

# Sinemada İç Mimariyi Okumak: Zaman-Karakter-Stil Bağlamında Mekânsal Analiz

Mine SUNGUR\* 

## ÖZ

Sinema-iç mimarlık ilişkisi sinemanın icadıyla ortaya çıkmış ve her iki disiplin mekân üzerinden birbirlerini etkilemektedir. Mekân sadece belirli bir zamanı, tarzı veya kültürü temsil etmez, aynı zamanda bir karakterin özelliklerini aktarmak açısından da önemli rol oynamaktadır. Ayrıca sinemadaki mekânsal tasarımlar geçmiş ile gelecek zamanın birlikteliğindeki bütünselliği ya da tezatlığı sonsuz hayal gücünün desteğiyle ortaya çıkabilmektedir. Dolayısıyla sinemada anlatım ve temsil aracı olarak kullanılan iç mekân, senaryoyu destekleyen ve film karakterini yansıtan etkileyici bir dekoratif hikâye anlatım biçimi ile izleyiciye doğru atmosferi sağlayabilmektedir. Çalışmada 2001: A Space Odyssey (Kubrick, 1968), American Psycho (Harron, 2000) ve Atonement (Wright, 2007) filmleri zaman-karakter ve stil kapsamında ele alınmıştır. Nitel araştırma yöntemlerinden sınırlı bir sistemin derinlemesine betimlendiği yöntem olan keşfedici örnek olay incelemesi yönteminden faydalanılmıştır. Bu yöntem daha sonraki çalışmalar için ipuçları ve fikirler bulunmasına imkân verebilmektedir. Sonuç olarak iç mimari ve sinema gibi gelişime ve yeniliğe açık iki disiplin uygulayıcılarının karşılıklı etkileşimleri ve birbirlerini sürekli takip etmesi, gerçek ve/veya kurgusal mekân tasarımında farklı bakış açılarının ortaya çıkmasına zemin hazırlamaktadır. Bununla birlikte sinemadaki mekanların kurgulanma sürecinde iç mimar gibi tasarımcıların yer alması mekâna dair tüm etkenlerin bütüncül biraradalığı için önem arz etmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** İç Mimarlık, Sinema, Zaman, Karakter, Stil.

## Reading Interior Architecture in Cinema: Spatial Analysis in the Context of Time-Character-Style

### ABSTRACT

The relationship between cinema and interior architecture emerged with the invention of cinema, and both disciplines affect each other through space. Space does not only represent a certain time, style or culture, but also plays an important role in conveying the characteristics of a character. In addition, spatial designs in cinema can emerge with the support of infinite imagination in the unity or contrast of past and future. Therefore, interior space, which is used as a narrative and representation tool in cinema, can provide the right atmosphere to the audience with an impressive decorative storytelling style that supports the scenario and reflects the character of the film. In the study, the films 2001: A Space Odyssey (Kubrick, 1968), American Psycho (Harron, 2000) and Atonement (Wright, 2007) were examined within the scope of time-character and style. The exploratory case study method, which is a method in which a limited system is described in depth from qualitative research methods, was used. This method can provide clues and ideas for later studies. As a result, the mutual interaction and continuous follow-up of practitioners of two disciplines that are open to development and innovation, such as interior architecture and cinema, pave the way for the emergence of different perspectives in real and/or fictional space design. In addition, the involvement of designers such as interior architects in the process of constructing spaces in cinema is important for the holistic unity of all factors related to the space.

**Keywords:** Interior Architecture, Cinema, Time, Character, Style.

### 1. Giriş

İnsanın var olmasıyla birlikte başlayan mimarlık disiplini sinemanın ortaya çıkışı ile kendisine ilişki kurabileceği yeni bir sanat dalı bulmuştur. Sinema-mimarlık ilişkisi yaratıcı vizyonlar için bir deneyim alanı, çağdaş gelişmeleri yansıtan bir düzlem, mimarlık uygulamalarına ve sanat ürünlerine farklı bir perspektif sağlayan üç ana yaklaşım üzerine kurulmuştur (Neumann & Albrecht, 1999, s. 25). Benzer şekilde mimarlık disiplini gibi iç mimarlık da sinema ile ilişkili ve her iki disiplinin ortak noktası mekândır. Sinema, izleyicinin zihninde mekânlar inşa ederek insan zihninin, düşüncesinin ve duygusunun doğasında var olan

\* **Corresponding Author/Sorumlu Yazar**, Dr. Öğr. Üyesi/Asst. Prof., Selçuk Üniversitesi, Konya, Türkiye/ Selçuk University, Konya, Türkiye, mkarakoyun@selcuk.edu.tr

Makale Gönderim ve Kabul Tarihleri/Article Submission and Acceptance Dates: 16.08.2024-28.10.2024

**Citation/Atf:** Sungur, M. (2024). Sinemada iç mimariyi okumak: zaman-karakter-stil bağlamında mekânsal analiz. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 55, 280-301. <https://doi.org/10.52642/susbed.1534191>

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License



arketipsel mimariyi yansıtan bir zihinsel imge ve hafıza mimarisidir (Pallasmaa, 2012, s. 13). Bruno'ya (2007, s. 27) göre ister mekânda ister özel bir sette çekilmiş olsun, her film belirli ölçüde bir mekân duygusu yaratma gücüne sahiptir.

Sinema ve mekân arasındaki ilişki mimarlara, iç mimarlara ve tasarımcılara yeni bir deneysel alan sağlamaktadır. Sinema ile yeni görme, düşünme ve temsil etme biçimleri sayesinde farklı mimari mekânlar yaratmanın ve sunmanın çeşitli yollarını açmaktadır. Bu tür yaklaşımlar sinemaya mekânsal oluşum yeteneği kazandırmaktadır (Kaçmaz, 1996, s. 24). Böylece sinema ve iç mimarlığın birbirleriyle iç içe olmaları hem birbirlerine ilham kaynağı olmalarına hem de birbirlerinin tasarım yöntemlerini ve tekniklerini kullanmaları yönüyle birbirlerini beslemektedirler (Beşışık, 2013, s. 11).

Sinemada mekânın kullanım özellikleri, yoğunluğu ve öne çıkarılma süresi her zaman aynı değildir. Kimi zaman mekân fon olarak kullanılırken kimi zaman filmin tamamlayıcı ögesi olarak görev yapmaktadır. Filmin senaryosundaki mesajın izleyiciye nasıl ulaşması gerektiği yönetmen tarafından tayin edilir. Mekân, senaryo için bir olay, bir karakter ya da bir yeri sembolize edebilir. Robert-Mallet Stevens'e göre mimari mekân yalnızca set olarak sinemaya hizmet etmekle kalmayıp aynı zamanda bir oyuncu olarak rol alabileceğini belirtmiştir (Vidler, 2000 ). Tanyeli (2001, s. 66) ise; filmlerde kullanılan mekânları üç gruba ayırmıştır; ilki, inşa edilmemiş ve gerçekte var olmayan sanal mekânlardır. *A Space Odyssey* (Kubrick, 1968) ve *Dark City* (Proyas, 1998) gibi filmler bu yol ile üretilen iç mimari mekânların kullanıldığı filmlere örnek olarak gösterilebilir. Bir diğeri, gerçek mimari mekânları kendi sanal evreninde yeniden üretmesiyle elde edilen mekânlardır. *The Shining* (Kubrick, 1980) ve *Metropolis* (Lang, 1927) gerçek mekânların yeniden yorumlanması ile elde edilen mekân örneklerindedir. Sonuncusu ise mekân kurgusuyla bir mimarı, mimarın ürünlerini ya da mimari bir dönemi konu alan film mekânlarıdır. Bu tür film mekânlarına *Mon Uncle* (Tati, 1958) ve *Playtime* (Tati, 2002) örnek olarak gösterilebilir. Tüm bu mekânsal kurguların temsiliyet özelliklerini tayin etmek ve sinema üzerinden iç mimarlığı okumak önem arz etmektedir.

Sinema ve iç mimarlık disiplininin ortak paydası olan mekân olgusu, araştırmacılar tarafından yoğun bir biçimde ele alınmıştır. Fakat sinemada zaman, karakter ve stil üzerinden mekânsal okumalar yeterince ele alınmaması çalışmanın problemi olarak belirlenmiştir. Bu bağlamda zaman-mekân, karakter-mekân ve stil-mekân ilişkisini ifade eden rastgele üç adet film seçilmiştir. Zaman-mekân ilişkisi çerçevesinde; hayal gücünün sınırlarını zorlayarak geçmiş ile gelecekte öngörülen mekânın birlikteliği/aykırılığı üzerine kurgulanmış olan “2001: A Space Odyssey” (Kubrick, 1968) filmi incelenmiştir. Karakter -mekân ilişkisi bağlamında; tüketim kültürü içerisinde bireyselliğin ön planda olduğu ve film karakterinin hayat tarzının karmaşık ve belirsiz bir düzende olması ve karakterin yaşadığı gerçek mekânı ele alan “*American Psycho*” (Harron, 2000) filmi incelenmiştir. Son olarak stil-mekân ilişkisi bağlamında ise mimari stile sahip geleneksel yaşamın yansıtıldığı “*Atonement*” (Wright, 2007) filmi örnek olarak ele alınmıştır. Seçilen filmlerin analizi yapılırken araştırma deseninin keşfedici, betimleyici ya da açıklayıcı olabileceğine dikkat çekilerek keşfedici örnek olay yöntemi kullanılmıştır. Çok perspektifli bir analiz olan keşfedici örnek olay yöntemi sosyal bir olgunun bir veya birkaç kesitin ne ve nasıl sorularına derinlemesine incelenerek yanıt aranan bir araştırma yaklaşımıdır (Güçlü, 2019). Keşfedici örnek olay çalışması; planlama, tasarım, hazırlık, toplama, analiz ve paylaşma olmak üzere 6 evreden oluşmaktadır. Planlama evresi veri toplama evresi olup sinema-iç mimarlık ile ilişkili literatürde yer alan araştırmalar incelenmiştir. Tasarım evresi araştırma problemine yönelik filmlerin seçildiği evredir. Seçilen filmler birden çok kez izlenerek çalışmaya hazırlık yapılmaktadır. Hazırlık evresi sonrasında filmlerden amaca uygun veriler toplanarak kategorize edilmiştir. Elde edilen tüm veriler değerlendirilerek analiz evresi tamamlanmıştır. Bilgilerin kategorilerine göre yorumlanması ve çıkarım yapılması son evre olan paylaşma evresinde gerçekleşmektedir. Araştırma, iç mimarlık ve sinemanın ortak paydası olan mekânın zaman, karakter ve stil olgularını örnek filmler üzerinden okunması ile bilimsel alandaki boşluğu tamamlayan özgün bir çalışmadır. Sonuç olarak mekân sinemada kimi zaman sosyal statü ile film kahramanlarının karakter simgesi, kimi zaman kurgulandığı ortamlar ile mimari stilin izleyicilere sunulduğu belgesel, kimi zaman ise geçmiş ile gelecek arasındaki ütöpik mekânın düzenlenmesine ilham kaynağı olmuştur. Dolayısıyla filmlerde zaman, durum, olay, duygu gibi olguların izleyicilere doğru bir biçimde aksedilmesinde mekân önem arz etmekte ve film yapım sürecinde mekânın etkin tasarımında iç mimar gibi tasarımcıların olması kaçınılmazdır.

## 2. Sinema ve İç Mekân İlişkisi

19. yüzyılın sonundan bu yana kalabalık seyirci topluluklarının önünde gösterime başlayan sinema, mimarının iç ve dış mekânlarını tekrar tekrar yorumlayarak sunulduğu bir sanattır (Selvitop, 2017, s. 11). Filmlerin mimari ortamları, çevreleri, karakterleri ve yansıtılan dönemleri bir bütün olarak gösterebilmeye gücü mekânlar konusunda sınırsız bir araştırma alanı yaratmıştır. Ölçek, oran, ışık, renk, malzeme, doku, doluluk-boşluk birlikteliği ile mekân gerçeklik kazanmaktadır. Film mekânları tiplleşmiş, basmakalıp halinde kanıksanmış özelliklere sahip olabileceği gibi aykırı, deneysel, alışılmadık, sıra dışı mekânları da temsil etme potansiyeline sahiptirler (Güzer, 2023, s. 34). Böylece filmler, yeni mekân üretme konusunda yönetmen ve mimar/iç mimarlar için yeni yollar arama ve deneyimleme alanı olmuştur (Rahman, Hasri, Kadir, & White, 2022, s. 1).

Filmlerin iç mekânı genellikle olay örgüsüne gizlenmiş, teori, felsefe, tarih veya varsayıma dayanabilmektedir. İzleyicileri anlatının gerçekliğine inandırmaya ikna etmek için filmdeki mekân kurguları önem arz etmektedir. Branwell (2004, s. 28), çeşitli türlerdeki filmlerin mekân tasarımında malzeme, ışık, ses ve dekorların birliktelik içerisinde düzenlenmesi gerektiği, izleyiciyi mekânın gerçekliğine ikna etmesi gerekliliğini vurgulamaktadır. Sinemanın görsel gücünden, gerçeğe yakın iç mekân hissi verme yeteneğinden ve yarattığı mekânsal alternatiflerden yararlanmak mimarlık ve sinemanın doğrudan etkileşiminden kaynaklanmaktadır (Erdoğan & Akarsu, 2023, s. 142). Pallasmaa'ya göre hem mimari hem de sinema yaşanan mekânı ifade etmektedir. Bu iki sanat formu yaşamın kapsamlı görüntülerini yaratır ve bunlara aracılık etmektedir. Her iki sanat formu da varoluşsal mekânın boyutlarını ve özlerini tanımlar; yaşam durumları için deneysel sahneler yaratmaktadır (Pallasmaa, 2007, s. 21).

Deneysel sahneler yolu ile kullanıcı/toplum-mekân ilişkisi, kentin sosyal, ekonomik ve politik dinamikleri izleyiciye aktarılırken filmlerin içerdiği mekânlar ile ilişkilendirilmektedir (Barut, 2020, s. 48). Bu bağlamda sinema mekânı bazen insan-mekân ilişkisini kapsayan bir zamansızlığı, bazen karakterin özelliğini, bazen de dönemin mimari üslubunu vurgulayarak izleyici için doğru atmosferin hazırlanmasına katkı sağlamaktadır.

### 2.1. Zaman-Mekân İlişkisi Bağlamında Sinema

Dünyada birçok olgunun varlığı ve bu olguların zamanla bir bağı söz konusudur. Zaman faktörü birçok virtüel olgusunun somut bir şeye dokunup edimselleşmesine neden olur. Oluşlar, deneyimler, ilişkiler ve etkiler sonucunda düşüncelerle anlam kazanan mekânlar, edimselleşme sürecinde bir değişim gerçekleştirir. Bu değişim, insanı merkeze koyan dinamik bir süreçtir. Bu dinamik süreç dün, bugün ve yarını içine almaktadır (Beşgen & Güner, 2023, s. 175). Her mekânın içinde kendi tarihi ve olayları ilişkilendirebileceği sembolik bağlantılar bulunmaktadır. Sinema filmi içerisindeki bir olay, bir durum, bir duygu; zaman, mekân ve yerden ayrı tutulamaz. Bu nedenle Pallasmaa (2007, s. 21), her yönetmenin her bir senaryoya özgü mekân kurgulamak zorunda olduğunu ve bunun bazen hiç deneyimlenmemiş bir mekân da olabileceğini belirtmektedir. Ayrıca bu durumun içmimarlığın profesyonel disiplinden bağımsız olduğunu ve sinema mimarisinin farklı bir uzmanlık gerektirdiğini vurgulamaktadır (Beşışık, 2013, s. 9).

Sinema mimarisi anlam mimarisidir (Schaal, 2000, s. 14). Mekânı anlamak mimarlığın temel amacıdır. Lefebvre, mekânı “saf bir boşluk” veya “doğal bir gerçeklik” olarak tanımlasa da mekânın “bir temsil” olduğunu da eklemektedir (Lefebvre, 1991). Bu bağlamda mekân soyut ve somut donanımı ve çevresiyle kültüre, topluma, ekonomiye kısaca zamana referans vererek hayat hakkında birçok ipucu elde edilmesine yardımcı olmaktadır (Köksal, 2015, s. 159). Giedion (1971) Hermann'a göre zaman ve mekân ancak birlikte oldukları sürece varlıklarını sürdürebildiğini dile getirmiştir. Ancak zaman-mekân algısı her dönem değişkenlik göstermekle birlikte, modernizm ile başka bir boyut kazanarak yeni bir mekân tipolojisi ortaya çıkmaktadır (Auge, 1997, s. 127). Özellikle geleceğe yönelik mekân tanımlamaları yapan ütopyik tadında bilim-kurgu film türlerinde mekân tasarlama ilkeleri önem arz etmektedir (Milner, 2009, s. 832). Örneğin *Metropolis filmi* (Lang, 1927) mekânsal anlamda çağın yaşadığı modernizm ve endüstri devriminin izlerini fütüristik imgelerle yansıtan bir filmidir. Film endüstrileşmeyi yaşayan ama hala makineleşmeye geçememiş bir ara çağ kenti ve toplumu yansıtmaktadır. Film içerisinde geçmişe atf yapan Babil Kulesi; geleceğin karmaşa, yabancılaşma, çeşitlilik gibi kaotik temaları içeren insancıl olmayan yüksek binalardan oluşan dikey bir kenti temsil etmektedir (Erkarslan, 2022, s. 123). *Cloud Atlas* (Tykwer, Wachowski, & Wachowski,

2012) filmi doğrusal zaman çizgisini alt üst ederek oluşturduğu zaman kurgusu ve mekân tasarımları ile izleyicinin bilindik zaman ve mekân tanımlarını değiştirmiştir. Böylece seyircinin zihnindeki mekân algısı yeni bir anlam ve perspektif kazanmasına (Özakin, 2001, s. 84) neden olmaktadır. Seyircinin zihnindeki mekân ve sınırlar silinerek farklı bir boyut kazanmıştır (Aslanoğlu, 2000).

## 2.2. Karakter-Mekân İlişkisi Bağlamında Sinema

Mekân kullanıcısı tasarımda yapısal, işlevsel ve estetik olarak en uygun çözümlerin üretilme sürecinde odak noktasında yer almak zorundadır (Başçı & Ozanözgü, 2023, s. 347). Sinemada öne çıkarılan mekân (konut) bir yandan içinde yer alan öyküye, sahibinin karakterine yönelik olarak tamamlayıcı bir ifade oluştururken öte yandan mekân (konut) ve yaşama biçimi, tüketim alışkanlıkları üzerine söz söyler, bağlamsal değerleri temsil etmektedir. Mekân, seyircinin gözünde zaman zaman bir arzu nesnesi, bir kimlik statü aracına dönüşebilmektedir (Güzer, 2023, s. 56).

Seyirciye film karakterini/karakterlerini tanıtmak için giyilen kıyafet, takılan aksesuar, kullanılan araba, yaşanılan konut, iş ortamı gibi farklı temsil araçları kullanılmaktadır. Böylece gerçek hayatta var olan tüketim kültürünün mekânsal yansıması sinema perdesine de aktarılmaktadır. Modernleşme süreci ile birlikte hayatın her alanındaki değişim olgusunun toplumda benimsenmesi ve bireylerin uyum sağlayarak kabul etmesi ve toplumsal hayata yayılması için sinema filmleri devreye girmiştir (Tüysüz, 2021, s. 50). Örneğin *Breakfast at Tiffany's* (Edwards, 1961) filminde bir kimlik yansıması olarak filmin ana karakteri olan Holly, New York sosyete yaşamına girebilmek için göstermiş olduğu çabayı sunmaktadır. Karakter-mekân ilişkisi üzerinden lüks ve tüketim kültürü sinema aracılığı ile seyirciye aktarılmaktadır (Babataş, 2021). Benzer biçimde *Devil Wears Prada* (Franke, 2006) mekânsal tasarım ve tüketim kültürünün yarattığı ilişki karakterlere yansıtılmaktadır. Bu nedenle sinemada mekânlar, karakterlerin yaşamları ve/veya filmin zamanı ve türü dikkate alınarak tasarlanmaktadır (Sever, 2015, s. 109). Refahlık durumuna göre mekânlarda (konutlarda) giyinme odası, yemek odası gibi öğeler eklenirken duvardaki tablolar, mobilyalar statü sembolü olarak öne çıkarılabilmektedir (Güzer, 2023, s. 47).

Filmlerin kurgusunda farklı sosyo-ekonomik seviyelere sahip karakterler bulunmasının, kullanıcı ve mekân ilişkisinin değerlendirilmesi için çeşitli veriler sağlayabilmektedir (Yıldırım Yargıcı, 2021). Fransız mimar ve set tasarımcısı Robert Mallet-Stevens'a göre, sinemasal mekân, karakter görünmeden önce, karakterin toplum içindeki sosyal konumunu, zevklerini-zevsizliklerini, alışkanlıklarını, yaşam tarzını ve kişilik bilgilerini yansıtmak zorundadır (Neumann & Albrecht, 1999, s. 9). Statü, kimlik gibi tüketim biçimlerinin karakter üzerinden mekânsal yansıması olan set tasarımı, sinema için önemli bir noktada yer almaktadır. Dekorların ölçeği, kameraların konumu, nesnelere ve karakterin oda içindeki durumu gibi taktikler, karakterlerin iç dünyasını izleyici tarafından daha iyi algılanmasını sağlamaktadır (Sever, 2015, s. 90). Mimari mekânlar; kalıcılığı, sürdürülebilirliği temsil ederken sinemada mekânlar; karakterlerin tamamlayıcı ögesi olması ile seyircilerin karakteri/karakterleri özümsemelerinde ciddi katkı sağlamaktadır.

## 2.3. Stil-Mekân İlişkisi Bağlamında Sinema

Mimari yapılar, insanların yaşam mekânlarını oluşturmaktadır. Sinemada ise mimari yapılar, bir hikâye için gerekli ortamı oluşturmada kullanılmaktadır (Bergfelder, Harris, & Street, 2007, s. 23). Bu nedenle sinema hikâyeye uygun mekânın izlerini yansıtmak zorundadır. Koeck (2013, s. 32) sinema, insanların bir mimari mekândaki görsel sistemin bir parçası haline gelmesini ve insanların mimari mekânda hareket hissini yaşamasını ifade ederek izleyicinin mekânın yaşanabilirliğine ikna olması gerektiğini vurgulamaktadır. Böylelikle filmdeki mekân tasarımlarının gerçek ve yaşamın içinden geldiği belirginleşmektedir. Örneğin bir dönem filmi çekiminde, gerçek mekânlar zamanla değişime uğradığı için, o dönemin zaman şartlarına, hayat tarzına ve mimari öğelerine göre uygun mekân kurguları arayışına gidilmektedir (Köksal, 2015, s. 49).

Mekân tarzını gösteren birtakım göstergelerin kaynağını oluşturan yaşamsal değerler konum ve zamanla ilişkilidir. Stuart C. Aitken ve Leo E. Zonn, anlatı mekânının nötr bir mekândan ziyade coğrafya ve tarih referansları taşıyan "yer" olarak adlandırır (Aitken & Zonn, 1994, s. 47). Bu "yer" tarihin izlerini, geleneksel yaşam biçimi ve tarzını, kültürel alışkanlıkları yerel doku üzerinden okutur. Bu anlamda özelliği olan, bütünsellik içeren yerleşimler sadece mimarlık için bir örnek alanı değil, aynı zamanda sinema için

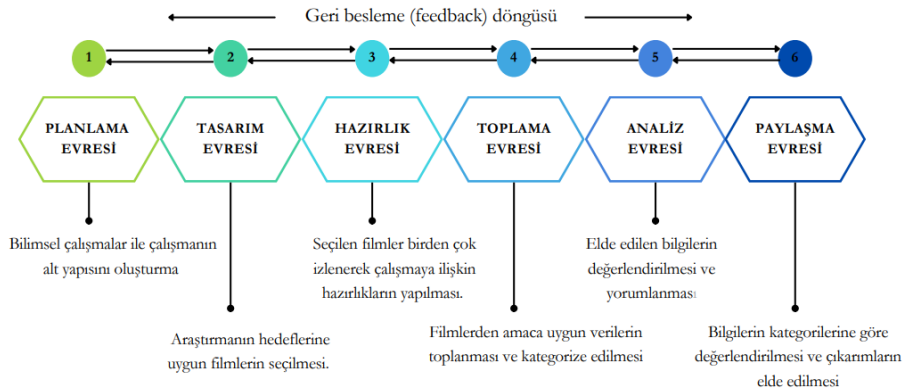
de bazı öykülerin arka planını oluşturmaktadır (Güzer, 2023, s. 41). Örneğin *Jane Eyre* (Fukunaga, 2011) filminde Viktorya dönemi İngiltere'sindeki malikanelerdeki mekanlar; gotik ve Elizabeth tarzı iç mekân stilleri ile gerçekçi bir fon oluşturmaktadırlar. Benzer şekilde *Chocolat* (Hallström, 2000) filminde arka planı oluşturan mekanlar, 1950'li yıllardaki bir Fransız Kasabasındaki geleneksel yaşam biçimi ve kırsal mimari tarzı temsil etmektedir. Başka bir örnekte ise *A Clockwork Orange* (Kubrick, 1996) filminde de 1960'ların İngiltere konut iç mekânlarında yaygın olarak görülen Pop Art tarzı seyirciye yansıtılmıştır. Dönemin sosyal, politik ve kültürel ortamı mekânlara aktarılmıştır. Duvar yüzeylerinde kullanılan desen ve renkler, aydınlatma elemanları, mobilya ve sanatsal objelerle konutlarda geçmiş yaşamın yeniden yaratılmaya çalışıldığı düşünülmektedir (Sözen & Boyacıoğlu, 2020, s. 57). Böylece stil-mekân ilişkisi ile geleneksel dokular, geçmiş dönem iç mekân stilleri, tarih, yaşam kültürü sinemada senaryonun bir parçası haline getirilerek izleyiciye farklı coğrafyalardaki çeşitli dönemlerin özgün iç mimari tarzı sunulabilmektedir.

### 3. Yöntem

Bu araştırma sinema ve iç mimarlık çerçevesinde mekânın zaman, karakter ve stil ile ilişkisini tespit etme ve sinemanın iç mimarlık disiplini ile etkileşim haline değinilmiştir. Çalışmada sinema mekânlarının tasarımsal önemine ve yaratılmak istenen atmosfere dikkat edilmesi açısından rehber oluşturabilecek örnekler sunulmaktadır. Literatür araştırmaları incelendiğinde, sinema-iç mimarlık çerçevesinde karakter-mekân ilişkisi, zaman-mekân ilişkisi ve stil-mekân ilişkisi bağlamında ele alınan çalışma sayısının yetersiz olduğu tespit edilmiştir. Bu nedenle, araştırmanın bu alanda literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Çalışmanın problemine çözüm olarak önerilecek yöntemin araştırmanın amacına uygun olması gerekmektedir. Çalışmada sınırlı bir alanın derinlemesine betimlendiği ve incelendiği (Merriam, 2015, s. 40) nitel araştırma tekniklerinden keşfedici örnek olay incelemesi yöntemi kullanılmıştır. Örnek olay incelemesi yöntemi ile nasıl ve neden sorularına yanıt aranarak (Ozan Leylum, Odabaşı, & Kabakçı, 2017, s. 370) araştırmacılara ipuçları ve fikirler üretmesine imkân sağlamaktadır (Simon, 1978, s. 206). Keşfedici türdeki örnek olay incelemesi ise yeni bir çalışma alanı keşfeden araştırmacının ön hazırlık yapmasına imkân tanıyan bir yöntemdir (Mills, Eurepos, & Wiebe, 2010, s. 372). Yöntem ile probleme yönelik varsayımların henüz formüleştirmek için verilerin yeterli olmaması sebebiyle gözlemlenerek sistematik hale getirme için küçük bir örneklemeden yola çıkma işlemi gerçekleşmiştir (Berg & Lune, 2015, s. 367).

Yin'e (2009, s. 1) göre keşfedici örnek olay çalışması; planlama, tasarım, hazırlık, toplama, analiz ve paylaşma olmak üzere 6 evreden oluşmaktadır. Evreler arasında keskin geçiş olmamakla birlikte geri besleme (feedback) ile evreler arasında geri dönüş sağlanarak kontrol oluşturulabilmektedir. Böylece her adımda verimlilik ve geçerlilik artacaktır (Baskarada, 2014, s. 19-20). Benzer şekilde Archer (Archer, 1984, s. 64) mimari tasarım sürecini sistematik hale getirmek için programlama, veri toplama, analiz, sentez, geliştirme, iletişim evrelerinin olduğunu; uygulamada yaşanabilecek belirsizlikler ve zorluklar karşısında geri beslemeli bir döngüden söz etmektedir. Bu nedenle çalışmada keşfedici örnek olay yönteminin seçilme nedeni hem Archer'ın tasarım süreci evrelerine benzerlik göstermesi hem de sinema- iç mimarlık ilişkisinin keşfedilecek daha pek çok yanı bulunmasıdır (Şekil 1).



Şekil 1. Çalışmada Kullanılan Yöntem Evreleri  
(Şema yazar tarafından oluşturulmuştur)

### 3.1. Araştırmanın Örnekleme

Araştırmanın örneklem seçimi için sinema ve iç mimarlık etkileşimi konusunda ulusal ve uluslararası literatür taranmış ve incelenerek ön araştırma safhası tamamlanmıştır. Literatür taraması, araştırma konusuyla ilgili bilgi elde etmenin ilk aşaması olması ve elde edilen bilgilerin özetlenerek bir sentez hâlinde ifade edilmesi açısından önemlidir. Çalışma kapsamında kırktan fazla film izlenmiştir. İncelenen bilimsel çalışmalar ve izlenen filmler arasından zaman-mekân, karakter-mekân ve stil-mekân ilişkisi bağlamında üç film seçilmiştir.

Zaman-mekân ilişkisi bağlamında, “2001: A Space Odyssey” filmi en iyi görsel efekt ve en iyi prodüksiyon (yapım) tasarımcısı (ImDb-a, t.y.) gibi birçok ödül almıştır. Filmdeki görsele dair her türlü stil ve imajdan sorumlu olan ödüllü yapım tasarımcısı anlatmak istediği hayal ürünü mekânları, farklı görsel efektler ile izleyiciye aktarmış ve farklı zamanların bir arada tasarladığı mekânlar ortaya çıkmıştır. Bu durum, inandırıcılığı ile seyirciyi gerçeklikten uzak, sanal ve ütöpik alan tasarımları “2001: A Space Odyssey” filminin çalışma kapsamında seçilmesinde etkili olmuştur. Film çeşitli araştırmacılar (Beşişik, 2013; Sever, 2015; Carlotto, 2015; Melia, 2018; Baysan Serim, 2018; Sunal, 2022; Yararel Doğan, Arslan, & Arpacı, 2022; Akay, 2023; Güzer, 2023) tarafından farklı disiplinlerde yoğun bir biçimde ele alınmıştır.

Karakter-mekân ilişkisi bağlamında “American Psycho” filminin seçilmesinde en iyi uyarlama senaryo ödülü (ImDb-b, t.y.) alması etkili olmuştur. American Psycho adlı romandan uyarlanarak sinemaya aktarılan film, ana karakter üzerine kurgulanmış bir gerilim filmidir. Romanda metinsel ifadelerle görünenin aksine farklı bir karaktere sahip olduğu aktarılan ana karakter, sinemada mekânla bütünleştirilerek görselleştirilmiştir. Filmdeki görselleştirme başarısı seyircinin karakteri özümsemesinde etkili olmuştur. Ayrıca American Psycho filmini çeşitli araştırmacılar (Kooijman & Tarja, 2003; Fredriksson, 2011; Saraiva, 2018; Tüysüz, 2021) tarafından farklı disiplinlerde karakter odaklı incelemişlerdir.

Son olarak geçmiş dönem yaşam kültürünün (kostüm, saç-makyaj ve mekanlar) filme yansıtıldığı sinema filmleri arasından “Atonement” filmi en iyi uyarlama senaryo, en iyi İngiliz filmi, en iyi kostüm tasarımı, en iyi prodüksiyon (yapım) tasarımcısı, en iyi sinematografi (ImDb-c, t.y.) gibi farklı dallarda ödüller kazanması stil-mekân bağlamında örneklem olarak seçilmesinde etkindir. Atonement filmi farklı disiplinlerdeki araştırmacılar tarafından (McFarlane, 2008; Vartalitis, 2012; Rohani, Pirnajmuddin, & Akhavan, 2016; Prina, 2021; Bakhshaliyeva, 2020) irdelenmiştir. 19. Yüzyıl sonu İngiltere’yi seyirciyeye sunulan filmde, trajedik olayların geçtiği malikane prodüksiyon (yapım) tasarımcı tarafından dönemin mekân stiline uygun bir atmosferde oluşturulmuştur.

Seçilen filmler araştırma kapsamında bir monitörde birden çok kere izlenmiştir. İzlenim sırasında notlar alınarak filmdeki mekânlar derinlemesine çözümlenmiştir. Çözümleme sonucunda örneklem filmlerde gösterilen sahnelerde mekân/mekânların iç mekân şematik planları çıkarılmıştır. Ayrıca örneklem filmlerde kullanılan mobilya ve aksesuarlardan oluşan moodboardlar hazırlanmıştır. Tüm bu veriler neticesinde, filmlerdeki mekân/mekânlar zaman, karakter ve mimari stil çerçevesinde yorumlanarak değerlendirilmiştir.


## 4. Bulgular ve Değerlendirme

Bu bölümde örneklem filmler hakkında genel bilgiler verilerek mekânsal analizlerine yönelik veriler tespit edilmiştir. Elde edilen veriler neticesinde filmlerde kurgulanan mekânın temsili plan şeması oluşturulmuş ve iç mekân özellikleri filmde gösterilen sahnelerden kesitler halinde yorumlanmıştır.

### 4.1. Zaman-Mekân İlişkisi Bağlamında; 2001: A Space Odyssey Filmi

Yönetmenliğini Stanley Kubrick’in yapmış olduğu 1968 yapımı 2001: A Space Odyssey filmi, Arthur C. Clarke tarafından kaleme alınan The Sentinel adlı romandan uyarlanmış bir bilim kurgu filmidir. En iyi görsel efekt Oscar’ı, en iyi yapım tasarımcı ödülü gibi birçok ödül alan film; teknoloji, yapay zeka, insanların üretmiş olduğu makineler ve makinelerle olan ilişkisi üzerine kurgulanmıştır (Sunal, 2022, s. 361) (Tablo 1).

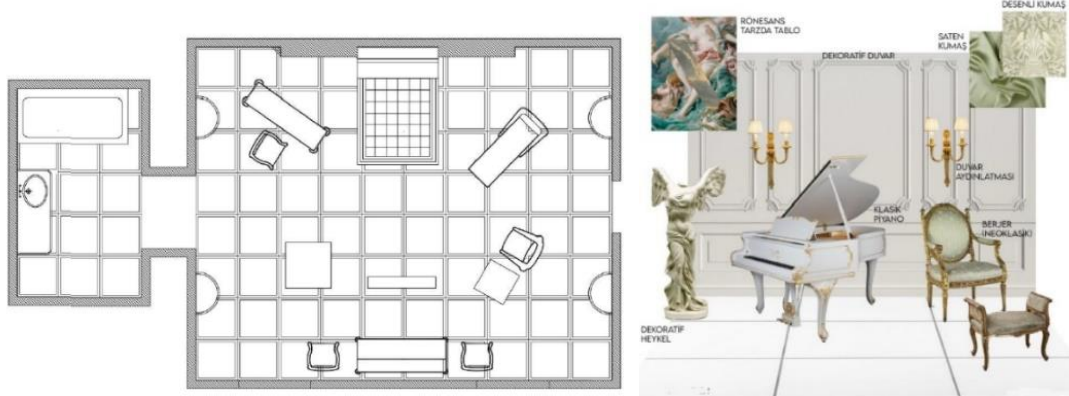
**Tablo 1.** 2001: A Space Odyssey Filmine ait genel bilgi tablosu  
(Wikipedia-a, t.y.)’dan yararlanılarak yazar tarafından uyarlanmıştır)

<p><b>Yönetmen:</b> Stanley Kubrick</p> <p><b>Yapım Yılı:</b> 1968</p> <p><b>Türü:</b> Bilim Kurgu</p> <p><b>Filmin Konusu:</b> Film, Dünya’da yaşayan ve evrimleşen varlıkların maymundan insana ve daha ileri aşamalarında karşısına çıkan gizemli monolit (dikili bir taş) bir yapı ile aralarında yaşanan gelişimsel olayları konu almaktadır.</p>	<p><b>Film Afışı</b></p> 
--	--

Film “İnsanlığın Şafağı”, “Ay Yolculuğu”, “Jüpiter Görevi” ve “Sonsuzluğun Ötesi” isimlerinden oluşan dört bölümden oluşmaktadır. Çalışma kapsamında filmin son bölümü olan “Sonsuzluğun Ötesi” bölümü irdelenmiştir. Discover One adlı uzay aracında görevli bilim adamı Dr. Dave Bowman, uzay aracının sistemlerini kontrol eden bilgisayar olan HAL’ı yendikten sonra başka bir dünyaya/boyuta taşınır. Dave’in uzay gemisi, yolculuğunun sonunda mucizevi bir şekilde beyaz duvarlı boş bir odada belirdiği görünmektedir.

### Mekân Analizi

Son bölümde görünen beyaz duvarlı oda, film genelinde kurgulanan mekânlardan farklılık göstermektedir. Yönetmen Kubrick odayı uzay-mekân kurgusu üzerine tasavvur etmiş, dış dünyadan ve genel olarak teknolojiden uzak bir algı yaratmak istemiştir. Zeminde kullanılan karoların sayısına göre dikdörtgen formda bir yaşam alanı ve ıslak hacim seyirciye sunulmaktadır. Kullanılan mobilya ve aksesuarlar ile oda arasından çelişkili bir ilişki kurularak seyircinin dikkati çekilmeye çalışılmıştır (Şekil 2).



**Şekil 2.** Filmin son sahnesinde kullanılan iç mekânın plan kurgusu ve mekân içerisinde kullanılan öğelerden oluşan moodboard (Yazar tarafından oluşturulmuştur)

Sanal mekân özelliği gösteren oda klasik tarz üslubu ile ütöpik mekân algısına farklı bir bakış açısı getirmektedir. Aslında klasisizm nostalji ile ilgilidir. Kullanılan malzemeler, mobilyalar ve bezemeler geçmişe gönderme yapmakla birlikte, geleceğin mekân tasvirine tezat kalmaktadır. Duvar yüzeylerinde Rönesans dönemine ait tablolar, aplikler ve heykeller ile mobilya ve tekstil seçimlerinde süslemeci yaklaşımlar modern üsluptan uzak, klasik tarzı yansıtmaktadır. Yine klasik tarza uygun bir biçimde ıslak hacmin içerisinde yer alan havlular (tekstil malzemesi) dikkat çekicidir. Fakat Dave’in odasında özel aydınlatma teknolojisine sahip karo zemin kaplama malzemesinin tercih edilmesi geçmiş ile geleceğin birlikte entegre edilebileceği seyirciye sunulmaktadır. Yönetmenin kurgulamak istediği zaman-mekân diyalektiği ile dün-bugün-gelecek konularını bir arada sunarak “zamansızlık” olgusuna gönderme yapmaktadır. Seçilen mobilyalar, duvar yüzeyindeki bezemeler, tekstil malzemeleri ile geleceğin mekânı ile aykırı bir ilişki kurulabilme cesareti sunmaktadır (Şekil 3).





Şekil 3. 2001: A Space Odyssey filmine ait görseller (Kubrick, 1968)

#### 4.2. Karakter-Mekân İlişkisi Bağlamında; American Psycho Film

Mary Harron tarafından yönetilen American Psycho filmi, Bret Easton Ellis'in aynı isimli romanından uyarlanmıştır. 1987 yılında New York'ta yaşayan ana karakter olan Patrick Bateman, görünenin aksine farklı bir iç dünyasına sahip olduğu filmde anlatılmaktadır. Seksenli yıllarda ortaya çıkan ve 'genç şehirli profesyonel' olarak çevrilebilecek 'yuppie' (young urban professional) jenerasyonunun temsilcisi olarak izleyiciye gösterilen P. Bateman, filmde Wall Street'te babasının şirketinde çalışmaktadır. Lüks daire, pahalı kıyafetleri ve üst sınıfa ait yaşam tarzı ile dışarıdan kusursuz görünen bir hayata sahiptir. Ancak film ilerledikçe Patrick'in aynı zamanda seri katil olduğu anlaşılmaktadır (Tüysüz, 2021, s. 55) (Tablo 2).

Tablo 2. American Psycho Filmine ait genel bilgi tablosu  
(Wikipedia-b, t.y.)'den yararlanılarak yazar tarafından uyarlanmıştır)

<p><b>Yönetmen:</b> Mary Harron</p> <p><b>Yapım Yılı:</b> 2000</p> <p><b>Türü:</b> Korku/Gerilim</p> <p><b>Filmin Konusu:</b> Bret Easton Ellis'in "American Psycho" romanından uyarlanmıştır. Babasının Wall Street'teki şirketinde çalışan Patrick Bateman, genç ve iyi görümlü bir adamdır. Dışardan bakıldığında normal biridir Bateman, fakat gerçekte amaçsızca insan öldürmekte, kadın vücutlarından aldığı parçaları evinde biriktirmektedir.</p>	<p><b>Film Afişi</b></p>
---	--------------------------

#### Mekân Analizi

Statü ve sınıf aidiyetine dikkat eden bir imaja sahip Bateman'ın marka ve kalite takıntısı yaşadığı apartman dairesinin iç mekân tasarımına da yansıtılmıştır. Apartman dairesi salon, yatak odası, giyinme



odası, mutfak, banyo ve balkon mekânlarından oluşmaktadır. Patrick Bateman karakterinin materyalist tutumunu, yapım tasarımcısı iç mekâna da yansıtarak kullanılan mobilya ve aksesuarlarda “ikonik tasarım ürünlerden” tercih etmiştir (Şekil 4).



**Şekil 4.** Filmde kullanılan lüks dairenin iç mekân plan kurgusu ve mekân içerisinde kullanılan öğelerden oluşan moodboard (Yazar tarafından oluşturulmuştur)

Kooijman (2015, s. 2) öğrenciler üzerinde yapmış olduğu çalışma sonucunda, Patrick Bateman'ın dairesini modern, yani çağdaş olarak algılandığı ve bu nedenle filmin 1980'li yılları yansıtmadığı, dönemine göre "fazla modern" olarak nitelendirdikleri sonucuna ulaşmıştır. Yönetmen mekânı film karakteri olan Bateman ile örtüştürmek için konuttaki mobilyaların bir kısmının yirminci yüzyılın başlarındaki ikonik modernist tasarım klasiklerinden seçmesi “fazla modern” algısı yaratmıştır. Lüks dairenin giriş kapısından içeriye uzanan holün hemen sağ ve sol tarafında iki kapı olduğu algılsa da film boyunca bu kapıların içindeki mekânlara yönelik bir sahne bulunmamaktadır. İnce uzun holün sol duvar yüzeyine sıralı ahşap çerçeveler ve giyinme odasına açılan kapı konumlandırılmıştır. Sağ tarafında ise bölücü görevi gören gridal, şeffaf malzemeden oluşan ayırıcı ile hol ve mutfak mekânları yer almaktadır. Hol, salon mekânına doğrudan açılmaktadır (Şekil 5).

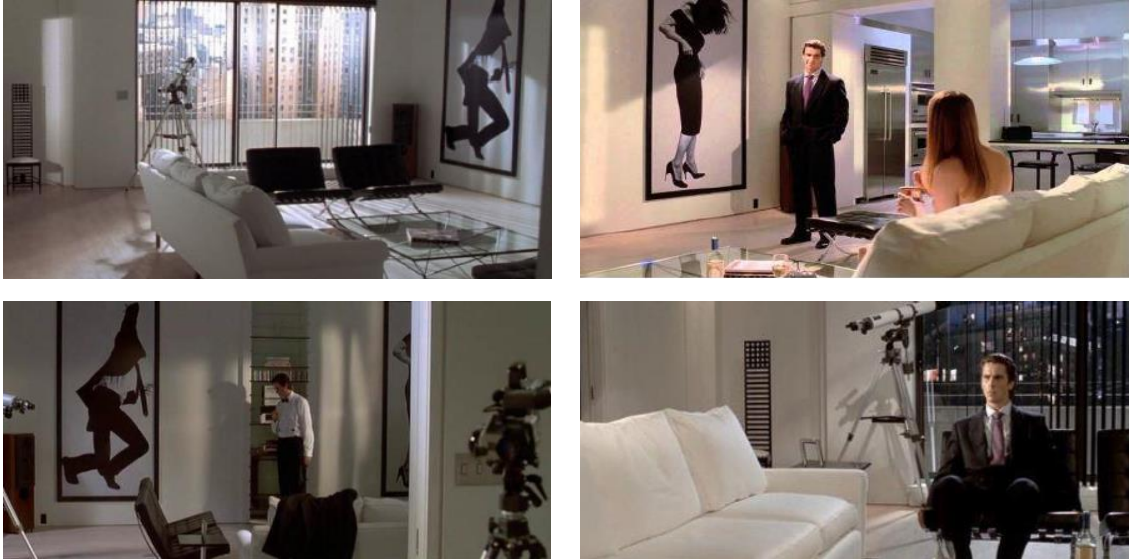


**Şekil 5.** Filmde Patrick Bateman'ın dairesinin giriş holüne ait görseller (Harron, 2000)

Tüm daire iç mekânında olduğu gibi salon mekânı da modern ve sadeliği temsil edecek şekilde kurgulanmıştır. Salon, açık mutfak ve balkon ile doğrudan bağlantılıdır. Salon içerisinde yer alan mobilya ve aksesuarların bir bölümü günümüzde de geçerliliği koruyan ikonik tasarım ürünlerinden oluşmaktadır. Salonun sol arka köşesinde yer alan siyah Hill House sandalye, 1903 yılında Charles Rennie Mackintosh tarafından; birbiriyle uyumlu puflara sahip iki siyah Barselona sandalyesi, 1929'da Ludwig Mies van der Rohe tarafından tasarlanmıştır. Ancak, tıpkı Paolo Piva tarafından tasarlanan 1981 Alanda sehpa ve Robert Longo'nun 1979 tarihli "Men in the Cities" sanat eseri gibi tasarım klasikleri günümüzde de trend olmaya devam etmektedir. Ayrıca odanın sağ ve sol tarafında yer alan müzik sistemi Patrick'in müziğe olan tutkusunu yansıtmaktadır. Balkon ve salon yüzeyi şeffaf cam yüzeyle ayrılmakta olup balkon kapısının önünde teleskop bulunmaktadır. Mekânın sade, yalın, siyah-beyaz renkler üzerine kurgulanarak oluşturulması, iş insanı Bateman'ın lüks, gösterişsiz ama markalı ürünlerine olan ilgisiyle örtüştürülerek yaşamış olduğu konuta yansıtılmıştır (Şekil 6).

Mutfak mekânı salon ile bir adet kare veya kareye yakın sütun bölücüler ile ayrılmaktadır. Bölücülerin birinin arasında bar sandalyelerden oluşan yemek masası konumlandırılmıştır. U tipi adalı mutfak mekânında dolap kapaklarında parlak alüminyum malzeme kullanılmıştır. Kapalı üst dolaplar ile birlikte açık raf sistemi bulunmaktadır. 1980'li yıllarda henüz yaygın olmayan ve pahalı inoks beyaz eşyaların kullanılması yine karakterin bir yansıması olarak yorumlanabilir. Tezgâh olarak siyah mermer tercih edilmiş, pişirme eylemi ada üzerindeki tezgâh üzerinde gerçekleşmektedir. Mutfak ile hol arası gridal, şeffaf yüzeyle ayrılmıştır. Mutfak alanı da dönemin mutfak iç mekân malzemelerinden daha lüks olarak seçilmiştir (Şekil 7).

Salon mekânı doğrudan yatak odası ve giyinme odasına açılmaktadır. Beyaz rengin yoğun olduğu mekânda nişli bir yatak başlığı tasarlanmıştır. Yatağın sağ ve solunda krom ayaklı sehpa modern komodinler olarak kullanılmıştır. Yatağın tam karşısında radyo ve kitaplar için bir niş alanı yaratılmıştır. Yatak odasından doğrudan giyinme odasına erişilmektedir. Çift taraflı, açık raf sistemli gardolap giyinme odasında konumlandırılmıştır (Şekil 8).



Şekil 6. Filmde Patrick Bateman'ın dairesindeki salona ait görseller (Harron, 2000)



Şekil 7. Filmde Patrick Bateman'ın dairesindeki mutfağa ait görseller (Harron, 2000)



Şekil 8. Filmde Patrick Bateman'ın dairesindeki yatak odası ve giyinme odasına ait görseller (Harron, 2000)

Yatak odası ve giyinme odasından geçerek banyoya ulaşılmaktadır. Banyoya iki ayrı kapı ile erişilmektedir. Richard Prince'nın 1989 tarihli "Untitled (Cowboy)" sanat eseri banyo girişinin bağlı olduğu koridor duvarında yer almaktadır. Koridordan banyoya bakıldığında yeşil seramik kaplı duş kabini görülmektedir. Zemin gri seramik ve beyaz derz ile kaplıdır. Siyah renkli küvet iki banyo giriş kapısı arasında konumlandırılmıştır. Küvet arkasındaki duvar yüzeyinde dikdörtgen seramikler bulunmaktadır. Hilton tipi lavabo tezgâhının siyah mermer olduğu görülmektedir. Lavabo üzeri dolap kapakları aynalıdır. Lavabonun hem sağ hem de sol tarafında açık raf dolaplı nişler vardır. Klozet ile lavabo yarım duvar ile ayrılmış olup klozetin olduğu duvar üzerinde tablo yer almaktadır. Banyonun hem gün ışığı almasını sağlayan hem de dışarıdan görünmesine engel olabilecek cam tuğla malzeme kullanımı da 1980'li yıllarda konutlarda henüz yaygın değildir. Renkli vitrifiye ürünleri ile duvar karoları dönemin banyo iç mekânlarında görünse de hem duş kabini hem de küvetin bir arada yer aldığı çift girişli bir banyo mekânına o dönemlerde pek rastlanılmaz. Karakterin yaşam tarzı ve kişisel özelliği mekân tasarımına yansıtılmış ve izleyiciye film karakteri mekân üzerinden tanıtılmıştır (Şekil 9).



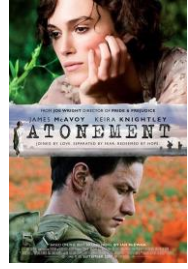


Şekil 9. Filmde Patrick Bateman'in dairesindeki banyoya ait görseller (Harron, 2000)

#### 4.3. Stil-Mekân İlişkisi Bağlamında; Atonement Filmi

Joe Wright'ın yönettiği 2007 yapımı İngiliz filmi Ian McEwan'ın kaleme aldığı Atonement adlı romanından sinemaya uyarlanmıştır. Film, 1935 yazında 13 yaşında erken gelişmiş bir yazar olan Briony Tallis, kız kardeşi Cecilia'nın sevgilisi Robbie Turner'ı suçlayarak birçok hayatın akışını trajedik ve geri dönülmez bir şekilde değiştirmiştir (Tablo 3).

**Tablo 3.** Atonement Filmine ait genel bilgi tablosu  
(Wikipedia-c, ty.)'dan yararlanılarak yazar tarafından uyarlanmıştır)

<p><b>Yönetmen:</b> Joe Wright <b>Yapım Yılı:</b> 2007 <b>Türü:</b> Romantik/Savaş <b>Filmin Konusu:</b> Ian McEwan'ın aynı adlı Kefaret romanından sinemaya uyarlanmıştır. 1935 yazında, İngiliz taşrasını yansıtan filmde 13 yaşında bir kız olan <b>Briony</b>, yanlış yorumladığı bir olaya şahit oluyor. Bu yanlış anlama bir grup insanın hayatlarını kökünden değiştirecek olaylar dizisine neden olmaktadır.</p>	<p><b>Film Afışı</b></p> 
--	--

#### Mekânsal Analizi

Tallislerin malikânesi olarak kullanılan kır evi dönemin yaşam kültürünü ve mimari stilini aktarması açısından önem arz etmektedir. İngiliz kır evleri özellikle on dokuzuncu ve yirminci yüzyıl İngiliz yazarları için güçlü bir ilham kaynağı olmuştur: Jane Austen'in Mans Field Park'ından Evelyn Waugh'un Brideshead Revisited'ine kadar İngiliz aristokrasisinin kırsal malikâneleri, birçok İngiliz romanının hem ortamında hem de olay örgüsünde temel bir rol oynamaktadır. Ian McEwan'ın Atonement kitabında yer alan İngiliz malikânesi 2007 yılında Joe Wright beyazperdeye aktarırken "Egemen sınıfın güç merkezlerine" (Girouard, 1978, s. 1370) yönelik yaklaşımıyla, yalnızca kır evinin mimari ihtişamının yarattığı hayranlık değil, aynı zamanda kırsal geçmiş İngiliz sembolleri, İngiliz gelenekleri ve amblemlerini yansıtmalıydı ifadelerini kullanmıştır (Prina, 2021, s. 11).

Yönetmen filmde dönemin yaşam tarzını ve mekânsal özelliklerini yansıtmaya gerekliliği düşüncesi ile prodüksiyon (yapım) tasarımcısı Sarah Greenwood ile mekâna dair çalışmalar gerçekleştirmiştir. Greenwood dönem filmlerinde, yapım tasarımının yalnızca dramanın tarihsel ayrıntılarını yakalamakla kalmaması gerektiğini, perde çubukları ve çiçek desenlerinin bile döneme ait izlerden bahsetmesini sağlayacak bir rol oynaması gerektiğini vurgulamıştır. Ayrıca Greenwood Tallis malikânesi iç mekân

tasarımında karakterlerin sosyal sınıf ile sınırları yakalamak ve fiziksel ve duygusal iklimi oluşturmanın en önemli iki hedefi olduğunu eklemiştir. İngiltere, Shropshire'daki Onibury bölgesinde yer alan Stokesay Court, Tallis Malikânesini temsil etmesi açısından uygun olarak seçilmiştir. Greenwood, romanda, "aile ikinci veya üçüncü nesil yeni zengin, bu yüzden evleri tarihsel olarak güzel veya önemli bir ev değil; seri üretim, klasik bir formun yeniden yorumlanması" olarak geçen cümleleri Stokesay Court için uygulanabileceğini aktarmıştır (Focus Features , 2008). Filmde kullanılan panoramik manzaralı geç dönem Viktorya malikânesi 1889 yılında yapılmıştır. Binanın ön ve arka cephesinde iki girişi bulunmaktadır (Şekil 10).

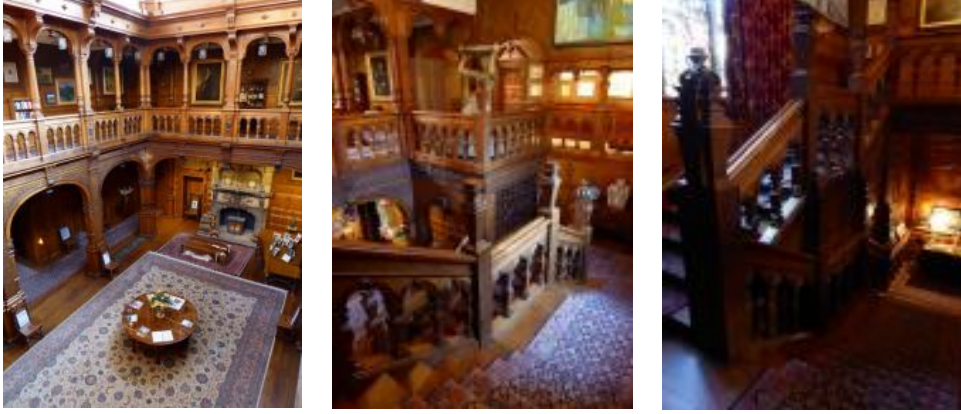


Şekil 10. Atonement Filmi için seçilen Stokesay Court'a ait görseller (Wright, 2007)

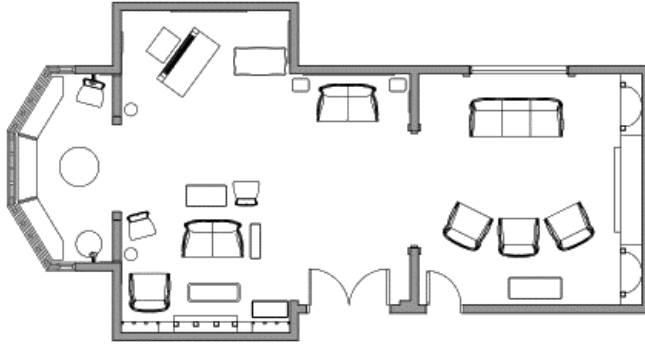
Greenwood, filmde dönem atmosferini sağlamak için malikânedeki Sibyl Colefax ve John Fowler tarafından ünlü basma kumaşlar, antikalar ve çiçek desenlerinin bir karışımı olan klasik Colefax ve Fowler stilini kullanmıştır. Ahşap malzemesinin yoğun bir biçimde kullanıldığı malikâne girişi ile zemin kattaki odalara erişim sağlanmaktadır. İki kat yüksekliğe sahip koridorda galeri boşluğu ile ikinci kat bağlantısı kurulabilmektedir. Girişin sol kısmında üst kata çıkmak için ahşap süslemeli merdiven bulunmaktadır. Gerek merdiven gerekse de koridor alanında yoğun ahşap süsleme işçiliğini benimseyen arts and crafts stili malikânedeki sadece bu alanda görülebilmektedir. Giriş holünden geniş bir karşılama alanına geçilmektedir. Karşılama alanının ortasında vintage ahşap yuvarlak masa ve ilerisinde şömine yer almaktadır. El işçiliği ve zanaata dayalı kurgulanan bu stilin karşılama alanında kullanılması ev sahiplerinin sosyal ve ekonomik gücünü izleyicilere doğrudan aktarılması yönetmen tarafından istenilmiştir (Şekil 11).

Karşılama alanının sol tarafından ilerledikçe iki kanatlı ahşap kapı ve bu kapının yanında tek kanatlı başka bir ahşap kapı yer almaktadır. Yaşam alanına ulaşmak için aile üyeleri çift kanatlı kapıyı kullanırken tek kanatlı kapı malikânedeki çalışan personeller kullanmaktadır. Böylece seyirciye dönemin burjuva yaşam tarzını da anlatacak mimari çözümler gösterilmeye çalışılmıştır (Şekil 12).

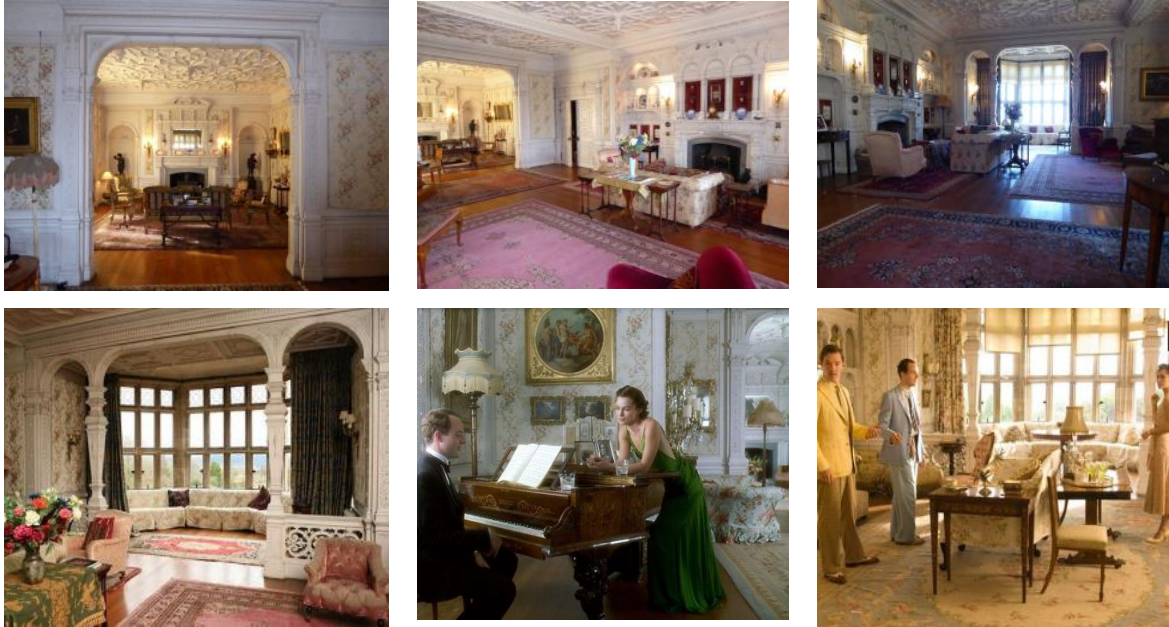
Yaşam alanında biri dikdörtgen planın kısa kenarında diğeri ise uzun kenarın yaklaşık orta kısmında olmak üzere iki adet şömine bulunmaktadır. Şöminelerin etrafında mobilyalarla oluşturulmuş farklı oturma köşeleri kurgulanarak mekânsal zenginlik sunulmak istenmiştir. Duvar yüzeylerinde yer yer kullanılan nişler, desenli duvar kâğıtları, ahşap çıta uygulaması, antika eşyalar, pirinç işleme çerçeveli tablolar, el işçiliği mobilyalar victorya stili yaşam kültürü ve mekânlar, seyirciye dönemin iç mekân stilini yansıtmak için sunulmuştur. Tavanda asma tavan kaplamalar ve yaşam alanını farklı oturma köşelerine ayırmak için işlemeli sütunlar kullanılmıştır. Bu bağlamda yapımcı filmde, 19. Yüzyıl Victorya stilini seyirciye aksettirmek için iç mekânlarda detay ve gerçeklik üzerine odaklanmıştır (Şekil 13).



Şekil 11. Atonement Filminde kullanılan malikâneye ait karşılama alanı ve merdiven görselleri (Wright, 2007)



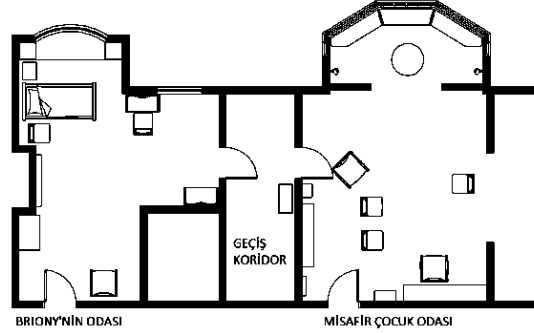
Şekil 12. Filmde kullanılan malikânenin yaşam alanı iç mekân plan kurgusu ve mekân içerisinde kullanılan öğelerden oluşan moodboard (Yazar tarafından oluşturulmuştur)



Şekil 13. Atonement Filmindeki malikâne yaşam alanı görselleri (Wright, 2007)



Filmde ana karakterlerden birisi olan Briony'nin odası da izleyicilere sunulmuştur. Briony'e ait oda ikinci katta, binanın ön cephesinde, geniş pencerelere sahip bir odadır (Şekil 14).



Şekil 1. Filmde Briony'nin odası ve bitişindeki misafir çocuk odası iç mekân planı (Yazar tarafından oluşturulmuştur)

Komşuluğunda ise çocuk odası bulunmaktadır. Briony'nin odasına girildiğinde sağ tarafında malikânenin maketi ve duvar yüzeyinde bir şömine bulunmaktadır. Briony yazar olduğu ve yazmayı sevdiği için pencerenin yanında bir çalışma masası ve üzerinde daktilosu yer almaktadır. Briony'nin odasından misafir çocuk odasına geçmek için bir geçiş koridoru bulunduğu film içerisinde gösterilmektedir. Misafirlerin kullanması için hazırlanmış bu oda da diğer iç mekânlardaki stile benzer şekilde işlemeli sütunlar, desenli duvar kâğıtları ve el yapımı mobilyalar kullanılarak victorya stili yansıtılmıştır (Şekil 15).



Şekil 15. Filmde Briony'nin odası ve bitişindeki misafir çocuk odasına ait görseller (Wright, 2007)

#### 4.4. Değerlendirme

Sinema ve iç mimarlık “mekânsallık” üzerine odaklanmış iki disiplindir. Sinemada görsel imgeler kullanılarak mekânsallık ortaya çıkarılırken mimarlıkta ise sinemanın etkileşimine anlam katmak için kullanılır. Allmer (2013, s. 7), “mekânı kendisine çalışma konusu edinen mimarlık disiplininin filmlerde üretilen mekânlara kayıtsız kalması elbette beklenemez” sözleriyle sinema ve iç mimarlık arasındaki sıkı bağı ifade etmektedir. Yönetmenin tek amacı filmde duygu, düşünce, durum, olay gibi tüm anlatı ve biçimleri seyirciye istediği şekilde ulaştırabilmesidir. Selvitop (2017) iç mimarlık alanında yapmış olduğu yüksek lisans tezinde de benzer ifadelerden bahsederek “Her iki disiplin içinde sadece mekânın fiziksel öğeleri ile öne çıkan fiziksel özellikler değil, mekânın içinde barındırdığı kimlikleri ve anlamları ile zihne hitap eden algısal yönler de mekân kurgusu için önem arz etmektedir” söylemiyle sinemadaki mekân

kurgusuna vurgu yapmaktadır. Bazı film ve yönetmenlerin mekân seçimi ile birlikte dekor, mobilya ve kostüm seçiminde tasarım uzmanları ile birlikte çalıştığını dile getiren Pınar (2023, s. 144), filmin arka fonunu anlatan bir dizi sergi mekân ve ürün tasarımının filmin hazırlık aşamasında ne kadar belirleyici olduğunu söylemiştir.

Yönetmen Kubrick'in birçok filminde mimar, iç mimar ve tasarımcılarla iş birliği yaptığı bilinmektedir (Kuberski, 2014). Kubrick'in filmlerinden birisi olan 2001: A Space Odyssey filminde iç mekânlar ve tefriş malzemeleri tasarım konusunda dikkat çekicidir. Filmdeki karakterlerden biri olan Dave'in odası gerçek mekân bileşenlerine sahip olmasına rağmen onu kurgusal yapan sinematografik unsurları da barındırmaktadır. Oda belirli dönemin ya da tanıtık olarak nitelendirilebilecek öğelere sahip olmasına rağmen zaman ve hareket olarak kurgusal özellik göstererek "zamansızlık" olarak seyirciye bilimkurgu havası verilmiştir. Bu bağlamda Yalçın (2017, s. 158) bilim kurgu türlerinin ilk örneklerindeki mekânlar seyircide gerçeklikten uzak, yapay ve zayıf bir algı yarattığı ifadesi ile çalışmadaki örnek bilimkurgu film mekânın aykırılık ve çelişkilerden oluşan mekânla benzerlik göstermektedir. Mekân ile birlikte film karakteri de filmin algılanmasını doğrudan etkilemektedir. Bu bağlamda Amerikan Psycho filminin ana karakteri olan Patrick Bateman 1980'li yıllardaki "genç, üst sınıf" bir iş insanını temsil etmektedir. Dış görüntüsü konusunda takıntılı bir özelliğe sahip olması sebebiyle son derece şık ve marka takım elbiseleri tercih etmektedir. Bu karakterin yaşamış olduğu lüks daire yine karakter ile örtüşecek biçimde özel tasarım, marka ikonik ürünler ile dekore edilmesi karakter-mekân ilişkisinin seyirciye güçlü bir şekilde yansıtılmasında etkilidir. Argüelles Quirós (2019, s. 173) filmlerde iç mekân aracılığı ile karakterleri destekleyen paralel bir algı yaratılabileceğini ve filmlerdeki evlerin tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi içinde kimin yaşadığını anlatacak bir biçimde düzenlenerek kişiliğin mekânsal karşılığı olabileceğinden söz etmektedir.

Ayrıca mimarlık alanında dönem dönem yaygın olan mekân stilleri iç mekânların tamamlayıcı unsurları olmuştur. Bu stiller belli bir dönemdeki dönüşümleri anlamaya yönelik somut modellerdir. Bu nedenle herhangi bir iç mekân anlayışın temsil edildiği filmler, yaşam kültürü ve zaman ilişkisinde iz bırakan dönemsel yaklaşımları ifade etmektedir. Bu anlamda yapılar, kıyafetler, mobilyalar, arabalar, sanat eserleri, aksesuarlar dönemin ruhunu temsil eden simgelere dönüşür. Bu tür filmler sadece tarihsel bir kurguya değinmez aynı zamanda o dönemde hâkim olan tasarım anlayışına ve toplumsal tercihlere gönderme yaparlar. Atonement filmi 19. Yüzyıl İngiltere'sindeki gösterişli, ihtişamlı, malikâne olarak tanımlanan victorya evinin mekânsal özelliği seyirciye olması gerektiği şekilde aktarılmıştır. Üst gelir grubunun sahip olabileceği, yüksek tavanlı, çok odalı, ahşap işçiliğinin kullanıldığı, desenli duvar kâğıtlarla kaplı malikanede görkemli dekor ürünleri ile dönemin iç mekân stili filme olduğu gibi yansıtılarak seyircinin o dönemi izleyerek yaşaması istenmiştir.

## 5. Sonuç

Sinema ve iç mekân ile ilgili araştırmalar hala keşfedici bir evrede olup ciddi çalışma alanı potansiyeline sahiptir. Sinema kâğıt üzerindeki senaryonun boyut kazandığı ve izleyiciye aktarıldığı bir sahne olmasının yanı sıra, kurguladığı mekânlar ile mimariye deneysel bir ortam hazırlamaktadır. Sinema kimi zaman fütüristik tasarım yaklaşımı ile sıradanlıktan çıkıp alışılmamış tasarım çizgisinden uzaklaşıp, farklılık içine girilebilecek ütopyik mekanlar ön görebilmektedir. Böylece mimar ve iç mimarlara tasarımın sonsuzluğu konusunda cesaret verebilmektedir. Mimari tasarımda temel hedef kullanıcıya yönelik olması sebebiyle kullanıcının fizyolojik ve psikolojik ihtiyaçları tasarımın odak noktasında yer almaktadır. Demografik özellikler ve ihtiyaçlar doğrultusunda tasarlanmış alanlar, kullanıcının/kullanıcıların mekânsal yansımalarıdır. Dolayısıyla farklı tür kullanıcı profiline göre uygun mekân tasarımları konusunda sinema sahnesi ilham kaynağı olabilmektedir. Sinemada kullanıcı olarak bahsedilen karakter ile birlikte zaman kavramı da önem arz etmektedir. Çünkü zaman kavramı sinema sahnesinde senaryo gereği anlaşılabilir ya da kaybedilerek anlaşılabilir. Mimarlıkta zaman kavramı bulunduğu dönemin mimarlık alanındaki yapı tasarımlarından okunabilmektedir. Mimari stil, tarz, üslup olarak adlandırılacak yaklaşım ile malzeme, biçim, bezeme, yapım tekniği gibi unsurlar mimari dönemi yansıtabilmektedir. Dolayısıyla sinema zamanda yolculuk yapma imkânı sağlayarak, geçmiş dönemlere ait mimari stillerin tanınması ve gelecek kuşaklara aktarılmasında görsel bir kütüphane rolü üstlenmektedir.

Sinemada zaman, karakter ve dönemin sürekliliğine yönelik olarak kurgulanan iç mekânlar, izleyicinin zihninde yeni boyutlar kazanmaktadır. Başka bir deyişle izleyici birbiriyle ilişkili olayı, durumu, zamanı, karakteri mekânlar aracılığı ile zihninde anlamlandırabilir. Bu sebeple her yönetmen senaryosuna uygun, seyircinin algılamasına yönelik olarak kendi bakış açısıyla, kendi tutum ve yaklaşımına göre canlıları, cansızları, duyguları ve olayları ifade etmektedir. Dolayısıyla multidisipliner bir çalışma vizyonuyla, mimarlar ve iç mimarlar için son derece kritik olan “mekân üretim” ve “mekânsal gerçekliklerin deneyimlenmesi” konusunda filmlerdeki mekânlar özellikle ciddi bir şekilde ele alınabilir. İç mimari ve sinema gibi gelişime ve yeniliğe açık iki disiplinin uygulayıcıları tarafından, birbirleriyle etkileşim halinde olması ve birbirlerini sürekli takip etmesi mekân tasarımında farklı bakış açılarının ortaya çıkmasında etkili olacaktır. Ayrıca sinema filmi içerisinde yer alan mekâna/mekanlara ait öğelerin bütüncül bir halde kullanılması ve senaryoya uygun atmosferin kurgulanmasında mimar, iç mimar gibi tasarımcıların etkisi yadsınmaz. Böylece iç mimarlık ve sinemanın hem mekânı hem de yaşam ruhunu yansıtmaya açısından iki disiplinin entegre çalışması gerekliliği çalışma ile ortaya çıkarılmıştır.

## 6. Extended Abstract

The relationship between cinema and space provides architects, interior architects and designers with a new experimental field. The problem of the study was determined as the inadequate analysis of the space phenomenon, which is the common denominator of cinema and interior architecture, through time, character and style. In this context, three randomly selected films expressing the time-space, character-space and style-space relationships were selected. Within the framework of the time-space relationship; the film “2001: A Space Odyssey” (Kubrick, 1968), which is fictionalized on the unity/disagreement of the past and the space envisaged in the future by pushing the boundaries of imagination, was examined. In the context of the character-space relationship, the film “American Psycho” (Harron, 2000), which deals with the character and real space of an individual with a complex and uncertain order as a result of individuality being at the forefront in the consumer culture and the shaping of the lifestyle in this way, was examined. Finally, in the context of the style-space relationship, the film “Atonement” (Wright, 2007), which shows traditional typological spaces with architectural style, was taken as an example. While analyzing the selected films, the exploratory case study method was used, drawing attention to the fact that the research design could be exploratory, descriptive or explanatory. The case study method provides answers to the questions of how and why (Ozan Leylum, Odabaşı, & Kabakçı, 2017) and allows researchers to produce clues and ideas (Simon, 1978).

In the data collection process, studies in the literature related to cinema and interior architecture were used. The original value of the research was the analysis of space, which is the common denominator of two different disciplines, interior architecture and cinema, through sample films. Space conveys different meanings and situations in cinema; sometimes it has been the symbol of social status and the characters of the film's heroes, sometimes it has a documentary quality in which the architectural style is presented to the audience with the spaces it is designed in, and sometimes it has been the source of inspiration for the organization of the imaginary space between the past and the future. Therefore, space is important in accurately reflecting phenomena such as time, situation, event and emotion to the audience in films. It is known that director Kubrick collaborated with architects, interior designers and designers in many of his films (Kuberski, 2014).

In one of Kubrick's films, 2001: A Space Odyssey, interior spaces and furnishing materials are remarkable in terms of design. Although Dave's room, one of the characters in the film, has real space components, it also contains cinematographic elements that make it fictional. Although the room has elements that can be described as period or familiar, it is given a science fiction atmosphere to the audience as "timelessness" by showing fictional features in terms of time and movement. The character of the film directly affects the perception of the film along with the space. In this context, Patrick Bateman, the main character of the American film Psycho, represents a "young, upper class" businessman in the 1980s. He has an obsession with his appearance, so he prefers extremely stylish and branded suits. The luxurious apartment where this character lives is decorated with specially designed, branded iconic products that match the character, which is a factor in the strong reflection of the character-space

relationship to the audience. In addition, the spatial styles that were common in the field of architecture from time to time have been complementary elements of interiors. Therefore, films that represent any interior concept express periodic approaches that leave a mark on the relationship between life culture and time. Such films do not only touch on a historical fiction, but also refer to the design concept and social preferences that were dominant at that time. The spatial feature of Victory House, defined as a magnificent, magnificent mansion in England in the 19th century, was conveyed to the audience in the way it should be in the Atonement film. The interior style of the period was reflected in the film as it was with magnificent decor products in the mansion, which could be owned by the upper-income group, with high ceilings, multiple rooms, woodwork, and patterned wallpapers, and the audience was asked to live that period by watching it. Research on cinema and interiors is still in an exploratory phase and has the potential to be a serious field of study. The interaction and continuous follow-up of two disciplines, such as architecture and cinema, by their practitioners will be effective in the emergence of different perspectives in spatial design.

**Keywords:** Interior Architecture, Cinema, Time, Character, Style.

#### **Çıkar Çatışması Beyanı / Conflict of Interest**

Çalışmada herhangi bir kurum veya kişi ile çıkar çatışması bulunmamaktadır.  
There is no conflict of interest with any institution or person in the study.

#### **İntihal Politikası Beyanı / Plagiarism Policy**

Bu makale İntihal programlarında taranmış ve İntihal tespit edilmemiştir.  
This article was scanned in Plagiarism programs and Plagiarism was not detected.

#### **Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı / Scientific Research and Publication Ethics Statement**

Bu çalışmada Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi kapsamında belirtilen kurallara uyulmuştur.  
In this study, the rules specified within the scope of the Higher Education Institutions Scientific Research and Publication Ethics Directive were followed.

**Kaynakça**

- Aitken, C., & Zonn, E. (1994). *Place, power, situation & spectacle: a geography film*. USA: Rowman & Littlefield Publishers.
- Akay, A. (2023). *Understanding the concept of space in cinema: re-reading stanley kubrick exhibitions*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Orta Doğu Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Allmer, A. (2013). *Sinemekan- Sinemada mimarlık*. İstanbul: Varlık Yayınları.
- Archer, B. (1984). Systematic method for designers, developments in design methodology. *Design Methodology and Relationships with Science* (s. 57-82). içinde ABD: John Wiley & Sons Ltd.
- Argüelles Quirós, C. (2019). El diseño de interiores en el cine de Billy Wilder. *Res Mobilis*, 158-174.
- Aslanoğlu, R. A. (2000). *Kent kimlik ve küreselleşme*. Ankara: Ezgi Kitabevi.
- Auge, M. (1997). *Yer olmayanlar üstmodernliğin antropolojisine giriş*. (T. Ilgaz, Çev.) İstanbul: Kesit Yayıncılık.
- Babataş, B. (2021). Tiffany'de kahvaltılık filminin sinematografik analizi ve lüks tüketim bağlamında holly golightly karakteri incelemesi. *Journal of Communication Science Researchs*, 1(2), 97-108.
- Bakhshaliyeva, I. (2020). *From novel into film: atonement*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Tartu Üniversitesi.
- Barnwell, J. (2004). *Production design: architects of the screen*. Columbia: Wallflower Press.
- Barut, B. (2020). *Architecture and cinema: analysis of the relationship between narrative and architectural space in christopher nolan's the dark knight trilogy*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi Mühendislik ve Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Baskarada, S. (2014). Qualitative case study guidelines. *The Qualitative Report*, 19(40), 1-18.
- Başçı, S., & Ozanoğlu, E. N. (2023). Kurgusal mekân-karakter ilişkisinin yaratıcılığa etkisi: edebiyat ve sinema ara kesitinde disiplinler arası bir yaklaşım. *Sanat Yazıları*(49), 321-349.
- Baysan Serim, I. (2018). 2001: A space odyssey: tekno-tasarımın arkeolojisi üzerine. 08 12, 2024 tarihinde [https://www.academia.edu/38924072/\\_2001\\_A\\_SPACE\\_ODYSSEY\\_TEKNO\\_TASARIMIN\\_ARKEOLOJISI](https://www.academia.edu/38924072/_2001_A_SPACE_ODYSSEY_TEKNO_TASARIMIN_ARKEOLOJISI) adresinden alındı
- Berg, B. L., & Lune, H. (2015). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. İstanbul: Eğitim Kitabevi.
- Bergfelder, T., Harris, S., & Street, S. (2007). *Film architecture and the transnational imagination : set design in 1930s European cinema*. Amsterdam: University Press.
- Beşgen, A., & Güner, D. M. (2023). Sinemada deleuzian mekan üretimi: roma. C. A. Güzer içinde, *Sinema ve Mimarlık* (s. 161-177). Ankara: Fol.
- Beşışık, G. (2013). *Sinema ve mimarlıkta mekân kurgusu ve kavrayış*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Bruno, G. (2007). *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*. New York: Verso.
- Carlotto, K. (2015, 05 7). Stanley kubrick's 2001 a space odyssey decentralizing the body within modern interiors. [https://www.academia.edu/13967754/Stanley\\_Kubrick\\_s\\_2001\\_A\\_Space\\_Odyssey\\_Decimalizing\\_the\\_Body\\_within\\_Modern\\_Interiors](https://www.academia.edu/13967754/Stanley_Kubrick_s_2001_A_Space_Odyssey_Decimalizing_the_Body_within_Modern_Interiors) adresinden alındı
- Edwards, B. (Yöneten). (1961). *Breakfast at Tiffany's* [Sinema Filmi]. USA.
- Erdoğan, N., & Akarsu, H. T. (2023). An evaluation set proposal on the interaction of cinema & architecture for improving the creative and aesthetic dimensions in architectural art and education. *DEPARCH Journal of Design Planning and Aesthetics Research*, 2(2), 141-154.
- Erkarlan, Ö. (2022). Dikey kentin sinemasal morfolojisi: metropolis. *İletişim*(14), 117- 131.
- Focus Features*. (2008, 08 06). 08 01, 2004 tarihinde Design of History: Sarah Greenwood's Atonement: [https://www.focusfeatures.com/article/design\\_of\\_history\\_\\_sarah\\_greenwood\\_s\\_atonement](https://www.focusfeatures.com/article/design_of_history__sarah_greenwood_s_atonement) adresinden alındı
- Franke, D. (Yöneten). (2006). *The Devil Wears Prada* [Sinema Filmi]. USA.
- Fredriksson, S. (2011). *Abandon all hope- an analysis of american psycho*. (Bachelor degree thesis) Höskolan Dalarna University. 07 12, 2024 tarihinde <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:519219/FULLTEXT01.pdf> adresinden alındı

- Fukunaga, C. (Yöneten). (2011). *Jane Eyre* [Sinema Filmi]. ABD.
- Giedion, S. (1971). *Architecture and the phenomena of transition; the three space conceptions in architecture*. Cambridge: Harvard University Press; First Edition.
- Girouard, M. (1978). *Life in the english country house: a social and architectural history*. New Haven: Yale University Press.
- Güçlü, İ. (2019). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Nika Yayınevi.
- Güzer, C. A. (2023). Sinemanın mimarlık üzerine söyledikleri: bir eleştiri biçim olarak sinema. C. A. Güzer içinde, *Sinema ve Mimarlık* (s. 27-62). Ankara: Fol.
- Hallström, L. (Yöneten). (2000). *Chocolat* [Sinema Filmi]. ABD.
- Harron, M. (Yöneten). (2000). *American Psycho* [Sinema Filmi]. ABD.
- ImDb-a. (t.y.). 2001:A space odyssey Academy Awards. 08 11, 2024 tarihinde <https://www.imdb.com/title/tt0062622/awards/> adresinden alındı
- ImDb-b. (t.y.). American Psycho Awards. 08 11, 2024 tarihinde [https://www.imdb.com/title/tt0144084/awards/?ref\\_=tt\\_awd](https://www.imdb.com/title/tt0144084/awards/?ref_=tt_awd) adresinden alındı
- ImDb-c. (t.y.). Atonement Awards. [https://www.imdb.com/title/tt0783233/awards/?ref\\_=tt\\_awd](https://www.imdb.com/title/tt0783233/awards/?ref_=tt_awd) adresinden alındı
- Kaçmaz, G. (1996). *Architecture and cinema: a relation of representation based on space*. (Yayınlanmış yüksek lisans tezi). Orta Doğu Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Koeck, R. (2013). *Cine-scapes: cinematic spaces in architecture and cities*. Londra: Routledge.
- Kooijman, J. (2015). Teaching american psycho. the cine-files. 9. 08 03, 2024 tarihinde <http://www.thecine-files.com/teaching-american-psycho/> adresinden alındı
- Kooijman, J., & Tarja, L. (2003). American psycho: a double portrait of serial yuppie patrick bateman. *Post Script*, 22(3), 46. 08 04, 2024 tarihinde [https://www.researchgate.net/profile/Tarja-Laine/publication/254901598\\_'American\\_Psycho'\\_a\\_double\\_portrait\\_of\\_serial\\_yuppie\\_Patrick\\_Bateman/links/601c13134585158939804548/American-Psycho-a-double-portrait-of-serial-yuppie-Patrick-Bateman.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Tarja-Laine/publication/254901598_'American_Psycho'_a_double_portrait_of_serial_yuppie_Patrick_Bateman/links/601c13134585158939804548/American-Psycho-a-double-portrait-of-serial-yuppie-Patrick-Bateman.pdf) adresinden alındı
- Köksal, C. (2015). *Göstergebilimsel yaklaşımla sinemasal mekân analizi: otellerde geçen filmler üzerinden mekânsal ve anlamsal çözümler*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kuberski, P. (2014). *Kubrick's total cinema: Philosophical themes and formal qualities*. Londra: Bloomsbury Academic.
- Kubrick, S. (Yöneten). (1968). *2001: A Space Odyssey* [Sinema Filmi]. ABD.
- Kubrick, S. (Yöneten). (1980). *The Shining* [Sinema Filmi]. USA.
- Kubrick, S. (Yöneten). (1996). *A Clockwork Orange* [Sinema Filmi]. USA.
- Lang, F. (Yöneten). (1927). *Metropolis* [Sinema Filmi]. Germany.
- Lefebvre, H. (1991). *The production of space*. Cambridge, USA: Blackwell Publishers.
- McFarlane, B. (2008). Watching, writing and control: atonement. *Screen education*(49), 8-16. 08 04, 2024 tarihinde <https://researchbank.swinburne.edu.au/file/67049a99-9af8-4a73-8051585ba25b2dbc/1/PDF%20%28Published%20version%29.pdf> adresinden alındı
- Melia, M. (2018). Stanley kubrick at the interface of film and television. *Essais, Hors-série*(4), 195-219. doi:<https://doi.org/10.4000/essais.646>
- Merriam, S. B. (2015). *Nitel araştırma desen ve uygulama için bir rehber*. (S. Turan, Çev.) Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Mills, A. J., Eurepos, G., & Wiebe, E. (2010). *Encyclopedia of case study research*. ABD: Sage Publications.
- Milner, A. (2009). Changing the climate: the politics of dystopia. *Continuum*, 23(6), 827-838.
- Neumann, D., & Albrecht, D. (1999). *Film architecture : set designs from Metropolis to Blade Runner*. Munich : Prestel.
- Ozan Leylum, Ş., Odabaşı, H. F., & Kabakçı, Y. (2017). Eğitim ortamlarında durum çalışmasının önemi. *Journal of Qualitative Research in Education*, 5(3), 369-385.
- Özakın, E. Ö. (2001). Bugünün dünyasını geleceğe yansıtmak. *Arredamento Mimarlık*, 11, 82-87.



- Pallasmaa, J. (2007). *The architecture of image: Existential space in cinema*. Helsinki: Rakennustieto Publishing.
- Pallasmaa, J. (2012). The Existential Image: Lived Space and Architecture. *Phainomenon*(25), 157-173.
- Pınar, E. (2023). Sinemasal mekân ve toplumsal cinsiyet üzerine notlar. C. A. Güzer (Dü.) içinde, *Sinema ve mimarlık* (s. 143-160). Fol.
- Prina, F. (2021). Country houses, stately homes: the tallis house between tradition and change in ıan mcewan's atonement. «NuBE»(2), 9-38. doi:https://doi.org/10.13136/2724-4202/1048 ISSN: 2724-4202
- Proyas, A. (Yöneten). (1998). *Dark City* [Sinema Film].
- Rahman, S. B., Hasri, N. H., Kadir, S. A., & White, N. N. (2022). Contribution of Films in Interior Design Multidisciplinary Approach: A Case Study on Ghost in The Shell. *Conference: Proceedings of the 2nd International Conference on Design Industries & Creative Culture, Design decoded* (s. 1-11). Kedah, Malaysia: EAI.
- Rohani, Y., Pirnajmuddin, H., & Akhavan, B. (2016). Ian mcewan's atonement: a virilian reading. *Asian Social Science*, 12(9), 99-106.
- Saraiva, J. M. (2018). Luxúria dolorosa: status e consumismo em american psycho. *Anuário De Literatura*, 23(2), 109-119. doi:https://doi.org/10.5007/2175-7917.2018v23n2p109
- Schaal, H. D. (2000). Spaces of the Psyche in German Expressionist Film. B. Fear içinde, *Architecture + Film II: v.2 (Architectural Design)* (s. 12-15). John Wiley & Sons; 2nd edition .
- Selvitop, S. S. (2017). *Sinemada kurgusal mekân oluşumu ve yaratılan mekanların resimsel estetiği*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Sever, M. (2015). *A critical review of literature on space and cinema*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). İzmir Yüksek Teknoloji Üniversitesi Mühendislik ve Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Simon, J. L. (1978). *Basic research methods in social sciences: The art of empirical investigation*. New York: Random House.
- Sözen, G., & Boyacıoğlu, E. (2020). Sinema ve mimarlığın mekânla mutlak ilişkisi: otomatik portakal. *Mimarlık*(415), 54-59.
- Sunal, G. (2022). 2001: A space odyssey filmi yeniden okumak. *TRT AKADEMi*, 07(14), 361-365.
- Tanyeli, U. (2001). Temsiliyet nesnenin temsili sanalın sanallıkla ifadesi. *Arradamento Mimarlık*, 11.
- Tati, J. (Yöneten). (1958). *Mon Uncle* [Sinema Film].
- Tati, J. (Yöneten). (2002). *Playtime* [Sinema Film]. France.
- Tüysüz, D. (2021). Richard Sennett'in "karakter aşınması" kavramı bağlamında Amerikan Sapığı filminin incelemesi. *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 6(11), 47-64.
- Tykwer, T., Wachowski, L., & Wachowski, L. (Yönetenler). (2012). *Cloud Atlas* [Sinema Film]. Germany.
- Vartalitis, A. (2012). Life as text in Atonement, the novel and the film, 2855-2860, ISBN 978-987-3617-54-6. A. Cristófaló, & J. Ledesma içinde, *V Congreso Internacional de Letras* (s. 2855-2860). 07 01, 2024 tarihinde <http://eventosacademicos.filo.uba.ar/index.php/CIL/V-2012/paper/viewFile/2603/1777> adresinden alındı
- Vidler, A. (2000). *Warped space; art, architecture, and anxiety in modern culture*. Cambridge: The MIT Press.
- Wikipedia-a. (t.y.). 2001: Bir Uzay Destanı (film). 08 02, 2024 tarihinde [https://tr.wikipedia.org/wiki/2001:\\_Bir\\_Uzay\\_Destan%C4%B1\\_\(film\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/2001:_Bir_Uzay_Destan%C4%B1_(film)) adresinden alındı
- Wikipedia-b. (t.y.). Amerikan Sapığı. 08 03, 2024 tarihinde [https://tr.wikipedia.org/wiki/Amerikan\\_Sap%C4%B1%C4%9F%C4%B1](https://tr.wikipedia.org/wiki/Amerikan_Sap%C4%B1%C4%9F%C4%B1) adresinden alındı
- Wikipedia-c. (t.y.). Kefaret (film). 08 04, 2024 tarihinde [https://tr.wikipedia.org/wiki/Kefaret\\_\(film\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Kefaret_(film)) adresinden alındı
- Wright, J. (Yöneten). (2007). *Atonement* [Sinema Film]. İngiltere.
- Yalçın, Ç. (2017). *1980 sonrası bilim kurgu filmlerinin kurgusal mekân üzerinden örneklerle analizi*. (Yayınlanmamış doktora tezi). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Yararel Doğan , B., Arslan, K., & Arpacı, G. S. (2022). Bilim kurgu filmlerinde gelecek öngörülerinin mobilya ve mekân tasarımına yansımaları: 2001: A Space Odyssey filmi. *bab Journal of FSMVU Faculty of Architecture and Design*, 3(2), 245-257.

Yararel, Doğan, B., Arslan, K. & Arpacı, G. S. (2022). Bilim kurgu filmlerinde gelecek öngörülerinin mobilya ve mekân tasarımına yansımaları: 2001: A Space Odyssey filmi. 3 (2), (tarih yok). *bab Journal of FSMVU Faculty of Architecture and Design.*, 3(2), 245-257.

Yıldırım Yargıcı, C. (2021). *Sinema ve mimarlık ilişkisinin fellini filmleri üzerinden değerlendirilmesi: tatlı hayat (la dolce vita) (1960) filmi örneği*. İstanbul Teknik Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.

Yin, R. K. (2009). *Case study research: Design and methods* (4. b.). Kaliforniya: Thousand Oaks, CA: Sage.