Electronic Cumhuriyet Journal of Communication, 7(1): 36-42, 2025
DOI: 10.54089/ecider.1629282

Electronic Cumhuriyet Journal of Communication

| ecider.cumhuriyet.edu.tr | Founded: 2018 Available online, ISSN: 2667-4246 Publisher: Sivas Cumhuriyet Üniversitesi

# The Role of Cinema in the Transition from Real Space to Digital Space

**Nihat Nuyan[1,a,*],**

[1] *Department of Journalism, Faculty of Communication, Marmara University, Istanbul, Türkiye.*
**Corresponding author*

**Research Article**

*History*

*Received: 30/01/2025*
*Accepted: 05/04/2025*

**ABSTRACT**

This article examines the role of cinema in the transition from physical space to digital space. Similar to photography and painting, cinema is regarded as an art form which is capable of reflecting historical, sociological, and economic transformations. Discussing how the representation of space in cinema has evolved over time through technological advancements, this study analyzes various approaches to space in film history using a literature review and employs Critical Discourse Analysis to derive insights. The research explores the role of film production technologies, virtual space designs, and computer-generated visual effects in the transition from real-world locations to digital spaces in cinema. In early cinema, space was used as a direct representation of reality. However, pioneers like Georges Méliès expanded the perception of space through stage design and visual effects. Movements such as German Expressionism and Italian Neorealism attributed dramatic and social meanings to space. With the advent of digitalization, virtual spaces and hybrid realities have gained prominence. Films like *The Matrix* and *Avatar* have introduced new spatial understandings in cinema through digital effects and computer graphics. Today, LED Volume, AI-assisted stage designs, and virtual reality technologies continue to reshape spatial perception in cinema. In this context, the study concludes that the use of space in cinema is not merely a physical setting but also a form of representation carrying social and political messages.

***Keywords:*** Cinema, Digital Space, Representation, Virtual Reality, Digital Effects, Artificial Intelligence, Cinema And Space

# Gerçek Mekândan Dijital Mekâna Geçişte Sinemanın Rolü[1]

**ÖZ**

Bu makale, gerçek mekândan dijital mekâna geçişte sinemanın rolünü ele almaktadır. Sinema, fotoğraf ve resim sanatlarına benzer şekilde, tarihsel, sosyolojik ve ekonomik dönüşümleri yansıtma kapasitesine sahip bir sanat formu olarak değerlendirilmektedir. Mekân kavramının sinemadaki temsilinin, zaman içinde teknolojik gelişmelerle nasıl dönüştüğünü tartışan çalışma, erken dönem sinemasından günümüze kadar olan süreçte mekâna yönelik ortaya konan çeşitli yaklaşımları literatür taraması yöntemi kullanarak analiz etmekte ve eleştirel söylem analizi yönteminden yararlanarak çıkarımlarda bulunmaktadır. Sinemada gerçek mekân kullanımından dijital mekâna geçiş sürecinde, film yapım teknolojilerinin, sanal mekân tasarımlarının ve bilgisayar destekli görsel efektlerin kullanımının rolü ele alınmaktadır. Erken dönem sinemasında mekân, gerçekliği doğrudan temsil eden bir araç olarak kullanılmıştır. Ancak Georges Méliès gibi öncüler, sahne tasarımı ve görsel efektlerle mekân algısını genişletmiştir. Alman Ekspresyonizmi ve İtalyan Yeni Gerçekçiliği gibi akımlar, mekâna dramatik ve toplumsal anlamlar yüklemiştir. Dijitalleşmeyle birlikte sanal mekânlar ve hibrit gerçeklik kavramları ön plana çıkmıştır. The Matrix ve Avatar gibi yapımlar, dijital efektler ve bilgisayar grafikleriyle sinemada yeni bir mekân anlayışını mümkün kılarken, günümüzde LED Volume, yapay zeka destekli sahne tasarımları ve sanal gerçeklik teknolojileri sinemada mekân algısını yeniden şekillendirmektedir. Bu bağlamda, sinemada mekânın kullanımının, sadece fiziksel bir alan olmadığı; aynı zamanda toplumsal ve politik mesajlar taşıyan bir temsil biçimi olarak ortaya çıktığı sonucuna varılmaktadır.

***Anahtar Kelimeler:*** Sinema, Dijital Mekân, Temsil, Sanal Gerçeklik, Dijital Efektler, Yapay Zeka, Sinema Ve Mekân

*Copyright*

*This work is licensed under Creative Commons Attribution 4.0 International License*

[a] *nihatnuyan@gmail.com* *0009-0000-1019-6842*

*How to Cite:* Nuyan, N. (2025). The Role of Cinema in the Transition from Real Space to Digital Space, Electronic Cumhuriyet Journal of Communication, 7(1): 36-42, DOI: 10.54089/ecider.1629282

[1] Bu çalışma, yazarın Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Anabilim Dalı Medya Ekonomisi ve İşletmeciliği Doktora Programı için, Doç. Dr. Zeynep Yelda Kadıoğlu danışmanlığında hazırladığı *"Tasarım Toplumu: Dijital Mekânların Dönüşümü ve Ekonomi Politiği"* başlıklı yayımlanmamış doktora tezinden üretilmiştir.

## Giriş

Resim ve fotoğraf sanatına benzer şekilde ve bir devamlılık arz etmesi bakımından sinemanın bir tür sosyolojik bir perspektif oluşturduğu söylenebilir. Sinema; resim ve fotoğraftan farklı olarak, zaman boyutunu da denkleme dâhil eden bir dil, bir aktarım aracıdır (Bazin, 2011, ss. 16-20). Sinemanın, tarihsel süreçlerin bir yansıması olmanın yanında sosyolojik, ekonomik ve politik dönüşümlerin de çeperinde yer bulduğu sanatsal bir faaliyet alanı olduğu düşüncesinden hareketle; bu çalışma minvalinde, mekân kavramının görsel temsili hakkında bir düşünüş çabasına girişilebileceği kanısı ortaya çıkmaktadır. Bu çalışma ile, sosyolojik bir temsil sahası olarak sinemanın 1900'lü yılların başına denk düşen erken döneminden, 2000'li yılların ilk çeyreğine denk düşen son döneminden ve bu iki zaman aralığında orta çıkmış belirgin kuramsal film akımları ekseninde geçiş döneminden belirli örnekler etrafında mekân temsilinin dönüşümü ve sinema ile etkileşimi ele alınmak istenmektedir.

Bu çalışma, nitel bir literatür taraması yöntemi kullanarak sinemada mekânın dönüşümünü analiz etmektedir. Literatür taraması, belirli bir konuda yapılan çok sayıda araştırmadan yararlanarak özlü bir sentez yapmayı, evvelce yapılan araştırmalar üzerinden eleştirel bir yaklaşımla çıkarımlarda bulunarak alanyazına katkı sunmayı olanaklı kılmaktadır (Yıldız, 2022, s. 370). Akademik kaynaklar, Dergipark, Academia, Researchgate ve Google Scholar gibi veri tabanlarından taranmış, "dijital mekân", "sanal sinema", "sinema ve mekân" gibi anahtar kelimeler kullanılarak incelenmiştir. Yaklaşık 130 yıllık bir sinema tarihi içinde, belirli ideolojik, teknik ve dönemsel değişiklikler göz önünde bulundurularak belirlenen sinema filmleri, eleştirel söylem analizi yönteminden de yararlanılarak tartışılmıştır. Van Dijk'ın eleştirel söylem analizi, yalnızca içerik olarak değil, bağlam olarak da içeriği tartışmaya açmayı gerekli kılmaktadır. Zira bağlamın, içerikle sembolize edilen anlamın toplumsal minvalde karşılık geldiği şeye açıklık kazandırmak gibi bir misyonu bulunmaktadır (Van Dijk, 2010, s. 14).

Ele alınan filmler, mekânın mimari açıdan aktarımı, stüdyo kullanımı bakımından işlevi, sosyolojik temsili ve gelişen montaj ve yapay zeka teknikleriyle manipülasyonu açısından değerlendirilmiştir. Erken dönem sinemasında mekânın ilk olarak belgesel bir veri olarak dekoratif bir unsur halinde kullanıldığı görülmüşken; sinema akımlarının sanatsal ve politik kaygılarına uygun şekilde mekânın kullanıldığı ve gelişen teknolojiye bağlı olarak mekân kullanımının sanal bir tasarım haline dönüştüğü görüşü desteklenmiştir. Bu bağlamda, gerçek mekânın belgesel deneyimini sunan ilk filmlerin aksine, teknolojik gelişmelere paralel olarak mekân kullanımının da dijital bir ürün olarak yaratıldığı fikrine varılmıştır.

## Mekân Kavramının Çeperi

Henri Lefebvre, Mekânın Üretimi adlı kitabında mekân kavramın ilk elden uzay veya kozmik mesafelerle özdeş biçimde kavrandığına; geleneksel bakımdan matematik, geometri üzerinden soyutlandığından ve "içeriksiz bir içeriği" çağrıştırdığından, felsefede ise önem arz edilen bir tartışma olmadığından söz eder. Bilimsel çeperde mekân kavramının coğrafi, sosyolojik, tarihsel parametrelerle basitleştirilmesine, geometrik olarak mutlak görülen lakin kesin ölçütleri belirtilmeyen "boş bir çerçeve" biçiminde değerlendirilmesine karşı çıkar (Lefebvre, 2014, s. 21). Mekân kavramının; zihinsel olanla kültürel olanı, toplumsal olanla tarihsel olanı bir birine bağlayan bir keşif, üretim ve yaratış süreçleri bütünü olduğunu söyleyen Lefebvre'e göre: *"her mekânsal düzenleme, zekanın üst üste binmesine ve eşzamanlılığı üreten öğelerin maddi olarak bir araya gelişine"* bağlıdır. (Lefebvre, 2014, s. 25). Bu yüzden mekân kavramını toplumsal kodlar üzerinden ve ekonomik işleyişle birlikte değerlendirmenin gerektiğinden söz edilebilir. Mekân kavramı kırsal ve kentsel dinamiklere eklemlenen politik ve sosyoekonomik girdiler üzerinden anlam kazanan dinamik bir üretim alanı olarak görülebilir.

Mekânın Poetikası adlı eserinde Gaston Bachelard, mekân kavramı ile ev arasında özdeşlik kurarak, evi bir imgeler bütünü olarak tasarlar. Mekân terimini mimari, coğrafi ve etnografik bağlamının ötesine taşıyarak, fenomenolojik bir anlam tasarlar. Şu halde mekân ile kurduğumuz ilişkinin evren ve kozmos ile kurduğumuz bağ gibi olduğunu belirterek, mekânın dolaysız mutluluğun özünü barındıran yer olduğunu belirtir: Varlık tarafından edinilen barınaktır mekân (Bachelard, 1996, s. 32). Özetle mekânı inşa eden şey, kendine belirli sınırlar edinen varlıktır ve bu varlık durumu imgelerden beslenir. Mekânı bir varlık olarak değerlendiren bu yaklaşımlar, mekân kavramının kapsayıcı bir alan olarak ele alınmasını gerektirebilmektedir. Şu halde mekân belirli bir haritalandırılmış uzamdan ziyade, o uzamı sosyal, kültürel ve ekonomik girdilerle şekillendiren ve ona bir bağlam oluşturan şey olarak görülebilir.

## Erken Dönem Sinemada Mekânın Kullanımı

Sinemada mekân, fiziksel olduğu kadar dramatik bir unsur olarak da filmlerin yapısal bir parçasını oluşturur. Sinemanın erken dönemlerinde, fotoğrafın etkisi altında gerçek mekân kullanımlarının belgesel ve gösteri özellikleri taşıyan ilk filmlerde bir gerçeklik algısı inşa etmek için kullanıldığı söylenebilir. Lumière Kardeşler'in 1895 yılında çekimlerini yaptığı L'Arrivée d'un train en gare de la Ciotat (La Ciotat Garı'na Bir Trenin Varışı) adını taşıyan film, gerçek zamanlı olarak bir tren istasyonuna yanaşan bir trenin görüntülerinden oluşur. Film, hareketli görüntünün yanında, mekânın dramatik unsurları olan tren, gar ve yolcularla dinamik bir etki yaratmayı başarmıştır (Elsaesser, & Hagener, 2015, s. 26). Sinemada gerçek bir mekânı izleme deneyiminin öncüsü sayılan bu film, seyirci ile hareketli mekân görüntüsünün ilk etkileşim örneğini temsil etmektedir. Gerçeklik deneyiminin böylece mekân ve mekânda yer işgal eden hareketli unsurlarla desteklendiği izlenimine varılabilir. Tom Gunning'e göre erken dönem sinemayı bir tür "atraksiyon sineması" olarak sınıflandırmak mümkündür. Sinemanın belgeselci yönelimine denk düşen sinemacılar, gerçek mekânı aktarma yaklaşımına sadık kalarak, bu mekânların

toplumsal ve tarihsel görünümlerini belgeleme aracı olarak filmden faydalanma yoluna girmişlerdir. 1903 yılında Edwin S. Porter tarafından çekilen The Gay Shoe Clerk filmi, kamera kullanım tekniği ve mekânın geniş bir perspektiften sunulmasıyla izleyiciye ayakkabı dükkanı ile ilgili bilgi aktaran bir yöntem oluştururken, aksiyona bağlı bir kurguyu takip eder. Film, müşteri ile ayakkabı satıcısı arasında gelişen ilişkiyi, ayakkabı dükkânı gibi gerçek bir mekân odağında aktarır (Gunning, 2006a, s. 33).

Georges Méliès'nin filmleri ise Lumière Kardeşler ve belgeselci yaklaşımdaki yönetmenler tarafından çekilen filmlerin gerçek mekân kullanımından uzaklaşarak, sahne tasarımı ve görsel efektlerin kullanılarak bir fantezi dünyasının yaratıldığı ilksel örnekler olarak ele alınabilir. Henüz 1902 yılında çekilen Le Voyage dans la Lune (Aya Seyahat), sahne dekorasyonu ve yapay mekân kullanımı bakımından sinemada ayrıcalıklı bir konuma tekabül eder. Bu filmde mekân, hikayenin fantastik unsurlarını vurgulamak adına tasarlanarak kullanılmış ve bu açıdan sinemanın sınırsız aktarım kabiliyetine işaret etmiştir (Ezra, 2000, s. 45).

Erken dönem sinemasında mekânın kullanımı, izleyicinin gerçeklik algısını şekillendirmesi bakımından önemli bir rol üstlenir. 1896 yılında Lumière Kardeşler tarafından çekilen Démolition d'un Mur (Bir Duvarın Yıkılması), sinematografinin temel tekniklerinin gelişiminde önemli bir rol oynamaktadır. Bir grup işçinin bir duvarı yıkma süreçlerinin gösterildiği filmde, günlük hayattan sahneler belgelenmiş olur ve bir mekânın yapılış ve bozulma şekli gösterilerek seyircinin belirli inşa ve yıkım teknikleri hakkında bilgi edinmesi de sağlanır. 1906 yılından önce çekilen filmlerin temel derdi "göstermektir" (Gunning, 2006b, s. 382). Dönemin önemli sinemacılarından bir diğeri olan Sergei Eisenstein, 1925 yapımı Bronyenosyets Potyomkin (Potemkin Zırhlısı) adlı filminde devrimci montaj teknikleriyle mekânı dramatize ederek anlatısal bir gerilim yaratır. Odessa Merdivenleri sahnesi, mekân kullanımı ile duygudurum yaratma arasındaki ilişkiyi açığa vurması bakımından önem arz eder. Mekânsal derinlik ve hareketle yaratılan dinamik bağlantı, izleyicinin bu olay karşısında duygusal bir yoğunluk yaşamasına aracılık eder (Bordwell, 1993, s. 61). Bu yolla, filmde anlatılan olay derinliğinin duygusal yoğunluğunu güçlendirmek adına mekân tercihinin belirleyici bir yükümlülük edindiği görülür.

## Sinema Kuramları Bağlamında Mekân Kullanımı

Sinemada mekân kullanımının, gelişen anlatı tekniklerinin de katkısı neticesinde anlam ifade ettiği söylenebilir. İzleyicinin yalnızca mimari bir mekân deneyimini seyretmesi değil, izlediği karakterin zihinsel ve duygusal temsilini kavraması için de mekânın inşa edildiği görülür. Sinemasal mekân ve sinemasal zamanın, gerçek zaman ve mekânla ilişkisinin bir temsil düzeyinde olduğunu; kurgu ve çekim tekniklerinin sinemasal mekânı belirli ve seçilmiş bir biçim aracılığıyla yeniden yarattığını göz önünde bulundurmak gerekir (Coşkun, 2017, s. 61). Kamera yardımıyla filme alınan bir mekânda varlık bulma durumu, sinema kuramcıları Deleuze ve Guattari'nin (2014, s. 42) mekân-zaman kavramında açıklığa kavuşturduğu haliyle, görünen kişinin hezeyanını kendi özgül dünyasında keşfetme aracıdır. Buradan hareketle, mekân kullanımı aracılığıyla seyircinin duygu ve düşüncelerinin de sinema tarafından belirlendiği düşüncesine varılabilir.

Alman Ekspresyonizmi, mekânın dramatik bir anlatı aracı olarak kullanılması bakımından sinema akımları arasında belirgin bir örnek olarak ortaya çıkar. Bu akıma bağlı olarak, gerçeklikten sapılmış, çarpık ve soyut mekânlar kullanılarak karakterin psikolojik durumu yansıtılır ve toplumsal eleştiri maksadıyla mekân düzenlenir. 1920 yılında Robert Wiene tarafından yönetilen Das Cabinet des Dr. Caligari (Dr. Caligari'nin Muayenehanesi) adlı filmde, mekânsal çarpıklıklar, bükülmüş duvarlar ve orantısız açılar yardımıyla temsil edilir. Gerçekliği bozarak izleyicinin mekânsal algısını sarsan bu unsurlar, filmin psikolojik gerilim etkisini artırmaktadır (Kracauer, 1966, s. 74). Dışavurumcu sinemada mekânın bu tarz dinamik kullanımının izleyicinin bilinçaltı korku ve hezeyanlarını tetikleyerek, hikayenin soyut ve sembolik boyutunu desteklediği düşüncesine varılabilir. Birinci Dünya Savaşı'nın akabinde çekilen bu filmler, Almanya'nın savaş sonrası politik ve toplumsal kaosunun sinematografik bir biçimde ifade bulmasıdır. Bu akımın özelliklerini taşıyan filmlerde mekânın, savaştan dolayı bozuma uğramış mimari formlar ve bozuk perspektifler üzerinden toplumun ruh haline yönelik bir temsil olarak kurgulandığı kanısı desteklenmektedir.

İki dünya savaşı arasındaki ekonomik ve sosyolojik buhran dönemini yansıtan Alman dışavurumculuğundan farklı olarak; 1940'lı yıllarda ilk örnekleri ortaya çıkan İtalyan Yeni Gerçekçiliği, mekânın toplumsal gerçekliği ifade eden bir gözlem aracı olarak sunulduğu bir sinema hareketidir. Roberto Rossellini'nin 1945 yapımı Roma Città Aperta (Roma Açık Şehir) filmi, İkinci Dünya Savaşı sonrasındaki Roma şehrinin sokaklarındaki gerçek görüntülerden meydana gelir. Doğal ışık ve amatör oyunculuk tercihiyle birlikte mekânın otantik yapısı izleyiciye doğrudan aktarılarak, toplumsal sorunlar belgelendirilmiştir (Bondanella, 2001, s. 28). Yeni Gerçekçilik akımı, İtalya'yı mimari bakımdan olduğu kadar ekonomik ve politik açıdan da yıkıma uğratan savaşın toplum üzerinde yarattığı psikolojik tahribatı, işsizliği, düş kırıklığını yansıtmak için, yapay sinema stüdyolarından ziyade doğal mekân ve çekim tekniklerine başvurur (Coşkun, 2017, s. 175). Yıkıntılar içinde, tahrip edilmiş mekân böylelikle toplumsal hafızanın da bir temsilini oluşturur. Buna benzer olarak, Vittorio De Sica'nın 1948 yapımı Ladri di Biciclette (Bisiklet Hırsızları) filminde, karakterlerin dramatik durumlarının bir yansıması olarak işsizliğin hakim olduğu sokaklar, tren istasyonları ve kent mekânları resmedilir (Marcus, 2002, s. 44). Bu bakımdan Yeni Gerçekçilik akımının, yalın bir mekân tasviri sunarak izleyicinin gerçekte olanla kurduğu bağı güçlendirdiği ve dramatik yapının doğallığını öne çıkardığını söylemek mümkündür.

Fransız Yeni Dalga hareketi devrimsel sinematografik anlatı teknikleri kullanması yönünden ve mekânın yenilikçi kullanımı açısından önem arz etmektedir. Jean-Luc Godard'ın 1960 yapımı À Bout de Souffle (Serseri Aşıklar) filmi, kameranın sabit olmayan bir şekilde elde kullanılması ve Paris sokaklarında gelişigüzel çekimlerin yapılması açısından filmde mekânın belgesel kullanımına örnek teşkil etmektedir. Mekân, yalnızca arka plana özgü bir unsur olarak değil, anlatının dinamik bütünlüğünün bir parçası olarak kullanılmaktadır. Buna bağlı olarak, Yeni Dalga sinemasının günlük hayatı yakalama arzusunun, mekân ve karakter ilişkisini doğrudan etkilediği söylenebilir (Neupert, 2002, s. 145). François Truffaut'nun Les Quatre Cents Coups (400 Darbe) adlı 1959 yapımı filmi de bir çocuğun kentsel mekânlarla olan ilişkisini ele alarak Paris sokaklarının dinamizmini ve karakterin kısıtlanmış özgürlüğünü gösterir. Filmde çocuğun okuldan kaçmasıyla mekânsal açıdan da bir içeride ve dışarıda olma durumunun resmedildiği düşünülebilir. Truffaut'nun kamera kullanımı, çevrenin psikolojik etkilerini ve sosyal yapısını incelemenin bir yöntemi olarak değerlendirilebilir (Odabaş, 2012, ss. 195-196).

## Minimalist Anlatılar ve Mekânsal Gerçeklik

Sinemada mekânın bir gerçeklik arayışı bağlamında kullanıldığına yönelik örneklerden söz etmek mümkündür. 1995 yılında Lars von Trier ve Thomas Vinterberg tarafından başlatılan Dogma 95 hareketi, gerçek mekân kullanımı ve minimal sinematografik tekniklerle gerçeklik arayışını yeniden tanımlar. Bu sinema hareketinin ilk iki filmi olan 1998 yapımı Festen (Şölen) ve Idioterne (Gerizekalılar) gerçek mekânlarda doğal ışık ve elde kamera kullanılarak çekilmiş ve sahte setlerden ziyade ham bir gerçeklik duygusu elde edilmiştir (Öztürk, 2020, s. 34). Mekânın minimalist kullanımı, doğal ışık ve buna uygun kamera kullanım teknikleri ile gerçeklik duygusu yaratıldığı fikri savunulabilir. Andrey Zvyagintsev tarafından 2014 yılında çekilen Leviathan başlıklı film, Rusya'nın kırsal kesimlerindeki gerçek mekân çekimleri sayesinde bireysel ve toplumsal çatışmaların mekânsal bir özdeşliğini sunar (Satıcı, 2023, s. 51). Bu filmde mekân, yalnızca bir arka plan değil, aynı zamanda karakterlerin ruh hallerini ve toplumsal yapıyı temsil eden bir unsur işlevi görür.

Dramatik filmler içinde gerçeklik algısını güçlendiren başka bir araç olarak belgesel tarzı çekimlere de yer verilmektedir. Alejandro Gonzalez Inarritu tarafından yönetilen 2014 yapımı Birdman filminde tek bir kesintisiz plan izlenimi yaratmak maksadıyla mekân tasarımı ve kamera hareketleri buna uygun şekilde kurgulanmıştır. Bu teknik, seyircinin zaman ve mekân algısını yoğunlaştırarak gerçeklikle kurduğu bağı derinleştirmektedir (Yorulmaz, 2016, s. 7).

Toplumsal eleştiriyi merkezine alan filmlerde mekân, sosyal gerçeklik boyutuyla işlenir. Bong Joon-hu yönetmenliğindeki 2019 yapımı Parasite (Parazit) filmi mimari unsurlar ve mekânsal düzenlemeler üzerinden sınıfsal farklılığı belirgin hale getirir. Zengin ve fakir ailelerin yaşadığı mekânların karşıtlığı, filmin başlıca sosyal çatışmasını görsel olarak somutlaştırır (Us, 2023, s. 140). Bu yöntem doğrultusunda sinema filmlerinde mekânın sosyoekonomik bir temsilde kullanıldığı düşüncesi desteklenmektedir.

## Sinemada Dijital Gerçeklik ve Sanal Mekânlar

Gelişen teknolojilerin sinemada mekân kullanımıyla ilgili yenilikleri beraberinde getirdiğinden söz edilebilir. Bilhassa dijital teknolojilerin ve bilgisayar destekli görsel efektlerin gelişmesi, mekânsal bağlamdaki sinematografik anlatım olanaklarının genişlemesini sağlamaktadır. Yirminci yüzyılın son çeyreğinde ve yirmi birinci yüzyılın ilk çeyreğinde gerçek mekâna bağlılığın yerini sanal mekânların ve hibrit gerçeklik algılarının aldığını öne sürmek mümkün hale gelmiştir.

Dijital sinemanın yükselişi, mekânın temsil biçimlerinde köklü değişimlere yol açmıştır. Özellikle 2000'li yıllara gelinirken, bilgisayar grafiklerinin yoğun kullanımı mekânın fiziksel sınırlarını aşarak izleyicinin hayal gücünü yeni boyutlara taşıyan dünyalar sunulmuştur. 1999 yılında Wachowski Kardeşler yönetmenliğinde çekilen The Matrix filmi, sanal gerçeklik ve mekân algısını tartışmaya açan örneklerden biri olarak görülebilmektedir. Filmde kullanılan dijital efektler ve "bullet-time" (mermi zamanı) tekniği, gerçeklik algısını manipüle ederek mekânın hem fiziksel hem de sanal boyutlarını keşfetmektedir (Irvin, 2003, ss. 59-65). The Matrix filmi bu bakımdan sinemada sanal mekân kullanımı ve dijitalleşme süreci adına önemli bir örnek olarak görülebilir. Gerçeğin bir temsilinin, gerçeğin yerini alarak hipergerçeklik yarattığını görselleştiren The Matrix filminde, karakterler simüle edilmiş bir gerçekliğin içinde yaşadıklarını fark etmeden bu illüzyonu deneyimlerler. Hakikat ile yanılsama arasındaki sınırların belirsizleştiği bir evren tahayyülü söz konusudur (Baudrillard, 2011). The Matrix filmi, bu düşünceyi sinematografik anlatımla güçlendirerek dijital mekânın sadece görsel bir unsur olmadığını, aynı zamanda ideolojik ve algısal bir inşa olduğunu vurgulamaktadır.

2000'li yıllardan itibaren sinemada yeşil perde teknolojisi ile yaratılan mekânlar, özellikle fantastik ve bilimkurgu türlerinde sıklıkla tercih edilir. 2001 ile 2003 yılları arasında çekilen ve yönetmenliğini Peter Jackson'ın yaptığı The Lord of the Rings (Yüzüklerin Efendisi) üçlemesi, gerçek mekânsal unsurları bilgisayar destekli mekânlarla birleştirerek yenilikçi bir anlatı dünyası yaratmıştır. Bu film serisinde Yeni Zelanda'nın doğal mekânları ile bilgisayar grafikleri kullanılarak yaratılan görüntüler aracılığıyla oluşturulan mekânlar bir arada kullanılarak mekânın sinemasal potansiyeli en üst düzeye çıkarılmıştır (Çakır, 2020, s. 81).

Sinemada dijital gerçeklik ve sanal mekân kullanımının gelişen bilgisayar oyunlarıyla paralel bir seyir izlediği düşünülebilir. James Cameron tarafından 2009 yılında çekilen Avatar filmi, performans yakalama teknolojisinden faydalanılarak mekânın dijital olarak yeniden yaratıldığı bir film durumundadır. Yönetmen tarafından bu filmde

Pandora gezegenini tasarlarken kullanılan teknolojiler, mekânsal gerçekliğin dijital simülasyonu konusundaki sınırları genişletir (Çankır, 2024, s. 286). Bu bakımdan sinema filmleri ile bilgisayar oyunları arasında karşılıklı bir etkileşim kurma arayışının tezahür ettiği kanısına varılabilir. Benzer şekilde, sanal gerçeklik teknolojilerinin sinemada kullanılması, izleyicinin bilgisayar oyunlarına özgü bir mekân deneyimini filmler aracılığıyla edinmesine imkan tanır. Dijital gerçeklik odağında hazırlanan bu tür filmler, mekânın seyirci tarafından fiziksel bir deneyim çerçevesinde keşfedilmesine olanak sunar. Chris Milk'in yönettiği Evolution of Verse adlı çalışma, seyirciyi dijital bir dünyanın odağına konumlandırarak mekânsal algı ve katılımı yeniden tanımlamayı amaçlar. Bu türden film çalışmaları neticesinde gerçek mekân ve kamera tekniklerinin yerini bilgisayar tabanlı grafik tasarım süreçlerinin almakta olduğu ifade edilebilir.

Yönetmenliğini James Wan'ın yaptığı 2016 yapımı The Conjuring 2 filmi, sanal gerçeklik teknolojisinin sinemada kullanımına önemli bir örnek teşkil etmektedir. Filmin tanıtımı için geliştirilen The Conjuring 2 VR Experience, izleyicilere filmin korku atmosferini hissettiren interaktif bir deneyim sunmuştur. Bu VR deneyimi, izleyicileri doğrudan filmin mekânlarına taşıyarak, korku unsurlarını birebir yaşamalarına olanak tanır (Alkayalar, 2022, s. 109). Bu bağlamda, VR teknolojisinin sinemada kullanımı ile seyircinin mekânsal algısının dönüşüme uğratıldığı söylenebilir.

Yapay zeka destekli sahne tasarımları, VR sinema ve LED Volume teknolojileri, mekânın dijitalleşmesi sürecinde belirleyici bir rol oynamaktadır. Bu türden sanal prodüksiyon teknolojilerinin, benzersiz mekânlar yaratmak, zaman ve kaynak kullanımını azaltmak ve daha esnek yapım olanaklarına sahip olmak adına tercih edilmeye başlandığı görülmektedir. 2019 yılında The Mandalorian dizisinde kullanılan, fiziksel setler ve aksesuarlarla birleştirilmiş LED ekranlar yardımıyla oyuncu performanslarının sergilendiği sanal prodüksiyon konsepti, sinema ve dizi endüstrisinde köklü bir değişime yol açmaktadır (Söğütlüler, 2024, s. 217). The Mandalorian dizisinde, geleneksel yeşil perde teknolojisinin ötesine geçerek, StageCraft adı verilen yenilikçi bir sanal set teknolojisi kullanılır. Bu teknoloji, seti çevreleyen devasa LED ekranlar aracılığıyla, dijital olarak oluşturulan üç boyutlu ortamların yüksek çözünürlükte ekrana yansıtılmasını sağlar. Epic Games'in Unreal Engine oyun motoru ve Industrial Light & Magic'in görsel efekt teknikleriyle geliştirilen bu sistem, fiziksel ve dijital mekânların birleşmesine olanak tanır (Yarter, 2024).

## Tartışma ve Değerlendirme

Erken dönem sinemasında mekân, hem belgesel niteliği taşıyan kayıtlar hem de kurmaca anlatılar için belirleyici bir öğe olmuştur. Lumière Kardeşler'in filmlerinde mekân, gerçekliği doğrudan belgeleyen bir unsurken, Georges Méliès'in çalışmalarında sahne tasarımı ve özel efektler yardımıyla dönüştürülmüştür. Birbirinden farklı bu iki yaklaşım, sinemanın başlangıcından itibaren mekânın bir arka plan olmanın ötesinde, anlatının ve izleyici deneyiminin temel bileşenlerinden biri olduğu görüşünü desteklemektedir. Erken dönem sinemasında, mekânın kullanımı izleyicinin gerçeklik algısını şekillendiren araçlardan biri olarak değerlendirilmiştir.

Sinema akımları çeperinden bakıldığında, mekânın filmlerde kullanılma biçiminin politik yaklaşımlara göre şekillendiği yönünde bir değerlendirme yapılabilir. Dışavurumculuk, dönemin ekonomik buhranını ve iki dünya savaşı arasındaki belirsizliği, uyumsuz ölçülerle şekillendirilen mekân tasvirleri üzerinden yansıtır. Mekânın gerçeklikten uzaklaştırılarak bir duygudurum ifadesine dönüştürüldüğü görülür. Savaş zamanında harap olan kentsel dokunun ön plana çıkarıldığı Yeni Gerçeklik akımında ise mekânın, dönemin reel koşulları göz önünde bulundurularak, belgesel sinemanın dinamiklerine uygun bir biçimde gösterildiği ve gerçekliği olduğu gibi yansıtma maksadı taşıdığı kanısına varılabilir. İkinci Dünya Savaşı nedeniyle tahrip olan binaların mekân olarak kullanılması, yönetmenlerin politik ve ekonomik eleştirilerini yansıtmaktadır. Yeni Dalga hareketi açısından mekân, dönemin özgürlükçü ruhuna uygun olarak dinamik bir biçimde yansıtılır. Ticari sinemanın stüdyo ve yapay mekân kullanımına karşı, hayatın içinden mekânlar tercih edilerek, sinemanın sanatsal dokusuna uygun bir yaklaşımla mekân ve insan ilişkisi dramatize edilir. Bu bağlamda sinemanın politik bir aygıt olarak konumlandırılırken, mekânın da politik bağlamı inşa etmekte kullanıldığı düşüncesi pekişir.

Minimalist yaklaşımlarla çekilen sinema filmlerinde mekân, yapay dekor ve stüdyo tekniklerinden arındırılarak, gerçeklik düzleminde kullanılmaktadır. Ekseriyetle düşük bütçelerle çekilen minimalist filmlerde mekânın, gündelik hayatın olağanlığında ve karakterin sosyo-ekonomik durumunu destekleyici bir unsur olarak kullanıldığı görülür. Sosyal statüler arasındaki farklar da mekân tercihleri aracılığıyla vurgulanır.

Dijital teknolojilerin ve bilgisayar destekli görsel efektlerin gelişmesiyle, sinemada kullanılan mekânın, gerçeklikten uzaklaşarak sanallaştığı görülür. LED Volume teknolojisi, yapay zeka destekli sahne tasarımları ve VR sinema, mekânın dijitalleşmesini daha ileri bir noktaya taşımıştır. Özellikle The Mandalorian gibi yapımlarda kullanılan LED Volume teknolojisi, fiziksel set ihtiyacını azaltarak dijital sahnelerin daha gerçekçi ve esnek bir şekilde oluşturulmasını sağlamaktadır. Aynı zamanda yapay zeka destekli içerik üretimi, dijital mekân tasarımlarında yeni olanaklar sunmakta ve film yapım süreçlerini verimli hale getirmektedir. Sanal gerçeklik teknolojileri ile izleyici de dönüştürülmekte ve interaktif sinema anlayışı gelişmektedir.

## Sonuç: Mekânsal Dönüşüm ve Gerçeklik

Erken dönem sinemasında mekân, belgesel bir unsur olarak kayda geçirilirken, gelişen montaj teknikleriyle birlikte duygudurum yaratılmasının araçlarından biri olarak kullanılır. Savaş ve ekonomik buhran yıllarının etkisiyle toplumsal

hüsranın ve yıkımın temsili olarak sunulan mekân, gerçekliğin yeniden yaratılması adına başvurulan bir etki sahası olarak belirir. Mekânın dramatik bir unsur olarak kullanıldığı savaş yıllarının ardından gelen ve toplumsal açıdan politik sorgulamaların güçlendiği dönemlerde çekilen filmlerde mekân, sanatın bir gereği olarak toplumu bilinçlendirme gayesiyle gerçekliğin bir temsili olarak kullanılır. Gelişen bilgisayar teknolojileri ile gerçek ve dijital sentezinde yeniden oluşturulan mekân tercihi, zamanla gerçek mekânın yerini sanal mekânların bütünüyle aldığı film çalışmalarına zemin hazırlar.

Sinema tarihinde mekânın kullanımı ile gerçekliğin kademeli olarak dönüştüğü ve ayrıca dönemin teknolojik, sosyolojik, ekonomik ve politik seyrinin de filmlerdeki mekân kullanım tercihleri üzerinden takip edilebildiği sonucuna varılabilir. Şu halde bir filmin karakterleri ve olay örgüsü kadar, kullanılan ışık ve kamera tekniklerinin yapay veya doğal oluşunun da sinematografik bir izahata dahil olduğu düşüncesi desteklenmektedir. Bu bakımdan mekânın da gerçekliği gerçeklik üzerinden ya da gerçekliği sanallık üzerinden üretme durumunun, filmin hedef kitle ile kurduğu iletişim yönünden önem taşıdığı söylenebilir. Yönetmenin ekonomik veya politik tutumunun izini taşıyan sanatsal üretim alanları olarak filmlerin ve bu filmlerde tercih edilen sinematografinin, anlatıyı güçlendiren mekân kullanımı doğrultusunda seyirciyle etkileşim kurduğunu göz ardı etmemek gerekir. Fotoğraftan aldığı etki gücünü gelişen grafik tasarımı ve bilgisayar oyunları teknolojileriyle artıran sinemanın; gerçek mekândan dijital mekâna geçişte, izleyicinin gerçeklik algısını da beraberinde dijitalleştirdiği çıkarımında bulunmak mümkün hale gelmektedir.

Mekân, gelişen teknolojik olanaklar doğrultusunda gerçekliğini yitirerek dijitalleşmekte ve mekâna dair deneyimi de beraberinde dijitalleştirmektedir. Sinemada sanal gerçeklik teknolojilerinin kullanımına paralel olarak, gerçek dünyadaki mekân tercihlerinin yerini dijital ortamlardan elde edilen mekânların aldığı görülür. Bu durum, izleyici deneyimlerinde de dönüşüme yol açarak, film seyircisinin, yaratılan dijital mekânı deneyimleyen konumuna geçişini sağlamaktadır. Mekânın dijital bir hal alması, sinemada anlatı tekniklerini ve izleyici ile kurulan etkileşimi radikal bir dönüşüme uğratmaktadır. Bu bağlamda, gerçek mekânlarla dijital mekânların birlikteliğinden oluşan sanatsal bir ifade alanı olarak sinemanın bu dönüşümde aktif bir rol üstlendiği görülmektedir. Yapay zeka ve gelişen sanal gerçeklik teknolojilerinin etkisiyle, mekâna dair algının gerçeklikten uzaklaşarak, sanal bir evren tahayyülünde yeni bir gerçeklik ile şekillenmesi olası hale gelmektedir.

Mekân algısının sinemada temsili üzerinden dönüşümüne ve bu sürecin seyirci ile etkileşimine odaklanan bu çalışma, gerçekliğin politik ve teknolojik gelişmelere bağlı olarak yeniden yaratılmasında sinemanın üstlendiği rolü tartışmaya açmaktadır. Sanal gerçeklik ve yapay zekaya ek olarak Metaverse ve blokzincir gibi teknolojilerin dahil olmasıyla sinema alanında ortaya çıkacak gerçeklik ve mekânın dönüşümüne dair tartışmaların, bu çalışmanın kapsamı dışında, daha detaylı bir akademik araştırmayı gerekli kıldığını belirtmekte fayda vardır.

## Extended abstract

This article investigates the transformative role of cinema in the transition from physical to digital spaces. Unlike photography and painting, which primarily capture visual moments, cinema incorporates time as a dynamic dimension, enabling a more comprehensive narrative medium. Reflecting both sociological realities and technological advancements, cinematic space has evolved significantly from its early days to the digital age.

The early phase of cinema, exemplified by the Lumière Brothers' The Arrival of a Train at La Ciotat Station (1895), utilized real locations to establish an authentic connection with the audience. However, Georges Méliès pioneered imaginative stagecraft with films like A Trip to the Moon (1902), showcasing fantasy spaces created through set design and special effects. His approach marked a departure from realism, highlighting the medium's potential for creating alternative realities.

German Expressionism, as demonstrated in Robert Wiene's The Cabinet of Dr. Caligari (1920), used distorted, abstract spaces to reflect psychological and societal unrest. Similarly, Italian Neorealism, led by directors like Roberto Rossellini, emphasized authentic urban locations to document post-war social conditions in films like Rome, Open City (1945). These movements illustrate how cinematic space transcends mere setting to become a narrative and ideological tool.

The advent of digital technology revolutionized spatial representation. Films like The Matrix (1999) and Avatar (2009) utilize computer-generated imagery (CGI) and motion capture to blur the lines between real and virtual environments. The Matrix explores simulated realities with groundbreaking bullet-time effects, while Avatar creates an entirely digital world. Pandora, which is the planet depicted in Avatar on the other hand, reflects both technological mastery and ecological commentary.

In conclusion, besides functioning as a visual backdrop; cinematic space also embodies technological, cultural, and ideological narratives. The evolution from documentary realism to digital fabrication highlights cinema's role in shaping and reflecting our perception of space in the digital age. This transformation not only enhances aesthetic possibilities but also influences how audiences engage with and interpret mediated realities.

## Kaynakça

Alkayalar, B. M. (2022). Korku sinemasında VR teknolojisinin kullanımı: The Conjuring 2 ve The Conjuring 2 VR Experience filmlerinin Simülasyon Kuramı çerçevesinde mizansen eleştirisi, *Turkish Journal of Film Studies*, *2*(2), ss. 109-122.

Bachelard, B. (1996). *Mekânın poetikası*. (A. Derman, Çev.). Kesit Yayıncılık.

Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon*. (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları.

Bazin, A. (2011). *Sinema nedir?* (İ. Şener, Çev.). Doruk Yayınları.

Bondanella, P. (2001). *Italian cinema: From Neorealism to the present*. Continuum.

Bordwell, D. (1993). *The cinema of Eisenstein*. Harvard University Press.

Coşkun, E. E. (2017). *Dünya sinemasında akımlar*. Phoenix.

Çakır, E.Y. (2020). Fantastik filmlerde figür ve olay örgüsü bağlamında stereotipler: "Yüzüklerin Efendisi" analizi, *Dördüncü Kuvvet*, *3*(1), ss.77-99.

Çankır, M. B. (2024). Sanal Gerçeklik: Sinemanın sınırlarını aşan mekânlar, *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, *8*(2), ss. 276-292.

Deleuze, G. & Guattari, F. (2014). *Anti-Ödipus Kapitalizm ve Şizofreni*. (F. Ege, H. Erdoğan ve M. Yiğitalp, Çev.). Bilim ve Sosyalizm Yayınları.

Elsaesser, T. & Hegener, M. (2015). *Film theory: An introduction through the senses*. Routledge.

Ezra, E. (2000). *Georges Méliès: The Birth of the Auteur*. Manchester University Press.

Gunning, T. (2006a). Attractions: How they came into the world, W. Strauven (Edt.). *The Cinema of Attractions Reloaded.* ss. 31-39. Amsterdam University Press.

Gunning, T. (2006b). The cinema of attraction(s): Early film, its spectator and the avant-garde, W. Strauven (Edt.). *The Cinema of Attractions Reloaded,* ss. 381-389. Amsterdam University Press.

Irvin, W. (2003). *Matrix ve felsefe*. (M. Sağlam, Çev.). Güncel Yayıncılık.

Kracauer, S. (1966). *From Caligari to Hitler: A Psychological history of the German film*. Princeton University Press.

Lefebvre, H. (2014). *Mekânın üretimi.* (I. Ergüden, Çev.). Sel Yayıncılık.

Marcus, M. (2007). *Italian film in the shadow of Auschwitz*. University of Toronto Press.

Neupert, R. (2002). *A history of the French New Wave cinema*. University of Wisconsin Press.

Odabaş, B. (2012). Yeni Gerçekçi ve Yeni Dalga sinemasında kentsel tema. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (24), ss. 187-197.

Öztürk, A. (2020). Sinemada Dogma 95 akımının Budalalar filmi üzerinden okunması, *Türk Akademik Araştırmalar Dergisi*, *5*(1), ss. 31-50.

Satıcı, H. (2023). Leviathan filminde sinemasal mekânın kurgulanışı, *Filmvisio*, 2, ss. 39-63.

Söğütlüler, T. (2024). The future of the moving image: virtual production technology. *Türkiye Film Araştırmaları Dergisi*, *4*(2), ss. 214-234.

Us, F. (2023). Sinemada kurgusal mekân kullanımı: Parazit filmi, *Uluslararası Sosyal Bilimler ve Sanat Araştırmaları Dergisi*, *2*(2), ss. 133-151.

Van Dijk, T. A. (2010). *Söylem ve İktidar.* (P. Uygun, Çev.). Uluslararası Hrant Dink Vakfı Yayınları.

Yarter, T. (2024). How "The Mandalorian" Revolutionized Filmmaking. *Illumin Magazine*, *1*(24), Erişim Tarihi: 25.01.2025. https://illumin.usc.edu/the-volume-how-the-mandalorian-revolutionized-filmmaking/

Yıldız, A. (2022). Bir araştırma metodolojisi olarak sistematik literatür taramasına genel bakış. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, *22*(Özel Sayı 2), ss. 367-386.

Yorulmaz, A. (2016). Birdman ya da üstün gerçekçilik, *Academia.edu*, Erişim Tarihi: 25.01.2025. https://www.academia.edu/78666540