

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

SİNEMATİK AKIMLARIN MEKANSAL ESTETİĞİ: MİMARİ DÖRT KATMAN
ÜZERİNDEN KAVRAMSAL BİR OKUMA

SELDA CANSU CEYLAN

Karabük Üniversitesi, Safranbolu Başak
Cengiz Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü

e-posta: seldacansutemel@karabuk.edu.tr

ORCID 0000-0001-5712-9778

ÖZ

Bu makale, sinemadaki farklı estetik akımların (gerçekçilik, dışavurumculuk, gerçeküstücülük ve avangart) mekansal üretim ve temsiline dair çok katmanlı bir inceleme sunmaktadır. Çalışmada, mimarlık kuramlarından Lefebvre, Bachelard, Deleuze ve Augé'nin kavramlarıyla birlikte, dört düzlemli bir analiz modeli önerilmektedir. Anlatısal mekan, görsel-mimari kodlar, kuramsal katman ve akımsal ilişkiye odaklanan bu dört düzlemde, filmlerdeki mekanların biçimsel, anlamsal ve deneyimsel boyutları çözümlenmektedir. Bu bağlamda her bir akım için farklı sinematik yönelimleri temsil eden; Rosetta, Faust, The Holy Mountain ve Hotel Monterey filmleri seçilmiştir. Seçilen filmler üzerinden gerçekleştirilen çözümlenmelerde, her bir akımın mekanı nasıl dönüştürdüğü ortaya konulmuştur. Bu çözümlenmede gerçekçi sinemada mekan kullanımının toplumsal yapıyı görünür kılmakla ilişkili bir olgu iken; dışavurumculukta karakterin iç dünyasının dışavurumunu ifade ettiği görülmüştür. Bunun yanı sıra gerçeküstü sinemada mekan kullanımı ile mantıksal süreklilikten bağımsız düşünsel bir yüzey oluşturulabilirken; avangart sinemada mekânın, anlatının yerine geçen deneyimsel bir alan olarak işlev görebildiği anlaşılmıştır. Sonuç olarak mimarlık ve sinema arasında artan kuramsal diyaloga katkı sunmayı amaçlayan bu çalışma, özellikle mimari düşüncesi, sinemanın estetik dilinde keşfetmek isteyen araştırmacılara disiplinlerarası bir bakış önermektedir. Ayrıca çalışma, mekânın estetik ve deneyimsel boyutlarını bir arada çözümlenmeyi mümkün kılan bütüncül bir analiz çerçevesi ile literatüre katkı sağlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sinemasal mekan, Sinema akımları, Mimarlık kuramları, Film-mekan ilişkisi, Disiplinlerarasılık

SPATIAL AESTHETICS OF CINEMATIC MOVEMENTS: A CONCEPTUAL READING
THROUGH FOUR ARCHITECTURAL LAYERS

ABSTRACT

This article presents a multilayered examination of the spatial production and representation in cinema across different aesthetic movements (realism, expressionism, surrealism, and avant-garde). The study proposes a four-layered analytical model that incorporates concepts from architectural theory, including Lefebvre, Bachelard, Deleuze, and Augé. Across these four layers-narrative space, visual-architectural codes, theoretical layer, and movement-specific relation-the formal, semantic, and experiential dimensions of cinematic spaces are analyzed. In this context, the films Rosetta, Faust, The Holy Mountain, and Hotel Monterey were selected to represent the cinematic orientations of each respective movement. Through the analyses of these films, the study reveals how each movement transforms space. It is observed that, in realist cinema, the use of space is linked to making social structures visible, whereas in expressionism, it serves as an expression of the character's inner world. Furthermore, in surrealist cinema, spatial use can create a conceptual surface independent of logical continuity, while in avant-garde cinema, space can function as an experiential field that substitutes for narrative itself. Ultimately, this study aims to contribute to the growing theoretical dialogue between architecture and cinema by offering an interdisciplinary perspective for researchers interested in exploring architectural thinking through the aesthetic language of cinema. Additionally, it provides a holistic analytical framework that allows for the simultaneous examination of the aesthetic and experiential dimensions of space, thus contributing to the literature.

Keywords: Cinematic space, Cinematic movements, Architectural theories, Film-space relationship, Interdisciplinarity

Geliş Tarihi/Received: 19.01.2026

Kabul Tarihi/Accepted: 24.03.2026

Yayın Tarihi/Printed Date: 31.03.2026

Kaynak Gösterme: Ceylan, S. C. (2026). "Sinematik Akımların Mekansal Estetiği: Mimari Dört Katman Üzerinden Kavramsal Bir Okuma". *İstanbul Nişantaşı Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Kültür Çalışmaları Dergisi*, 2(1) 68-89.

GİRİŞ

Sinema ve mimarlık ilişkisi, mekânın yalnızca temsil edilen bir arka plan değil, düşünsel, kültürel ve duygulanımsal bir üretim alanı olarak yeniden ele alındığı disiplinlerarası bir çalışma sahasıdır. Bu bağlamda özellikle son otuz yılda mimarlık, görsel kültür ve film çalışmaları kesişiminde sinemasal mekan, önemli bir araştırma hattı oluşturmaktadır.

Çiçekoğlu'na (2008) göre sinemasal imgeler, kentin bilinçaltını açığa çıkararak bir katmandır. Pallasmaa (2001) ise sinema çalışmalarında mekânı duysal deneyim üzerinden kavramsallaştırırken; sinemada mekânın edilgen bir yüzey değil, çok katmanlı bir anlam alanı olduğunu ifade etmektedir. Bir başka ifadeyle sinema, mekânın hem görülen hem hissedilen; hem tasarlanan hem de yaşanan bir boyut kazandığı özgün bir temsil alanı sunmaktadır. Sinemanın mimarlığa sunduğu bu özgün temsil alanından hareketle literatürde ele alınan bazı diğer çalışmalar ise şu şekildedir: Bruno (2002), *Atlas of Emotions* çalışmasında sinemasal mekânı; beden, hafıza ve duyumsama ekseninde bir duygu coğrafyası olarak ele almaktadır. Friedberg (2002) tarafından gerçekleştirilen kapsamlı çalışmada ise sinema, modern görsel teknolojilerle dönüşen bir çerçeveleme pratiği olarak değerlendirilmiştir. Bu yaklaşımlar, sinemada mekânın yalnızca estetik bir unsur değil, aynı zamanda algısal ve kültürel bir üretim alanı olduğunu ortaya koymalar açısından oldukça önemlidir.

Sinemasal mekan çalışmalarında belirleyici tartışma alanlarından bir diğeri ise mekânın anlatı içindeki konumudur. Stephen Heath'ın "Narrative Space" başlıklı klasik çalışması, sinemasal mekânın yalnızca bir sahneleme aracı değil, anlatının anlam kurucu bir bileşeni olduğunu vurgulamaktadır (Heath, 1981). David Bordwell (1985) ise özellikle klasik anlatı sinemasını çözümlendiği çalışmalarında, realist sinemada mekânın süreklilik kurgusu, alan derinliği ve geometrik netlik üzerinden seyirciye yönlendirilmiş bir algısal alan olarak inşa edildiğini göstermektedir. Anlatı tipolojileri üzerinden yapılan bazı çalışmalarda ise (Sucu, 2012; Öztürk, 2020) akımların anlatı yapılarıyla ilişkisi tartışılmaktadır. Bu çalışmalar, akımların kullandığı anlatı biçimlerinin mekân kurulumunu nasıl belirlediğine dair kuramsal tartışmaları tamamlayıcı bir çerçeve sunmaktadır.

Akımlar odağında yapılan çalışmalar genellikle sinemasal mekânın estetik dönüşümünü tarihsel ve üslupsal bağlamlarda açıklamaya yoğunlaşmaktadır. Eisner (2008), "The Haunted Screen" de Alman Dışavurumculuğu'nun çarpıtılmış perspektif ve ışık-gölge kullanımını mekânsal bir strateji olarak çözümlerken; Dimendberg (2004) "Film Noir and the Spaces of Modernity" çalışmasında modern metropolün anonim ve parçalı yapısının noir estetiğinde nasıl temsil edildiğini tartışmaktadır. Bunun yanında bazı araştırmalar, mekânın üretim biçimlerine odaklanarak belirli kuramcıların kavramlarını sinemaya uyarlamaktadır. Örneğin Lefebvre'nin mekânın toplumsal üretimine dair yaklaşımının kent sineması ve metropol okumalarında etkili olduğu görülmektedir. Nitekim Dimendberg'in (2004) noir kent analizleri ile Shiel ve Fitzmaurice'in (2001) kentsel sinema üzerine çalışmaları, Lefebvre'nin mekânsal pratik ve temsili mekân kavramlarını temel alan örneklerdir. Bachelard'ın poetik mekân anlayışı ise daha çok iç mekân, hafıza ve duyumsama eksenli film çözümlerinde benimsenmektedir; Sarıberberoğlu (2019) ile Barış'ın (2022) çalışmaları, Bachelard'ın topoanalitik yaklaşımının sinemaya uyarlanmasına dair güncel örneklerdir. Deleuze'ün hareket-imge ve zaman-imge kavramları ise modern ve avangart sinema literatüründe geniş bir uygulama alanına sahiptir. Pisters (2012), Bogue (2003) ve Rodowick (2018) gibi araştırmacılar, çağdaş sinemanın mekânsal ve zamansal örgütlenişini Deleuze'ün imgeler sistemi çerçevesinde tartışarak bu alana önemli katkılar sunmuştur. Auge'nin küreselleşme, aidiyet sorunları ve anonim mekân algısına yönelik yok-yer kavramının ise özellikle süpermodernizme özgü geçiş mekânı odaklı film okumalarında ele alındığı görülmektedir (Waitz, 2008; Hainge, 2014).

Tüm bu zengin tartışmalara rağmen, sinema akımlarının mekânı kurma biçimleri çoğu zaman birbirinden bağımsız ve tekil okumalarla ele alınmıştır. Akımların mekânı ideolojik, fenomenolojik ve deneyimsel düzeylerde nasıl dönüştürdüğünü karşılaştırmalı olarak ortaya koyan ve bu dönüşümü mekâna ilişkin kuramlarla ilişkilendiren kapsamlı bir model ise

literatürde oldukça sınırlıdır. Benzer biçimde ilgili kuramcılarının sinema çalışmalarında çoğunlukla tekil kullanımlarla yer aldığı, bu kuramcılarının mekân kavrayışlarını birlikte ele alarak akımların mekânsal mantığını açıklayan sistematik bir yaklaşımın ise mevcut olmadığı görülmektedir. Bu kuramsal boşluktan hareketle çalışma, sinematik mekânın akımsal, kuramsal ve anlatısal düzlemlerde nasıl biçimlendiğini karşılaştırmalı bir analiz modeli üzerinden ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu süreçte sinema akımları kapsamlı biçimde değerlendirilerek; mekanın temsil edilme biçimlerinde belirgin estetik ve düşünsel kırılmalar üreten akımlara yoğunlaşmıştır. Bu doğrultuda çalışmanın; tarihsel ve estetik ayrışmalar ile mekanın anlatı içindeki özgün konumu sebebiyle gerçekçilik, dışavurumculuk, gerçeküstüçülük ve avangard akımlar ile sınırlandırılmasına karar verilmiştir. Bu akımlar, sinema tarihinde mekânın temsil edilme biçimlerini köklü biçimde dönüştüren düşünsel ve estetik kırılmaları temsil ettikleri için çalışmanın analitik çerçevesinde merkezi bir yer tutmaktadır.

Analitik modelin kuramsal boyutu ise, Henri Lefebvre, Gaston Bachelard, Gilles Deleuze ve Marc Augé'nin mekân kavrayışlarıyla yapılandırılmıştır. Bu doğrultuda akımların yapısal ve duysal gereksinimleri doğrultusunda inşa ettikleri sinematik mekan; ilgili kuramcılarının mekan anlayışlarıyla eşleştirilerek, disiplinlerarası bir analiz modeli geliştirilmiştir. Bu düşünürlerin seçilmesinin temel nedeni, her birinin mekânı farklı bir düzlemde kavramsallaştırarak sinemasal mekânın çok katmanlı doğasını açıklamak için birbirini tamamlayan özgün bir çerçeve sunmasıdır. Lefebvre mekânı toplumsal ilişkilerin üretildiği bir pratik olarak tanımlarken; Bachelard iç mekânın poetik ve duysal boyutlarını görünür kılmaktadır. Deleuze'ün imgelere ilişkin ayrımı ise, sinemasal mekanın algısal ve düşünsel örgütlenişini anlamaya imkan tanırken; son olarak Augé, süpermodernite bağlamında mekânsızlaşma, geçiş alanları ve yok-yer kavramlarıyla çağdaş mekânsal deneyimlere odaklanmaktadır. Bu bağlamda söz konusu düşünürlerin mekânı toplumsal, fenomenolojik, algısal ve süpermodern düzlemlerde ele alan yaklaşımları birlikte değerlendirilmiş ve akımsal mekân analizleri için bütüncül bir kuramsal zemin oluşturulmuştur.

Bu kuramsal çerçeve, dört sinema akımıyla doğrudan ilişkilendirilerek analitik modele dönüştürülmüştür. Gerçekçilik, gündelik mekânı toplumsal ilişkilerin bir uzantısı olarak ele almasıyla Lefebvre'nin mekân üretimi yaklaşımıyla; dışavurumculuk, çarpıtılmış ve duysal mekân düzenlemeleriyle Bachelard'ın poetik mekân kavrayışıyla; gerçeküstüçülük, bilinçdışı çağrışımlar ve zihinsel kırılmalarla Deleuze'ün zaman-imge ve duygulanım-imge kavramlarıyla; avangard sinema ise parçalı, geçişken ve bağlamsız mekân kullanımıyla Augé'nin yok-yer yaklaşımıyla kesişmektedir. Bu eşleşme, hem düşünürlerin mekân anlayışlarının hem de akımların mekânsal estetiklerinin birbirini tamamlamasını sağlayarak çalışmanın analitik modelinin temelini oluşturmaktadır. Bu model doğrultusunda her akım için temsil gücü yüksek bir film seçilmiş ve filmler, yapısal, duysal ve düşünsel düzeylerdeki mekânsal kurulumları üzerinden çözümlenmiştir.

Sonuç olarak bu çalışmada geliştirilen analitik model, seçili dört akımı ilgili kuramsal yaklaşımlarla eşleştirerek sinemasal mekânı yapısal, duysal ve düşünsel düzlemlerde çözümlenmeyi önermektedir. Böylece çalışma, literatürde dağınık biçimde yer alan kuramsal yaklaşımları karşılaştırmalı bir sistem içerisinde bir araya getirerek; sinema akımlarının mekân kurma stratejilerini bütüncül bir çerçevede görünür kılmayı amaçlamaktadır. Sinema akımlarının mekânsal estetiklerini Lefebvre, Bachelard, Deleuze ve Augé'nin mekân kavrayışlarıyla birlikte ele alarak literatürde eksik olan karşılaştırmalı ve disiplinlerarası bir analitik model öneren bu çalışma; sinematik mekanın ideolojik, fenomenolojik ve deneysel boyutlarını aynı düzlemde tartışması açısından özgün bir değere sahiptir.

1. Sinema Akımları ve Mekan Biçimlenmesi

Sinema akımları, yalnızca anlatının estetik ve yapısal kodlarını değil, aynı zamanda mekanın duysal ve düşünsel düzeyde nasıl inşa edildiğini okumada önemli bir araçtır. Her akım, belirli bir dünya görüşü ve anlatı stratejisi doğrultusunda mekânı dönüştürmekte, yeniden üretmekte

ya da söküme uğratmaktadır. Bu bölümde; dört farklı sinema akımı (gerçekçilik, dışavurumculuk, gerçeküstücülük ve avangart) mekan kurma biçimleri üzerinden ele alınacaktır.

1.1. Gerçekçilik: Toplumsal Mekanın Doğrudan Temsili

Gerçekçi sinema, gösterilen veya tasvir edilen şeylerin görsel-işitsel anlatımını ve oluşturulan karakterlerin içsel hayatlarının gerçekliğini ifade etmektedir (Clarke, 2012). Jean Renoir gibi gerçekçi yönetmenler, görüntü ve algı arasında kurulan aracılık ilişkisini minimuma indirmek amacıyla, gerçek mekan ve anlarda oluşturulan performansları yakalamaya odaklanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda, bir tür psikolojik gerçekçilik hedeflenerek; doğruluk ve hakikat arayışı sinemaya entegre edilmiştir. İlave olarak gerçekçilik akımı, sahip olduğu yenilikçi set tasarımı yaklaşımıyla, dünya sinemasını etkileyerek; mekanda çekim, amatör oyuncular ve doğal ışığa duyulan ilginin artmasını sağlamıştır (Ekinci, 2016). Fransız Yeni Dalga sinemasının öncü isimlerinden François Truffaut'nun savaş filmleri ile ilgili çok çarpıcı bir gözlemi vardır: "*En etkili savaş filmleri, savaştan hemen sonra yıkıntı ve enkazdan başka hiçbir şeyin bulunmadığı şehirlerde çekilen filmlerdir.*" *Germany Year Zero* (Almanya, Sıfır Yılı, Roberto Rossellini, 1947) (Şekil 1) ve *Nuit et Brouillard* (Gece ve Sis, Alain Resnais, 1956) bu tarz filmlerin en iyi örneklerindedir (Clarke, 2012).



Şekil 1. Germany Year Zero (Rossellini, 1947)

1.2. Dışavurumculuk: Duygusal Deformasyon ve Simgesel Mekan

Dışavurumcular, dünyayı genellikle derin duygulanımlar ve içsel deneyimler aracılığı ile tasvir etmektedir (Clarke, 2012). Bu akımın temelinde, 19. Yüzyıl burjuvazisi ve arka planında yer alan görüşlere karşı bir çıkış ve sanayi devrimi ile yaşanan dünyanın eleştirisi yer almaktadır. Toplumda yaşanan huzursuz, tedirgin ve güvensiz ortamı ele almayı hedefleyen dışavurumcular, nesnelere olduğu gibi gösterilmesinden ziyade, perspektif kurallarına uymayan, asimetrik, simgesel ve soyut anlatımlara yönelmişlerdir (Biryıldız, 1992).

Alman dışavurumcu sineması öncesinde mizansenini oluşturan; mekan, dekor, kostüm, makyaj gibi öğeler, filmin anlatısını destekleyici unsurlar olarak ele alınırken, sonrasında filmsel anlatının temel yapı taşları haline gelmiştir (Tuğyan, 2017). Dışavurumcu sinemanın klasikleşen yapıtlarından biri olan *Metropolis* (Fritz Lang, 1927) filmi (Şekil 2), litograf Louis Lozowick tarafından tasarlanan ve New York kentinin imgesinin incelikli olarak içselleştirildiği, türünün başarılı bir örneğidir (Clarke, 2012; sy:61). Dışavurumcu sinemanın bir diğer örneği ise Robert Wiene tarafından yönetilen *Das Cabinet Des Dr. Caligari* (Dr Caligari'nin Muayenehanesi, Robert Wiene, 1920) filmidir. Filmde oluşturulan mekanlar, ana karakterlerin dünya bakış açısını yansıtacak biçimde tasarlanmıştır. Akıl hastanesinde tedavi gören kahramanın, içsel problemlerinin yansıması olarak çarpıtılan film mekanları; biçimsiz yollar, evler, gölgeler ve çarpıcı kontrastlar ile oluşturulmuştur (Tuğyan, 2017).



Şekil 2. Metropolis (Lang, 1927)

1.3. Gerçeküstüçülük: Bilinçdışı ve Rüyasal Mekanlar

Bu akımın gelişiminde, Sigmund Freud'un bilinç, bilinçaltı, rüyalar ve yaratıcılık üzerine gerçekleştirdiği çalışmalar etkili olmuştur (Vangölü, 2016). Breton (2009) 'Sürrealist Manifestolar' adlı yapıtında, gerçeküstücülerin amaçlarının insan zihninin derinliklerinde ve bireysel bilginin dışında ortaya çıkan şeyleri, net bir şekilde görmeye çabalamak olduğunu belirtmektedir (Breton, 2009). Bu doğrultuda gerçeküstücü sinemacılar, izleyicileri olaylara dayalı bir anlatı etrafında eğlendirmek yerine bilinçdışının keşfedilmesine odaklanmıştır (Frank, 2014). Özellikle animasyon filmlerde ve fantastik sinema türlerinde gerçeküstü unsurları görmek mümkündür (Şekil 3). Bunun yanı sıra Jean-Luc Godard ve Pier Paolo Pasolini gibi yönetmenler de gerçeküstü unsurlara başvurmakta, filmlerinde bu imgeleri kabul edilebilir ve algılanabilir bir çerçevede ele almaktadır (Clarke, 2012).



Şekil 3. Charlie and the Chocolate Factory (Burton, 2005)

1.4. Avangart: Kavramsal Boşluk ve Görsel Kopuş Mekanları

Avangart sinema, kitlelerden ziyade belirli bir kesime özgü, ticari olmayan ve ayrıksı bir sinemadır (Clarke, 2012). Avangart filmler, sinemada kabul gören kural ve akımları temelden sarsarak, tarzını ortaya koyan öncü filmlerdir (Şentürk, 2012). Bu akımda, zaman ve mekânın sınırları özgürce hareket ettirilmektedir. Bu bağlamda montaj, avangart sinemada önemli bir araç olarak öne çıkmakta; zaman ve mekânın ardışık, eşzamanlı ve değişken biçimlerde ele alınmasına olanak tanımaktadır. Film içerisinde oluşturulan özgür ve yaratıcı hareket

gösterimleri ile izleyicilere doğal algının ötesinde bir anlatı sunulmaktadır (Şekil 4). Mekan tasarımlarında ise, çok açılı ve katmanlı tasarımlar ön plana çıkabilmektedir (Şentürk, 2012).



Şekil 4. Dogville (Von Trier, 2003)

Okumalar, farklı sinema akımlarının mekanla kurduğu ilişkinin yalnızca biçimsel tercihlerin ötesinde, belirli bir düşünsel ve duygusal yaklaşımları da yansıttığını göstermektedir. Bu bağlamda her bir akım, belirli bir mekan anlayışını öne çıkarmakta ve bu anlayışlar, mimarlık kuramlarında karşılık bulmaktadır.

2. Mekanı Düşünmek – Sinema ve Mimarlık Ekseninde Dört Yaklaşım

Sinemada mekan, yalnızca bir sahne veya arka plan değil; anlatının üretildiği ve anlamın inşa edildiği kurucu bir katmandır. Mimarlık açısından da mekan çeşitli kuramcılar tarafından, fiziksel sınırlardan ibaret olmayan; toplumsal, duygusal ve zihinsel katmanlarla örülmüş bir kavram olarak değerlendirilmektedir. Sinema bu kavramları temsil etmenin ötesine geçerek yeniden kurmakta, yorumlamakta ve sorgulamaktadır. Bu çalışmanın kuramsal temeli, mekanı farklı düzlemlerden ele alan dört kuramcının kavramları üzerinden kurulmuştur: Henri Lefebvre, Gaston Bachelard, Marc Auge, Gilles Deleuze.

2.1. Mekanın Üretimi - Henri Lefebvre

Henri Lefebvre, *The Production of Space* (1975) adlı çalışmasında mekânın nötr ve edilgen bir fiziksel zemin olmadığını; aksine toplumsal ilişkiler tarafından üretilen ve yeniden üretilen dinamik bir süreç olduğunu ileri sürmektedir. Lefebvre'ye (2014) göre her toplum, kendi üretim ilişkilerine ve iktidar biçimlerine bağlı olarak özgül bir mekânsal düzen kurmaktadır. Bu nedenle mekân, yalnızca içinde eylemlerin gerçekleştiği bir ortam değil, aynı zamanda ideolojik, ekonomik ve kültürel yapıların somutlaştığı bir üretim alanıdır (Lefebvre, 2014). Lefebvre bu üretim sürecini açıklamak üzere üçlü bir kavramsal çerçeve önermektedir: algılanan mekân (mekânsal pratik), tasarlanan mekân (mekânın temsilleri) ve yaşanan mekân (temsil mekânı). Algılanan mekan (mekansal pratik); gündelik deneyimlerin mekanı olup, mimari ve şehircilik gibi kent gerçekleriyle ilişkilidir. Tasarlanan mekan (mekan temsili), doğrudan siyasal devlet ile ilişkili olup; mimarların, planlamacıların ve yasa koyucuların sürece dahil olduğu soyut mekanlardır. Yaşanan mekan (temsil mekânı) ise; daha çok imgelem ile ilişkili olup, karmaşık semboller içermektedir (Lefebvre, 2014). Bu üçlü yapı, mekânı yalnızca fiziksel ya da yalnızca zihinsel bir kategori olmaktan çıkararak, toplumsal pratik ile temsil arasındaki diyalektik ilişki içinde konumlandırmaktadır. Lefebvre'nin (2014) kuramının gücü, mekânın maddi organizasyonu ile ideolojik temsili arasındaki gerilimi görünür kılmasında yatmaktadır.

Dolayısıyla mekân, hem iktidar ilişkilerinin düzenleyici aracı hem de gündelik yaşamın direniş potansiyelini barındıran bir alan olarak okunabilmektedir.

Bu yaklaşım sinemasal mekân çözümlenmeleri açısından güçlü bir teorik zemin sunmaktadır. Sinema, mekânı yalnızca görsel olarak temsil etmekle kalmaz; aynı zamanda toplumsal pratikleri, sınıfsal ilişkileri ve gündelik hayatın ritmini yeniden üretmektedir. Özellikle gerçekçi akımda, mekânın dekoratif bir arka plan olmaktan çıkarak toplumsal koşulların doğrudan bir göstergesine dönüştüğü görülmektedir. Yoksulluk, sınıfsal sıkışmışlık, kentsel dönüşüm ya da gündelik emek pratikleri gibi temalar, mekânsal organizasyon aracılığıyla görünür kılınmaktadır. Bu bağlamda gerçekçi sinemada mekân, Lefebvre'nin tanımladığı biçimiyle hem algılanan bir gündelik pratik alanı hem de toplumsal üretim ilişkilerinin somut bir tezahürü olarak işlev görmektedir.

Lefebvre'nin mekânın toplumsal üretimine ilişkin yaklaşımının, sinema akımlarının mekânı hangi toplumsal ve ideolojik mantıkla kurduklarını çözümlenmek için temel bir analitik araç sunması sebebiyle bu çalışmaya katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu doğrultuda Lefebvre'nin kuramı, çalışmanın kuramsal omurgasını oluşturan ana referans noktalarından biri olarak ele alınmaktadır.

2.2. Mekanın Poetikası – Gaston Bachelard

Gaston Bachelard, *La Poétique de l'Espace* (1958) adlı yapıtında mekânı geometrik ya da işlevsel bir kategori olarak değil, belleğin, düşlerin ve imgelemin yerleştiği bir içsel deneyim alanı olarak ele almaktadır. Bachelard'a göre mekân, zamanın soyut bir çizgisi üzerinde ilerleyen bir ardışıklık değil; yoğunlaşmış anıların ve bilinçdışında yer eden imgelerin barındığı bir "iç dünya"dır (Bachelard, 2017). Bu yaklaşım, mekânı nesnel ölçütlerle tanımlanan fiziksel bir kabuk olmaktan çıkararak, öznenin duyumsama ve hatırlama süreçleriyle kurulan fenomenolojik bir varlık alanına dönüştürür.

Bachelard'ın düşüncesinde hayal gücü, eylemden sonra değil, eylemden önce var olan kurucu bir güçtür. Mekân, bu hayal gücünü çağıran ve harekete geçiren bir potansiyel alan olarak işlev görür. Dolayısıyla mekânsal deneyim, yalnızca fiziksel dolaşım ya da işlevsel kullanım üzerinden değil; imgelerin zihinde bıraktığı izler, çağrışımlar ve duygulanımsal yoğunluklar üzerinden anlam kazanır. Mekânın "çekmecelere yerleşen" imgeler hâlinde belleğe kaydedilmesi, onun farkındalıkla ve içselleştirilerek deneyimlenmesini gerektirir (Bachelard, 2017). Bu bağlamda poetik mekân, ölçülebilir değil yaşanabilir; tasarlanabilir değil hissedilebilir bir boyut taşır. Bir başka ifadeyle poetik mekan kavramında; belleksel ve düşsel bağlantıların, tasarımda yaratıcı fikirlerin ortaya çıkmasında önemli bir rolü olduğu savunulmaktadır (Eflatun ve Kurtuluş, 2021).

Bachelard'ın poetik mekan yaklaşımı, özellikle iç mekânın -ev, oda, çatı katı, bodrum gibi- mahrem ve düşsel katmanlarını çözümlenmeye yönelmektedir. İç mekân, onun düşüncesinde yalnızca bir barınma alanı değil; öznenin kimliğini, korkularını, arzularını ve anılarını yansıtan bir bilinç mekânıdır. Bu nedenle Bachelard'ın kuramı, mekânın psikolojik ve duygulanımsal derinliğini görünür kılarak mimarlıkta kullanıcı deneyimi ve algı boyutunu sorgulamak için güçlü bir teorik zemin sunmaktadır. Sinemasal bağlamda da bu yaklaşım, özellikle iç mekân temsillerinin fenomenolojik çözümlenmesinde belirleyici olmaktadır. Kamera, ışık, kadraj ve perspektif aracılığıyla kurulan mekânsal atmosfer; izleyicide yalnızca görsel değil, duygusal ve imgesel bir karşılık üretir. Bu noktada mekân, anlatının taşıyıcısı olmanın ötesinde, karakterlerin iç dünyalarının yansıma yüzeyine dönüşür. Özellikle dışavurumcu sinemada çarpıtılmış perspektifler, abartılı gölgeler ve kapalı iç hacimler, karakterlerin psikolojik durumlarının mimari karşılıkları olarak işlev görür. Bu tür örneklerde mekân, Bachelard'ın tanımladığı biçimiyle, bilinçdışının ve içsel gerilimin somutlaştığı poetik bir alan hâline gelmektedir.

Bachelard'ın poetik mekân kavrayışının, sinemasal mekânın fenomenolojik ve duygulanımsal boyutunu temellendiren kuramsal dayanaklardan biri olarak bu çalışmanın analitik modeline

katkı sağlayabileceği düşünülmektedir. Bu yaklaşım sayesinde sinemasal iç mekânların yalnızca fiziksel düzenlemeler ya da estetik tercihler olarak değil; karakterlerin içsel dünyaları, belleksel katmanları ve duygulanımsal yoğunluklarıyla ilişkili deneyim alanları olarak ele alınmasının mümkün olacağı öngörülmektedir. Bu çerçevede mekânın, anlatının edilgen bir arka planı olmaktan ziyade, öznenin iç dünyasıyla karşılıklı etkileşim içinde anlam üreten bir yapı olarak değerlendirilebileceği varsayılmaktadır. Ayrıca Bachelard'ın poetik mekân yaklaşımının, özellikle dışavurumcu estetikte belirginleşen atmosferik ve içsel mekân kurgularının fenomenolojik açıdan yorumlanmasına katkı sunabileceği düşünülmektedir.

2.3. Hareket-İmge ve Zaman-İmge – Gilles Deleuze

Gilles Deleuze, *Cinema I: The Movement-Image* (1983) ve *Cinema II: The Time-Image* (1985) adlı çalışmalarında sinemayı yalnızca temsil edici bir sanat olarak değil, düşüncenin imgeler aracılığıyla üretildiği özgül bir felsefi alan olarak ele almaktadır (Rodowick, 2018). Deleuze'e göre sinema, dünyayı betimleyen bir araçtan ziyade, zamanı ve hareketi doğrudan imgeler aracılığıyla kuran bir düşünme biçimidir. Bu yaklaşım, sinemasal mekânın da yalnızca fiziksel bir çevre değil; zamanla kurduğu ilişki üzerinden anlam kazanan dinamik bir yapı olduğunu ortaya koymaktadır.

Hareket-imge, Deleuze'ün klasik anlatı sinemasına atfettiği bir imge rejimidir. Bu yapıda hareket, algı-eylem zinciri içinde düzenlenirken; olaylar neden-sonuç ilişkisiyle ilerlemekte ve kurgu süreklilik mantığına dayanmaktadır. Hareket-imgede kamera hareketleri, kesmeler ve sahne düzenlemeleri, izleyiciyi zamansal olarak yönlendiren bütünlüklü bir evren kurmaktadır. Bu bağlamda mekân, anlatının hizmetinde işleyen, süreklilik ilkesiyle örgütlenmiş bir düzen sunmaktadır. Bu düzen içerisinde mekânsal organizasyon, karakterlerin eylemlerini mantıklı ve kronolojik bir çerçevede desteklemektedir (Deleuze, 2021a). Buna karşın zaman-imge, ikinci dünya savaşı sonrası sinemasında zihinsel imgelerin ortaya çıkışı ile ilişkilendirilen bir kavramdır (Deleuze, 2021b). Hareket imgenin önceden deşifre edilen bir gerçeği temsil eden anlatı biçiminden farklı olarak yeni zihinsel imge, muğlak ve deşifre edilmesi gereken bir gerçekliği ele almaktadır (Deleuze, 2021b). Zamana dayalı bu yeni imge biçiminin harekete bağımlı olmadığı kabul edilmektedir. Bu bağlamda algının tümüyle maddeden özgürleşerek var olduğu, kurguyu da aşan bir sinema anlayışı söz konusudur (Yetişkin, 2011). Sinema özelinde bu mekan türünün, zaman ve mekanın sınırlarını özgürce hareket ettiren gerçeküstü ve avangart sinemada özellikle ön plana çıktığı görülmektedir.

Bu kuramsal ayırım, sinemasal mekânın yalnızca görsel düzenleme üzerinden değil; zamanla kurduğu ilişki üzerinden çözümlenmesine olanak tanımaktadır. Hareket-imge rejiminde mekân, eylem mantığına bağlı olarak istikrarlı ve yönlendirilmiş bir yapı sergilerken; zaman-imge rejiminde mekânın sürekliliği kırılmakta, belirsizlik ve zihinsellik ön plana çıkmaktadır. Bu nedenle zaman-imgeye dayalı sinemada mekân, gerçeküstü, deneysel ve avangart anlatılarda olduğu gibi, sınırları muğlaklaşan ve düşünsel çağrışımlara açılan bir form kazanabilmektedir. Deleuze'ün imge rejimleri ayrımının, çalışmanın analitik modelinde sinemasal mekânın zamansal örgütlenişini çözümlemek için önemli bir kavramsal araç sunduğu düşünülmektedir. Özellikle gerçeküstü ve avangart sinemada belirginleşen zamansal kırılmaların mekânsal karşılıklarının değerlendirilmesinde, zaman-imge kavramının açıklayıcı bir çerçeve sağlayabileceği öngörülmektedir.

2.4. Yok-Yerler - Marc Auge

Marc Augé, *Non-Places: Introduction to an Anthropology of Supermodernity* (1992) adlı çalışmasında, bir mekânın antropolojik anlamda "yer" olarak nitelenebilmesi için kimlik, ilişki ve tarih üretmesi gerektiğini ileri sürmektedir. Augé'ye (2016) göre yer; bireyler arasında süreklilik taşıyan karşılaşmaların, belleğe kazınan deneyimlerin ve toplumsal aidiyet bağlarının oluştuğu bir anlam alanıdır. Buna karşılık "yok-yer" (non-place) olarak tanımlanan mekânlar, bu

tür kalıcı bağların kurulamadığı; geçicilik, anonimlik ve dolaşım mantığı üzerine kurulu alanlardır. Yok-yerler genellikle süpermodernitenin hız, tüketim ve hareketlilik odaklı yapısıyla ilişkilidir. Havalimanları, otoyollar, alışveriş merkezleri, büyük zincir oteller ve transit geçiş alanları bu bağlamda örnek gösterilmektedir (Auge, 2016). Bu tür mekânlarda bireyler kimliklerini askıya alarak kullanıcı, yolcu ya da müşteri gibi işlevsel roller üzerinden varlık gösterirler; mekân ise kişisel hafıza üretmekten çok yönlendirme, kontrol ve geçiş işlevi üstlenir. Dolayısıyla yok-yer, mekânsal bir boşluk değil; anlamın ve aidiyetin askıya alındığı bir deneyim biçimini ifade eder.

Bu kavram, sinemasal mekân çözümlerinde özellikle modern ve distopik kent temsillerini anlamlandırmak açısından açıklayıcı bir çerçeve sunmaktadır. Örneğin Blade Runner (Ridley Scott, 1982) filminde kurgulanan Los Angeles, devasa yapılar, sürekli yağmur altında kalan neon ışıklı sokaklar ve kültürel fragmanların üst üste bindirildiği bir kentsel yoğunluk üzerinden anonimleşmiş bir mekânsal düzen sergilemektedir. Bu kentte bireyler, tarihsel süreklilik ya da toplumsal aidiyet üretmekten ziyade, parçalı ve geçici varoluş biçimleri içinde konumlanmaktadır. Bu yönüyle filmdeki kentsel atmosfer, Augé'nin yok-yer kavramıyla ilişkili olarak okunabilecek bir mekânsızlaşma deneyimi sunmaktadır.

Çalışma kapsamında Augé'nin yaklaşımının, sinemada modernleşme, küreselleşme ve teknolojik dönüşüm süreçlerinin mekân üzerindeki etkilerini tartışmak için analitik bir araç sağlayabileceği düşünülmektedir. Özellikle avangart ve deneysel sinemada karşılaşılan bağlamsız, geçişken ve kimliksiz mekân kurgularının değerlendirilmesinde yok-yer kavramının açıklayıcı bir çerçeve sunabileceği öngörülmektedir.

3. Yöntem ve Analiz Modeli: Sinematik Akım Temelli Mekansal Okuma Yaklaşımı

Bu çalışmada kullanılan akımsal-kuramsal mekânsal okuma modeli, yazar tarafından geliştirilmiş özgün bir analiz yöntemidir. Model, sinemasal mekânı yalnızca fiziksel bir arka plan ya da dekor olarak ele alan yaklaşımlardan farklı olarak, mekânı anlatsal, görsel-işitsel, kuramsal ve akımsal boyutların kesişiminde çok katmanlı bir üretim alanı olarak değerlendirmek amacıyla tasarlanmıştır. Yöntem, kuramsal literatür ile film çözümlene pratiği arasındaki boşluğu doldurma gereksiniminden hareketle oluşturulmuş; özellikle mekân kuramları ile sinema akımlarının mekânsal estetikleri arasında analitik bir eşleştirme zemini kurmayı hedeflemiştir.

Modelin geliştirilme süreci üç aşamada gerçekleşmiştir. İlk aşamada sinemasal mekâna ilişkin anlatı kuramı, fenomenoloji ve toplumsal mekân literatürü taranmış; Henri Lefebvre'in toplumsal mekân kavramsallaştırması, Gaston Bachelard'ın poetik mekân yaklaşımı, Gilles Deleuze'ün hareket-imege ve zaman-imege ayrımı ile Marc Augé'nin yok-yer kavramı kuramsal çerçeve olarak belirlenmiştir. İkinci aşamada farklı sinema akımlarının mekân kurma stratejileri karşılaştırmalı olarak incelenmiş ve bu akımların mekânsal estetik kodları çözümlenmiştir. Üçüncü aşamada ise kuramsal kavramlar ile akımsal estetik özellikler arasında analitik kesişim noktaları tespit edilerek dört düzlemli okuma matrisi oluşturulmuştur.

Bu doğrultuda her film, sistematik biçimde dört analitik düzlem üzerinden çözümlenmiştir (Tablo 1). İlk düzlemde mekânın anlatı içindeki işlevi incelenmiş; olay örgüsüyle kurduğu ilişki, karakterleri yönlendirme biçimi ve dramatik rolü değerlendirilmiştir. İkinci düzlemde mekânın görsel-işitsel olarak nasıl inşa edildiği analiz edilmiş; ışık, renk, kadraj, perspektif, kamera hareketi, alan derinliği, montaj ritmi ve ses tasarımı gibi sinemasal araçların mekân üretimindeki rolü çözümlenmiştir. Üçüncü düzlemde elde edilen bulgular seçilen kuramcıların kavramlarıyla ilişkilendirilmiş; mekânın hangi kuramsal düzlemde anlam ürettiği tartışılmıştır. Son düzlemde ise filmin ait olduğu sinema akımının estetik ve yapısal tercihleri doğrultusunda mekânsal kurulum biçimi değerlendirilmiş ve akımsal bağlam içinde konumlandırılmıştır. Böylece analiz süreci betimleyici olmaktan çıkarılarak kavramsal eşleştirmeye dayalı yorumlayıcı bir yapıya kavuşturulmuştur.

Tablo 1. Mekanın Dört Yüzü

Düzlem	Açıklama
Anlatısal Mekan	Filmin olay örgüsünün gerçekleştiği fiziksel ve zihinsel mekânların işlevsel çözümlemesini içermektedir. Bu bağlamda mekânın dramatik rolü, karakterlerle ilişkisi, olay örgüsünü nasıl yönlendirdiği ve anlatıdaki işlevsel konumu değerlendirilmektedir.
Görsel-İşitsel Kodlar	Mekânın sinemasal araçlarla nasıl kurulduğunun çözümlenmesini içermektedir. Bu bağlamda ışık, renk, perspektif, kadrajlama, kamera hareketi, alan derinliği, montaj ritmi, ses tasarımı ve mekân-beden ilişkisini oluşturan görsel-ışitsel düzenlemeler incelenmektedir.
Kuramsal Katman	Filmin mekânsal örgütlenişinin Lefebvre (toplumsal mekân), Bachelard (poetik/duyusal mekân), Deleuze (hareket-imge / zaman-imge), Augé (yok-yer) gibi düşünürlerin kavramlarıyla uyumlu biçimde değerlendirilmesini içermektedir. Bu bağlamda mekânın hangi kuramsal düzlemde anlam ürettiği ve akımla ilişkisi bu düzlemde tartışılmaktadır.
Akımsal İlişki	Her sinema akımının kendine özgü mekânsal dili, estetik kodları ve yapısal tercihlerinin filme nasıl yansıdığı incelenmektedir. Bu bağlamda gerçekçilik, dışavurumculuk, gerçeküstücülük ve avangard estetiğin mekânı nasıl biçimlendirdiği karşılaştırmalı olarak değerlendirilmektedir.

Çalışmanın örnekleme amaçlı örnekleme yöntemi çerçevesinde oluşturulmuştur. Bu kapsamda filmler yalnızca temsil ettikleri sinema akımları dikkate alınarak değil, aynı zamanda sinemasal mekânı kurma biçimleri bakımından belirlenen kuramsal ve yapısal ölçütler doğrultusunda seçilmiştir. Film seçim sürecinde aşağıda ayrıntılandırılan temel kriterler esas alınmıştır:

- **Mekansal Merkezlilik:** Seçilen filmlerde mekan yalnızca bir anlatı zemininden ibaret değildir; doğrudan anlatının, karakterin ve kavramsal bağlamın parçası haline gelmektedir.
- **Kuramsal Okumaya Elverişlilik:** Filmler, çalışmada odaklanılan kuramcılarının mekan kuramlarıyla ilişkilendirilebilecek teorik yoğunluğa sahiptir.
- **Temsil Gücü Yüksek Türsellik:** Her film, temsil ettiği akımın estetik, anlatı ve mekan kurma stratejilerini açık biçimde yansıtmaktadır.
- **Yapısal ve Biçimsel Çeşitlilik:** Filmler farklı coğrafyalardan, farklı sinema geleneklerinden ve dönemlerden seçilerek çalışmaya tarihsel ve kültürel çeşitlilik kazandırılmıştır.
- **Özgünlük ve Güncelik:** Çalışmada yer alan filmler, akademik literatürde mekansal bağlamda daha az incelenmiş ve/veya kuramsal çerçeveye derinlemesine ele alınmamış yapıtlar arasından seçilmiştir.

Bu kriterler ışığında gerçekçilik bağlamında Rosetta, dışavurumculuk bağlamında Faust, gerçeküstücülük bağlamında The Holy Mountain ve avangart sinema bağlamında Hotel Monterey örnekleme olarak seçilmiştir. Seçilen filmler ile bu filmlerin seçim nedenleri Tablo 2'de belirtilmiştir.

Tablo 2. Çalışmanın Örneklemini Oluşturan Filmlerin Künyesi ve Seçim Nedenleri

Tür	Film	Yönetmen	Seçim Nedeni
Gerçekçilik	Rosetta (1999)	Jean-Pierre & Luc Dardenne	Gerçek zamanlı kamera kullanımıyla yaşanan mekânı doğrudan bedenle kurması
Dışavurumculuk	Faust (2011)	Aleksandr Sokurov	Bozulmuş perspektifler, karanlık mekânlar ve zihinsel durumun dışavurumu
Gerçeküstücülük	The Holy Mountain (1973)	Alejandro Jodorowsky	Bilinçdışı simgeleyen mekânlar, mitolojik-topolojik inşalar
Avangart	Hotel Monterey (1972)	Chantal Akerman	Aidiyetsiz, anonim mekânlar ve geçicilik

Geliştirilen bu model, film analizinde kuramı sonradan eklemlenen ikincil bir yorum katmanı olmaktan çıkararak analiz sürecinin kurucu ve yapısal bir bileşeni haline getirmektedir. Sinemasal mekânı yalnızca estetik ya da yalnızca kuramsal bir çerçevede ele almak yerine; anlatsal, görsel-ışitsel, kuramsal ve akımsal düzlemleri eşzamanlı ve ilişkisel biçimde değerlendiren bütüncül bir analiz sistemi önermektedir. Bu sayede mekân, pasif bir temsil yüzeyi olarak değil; anlatıyı yönlendiren, estetik tercihlerle biçimlenen ve kuramsal düzlemde anlam üreten dinamik bir yapı olarak okunabilmektedir. Literatürde söz konusu dört düzlemli sistematik, karşılaştırmalı ve eşleştirmeye dayalı bir matriste bir araya getiren çalışmaların sınırlı olduğu dikkate alındığında, modelin sinema kuramı ile mekân kuramı arasında disiplinlerarası bir metodolojik köprü kurduğu ve bu yönüyle özgün bir analitik katkı sunduğu değerlendirilmektedir.

4. Bulgular

Bu başlık altında seçili filmlerin sinematik anlatı temelli mekansal okuma yaklaşımı ile betimsel analizi gerçekleştirilmiş olup; elde edilen bulgular her film için ayrı ayrı sunulmuştur.

4.1. Rosetta (1999), Jean Pierre & Luc Dardenne, 95'

Belçika'nın yoksul bir banliyösünde geçen film, Rosetta'nın işsizlik, yoksulluk ve annesinin alkolizmiyle verdiği günlük savaş üzerinden modern toplum dışlayıcı yapısını gözler önüne sermektedir. Filmde mekan kullanımı son derece yalın olmakla birlikte kullanılan mekanlar Rosetta'nın toplumsal sisteme tutunma arzusunu gerçekçi biçimde göstermektedir (Şekil 5).

Anlatsal Mekan: Filmde kullanılan mekânlar, ekonomik sıkıntılarla mücadele eden bir işçi sınıfı mahallesinin gündelik gerçekliğini yansıtmaktadır. Rosetta'nın yaşadığı karavan, fabrika çevresi, dar sokaklar ve geçici iş alanları, karakterin güvencesiz yaşamını ve hayata tutunma çabasını sürekli olarak hatırlatan işlevsel alanlardır. Bu dar ve sınırlı mekânlar, anlatı boyunca Rosetta'nın sıkışmışlık hissini pekiştirmekte; karakterin hem fiziksel hem de psikolojik kuşatılmışlığı bu mekânsal kurguyla dramatik bir işlev kazanmaktadır.

Görsel-İşitsel Kodlar: Filmde; doğal ışık kullanımı, sade ve işlevsel mimari yapılar, soğuk ve nötr renk paletleriyle gerçekçi ve dokunsal bir kent atmosferi yaratılmıştır. Mekanlar, sahip oldukları işlevleri yansıtmak üzere kurgulanmış olup; çoğunlukla minimalist ve sıradandır. Film, mekânı yalnızca dekor olarak değil; el kamerası, yakın plan ve sürekli hareket halindeki kadraj aracılığıyla Rosetta'nın bedensel deneyimine eklemlenen bir alan olarak sunmaktadır. Kamera çoğunlukla karakteri arkadan takip eden hareketli bir yapıdadır ve bu takip estetiği Rosetta'nın mekânla kurduğu çatışmalı ilişkiyi doğrudan bedenselleştirmektedir. Ayrıca bu takip hareketi, seyirciyi Rosetta'nın hareket zorunluluğuna ve toplumsal mekândaki kırılğan varlığına ortak etmektedir. Bu bağlamda yoğun bedensel kamera dili, mekânı yalnızca gösterilen değil, bedenle deneyimlenen bir katman haline getirmektedir.

Filmde alan derinliği sınırlı kullanılmış olup bu durum Rosetta'nın etrafındaki dünyayı belirsizleştirerek mekansal baskıyı artırmıştır. Bu bağlamda kadrajlar sık sık Rosetta'yı kapı aralıkları, karavan duvarlarının arası, koridorlar gibi mekânlarda çerçevelemektedir. Bu çerçeve daralmaları, mekânın fiziksel sınırlılığını görsel bir baskı unsuru olarak yeniden üretmektedir. Montaj ritmi ise büyük ölçüde süreklilik yaratmayan, kesintili, ritmi bozan bir yapıdadır. Rosetta'nın ani yön değiştirmeleri, nefes nefese koşuşları, mekân içinde kesintili dizilen hareketleri, mekânın süresiz bir deneyim alanı olarak algılanmasına yol açmaktadır. Bu kesintililik bir anlamda karakterin toplumsal mekânda kurulamayan sürekliliğinin sinemasal karşılığı gibidir. Müzik kullanılmayan Rosetta filmindeki ses tasarımı ise neredeyse tamamen diegetik olmakla birlikte; ayak sesleri, nefes, mekân ambiyansı ve endüstriyel sesler mekânın işitsel örgüsünü oluşturmaktadır. Bu ses dokusu mekânın sertliğini ve Rosetta'nın sürekli tetikte oluşunu duyusal olarak pekiştirmektedir. Bu doğrultuda mekân, kamera hareketi ve ses aracılığıyla Rosetta'nın bedenine yapışan, kaçışı olmayan bir çevre olarak temsil edilmektedir.

Kuramsal Katman: Rosetta, Henri Lefebvre'in (2014) mekânın toplumsal üretimi yaklaşımı çerçevesinde değerlendirildiğinde, mekânın sınıfsal ilişkilerden bağımsız bir zemin olmadığı açık biçimde görülmektedir. Lefebvre'nin ortaya koyduğu üçlü yapı — mekânsal pratik, mekânın temsilleri ve temsili mekân — filmde eşzamanlı olarak işlenmektedir.

Rosetta'nın hareket güzergâhı, Lefebvre'nin (2014) "mekânsal pratik" olarak tanımladığı gündelik yaşam akışının sıkışmış, döngüsel ve çıkışsız yapısını görünür kılmaktadır. Ancak filmdeki bu hareketlilik bir özgürlük değil; sabitlenememe hâlinin ifadesidir. Bu süreçte karakterin hiçbir mekânda kalıcı olamaması, adeta toplumsal konumunun mekânsal karşılığını oluşturmaktadır. Mekânsal pratik ise burada, sınıfsal dışlanmanın gündelik yeniden üretim biçimi haline gelmektedir. Rosetta'nın yaşadığı karavan "temsili mekân" (Lefebvre, 2014) düzeyinde, yaşanan fakat istikrarsız bir aidiyet alanıdır. Bu mekân, öznel deneyimin ve kırılan varoluşun alanı olmasına rağmen, güvenli bir barınak üretmez. Bu bağlamda film, yaşanan mekânın dahi dışlanmışlık tarafından belirlendiğini göstermektedir. Filmin geçtiği diğer mekânlar olan fabrika ve iş alanlarını ise "mekânın temsilleri" (Lefebvre, 2014) olarak okumak mümkün görünmektedir. Planlanmış, düzenlenmiş ve üretim ilişkilerine göre organize edilmiş alanlar olan bu mekânlarda özne, birey olarak değil, işlevsel bir işgücü olarak konumlanmaktadır. Rosetta'nın bu alanlara her girişinin ekonomik değer üzerinden değerlendirilmesi, mekânsal düzen ile toplumsal hiyerarşi arasındaki doğrudan ilişkiyi görünür kılmaktadır.

Bu bağlamda film, mekânı yalnızca bir dekor olarak sunmak yerine, Lefebvre'nin (2014) ifade ettiği şekilde, toplumsal eşitsizliklerin örgütlendiği ve yeniden üretildiği bir alan olarak temsil etmektedir. Rosetta'nın film içerisindeki toplumsal pozisyonu; yaşadığı ve dolaştığı mekânlarda hem somutlaşmakta hem de bedensel bir deneyime dönüşmektedir. Böylece film, toplumsal ilişkilerin mekânı nasıl belirlediğini, mekânın da karakterin yaşam hattını nasıl koşulladığını görünür kılan tipik bir Lefebvriyen okuma zemini sunmaktadır.

Akımsal İlişki: Dardenne kardeşlerin sineması modern gerçekliğin güçlü bir örneğidir. Rosetta'da ise gerçekçilik; yalnızca yalın ve işlevsel mekân kullanımı üzerinden değil, aynı zamanda doğal ışık, ham kamera hareketleri, kesintisiz takip planları ve diegetik seslerin baskınlığı üzerinden etik ve sınıfsal bir mekân deneyimi yaratmaktadır. İlave olarak izleyici ile karakter arasında bedensel mesafe bırakmayan çerçeveleme yöntemi ile mekân, estetik bir temsil olmaktan çıkarak deneyimlenen bir gerçeklik alanına dönüşmüştür. Bu kararlar ile film, gerçekçi sinemanın temel niteliği olan gündelik deneyimin aracılaştırılmamış sunumunu güçlü bir şekilde ortaya koymaktadır. Bu bağlamda Rosetta, gerçekçilik akımının mekânı yaşayan, duyulan ve bedensel olarak deneyimlenen bir alan olarak ele alışını güncel bir biçimde yeniden üretmiştir.



Şekil 5. Kentin İçinden Gerçekçi Mekan Kullanımları

4.2. Faust (2011), Aleksandr Sokurov, 134'

Film, Goethe'nin klasik eserinden esinlenerek insan doğasını, ahlaki çöküşü ve gücün baştan çıkarıcılığını felsefi bir dille işlemektedir. Bu anlatı içerisinde mekanlar, karakterlerin zihinsel ve ahlaki durumlarını yansıtan, gerçeklikten kopuk ve zaman dışı atmosferlerle sunulmaktadır. Bu bağlamda mekanlar gerçekçi olmaktan çok, kasvetli, çarpıtılmış ve simgesel bir dünya kurmakta; izleyiciyi karakterin zihinsel karmaşasına ortak etmektedir (Şekil 6).

Anlatısal Mekan: Filmde anlatısal mekân, Faust'un dolaştığı dar sokaklar, kasvetli odalar, düzensiz çalışma alanları, loş ev içleri ve ruhani/mitsel geçiş mekanlarından oluşmaktadır. Bu mekânlar, karakterlerin içsel çatışmalarını yansıtan karanlık, kapalı ve dramatik ortamlar oluşturacak şekilde kurgulanmıştır. Bu bağlamda olayların geçtiği yerler, yalnızca hikayeye arka plan oluşturacak mekanlar olarak değil; aynı zamanda karakterlerin zihinsel ve ahlaki çözümlüğünün dramatik izdüşümleri olarak ruhsal ve toplumsal gerilimlerin sahnesi haline gelmiştir.

Filmde yer alan dar, sıkışmış ve karanlık mekânlar, Faust'un varoluşsal çıkmazını; çarpılan veya ölçek duygusu bozulan mekânlar ise bilinç durumlarında yaşadığı kırılmaları görünür kılmaktadır. Bu bağlamda Faust filmindeki anlatısal mekân, karakterlerin ruh hallerini dışavuran bir psikodramatik sahneye dönüşmüş görünmektedir.

Görsel-İşitsel Kodlar: Filmde yer alan gotik mimari öğeler (yüksek kemerler, kalın taş dokular, dar geçitler) içsel baskının mekansal bir ağırlık olarak üretilmesine katkı sağlamıştır. Çekim sürecinde anamorfik mercek kullanımı ise; perspektifleri bükerek mekanı zihinsel bir bozulma haline dönüştürmüştür. Bu durum, izleyicinin mekanı gerçekçi bir bütünlük olarak algılamasını engellemektedir. Ayrıca filmde gölgeli ve düşük anahtarlı ışık kullanımı ile mekanın duygusal yoğunluğu artırılmış; bedenler ile duvarlar arasındaki sınırlar eritilmiştir. İlave olarak ışık-gölge kontrastlarıyla oluşturulan karanlık tonlar, mekanda gerilimi güçlendiren unsurlar olarak öne çıkmaktadır.

Filmde sürekli hareket eden bir kamera kullanımı söz konusudur. Kamera, karakterle birlikte dar koridorlarda sürünmekte, odaların etrafında dönmektedir. Bu devinim, mekanı durağan bir konteyner olmaktan çıkararak karakterlerin ruhsal dalgalanmalarıyla birlikte titreşen bir yapıya dönüştürür. Son olarak yankılı iç mekanlar, boğuk dış sesler ve yer yer mekana uygun olmayan sesler kullanılarak mekanın gerçeküstü niteliği pekiştirilmiştir. Ezcümle Faust filminde mekanın, yalnızca mimari bir bütünlük değil; kamera, ışık, perspektif ve ses aracılığıyla sürekli yeniden üretilen bir duygu atmosferine dönüşüğü görülmektedir.

Kuramsal Katman: Filmde kurgulanan mekânların poetik niteliği, Bachelard'ın *Mekânın Poetikasında* ortaya koyduğu içsel, duysal ve ruhsal mekân kavrayışıyla örtüşmektedir. Faust'un mekânı; bilincin kıvrımları gibi değişken, duygulanım tarafından şekillenen, beden ve ruhun etkileriyle genişleyip daralan, içsel korkulara, arzulara ve karanlık bölgelere açılan bir iç mekân estetiği üretmektedir. Özellikle laboratuvar, ev içleri ve kapalı odalar Bachelard'ın (2017) betimlediği iç mekanın psişik yankısını taşımaktadır. Bu bağlamda mekânlar, olayların geçtiği yerler olmaktan ziyade Faust'un zihinsel ve ahlaki çözümlüğünün maddi yansımalarına dönüşmektedir.

Filmde; nemli, kasvetli ve neredeyse canlıymış gibi titreşen duvar görüntüsü ve sürekli gölgelenen karanlık köşeler dikkat çekmektedir. Bu kullanım ile mekân, güven değil tehdit üreten bir anlam kazanarak; Bachelard'ın (2017) "iç mekânın karanlık bölgeleri" olarak tarif ettiği poetik mekân biçimleriyle ilişkilendirilmektedir. Ayrıca film anlatısı, beden-ruh-mekân ilişkisinin duygulanımsal bir dışavurumu haline gelerek, Bachelard'ın (2017) poetik mekân kavramını sinemasal düzlemde somutlaştırmaktadır.

Akımsal İlişki: Film, mekanı karakterlerin psikolojik durumlarının dışavurumu olarak kullanmakta ve bu bağlamda mekanı; sembolik ve stilize bir hale getirerek, gerçeklikten kopuk ama duygusal olarak yoğun bir atmosfer yaratmaktadır. Bu yönü ile film, tarihsel olarak dışavurumculuğa ait olmamakla birlikte, mekân estetiği dışavurumcu sinemanın temel

özelliklerini güçlü bir biçimde yeniden üretmektedir. Bu estetikte öne çıkan unsurlar ise şu şekildedir: gerçekliğin çarpıtılması, ışık ve gölgenin dramatik karşıtlığı, mekânın psikolojik bir dışavurum haline gelmesi, zihinsel durumların mimari deformasyon yoluyla görünür kılınması, süreklilik yerine duygusal yoğunluğu vurgulayan kurgusal yapı. Bu unsurlar ile mekan; dış dünyanın değil, Faust'un içsel parçalanmasının görselleştirilmesi haline gelmektedir. Tüm bu açılardan Faust, dışavurumcu sinematografinin çağdaş bir yorumu olarak okunabilmektedir.



Şekil 6. Faust Filminde Kullanılan Görsel-Mimari Kodlar

4.3. The Holy Mountain (1973), Alejandro Jodorowsky, 114'

Alejandro Jodorowsky tarafından 1973 yılında yönetilen The Holy Mountain, bir mesih figürü ve yedi zengin karakterin, ölümsüzlüğe ulaşmak için Kutsal Dağ'a yaptıkları ruhsal yolculuğu konu alırken; din, kapitalizm, şiddet ve ego gibi kavramlara yoğunlaşmaktadır. Bu anlatı içerisinde, karakterlerin dönüşümünü ve eleştirilen sistemleri yansıtmak üzere simgesel mekanlar kullanılmaktadır. Bu bağlamda filmde; yozlaşmış şehir, simyacının kulesi, her karakterin bireysel mekanı ve Kutsal Dağ'a çıkan yol olmak üzere dört temel mekan dizisi öne çıkmaktadır. Bu mekanlar, yalnızca görsel ortamlar değil, aynı zamanda düşünsel ve ruhsal geçiş alanları olarak işlev görmektedir (Şekil 7).

Anlatısal Mekan: Filmde mekân; rüya, mistisizm ve metaforlarla dolu, gerçeklikten kopuk, sembolik ve çok katmanlı bir dünya olarak kurgulanmıştır. Filmin mekânları, sürekli değişen ve dönüşen bir gerçeküstü yolculuğu temsil etmektedir. Bu mekânlar; karakterlerin dünyevi sistemlere (para, savaş, tüketim, iktidar) hapsolmuş hallerini teşhir etmekte ve her aşamada "arındırma-dönüşüm-yüzleşme" işlevi görmektedir. Bu süreçte film, yer-mekân sürekliliğini kırarak anlatıyı çizgisel olmaktan çıkarmaktadır. Böylece anlatısal mekân, fiziksel bir çevreden çok, dönüşümün ritüel aracına dönüşmektedir. Her mekân sahnesi bir "eşik mekânı" olarak, karakterlerin bir bilinç düzeyinden diğerine geçişini taşımaktadır.

Görsel-İşitsel Kodlar: Filmde, mekânı sembolik bir kozmos haline getirmek üzere yoğun bir görsel-ışitsel örgütlenme kullanımı söz konusudur. Film; anıtsal, geometrik ve soyut set tasarımı ile karakterleri mekân içinde minikleştirmektedir. Bu durum adeta karakterlere yönelik egoların çözülüşünü mimari ölçekte görünür kılmaktadır. Mimari düzenlemede kullanılan renkler ise mekanın dramatik anlamını belirleyen bir kodlayıcı gibi çalışmaktadır. Bir anlamda her karakterin mekanı belirli bir renk-mekan sistemi kurmaktadır (altın-iktidar, kırmızı-şiddet, mavi-yabancılaşma vb.). Ayrıca filmde kullanılan düz ve gölgesiz aydınlatma, hiper-gerçek bir atmosfer yaratılmasına katkı sağlamıştır. Işığın bu şekilde kullanımı mekanı rüyayla gerçek arasında askıda bir hale getirmektedir. Ritüel sahnelerinde ise arka ışık kullanımı ile figürler ikonografik bir temsil düzeyine yükseltilmiştir.

Filmde statik, sahne benzeri kompozisyonlar oluşturularak mekan, bir ritüel sahası gibi dondurulmuş; pek çok sahnede teatral bir görsel tapınak hissi oluşturulmuştur. Bu sahneler çoğunlukla simetrik bir çerçeveleme ile izleyiciye sunulmaktadır. Bu çerçevelemede mekan; iktidar, kontrol ve kozmik düzen sembolleriyle uyumlu bir geometriye yerleştirilmiştir. Kamera kullanımında ise yavaş ve törensel hareketler dikkat çekicidir. Bu şekilde karakterlerin ritmik dönüşüm süreciyle uyumlu olarak meditatif bir mekan akışı kurulmuştur. Son olarak filmde mekanla senkronize olmayan rahatsız edici seslerin (çanlar, nefesler, ritüel ritimleri) kullanıldığı görülmektedir. Bu kullanım, mekanın duyuşsal gerçekliğini parçalayıp onu zihinsel bir alana dönüştürmeye katkı sağlamıştır. Tüm bu unsurlar ışığında The Holy Mountain filminde mekan, ses-görüntü-renk-ritim senteziyle inşa edilen psikik bir alan haline gelmiştir.

Kuramsal Katman: Film, Deleuze'ün (2021b) zaman-imge kavramına uygun bir mekân örgütlemesi kurmaktadır. Bu doğrultuda zaman çizgisel bir akış izlemez; sahneler "halüsinatif zaman blokları" şeklinde birbirine eklemlenir ve mekân ardışıklığı nedensel bir düzen yerine bilinç akışını çağrıştıran bir yapıya dönüşür. Filmdeki mekânlar, eylemin değil düşüncenin alanı olarak çalışmakta; karakterlerin bilinç durumlarını temsil etmekte, zihinsel kırılmaları görünür kılmakta ve soyut düşünsel süreçlerin mekânsal karşılıklarını üretmektedir. Bu yaklaşım, Deleuze'ün (2021a) sinemanın "hareket-imge" rejiminden "zaman-imge" rejimine geçiş olarak tanımladığı dönüşümle doğrudan örtüşmektedir.

Bununla birlikte filmde renk, ışık ve mimari formlar karakterlerin duygulanımsal durumlarını dışavuran yüzeyler hâline gelir. Bu görsel-işitsel düzenleme, mekânı Deleuze'ün (2021a) duygulanım-imge kavramı doğrultusunda bir "hâl mekânı"na dönüştürür: Mekân, belirli bir yer olmaktan çok, yoğun bir duygu hâlinin sinematik tezahürüne dönüşür. Böylece izleyici mekânı fiziksel bir ortam olarak değil, duyuşsal ve zihinsel bir atmosfer olarak deneyimler.

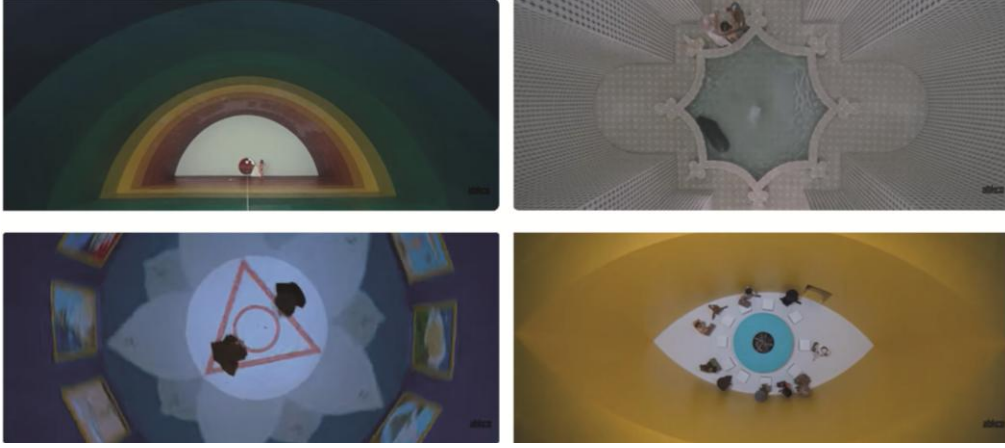
Dolayısıyla film, Deleuze'ün sinema felsefesinin temel kavramlarını mekân üzerinden somutlaştırarak çoklu anlam, kristal zaman, kopuk süreklilik, düşünsel imge ve duygulanımsal yüzeyler gibi zaman-imge rejimine özgü estetik bileşenleri görünür kılmaktadır.

Akımsal İlişki: Film, rüyasal imgeler aracılığıyla bilinçdışı araştırırken mekânı sabit ve bütünlüklü bir çerçeve olarak değil, sürekli dönüşen akışkan bir metafor olarak kullanmaktadır. Mekân, gerçeklikle bağı zayıflayan sahnelerde düşünsel, sezgisel ve ritüelistik bir alan hâline gelmekte; böylece film, gerçeküstü sinemanın mekânsal mantığını güçlü biçimde görünür kılmaktadır.

Film; nedensellikten bağımsız fakat kendi içinde tutarlı sembolik mekanlar ve düş mantığı ile ilerleyen sahne dizileriyle gerçeküstücülüğün mekansal ilkelerini belirgin biçimde somutlaştırmaktadır. Bu sembolik mekanlarda; bilinçdışı imgeler, ritüeller ve beden ile mekanın iç içe geçtiği durumlar sıkça karşımıza çıkmaktadır. Filmin mekânsal örgütlenişi özellikle aşağıdaki özelliklerle gerçeküstü estetiğin temel kodlarını görünür kılmaktadır:

- Yer-zaman sürekliliğinin kopması ve mekânsal mantığın parçalanması
- Gerçekliğin temsili olmaktan çıkıp estetik bir malzemeye dönüşmesi

Jodorowsky'nin bu filmdeki mekân anlayışı, Breton'un (1969) "içsel gerçeklik" olarak tanımladığı gerçeküstü yaratım mantığıyla uyumludur. Bu bağlamda mekân, dış dünyayı temsil eden bir fiziksel çevreden ziyade; arzunun, bilinçdışının ve ruhsal dönüşümün "sinematik mimarisi" olarak işlemektedir. Bu nedenle The Holy Mountain, gerçeküstü sinemanın mekânı nasıl sezgisel, çok katmanlı ve düşünsel bir yapıya dönüştürdüğünün çağdaş sinemadaki en çarpıcı örneklerinden biri olarak değerlendirilebilir.



Şekil 7. Film Mekanlarının Düşsel ve İmgesel Kullanımı

4.4. Hotel Monterey (1972), Chantal Akerman, 63'

Hotel Monterey filmi, Manhattan'da yer alan bir otelde çekilen bir dizi sessiz uzun çekimden oluşmaktadır. Çekimler aracılığı ile görsel örüntüler yaratılırken; film otelin çeşitli bölümlerini ve bu bölümlerde yer alan misafirleri kayda almaktadır (Şekil 8).

Anlatısal Mekan: Filmde klasik bir olay örgüsü bulunmadığı için mekân doğrudan anlatıyı kuran bir özneye dönüşmektedir. Bu bağlamda koridorlar, asansör boşlukları, kapalı odalar, katlar ve iniş-çıkış akışlar, filmin "hikâye"sini oluşturan bir dizi mekânsal karşılaşmaya dönüşmektedir.

Film içerisinde insan figürleri zaman zaman kadrajda görünse de pasif, sessiz ve geçiş hâlinindedir. Bu durumda otel, gündelik yaşamın anonimleşmiş geçiş mekânı olmaktan çıkarak filmin başkarakteri hâline gelmekte ve mekânın anlatıdaki belirleyici konumu güçlendirmektedir.

Görsel-İşitsel Kodlar: Filmde tamamen sabit kamera kullanımı tercih edilmiş ve bu sabitlik otelin geometrik yapısını seyirciye dayatan bir görsel sertlik yaratmıştır. Oluşturulan kadrajlar, duvar çizgileri, kapı eşikleri ve uzun koridor perspektifleri gibi mimari eksenlere paralel biçimde kurulmuş ve bu durum yapının mekânsal katılığını belirginleştirmiştir. Kamera hareketinin yokluğu ise mekânı; bekleme, donma ve aşinalıktan kopma hissiyle yüklerken; sessiz, uzun süreli planlar otelin mimari ritmini kendi zamanı içinde görünür kılmıştır.

Filmde minimal montaj yaklaşımı tercih edilerek planlar arasında ritmik bir devamlılık değil, mekânsal bir eşitlik kurulmuştur. Bu bağlamda her mekân benzer sürelerde ve benzer kadraj yapılarıyla gösterilmiş; otelin tekdüze ve kimliksiz yapısı seyirciye bir mekânsal ritim olarak aktarılmıştır. Koridor ve odaların uzun süre sabit planlar içinde tutulması ise perspektif kaçış çizgileri, kapı dizilimleri ve yüzeylerin giderek soyutlaşmasına yol açmıştır. Böylece mimari bir çevre olarak başlayan mekân, zamanla soyut bir görüntü kompozisyonuna dönüşmüştür.

Kuramsal Katman: Filmde yer alan oteli, Augé'nin (2016) "yok-yer" (non-lieu) kavramının doğrudan sinemasal bir karşılığı olarak okumak mümkün görünmektedir. Otel, kimsenin kalıcı olarak bağ kurmadığı; kimlik, hafıza ve toplumsal ilişkilerin askıda kaldığı bir geçiş mekânıdır. Filmde, karakterlerin neredeyse hiç görünmemesi mekânın bu aidiyetsiz niteliğini güçlendirmektedir. Mekansal öğeler olarak filmde dikkat çeken koridorlar, asansörler ve kapılar ise işlevsel ancak anlamsızdır. Film, bu mekânları toplumsal bir bağlamdan kopmuş, tamamen geçici kullanım pratikleriyle tanımlayarak göstermektedir.

Filmin sessizliği, Augé'nin (2016) yok-yerlerde tarif ettiği duygusal mesafeyi adeta mekânsal bir deneyim hâline getirmektedir. Film içerisinde hiçbir ses, mekâna duygusal, kültürel ya da tarihsel bir kayıt eklememekte; mekân "nötr" ve "kimliksiz" kalmaktadır. Bu bağlamda film,

otelin mekânsal düzenine hâkim olan geçicilik, anonimlik ve kopukluk duygusunu Augé'nin kavramlarıyla örtüşecek biçimde temsil etmektedir.

Akımsal İlişki: Hotel Monterey, avangard sinemanın mekânsal estetiğini en saf hâliyle temsil etmektedir. Film, anlatı yerine mekânı merkeze alarak duygusal ya da duygusal yönlendirmeyi tamamen reddetmekte ve böylece seyirciyi mekânın çıplak gerçekliğiyle yüzleşmeye davet etmektedir. Filmde zaman, montaj ve mekân başlıca biçimsel deney alanlarına dönüşmekte; sabit kamera, ritmik tekrarlar, sessizlik ve katı perspektif kullanımı gibi sinemasal araçlar, bir tür mimari araştırma pratiğine hizmet etmektedir. Bu nedenle film, avangardın mekânı yalnızca temsil edilen bir alan olarak değil, estetik bir deneyim, bir yüzey, bir ritim ve bir düşünme biçimi olarak yeniden kuran yaklaşımının güçlü bir örneği olarak değerlendirilebilir. Bu yönleriyle film, avangardın mekânı estetik bir deney, bir yüzey, bir ritim ve bir düşünme biçimi olarak yeniden kuran yaklaşımının güçlü bir örneğidir.



Şekil 8. Kimliksiz Odalar ve Rastlantısal Olarak Orada Yer Alan İnsanlar

Tüm bu analizler ışığında; seçili tüm filmlerin dört analiz düzlemine ilişkin bulguları, Tablo 3'te özetlenmiştir.

Tablo 3. Seçili Filmlerin Dört Analiz Düzleminin Gösterimi

Film	Anlatısal Mekan	Görsel-İşitsel Kodlar	Kuramsal Katman	Anlatısal İlişki
Rosetta	İşçi sınıfı mahalleleri; dar, sıkışık ve gündelik yaşam pratiklerini yansıtan mekânlar	El kamerası, titreşimli takip çekimleri, doğal ışık, düşük doygunluklu renkler; mekânın bedensel deneyim olarak kurulması	Lefebvre Mekânın toplumsal üretimi; sınıfsal baskının mekânda somutlaşması	Gerçekçi Sinema Etik, toplumsal ve fiziksel gerçekliğe dayalı mekân örgütlenişi
Faust	Zihinsel karmaşa ve ahlaki çöküşü temsil eden karanlık, kapalı, zamansız mekânlar	Çarpıtılmış perspektifler, grotesk dekorlar, keskin ışık-gölge karşıtlıkları, boğucu kadrajlar	Bachelard Poetik mekân; içsel dünyanın dışavurumu, bilinç hâllerinin mekânsallaşması	Dışavurumcu Sinema Psikolojiyi mekân üzerinden kuran stilize estetik
The Holy Mountain	Alegorik, düşsel ve simgesel yolculuk mekânları; metaforik dönüşüm alanları	Aşırı stilize setler, yoğun renk paletleri, ritüelistik sahneler, montaj kesintileri, mekânın akışkanlığı	Deleuze Zaman-imge, duygulanım-imge; düşünsel mekân, kopuk süreklilik	Gerçeküstü Sinema Bilinçdışı imgeler, düş mantığı ve rüya-mekân örgütü
Hotel Monterey	Geçici, anonim ve aidiyetsiz mekânlar; otelin kendi zamansızlığı	Sabit kamera, uzun planlar, sessizlik, mimari ritim, soyut geometrik yüzeyleşme	Augé Yok-yer; geçiş mekânı, aidiyetsizlik, kimliksizlik	Avangard Sinema Anlatının yerine mekânın geçmesi; mekânın estetik bir deney olarak kurulması

SONUÇ

Bu çalışma, sinemasal mekânın farklı sinema akımları tarafından nasıl kurulduğunu, temsil edildiğini ve anlamlandırıldığını disiplinlerarası bir yaklaşımla inceleyen dört katmanlı bir analiz modeli geliştirmiştir. Modelin kuramsal temeli, mekânı toplumsal (Lefebvre), fenomenolojik ve poetik (Bachelard), algısal-düşünsel (Deleuze) ve süpermodern (Augé) düzlemlerde kavramsallaştıran düşünörlere dayanmaktadır. Bu kuramsal çeşitlilik, sinemasal mekânın yalnızca görsel bir yüzey değil; sosyal pratiklerin, bilinç hâllerinin, düşünsel süreçlerin ve çağdaş mekânsızlaşmanın somut bir ifadesi olduğu varsayımını desteklemektedir.

Çalışmada incelenen dört film, bu kuramsal çerçevenin sinemasal pratikte nasıl karşılık bulduğunu göstermesi açısından birbirini tamamlayıcı niteliktedir. Rosetta'da mekân, toplumsal baskının ve sınıfsal dışlanmanın doğrudan üreticisi olarak ortaya çıkarken; el kamerası hareketleri, titreşimli görüntü ve bedensel yakınlık, Lefebvre'nin mekânın toplumsal üretimi kavramının görsel-işitsel bir karşılığına dönüşmektedir. Faust, dışavurumcu geleneği sürdürerek mekânı karakterlerin psikolojik ve etik gerilimlerinin bir yansıması hâline getirmekte; çarpıtılmış perspektifler, gotik görsel dünya ve yoğun ışık-gölge karşıtlıkları Bachelard'ın poetik mekân anlayışını sinemasal ölçekte somutlaştırmaktadır. The Holy Mountain ise mekânı düşünsel, sezgisel ve ritüelistik bir yüzey olarak yeniden kurarak Deleuze'ün zaman-imege kavramını mekânsal bir örgütlenişe dönüştürmektedir. Bu bağlamda filmdeki mekânların ardışıklığının bir nedensellik değil bir düşünce akışı ürettiği görölmektedir. Son olarak Hotel Monterey filmi, anlatıyı ortadan kaldırarak mekânın sessiz ve anonim varlığını ön plana çıkarmakta; sabit kamera, uzun planlar ve sessizlik ile Augé'nin yok-yer tanımını görsel-işitsel bir deneyime dönüştürmektedir.

Filmlerin dört analiz düzlemi üzerinden incelenmesi, mekânın yalnızca temsil edilen bir varlık olmadığını; her akımda, kullanılma biçimine göre farklı bir ontoloji ve deneyim ürettiğini göstermiştir. Seçili filmler özelinden değerlendirildiğinde elde edilen bazı çıkarımlar şu şekildedir: Mekânın, gerçekçi sinema örneğinde toplumsal yapıyı görünür kılarken; dışavurumculukta, iç dünyanın bir dışsallaştırması olarak işlevlendiği görölmüştür. Bunun yanı sıra gerçeküstü sinema örneğinde mekânın, mantıksal süreklilikten bağımsız düşünsel bir yüzey hâline geldiği; avangart sinemada ise anlatının yerine geçen biçimsel bir deney alanı olarak işlendiği tespit edilmiştir.

Çalışma, sinemasal mekânın akımlara özgü üretim mantıklarını bütüncül bir şekilde karşılaştıran nadir modellerden birini sunmaktadır. Geliştirilen dört katmanlı model, mekân analizini yalnızca dekor, yer ve mimari tasvir düzeyinde bırakmayarak, kamera hareketi, çerçeveleme, ritim, montaj, ışık ve süre gibi temel görsel-işitsel bileşenleri mekânsal çözümlemenin ayrılmaz bir parçası hâline getirmektedir. Bu yaklaşım, mekânın filmde nasıl inşa edildiği sorusunu yeniden merkezileştirerek, sinemada mekân kurulumunun dinamik, zamansal ve algısal doğasını vurgulamaktadır. Modelin kuramsal temeline katkı sağlayan düşünörlere aracılığıyla oluşturulan çeşitlilik ise, sinemasal mekânın yalnızca görsel bir yüzey olmadığını; sosyal pratiklerin, bilinç hâllerinin, düşünsel süreçlerin ve çağdaş mekânsızlaşmanın somut bir ifadesi olduğunu ortaya koymaktadır.

Sonuç olarak, çalışma hem mimarlık hem de sinema alanında yeni bir analiz çerçevesi önermekte; sinemasal mekânı çok katmanlı bir üretim alanı olarak tanımlayarak farklı kuramsal yaklaşımların birlikte işleyebileceği sistematik bir yöntem sunmaktadır. Bu yönüyle model, gelecekte yapılacak karşılaştırmalı sinema-mimarlık araştırmaları için genişletilebilir ve geliştirilebilir bir metodolojik temel sağlamaktadır.

KAYNAKÇA

Akerman, C. (Yönetmen). (1972). Hotel Monterey [Sinema Filmi]. Belçika, Fransa (Ortak Yapım): Omega Productions.

Auge, M. (2016). Yok-yerler (T. Ilgaz, Çev.). İstanbul: Daimon Yayınları.

- Bachelard, G. (2017). Mekanın poetikası (A. Tümertekin, Çev.). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Barış, B. (2022). Leyla Yılmaz'ın Bilmemek filminde su imgesinin göstergebilimsel çözümlemesi: Bachelard rehberliğinde bir inceleme. Çankırı Karatekin Üniversitesi Karatekin Edebiyat Fakültesi Dergisi, 10(2), 189-224.
- Biryıldız, E. (1992). Dışavurumcu Alman sineması. Marmara İletişim Dergisi, 1(1), 221-250.
- Breton, A. (2009). Sürrealist manifestolar (A. Günebakanlı, A. Güngör & Y. Seber, Çev.). İstanbul: Altıkırkbeş Yayın.
- Bogue, R. (2003). Deleuze on cinema. Routledge.
- Bordwell, D. (1985). Narration in the fiction film. University of Wisconsin Press.
- Bruno, G. (2002). Atlas of emotion: Journeys in art, architecture, and film. Verso.
- Burton, T. (Yönetmen). (2005). Charlie and the Chocolate Factory [Sinema Filmi]. ABD: Warner Bros.
- Clarke, J. (2012). Sinema akımları: Sinema dünyasını değiştiren filmler (Ç. E. Babaoğlu, Çev.). İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.
- Çiçekoğlu, F. (2008). Vesikalı şehir. İstanbul: Metis Yayınları.
- Dardenne, J.P. & Dardenne, L. (Yönetmen). (1999). Rosetta [Sinema Filmi]. Belçika: Les Films du Fleuve.
- Deleuze, G. (2021a). Sinema I. Hareket – İmge (S. Özdemir, Çev.). İstanbul: Norgunk Yayınları.
- Deleuze, G. (2021b). Sinema II. Zaman – İmge (B. Yalın & E. Koyuncu, Çev.). İstanbul: Norgunk Yayınları.
- Dimendberg, E. (2004). Film noir and the spaces of modernity. Harvard University Press.
- Eflatun, M. & Kurtuluş, E. (2021). Mimari eskizin poetikası: Düş ve izdüşüm. İçinde M. T. Tunç & S. Yıldız (Der.), Mimarlar neden Bachelard okur? İstanbul: Ketebe Yayınları.
- Eisner, L. H. (2008). The haunted screen: Expressionism in the German cinema and the influence of Max Reinhardt. Univ of California Press.
- Ekinci, B. T. (2016). Belgeselde canlandırma ve gerçekçilik sorunu. Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, (25), 11-33.
- Frank, A. (2014). Reframing reality: The aesthetics of the surrealist object in French and Czech cinema. Intellect Books.
- Friedberg, A. (2009). The virtual window: From Alberti to Microsoft. MIT Press.
- Gold, J. R., & Ward, S. V. (2004). Belgesel film geleneğinde kent ögesi. İçinde N. Türkoğlu, M. Öztürk & G. Aymaz (Eds.), Kentte sinema sinemada kent (79-106). İstanbul: Pales Yayıncılık.
- Hainge, G. (2014). Three non-places of supermodernity in the history of French cinema: 1967, 1985, 2000. Playtime, Subway and Stand-by. Australian Journal of French Studies, 51(2-3), 234-249.
- Heath, S. (1981). Narrative space. In Questions of cinema. London: Macmillan Education UK.
- Jodorowsky, A. (Yönetmen). (1973). The Holy Mountain [Sinema Filmi]. Meksika, ABD (Ortak Yapım): Producciones Panicas.
- Lang, F. (Yönetmen). (1927). Metropolis [Sinema Filmi]. Almanya: UFA.
- Lefebvre, H. (2014). Mekânın üretimi (I. Ergüden, Çev.). İstanbul: Sel Yayıncılık.

- Marie, M. (2014). Filmlerde kentsel tema. İçinde N. Türkoğlu, M. Öztürk & G. Aymaz (Eds.), *Kentte sinema sinemada kent*. İstanbul: Pales Yayıncılık.
- Öztürk, A. (2020). Postmodernizm ve sinema ilişkisi. İçinde G. Ghoghgi (Ed.), *Görsel Algıda Grafik, Tasarım, Sinema*. İstanbul: Efe Akademi Yayınları.
- Pallasmaa, J. (2011). *Tenin gözleri* (A. U. Kılıç, Çev.). İstanbul: YEM Yayınları.
- Pisters, P. (2012). *The neuro-image: A Deleuzian film-philosophy of digital screen culture*. Stanford University Press.
- Rodowick, D. N. (2018). *Gilles Deleuze'ün zaman makinesi* (E. Ekici, Çev.). İstanbul: Küre Yayınları.
- Rossellini, R. (Yönetmen). (1947). *Germany Year Zero* [Sinema Filmi]. İtalya: Tevere Film.
- Sarıberberoğlu, M. T. (2019). Sinematik kurgunun bilinçaltı mekânları-tekinsiz mekânlar. *Mimarlık ve Yaşam*, 5(1), 27-39.
- Shiel, M., & Fitzmaurice, T. (Eds.). (2011). *Cinema and the city: Film and urban societies in a global context*. John Wiley & Sons.
- Sokurov, A. (Yönetmen). (2011). *Faust* [Sinema Filmi]. Rusya, Almanya, Letonya (Ortak Yapım): Moskva Film Studio.
- Sucu, İ. (2012). Sanat akımlarının etkisinde sinemada klasik ve alternatif eğilimler. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (17), 111-125.
- Şentürk, R. (2012). Avangart sinema ve empresyonizm. *Global Media Journal*, 3(5), 142-175.
- Tuğyan, N. H. (2017). Alman dışavurumcu sinemasında mizansen: Dr. Caligari'nin muayenehanesi (1920-Robert Weine). *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (28), 302-314.
- Von Trier, L. (Yönetmen). (2003). *Dogville* [Sinema Filmi]. Danimarka, İsveç, Almanya, Fransa (Ortak Yapım): Zentropa Entertainments.
- Vangölü, Y. B. (2016). Geçmişten günümüze gerçeküstücülük/Surrealism: Past and present. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 20(3).
- Yetişkin, E. B. (2011). Sinematografik düşünebilmek: Deleuze'ün sinema yaklaşımına giriş. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (40), 123-141.
- Waitz, T. (2008). On emptiness. Images of urban space in Jem Cohen's film, *Chain'* and the concept of *Non-Places'*.

KATKI ORANI BEYANI VE ÇIKAR ÇATIŞMASI BİLDİRİMİ

Sorumlu Yazar <i>Responsible/Corresponding Author</i>	SELDA CANSU CEYLAN			
Makalenin Başlığı <i>Title of Manuscript</i>	SİNEMATİK AKIMLARIN MEKANSAL ESTETİĞİ: MİMARİ DÖRT KATMAN ÜZERİNDEN KAVRAMSAL BİR OKUMA			
Tarih <i>Date</i>	19.01.2026			
Makalenin türü (Araştırma makalesi, Derleme vb.) <i>Manuscript Type (Research Article, Review etc.)</i>	Araştırma makalesi			
Yazarların Listesi / List of Authors				
Sıra No	Adı-Soyadı <i>Name - Surname</i>	Katkı Oranı <i>Author Contributions</i>	Çıkar Çatışması <i>Conflicts of Interest</i>	Destek ve Teşekkür (Varsa) <i>Support and Acknowledgment</i>
1	SELDA CANSU CEYLAN	%100	Yoktur	

EXTENDED ABSTRACT**GENİŞLETİLMİŞ ÖZET****SPATIAL AESTHETICS OF CINEMATIC MOVEMENTS: A CONCEPTUAL READING
THROUGH FOUR ARCHITECTURAL LAYERS**

This study presents a multi-layered spatial analysis of diverse cinematic movements—realism, expressionism, surrealism, and avant-garde—by correlating them with key architectural theories. At the intersection of cinema and architecture, it develops an interdisciplinary model that investigates how different film movements construct, represent, and transform space aesthetically, narratively, and experientially. The framework is built upon the spatial philosophies of Henri Lefebvre, Gaston Bachelard, Gilles Deleuze, and Marc Augé, each offering distinct conceptual insights into the perception, production, and experience of space. Rather than treating cinematic space merely as a background setting, the study positions it as an essential narrative and symbolic agent. The four analytical layers proposed—narrative space, visual-architectural codes, theoretical dimension, and movement-based relation—serve as the basis for a comparative investigation. Within this structure, four films are selected to represent the dominant aesthetic and spatial tendencies of the identified cinematic movements: *Rosetta* (1999, Jean-Pierre & Luc Dardenne) for realism, *Faust* (2011, Aleksandr Sokurov) for expressionism, *The Holy Mountain* (1973, Alejandro Jodorowsky) for surrealism, and *Hotel Monterey* (1972, Chantal Akerman) for avant-garde cinema.

Each film is analyzed not only for its stylistic features but also for the ways in which space becomes a medium for socio-political critique, emotional projection, metaphysical inquiry, or philosophical abstraction. For instance, *Rosetta* employs realist aesthetics to depict the physical and psychological constraints of working-class life through simple, function-oriented spaces. This aligns with Henri Lefebvre's triadic concept of space—perceived, conceived, and lived—highlighting how cinematic environments reflect broader societal structures. In contrast, *Faust* engages with inner mental states through distorted, symbolic, and gothic spatial configurations that foreground psychological tension and moral decay. The film's architectural language—twisted corridors, overwhelming ceilings, dark shadows—embodies the expressionist tendency to exteriorize the subconscious. This spatial poetics resonates with Gaston Bachelard's phenomenological reading of space as a reservoir of dreams, memories, and inner anxieties. Jodorowsky's *The Holy Mountain*, on the other hand, constructs a fluid and metaphysical spatial journey filled with mythical, religious, and surreal symbolism. Its non-linear structure and symbolic sets evoke Gilles Deleuze's notion of the time-image, where space is no longer subservient to chronological narrative but becomes an active field for philosophical speculation. Here, space is not fixed, but in a constant state of becoming—mirroring the spiritual transformation of its characters. Lastly, *Hotel Monterey* provides a radical spatial experience through long static shots and non-narrative progression, focusing on transitional, anonymous interiors like hallways, elevators, and vacant hotel rooms. These fragmented and functionally neutral spaces reflect Marc Augé's concept of "non-places"—sites of transience, anonymity, and disconnection in the context of supermodernity. The film challenges traditional cinematic representation by stripping away narrative and character-driven focus, emphasizing space as both form and content.

Methodologically, the study proposes a genre-based cinematic spatial reading model that integrates visual analysis with theoretical reflection. The selected films are evaluated across four dimensions:

1. Narrative Space: How the physical or mental environment functions within the storyline;
2. Visual-Architectural Codes: The formal qualities and spatial aesthetics of the depicted environments;

3. Theoretical Layer: How spatial representations align with architectural and philosophical concepts;
4. Movement-Based Relation: How each cinematic movement's aesthetic principles shape its spatial construction.

The findings reveal that spatial representation in cinema is not merely stylistic but fundamentally ideological and conceptual. Each movement articulates a unique relationship with space: realism affirms lived material conditions; expressionism explores inner turmoil; surrealism navigates unconscious and metaphysical terrains; and avant-garde cinema deconstructs spatial continuity and narrative logic. By grounding cinematic space in architectural theory, the study contributes to a growing dialogue between architecture and cinema. It repositions cinema as a form of spatial inquiry and offers architects, designers, and theorists new ways of thinking about space—not as a static container but as a dynamic, affective, and narratively charged construct. In conclusion, this research highlights how cinematic movements can be decoded through their spatial logic and how these spatial logics correspond to theoretical frameworks in architecture. It demonstrates that film is not only a visual medium but also a critical spatial apparatus that engages with issues of memory, identity, perception, and social condition. As such, the proposed model offers a novel interdisciplinary approach to understanding space at the confluence of moving images and built environments.