evaluated through a comparative table.

The research findings reveal that different cinematic movements and genres construct space as different ontological structures. In German Expressionism, space emerges as a symbolic reflection of the character's inner world, whereas in Italian Neorealism, actual locations are represented as a direct extension of everyday life and social conditions. While in New Hollywood cinema, space is used as a stage for internal conflict, alienation, and corruption, in Poetic cinema, it becomes a carrier of inner quests and temporal intensity. In the dystopian genre, space becomes an expression of oppression, class differences, and the insignificance of the individual, whereas in the horror-thriller genre it functions as a reflection of threat and the uncanny.

These different representations show that the temporal organization of space, its relationship with character, the ideological meanings it carries, and its effects on the viewer's experience are constructed differently in each movement and genre. This differentiation indicates that cinematic space is not merely an aesthetic representation but a multilayered ontological structure

that is shaped by the time-space relationship, the meaning structure, and the ideological and cultural background of different cinematic movements and genres. As an original contribution of this study, the ontological parameter approach developed to analyze the ontological layers of cinematic space has enabled a comparative analysis of its physical, perceptual, symbolic, and social dimensions.

The main limitation of the study is that the analyses were conducted on a sample limited to specific movements and genres. However, this limitation does not eliminate the possibility of applying the developed method to other contexts. The ontological parameter system offers an expandable analytical model that can be used in future analyses of individual directors, specific film studies, cinema and architecture focused studio work, and courses on spatial theory.

In conclusion, by addressing the representational relationships between cinema and architecture at an ontological level, this study demonstrates that the cinematic representation of space is a multilayered structure that can also be understood within the context of the philosophy of being. The developed method provides a new analytical ground for interdisciplinary research and has the potential to contribute to future studies both theoretically and methodologically.

## 1. Giriş

Mimarlık, yapıların fiziksel inşasını içeren teknik bir pratik olmanın ötesinde, insanın dünyayla kurduğu ilişkileri şekillendiren varoluşsal ve deneyimsel bir disiplindir. Christian Norberg-Schulz (1991), mimarlığın yerin ruhunu taşıyan bir anlam üretimi olduğunu söylerken, Juhani Pallasmaa (2011) mimari deneyimin beden ve duyu aracılığıyla oluştuğunu; Peter Zumthor (2006) ise mimarlığın atmosfer yaratımı ile özneye karşılıklı bir ilişki kurduğunu vurgular. Bu bağlamda, çok katmanlı bir teorik ve pratik alan olarak mimarlık, deneyimlenen ve yaşanan mekânlar yaratma eylemidir. Mekân ise mimarlığın temel bileşenlerinden biri olmasının yanında, öznenin dünyayla kurduğu ilişkilerin ve insanın varoluşunun aracısı olarak işlev görür (Pallasmaa, 2008).

Mekân, fiziksel varlığının yanında, zihinsel, psikolojik ve deneyimsel süreçlerle iç içe geçmiş çok katmanlı bir olgudur. Bu katmanlar, mimarlık eserinin deneyimlenen, anlam yüklenen ve yaşanan bir varlık olarak anlaşılmasını sağlar (Pallasmaa, 2011). Mekânın bu çok katmanlı doğası, fenomenolojik ve ontolojik söylemlerle daha da görünür hâle gelir. Mekânın ontolojik tartışmalarını başlatan öncü isimlerden biri olan Martin Heidegger'e (1971) göre, mekân salt ölçülebilir bir boşluk değil, insan varoluşunun temel koşuludur. Ona göre insanın dünyada var olması, mekân içinde konumlanmasıyla sıkı sıkıya bağlıdır. Başka bir deyişle mekân, insanın içinde yaşadığı bir fiziksel alan olmanın dışında, kim olduğunu anlamlandırdığı bir varlık zemindir. Maurice Merleau-Ponty (2017), mekânı kartezyen düşüncede olduğu gibi boş, homojen ve ölçülebilir bir uzam olarak değerlendirmeyerek, bedenin dünyayla kurduğu ilişkiler sonucu oluşan, anlamlarla dolu yaşanan bir deneyim alanı olarak tanımlar. Ona göre mekân varoluşsaldır, varoluş ise mekânsaldır. Henri Lefebvre'nin (2014) mekânı toplumsal ilişkilerin üretimi olarak ele alan yaklaşımı ise mekânla kurulan ilişkilerin politik ve ideolojik boyutlar da taşıdığını ortaya koyar.

Mekânın çok katmanlı doğası, mimarlığın sinema gibi diğer sanat dallarıyla kurduğu etkileşim biçimlerini de şekillendirmektedir. Bu bağlamda bu çalışma, mekânın sinema sanatındaki temsili üzerinden yola çıkarak, mekânın ontolojik anlamda nasıl kurulduğunu ve yeniden inşa edildiğini analiz etmeyi amaçlamaktadır.

Sinema, mekânın görselleştirilmesi ve algılanmasında sunduğu olanaklar sayesinde mimarlıkla derin bir ilişki kurar; her iki disiplini de yaşamın çok yönlü sahnelerini oluşturur ve bu oluşuma aracılık eder (Ersoy, 2010, s. 8). Sinemayı, mimarlıkla kurduğu ilişki konusunda diğer sanat disiplinlerinden ayıran temel fark hareket, zaman, mekân, algı ve deneyim boyutlarını içermesidir. Bu yönüyle sinemanın, mimarlıkla kurduğu ilişki bakımından diğer sanatlardan daha güçlü bir benzerlik sergilediği söylenebilir (Beşgen ve Köseoğlu, 2019, s. 28).

Mimarlık ve sinema etkileşimini oluşturan en önemli olgunun mekân kavramı olduğu söylenebilir. Sinema da mimarlık gibi varlığını mekâna borçludur; çünkü bir özne üretimi olan anlatının gerçekleşebilmesi, ancak mekânın varlığıyla mümkündür. Mekân duygusunu ve deneyimini en çok yaratan sanatlar olarak sinema ve mimarlık, mekân kavramını kendine konu edinir ve bu kavramın farklı uzaylarda temsillerini üretir (Pallasmaa, 2008).

Sinema, görsel ve işitsel bileşenlerin birlikteliği aracılığıyla, mekânı zaman içinde kurgulayan ve deneyimlenebilir hâle getiren bir anlatı ortamı sunar. Gilles Deleuze'ün *Cinema 1: The Movement-Image* (1986) ve *Cinema 2: The Time-Image* (1989) adlı eserlerinde kendine has felsefi yaklaşımıyla geliştirdiği düşünceler, sinemasal mekânın temsil boyutunu aşarak, hareketin, algının ve zamanın ilişkileri aracılığıyla kurulan düşünsel bir alan olduğunu ortaya koyar. Ona göre sinemasal mekân, fiziksel bir yüzey olmanın ötesine geçerek, hareket eden bakışın, bedensel yönelimin ve zamanın kesintisiz akışının oluşturduğu dinamik bir yapıya dönüşür.

Bu çalışma, sinema tarihinden farklı türler (Distopya Sineması, Korku-Gerilim Sineması), akımlar (Alman Dışavurumculuğu, İtalyan Yeni Gerçekçiliği ve Yeni Hollywood) ve üsluplar (Şiirsel Sinema) üzerinden hareket etmektedir. Çalışmada ele alınan sinemasal örnekler sınıflandırma açısından tür ve akım kategorilerine dayansa da Şiirsel sinema tarihsel olarak kesin sınırlarla tanımlanmış bir akım olmaktan ziyade sinemasal bir üslubu temsil etmektedir (Eker, 2025, s. 46). Ancak karşılaştırmalı analizde bütünlüğü sağlayabilmek adına, bu çalışmada Şiirsel Sinema'nın da diğer akımlarla birlikte aynı üst başlık altında ele alınması uygun görülmüştür.

Sinema tarihindeki farklı tür ve akımlar mekânı kendi anlatı biçimleri, felsefi arka planları ve teknik yaklaşımları doğrultusunda çeşitli biçimlerde temsil eder. Bu temsil biçimleri, mekânın ontolojik anlamının tarihsel, kültürel ve estetik bağlamlarda nasıl dönüştüğünü gösterir. Örneğin, Alman Dışavurumculuğu'nda mekân, karakterlerin içsel dünyalarının abartılı biçimsel deformasyonlarla sembolik bir yansıması olarak sunulurken, İtalyan Yeni Gerçekçiliği'nde ise mekân, gündelik yaşamın doğrudan bir uzantısı olarak, gerçek mekânlarda gerçekleştirilen çekimlerle toplumsal sorunların ve sistem eleştirisinin göstergesi haline gelir. Bu akımlar, mekânı yalnızca bir arka plan olarak kullanmaz. Mekân, kimi zaman anlatının ana karakteri, kimi zaman ise psikolojik, tarihsel ve ideolojik durumları görünür kılan çok katmanlı bir varlık olarak kurgulanır.

Bu çalışmanın kuramsal çerçevesi, mekânın sinemadaki temsilini ontolojik düzeyde analiz edebilmek amacıyla, Roman Ingarden'in *The Ontology of the Work of Art* (1989) ve Nicolai Hartmann'ın *Aesthetics* (2014) adlı eserlerinde geliştirdikleri çok katmanlı ontolojik yaklaşımlarına dayanmaktadır. Her iki düşünür de mimari yapıtları kültürel ve zihinsel anlamlarla yüklü varlıklar olarak ele alır. Onların yaklaşımları, çalışmada doğrudan incelenmek yerine, sinemada mekânın temsiline ilişkin ontolojik parametrelerin geliştirilmesinde kuramsal bir çerçeve olarak kullanılmıştır.

## 2. Yöntem

Bu araştırma, mimari mekânın sinema sanatında nasıl temsil edildiğini ve bu temsillerin mekânın varlık olarak algılanışı, anlamlandırılması ve deneyimlenişi üzerindeki etkilerini incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırmanın temel sorusu, sinemadaki mimari mekân temsillerinin, mekânın ontolojik yapısını nasıl dönüştürdüğü ve farklı sinema tür ve akımlarının mekâna yüklediği anlamların ne şekilde değişkenlik gösterdiği üzerinedir. Bu doğrultuda çalışma, sinema sanatında mekânın yalnızca görsel ve işlevsel bir unsur değil; fiziksel, algısal, simgesel ve toplumsal boyutlarıyla çok katmanlı bir varlık olarak ele alındığı hipotezine dayanmaktadır.

Çalışma kapsamında sinemasal mekânın, temsil niteliğiyle birlikte, bir varlık biçimi olarak nasıl kurulduğunu anlamaya yönelik teorik bir çerçeveye ihtiyaç duyulmaktadır. Bu nedenle, sinemasal mekânın çok katmanlı ontolojik yapısını analiz edebilmek için belirli ontolojik parametreler oluşturulmuştur. Bu parametreler, Ingarden ve Hartmann'ın kuramlarından yararlanılarak oluşturulmuş ve mekânın fiziksel, algısal, simgesel ve toplumsal boyutlarını incelemeyi mümkün kılmıştır. Dolayısıyla sinemada mekânın hangi ontolojik katmanlarda kurulduğunu analiz etmek mümkün hâle gelmiştir.

Nitel araştırma yöntemine dayalı betimleyici ve yorumlayıcı bir yaklaşımla sinema filmlerindeki mekân temsillerini analiz etmeyi amaçlayan bu çalışma, bu temsillerin hangi ontolojik katmanlara karşılık geldiğini teorik bir düzlemde ele almaktadır. Çalışma; sanat felsefesi, sinema kuramı ve mimarlık kuramı alanlarında yapılmış literatür taramasına dayalı disiplinlerarası bir analiz çerçevesine sahiptir. Çalışmada mimari mekânın sinemada hangi katmanlarda kurulduğu ve fiziksel, ideolojik, estetik ve sembolik açılardan nasıl temsil edildiği değerlendirilmektedir. Böylece sinema, mimarlığı yalnızca görselleştiren değil, onu yeniden inşa eden ve farklı varlık kiplerine dönüştüren bir ifade alanı olarak değerlendirilmektedir. Bu amaçla, bazı sinema akım ve türleri belirlenmiş, bu kategorileri temsil eden örnek filmler seçilmiş, Ingarden ve Hartmann'ın çok katmanlı sanat ontolojisi çerçevesinde ontolojik bir parametre sistemi tanımlanmış ve bu parametreler belirlenen filmlere uygulanmıştır.

Veri kaynağı olarak tür ve akımları temsil eden filmler, film sahneleri ve bu filmler ve akımlar üzerine üretilmiş sinema ve mimarlık literatürü birlikte değerlendirilmiştir. Çalışmada mekân temsilleri belirli sinema akım ve türlerinin genel estetik ve düşünsel çerçevesi üzerinden değerlendirilmektedir. Dolayısıyla, her kategoride yer alan tüm filmleri kapsayan bir analizden ziyade, bu kategorileri temsil eden filmlere odaklanılmıştır. Bu durum, detaylı film analizleri sunan çalışmalardan farklı olarak, genelleştirilmiş bir değerlendirme sınırını da beraberinde getirmektedir.

## 2.1. Sinema akımlarının / türlerinin belirlenmesi ve film örnekleri

Sinema tarihi, teknik yenilikler ve estetik biçim arayışlarına ek olarak kültürel, toplumsal ve felsefi eğilimlerle şekillenen çok katmanlı bir gelişim sürecine sahiptir. Bu süreçte türler, akımlar ve estetik eğilimler aracılığıyla farklı mekân temsilleri de ortaya çıkmıştır. Sinemadaki akım ve türler, mekânı temsil etme biçimi açısından kendine özgü bir anlayışla mekânın anlatıdaki işlevini, anlamını ve deneyimlenme biçimini dönüştürmüştür.

Çalışmada belirlenen altı farklı kategori, türsel çeşitliliğin yanı sıra mekân temsillerinin tarihsel, kültürel, toplumsal ve estetik çeşitliliğini de kapsama amacına dayanmaktadır. Bu nedenle örneklem, sinema tarihinde mekânı farklı biçimlerde kuran ve estetik, ideolojik ve anlatsal çeşitliliği temsil eden akım ve türlerden oluşturulmuştur. Böylece mekânın sinemada fiziksel bir unsur olmasının dışında, kültürel, duygusal, simgesel ve varoluşsal bir yapı olarak nasıl inşa edildiğini farklı bağlamlar üzerinden incelemek mümkün hâle gelmiştir. Sinemanın akım ve türlerinden oluşan söz konusu altı kategori şöyledir:

- Alman Dışavurumculuğu (akım)
- İtalyan Yeni Gerçekçiliği (akım)
- Yeni Hollywood (akım)
- Şiirsel sinema (üslup/akım)
- Distopya sineması (tür)
- Korku-gerilim sineması (tür)

Stilize ve sembolik bir mekân anlayışıyla öne çıkan Alman Dışavurumculuğu; gerçek mekân kullanımını önceleyen İtalyan Yeni Gerçekçiliği; klasik anlatı kalıplarından koparak daha karmaşık mekânsal ilişkiler kuran Yeni Hollywood; içsel arayış, zamanın ruhsal yoğunluğu ve varoluşsal yalnızlık üzerinden mekânı düşünen Şiirsel sinema ile; mekânı tehdit, tekinsizlik ve umutsuzluğun sahnesi olarak kurgulayan distopya ve korku-gerilim türleri, sinema sanatında mekânın farklı ontolojik katmanlarda nasıl temsil edildiğini anlamak açısından farklı örnekler sunmaktadır.

Çalışmada, incelenen her akım ve tür için, ilgili kategorinin mekân kullanımı ve mekânın temsil edilme biçimlerini karakteristik şekilde ortaya koyduğu düşünülen birer film seçilmiştir. Bu filmler ve filmlerden sahneler, analiz sürecinde verilen bilgilere örnek oluşturabilmesi için ontolojik parametreler bağlamında incelenmiştir. Filmlerin seçiminde öncelikle dikkat edilen nokta, filmin ilgili akım veya tür için literatürde temsili veya klasik kabul edilebilecek olmasıdır. Ayrıca mimari mekân ve çevrenin, anlatının taşıyıcı unsurlarından biri olarak filmde merkezi bir rol oynamasına dikkat edilmiştir. Bir diğer kıstas ise farklı parametrelerin filmde izlenebilir ve çözümlenebilir yoğunlukta bulunmasıdır. Bu ölçütler doğrultusunda, çalışma kapsamında seçilen film örnekleri ve seçilme nedenleri aşağıda yer almaktadır.

- Alman Dışavurumculuğu: *The Cabinet of Dr. Caligari* (1920, Robert Wiene): Mekânsal deformasyonlar, çarpıtılmış perspektifler ve ışık-gölge oyunları ile içsel dünyanın ve psikolojinin mekânsal dışavurumunu yoğun biçimde görünür kıldığı için seçilmiştir.
- İtalyan Yeni Gerçekçiliği: *Bicycle Thieves* (1948, Vittorio De Sica): Roma sokaklarının gerçek mekân çekimleriyle, gündelik yaşamın ve sınıfsal gerilimin mekânsal temsilini yalın ve sahici biçimde ortaya koyması nedeniyle temel örnek olarak seçilmiştir.
- Yeni Hollywood: *Taxi Driver* (1976, Martin Scorsese): Kentsel mekânın karakterin psikolojik çözülüşü ile ilişkilmesi ve yalnızlık ve yabancılaşma gibi duyguların taşıyıcısı olması nedeniyle temel örnek olarak seçilmiştir.
- Şiirsel sinema: *Nostalghia* (1983, Andrei Tarkovsky): Zamanın izlerini taşıyan mekânın, yersiz-yurtsuzluğu ve yalnızlığı yansıması ve mekân-hafıza-yalnızlık ilişkisinin şiirsel biçimde kurulması nedeniyle seçilmiştir.
- Distopya sineması: *Blade Runner* (1982, Ridley Scott): Yüksek yoğunluklu ve katmanlı distopik kent estetiği, yapaylık-gerçeklik gerilimi ve sınıfsal farklılıkların mimari üzerinden görünür kılınması nedeniyle seçilmiştir.
- Korku-gerilim sineması: *The Shining* (1980, Stanley Kubrick): Labirentvari planı ile tekinsizliğin ana kaynağı haline gelen otel mekânının karakterin psikolojik çözülüşüne paralel olarak dönüşmesi nedeniyle bu türün mekân temsili açısından örnek olarak seçilmiştir.

## 2.2. Ontolojik parametreler ve seçim kriterleri

Sinema sanatında mekânın ontolojik yapısını çözümleyebilmek için, öncelikle bu mekânın ontolojik açıdan nasıl temsil edildiğini irdeleyen belirli parametrelerin tanımlanması gerekmektedir. Bu sebeple geliştirilen parametreler, mekânın ontolojik statüsünü; yani mekânın nasıl var olduğunu, ne şekilde algılandığını, hangi anlamları taşıdığını ve izleyiciyle nasıl bir ilişki kurduğunu analiz etmeyi amaçlamaktadır. Bu yaklaşımın kuramsal temeli, Ingarden ve Hartmann'ın sanat ve mimarlık yapıtının ontolojisi hakkındaki görüşlerine dayanmaktadır. Her iki düşünürün yaklaşımları, sinemasal mekânın fiziksel varoluşun ötesindeki algısal ve deneyimsel düzeylerini anlayabilmek açısından yönlendirici olmuştur.

Roman Ingarden (1989), çok katmanlı varlıklar olarak tanımladığı sanat yapıtlarının hem maddi hem de tinsel bileşenlere sahip olduğunu belirtir. Ona göre somut yapının bir bina veya mimari yapıt (sanat yapıtı) olarak kabul edilebilmesi için yalnızca fiziksel olarak inşa edilmiş olması yeterli değildir. Bu durum, somut yapının onu anlamlandıran öznelere kurduğu ilişkiye bağlıdır. Mimari yapı, algılayan özne ile kurulan deneyimsel ilişki sonucunda çok katmanlı bir gerçeklik kazanır (Koçyiğit, 2018, s. 287-288). Bu ilişkide, yapının somut formu kadar, bireyin o forma yüklediği kültürel, duygusal ve düşünsel anlamlar da belirleyicidir. Bu bağlamda mimari eser, nesnel gerçeklik niteliğini aşan bir anlam ve deneyim taşıyıcısıdır. Bu bakış açısından yola çıkarak, sinemada mekânın temsili de çok katmanlı bir anlam alanı olarak değerlendirilebilir.

Nicolai Hartmann (2014) ontik kuramında mimari yapıların real ve irreal olmak üzere iki katmandan oluştuğunu belirtir. Bu katmanlar mimari yapının, bir yandan görülen, algılanan ve somut olan yapısını; öte yandan da taşıdığı tinsel ve kültürel değerleri ifade eder. Hartmann'a göre mimari yapılar, işlevsel, mekânsal ve dinamik düzenleri ile değerlendirilmelidir (Koçyiğit, 2018, s. 291-293). Bu çok katmanlı yapı, mekânın ontolojik düzlemde çoğul anlamlara sahip olduğunu gösterir. Bu bakış açısı doğrultusunda, sinema sanatında mekânın nasıl temsil edildiği, mekânın taşıdığı işlevsel, estetik ve varoluşsal katmanların birlikte analiz edilmesi gerekliliğini ortaya koymaktadır. .

Ingarden ve Hartmann hem genel anlamda sanat ontolojisi açısından hem de mimari yapıtların ontik statüsü bakımından çok katmanlı ontik kuramlar önermişlerdir (Koçyiğit, 2018, s. 286). Bu çalışmada, iki düşünürün ontik kuramları, sinemasal mekânın çok katmanlı doğasını çözümleyebilmek adına teorik bir zemin olarak değerlendirilmiştir. Fakat onların kuramsal yaklaşımları, doğrudan bir model olarak kullanılmamış, ontolojik çözümlemeye kuramsal bir zemin oluşturması açısından referans olarak ele alınmıştır. Her iki düşünürün önerdiği katmanlı ve çok boyutlu sanat anlayışından yola çıkılarak, bu çalışmada sinema sanatındaki mekân temsillerini incelemek üzere belirli parametreler geliştirilmiştir. Bu parametreler, mekânın sinemada çok katmanlı, özneye etkileşim kuran ve varoluşsal deneyimler üreten bir ontolojik yapı olarak nasıl oluşturulduğunu sorgulamayı amaçlamaktadır.

Ayrıca belirtilebilir ki, çalışma kapsamında ontolojik kavramı, mekânın çok katmanlı varlık yapısını ifade ederken; varoluşsal kavramı öznenin mekânla kurduğu deneyimsel, duygusal ve zamansal ilişkilere karşılık gelmektedir. Dolayısıyla iki kavram eş anlamlı kullanılmamakta, mekânın hem varlığa dayanan yapısını hem de özne merkezli deneyim boyutunu anlamaya yönelik birbirini tamamlayan iki ayrı yaklaşımı temsil etmektedir.

Söz konusu parametreler aşağıdaki amaçlar doğrultusunda belirlenmiştir:

- **Çok Katmanlı Ontolojik Yapı:** Parametreler, mekânın fizikselliğinin yanında sembolik, algısal ve deneyimsel boyutlarını da kapsayacak şekilde seçilmiştir. Bu sayede mekânın ontolojik yapısının farklı düzlemlerde açıklanabilmesi amaçlanmıştır.
- **Algısal ve Anlamsal Katmanlar:** Mekân sadece görsel özellikleri üzerinden değerlendirilmemiş, özneye kurduğu ilişki içinde nasıl algılandığı ve hangi anlam katmanlarını taşıdığı da göz önünde bulundurulmuştur.
- **Estetik Temsil Ölçütü:** Parametreler, sinema sanatının anlatı yapısı ve estetik biçimlenişi ile mimarlığın mekân yaratma pratikleri arasında kavramsal bir köprü kuracak şekilde oluşturulmaya çalışılmıştır. Böylece her iki disiplinin kuramsal yaklaşımları arasında bir etkileşim kurulması hedeflenmiştir.
- **Kapsayıcılık ve Çeşitlilik:** Parametrelerin, farklı sinema akım ve türlerinin oluşturduğu mekân temsillerinin çeşitliliğini kapsayabilecek seviyede ve açıklayıcılıkta olmalarına dikkat edilmiştir.
- **Kuramsal Dayanak ve Ontolojik Derinlik:** Parametrelerin belirlenme süreci, Ingarden ve Hartmann'ın sanat yapıtlarını ve mimari yapıları çok katmanlı bir ontolojik yapı olarak ele alan

yaklaşımlarına dayandırılmıştır. Bu kuramsal zemin ile çalışmanın felsefi ve metodolojik bütünlüğü sağlanmaya çalışılmıştır.

Bu kuramsal ölçütler doğrultusunda oluşturulan parametreler, mekânın fiziksel varlığını, estetik biçimlenişini, anlatı içindeki işlevini ve özneye kurduğu ilişkileri birlikte değerlendirilmiştir. Böylece mekân, sinemada hem duyuşsal bir deneyim alanı hem de kültürel ve sembolik bir yapı olarak değerlendirilebilmiştir. Bu amaçla aşağıda yer alan sekiz parametre geliştirilmiştir.

- 1) Fiziksel Varlık ve Mekânsallık: Mekânın algılanabilir, somut ve yapısal özellikleri doğrultusunda form, mekânsal organizasyon ve çevreyle kurulan fiziksel ilişkiler analiz edilecektir.
- 2) Algısal ve Duygusal Deneyim: Mekânın izleyici üzerindeki duygusal ve duyuşsal etkileri ele alınacak ve kamera hareketleri, ışık ve ses kullanımı gibi sinemasal tekniklerle oluşturulan deneyimler incelenecektir.
- 3) Sembolik Yapı ve Anlam Derinliği: Mekânın kültürel, tarihsel ve simgesel anlamlarla yüklü oluşu göz önünde bulundurularak, simgesel ve metaforik kullanımları ile taşıdığı anlamlar değerlendirilecektir.
- 4) Mekânın Ontolojik Katmanları: Sinemasal mekânın fiziksel, zihinsel ve toplumsal boyutlardaki çok katmanlı yapısı sorgulanacak ve birden fazla anlam katmanında işleyip işlemediği analiz edilecektir.
- 5) Zaman ve Mekânın Eklemlenmesi: Mekân-zaman ilişkisindeki süreklilik, dönüşümler veya kırılmalar üzerinden zaman atlamaları, mekânsal süreklilik ya da mekânın zamansal değişimi gibi öğeler çözümlenecektir.
- 6) Karakter ve Mekân Etkileşimi: Mekân ile karakter arasında kurulan ilişkiler; mekânın karakterin zihinsel durumu ve eylemlerine etkisi, karakterin mekânla özdeşleşmesi, ondan etkilenmesi veya onunla çatışması bağlamında analiz edilecektir.
- 7) Toplumsal ve İdeolojik Temsil: Mekânın toplumsal yapılar, iktidar ilişkileri ve ideolojiyle kurduğu ilişki ile sınıfsal ayrımları ve baskı mekanizmalarını nasıl görünür kıldığı sorgulanacaktır.
- 8) Gerçeklik ve Temsil Arasındaki Gerilim: Mekânın, gerçeklik ile kurmaca arasındaki sınırdaki nasıl temsil edildiği sorgulanacak ve gerçek, doğal veya yapay mekân kurguları irdelenecektir.

Ingarden ve Hartmann'ın kuramları çerçevesinde oluşturulan bu parametrelerin her biri, sinemasal mekânın belirli bir ontolojik katmanını temsil edecek şekilde tasarlanmış olup hem biçimsel hem de deneyimsel çözümlenmelere imkân tanıyacak biçimde yapılandırılmıştır. Yalnızca anlatı yapısına odaklanacak ya da görsellikle sınırlı kalacak parametreler bilinçli olarak dışarıda bırakılmıştır. Bunun yerine çalışmada algı, anlam, zaman, ideoloji ve karakter-mekân ilişkisi gibi temel kuramsal boyutları kapsayacak şekilde, derinlikli bir yapı benimsenmeye çalışılmıştır.

Bölüm sonunda çalışmanın yönteminin yapısının özeti ve sinema akım ve türleri ile ontolojik parametrelerin nasıl ilişkilendirildiği Tablo 1.'de gösterilmiştir.

**Tablo 1.** Sinemasal mekânın ontolojik analizi için geliştirilen yöntemsel çerçeve (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Aşama	İçerik	Açıklama
<b>1. Sinema Akım/Türü Seçimi</b>	6 farklı sinema akım ve türü: Alman Dışavurumculuğu, İtalyan Yeni Gerçekçiliği, Yeni Hollywood, Şiirsel Sinema, Distopya Sineması, Korku-Gerilim Sineması	Bu altı akım ve tür, tarihsel, estetik, ideolojik ve anlatsal çeşitliliği geniş biçimde temsil ettiği için seçilmiştir. Amaç, mekânın ontolojik temsillerinin farklı dönemler, estetik diller ve sinema anlayışları içinde nasıl değiştiğini karşılaştırmalı olarak görebilmektir.
<b>2. Film Örnekleme Seçimi</b>	Her akım ve tür için bir temsili film	Akım veya türlerin mekân kullanımını karakteristik biçimde yansıttığı düşünülen filmler seçilmiştir.
<b>3. Kuramsal Temellendirme</b>	Ingarden ve Hartmann'ın çok katmanlı ontoloji yaklaşımları	Parametre sistemi, bu düşünürlerin sanat/mimarlık ontolojisindeki görüşlerine dayanmaktadır. Onların yaklaşımları, sinemasal mekânın yalnızca fiziksel değil, algısal, anlamsal, kültürel ve varoluşsal düzlemlerde incelenmesine zemin oluşturur.
<b>4. Ontolojik Parametrelerin Oluşturulması</b>	8 adet ontolojik parametrenin oluşturulması	Çalışmanın özgün katkısı olan ontolojik parametreler, sinemasal mekânın farklı varlık düzlemlerini çözümlemek için geliştirilmiştir.
<b>5. Veri Kaynağı ve Analiz Tekniği</b>	Görsel analiz, sahne çözümlemesi, literatür taraması	Kadraj, ışık, mekânsal düzen, ortamın duyuşsal niteliği, sembolik yapı ve mekânın ideolojik işlevi gibi unsurlar film sahneleri ve o akım veya türün genel mekânsal özellikleri üzerinden yorumlanır. Film çalışmaları ve mimarlık kuramı literatürü, ontolojik çözümlmeyi destekler.
<b>6. Analiz Süreci</b>	Parametre → Akım/Tür → Bulgular	Her akım ve tür, sekiz parametre üzerinden sistematik biçimde incelenir. Amaç, filmleri tek tek çözümlmekten ziyade, bu filmler üzerinden yaklaşımın mekâna atfettiği genel ontolojik mantığı ortaya çıkarmaktır.
<b>7. Bulguların Sunumu</b>	Ontolojik mekân çözümlemesi tablosu	Sonuç bölümündeki tablo, bu tablonun devamı niteliğinde olup parametrelerin altı farklı akım ve türdeki karşılıklarını bir araya getirir. Bu yapı, yöntem-bulgu-sonuç akışını mantıksal olarak ilişkilendirir ve ontolojik karşılaştırmayı görünür kılar.

### 3. Bulgular

Bu bölümde, belirlenen ontolojik parametreler çerçevesinde farklı sinema akım ve türlerindeki mekân temsillerinin ontolojik çözümlenmeleri gerçekleştirilmiştir. Böyle bir çözümleme için öncelikle çalışma kapsamına dahil edilen akım ve türler ile bu akım ve türlerde kurulan mekân temsillerinin genel özellikleri hakkında kısa bilgiler verilmiştir. Her bir kategori için, ilgili akım veya türü temsil eden bir film örneğine yer verilmiştir. Böylece yapılacak çözümlemelere kuramsal bir temel sağlanmaya çalışılmıştır.

Bu bilgiler ışığında her akım ve tür, mekânın fiziksel, algısal, anlamsal, deneyimsel ve kültürel düzeylerdeki varlık biçimlerine odaklanan parametreler bağlamında ayrı ayrı değerlendirilecektir. Böylece farklı akım ve türlerin mekâna yüklediği anlam ve işlevler açığa çıkarılacaktır.

#### 3.1. Alman Dışavurumculuğu

1920'lerin başlarında Almanya'da yaşanan politik istikrarsızlık, ekonomik çöküntü ve toplumsal huzursuzluk ortamında şekillenen Alman Dışavurumculuğu, kaos, dönüşüm, yozlaşma, kapitalizmin yıkıcı etkileri, toplumsal eşitsizlik ve yoksulluk gibi temaları merkezine almıştır. Bu sinema akımının belirleyici özellikleri arasında, gerçeklikten uzak ve sıklıkla absürt nitelikteki dekorlar, çarpıtılmış mekânsal

perspektifler ile ışık ve gölgenin abartılı biçimde kullanımı öne çıkar (Sucu, 2012, s. 117). Aydınlatma, oyunculuk, kostüm ve dekor gibi unsurların anlatı üzerindeki etkisini fark eden dışavurumcu yönetmenler, dönemin ressam ve sanatçıların tasarladığı stilize ve çarpıtılmış dekorları sinemasal anlatının merkezine yerleştirmiştir. Bu bozulmuş mekânlar, iç dünya, benlik ve kötülük gibi soyut temaları temsil etmek üzere özel olarak kurgulanmıştır (Tuğyan, 2017, s. 308-312).

*The Cabinet of Dr. Caligari* (1920) gibi örneklerde görüldüğü üzere, biçimsiz yollar ve evler, keskin ışık-gölge karşıtlıkları ve kırık çizgilerle şekillenen dekorlar, sürekli bir kopukluk ve huzursuzluk hissi yaratır. Film, ruhsal dengesizliği vurgulayan çarpık bir evren tasvir eder (Tuğyan, 2017, s. 309). Görsel 1'de yer alan sahnede mekânın gerçeklikten kopuk, stilize ve deformasyona uğramış yapısı görülebilir. Bu tür sahneler, mekânın bir dekor olmaktan çok, karakterin zihinsel durumunu temsil eden bir unsur olduğunu ifade eder.



**Görsel 1.** The Cabinet of Dr. Caligari (1920) filminde gerçeklikten kopuk ve deformasyona uğramış mekân (URL-1).

Dolayısıyla, Alman Dışavurumculuğu'nda mekân bilinçdışı, korku ve yabancılaşma gibi temaların estetik taşıyıcısı ve ifade alanı olarak konumlanır. Bu bağlamda mekân, karakterin duygu dünyasını görünür kılan bir temsil alanı olarak işlev kazanır. Mekânın bu akım içindeki temsili, aşağıdaki sekiz ontolojik parametre çerçevesinde analiz edilmiştir:

- **Fiziksel Varlık ve Mekânsallık:** Dışavurumcu filmlerde mekân, gerçekliğe referans veren somut yapılardan ziyade, yapay sahne tasarımlarıyla karakterize edilmiştir. Bu durum, mimari formun bilinçli biçimde bozulmasıyla mekânın fiziksel özelliklerinin psikolojik temsile hizmet etmesini sağlamıştır.
- **Algısal ve Duygusal Deneyim:** Çarpıtılmış perspektifler, sivri açılar ve koyu gölgeler gibi detaylar, izleyiciye tekinsizlik, korku ve yabancılaşma hissi verir.
- **Sembolik Yapı ve Anlam Derinliği:** Mekânlar, içsel çatışmaları ve bilinçdışı korkuları temsil eden simgesel alanlara dönüşür. Biçimsiz yollar ve evler, keskin ışık-gölge karşıtlıkları ve kırık çizgilerle şekillenen dekorlar, bireyin zihinsel çöküşünün ve içsel huzursuzluğunun metaforu haline gelir.
- **Mekânın Ontolojik Katmanları:** Mekân, karakterlerin zihinsel dünyalarının dışavurumu ve varoluşsal durumlarının sahnesidir. Bu çok katmanlı yapı, izleyicinin mekânı hem duyusal hem de düşünsel düzeyde deneyimlemesini sağlar.
- **Zaman ve Mekânın Eklemlenmesi:** Dışavurumcu sinemada mekânlar çoğu zaman zamandan kopuk ve durağan bir şekilde sunulmuştur. Bu durum, doğrusal anlatıyı askıya alarak, zamansız bir içsel evren duygusu yaratır.
- **Karakter ve Mekân Etkileşimi:** Mekân, karakterlerin içsel psikolojisinin bir yansımasıdır. Bu akımda dekorlar karakterin ruhsal dengesizliğini vurgulayan çarpık bir evren yaratır (Tuğyan, 2017, s. 309).
- **Toplumsal ve İdeolojik Temsil:** Alman halkının içinde bulunduğu karamsar ruh hali, stilize edilmiş dekorlar ve biçimsel olarak bozulmuş abartılı teatral oyunculuklar ile temsil edilmiştir (Tuğyan, 2017, s.

313). Mekânlar, bireysel kaygıların yanında dönemin ideolojik ve toplumsal krizlerini de sembolik olarak ifade eder.

- Gerçeklik ve Temsil Arasındaki Gerilim: Dışavurumcu sinemada gölgeli ışıklandırma, gerçeküstü dekorlar, yapay ve abartılı oyunculuk ile gerçeklikten uzak bir evrende dolaşan kameranın aşırı stilize anlatımı söz konusudur (Biryıldız, 1992, s. 235). Mekân, gerçekliğin taklidi değil, onun ruhsal ve estetik bir yeniden inşasıdır.

### 3.2. İtalyan Yeni Gerçekçiliği

İtalyan Yeni Gerçekçiliği, II. Dünya Savaşı sonrasında özellikle İtalya'da etkili olan ve yönetmenlerin toplumsal sorunlara gerçekçi bir yaklaşımla eğildiği bir sinema akımıdır. Savaşın yarattığı yıkım, ekonomik kriz ve işsizlik gibi toplumsal sorunları gerçekçi bir bakış açısıyla ele alması ve bu temaları mekân temsili üzerinden yansıtmasıyla öne çıkar (Odabaş, 2012, s. 189). Savaş sonrası yaşanan ekonomik sıkıntılar, sinema üretiminde stüdyoların yerine doğal mekânların kullanılmasını zorunlu kılmıştır. Yönetmenler, bu süreçte toplumsal gerçekliğe odaklanan filmler üretmeye yönelmiş; doğal mekânlar, gerçek ışık kullanımı ve yalın kurgu ve stüdyoda seslendirilen diyaloglar gibi tekniklerle filmlerine doğal bir atmosfer kazandırmıştır (İnam, 2023, s. 111). Başka bir deyişle bu dönemde yönetmenler, kamerayı stüdyo ortamından çıkararak doğrudan sokaklara taşımış ve böylece anti-stüdyo anlayışını benimsemişlerdir (Sucu, 2012, s. 120).

Gerçek mekân kullanımı, bir yandan dönemin mimari çevresini belgeleyici bir işlev görürken, diğer yandan karakterlerin sınıfsal ve kültürel durumunu görsel olarak aktarabilmeye imkân sağlamıştır. Örneğin *Bicycle Thieves* (1948), tümüyle Roma sokaklarında çekilmiş ve o dönemin İtalyan halkının günlük yaşamını sahici bir biçimde yansıtmıştır (Odabaş, 2012, s. 190). Filmde, kamera karakterlerle birlikte mekânda dolaşarak fiziksel çevrenin toplumsal gerçekliği nasıl açıkladığını yansıtır. Örneğin filmin karakterlerinin Roma sokaklarında yağmur altında kalabalığın içinde kaybolduğu sahnede (Görsel 2), mekân bireyin kırılğanlığını ve sınıfsal konumunu dolaylı biçimde açığa çıkaran bir arka plan niteliği taşır.



**Görsel 2.** *Bicycle Thieves* (1948) filminde toplumsal gerçekliği yansıtan gündelik mekân (URL-2).

*Bicycle Thieves* filmindeki yaklaşım, sinema tarihinde mekânın toplumsal gerçeklikle iç içe geçmiş çok katmanlı bir yapı olarak temsil edilmesinin öncüsü sayılabilir. Sonuç olarak, Yeni Gerçekçilik'te mekân bireyin varoluşsal deneyimini biçimlendiren ve hayatta kalma mücadelesine sahne olan bir varlık katmanı olarak temsil edilir. Bu bölümde, mimari mekânın bu akım içindeki temsili, aşağıdaki sekiz ontolojik parametre çerçevesinde analiz edilmiştir:

- Fiziksel Varlık ve Mekânsallık: Yeni Gerçekçilik akımının en ortak biçimsel özelliği çekimlerin gerçek mekanlarda gerçekleştirilmesidir (Önbayrak, 2014, s. 195). Şehir sokakları, evler, merdivenler ve avlular hem görsel bir sahne hem de toplumsal gerçekliğin bir temsili olarak kullanılmıştır.
- Algısal ve Duygusal Deneyim: Kamera, mekânın içindeki hareketi doğal ışık ve uzun planlarla takip ederek izleyicide tanıdık ve gündelik bir etki yaratır. Bu yaklaşım, seyirciyi hikâyenin gerçekliğine ortak eder.

- Sembolik Yapı ve Anlam Derinliği: Mekânlar doğrudan sembolik olarak kurgulanmasa da gündelik hayattaki yoksulluk ve hayat mücadelesi gibi temaları dolaylı biçimde temsil eder.
- Mekânın Ontolojik Katmanları: Mekân, toplumsal ve varoluşsal bir düzlemde ele alınır. Bu çok katmanlılık, mekânı salt bir yer olmaktan çıkarır ve insan yaşamının varoluşsal sahnesine dönüştürür.
- Zaman ve Mekânın Eklemlenmesi: Anlatılar çoğunlukla mevcut zamanla örtüşen bir süreklilikte işlenir. Mekânlar, geçmişin izlerini ve geleceğin belirsizliğini de barındırarak zamanın doğal akışına katılır.
- Karakter ve Mekân Etkileşimi: Karakterler, yaşadıkları fiziksel çevreyle doğrudan etkileşim içindedir; mekânlar zaman zaman onların kaderini belirleyen ortamlar haline gelir.
- Toplumsal ve İdeolojik Temsil: İtalyan Yeni Gerçekçiliği, toplumsal gerçekliği yansıtmaya amacıyla toplumun çeşitli sorunlarını ele almıştır (İnam, 2023, s. 112). Mekân, aynı zamanda bu toplumsal yapıyı temsil eden bir simge işlevi görür.
- Gerçeklik ve Temsil Arasındaki Gerilim: Akımın en önemli özelliklerinden biri doğal mekân ve dekorların kullanımınıdır (İnam, 2023, s. 111). Böylece, kurmaca ve gerçeklik arasındaki sınır minimuma indirgenir.

### 3.3. Yeni Hollywood

Yeni Hollywood sineması, Amerika Birleşik Devletleri'nde toplumsal, siyasal, ekonomik ve kültürel gerilimler ile dönüşümlerin yaşandığı bir dönemde ortaya çıkmıştır. Pek çok kişi tarafından 1967'de başladığı ve 1977'de sona erdiği kabul edilen bu sinema akımı, bazı eleştirmenler tarafından Amerikan sinemasının Rönesans'ı olarak nitelendirilmiştir (Tosun, 2023, s. 187). Eylem zincirlerinde neden-sonuç ilişkilerinin zayıflaması, yüce amaçlardan yoksun karakterlerin ya da kahramanların varlığı, açık uçlu veya belirsiz sonlar, karmaşık anlatı yapıları, melez kurgular ve üslupsal süslemeler bu akımın öne çıkan ayırt edici özellikleri arasında yer almıştır (Koluvaçık, 2023, s. 94).

Bu akımın temsilcisi yönetmenler, büyük stüdyolardaki yapay setler yerine gerçek mekânlarda çekim yapmayı tercih ederek filmlerine doğallık kazandırmış; doğal ışık kullanımına özel bir önem vermişlerdir. Bu tercihler sayesinde, Yeni Hollywood sineması estetik açıdan klasik Hollywood'dan belirgin biçimde ayrılmıştır (Koluvaçık, 2023, s. 92). Bu akımda mekân, sadece olay örgüsüne hizmet eden sabit bir arka plan olmaktan çıkarak, karakterlerin içsel çatışmalarını ve toplumsal yabancılaşmalarını yansıtan aktif bir öge haline gelmiştir. Kentsel mekânlar sıklıkla yalnızlık, yozlaşma ve yabancılaşmanın sahnesi olarak kullanılmıştır. Örneğin *Taxi Driver* (1976) filminde New York'un karanlık sokakları, karakterin iç dünyasının simgesel bir uzantısı olarak görülebilir. Filmin ana karakterinin geceleri New York sokaklarında taksi sürdüğü sahnelerde şehir, parlıtlı neon ışıklarının ardında tekensiz ve yabancılaştırıcı bir atmosfere bürünür (Görsel 3). Mekân karakterin zihinsel dağılıklığının ve artan paranoyasının bir uzantısı haline gelir. Bu sahneler, Yeni Hollywood'da kentsel mekânın psikolojik çözülmenin eşlikçisi olarak kurulduğunu gösterir.



**Görsel 3.** *Taxi Driver* (1976) filminde tekensiz ve yabancılaştırıcı atmosfere sahip kentsel mekân (URL-3).

Ayrıca bir başka örnek olarak, yönetmen Francis Ford Coppola'nın *The Conversation* (1974) filmi gösterilebilir. Filmde yer alan dar iç mekânların gözetleme ve paranoya duygusunu oluşturması, Yeni Hollywood'da mekânın karakter psikolojisinin yansıtıcısı olduğunu gösterir niteliktedir. Sonuç olarak, Yeni Hollywood sinemasında mekân, bireyin kendine yabancılaştığı, anlamın netliğini yitirdiği ve varoluşsal

belirsizliklerin öne çıktığı bir alan olarak temsil edilir. Bu bölümde, mekânın bu akım içindeki temsili, aşağıdaki sekiz ontolojik parametre çerçevesinde analiz edilmiştir:

- Fiziksel Varlık ve Mekânsallık: Yeni Hollywood filmlerinde çekimler için gerçek mekânlar tercih edilmiştir (Koluçak, 2023, s. 92). Stüdyo yerine sokaklar, moteller, boş araziler ve gündelik yaşamın sıradan mekânları kullanılmıştır.
- Algısal ve Duygusal Deneyim: Kamera hareketleri, doğal ışık kullanımı ve gerçekçi ses düzenlemeleriyle izleyici, karakterin yaşadığı çevreyi doğrudan deneyimleme fırsatı bulur.
- Sembolik Yapı ve Anlam Derinliği: Mekânlar çoğu zaman bireyin yabancılaşmasını ve toplumsal yapıyla kurduğu gerilimli ilişkiyi temsil eden metaforlara dönüşür. Örneğin, terk edilmiş oteller, geniş otoyollar ya da işlevsiz ev içi mekânlar, aidiyetsizliğin sembelleri haline gelir.
- Mekânın Ontolojik Katmanları: Mekân, fiziksel gerçekliğin ötesine geçerek, karakterin içsel dünyasının bir uzantısına dönüşür. Örneğin bir ev, güvenli bir alan gibi görünse de yabancılaşmanın ve aidiyetsizliğin sahnesi olabilir.
- Zaman ve Mekânın Eklemlenmesi: Yeni Hollywood sinemasında, klasik Hollywood'un merkezinde yer alan ve mekân ile zaman arasındaki rasyonel ilişkiyi gözetken devamlılık kurgusu bozulmaya uğratılır (Tosun, 2023, s. 189-193). Geriye dönüşler, yavaşlatılmış sahneler veya ani geçişler gibi tekniklerle zaman ve mekân arasındaki ilişki gevşetilir.
- Karakter ve Mekân Etkileşimi: Karakterler çoğunlukla içinde buldukları çevreye uyum sağlayamaz. Mekânlar, onların içsel yalnızlıklarını, aidiyetsizliklerini ya da arayışlarını yansıtır.
- Toplumsal ve İdeolojik Temsil: Mekânlar, zaman zaman kapitalist sistem eleştirisini, yabancılaşma olgusunu ya da otorite karşıtlığını yansıtan sembolik düzlemlerde kurgulanabilir.
- Gerçeklik ve Temsil Arasındaki Gerilim: Mekânlar, çoğunlukla belgesel estetiğine yaklaşan bir gerçekliktedir. Ancak bu gerçeklik, zaman zaman karakterin bakış açısıyla bozulur; böylece mekân hem nesnel hem de öznel bir temsil alanına dönüşebilir.

### 3.4. Şiirsel sinema

Şiirsel sinema akımı, hayatın akışı içindeki anları ve anlamı ifade etmekte yetersiz kalan söz ve semboller yerine imgeyle şiirsel olanı yaratabilmeye ve mantıksal katı neden-sonuç ilişkilerinden ve gerekçelerden arınmış bir sanata imkân sağlamaktadır (Özsoy, 2017, s. 172). Bu çalışmada şiirsel sinema, özellikle bu akımın en önemli figürlerinden biri olan Andrei Tarkovsky'nin sineması üzerinden incelenmiştir. Tarkovsky kendini şiirsel sinema akımı içine yerleştirir; çünkü ona göre o, anlatı bakımından katı bir gelişme çizgisi ve mantıksal bağlantılar izlemez ve kahramanlarının eylemlerine gerekçe aramaktan hoşlanmaz (Gianvito, 2009, s. 3-4).

Şiirsel sinemada mekân, anlatının şiirsel yapısını kuran, atmosferi belirleyen ve karakterlerin içsel dünyasını yansıtan temel bir unsurdur. Mekânlar, zamanın askıya alındığı, çok-duyusal bir duyumsama alanı olarak şekillenir. Tarkovsky'nin *Nostalghia* (1983) filmi ve bu filmde mekânı kullanma şekli önemli bir örnektir. Tarkovsky, mekânı bir içsel arayışın, zamanın ruhsal yoğunluğunun ve varoluşsal yalnızlığın taşıyıcısı haline getirir. Filmdeki mekânlar, belirli bir coğrafyaya ait olmaktan çok, zihinsel ve metafiziksel bir duruma işaret eder (Pallasmaa, 2008). Örneğin, filmin ana karakterinin eski bir havuz olan harabeye dönmüş taş yapıda bir mum taşıdığı uzun sekans, mekânın zamansal ağırlığını ve varoluşsal etkisini görünür kılar (Görsel 4). Bu sahne, şiirsel sinemada mekânın duyusal ve varoluşsal bir eşlikçiye dönüşmesini örnekler.



**Görsel 4.** *Nostalghia* (1983) filminde duygusal ve varoluşsal mekân (URL-4).

Sonuç olarak, şiirsel sinemada mekânlar, hissedilen, çağrışımlarla dolu ve zamanın izlerini taşıyan sahnelerdir. Tarkovsky'nin sinemasında olduğu gibi, mekân deneyimsel ve duygusal bir yoğunluk kazanır. Aşağıda, bu sinema akımında mekânın temsil biçimi sekiz ontolojik parametre çerçevesinde değerlendirilmiştir:

- **Fiziksel Varlık ve Mekânsallık:** Şiirsel sinemada, çoğunlukla doğal çevreler ve zamanın izlerini taşıyan mekânlar kullanılır. Temsil edilen mekânlar fazla ekleme içermeden, sade ve gerçekçi bir biçimde sunulur.
- **Algısal ve Duygusal Deneyim:** Mekân, genelde izleyicinin duygusal tepkisini tetikleyen şiirsel bir atmosfer oluşturur. Uzun planlar, su sesi, doğa manzaraları ve ışık oyunları gibi duylara seslenen unsurlar, mekânın çok-duygusal biçimde hissedilmesini sağlar.
- **Sembolik Yapı ve Anlam Derinliği:** Karakterlerin ve eylemlerin olmadığı boş mekânlar, sakinlerini barındırmayan iç mekânlar, kimselerin olmadığı dış mekânlar ve doğa manzaraları kullanılır (Bozkurt Avcı ve Çetin, 2022, s. 326). Bu mekânlar doğrudan sembolik olmayan fakat kişisel yorumlara açık ve her izleyicide farklı anlamlar oluşturan ortamlar yaratır.
- **Mekânın Ontolojik Katmanları:** Aynı mekân hem dış dünyayı hem de karakterin iç dünyasını yansıtabilir. Mekânlar çoğu durumda zihinsel ve duygusal anlamlar taşıyan alanlara dönüşür.
- **Zaman ve Mekânın Eklemlenmesi:** Şiirsel sinemada şimdiki zaman, geçmiş zaman, rüyalar ve sanrılar iç içe geçer (Bozkurt Avcı ve Çetin, 2022, s. 330). Bu durum mekânın da zamansal yapısını belirsizleştirir. Zamanın izleriyle aşınmış mekânlar, zamansal geçişlerin ve içsel yolculukların mekânlarıdır.
- **Karakter ve Mekân Etkileşimi:** Şiirsel sinemada karakterler ile mekân arasında kurulan bir bağ söz konusudur. Mekânlar, karakterin iç dünyasını yansıtır hâle gelir ve onun yalnızlığına ve duygu durumuna eşlik eder.
- **Toplumsal ve İdeolojik Temsil:** Şiirsel sinema genellikle bireysel deneyime odaklandığı için toplumsal mesajlar açık biçimde sunulmaz. Dolayısıyla kullanılan mekânlar, köklerinden kopma, yersiz-yurtsuzluk ya da yabancılaşma gibi daha bireysel temalarla ilişkilidir.
- **Gerçeklik ve Temsil Arasındaki Gerilim:** Mekânlar gerçek gibi görünse de her zaman gündelik gerçekliği yansıtmaz. Rüya, anı ya da sanrılarla iç içe geçen yapılar, temsilin gerçeklikle olan sınırlarını belirsizleştirir.

### 3.5. Distopya sineması

Bu çalışmada, distopya sinemasının seçilme nedeni, türün politik ve sosyal eleştiri gibi ortak temaları paylaşmasıdır. Bu temalar da mekânın temsili hakkında da benzer çıkarımlar yapılabilmesine olanak sağlamaktadır. Distopya sineması, bilim-kurgu sinemasının tematik bir alt türü olarak değerlendirilebilir. Distopyalar, günümüzün teknolojik, toplumsal, etik, siyasal ve bilimsel çıkmazlarını eleştirel bir bakışla ele alarak, kimi zaman yeni dünyalar hatta yeni evrenler inşa edilerek kurgulanmaktadır (Ünver, 2020, s. 96). Totalitarizm, toplumsal ve ahlaki yozlaşma, hegemonik teknoloji kullanımı, ekolojik bozulma ve sınıfsal

ayrım gibi tematik unsurlar, distopya sinemasında anlatının belirleyici kategorileri olarak kabul edilmektedir (Çınar, 2024, s. 36).

Distopyalarda genellikle, bireyin önemsizliğini ve çaresizliğini hissettiren büyük ölçekli mekânlar ya da savaş, kirlilik ve iklim değişiklikleri gibi etkenler sonucu tahrip olmuş çevresel ortamlar kullanılmaktadır. Bu türde mekân, ideolojik yapıların ve korku, güvensizlik, yabancılaşma ve umutsuzluk gibi duyguların mimari ifadesi haline gelir. Örneğin Ridley Scott, *Blade Runner* (1982) filmindeki distopik kentsel tasarımıyla kentsel çöküş korkularını, artan kirlilik tehdidini ve yıkıcı sınıf farklılıklarını yansıtmaktadır (Neumann, 1996). Los Angeles'ın yağmur, reklam panoları ve katmanlı yüksek yapılarla kuşatılmış sahneleri, distopik kentsel mekânın baskılayan ve yabancılaştıran etkisini görünür kılar (Görsel 5). Mekânlar, devasa ölçekleri ve sürekli izlenme hissi ile bireyin önemsizliğini yansıtır.



**Görsel 5.** *Blade Runner* (1982) filminde distopik kentsel mekân (URL-5).

Bu bölümde, distopya sinemasında mekânın temsili aşağıdaki ontolojik parametreler çerçevesinde analiz edilmiştir:

- **Fiziksel Varlık ve Mekânsallık:** Distopya sinemasında mekânlar çoğunlukla insan ölçeğini aşan, ruhsuz, yaşanabilirlikten uzak ve sınıf farklılıklarını yansıtan bir yapıya sahiptir. Bu fiziksel çevre, anlatıyı destekleyecek şekilde bir tür kontrol ve yabancılaşma duygusu yaratabilir.
- **Algısal ve Duygusal Deneyim:** Distopik filmlerde mekân, kasvetli ve tekinsiz atmosferiyle izleyicide tehdit, yalnızlık ve umutsuzluk gibi duygular uyandırabilir.
- **Sembolik Yapı ve Anlam Derinliği:** Mekânlar çoğunlukla otorite, gözetim, tahakküm ve yabancılaşma gibi unsurların sembolüdür. Devasa yapılar veya sürekli izlenen yaşam alanları ile birey üzerindeki baskı mekânsal olarak temsil edilir.
- **Mekânın Ontolojik Katmanları:** Distopya sinemasında mekân, ideolojik baskının ve toplumsal hiyerarşinin somutlaşmış biçimidir.
- **Zaman ve Mekânın Eklemlenmesi:** Mekânlar çoğu zaman bilinçli olarak belirsiz bırakılan zaman dilimlerinde kurgulanır. Bu durum distopyaların kendine özgü zaman-mekân ilişkileri kurmasını sağlamaktadır (Çınar, 2024, s. 47).
- **Karakter ve Mekân Etkileşimi:** Karakterler çoğu zaman içinde buldukları mekânla gerilimli bir ilişki içindedir. Mekânlar, onların hem zihinsel hem de fiziksel özgürlüklerini kısıtlayan unsurlar haline gelir.
- **Toplumsal ve İdeolojik Temsil:** Distopik anlatılar, mekân kullanımı aracılığıyla kentlerin ve toplumsal yapının ne yöne evrilebileceğini ve insanlara gelecekte nasıl yaşam biçimlerinin sunulabileceğini eleştirel bir dille sorgular.
- **Gerçeklik ve Temsil Arasındaki Gerilim:** Distopik kurgular, çoğu zaman geleceğe referans vererek anlatılarının gerçekliklerinin kırılmasını sağlar (Ünver, 2020, s. 97). Mekânın gerçekliğini de etkileyen bu durum izleyiciyi temsilin güvenilirliğini sorgulamaya yönlendirir.

### 3.6. Korku-gerilim sineması

Korku-gerilim sineması, özellikle 20. yüzyılın başlarında gelişmiş ve zamanla ortaya çıkan farklı alt türlerle günümüze dek etkisini sürdürmüş bir sinema türüdür. Korku-gerilim sinemasında mekân, çoğunlukla izleyicinin fobilerini ve kaygılarını harekete geçirecek şekilde kurgulanmaktadır. Tekinsiz dış mekânlar, iç mekânda sıkışma hissi, renklerin abartılı biçimde kullanılması, senaryoda korku ve gerilim atmosferini oluşturan başlıca öğeler arasında yer alır (Kılıç, 2017).

Bu türde mekânlar genellikle sıra dışı, ıssız, karanlık, sisli ya da yabancı çevreler üzerinden kurgulansa da kimi zaman sıradan ve tanıdık ortamlarda da korku duygusu çeşitli öğelerle izleyiciye aktarılabilir. Büyük evler, şatolar, deniz, orman veya uzayın derinlikleri gibi mekânların yanı sıra, kalabalık şehirlerin dar ve labirentvari sokakları, gündelik yaşamda karşılaşılan ev içi ortamlar veya sıradan kamusal alanlar da tekinsiz mekânlara dönüşebilir (Tunçok Sarıberberoğlu, 2020, s. 28). Örneğin, Stanley Kubrick'in *The Shining* (1980) filminde otel mekânı, ilk bakışta güvenli bir alan izlenimi verse de zamanla karakterin zihinsel çöküşüne paralel olarak tehditkâr bir labirente dönüşür. Bu mekânsal kurgu, izleyicinin bilinçaltına hitap ederek hem içeride kalmanın yarattığı tekinsizlik duygusunu hem de dışarı çıkmanın imkansızlığını sorgulatan bir yapı sunar (Tunçok Sarıberberoğlu, 2020, s. 33). Örneğin, filmde Danny adlı karakterin bisikletiyle otelin koridorlarında gezindiği sahne, mekânın güvenli bir iç mekân olmaktan çıkıp tekinsiz ve tehditkâr bir varlık haline gelişini gösterir (Görsel 6). Kamera, çocuğun hareketini takip ederek mekânın labirentvari yapısını hissettirir. Bu sahne, mekânın psikolojik gerilim üretimindeki rolünü örnekler.



**Görsel 6.** *The Shining* (1980) filminde tekinsizlik ve psikolojik gerilim yaratan iç mekân (URL-6).

Bu bölümde, korku-gerilim sinemasında mekânın temsili sekiz ontolojik parametre çerçevesinde ele alınmıştır:

- **Fiziksel Varlık ve Mekânsallık:** Korku-gerilim filmlerinde mekânlar genellikle izole edilmiş, terk edilmiş ya da sıradanlığın bozulduğu yapılarıdır. Tehdit ve tekinsizlik duygusunu desteklemek için terk edilmiş evler, dar koridorlar ve bodrum katları gibi boğucu ve kapalı mekânlar sıklıkla kullanılır.
- **Algısal ve Duygusal Deneyim:** Perspektif, ışık-gölge gibi görsel unsurların yanı sıra; kamera hareketleri, kurgu ve fon müziği gibi sinematografik teknikler aracılığıyla mekânlarda tekinsizlik hissi yaratılır (Tunçok Sarıberberoğlu, 2020, s. 37). Mekân, izleyicinin kendini güvende hissetmesini engelleyen bir deneyim alanına dönüşür.
- **Sembolik Yapı ve Anlam Derinliği:** Mekân, kimi zaman bilinçdışı, bastırılmış korkuları ya da travmatik geçmişleri simgeleyen bir metafor olarak kurgulanabilir. Güvenli kabul edilen mekânların tehlikeli hâle getirilmesiyle, mekânın ters yüz edilmesine ve buna bağlı olarak anlamın kaymasına neden olur.
- **Mekânın Ontolojik Katmanları:** Mekân bir yandan somut olarak var olurken, diğer yandan karakterin ve dolayısıyla izleyicinin korkularını yansıtan bir sahne haline gelir. Bu çok katmanlılık, mekânı fiziksel bir yer olmaktan çıkararak psikolojik bir alana dönüştürür.
- **Zaman ve Mekânın Eklemlenmesi:** Zamanın döngüsel ya da geçmişle bugünü bir araya getiren biçimde sunulması, mekânın da bu zaman yapısıyla beraber dönüşmesine yol açar. Dolayısıyla mekân gerilimin ritmine göre şekillenen dinamik bir yapıya sahiptir.

- Karakter ve Mekân Etkileşimi: Karakter, çoğu zaman mekâna karşı savunmasız konumdadır. Karakterin mekânla kurduğu ilişki, onun korku, travma veya yüzleşme gibi süreçlerini açığa çıkarabilir.
- Toplumsal ve İdeolojik Temsil: Korku-gerilim filmlerinde mekân, zaman zaman aile yapısı, ataerkil düzen ya da toplumsal baskılar gibi temaları yansıtan ve eleştiren bir metafora dönüşebilir.
- Gerçeklik ve Temsil Arasındaki Gerilim: Korku-gerilim filmleri, gerçek mekânların yanı sıra stüdyolarda inşa edilen dekorlar ya da tamamen dijital olarak oluşturulmuş mekânlar kullanılarak da çekilebilmektedir (Öztürk ve Sarıman Özen, 2021, s. 571). Fakat gerçek mekânlar bile korku ve tehdit unsurunun etkisiyle çoğu zaman gerçekdışı bir atmosfere dönüşür. Bu durum, gerçeklik hissini bozar.

#### 4. Sonuç

Bu çalışma, sinema sanatında mimari mekânın temsiline ilişkin analizleri ontolojik düzleme taşıyarak, sinemasal mekânın çok katmanlı bir varlık olarak nasıl kurulduğunu açığa çıkarmaya çalışmıştır. Çalışmada Ingarden ve Hartmann'ın kuramları çerçevesinde geliştirilen ontolojik parametreler, farklı sinema akım ve türlerinde mekânın yalnızca fiziksel bir zemin olarak değil; algısal, anlamsal, varoluşsal ve ideolojik düzlemlerde sürekli yeniden kurulan çok katmanlı bir yapı olarak ele alındığını göstermiştir.

Çalışmada kullanılan parametreler doğrultusunda gerçekleştirilen analiz, farklı sinema akım ve türlerinin mekânı temsil etme biçimlerinin de belirgin biçimde farklı olduğunu ortaya koymuştur. Mekânın fiziksel yapısı, zamansal düzenlenişi, karakterle kurduğu ilişkiler, taşıdığı ideolojik anlamlar ve izleyici deneyimine etkisi her akım ve türde farklı şekilde kurulmaktadır. Bu farklılaşma, sinemasal mekânın yalnızca estetik bir temsil olmadığını; farklı sinema akım ve türlerinin zaman-mekân ilişkisi, anlam örgüsü ve ideolojik arka planına bağlı olarak dönüşen ontolojik bir yapı olduğunu göstermektedir. Tablo 2., analiz bulgularını özetlemekte ve her farklı akım ve türün belirlenen parametreler bağlamında mekânı ontolojik anlamda nasıl kurguladığını karşılaştırmalı olarak sunmaktadır.

**Tablo 2.** Farklı sinema akım ve türlerinde temsil edilen mekânın ontolojik parametreler bağlamında çözümlenmesi (Yazar tarafından oluşturulmuştur).

Ontolojik Parametre/ Sinema Akım ve Türleri	1. Alman Dışavurumculuğu	2. İtalyan Yeni Gerçekçiliği	3. Yeni Hollywood	4. Şiirsel Sinema	5. Distopik Sinema	6. Korku-Gerilim Sineması
1. Fiziksel Varlık ve Mekânsallık	Bozulmuş Formlar ve Yapay Mekânlar	Gerçek Mekânlar ve Doğal Işık	Çeşitli, Sıradan Gerçek Mekânlar	Zamanın İzlerini Taşıyan Mekânlar	Büyük Ölçekli ve Ruhsuz Mekânlar	Sıradanlığın Bozulduğu, Tekinsiz Mekanlar
2. Algısal ve Duygusal Deneyim	Tekinsizlik Hissi Uyandıran Atmosfer	Sade, Doğal Atmosfer	Yalnızlık Hissi Veren Atmosfer	Çok-Duyusal ve Şiirsel Atmosfer	Kasvetli ve Tekinsiz Atmosfer	Güvensiz Hissettiren Atmosfer
3. Sembolik Yapı ve Anlam Derinliği	Zihinsel Çöküşün Metaforu	Toplumsal Gerçekliğin Temsili	Modern Bireyin Krizlerinin Yansıması	Yoruma Açık Mekânlar	Otorite ve Gözetimin Sembölü	Bilinçdışının ve Korkuların Metaforu
4. Mekânın Ontolojik Katmanları	Zihinsel Durumun Sahnesi	İnsan Yaşamının Varoluşsal Sahnesi	Yabancılaşmanın ve Aidiyetsizliğin Sahnesi	Zihinsel ve Duygusal Anlamlar Taşıyan Alanlar	İdeolojik Baskının Temsili	Korkuları Yansıtan Psikolojik Sahne
5. Zaman ve Mekânın Eklemlenmesi	Zamansız Mekânlar	Zamanın Doğal Akışı	Gevşeyen Zaman-Mekân İlişkisi	Belirsiz Zamansal Yapı	Belirsiz Zaman Dilimleri	Gerilimin Ritmine Göre Şekillenen Yapı
6. Karakter ve Mekân Etkileşimi	Psikolojiyi Yansıtan Mekânlar	Karakterle Bütünleşen Mekânlar	Mekânla Uyumsuz Karakter	İç Dünyayı Yansıtan Mekânlar	Karakterin Mekânla Gerilimli İlişkisi	Mekâna Karşı Savunmasız Karakter
7. Toplumsal ve İdeolojik Temsil	Kaotik Toplumsal Yapının Temsili	Yoksulluk ve Sınıf Farkının Temsili	Sistem Eleştirisinin Temsili	Bireysel Deneyime Odaklanma	Eleştirel Bir Sorgulama Aracı	Toplumsal Sorunların Metaforu
8. Gerçeklik ve Temsil Arasındaki Gerilim	Gerçekdışı Mekânlar	Belgesel Benzeri Gerçek Mekânlar	Çoğunlukla Gerçek Mekânlar	Rüya ve Anılarla İç İç Geçmiş Mekânlar	Gerçekliğin Kırıldığı Mekânlar	Gerçeklik Hissinin Bozulduğu Mekânlar

Tablo 2.'nin ortaya koyduğu karşılaştırmalı çözümlenme, sinemasal mekânın anlamın üretildiği, duygulanımı şekillendiren ve ontolojik katmanları açığa çıkaran bir unsur olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda mekânın, sabit ve edilgen bir arka plan değil; özneye kurduğu ilişki içinde anlam kazanan, dinamik, çoğul ve katmanlı bir yapı olduğu görülmektedir.

Sinema ve mimarlık ilişkisi özellikle son yıllarda hem sinema hem de mimarlık literatüründe çeşitli bakış açılarıyla sık incelenen bir konu olmuştur. Üretilen çalışmalarda, iki alanın birbirini nasıl etkilediği, mimari mekânların filmlerde nasıl sunulduğu ve bu mekânların anlatıya olan katkısı gibi konular ön plana çıkmaktadır (Kale, 2004, s. 1). Literatürde sıkça rastlanan diğer eğilimler arasında, belirli yönetmenlerin mekân kullanımları, mimari üslupların sinemasal temsilleri ve filmlerdeki mekânsal atmosferin analizi gibi temalar yer almaktadır. Mevcut literatürde sinema ve mekân ilişkisi üzerine pek çok çalışma bulunmasına rağmen, bu ilişkisellikte mekânın çok katmanlı ontolojik yapısını analiz eden araştırmalar sınırlı kalmaktadır. Bu çalışmanın özgün katkısı, sinemasal mekânın katmanlı yapısını analiz edebilmek için belirli parametreler geliştirmesidir. Geliştirilen ontolojik parametre yaklaşımı ve yöntem, literatürdeki boşluğu doldurma amacıyla, sinemasal mekânın fiziksel, algısal, sembolik ve toplumsal boyutlarının aynı çerçevede karşılaştırmalı olarak okunabilmesini sağlamıştır.

Bu çalışmanın temel sınırlılığı, ontolojik çözümlerinin belirli sinema türleri ve akımlarıyla sınırlı bir örneklem üzerinden yürütülmesidir. Ancak bu durum, geliştirilen yöntemin başka alanlara uygulanabilirliğini ortadan kaldırmamaktadır. Ontolojik parametre sistemi, yalnızca bu araştırmanın örneklemeyle sınırlı kalmayan ve farklı bağlamlara uyarlanabilir bir yöntem ortaya koyar. Bu yöntem, gelecekte tekil yönetmen analizlerinde veya belirli tür ve akımların mekân kullanımını inceleyen sinema araştırmalarında kullanılabilir. Ayrıca, sinema ve mimarlık ilişkisine odaklanan stüdyo ve derslerde mekân algısı ve temsil biçimlerini tartışmak için; mekân kuramı odaklı derslerde ise sinemasal mekânın felsefi ve ontolojik boyutlarını aktarmak için bir öğretim aracı olarak kullanılabilir. Bunun yanı sıra tekil sahne analizlerinde kamera hareketi, ışık düzeni, çevresel bağlam ve karakter-mekân etkileşiminin ontolojik açıdan yorumlanmasına olanak tanıyan daha mikro ölçekte bir çözümlenme aracı işlevi de görebilir. Dolayısıyla çalışma, disiplinlerarası bağlamda ölçeklenebilir ve genişletilebilir bir analiz modeli ortaya koymaktadır.

Sonuç olarak, bu çalışma sinema ve mimarlık arasındaki temsili ilişkileri ontolojik düzlemde ele alarak mekânın sinemasal temsilinin yalnızca biçimsel ve estetik niteliklerle sınırlı olmadığını, aynı zamanda varlık felsefesi bağlamında da değerlendirilebileceğini ortaya koymuştur. Geliştirilen ontolojik parametre yaklaşımı hem kuramsal hem de yönetsel açıdan yenilikçi bir çerçeve sunmakta; sinema ve mimarlık disiplinlerinde farklı araştırma alanlarına uygulanabilirliği ile gelecekteki çalışmalara katkı sağlayabilecek bir potansiyel taşımaktadır.

## Kaynakça

- Beşgen, A., ve Köseoğlu, Ş. (2019). Sinema-Mimarlık arakesitinde bir mekâna dokunmak: Sine-Tasarım atölyesi. *SineFilozofi*, 4(1), 26-52. <https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.516445>
- Biryıldız, E. (1992). Dışavurumcu alman sineması. *Marmara İletişim Dergisi*, 1(1), 221-250.
- Bozkurt Avcı, İ., ve Çetin, D. (2022). Andrey Tarkovsky sinemasında zaman-imesi: Ayna. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 37, 319-335. <https://doi.org/10.31123/akil.1080079>
- Coppola, F. F. (1974). *The conversation* [Konuşma] [Film]. The Directors Company; The Coppola Company; American Zoetrope.
- Çınar, C. (2024). Distopya sinemasında dünya ve dünyasallığın inşası üzerine fenomenolojik bir analiz. *Akdeniz Sanat*, 18(33), 33-58. <https://doi.org/10.48069/akdenizsanat.1386544>
- De Sica, V. (Yönetmen). (1948). *Bicycle thieves* [Bisiklet hırsızları] [Film]. Produzioni De Sica.
- Deleuze, G. (1986). *Cinema 1: The movement-image* (H. Tomlinson ve B. Habberjam, Çev.). University of Minnesota Press.
- Deleuze, G. (1989). *Cinema 2: The time-image* (H. Tomlinson ve R. Galeta, Çev.). University of Minnesota Press.
- Eker, M. M. (2025). Estetik açıdan sinema ve şiir etkileşimi. *The Journal of Social Science*, 9(17), 42-51. <https://doi.org/10.30520/tjsosci.1572669>
- Ersoy, E. (2010). *Mimarlık ve sinema etkileşimi bağlamında mekânsal imge kullanımıyla durağan mekânın dinamik mekâna dönüşümü* (Tez No: 293993) [Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Gianvito, J. (Ed.). (2009). *Şiirsel sinema: Andrey Tarkovski*. Agora Kitaplığı.
- Hartmann, N. (2014). *Aesthetics* (E. Kelly, Çev.). De Gruyter.
- Heidegger, M. (1971). *Building, dwelling, thinking. Poetry, language, thought* içinde. (A. Hofstadter, Çev.). Harper & Row.
- Ingarden, R. (1989). *The ontology of the work of art* (R. Meyer ve J. T. Goldthwait, Çev.). Ohio University Press.
- İnam, U. (2023). İtalya'da yeni gerçekçilik ve Türkiye'de toplumsal gerçekçi sinema: Bitmeyen Yol film örneği. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9(1), 101-128. <https://doi.org/10.46442/intjcss.1317706>

- Kale, G. (2004). *Sinemada görsel deneyim ve mimarlık* (Tez No: 152232) [Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Kılıç, O. (2017). Korku sinemasının iç mekân tercihlerine bir bakış. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 5(54), 428-432.
- Koçyiğit, R. G. (2018). Sanat ontolojisinden mimarlık ontolojisine: Mimari yapıtların ontik statüsü. *Art-E Sanat Dergisi*, 11(22), 264-301. <https://doi.org/10.21602/sduarte.465818>
- Kolucaçık, İ. (2023). *Amerikan sinema tarihinde Yeni Hollywood tartışmaları*. T. Söğütlüler (Ed.), *Sinema ve reklam çalışmalarında güncel yaklaşımlar* (s. 79-97) içinde. Eğitim Yayınevi.
- Kubrick, S. (Yönetmen). (1980). *The shining* [Cinnet] [Film]. Warner Bros.; The Producer Circle Company; Peregrine Productions; Hawk Films.
- Lefebvre, H. (2014). *Mekânın üretimi* (I. Ergüden, Çev.). Sel Yayıncılık.
- Merleau-Ponty, M. (2017). *Algının fenomenolojisi* (E. Sarıkartal ve E. Hacımuratoğlu, Çev.). İthaki Yayınları.
- Neumann, D. (Ed.) (1999). *Film architecture: Set design from Metropolis to Blade Runner*. Prestel.
- Norberg-Schulz, C. (1991). *Genius loci: Towards a phenomenology of architecture*. Rizzoli.
- Odabaş, B. (2012). Yeni Gerçekçi ve Yeni Dalga sinemalarında kentsel tema. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (24).
- Önbayrak, N. (2014). Sanatta gerçeklik içerisinde İtalyan yeni gerçekliği. *Marmara İletişim Dergisi*, 13(13), 187-203.
- Özsoy, M. (2017). Şiirsel sinema: Andrey Tarkovski - John Gianvito. *SineFilozofi*, 2(3), 171-173.
- Öztürk, B., ve Sarıman Özen, E. (2021). Korku sinemasında mekân algısının "gerçek mekân" olgusu üzerinden değerlendirilmesi: Session 9 (Son Seans) filmi. *Mimarlık ve Yaşam*, 6(2), 565-581. <https://doi.org/10.26835/my.904959>
- Pallasmaa, J. (2008). *The architecture of image: Existential space in cinema*. Rakennustieto Publishing.
- Pallasmaa, J. (2011). *Tenin gözleri: Mimarlık ve duyular* (A. U. Kılıç, Çev.). YEM Yayınları.
- Scorsese, M. (Yönetmen). (1976). *Taxi driver* [Taksi şoförü] [Film]. Columbia Pictures; Bill/Phillips; Italo/Judeo Productions.
- Scott, R. (Yönetmen). (1982). *Blade runner* [Bıçak sırtı] [Film]. The Ladd Company; Shaw Brothers; Warner Bros.; Blade Runner Partnership; Michael Deeley Production; Ridley Scott Productions.
- Sucu, İ. (2012). Sanat akımlarının etkisinde sinemada klasik ve alternatif eğilimler. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (17), 111-125.
- Tarkovsky, A. (Yönetmen). (1983). *Nostalghia* [Nostalji] [Film]. Rai 2; Sovinform; Opera Film Produzione.
- Tosun, A. F. (2023). Amerikan sinemasında farklı yönelimler: Yeni Hollywood sineması ve Easy Rider film örneği. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 13(1), 187-210. <https://doi.org/10.48146/odusobiad.1165331>
- Tuğyan, N. H. (2017). Alman dışavurumcu sinemasında mizansen: Dr. Caligari'nin Muayenehanesi (1920-Robert Weine). *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (28), 302-314. <https://doi.org/10.31123/akil.437641>
- Tunçok Sarıberberoğlu, M. (2020). Sinematik kurgunun bilinçaltı mekânları-tekinsiz mekânlar. *Mimarlık ve Yaşam*, 5(1), 27-39. <https://doi.org/10.26835/my.645548>
- URL-1 <<https://www.archdaily.com/872754/how-architecture-speaks-through-cinema>>, erişim tarihi 13.04.2026.
- URL-2 <<https://medium.com/@illiterates/meditations-on-bicycle-thieves-2c0bf6c6f94>>, erişim tarihi 13.04.2026.
- URL-3 <<https://onthesetofnewyork.com/taxidriver.html>>, erişim tarihi 13.04.2026.
- URL-4 <<https://filmmakermagazine.com/85124-tarkovskys-nostalghia-as-a-cinematic-candle/>>, erişim tarihi 13.04.2026.

URL-5 <<https://www.archdaily.com/233625/films-architecture-blade-runner>>, erişim tarihi 13.04.2026.

URL-6 <<https://decider.com/2014/10/20/the-shining-big-wheel-scene/>>, erişim tarihi 13.04.2026.

Ünver, B. (2020). Distopik bilim kurgu sinemasında gelecek mekânları ve mimari öngörüler. *Yedi*, (24), 95-111. <https://doi.org/10.17484/yedi.730583>

Wiene, R. (Yönetmen). (1920). *The cabinet of Dr. Caligari* [Dr. Caligari'nin muayenehanesi] [Film]. Decla-Bioscop AG.

Zumthor, P. (2006). *Atmospheres: Architectural environments- surrounding objects*. Birkhäuser.