

Received-Makale Geliş Tarihi 08.10.2024  
Published-Yayınlanma Tarihi 31.12.2024  
Volume-Cilt (Issue-Sayı), ss/pp 11(114), 2535-2562

Review Article/ Araştırma Makalesi  
10.5281/zenodo.14579724

**Prof. Dr. Deniz Demirarslan**

<https://orcid.org/0000-0002-7817-5893>

Kocaeli Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Kocaeli / TÜRKİYE

ROR Id: <https://ror.org/0411seq30>

## Sinema ve İç Mimarlık: Disiplinlerarası Etkileşimlerin Tarihsel Yolculuğu

### Cinema and Interior Architecture: The Historical Journey of Interdisciplinary Interactions

#### ÖZET

Bu çalışma, sinema ve iç mimarlık disiplinleri arasındaki tarihsel ve estetik etkileşimleri incelemektedir. Mekân kavramı, insan algısının duyuşal ve bilişsel süreçleriyle şekillenmekte, sinema sanatında ise görsel ve işitsel etkiler yoluyla izleyicinin mekân algısına katkıda bulunmaktadır. İç mimarlığın bağımsız bir meslek olarak ortaya çıkışı ve gelişimi ile sinema sanatının doğuşu arasında paralellikler bulunmakta, bu iki disiplin birbirini tamamlayıcı bir rol üstlenmektedir. Çalışma, iç mimarlık mesleğinin 19. yüzyılın sonlarında Art Nouveau ve Art Deco gibi sanatsal hareketlerin etkisiyle şekillendiğini vurgulamaktadır. Bu süreçte sinema filmleri, hem estetik hem de mekânsal tasarım anlayışlarıyla izleyicilerin mekân algısını dönüştürerek iç mimarlık disiplininin görünürlüğünü artırmıştır. Literatür taraması ve örnek filmler üzerinden yapılan analizlerle, sinema sanatındaki mekân tasarımlarının iç mimarlık üzerindeki etkileri detaylı bir şekilde ele alınmıştır. Çalışma, farklı dönemlerdeki sinema filmlerinin mekân tasarımı ve izleyici algısına olan etkilerini tartışarak, sinema ve iç mimarlığın disiplinlerarası bağlamda estetik, işlevsellik ve kültürel dönüşümlere nasıl katkıda bulunduğunu açıklamaktadır. Bu bağlamda, sinemanın yalnızca bir sanat dalı değil, aynı zamanda iç mimarlık mesleğinin gelişiminde itici bir güç olduğu sonucuna varılmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Art Deco, Dekorasyon, Tasarım ve Konsept, Mekân, Mobilya, Sinema Tarihi.

#### ABSTRACT

This study examines the historical and aesthetic interactions between the disciplines of cinema and interior architecture. The concept of space is shaped by the sensory and cognitive processes of human perception, while in the art of cinema, visual and auditory effects contribute to the audience's perception of space. The emergence and development of interior architecture as an independent profession and the birth of cinema demonstrate parallels, with these two disciplines complementing each other. The study highlights that the interior architecture profession took shape in the late 19th century, influenced by artistic movements such as Art Nouveau and Art Deco. During this period, cinema played a significant role in transforming audience perceptions of space through its aesthetic and spatial design approaches, thereby increasing the visibility of the interior architecture discipline. Through literature review and analyses of exemplary films, the impact of spatial designs in cinema on interior architecture is examined in detail. The study discusses how spatial design in films from different periods has influenced audience perception and explores how cinema and interior architecture contribute to aesthetics, functionality, and cultural transformations in an interdisciplinary context. In this regard, it concludes that cinema is not only an art form but also a driving force in the development of the interior architecture profession.

**Keywords:** Art Deco, Decoration, Design and Concept, Space, Furniture, Cinema History.

#### 1. GİRİŞ

İnsanoğlunun var olduğu günden bu yana en temel gereksinimlerinden biri barınma ihtiyacını karşılayacak bir mekân olmuştur. Antik Çağ felsefecilerinden Aristo'ya göre mekân, nesnelerin birlikteliği olarak tanımlanır. Daha geniş bir tanımla, mekân; nesnelerin birbirleriyle, insanla ve çevresiyle olan ilişkilerinden oluşur (Conlon, 2011). Genel olarak mekân, insanların çeşitli eylemler gerçekleştirdiği ve düzlem elemanlarıyla üç boyutlu kütlelerin bir araya gelmesiyle oluşan kavramsal bir kompozisyonudur (Kalay, 2017). Mekânın tanımları çeşitlilik gösterdiği gibi, bu tanımlar doğrultusunda yaşam mekânı, mimari mekân, dış mekân, iç mekân, geometrik mekân gibi farklı şekillerde sınıflandırıldığı görülmektedir. Mekân kavramı hakkında çalışmaları bulunan Fransız düşünür ve sosyolog Lefebvre (1991), mekânı algılanan, tasarlanan ve yaşanan mekân olarak sınıflandırmış ve mekân tasarımının çok yönlü bir süreç olduğunu belirtmiştir. İnsan mekânı görme, işitme, duyma, dokunma ve koklama duyuları ile algılar. Bu nedenle mekân, algısal bir oluşumdur.

Sinema sanatında da mekânın insana yansıtılması bu duyular aracılığıyla gerçekleşir. Algılar yoluyla mekânsal imgeler insan üzerinde çeşitli etkiler yaratır. Görsel, işitsel, algısal, duyuşsal yönlerinin başarıyı oluşturduğu sinema sanatında kişi seçimi ile birlikte mekân seçimi, ışık-gölge oyunları, algı efektleri sürecin en önemli girdilerini oluşturmaktadırlar (Demirarslan, 2019). Kentler, sokaklar, evler, odalar ve hatta eşyalar sinema yoluyla insanın algısına etki eder ve zamanla yaşamını biçimlendirmede rol oynar. Winston Churchill'in "Biz mekânları şekillendiririz, mekânlar da bizi şekillendirir" sözü (Volchenkov, 2018), sinema mekânlarının sinema sanatının doğuşundan bu yana insanların mekân ve mekân elemanları algısını nasıl etkilediğini doğrular niteliktedir. Sergei Mikhailovich Eisenstein (Todd, 1989) ve Katherine Shonfield'e (Shonfield, 2000) göre mimarlığın sinema ile açık bir ilişkisi bulunmaktadır. Eisenstein'ın görüşü, mimarlığın film üzerindeki temel etkisini vurgular. Shonfield da mimarlık ve sinemanın ortak bir konuya odaklandığını ancak farklı dünyalarda yaşadığını belirterek, bu iki disiplinin birbirini tamamlayıcı doğasını açıklar.

Bu bağlamda mimarlık ve iç mimarlık birbirinden beslenen ve birbirini tamamlayan disiplinler olduğundan sinema sanatı ile iç mimarlık arasında da önemli bir ilişki bulunmaktadır. İç mimarlığın ayrı bir meslek dalı olarak kabul görmesi ile sinema sanatının ortaya çıkışı zaman olarak birbirine paralellik gösterdiğinden, bu etkileşim oldukça önemlidir. Bu çalışma kapsamında, iç mimarlığın bir meslek olarak tanınmasında sinema sanatının rolü, iç mimarlık ve sinema etkileşiminin neden ve sonuçları örnekler üzerinden incelenecektir. Bu amaçla öncelikle iç mimarlığın tanımı ve gelişimi, ikinci olarak sinema sanatının gelişimi incelenecek ve son olarak çeşitli film örnekleri üzerinden iç mimarlık ve sinema sanatının etkileşiminin sonuçları belirlenecektir. Çalışmanın temel yöntemi, sinema tarihindeki önemli dönemeçler ve bu dönemeçlerin iç mimarlık üzerindeki etkileri üzerine bir literatür taraması üzerinden analiz yapmaktır. Bu bağlamda, Tablo 1'de belirtilen yöntemler uygulanmıştır.

**Tablo 1.** Çalışmanın Araştırma Yöntemi.

Yöntem	Amaç	Kaynak ve Örnekler
Literatür Taraması	Sinema ve iç mimarlık arasındaki teorik bağları anlamak ve keşif noktalarını ortaya koymak.	Kitaplar, makaleler, eleştiri yazıları vb.
Tarihsel ve Kültürel Analiz	Belirli tarihsel dönemlerde sinema ve iç mimarlığın karşılıklı etkilerini analiz etmek.	Kitaplar, makaleler, eleştiri yazıları ve örnek filmler.
Görsel ve Mekânsal Analiz	Sinema filmlerindeki mekân tasarımlarını, set ve sinema salonlarının mekânsal yapısını incelemek.	Kitaplar, makaleler, eleştiri yazıları ve örnek filmler vb. Sinema tarihinin yedi döneminin en önemli filmleri içinde mekânsal özellikleri ile öne çıkan filmlerin incelenmesi.
Sosyo- Kültürel Etki Analizi	Sinemanın kitlelere sunduğu yaşam biçimlerinin ve mekân algılarını saptamak. Sinema aracılığıyla sunulan mekân ve yaşam biçimlerinin analizi.	Kitaplar, makaleler, eleştiri yazıları ve örnek filmler vb.
<b>Araştırma Kapsamında İncelenen Filmler:</b> <i>Lumier Kardeşlerin Film Gösterisi, A Trip To The Moon/ Aya Yolculuk, Our Dancing Daughters, The Kiss, The Single Standart, Grand Hotel, Gold Diggers, Top Hat, Rüzgâr Gibi Geçti, Oz Büyüücüsü, The Fountainhead, The Moon is Blue, A Star is Born, Auntie Mamme, Mon Oncle, The Best of Everything, North by Northwest, Pillow Talk, Breakfast at Tiffany's, Playtime, 2001: A Space Odyssey, Dokuz Buçuk Hafta, Star Wars, Batman, The Great Gatsby, Blade Runner 2049.</i>		

## 2. İÇ MİMARLIK MESLEĞİNİN ORTAYA ÇIKIŞI ve GELİŞİMİ

Toplumun mekân ve estetik ihtiyaçları bir iç mimarlık eserinin oluşmasına neden olmaktadır. İç mimarlık, bu ihtiyaçları karşılayarak mekânı oluşturan, donatan ve düzenleyen bir tasarım disiplindir (Demirarslan, 2006). İç mimarlık, bağımsız bir meslek olarak 19. yüzyılın sonlarında şekillenmiştir. Bu döneme kadar iç mekân düzenlemeleri genellikle mimarlar, ressamalar veya yetenekli ve ekonomik düzeyi yüksek ev sahipleri, özellikle kadınlar tarafından yapılmaktaydı. 19. yüzyılın sonunda, mekânların mobilyalarla birlikte mimari düzenlemelerle bütüncül bir şekilde ele alınması fikri gelişmiştir. Bu anlayış, özellikle Art Nouveau akımıyla yaygınlaşarak yeni bir mesleğin temelini atmıştır. 20. yüzyılın başlarında ise Avrupa ve Amerika'da "dekoratör" unvanıyla profesyonel hizmet veren bir meslek grubu ortaya çıkmış, Art Deco döneminde ev, büro, moda salonu ve gemi gibi alanlarda çalışmalar yaparak mesleklerini bağımsız bir uzmanlık dalı haline getirmiştir (Boyla, 1997).

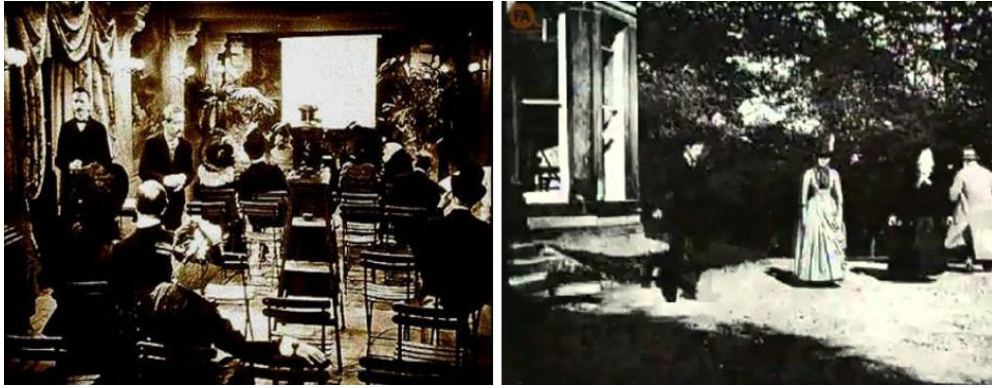
Bununla birlikte, Bauhaus Okulu ve bazı mimarlar, dekoratörlüğü süsleme odaklı bir meslek olarak görmüş, vitrin süslemecileri ve sahne tasarımcılarının da dekoratör olarak tanımlanması meslek algısında karışıklık yaratmıştır. İkinci Dünya Savaşı sonrasında ise "iç mekân tasarımcısı" veya "iç mimar" unvanları yaygınlaşmış ve iç mimarlık daha belirgin bir kimlik kazanmıştır (Boyla, 1997). Zamanla iç

mimarlar, konut ve ofis tasarımının ötesine geçerek, sinema sektöründe de mekân algısını oluşturmada önemli bir rol üstlenmiş ve bu sayede sinema ile iç mimarlık arasındaki etkileşim başlamıştır.

### 3. SİNEMA SANATINA GENEL BİR BAKIŞ

Türk Dil Kurumu Güncel Sözlük, sinemayı “Herhangi bir hareketi düzenli aralıklarla parçalara bölerek bunların resimlerini belirleme ve sonra bunları gösterici yardımıyla karanlık bir yerde, bir ekran veya perde üzerinde yansıtarak hareketi yeniden oluşturma işi” ve “Güzel sanatların bir dalı olarak yansıtılmaya uygun olan filmleri gerçekleştirme ve yaratma sanatı, beyaz perde, yedinci sanat” olarak tanımlar (TDK/ Sinema, 2024). Sinema sözcüğü, Yunanca “hareket” anlamına gelen “kinema” sözcüğünden türemiştir (Lüleci, 2021). Kısaca, sinema filmleri tasarlama ve üretme sanatı “sinema sanatı” olarak adlandırılır.

Öztürk’e (2012) göre sinema sanatı teknik beceri gerektiren karmaşık bir sanat olup; teknik olarak, ışığın yardımıyla saydam bir film şeridi üzerindeki görüntüler bir perdeye art arda yansıtıldığında, hareket ediyormuş gibi algılanır. “Düş Sanayisi” olarak da ifade edilen (Şenyapılı, 2002) sinema sanatının ana ürünü olan filmler, konulu filmler, belgesel filmler, deneysel filmler ve canlandırma filmler olarak çeşitlere ayrılmaktadır. Sinema sanatının tarihçesine göz atacak olursak; kısaca “sinema” olarak isimlendirilen “sinematografi” ilk olarak 28 Aralık 1865’de Paris Grand Cafe’de Louis ve Auguste Lumiere kardeşlerin yaptığı gösteri ile ortaya çıkmıştır (Usai, 1991) (Resim-1).



**Resim 1.** Lumiere Kardeşler’in İlk Sinema Gösterimi Yaptığı Salon (The Cinematic Packrat, 2015) ve “Roundhay Garden Scene” Filminden Bahçe Sahnesi (History of Information, t.y.).

1897 yılında Georges Méliès’in ilk film stüdyosunu kurması ve ardından Charles Pathé ve David Wark Griffith’in çalışmaları sinema sanatına önemli katkılarda bulunmuştur (Barca, 2005). Fransız mucit Louis Le Prince tarafından kaydedilen 1888 yapımı sessiz kısa film “Roundhay Garden Scene”, ilk sinema filmi olarak bilinir (Gerkach, 2013; Risteski & Gramatkovski, 2018). Bu film, Guinness Rekorlar Kitabı’na dünyada varlığını sürdürebilen en eski film olarak geçmiş olup, aynı zamanda ilk kez bir filmde bahçe mekânına yer verilmiştir (Resim-1) (History of Information, t.y.).

1894’ün başları ve 1895’in sonlarında William Dickson tarafından yapılan “The Dickson Experimental Sound” filmi, Dickson ve Thomas Edison tarafından geliştirilen bir sesli film sistemi olan “Kinetofon” kullanılarak kaydedilmiş ilk sesli film olarak bilinir (Usai, 1991). İlk senaryolu gerçek film ise 1902 yılında Georges Méliès tarafından çekilmiştir. “Le Voyage dans la Lune/ A Trip to the Moon (Aya Yolculuk)” adlı bu film, Ay’a seyahat etmek isteyen bir grubun hikâyesini anlatır ve tarihin ilk anlatılı sinema örneği olarak kabul edilir. İnsanların Dünya dışı bir gezegende bulunmasının hayal bile edilemez olduğu bir dönemde, bu film Ay’da yaşamı anlatabilmek amacıyla çekilmiş ve özel mekânlar ile objeler tasarlanmıştır (Filmsite Movie Review, t.y.). Kurşun biçiminde bir roketin, suratını buruşturmuş bir ayın gözüne girmesi görüntüsü, sinema tarihinin en tanınmış imgelerinden biridir. Georges Méliès, tiyatro geçmişinden gelen bir yönetmen olarak, filmde sahne dekorlarını teatral bir tarzda tasarlamıştır. Katmanlı sahne düzenlemeleri, elle boyanmış arka planlar ve ayrıntılı sahne öğeleri, izleyicilere eşsiz bir görsel deneyim sunmuştur. Filmde kullanılan dekorların ayrıntıları, zengin bir estetik anlayışını yansıtır. Özellikle Ay yüzeyindeki manzara ve yıldızlar, dönemin teknik olanaklarını zorlayan bir titizlikle işlenmiştir.

Başarılı filmiyle Méliès, sahne gösterilerinin basit kayıtlarından, dünyanın ilk anlatılı filmleri arasında sayılan göz kamaştırıcı fantezi epiklerine geçiş yapmıştır. Bu “kandırmacalı filmler”, fantastik hikâyeleri, ince ince boyanmış setleri ve ayrıntılı kostümleri basit ama etkili özel efektlerle, örneğin yavaşlatılmış çekim, erime ve üst üste bindirme gibi tekniklerle birleştirmiştir (Resim- 2) (Pera Müzesi, 2015).

Filmin yarattığı büyü atmosfer, sadece sinema dünyasında değil, aynı zamanda dönemin dekorasyon trendlerinde de etkili olmuştur. Özellikle Viktorya Döneminin son yıllarında ve Art Nouveau Döneminde, insanlar filmde görülen fantezi unsurlarından etkilenmiştir. Dönemin zengin kesimi, evlerinde Ay temasını ve astronomik desenleri içeren tasarımlar kullanmaya başlamıştır. Ay, yıldızlar ve gezegen motifleri duvar kâğıtlarında, mobilya detaylarında, seramik ve tekstil ürünlerinde popüler hale gelmiştir (Resim- 3). Tiyatro ve karnaval mekânlarında, “A Trip to the Moon” filmindeki dekorlardan esinlenilerek benzer sahne düzenlemeleri yapılmıştır. Bu durum filmin estetik anlayışının daha geniş bir kitleye ulaşmasını sağlamıştır. Bu filmin direkt olarak iç mimariyi etkilediğine ilişkin net bir yazılı kaynak bulunmamakla beraber dönemin önemli tasarım stili olan Art Nouveau’nun doğa ve doğal oluşumlardan esinlenmiş olması da bunda etkili olmakla birlikte filmin konusu da dönem insanının ilgi ve merak alanlarını, esin kaynaklarını açıkça göstermektedir. Dolayısıyla karşılıklı bir etkileşim olduğunun düşünülmesi de kaçınılmazdır.



**Resim 2.** “A Trip to the Moon” Filmi Posterini ve Filmdeki Bir Sahneyi (Lewinski, 2009) ve Dekor Yapımını (Wikimedia, 2024).



**Resim 3.** Ay, Yıldız ve Gezegen Motifli Art Nouveau Fayanslar ile Kaplı Bir Şömine (Pilgrim Tiles, t.y.) ve Alphonse Mucha Tasarımı Ay ve Uzay Temalı Çalılımlar, 1902 (Mucha Foundation, t.y.).

Almanya'da ise 1920 yılında Robert Wiene'in “Das Cabinet des Dr. Caligari (Dr. Caligari'nin Muayenehanesi)” filmiyle birlikte, özellikle set tasarımı açısından önemli bir dönem başlamış, sinema filmi çekiminde mevcut mekânların kullanılmasının yanı sıra yeni mekânlar da oluşturulmaya başlanmıştır (Bart, 1998). İlk renkli film olarak genellikle 1939 yılına ait “Rüzgâr Gibi Geçti (Gone with the Wind)” ve “Oz Büyücüsü” (The Wizard of Oz) isimli filmler bilinir. Ancak, ilk renkli film olarak kabul edilen eser 1918 tarihinde yapılmış olan sessiz film “Cupid Angling”dir.

Sinema, tüm bu gelişmelerin ışığında “yedinci sanat” olarak doğmuş, teknolojinin kullanıldığı ve gelişmelerin yansıtıldığı bir sanat türü haline gelmiştir. Örneğin, yukarıda da belirtildiği üzere Lumiere kardeşlerin Paris'teki ilk gösterisinde buharlı bir lokomotif filmin konusu olmuştur. Başlarda küçük ve kısa gösterilerle başlayan sinema, zamanla özel mekânlarda geniş kitlelere hitap eden bir sanat, ticaret ve sanayi halini almıştır. Ortaya çıktığı günden itibaren, gelişen sanat akımlarından beslenen sinema, yazılı kaynaklara göre yedi ayrı dönemde incelenmektedir (Monaco, 2001; Öztürk, 2012):

- 1) 1896-1912 yılları arası dönem: Sinemanın ilk ortaya çıktığı bu dönemin sonlarına doğru uzun metrajlı filmler ortaya çıkmıştır.

- 2) 1913-1927 yılları arası dönem: Bu dönem sessiz sinemanın olduğu, Charlie Chaplin filmleri dönemidir. Avrupa’da ve ABD’de halk arasında yukarıda da belirtildiği üzere “düş sarayları” adı verilen lüks ve gösterişli sinema salonları bu dönemde yapılmıştır. Richards (2010) “The Age of the Dream Palace: Cinema and Society in 1930s Britain” adlı eserinde bu dönemde İngiltere’de yapılan sinema filmleri, sinema mekânları ve mekân tasarım özellikleri ile ilgili ayrıntılı bilgi vermektedir. “The Birth of a Nation and Intolerance (Bir Millet in Doğuşu ve Hoşgörüsüzlük)” filmlerinin yönetmeni David Griffith bu dönemde sinemada klasik anlatım üslubunun öncüsü sayılmaktadır. Teknolojiyi ve yeni film tekniklerini filmlerinde kullanan Griffith sinemayı eğlence aracı olmaktan çok bir anlatım aracı olarak kullanır. Bu dönemde Metro-Goldwyn-Mayer, Paramount, United Artists gibi dev film şirketleri kurulmuştur (Resim- 4). Hollywood sadece Amerika’nın değil; Dünya sinemasının önemli merkezi olmuştur. 1927 yılı ise ilk sesli sinema filminin çekildiği yıldır.



**Resim 4.** Hollywood’daki İlk Film Stüdyosu 1913 (Vintage Everyday, 2013) ve Metro Goldwyn Mayer Stüdyo Yerleşkesi 1939 (Ucla Geography, t.y).

- 3) 1928-1932 yılları arası dönem: Dünya sineması için ekonomik ve teknolojik gelişmelerin görüldüğü bir dönemdir. Özellikle Alman sinemasında zengin dekorlu ve kostümlü filmler çekilmiştir. 1930’lu yıllar ilk renkli sinema filmlerinin görüldüğü yıllardır.
- 4) 1932-1946 yılları arası dönem: Hollywood filmlerinin altın çağıdır. Çünkü bu dönemde çekilen filmler ile büyük ekonomik başarılar elde edilmiştir. Film stüdyoları büyük yerleşkelerde bir fabrika gibi hizmet vermiştir (Resim- 4).
- 5) 1947-1959 arası dönem: Televizyonun keşfi ve Amerika’da kullanılmaya başlanmasıyla bu dönemde televizyon programları Hollywood filmlerine rakip olmuştur. 1940’lı yıllarda televizyon iç mekânların düzenini değiştirmiş ve mekânın odak noktası haline gelmiştir (Demirarslan, 2024).
- 6) 1960-1980 arası dönem: Dünyada teknolojinin gelişmesi sonucu ortaya çıkan yenilikler, politik ve ekonomik gelişmeler bu dönemde sinemayı etkilemiştir. Bu dönem “Yeni Dalga” dönemi olarak isimlendirilmektedir.
- 7) 1980 sonrası dönem: 1980’den günümüze dek geçen süre sinemada “Postmodern Dönem” olarak isimlendirilmektedir.

Yukarıda da değinildiği üzere, ilk sinema filmleri, trenin Lyon Garı’na girişi, Notre Dame Kilisesi veya bebeğin beslenmesi gibi sıradan konuları işlemişti ve tasarım kaygısı taşııyordu. Ancak konulu filmlerle birlikte mekân tasarımı önem kazanmış, bu da sinemayı görsel bir sanat olarak konumlandırmıştır. Film stüdyolarının kurulmasıyla mekân tasarımcıları, mimari elemanları planlayarak set tasarımında aktif rol almıştır. Ancak sinema ve mekân tasarımı arasındaki ilişki, özellikle iç mimarlık disiplini açısından sadece set tasarımı ve estetik yaklaşımlar olarak ele alınmamalıdır. Bu konu, çok daha derin ve araştırılması gereken bir alandır. Bu çalışma kapsamında, sinema filmleri ve mekân tasarımı arasındaki ilişkiler iç mimarlık disiplini bağlamında ele alınarak, iç mimarlık mesleğinin ortaya çıkışında ve dünya çapında tanınarak ayrı bir meslek dalı olarak kabul görmesinde sinema sanatının rolü, dönemlere göre katkıları ve etkileri incelenecektir.

#### 4. SİNEMA SANATI İLE İÇ MİMARLIK İLİŞKİSİ

Sinema sanatı ile iç mimarlık arasındaki ilişki çeşitli yönlerden ele alınabilir. Öncelikle, her iki sanat da görsel algıyı temel alır ve sanat ile teknolojinin birlikte ele alınmasıyla gelişmiştir. Her iki disiplin, estetik yönlerini sanat disiplinleriyle olan ilişkilerinden alırken, teknolojiyi etkin bir şekilde kullanır. Ayrıca, her iki disiplin de toplumların sosyo-kültürel ve ekonomik düzeylerinden etkilenir ve bu düzeyleri de etkiler. Her iki disiplin de insanlara hizmet eder, iletişim aracı olarak görev yapar ve mekânı bir araç olarak

kullanır. Sinema ve iç mimarlık ilişkisinin en önemli yönü, iç mimarlığın mimarlık ve dekorasyondan ayrı bir disiplin olarak gelişimi ve dünyada kabul görmesinde sinema filmlerinin etkili olmasıdır. Sinema tarihinde önemli yer edinmiş bazı filmler, mesleğin gelişiminde farklı şekillerde etkili olmuştur. Bu bölümde, bu filmler ve iç mimarlık alanına etkileri, sinema tarihini oluşturan ve yukarıda açıklanan dönemlere göre ele alınacaktır.

#### 4.1. 1896-1912 Yılları Arası Dönem

1865 yılında Lumiere Kardeşlerin gösterimi ile başlayan sinema sanatı dönem itibariyle iç mekân ve mimaride Oryantalizm, Gotik Canlandırmaçılığı, Barok Canlandırmaçılığı, Rokoko Canlandırmaçılığı, Neoklasizm ve Ampir stillerinin egemen olduğu dönemde ortaya çıkmıştır. İlk film gösteriminin gerçekleştiği Paris Grand Café incelendiğinde iç mimarisi ve cephesi, 1900'lerin başındaki Rokoko Canlanması tarzının karakteristik özelliklerini taşımaktadır. Ana oda, büyük duvar aynaları, yeşil çelenkli sıva plasterleri, demir işçiliği, büyük bir bronz avize de dâhil olmak üzere çeşitli aydınlatma armatürleri, alegorik bir freskin bulunduğu bir tavan, cam bir tavan ve bazı duvar resimleriyle dekore edilmiştir (Resim- 5). Le Grand Café, Şubat 1978'de resmi tarihi anıt olarak listelenmiştir. Bu direkt bir ilişki olmamakla beraber, ilk filmin gösterimine gelen kişilerin mekânın eşsiz stiline oluşturduğu ambiyansından da etkilenmiş olması olasıdır. "Maigret Goes Home" adlı romanda (1932), bir bölüm Le Grand Café'de geçmektedir. Ancak kitaptan uyarlanan ve Jean Delannoy tarafından yönetilen, Jean Gabin'in Maigret'i canlandırdığı 1959 yapımı "Maigret et l'Affaire Saint-Fiacr"e filmi gerçek kafede değil, Paris'teki bir film stüdyosunda inşa edilen iç mekânlarda çekilmiştir (Wikipedia, t.y.).

Lumiere Kardeşler ilk sinema gösterisini yapabilmek için bir mekâna gereksinim duymuş ve bu gösteri için bu kafenin bodrum katında bulunan "Salon Indien (Hint Salonu)" isimli Oryantalist tarzda yapılmış olan mekânı düzenleyerek kullanmışlardır. Gösterimin yapıldığı salon, küçük ve samimi bir ortam sunmaktaydı. Yaklaşık 30-35 kişilik bir kapasiteye sahip olan bu mekân, ilk sinema deneyiminin etkileyici ve unutulmaz olmasına katkıda bulunmuştur. Mekânın dekorasyonunda, dönemin "Oryantalizm /Doğu egzotizmi" akımına uygun şekilde Hindistan'ı çağrıştıran unsurlar bulunmaktaydı. Bu tür temalar, Avrupa'da 19. yüzyıl sonlarında oldukça popülerdi ve izleyicilere farklı bir atmosfer sunuyordu. O dönemde hareketli görüntülerin bir ekranda izlenmesi, son derece yenilikçi bir deneyimdi. Salonun dekorasyonu, bu yenilikle birleşerek izleyicilere alışılmadık dışında bir atmosfer sunmuştur. Egzotik dekorasyon, o dönemdeki Parisli burjuvazinin zevk ve merakını tatmin ederken, salonun karanlık ve samimi yapısı filmlerin etkisini daha da artırmıştı. Gösterim sırasında birçok izleyicinin hem heyecanlandığı hem de biraz korktuğu bilinir (Cooper, t.y.). Sonuç olarak, Lumiere Kardeşler'in ilk sinema gösterimi için seçtikleri Salon Indien, yalnızca sinema tarihinin başlangıcına tanıklık etmekle kalmamış, aynı zamanda mekânın dekorasyonu ve atmosferiyle izleyicilerin deneyimini derinleştirmiştir. Sinema, bu tür mekânsal ve duyuşsal özellikleriyle o dönemde bir sanat ve eğlence aracı olarak gücünü hemen hissettirmiştir (Resim-5).



**Resim 5.** İlk Film Gösteriminin Gerçekleştiği Paris Grand Café'nin İç Mekânından Görünümler (Le Grand Cafe, t.y.).

1902 yapımı "Aya Yolculuk" filmi ise daha önce de değinildiği üzere insanın ütopyik düşünce yapısını canlandıran ve tasarımcıların ufkunu açan yenilikleri konu alması nedeniyle tasarım dünyasına etkileri büyüktür. İlk bilimkurgu filmi olarak nitelendirilmektedir. Özellikle görsel efektleri yapıldığı döneme göre oldukça ileri bir düzeydedir. Méliès, ileride olacakları tahmin etme konusunda öngörülü bir sanatçı olarak tanınır. Filmi, insanın ay yüzeyine ayak basacağı fikrini alaycı bir şekilde göstermesiyle dikkat çeker ve bu tahmin, filmin çekilmesinden 67 yıl sonra gerçekleşir. Benzer şekilde, 1907 yapımı "Le Tunnel sous la Manche ou le Cauchemar franco-anglais" (Manş Denizi'ne Tünel veya Fransız-İngiliz Kâbusu) filmi, Manş Tüneli'nin kazılmasından çok önce bu fikri ortaya atar. Méliès aynı zamanda dönemin bilimsel yeniliklerini de hayal etmiş ve filmlerinde bu temaları işlemiştir. Örneğin, 1907 yapımı "Éclipse du soleil en pleine lune

(Güneş Tutulması)”, sahne düzenekleri kullanarak kendi güneş tutulmasını yaratmasıyla bilinir. “Hydrothérapie fantastique (Doktorun Sırrı, 1909)” filminde ise tıptaki son gelişmeleri ele alırken, “A la Conquête du Pôle (Kuzey Kutbu'nun Keşfi, 1912)” adlı filminde elektrik santrallerini sahneye geleceği tahmin etmiştir. Ayrıca, “Photographie électrique à distance (Elektrikli Fotoğrafçı /Uzun Mesafeli Kablosuz Fotoğrafçılık, 1908)” filminde modern televizyonu icat edilmeden yıllar önce tasvir etmiştir. Méliès'in filmleri, sadece görsel efektler ve fantastik hikâyeler sunmanın ötesinde, o dönemdeki teknolojik ve bilimsel ilerlemeler hakkında da ileri görüşlü fikirler içermesiyle önem taşır (Doodles, 2018).

#### 4.2. 1913-1927 Yılları Arası Dönem

1915 yılından itibaren güzel sanatlar, mimari, tiyatro sanatının özelliklerini kullanarak çalışan ve sanat yönetmeni olarak isimlendirilen yeni bir meslek ortaya çıkmıştır. Özellikle sanat yönetmenlerinin filmler için tasarlamış olduğu mekânlar izleyicilerin gündelik yaşamdaki mekân algılarını etkilemiştir. Günümüzde sanat yönetmeni olarak görev alan iç mimarlar Dünyada ve Türkiye’de bulunmaktadır. Daha önce de belirtilmiş olduğu üzere “Düş Sarayları” olarak isimlendirilen film gösterimi yapılan mekânlara duyulan ihtiyaç artmış ve bu mekânların bina olarak tasarımında mimarlar görev alırken iç mekânlarının dönemin sanat stiline yansıtacak şekilde yeni bir meslek dalından yardım alınmasını gerektirmiştir. Düş saraylarının iç mekânları o kadar etkileyici, o kadar şatafatlı yapılmaktaydı ki; San Francisco’da (Resim- 6) yapılan Fox Düş Sarayı’nın gazete ve dergilerdeki reklamlarında şöyle denilmekteydi:

*“Hiçbir Prens veya Prenses sarayı, hiçbir milyoner konağı, size bu zevki ve konforu sunamaz. Kaliforniya’nın eğlencesine adanmış bu düş şatosunda güzellerin ütopya senfonisini yaşayacaksınız. Hiçbir Kralın hiçbir Kraliçenin böyle bir lüksü yoktu. Size sunduğumuz bu Mor’un gücü... Oyun devam ederken hükümdarsınız!” (Doby, 2013).*



Resim 6. San Francisco Fox Düş Sarayı Lobi ve Salonu, 1929 (White, t.y.).

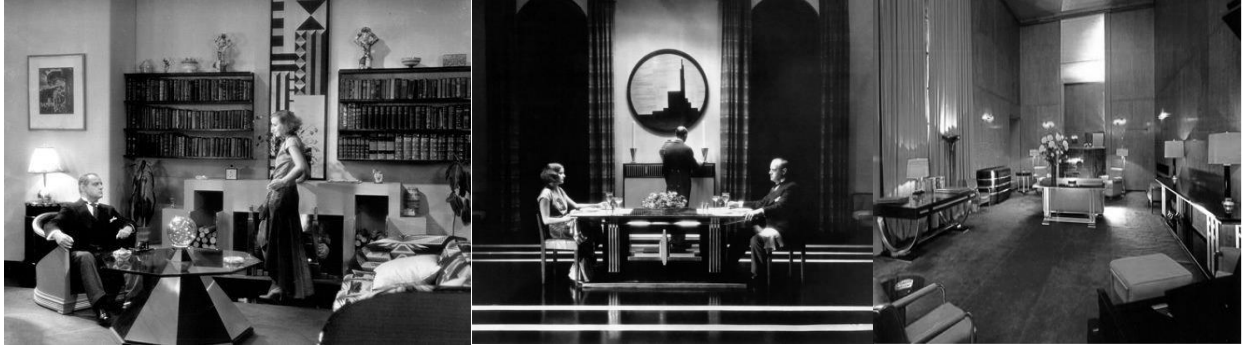
#### 4.3. 1928-1932 Yılları Arası Dönem

Bu dönemin önemli yapıtları arasında yer alan 1928 yılı yapımı “Our Dancing Daughters” filmi dekorları ile iç mimarlığın bağımsız bir meslek kolu haline dönüştüğü Art Deco döneminin mekânları ve mobilyalarını izleyici ile tanıştırmaktadır (Resim- 7). Filmin dekorları sinema sanatının ilk sanat yönetmenlerinden biri olan Cedric Gibbons tarafından Fransız Art Deco stili esas alınarak tasarlanmıştır. Oscar heykelciğinin de tasarımcısı olan Gibbons aynı zamanda yukarıda da ifade edilen “Oz Büyücüsü” filminin dekorlarını tasarlamıştır. Ancak, kendisinin Art Deco stili iç mekânları ile oluşturduğu film dekorları oldukça ünlü olup; başta Amerika Birleşik Devletleri olmak üzere tüm dünyada Art Deco stilinde iç mekân dekorasyonunun ve bu tarz mekân tasarımı yapan tasarımcıların revaçta olmasını sağlamıştır.



Resim 7. “Our Dancing Daughters” Filminde Art Deco Stili İç Mekânlar (The Style Essentials--Joan Crawford, 2012; Having wonderful time, 2015).

Gibbons'un diğ er önemli tasarımları da yine Art Deco iç mekânları ile ön plana çıkan 1929 yılı yapımı "The Kiss" ve "The Single Standart" filmleridir. 1930'lu yılların filmlerinde Hollywood tarafından sunulan Art Deco tarzının aş ırı zarafeti tüm dünyaya bu filmler sayesinde yayılmış tır. Tasarımcı Donald Deskey'in New York Radio City Müzik Holü müdürü için tasarlanmış olduđu apartman dairesinin mobilyaları "The Kiss" filmi ile benzerlikler göstermekte ve streamline<sup>1</sup> çizgileriyle dikkati çekmektedir (Resim-8 ve 9).



**Resim 8.** "The Kiss" Film, (Word Press, 2014) ve bu filmde esinlenerek tasarlanan bir konut iç mekânı, Tasarım: Donald Deskey (Hanks & Toher, 1987).



**Resim 9.** "The Single Standart" Filminden Bir Art Deco Tarzı İç Mekân 1929 (Reddit, t.y.).

Gibbons'un sanatsal iç mekânları sadece filmle sınırlı değildi. En iyi yapımlarından biri, eşi sessiz film yıldızı Dolores Del Rio ile birlikte yaşadığı ve eşiyle birlikte Art Deco tarzında tasarlanmış olduđu ve yer yer modernizm etkileri barındıran ikametgâhıydı. 1930'da tamamlanan sinematik iki katlı konut, iç mekân tasarımı açısından bir film setini andırmaktaydı (Resim- 10).



**Resim 10.** Yönetmen Gibbons'un Konutundan İç Mekân Görünümleri (Tumblr, t.y.; Turnbull, 2014).

#### 4.3. 1932-1946 Yılları Arası Dönem

1932 yılı yapımı "Grand Hotel" filminin dekorları tasarlanırken 1925 yılında açılan Paris Sergisi'nin etkili olduđu bilinmektedir (Massey, 1990). Bu sergide görülen saten çarşaf lar, duvar askıları, modern mobilyalar, aynalar filmin dekorlarında sıkça kullanılmış ve filmin izlenmesiyle moda haline dönüşmüştür. Özellikle bu filmde mobilya ve pencerelerde görülen ince metal bantlar ile oluşturulan Art Deco çizgilerin siyah beyaz filmler için olağanüstü bir görüntü oluşturduđu görülmektedir. Optik yanılsama oluşturan zemin döşemeleri ise kaleidoskopik sahne anlayışını yansıtmaktadır. Dairesel resepsiyon bankosu, döner

<sup>1</sup> Streamline hareketi, 1930'larda gelişen ve aerodinamik tasarımlardan ilham alan Art Deco üslubundaki bir mimarlık ve tasarım stildir.



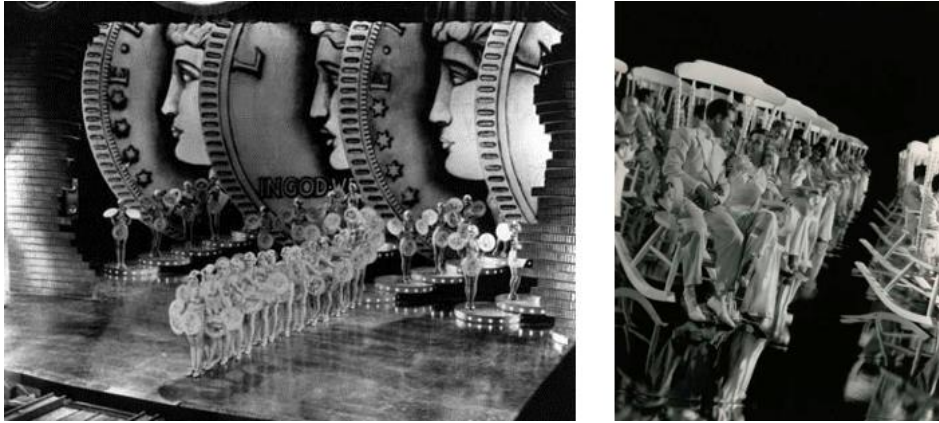
kapılar, otelin dairesel balkonları mimari ve iç mekânın tasarımını etkileyen unsurlar olmuştur (Resim- 11). New York Müzesi kuratörü Donald Albrecht (Albrecht, 2000) bu durumu şöyle ifade etmektedir:

Filme konu olan Grand Hotel'in dekor tasarımları her alanda iyi bir şablon oluşturmuştur. Dairesel motifler, otelin açık balkonlu çok katlı atriyumunda, sürekli dönen kapılarda ve balkon korkuluklarındaki süslemelerde görülür. Mimari ve film sahnesi büyük bir ustalık ile bir araya getirilmiştir. Filmin konusu ve mimarisi nadiren bu kadar yakın bir şekilde uyumlaştırılmıştır.



**Resim 11.** Grand Hotel Filminden Sahneler, 1932 (Word Press, 2014).

1933 yılı yapımı müzikal bir film olan “Gold Diggers” filmi de özellikle sahne tasarımları açısından ilgi çekicidir. Film dönemin ekonomik zorluklarını ve toplumsal dinamiklerini yansıtan önemli bir müzikal olarak kabul edilir. Filmin sahne tasarımları, dekorları ve yenilikçi koreografileri dikkat çekicidir. Bu filmde kullanılan sahne ve dekorların doğrudan iç mimari ve mobilya tasarım trendlerini etkilediğine dair spesifik bir bilgi bulunmamaktadır. Gösterildiği dönemde filmin bir sahnesinde yer alan Shaker tarzı sallanır iskemleler oldukça ilgi görmüştür (Resim- 12).



**Resim 12.** “Gold Diggers” Filmi (Beyaz Perde, t.y.).

Fred Astaire ve Ginger Rogers'ın başrolünü oynadığı 1935 yılı yapımı “Top Hat” filminin dekorlarında da yansımaları yüzeyler, eğrisel ve kıvrımlı çizgiler ve zigguratı anımsatan çizgiler sık olarak kullanılmıştır. Bu türden mizan sahnelerinin iç mekân tasarımı üzerinde her seviyedeki etkisi çok büyüktür. Filmin dekorları, özellikle Art Deco tarzının belirgin özelliklerini yansıtarak izleyicilere görsel bir şölen sunmuştur. Filmde, geniş ve gösterişli beyaz setler kullanılmıştır. Bu setler, dönemin Hollywood prodüksiyonlarında sıkça tercih edilen ve “Big White Set/ Büyük Beyaz Set” olarak adlandırılan tasarım anlayışının bir yansımasıdır. Bir ucunda iki merdivenli köprü ve diğer ucunda düz bir köprü bulunan kıvrımlı bir kanal, bitişik iki sahnesinin üzerine inşa edilmişti. “Top Hat” filminin dekorları, dönemin iç mekân tasarımlarını doğrudan etkilemiş olmasa da Art Deco akımının popüleritesini artırarak bu tarzın daha geniş kitleler tarafından benimsenmesine katkı sağlamıştır. Filmdeki lüks ve zarif mekânlar, izleyicilerin estetik algısını şekillendirmiş ve Art Deco'nun iç mekân tasarımında daha yaygın kullanılmasına zemin hazırlamıştır (Resim-13, 14).



**Resim 13.** “Top Hat” Filminden Sahneler ve “Big White Set” (Glamamor, t.y.).



**Resim 14.** “Top Hat” Filminden Sahneler (Glamamor, t.y.).

1939 yapımı “Rüzgâr Gibi Geçti” filmi ise Neoklasik ve Barok egemen mekânları ile ön plana çıkmaktadır. Filmin gösterimi olay olmuş ve gişe rekorları kırmıştır. Bir sinema klasiği olan “Rüzgâr gibi Geçti” filminin konusu 1861-1865 Amerikan İç Savaşı’nı konu almaktadır. Film özellikle çekim öncesi tarih araştırmaları, kostüm ve mekân tasarımları ile önemli bir başarıdır. Filmin konusu Amerika Birleşik Devletleri’nin güneyinde geçerken, filmin çekimi Kaliforniya’da film setinde yapılmıştır. Filmin ana mekânı olan Tara Çiftliği ve Twelve Oaks isimli evi Selznick International Studios- Culver stüdyolarında inşa edilmiştir. Tara’nın ön kapısı günümüzde Atlanta’da Margeret Mitchell House & Museum’da sergilenmekte iken evin geri kalan parçaları film stüdyosu depolarında kaderine terk edilmiştir. Evin giriş holüne inen görkemli merdivenler, açılı tavanlar, Scarlett’in yatak odası büyük ilgi görmüştür. Bu detaylı tasvirler, izleyicilerin ilgisini çekmiş ve bazı dekorasyon trendlerine ilham kaynağı olmuştur. Ancak, filmdeki iç mekân ve mobilya tasarımlarının, 1939 sonrası iç mimari ve mobilya tasarımında belirgin bir akım oluşturduğuna dair spesifik bir bilgi bulunmamaktadır. Yunan Canlandırmacılığı (Greek Revival) stilinde evler tekrar gündeme gelmiş, bu tarz evlere, iç mekânda baldekenli yataklara ve filmdeki gibi şömine ve büyük yemek odalarına rağbet olmuş; dönemin dekorasyon çalışmalarında ve günümüzde halen daha tercih edilen unsurlar olmuşlardır (Resim- 15). Filmde kullanılan kostümler, özellikle kadın modasında ilham kaynağı olmuştur (Hooked on Houses, t.y.).



**Resim 15.** Filmin Konusunun Geçtiği Tara Çiftliği ve Twelve Oaks Evinden İç Mekân Görünümleri (Hooked on Houses, t.y.).

1939 yılı yapımı bir diğer film ise fantastik bir müzikal film olan “Oz Büyücüsü”dür. Zamanın koşullarına göre oldukça farklı bir konu ve mekânsal anlatımlar içeren film tüm dünyada o kadar büyük bir ilgi görmüştür ki bu ilgi günümüze dek devam etmiştir. Günümüzde özellikle çocuklar ile ilgili mekânların dekorasyonunda önemle tercih edilen bir tema haline gelmiştir. “Oz Büyücüsü” filmindeki renkli ve fantastik mekân tasarımları, özellikle Zümrüt Şehri’nin parlak yeşil tonları ve sarı tuğla yol gibi unsurlar, izleyicilerin hayal gücünü harekete geçirmiştir. Bu görsel öğeler, ilerleyen yıllarda iç mekân tasarımında cesur renk kullanımı ve tematik dekorasyon fikirlerine ilham kaynağı olmuştur. Özellikle çocuk odaları ve eğlence mekânlarında, filmde esinlenen tasarım unsurlarına rastlanmaktadır (Resim- 16). Filmdeki

karakterler ve replikler, popüler kültürde kalıcı izler bırakmıştır. Özellikle Korkuluk, Teneke Adam ve Aslan gibi karakterler, çeşitli sanat eserlerinde ve medya yapımlarında referans alınmıştır. “Oz Büyücüsü”, Broadway müzikalleri ve tiyatro prodüksiyonlarına ilham kaynağı olmuştur.



**Resim 16.** Oz Büyücüsü Filminden Bir Sahne (The Guardian, 2018), İç Mekânın Tasarımında Konsept Olarak Oz Büyücüsü Filminin Kullanımına Bir Örnekler (Cheatsheet, t.y.).

#### 4.4. 1947-1959 Yılları Arası Dönem

Bu dönemin önemli yapıtlarından 1949 yılı yapımı “The Fountainhead (Hayatın Kaynağı)” filmi Ayn Rand’ın aynı adlı romanından uyarlanmış olup, modern mimarlık ve bireysel yaratıcılık temalarını işlemektedir. Film, mimarlık ve tasarım dünyasında belirgin etkiler yaratmıştır. Film, ana karakter Howard Roark üzerinden modern mimarlığın ilkelerini ve bireysel yaratıcılığı ön plana çıkarmaktadır. Modernist mimarlık anlayışının daha geniş kitleler tarafından tanınmasına katkı sağlamış; modernizm etkisinde tasarlanan dekorları ile iç mekânda modernist yaklaşımın etkili olmasına neden olmuştur. Filmin ana karakteri olan Roark, ünlü mimar Frank Lloyd Wright’tan esinlenmiştir. Bu bağlantı, Wright’ın tasarım felsefesinin ve organik mimarlık anlayışının daha fazla ilgi görmesine neden olmuştur (Rand, 2011). Filmin modern mimariye ilişkin çalışma prensibi, kavram ve terimi içine alan sahnelerden oluştuğu görülmektedir. Filmi seyreden gençlerin mimarlık mesleğine ilgi göstermesi yanı sıra gösterime girdiği dönemde izleyiciler arasında modern mimariye ait iç mekânların ve mobilyaların kullanımına ilişkin algılarının ve iç mekânların tasarımında bu tarzın tercih edilmesinin arttığı görülmektedir (Resim- 17). Bu filmdekine benzer mekân ve mobilyalar “The Fountainhead Style (Hayatın Kaynağı Stili)” olarak isimlendirilmiştir (Archdaily, 2013; Whitlock, 2009).



**Resim 17.** “The Fountain Head” Filmi İç Mekânları ve Mobilyaları (Whitlock, 2009).

1953 yılı yapımı “The Moon is Blue” (1953) filminin iç mekân sahnelerinde de dönemin önemli tasarımcıları olan Eero Saarinen ve Isamu Noguchi’ye ait mobilyalar kullanılmıştır. Film, iç mekân tasarımı ve mobilya alanında doğrudan bir etki yaratmamış olmakla beraber, filmde kullanılan mekânlar ve dekorlar, 1950’lerin modernist tasarım anlayışını yansıtarak izleyicilere dönemin estetik değerleri hakkında fikir vermektedir. Filmdeki daire ve ofis sahnelerinde, sade ve işlevsel mobilyalar, düz hatlar ve minimal çizgiler dikkat çekmektedir. Filmde kullanılan renk paleti, dönemin popüler renk kombinasyonlarını yansıtmaktadır. Özellikle pastel tonlar ve doğal renkler, iç mekânlarda huzurlu ve dengeli bir atmosfer oluşturmuştur. Filmdeki mekânlar, 1950’lerin tasarım trendlerini ve yaşam tarzını gözler önüne sererek, izleyicilerin bu tarzı benimsemelerine katkıda bulunmuştur. Bu filmde kullanılan “Womb Chair” isimli koltuk “Down With Love” ve “Torch Song Widows” filmlerinde de kullanılmıştır. Eero Saarinen’in diğer mobilyaları başka filmlerde de kullanılmış ve oldukça ilgi görmüştür. “Tulip Chair (Lale İskemle)” “Star Trek” ve “The Fabelmans”, kolçaksız konferans sandalyesi “The Graduate”, yine kolçaksız ve kolçaklı konferans sandalyeleri “A Clockwork Orange” filmlerinde kullanılmıştır. Isamu Noguchi’nin sehпасı da Saarinen’in koltuklarıyla birlikte iç mekân sahnelerinde kullanılmıştır (Resim-18).



**Resim 18.** “The Moon is Blue” Filminde Saarinen’in Tasarımı Olan Womb Chair’in ve Noguchi’nin Tasarımı Sehpanın Kullanımı (Film and Furniture, t.y.).

1954 yılı yapımı “A Star is Born” filmi Hollywood’un altın çağını yansıtan sahne ve set tasarımlarıyla dikkat çekmektedir. Filmde, dönemin lüks ve ihtişamını yansıtan Hollywood Glamour tarzı<sup>2</sup> iç mekânlar ve mobilyalar kullanılmıştır. Bu tarz, zengin kumaşlar, parlak yüzeyler ve detaylı işçilikle karakterizedir. Bazı sahnelerde, 1950’lerin modernist tasarım anlayışını yansıtan sade ve işlevsel mobilyalar da görülmektedir (Resim- 19). Filmde Mies van der Rohe’nin “Barcelona İskemlesi” filmin dekorunda önemli bir yere sahiptir. Filmde bu iskemlenin kullanımı iç mekân tasarımında iskemle tasarımının tanınması ve kullanılmasını sağlamıştır. Filmdeki mekânlar ve dekorlar, 1950’lerin estetik değerlerini ve yaşam tarzını gözler önüne sererek, izleyicilerin bu tarzı benimsemelerine katkıda bulunmuştur.



**Resim 19.** “A Star is Born” Filminde Barcelona İskemlesinin Kullanımı (Cornel1801, t.y.).

1958 yılı yapımı “Auntie Mame” filmi de, iç mekân ve mobilya tasarımında belirgin etkiler yaratmıştır. İç mimarlığın bağımsız bir meslek olarak ele alındığı ve insanların yaşadıkları mekânı yeniden düzenlemek ihtiyacı duyduklarında bir iç mimar ile çalışabileceklerini gösteren bir filmidir. Rosalind Russell’in canlandırdığı eksantrik Mame Dennis karakteri, bu klasik filmde evini tekrar tekrar dekore etmektedir. Bu filmdeki set dekorasyonu Jonathan Adler gibi tasarımcıların esin kaynağı olmuştur. Filmde, baş karakter Mame Dennis’in yaşam alanları, dönemin farklı dekorasyon stillerini yansıtan çeşitli tasarımlarla sunulmuştur. Bu çeşitlilik, izleyicilere farklı iç mekân estetikleri hakkında ilham vermiştir. Mame’in dairesi, film boyunca altı farklı dekorasyon stiline göre yeniden tasarlanmıştır: Çin, 1920’lerin Modern tarzı, Neoklasik, İngiliz, Danimarka Modern ve Doğu Hint. Bu çeşitlilik, izleyicilere farklı tasarım stillerini tanıtarak, iç mekân dekorasyonunda esneklik ve yaratıcılığı teşvik etmiştir (Resim- 20). Özellikle, farklı kültürel ve tarihsel stillerin bir arada kullanılması, eklektik tasarım anlayışının popülerleşmesine yardımcı olmuştur. Filmin sanat yönetmeni Malcolm Bert ve set dekoratörü George James Hopkins, her bir dekorasyon stilini detaylı ve özgün bir şekilde yansıtarak, izleyicilere zengin görsel deneyimler sunmuştur. Bu çalışmalar, filmin En İyi Sanat Yönetimi dalında Akademi Ödülü’ne aday gösterilmesini sağlamıştır.

<sup>2</sup> Hollywood Glamour Tarzı, 1920’ler ve 1930’larda Hollywood’un Altın Çağı’nda doğmuş, lüks, ihtişam ve zarafet temalarını yansıtan bir iç tasarım stildir. Bu tarz, film yıldızlarının şatafatlı yaşam tarzını ve Hollywood setlerinin büyüleyici görsel estetiğini ev ortamına taşımayı amaçlar.



**Resim 20.** “Auntie Mame” Filminden Sahneler (Inside, 2013).

1958 yılı yapımı “Mon Oncle” filmi de modern bir evin kurgusu ile ilgili eleştirel yaklaşımıyla birlikte esasen özellikle iç mekânın tasarımında tasarımcı- kullanıcı ilişkisi arasındaki iletişim kopukluğunun sonuçlarını göstermesi açısından önemli bir örnektir. Film, geleneksel ve modern yaşam alanları arasındaki farkları mizahi bir dille sunarak, dönemin mekân, mobilya ve eşya anlayışını sorgular. Filmde, Bay Hulot’nun kız kardeşi ve eniştesinin yaşadığı Villa Arpel, modern mimarinin soğuk ve işlevsel yönlerini temsil eder. Geometrik formlar, minimalist mobilyalar ve teknolojik cihazlarla donatılmış bu ev, modernizmin insan yaşamına etkilerini eleştirir (Resim- 21). Bay Hulot’nun yaşadığı eski mahalle ise dar sokakları, geleneksel mimarisi ve samimi atmosferiyle tezat oluşturur. Bu mekân, insan ilişkilerinin ve toplumsal bağların önemini vurgular. Filmin dekor tasarımları Jacques Lagrange tarafından yapılmıştır. Mekânların tasarımı izleyiciler üzerinde o kadar etkili olmuştur ki filmin geçtiği sahnelerin replikaları yapılmıştır. Beşışığın eserindeki (Beşışık, 2013) ifadesine göre; bir mimar olan Jacques Tati, “Mon Oncle” filmiyle, modernizm eleştirisini komedi unsurlarıyla birleştirerek, postmodernizmi yüceltmıştır. Film tasarım dünyasında insan merkezli yaklaşımların önemini hatırlatmış ve mimari tartışmalara katkıda bulunmuştur. Film, mimaride estetik ve işlevsellik arasındaki dengeyi sorgulayan önemli bir eser olarak kabul edilir.



**Resim 21.** “Mon Oncle” Sahneler ve Mekan (Small Rooms, 2010).

1959 yılı yapımı “The Best of Everything” filmi yine modern mimarinin iç mekânlara yansması için önemli bir örnek olmakla birlikte açık ofis planlamasının büro iç mekânında yaygınlaşmasını yansıtan bir yapıttır. New York’ta bir yayınevinde çalışan üç kadının profesyonel ve kişisel yaşamlarını konu alan film, dönemin mimari ve iç mekân tasarım trendlerini yansıtarak izleyicilere 1950’lerin sonlarındaki estetik anlayış hakkında fikir vermektedir. Filmde, New York’taki yayınevini ofis sahneleri, 1950’lerin modern ofis tasarımını yansıtır. Açık planlı ofisler, geniş pencereler ve sade mobilyalar, dönemin iş dünyasındaki modernleşme eğilimlerini gösterir (Resim- 22). Filmdeki dış mekân çekimleri, New York’un yüksek binaları ve şehir manzaralarıyla, dönemin kentsel mimarisini gözler önüne serer. Bu sahneler, izleyicilere 1950’lerin sonlarındaki şehir yaşamı ve mimarisi hakkında görsel bir perspektif sunar. “The Best of Everything”, kadın odaklı hikâyesi ve güçlü oyuncu kadrosuyla, dönemin melodram türüne önemli bir katkı sağlamıştır.



**Resim 22.** “The Best of Everything” Filminden Ofis Mekânı Sahneleri (Wordpress, 2017).

1959 yılı yapımı bir Hitchcock filmi olan “North by Northwest” filmi sinema tarihinin en etkileyici gerilim yapıtlarından biri olup; sadece hikâyesiyle değil, aynı zamanda mimari ve iç mimari ayrıntılarıyla da dikkat çekmektedir. Filmde, özellikle Roger Thornhill’in annesiyle yaşadığı apartman dairesi ve Vandamm’ın evi gibi mekânlar, modernist mimarinin özelliklerini yansıtmaktadır. Bu yapılar, geniş cam yüzeyler, düz çatılar ve açık planlı iç mekânlarla karakterizedir. Özellikle Vandamm’ın evi, Frank Lloyd Wright’ın tasarımlarından esinlenerek oluşturulmuştur. Filmin konusunun geçtiği ev Culver şehrinde inşa edilmiş ve dış mekân çekimleri için özel efektler kullanılmıştır. İç mekânda taş duvar etkisi, peluş, ahşap malzemenin dönem mobilyaları ile birlikte kullanımı dönemin iç mekânlarında rağbet görmüştür (Resim- 23). Eames, Knoll, Saarinen, Mies, George Nelson tasarımları film dekorlarında olduğu kadar gerçek iç mekânlarda da yerini almıştır. Donald Albrecht “Designing Dreams” adlı kitabında (2000), “*Modern mimarinin kendisi halkı soğutmuş olabilir, ancak filmlerdeki modern mimari hayal gücünü, korkularını, umutlarını ve isteklerini birleştirerek yakalamıştır*” şeklinde bu durumu ifade etmiştir. Filmde kullanılan mekânlar, özellikle Mount Rushmore ve Birleşmiş Milletler Genel Merkezi gibi yerler, turistler arasında popülerlik kazanmıştır. Film, bu mekânların tanıtımına katkıda bulunmuştur.



**Resim 23.** “North By Northwest” Filminde Mimari ve İç Mekân (Hooked on Houses, t.y.).

1959 yılı yapımı “Pillow Talk” bir iç mimarın ana karakter olduğu bir film ve mesleğin tanınması açısından önemlidir. “*Bilirsiniz, her insan her cümleyi bir teklifle bitirmez!* (You know, not every man ends every sentence with a proposition!)” repliği ile ünlü filmin, başrollerinde Rock Hudson ve Doris Day oynamıştır. Filmin ana karakteri olan Jan Marrow bir komşusu ile aynı telefonu paylaşmakta olan bir iç mimardır. Bu film ile iç mimarlık mesleği daha tanınır hale gelmiş ve bu mesleğe olan ilgi de artmıştır. Filmdeki daireler, açık planlı tasarımlar, düz ve sade hatlar ve minimalist mobilyalarla dikkat çekmektedir. Bu özellikler, 1950’lerin modernist iç mekân tasarımının temel unsurlarıdır. Canlı renkler ve pastel tonların kullanımı, mekânlara enerji ve tazelik katmaktadır. Özellikle pembe, turkuaz ve sarı gibi renkler, dönemin popüler renk paletini yansıtmaktadır (Resim- 24). Film, hem mesleğin estetik ve yaratıcı yönlerini tanıtmış hem de o dönemde kadınların profesyonel kariyerlere olan ilgisini artıran bir anlatı sunmuştur. Özellikle 1950’lerde kadınların profesyonel hayattaki yerini sorgulayan ve genişleten bir dönemde, kadın iç mimarların görünürlüğünü artırmıştır. Film, mesleğin sadece teknik bilgi değil, aynı zamanda zarafet ve estetik algı gerektirdiğini vurgular. İç mimarlığın yalnızca dekorasyon değil, bir alanın atmosferini ve işlevselliğini dönüştüren bir meslek olduğunu popülerleştirmiştir.



**Resim 24.** Filmde Bir Sahne İç Mimari Projesini Sunuyor (The Nitrate Diva, 2018).

#### 4.5. 1960-1980 Yılları Arası Dönem

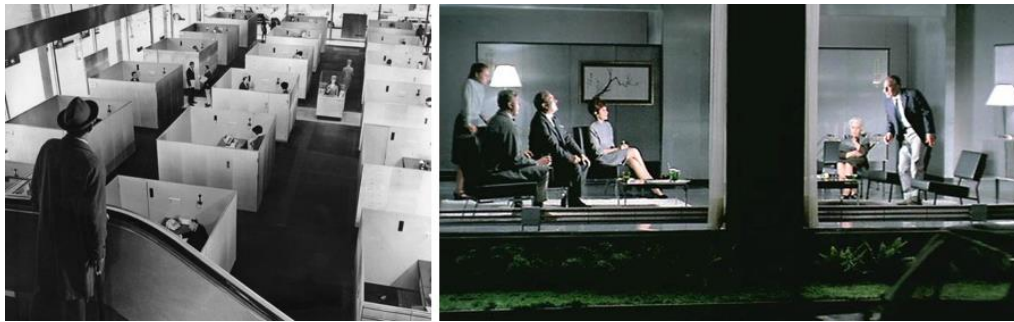
1961 yılı yapımı “Breakfast at Tiffany’s” filmi sinema tarihinin en ikonik yapıtlarından biridir. Başrolünde Audrey Hepburn’ün canlandırdığı Holly Golightly karakteri, hem moda hem de iç mekân tasarımı alanlarında kalıcı etkiler bırakmıştır. Holly Golightly karakteri, bağımsız ve özgür ruhlu bir kadını temsil eder. Bu karakter, 1960’ların başındaki toplumsal normlara meydan okuyarak, kadınların bağımsızlık arayışına ilham vermiştir. İç mekânın tasarımında atık malzeme kullanımı ve sürdürülebilirliğe farkındalık

oluşturan yeni tasarım fikirleri ile iç mimarlık mesleğini etkilemiştir. Eski bir kütetin kanepeye dönüştürüldüğü tasarım filmin simgesi haline gelmiştir. Sandığın sehpa, eski valizlerin portmanto amaçlı kullanımı gibi detaylar filmde atık malzeme kullanımına dikkat çekmektedir (Resim- 25). Holly'nin New York'taki daire, minimalist ve eklektik bir dekorasyona sahiptir. Dairenin sade mobilyaları ve az sayıda aksesuarı, 1960'ların modern iç mekân tasarım trendlerini yansıtmaktadır. Bu yaklaşım, izleyicilere minimalist yaşam tarzının estetik çekiciliğini göstermiştir. Filmde, özellikle vintage aksesuarlar dikkat çeker. Bu unsurlar, dönemin popüler mobilya ve dekorasyon tercihlerine ışık tutarak, izleyicilere ilham kaynağı olmuştur. Filmin bazı mekânlarında kullanılan mavi renk "tiffany mavisi" olarak isimlendirilerek dekorasyonda o dönem rağbet görmüştür. Audrey Hepburn'ün filmde giydiği siyah elbise, moda dünyasında "küçük siyah elbise" kavramının ikonik bir örneği haline gelmiştir. Bu elbise, zarafetin ve sadeliğin sembolü olarak kabul edilir.



**Resim 25.** "Breakfast at Tiffany" Filminde Meşhur Kütet- Kanep ve İç Mekân (Film and Furniture, t.y.).

1967 yılı Jacques Tati'nin yönetmenliğini yaptığı "Playtime" filmi, modern mimari ve şehir yaşamına dair eleştirileriyle sinema tarihinde önemli bir yere sahiptir. Film, modernizmin getirdiği değişimlerin insan yaşamına etkilerini mizahi bir dille ele alır. "Playtime" filmi, modern mimarinin soğuk ve tekdüze estetiğini eleştirir. Filmde, cam ve çelikten yapılmış, birbirine benzeyen binalar arasında kaybolan insanlar gösterilir. Bu yaklaşım, modern mimarinin insanları nasıl yabancılaştırabileceğine dikkat çeker. Film, mimari ve şehir planlaması konularında çalışan sanatçılar ve tasarımcılar için ilham kaynağı olmuştur. Filmdeki açık ofis tasarımı Herman Miller firması için tasarımcı Robert Propst tarafından tasarlanan açık ofis sistemi hücreleri andırmaktadır. Filmde; Tati'nin canlandırdığı Bay Hulot pardösüsü, şemsiyesi ve piposuyla baş roledir. Tati, filmlerinde genellikle Batı medeniyetinin tüketim nesnelere olan düşkünlüğü, Amerikanvari tüketim anlayışı, modern toplumun stres yaratan atmosferi, Fransız toplumunun çeşitli sınıfları arasındaki yüzeysel ilişkiler, uzay çağı teknolojisinin soğuk ve kullanışsız yüzü gibi durumları irdeler (Beşşik, 2013). Sonuç olarak, film modern mimari ve şehir yaşamına dair eleştirileriyle mimarlık ve iç mimarlık alanlarında önemli bir etki yaratmıştır. Filmin bir sahnesinde cephesi geniş cam kaplı bir evde ev sahibi konuklarına heyecanla aynı zamanda sigaralık da olabilen masa lambasını anlatmakta ve konuklar da dikkatle dinlemektedir (Resim-26).



**Resim 26.** "Play Time" Filmi Açık Ofis Sahnesi ve Modernist İç Mekân Sahneleri (Ünal, 2016).

1968 yılı yapımı "2001: A Space Odyssey" filmi ise bir bilim kurgu filmi olmasının vermiş olduğu algıyla izleyicinin mekân algısı üzerinde fütüristik izlenimler oluşturmuştur. Film izleyicinin iç mekân ve mobilya algısını etkilemekle kalmaz aynı zamanda film seti tasarımının önemini de gözler önüne serer. Senaryosunu Arthur C. Clarke ile Stanley Kubrick'in birlikte yazmış olduğu film teknoloji- insan- alet ilişkisini sorgulamaktadır. Film, uzay araçları ve istasyonlarının iç mekânlarını tasarlarlarken, dönemin ötesinde bir estetik sunmuştur. Bu mekânlar, sade ve işlevsel tasarımlarıyla modern iç mekân tasarımına ilham vermiştir. Filmde uzay mekânları sadece birkaç ana rengin kullanımı ile çözümlenmiş rengin dışında aydınlatma ile iç mekânın özellikleri vurgulanmış, klostrifik ancak aydınlık ve zamansızlık hissi veren mekânlardır. Set kurgusu ile izleyici üzerinde tüm bu etkilerin yaratılabilmesi için iç mekân tasarımına

ilişkin bilgi birikiminin olmasının gerekliliği ön plana çıkmaktadır. Film için tasarlanarak üretilen mobilyalardan Olivier Mourgue'un tasarladığı "Djinn Chair" isimli koltuk dönemin iç mekânlarının tasarımında yaygın bir kullanım alanı bulmuştur. Film, yapay zekâ, video iletişimi ve uzay seyahati gibi konularda geleceğe dair öngörülerde bulunmuştur. Bu öngörüler, sonraki yıllarda teknolojik gelişmelere ilham kaynağı olmuştur. Sonuç olarak, "2001: A Space Odyssey" filmi, iç mekân ve mobilya tasarımında fütüristik ve minimalist yaklaşımlarıyla dönemin ötesinde bir estetik sunmuş, modern tasarım anlayışına önemli katkılarda bulunmuştur (Resim- 27).



**Resim 27.** "2001: A Space Odyssey" Filminde (Dangerousminds, 2010) ve Gündelik Yaşamda Djinn Chair'ın Kullanımı (Design Market, t.y.).

#### 4.6. 1980 Sonrası Dönem

1980'li yıllar denilince "Nine 1/2 Weeks (Dokuz Buçuk Hafta)", "Star Wars (Yıldız Savaşları)" gibi gişe rekorları kırmış filmler hemen aklımıza gelmektedir. 1986 yılı yapımı "Dokuz Buçuk Hafta" filminin iç mekân sahnelerinde Le Corbusier, Marcel Brauer ve Charles Rennie Mackintosh, Richard Meier tasarımı mobilyaların kullanımı post modern tarzda iç mimari uygulamaların yaygın olduğu dönemde birden bire yeniden modern ve Art Nouveau tarzlarının bir arada kullanıldığı eklektik stilde iç mekânlara tasarımda yönlenmeyi sağlamıştır (Resim- 28).



**Resim 28.** "Dokuz Buçuk Hafta Filmi" ve Richard Meier Tasarımı Mobilyalar (Benson, 2017).

"Star Wars" film serisi, sinema tarihinin en etkileyici bilim kurgu yapıtlarından biri olarak kabul edilir. İlki 1977 yılında vizyona giren seri, yalnızca anlatımıyla değil, aynı zamanda iç mekân ve mobilya tasarımına getirdiği yenilikçi yaklaşımlarla da dikkat çeker. "Star Wars: Bölüm II-Klonların Saldırısı" filminde, Padmé Amidala'nın Coruscant'taki dairesi iç mekân açısından oldukça etkileyicidir (Resim- 29). Filmde kullanılan uzay gereçleri, robotlar, aletler, günlük yaşamda iç mekân tasarımını etkilemiş ve iç mekânlarda tasarım konsepti olarak kullanılmıştır (Resim- 30). Ayrıca tasarımcılar filmin karakterlerinin çeşitli özelliklerinden esinlenerek mobilyalar tasarlamışlardır. Bu mobilyalardan bir kısmı film şirketleriyle doğrudan işbirliği yapılarak tasarlanıp üretilmiştir. Örneğin; tasarımcı Kenneth Cobonpue, Disney ve Lucasfilm ile doğrudan iş birliği yaparak bir dizi üst düzey "Star Wars" mobilyası piyasaya sürmüştür. "Sidious Easy Armchair" isimli koltuğun tasarımında Darth Sidious'dan esinlenilmiş; bu rahat koltuğun sırtlığı bir kapüşona benzeyecek şekilde yükseltilmiş ve bacakları hafifçe öne doğru kıvrılmıştır. Bir diğer örnek de aynı tasarımcıya ait "TIE Fighter Wings Easy Armchair" isimli koltuktur. İmparatorluk filosunun unutulmaz sembolü TIE savaşçısından esinlenilmiştir (Resim- 31).





**Resim 29.** “Star Wars: Bölüm II - Klonların Saldırısı” Filminde, Padmé Amidala'nın Coruscant'taki Dairesi (Star Wars Fandom, t.y.)



**Resim 30.** “Star Wars” Filminden Esinlenerek Tasarlanan İç Mekânlar (Interior Design Explained, t.y.; Instructables, 2018).

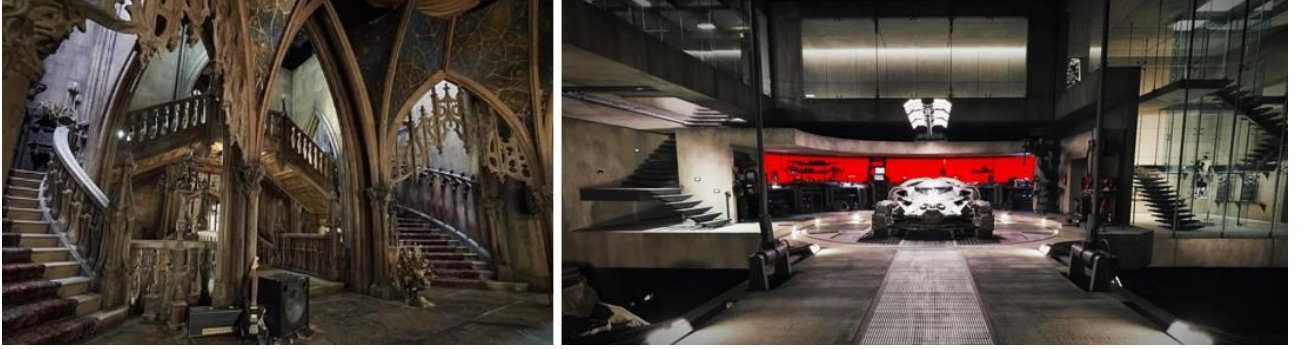


**Resim 31.** “Star Wars” Film Serisinden Esinlenerek Yapılmış Mobilyalar (Film and Furniture, t.y.).

1990'lı yıllar “Batman” film serisinin gişe rekorları kırdığı bir dönem olup; film özellikle Gotham City'nin eşsiz ve karanlık atmosferini yaratmak için kullanılan mimari ve iç mekân tasarımlarıyla, bu alanlarda dolaylı etkiler yaratmıştır. Filmler, kurgusal bir şehir üzerinden belirli mimari stilleri yeniden yorumlamış ve farklı disiplinlere ilham vermiştir. Gotik mimari, filmdeki şehir tasarımında belirgin bir şekilde yer almıştır. Devasa binalar, süslü heykeller, karanlık tonlar ve karmaşık detaylar, Gotham'ın benzersiz kimliğini oluşturmuştur. Bu yaklaşım, filmde sonra mimari konsept çalışmalarında Gotik unsurların yeniden popülerleşmesine yol açmıştır. Gotham'ın görünümü ve atmosferi öncelikle New York Şehri, Chicago ve Londra'dan etkilenmiştir. Mimar Hugh Ferriss'in tasarımları da Gotham Şehri'nin görünümünü ve duygusal hissini etkilemiştir. Helsinki Merkez Tren İstasyonu gibi Art Deco ve Art Nouveau tarzı binalar, 1989 yılı yapımı Batman filminde Gotham'ın görünümüne ilham kaynağı olmuştur. “Batman: Gothic” filminde Gotham Katedrali, hikayenin kötü karakteri Bay Fısıltı tarafından inşa ettirildiği için hikayede merkezi bir rol oynar. Wayne Malikanesi, antik ve Gotik dekorasyon öğelerini modern tasarım anlayışıyla harmanlamış; iç mekân tasarımında klasik ile modern birleştiren yaklaşımların artmasına ilham vermiştir (Resim- 32). Yer altı mekânlarının estetik ve işlevsel tasarımını öne çıkaran Batcave, iç mimarlıkta daha cesur ve tematik projelere ilham vermiştir.

Batman serisinden 2008 yılı yapımı “The Dark Knight” filmindeki Bruce Wayne'in penthouse dairesi, modernist mobilya ve minimalist estetiği ile dikkat çekmiş; sade ve fonksiyonel iç mekânların popülerleşmesine katkı sağlamıştır. Bu filmlerde kullanılan ve 1970'li yıllarda Knoll firması tarafından üretilen çalışma iskemlesi ergonomik çalışma mobilyalarının tasarımını etkilemiş, bu mobilyaya benzer mobilyaların kullanımı iç mekânda rağbet görmüştür. 2016 yılı yapımı “Batman v Superman: Dawn of Justice (Batman ve Superman: Adaletin Şafağı)” filmlerinde yine Knoll firması tarafından üretilen

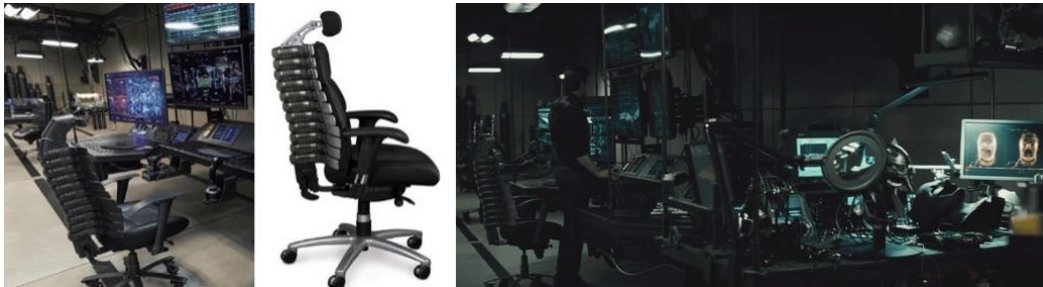
Rohe'nin Barcelona kahve sehpa, Barcelona sandalyesi ve Brno Chair isimli iskemleleri kullanılmış ve bu sehpanın iç mekânın tasarımında kullanımı bir moda haline almıştır. Tasarımcı Paolo Piva tasarımı "Alanda Coffee Table" isimli sehpa da Batman ve Süperman (Bruce Wayne'in göl kenarındaki evinde) filmde kullanılmış olup günümüzde iç mekânlarda tercih edilmektedir. Sonuç olarak, "Batman" film serisi, mimari ve iç mekân tasarımında doğrudan bir akım yaratmamış olsa da, Gotik, brutalist ve modernist stilleri yeniden yorumlayarak bu alanlarda estetik anlayışın gelişmesine katkı sağlamıştır. Özellikle Gotham City'nin benzersiz atmosferi, kurgusal şehir tasarımı ve iç mekân dekorasyon projelerinde önemli bir ilham kaynağı olmuştur (Resim- 33, 34, 35).



**Resim 32.** "Batman" Film Serisinde İki Önemli Mekân Wayne Malikânesi<sup>3</sup> (The Batman Filmi (2022) ve Batcave (Batman v Superman: Dawn of Justice Filmi) (Dragon, 2013).



**Resim 33.** Batman Film Serisinden İlham Alan İç Mekân Örnekleri (Home My Design, 2014; Viral Artverse, 2024).



**Resim 34.** Batman'in Koltuğu (Film and Furniture, t.y.).



**Resim 35.** "Batman" Filminden Mobilya Kullanımı, "Alanda Coffee Table" Tasarım: Paolo Piva (Film and Furniture, t.y.).

<sup>3</sup> Wayne Malikânesi, Batman serisinin birçok filmde yer almaktadır. Özellikle "Batman Begins" (2005), "The Dark Knight" (2008) ve "Batman v Superman: Adaletin Şafağı" (2016) gibi filmlerde önemli rolleri vardır. "Batman v Superman" filminde ise malikânenin bir yangın sonucu zarar gördüğü belirtilmektedir.

2000’li yıllara geldiğinde 2013 yılı yapımı “The Great Gatsby” filmi iç mekân tasarımı uygulamalarını etkileyen dekorları ile önem kazanmaktadır. Film, 1920’lerin Art Deco estetiğini yeniden canlandırarak iç mimari ve mobilya tasarımında belirgin etkiler yaratmıştır. Filmin ana karakteri olan Gatsby’nin odası lüks, zenginlik, kesinlikle her ayrıntıda refahı sergileyen stillerden biri olarak Art Deco stilinin iç mekân tasarımına geri dönüşünü sağlamıştır. Altının, kristallerin, ipeklerin ve karmaşık biçimlerin kullanımında fazlalık olarak görülen bir dönemde, bu tasarım, mat ve cilalı yüzeyler arasındaki dengenin nasıl olduğunu, eğriler ile düz çizgiler arasındaki dengenin bu uyumlu alanın görünümüne büyük bir etki yarattığını göstermiştir. Elbette yüksek tavanlı hacim ve asma katın önemli bir rolü olmuştur. Bu filmdeki asma kat özellikle konut mekânlarında loft tarzın rağbet görmesine neden olmuştur.



**Resim 36.** The Great Gasby Filminde Gatsby’nin Yatak Odası (Art Deco Style, 2009; Film and Furniture, t.y.).

2017 yılı yapımı ve yönetmenliğini Denis Villeneuve’ın yaptığı Cyberpunk<sup>4</sup> türünün başyapıtları arasında gösterilen “Blade Runner 2049” filmi, distopik bir gelecekte geçen hikâyesiyle brütalist mimari unsurları ön plana çıkarmıştır (Çiftci & Demirarslan, 2020). Filmdeki soğuk ve sert mekân tasarımları, modern iç mekân tasarımında endüstriyel ve minimalist yaklaşımların artmasına ilham vermiştir. Filmde, Wallace Corporation’ın genel merkezi, brütalist mimarinin mükemmel bir örneğidir. Devasa beton duvarlar, geometrik formlar ve soğuk aydınlatma, mekâna güçlü ve otoriter bir atmosfer katmaktadır. Bu mekân, hem gücü hem de insanlığın makineleşmiş doğasını simgelemektedir. Wallace Corporation’ın iç mekânları, geniş ve boş alanlarla minimalist bir tasarıma sahiptir. Bu mekânlar, teknolojinin egemen olduğu bir dünyada insan varlığının küçüklüğünü ve yalnızlığını vurgular. Ana karakter K’nın dairesi, tamamen işlevselliğe dayalı bir tasarıma sahiptir. Düz hatlar, sade mobilyalar ve neredeyse hiçbir kişisel eşya bulunmayan bu mekân, bir bireyin değil, bir üretim aracının yaşam alanı gibi hissettirir (Resim- 37). Hem “Blade Runner”da hem de devam filmde, mobilyalar filmlerin genel estetiğini geliştirmede önemli bir rol oynar. Bu dikkat çekici parçalar arasında, “Blade Runner” filmde kullanılan Charles Rennie Mackintosh tarafından 1897’de tasarlanan “Argyle Sandalyesi” yer alır. Filmde, Argyle Sandalyesi, başrol oyuncusu Rick Deckard’ın dairesinin bir parçası olarak sergilenir ve mekânın eklektik estetiğine katkıda bulunur ve filmin ilham aldığı klasik kara filmlerle<sup>5</sup> görsel bir bağlantı kurar. Wallace binasındaki ofis sahnesinde kullanılan “Ribbon” isimli koltuk ise 1966 yılında Pierre Paulin tarafından tasarlanmıştır. Ofis mekânı bu koltuk ve bir iki eşya haricinde kasıtlı olarak boş bir mekân olarak kurgulanmıştır. Bu zengin ortamda boş alanların kasıtlı olarak kullanılması, aşırı nüfuslu ve çoğu insanın yeterli alan bulmakta zorlandığı bir şehirde kullanılmayan alana sahip olabilen kötü adamın muazzam zenginliğini ve gücünü vurgular. “Ribbon” isimli koltuğun varlığı, “Blade Runner” filmlerinin retro-fütürizm yönünü yansıtmaktadır (Resim- 38) (Durasinovic, 2023).



**Resim 37.** “Blade Runner 2049” Filmi ve İç Mekânlar (Durasinovic, 2023).

<sup>4</sup> Cyberpunk, bilim kurgu türünün bir alt dalı olup, yüksek teknoloji ile düşük yaşam standartlarını bir araya getiren karanlık ve distopik bir geleceği betimleyen bir türdür.

<sup>5</sup> Kara Film: Genellikle 1940’lar ve 1950’ler arasında popüler olan, karanlık ve kötümser bir atmosferi yansıtan Amerikan sinema tarzıdır.



**Resim 38.** “Blade Runner 2049” Filmli ve İç Mekânlar- Wallace Binası Ofis Mekânı (Durasinovic, 2023).

## 5. TASARIMCI- MEKÂN- SİNEMA İLİŞKİSİ

İkinci Dünya Savaşı'ndan önceki yıllarda sinemanın, yalnızca bir eğlence aracı değil, aynı zamanda toplumun estetik anlayışını şekillendiren güçlü bir etkileşim aracı olduğu görülmektedir. Özellikle 1920'lerden başlayarak 1930'lara uzanan dönemde, sinema sanatı, sadece hikâye anlatımıyla değil, aynı zamanda mekân ve iç mimari tasarımıyla da kitleler üzerinde etkili olmuştur. Hollywood'un büyüleyici dünyası, filmlerde kullanılan iç mekânlar, mobilyalar ve estetik detaylarla izleyicilere yeni bir yaşam stili sunmuş; bu stil, dönemin mimarları ve iç mimarları tarafından yeniden yorumlanarak gündelik yaşam alanlarına taşınmıştır. Bu bölümde, sinemanın iç mimarlık üzerindeki bu çift yönlü etkisi; dönemin önde gelen tasarımcıları, önemli yapılar ve sinema salonlarının tasarım anlayışı üzerinden ele alınmaktadır.

İkinci Dünya Savaşı dönemi özellikle savaş sırasında çok büyük zorluklar yaşanan Britanya'da sinema sanatının yoğun ilgi çektiği dönemdir. Halk sıkıntılı günleri atlatabilmenin yolunu haftada en az bir kez sinemaya gitmekte bulmuştur (Glancy, 2010). Hollywood filmleri ve bu filmlerde yer alan modern tarzdaki mekânlar Britanyalı mimar ve iç mimarları etkilemiştir. Yumuşak, pürüzsüz yüzeyler, aynalar ve yansımaları – parlak yüzeyler, alüminyum, metal ve metalik boyalar iç mekânın tasarımında yaygınlık kazanmıştır. Örneğin, 1930 yılında tasarımcı Raymond McGrath tarafından yeniden dekore edilen bir Viktoryan dönemi evinin iç mekân tasarımları incelendiğinde, tasarımcının aynı dönemdeki Hollywood filmlerinden etkilenerek oldukça etkileyici mekânlar oluşturduğu görülmektedir. Daha önce de belirtildiği gibi “Hollywood Glamour” stili iç mekânlar görülmeye başlamıştır. McGrath'ın evinde siyah, parlak, marley döşemeli giriş holünün duvarları yeşil boyalı gümüş yapraklar ile süslenmiştir. Tavan da yeşil cam ile örtülmüştür. Kolonlar ise köşeleri krom bant ile çevrilmiş yeşil camlar ile kaplanmıştır (Resim- 39).



**Resim 39.** Raymond McGrath'ın Evinin Giriş Holü (Meisterdrucke, t.y.) ve Basil Ionides'in Tasarladığı Savoy Tiyatrosu (et now, t.y.).

Tasarımcı Basil Ionides'in tasarladığı Savoy Tiyatrosu (1929) ise yine altın varak ile gümüşün bir arada kullanıldığı bir Hollywood filmi sahnesini anımsatmaktadır. Ionides, tiyatronun iç mekânını Art Deco tarzında düzenleyerek, geometrik desenler ve alüminyum yaprak kaplamalar gibi yenilikçi unsurlar eklemiştir. Tiyatro salonu gümüş yaprak motifleri ve altın varak ile süslenmiştir. Bu tasarım, sinema salonlarının estetik ve işlevselliğine dair yeni bir standart belirlemiş, izleyicilerin film deneyimini zenginleştirmiştir. Ionides'in yaklaşımı, sinema mekânlarının sadece film izleme alanı olmanın ötesine geçerek, görsel ve duygusal bir atmosfer sunması gerektiğini vurgulamıştır. Bu anlayış, sonraki dönemlerde sinema salonlarının tasarımında ilham kaynağı olmuş ve sinema mekânlarının izleyici deneyimini nasıl etkileyebileceğine dair farkındalık yaratmıştır (Resim- 39).

Tasarımcı Oliver Hill ise 1920'li yıllarda daha çok klasik tarzdaki tasarımları ile ün yapmış iken, 1930'lu yıllarda Hollywood filmlerinin etkisinde modernist bir tasarımcı olmuştur. 1933 yılında Londra Dorland Hall Sergisi için tasarlanmış olduğu bir stantta zemin döşemesinde altın ve aynalı mozaik kaplamalar,

duvarlarda cam paneller ve cam tabla kullanılmış mobilyalar kullanmıştır. Aynı tasarımcının 1931 yılındaki Londra’da yapmış olduğu Gayfere Evi’nin giriş holü tasarımında ise yerden tavana kadar yine ayna ve cam paneller, ahşap döşeme ve aydınlatma ile vurgulanmış kolonlardan oluşan bir tasarım göze çarpmaktadır. Mekânlar Hollywood filmlerinin sahnelerini anımsatmaktadır (Resim- 40).



**Resim 40.** Londra Dorland Hall Sergisi (Riba, t.y.) ve Gayfere Evi (Decorating Dissedence, 2020).

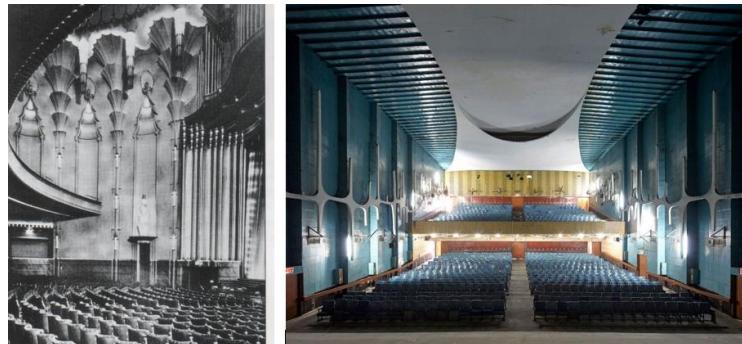
Sinema sanatının ivme kazandığı 1930’lu yıllar aydınlatma tasarımının iç mekânda önem kazandığı yıllardır. Otel, tiyatro, gibi mekânların lobi ve fuayelerinin iç mekân tasarımlarında Hollywood filmleri yine aydınlatma açısından esin kaynağı olmuştur. Örneğin; Oliver Percy Bernard’ın Londra Strand Palace Oteli giriş holünde Art Deco tarzı aydınlatma mimari bir eleman olarak tasarlanmıştır. Bu iç mekân dönemin filmlerindeki sahnelerin parlak ışıklı dekorlarını anımsatmaktadır (Resim- 41).



**Resim 41.** Strand Palace Hotel ve Broadway Melody 1938 Filminden Bir Sahne (Youtube, 2011).

Bir yandan sinema filmlerindeki mekânlar, insanların gündelik yaşamda yaşadıkları mekânların tasarımını etkilerken diğer yandan sinema sanatının yaygınlaşması ile sinema filmlerinin gösterildiği mekânların özel olarak tasarlanması gerekliliği ortaya çıkmıştır. ABD’de ilk sinema salonu 1902 yılında Los Angeles’ta ve 1903’de New York’ta hizmet vermeye başlamıştır.

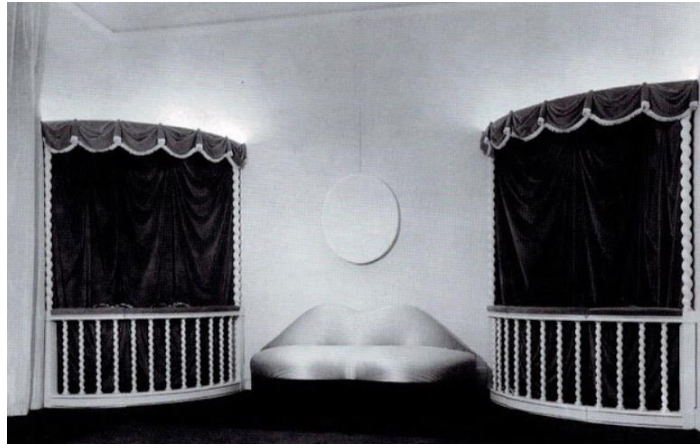
1929 yılında Trent ve Lewis tarafından tasarlanan New Victoria sinema salonu fan şeklindeki kolonları, özel olarak tasarlanmış aydınlatması ile iç mimarlık açısından önem arz etmektedir. Harry Weedon tarafından tasarlanan Londra Odeon Sinema Salonu da Art Deco motifleri, Mısır ve Asur motifleri, ziggurat çizgileri, parlak renkli yüzeyler ve geometrik motifleri ile sinema salonlarının iç mekân tasarımlarının önemini vurgulamaktadır. Estetik, aydınlatma, iklimlendirme, akustik konuları gibi artık sinema salonu mobilyası da ergonomik açıdan özel olarak tasarlanması gereken eleman olarak karşımıza çıkmaktadır (Resim- 42).



**Resim 42.** New Victoria Sinema Salonu, 1930 (Cinema Treasures , t.y.), Le Corbusier’in Tasarımı Neelam Tiyatrosu (Metalocus, 2018).

Le Corbusier'in Hindistan'ın Chandigarh şehrinde 1950'li yıllarda mimar Aditya Prakash ile birlikte tasarladığı ve inşa edilen Neelam Tiyatrosu modern mimarinin önemli örneklerinden birini oluşturmaktadır. Hindistan'ın bağımsızlığını kazanmasının hemen ardından inşa edilen bu yapı, modernist mimarinin önemli bir örneğidir. Yapının tasarımında belirli bir filmde ziyade, modernist mimari prensiplerin ve dönemin kültürel dinamiklerinin etkili olduğu söylenebilir. Ancak, sinema sanatının gösterimi için özel mekânlar inşa edilmesinin gerekliliğini vurgulamak açısından önemli bir örnektir. Sinema salonları artık Dünyada yaygın hale gelmeye başlamış ve modernleşmenin de önemli bir simgesi olmuştur. Neelam Tiyatrosu da sadece bir eğlence mekânı olarak değil, aynı zamanda yeni ve modern bir yaşam biçiminin temsilcisidir. 1950 ve 1960'lı yıllar Hindistan'ında sinema, kitlesel eğlence ve toplumsal birliktelik için önemli bir araç olmuştur. Bu mekân da bu anlamda hem kültürel hem de toplumsal dönüşümün bir parçası olmuştur (Resim- 42) (Prakash, 2001).

Sadece sinema salonları değil, sinema gösterimi yapan mekânların fuayelerinin tasarımı da aynı tasarım özelliklerini içeren bir iç mimarlık konusu olmuştur. Jean- Michel Frank tasarımı sinema salonunda Baron Roland de l'Espée için Salvador Dali tarafından özel olarak tasarlanmış "Mae West's Lips" isimli koltuk iç mimarlık tarihi ve Sürrealizm açısından önemli bir çalışmadır (Resim- 43). Koltuk film yıldızlarının dudakları ilham alınarak tasarlanmış ve Hollywood yıldızlarını temsil etmektedir. Bu örnek de iç mekânda sürrealist bir tasarımın yer alması açısından önemlidir. Edward James, Dorothy Draper, Rose Cumming, Paul Nash, Rex Whistler, Syrie Maugham sinema salonu tasarımları ile dönemin ismini duyuran iç mimarları olmuştur.



**Resim 43.** Jean- Michel Frank Tasarımı Sinema Salonunda Salvador Dali Tarafından Özel Olarak Tasarlanmış "Mae West's Lips" İsimli Koltuk (Verchere, 2018).

Sonuç olarak, sinema sanatı, yalnızca bir anlatı aracı olmakla kalmayıp, iç mekân tasarımı ve mimari üzerinde önemli bir ilham kaynağı haline gelmiştir. Hollywood'un etkileyici estetiği, mekân tasarımcılarına hem işlevsellik hem de görsellik açısından yeni ufuklar açmıştır. Bu etkileşim, sinema salonlarından ev dekorasyonlarına, mobilya tasarımından aydınlatma anlayışına kadar pek çok alanda kendini göstermiştir. Basil Ionides, Oliver Hill, Jean-Michel Frank gibi tasarımcılar, sinema ve iç mekân ilişkisini başarılı bir şekilde yansıtarak dönemin estetik anlayışına yön vermiştir.

Ancak bu etkileşim yalnızca ele alınan örneklerle sınırlı değildir. Sinema sanatının farklı dönemlerdeki mekân tasarımı üzerindeki etkileri ve bu etkinin Dünya genelindeki yansımaları, daha fazla örnekle derinlemesine incelenebilir. Hem sinema tarihine hem de iç mimari ve mimari disiplinlerine katkıda bulunacak bu tür araştırmalar, farklı bağlamlarda sinema ve mekân ilişkisini daha iyi anlamamıza olanak tanıyacaktır.

## 6. SONUÇ ve DEĞERLENDİRME

Sinema sanatı ile iç mimarlık arasındaki ilişki, iki disiplinin hem estetik hem de işlevsel boyutlarıyla birbirini nasıl etkilediğini açıkça ortaya koymaktadır. Bu bağlamda sinema, yalnızca hikâye anlatımı ve görsel bir deneyim aracı olmakla kalmamış, aynı zamanda mekân tasarımı, mimarlık ve iç mimarlık gibi alanların da gelişiminde belirleyici bir rol oynamıştır. Filmlerdeki mekânların ve estetik anlayışın, toplumsal algıları ve gündelik yaşamda kullanılan mekânların tasarımını etkilediği görülmektedir. Özellikle 20. yüzyılda, sinema salonları hem izleme deneyiminin bir parçası olarak özenle tasarlanmış hem de günlük yaşamın estetik anlayışına yön veren ilham kaynakları haline gelmiştir.

Sinema, iç mimarlık mesleğinin tanınırlığını artıran önemli bir araç haline gelmiştir. Hollywood filmlerinin etkisiyle, lüks mekânlar ve görkemli tasarımlar sadece birer film seti olarak kalmamış, aynı zamanda gündelik yaşam mekânlarına taşınmıştır. Örneğin, Art Deco'nun geometrik ve parlak yüzeylere dayalı estetiği, Hollywood Glamour tarzı mekânlarla tanınır hale gelmiş ve bu eğilim, konutlardan otellere kadar geniş bir uygulama alanı bulmuştur. Sinema, bir anlamda estetik kodların kitlelere yayılmasını sağlayan bir platform işlevi görmüş ve iç mimaride hem stil hem de malzeme seçimlerini dönüştürmüştür.

Diğer taraftan, iç mimarlık da sinema sanatına doğrudan katkılar sunmuştur. Özel olarak tasarlanan sinema salonları, film deneyimini zenginleştirmenin ötesine geçmiş, bu alanlarda estetik ve ergonomi arasında bir denge kurulmasını sağlamıştır. Sinema salonları, aydınlatma, akustik, iklimlendirme gibi unsurlarla sadece izleme alanı değil, deneyim merkezleri haline gelmiştir. Bu karşılıklı ilişki, sinema ve mimarlık arasında disiplinler arası bir bağın güçlenmesine yol açmıştır. Sinema ve mekân ilişkisi, sadece estetik değil, aynı zamanda toplumsal bir anlam taşır. Mekânların tasarımı, sosyal sınıflar arasındaki farkları göstermek ve bu farkların altını çizmek için bir metaforudur. Le Corbusier'in Hindistan'daki Neelam Tiyatrosu gibi modernist sinema salonları, mimarlık tarihinde yeni bir estetik anlayışının örneğini oluşturur. Bu bağlamda, sinema sanatının görsel anlatımı, mekânın sosyal, kültürel ve ekonomik bağlarını derinleştiren bir araç haline gelmiştir.

Sinema ve iç mimarlık, karşılıklı olarak birbirlerini etkileyen ve besleyen iki yaratıcı disiplindir. Filmlerdeki mekânların estetik ve işlevsel özellikleri hem izleyicilerin deneyimlerini zenginleştirmiş hem de günlük yaşamda kullanılan mekânların tasarımına yön vermiştir. Bu ilişkinin tarihsel, estetik ve kültürel boyutlarıyla ele alınması hem sinema hem de iç mimarlık tarihine önemli katkılar sağlayacaktır. Bu bağlamda, konunun daha geniş bir perspektifte ve farklı örneklerle incelenmesi, sinema ve mekân arasındaki etkileşimin daha derinlemesine anlaşılmasını mümkün kılacaktır. Sinema ve iç mimarlık arasındaki ilişkiyi şöyle özetlemek mümkündür (Resim- 44):

#### Sinema ve İç Mimarlık Etkileşimi

##### 1. Tarihsel Gelişim

- Sinema sanatının ortaya çıkışı
- İç mimarlık mesleğinin gelişimi
- Ortak sanat akımları (Art Nouveau, Art Deco, Modernizm vb.)

##### 2. Mekân Algısı

- Sinemada mekânın rolü
- İç mimarlıkta mekân tasarımı
- Görsel ve işitsel algı üzerine etkiler

##### 3. Estetik ve Sanatsal Katkılar

- Set tasarımı ve dekorasyon
- Sanat yönetimi
- Film dekorlarının iç mimari tarzlara etkisi

##### 4. Teknolojik Etkileşim

- Film yapım tekniklerinin mekân tasarımına etkisi
- Aydınlatma, ses ve görsel efektler
- Fütüristik ve minimalist yaklaşımlar

##### 5. Kültürel ve Sosyal Dönüşüm

- Sinemanın toplumdaki dekorasyon trendlerine etkisi
- İç mimarlığın sosyo-kültürel algılardaki değişimi
- Tarihsel dönemlerdeki filmlerin mekânsal etkileri

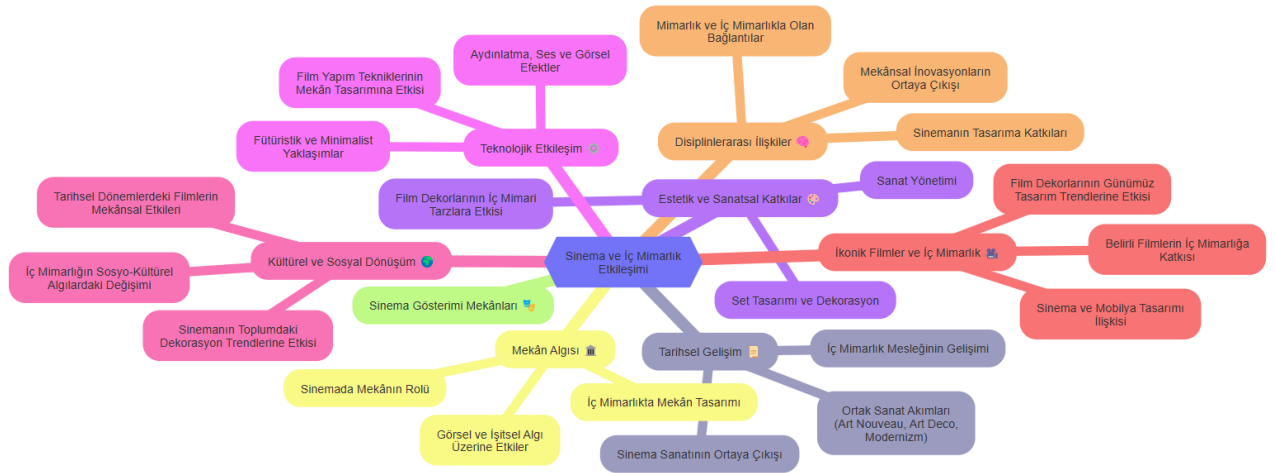
## 6. İkonik Filmler ve İç Mimarlık

- Belirli filmlerin iç mimarlığa katkısı (Örnekler: “A Trip to the Moon”, “Gone with the Wind”, “The Great Gatsby” vb.)
- Sinema ve mobilya tasarımı ilişkisi
- Film dekorlarının günümüz tasarım trendlerine etkisi

## 7. Disiplinlerarası İlişkiler

- Mimarlık ve iç mimarlıkla olan bağlantılar
- Sinemanın tasarım eğitimine katkıları
- Mekânsal inovasyonların ortaya çıkışı

## 8. Sinema Gösterimi Mekânlarının Ortaya Çıkışı



**Resim 44.** Sinema ve İç Mimarlık İlişkisinin Analiz Diyagramı.

Makalenin giriş bölümünde açıklanan Einstein ve Shonfield’in mimarlık ve sinema sanatı arasındaki ilişkiyi yapılan bu analizler sonucunda iç mimarlık açısından yorumlarsak; Eisenstein’in görüşü, mimarlığın film üzerindeki temel etkisini vurgular. Bu bağlamda iç mimarlığın sinema üzerindeki etkisi, bir mekânın atmosferini, hikâyeyi güçlendirecek şekilde düzenleme ve şekillendirme sanatı olmasıdır. Filmlerde iç mekân, yalnızca bir arka plan değil, karakterlerin duygusal durumlarını, hikâyenin temasını ve izleyiciye verilmek istenen mesajı ifade eden bir araçtır. Örneğin, Art Deco tarzı bir mekân, izleyicilere lüks ve ihtişam duygusunu aktarırken, minimalist bir iç mekân tasarımı, sadelik ve içsel çatışma gibi temaları destekleyebilir. Eisenstein’in mekânın hikâyedeki merkezi rolüne vurgu yapması, iç mimarlığın film setlerindeki kritik önemini doğrular. Shonfield’in vurguladığı gibi, mimarlık ve sinema farklı dünyalarda yaşasa da ortak bir konuyu, yani insan ve mekân ilişkisinin temsiliyetini ele alır. İç mimarlık, bu ilişkiyi daha mikro düzeyde, mekânın detayları ve insan üzerindeki etkisi üzerinden yorumlar. Sinema için tasarlanan iç mekânlar, hikâyeyi destekleyecek şekilde estetik ve işlevsellik dengesini kurmalıdır. İç mimarlık, bu dengeyi sağlayarak izleyicinin mekânla bağ kurmasını mümkün kılar. Mimarlık büyük ölçekli bir çevreyi tasarlarken, iç mimarlık mekânın iç detaylarına odaklanır. Sinema, bu iki disiplini bir araya getirerek, mekânın tüm katmanlarının bir hikâye anlatımına nasıl hizmet edebileceğini gösterir.



**KAYNAKLAR**

- Albrecht, D. (2000). *Designing dreams: Modern architecture in the movies (Architecture and Film, 2)*. Hennessey & Ingalls.
- Archdaily. (2013). *The Fountainhead: Everything That's Wrong with Architecture*. <https://www.archdaily.com/tag/the-fountainhead>.
- Art Deco Style. (2009). *Art deco interior design*. <https://artdecostyle.ca/art-deco-style-blog?offset=1254598200192&category=Art+Deco+Interior+Design>.
- Barca, L. (2005). As múltiplas imagens do cientista no cinema. *Comunicação & Educação, 10(1)*, 31-39.
- Bart, T. (1998). Das cabinet des Dr. Caligari. *Canadian Journal of Film Studies (ARCHIVE), Fall 1998*, 83.
- Benson, P. (2017). Breuer, Meier and Mackintosh furniture in 9 1/2 Weeks. *Film and Furniture*: <https://filmandfurniture.com/2017/03/breuer-meier-mackintosh-furniture-in-nine-and-a-half-weeks/>.
- Beşışık, G. (2013). *Sinema ve mimarlıkta mekân kurgusu ve kavrayışı*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Fen Bilimleri Enstitüsü, Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Beyaz Perde (t.y.). Gold Diggers of 1933. <http://www.beyazperde.com/filmler/film-4503/fotolar/detay/?cmediafile=18909016>. Boyla, O. (1997). "Mobilya". *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, Cilt II*, 1276-1286.
- Cheatsheet (t.y.). *Amazing themed hotel rooms*. <https://www.cheatsheet.com/culture/spend-the-night-in-oz-and-other-amazing-themed-hotel-rooms.html/>.
- Cinema Treasures (t.y.). *Apollo Victoria Theatre*. <https://cinematreasures.org/theaters/3771/photos/1593>.
- Conlon, T. (2011). Thinking about nothing. The Saint Austin Press. Cornell1801. (t.y.). *A star is born*. <https://www.cornel1801.com/videosong/Star-Born-Someone-Last/4.jpg>.
- Cooper, A. (t.y.). *Did one of the first film audiences panic over footage of a train? How staff works?* <https://entertainment.howstuffworks.com/first-film-audiences-panic-footage-train.htm>.
- Çiftci, S., & Demirarslan, D. (2020). Cyberpunk türü ve örnek filmlerin iç mekân analizi. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi (Milli Mücadele'nin 100. Yılı Özel Sayısı)*, 62-63. <https://doi.org/10.21733/ibad.749586>
- Dangerousminds. (2010). *A space odyssey*. <https://dangerousminds.net/tag/2001:-A-Space-Odyssey>.
- Decorating Dissidence. (2020). *Impression management: Mrs. Ashley's Gayfere house*. <https://decoratingdissidence.com/2020/12/18/impression-management-mrs-ashleys-gayfere-house/>.
- Demirarslan, D. (2006). *İç mekân tasarımına giriş*. Kocaeli Üniversitesi Yayınları.
- Demirarslan, D. (2024). İzlemek Eylemi ve Mekân İlişkisi İç Mekân Dinamikleri ve Görsel İletişim Araçları. Murat Dal (Ed.), *Mimarlık, Planlama ve Tasarım Alanında Araştırmalar ve Değerlendirmeler* içinde (s.1-14). Gece Kitapevi.
- Demirarslan, S. (2019). Mekân kavramı ve Ömer Kavur'un Anayurt Oteli film örneğinde kentsel / bina ve iç mekân analizleri. *International Journal of Social and Humanities Sciences Research (JSHSR)*, 6(33), 479-494. <https://doi.org/10.26450/jshsr.1036>.
- Design Market (t.y.). *Pair of Djinn Chairs, Olivier Mourgue- 1960s*. <https://www.designmkt.com/en/8400-pair-of-djinn-chairs-olivier-mourgue-1960s.html?redirected=true>.
- Doby, H. (2013). A history of the American movie palace. <http://www.dobywood.com/FoxTheatreAtlanta/Palacehistory.html>.
- Doodles. (2018). *Celebrating Georges Méliès*. <https://doodles.google/doodle/celebrating-georges-melies/?hl=tr>.
- Dragon, L. (2013). The Terrific Minimalism of Batman's Batcave: A Look at Batfleck's Batcave from BvS (Article Series). Upgrade Dragon: <https://upgradedragon.com/the-terrific-minimalism-of-batmans-batcave-a-look-at-batflecks-batcave-from-bvs-article-series/>.

- Durasinovic, R. (2023). *Designing dystopia: The subtle power of furniture in creating the blade runner universe*. <https://designdefender.com/magazine/designing-dystopia-the-subtle-power-of-furniture-in-creating-the-blade-runner-universe>.
- Et now (t.y.) *Latest news headlines back to the future – GDS ArcLamp Pioneers Way Forward at Savoy Theatre*. <https://www.etnow.com/news/2014/5/back-to-the-future--gds-arclamp-pioneers-way-forward-at-savoy-theatre>.
- Film and Furniture. (t.y.). *How the Art Deco set design of The Great Gatsby embodies the essence of the 1920s (and Win the Movie!)*. <https://filmandfurniture.com/2016/09/art-deco-set-design-of-the-great-gatsby/>.
- Film and Furniture. (t.y.). *Star Wars films*. <https://filmandfurniture.com/film/star-wars-films/>.
- Film and Furniture. (t.y.). *Batman v Superman: Dawn of justice*. <http://filmandfurniture.com/film/batman-v-superman-dawn-justice/>.
- Film and Furniture. (t.y.). *Breakfast at Tiffany's set design: Holly Golightly's apartment*. <https://filmandfurniture.com/2015/03/breakfast-at-tiffanys-set-design/>.
- Filmsite Movie Review. (t.y.). *Voyage Dans La Lune (A Trip to the Moon) (1902)*. <https://www.filmsite.org/voya.html>.
- Film and Furniture. (t.y.). *Eero Saarinen*. <https://filmandfurniture.com/designer/eero-saarinen/>.
- Gerkach, N. (2013). Historical garden design as an ethical argument in film — ‘Certain Gardens are Described as Retreats When They are Really Attacks’. *Studies in the History of Gardens & Designed Landscapes*, 33(2), 96-108.
- Glancy, M. (2010). *Going to the pictures: British cinema and the Second World War. Past and Future (8)*. University of London.
- Glamamor. (t.y.). *The style essentials--Fred Astaire and Ginger Rogers dance in 1935's Art Deco top hat*. <http://www.glamamor.com/2012/02/cinema-style-file-fred-astaire-and.html>.
- Glamamor. (2012). *The style essentials--Joan Crawford Struts Her Stuff in 1928's our dancing daughters*. <https://havingwonderfultime.wordpress.com/2015/05/04/fashion-month-our-dancing-daughters-1928/>.
- Hanks, D., & Toher, J. (1987). *Donald Deskey: Decorative designs and interiors*. Dutton Pub.
- Having Wonderful Time. (2015). *Fashion Month! 'Our Dancing Daughters' (1928)*. <https://havingwonderfultime.wordpress.com/2015/05/04/fashion-month-our-dancing-daughters-1928/>.
- History of Information. (t.y.). *Roundhay garden scene: The earliest surviving film*. <https://www.historyofinformation.com/image.php?id=2045>.
- Home My Design. (2014). *Dark bedroom design with Batman themes*. <https://homemydesign.com/2014/dark-bedroom-design-with-batman-themes/>.
- Hooked on Houses. (t.y.). *The iconic houses and sets from the movie "Gone With the Wind"*. <https://hookedonhouses.net/2009/03/22/gone-with-the-wind-tara-twelve-oaks-aunt-pittypats-house/>.
- Hooked on Houses. (t.y.). *North by Northwest: Hitchcock's house on mount Rushmore*. <https://hookedonhouses.net/2010/03/15/north-by-northwest-hitchcocks-house-on-mt-rushmore/>.
- Inside (2013). *"Auntie Mame" interiors (1958)*. <https://insideinside.org/project/auntie-mame>.
- Instructables. (2018). *Star Wars hallway*. <https://www.instructables.com/Star-Wars-Hallway/>.
- Interior Design Explained. (t.y.). *Cool Star Wars bedroom décor ideas*. <https://interiordesignexplained.com/cool-star-wars-bedroom-decor-ideas.html>.
- Kalay, T. (2017). İç mekân kurgusunda mobilyanın yeri: minimalist yaklaşımlar. *İleri Teknoloji Bilimleri Dergisi*, 6(3), 133-144.
- Lefebvre, H. (1991). *The production of space*. D. N. Smith (Çeviren). Blackwell.

- Lewinski, J. S. (2009). Sept., 1: 1902: Early Sci-Fi Flick Sticks It To The Moon. <https://www.wired.com/2009/08/0901scifi-trip-moon/>.
- Le Grand Cafe. (t.y.). *Photos*. <https://www.legrandcafe.com/photos/>.
- Lüleci, Y. (2021). Sinemanın dünyaya yayılışı ve Osmanlı İmparatorluğu topraklarında ilk sinemacılar ve gösterimler (1895-1900). *5th International 'Communication In New World' Congress*, 294-307.
- Massey, A. (1990). *Interior design of the 20th century*. Thames & Hudson Ltd.
- Meisterdrucke (t.y.). *Staircase and Hall of Finella by Architect Raymond McGrath, 1930*. <https://www.meisterdrucke.ie/fine-art-prints/Unbekannt/739245/Staircase-and-Hall-of-Finella-by-Architect-Raymond-McGrath,-1930.html>.
- Metalocus (2018). *Theater Neelam, by Le Corbusier, Through the Look of Edmund Sumner Photographer*. (2018). <https://www.metalocus.es/en/news/theater-neelam-le-corbusier-through-look-edmund-sumner-photographer>.
- Monaco, J. (2001). *Bir film nasıl okunur? Sinema dili, tarihi ve kuramı*. Oğlak Yayıncılık ve Reklamcılık.
- Mucha Foundation. (t.y.). *The Moon and the Stars (series)*. [https://www.muchafoundation.org/en/gallery/browse-works/object\\_type/decorativedesigns/object/245](https://www.muchafoundation.org/en/gallery/browse-works/object_type/decorativedesigns/object/245).
- Öztürk, B. (2012). *Sinemada mekân tasarımının incelenmesi: Bilimkurgu sineması*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Maltepe Üniversitesi.
- Pera Müzesi. (2015). *Aya Yolculuk*. <https://www.peramuzesi.org.tr/Film/Aya-Yolculuk/583/115>.
- Pilgrim Tiles. (t.y.). *Arts & Crafts Cosmos Sun and Moon Fireplace 10 Tile Set*. <https://pilgrimtiles.co.uk/product/arts-crafts-sun-and-moon-tile-set-ref/>.
- Prakash, V. (2001). *Chandigarh's Le Corbusier: The struggle for modernity in postcolonial India*. Mapin Publishing Pvt Ltd.
- Rand, A. (2011). *Ayn Rand answers: The best of her Q&A*. Blackstone Publishing.
- Riba. (t.y.). *Exhibition of British industrial art in relation to the home, Dorland Hall*. [https://www.ribapix.com/exhibition-of-british-industrial-art-in-relation-to-the-home-dorland-hall-regent-street-london-the-glass-room\\_riba8501](https://www.ribapix.com/exhibition-of-british-industrial-art-in-relation-to-the-home-dorland-hall-regent-street-london-the-glass-room_riba8501).
- Richards, J. (2010). *The age of the dream palace: Cinema and society in 1930s Britain*. I.B.Tauris.
- Risteski, F., Gramatkovski, B. (2018). Implementing film, music and comics as an innovative possibility of the educational process. *International Journal of Education Teacher*, 15(1), 105-112.
- Reddit. (t.y.). *Set Design by Art director Cedric Gibbons for the Greta Garbo Film The Single Standard (1929)*. [https://www.reddit.com/r/ArtDeco/comments/kreidp/set\\_design\\_by\\_art\\_director\\_cedric\\_gibbons\\_for\\_the/](https://www.reddit.com/r/ArtDeco/comments/kreidp/set_design_by_art_director_cedric_gibbons_for_the/).
- Shonfield, K. (2000). *Walls have feelings: Architecture, film and the city*. Routledge.
- Small Rooms. (2010). *Mon Oncle (1958)*. <https://www.smallrooms.com/2010/11/22/mon-oncle-a-visual-comedy/>.
- Star Wars Fandom. (t.y.). *Apartamento de Padmé*. [https://starwars.fandom.com/es/wiki/Apartamento\\_de\\_Padm%C3%A9](https://starwars.fandom.com/es/wiki/Apartamento_de_Padm%C3%A9).
- Şenyapılı, Ö. (2002). *Sinema tasarım*. Boyut Yayın.
- The Cinematic Packrat. (2015). *The Lumieres, a Cafe, and the Beginnings of Movies*. <https://thecinematicpackrat.wordpress.com/2015/04/25/the-lumieres-a-cafe-and-the-beginnings-of-movies/>.
- The Guardian. (2018). *The Wizard of Oz is a grotesque predictor of Trump's America*. <https://www.theguardian.com/commentisfree/2018/dec/03/wizard-of-oz-donald-trump-united-states>.
- The Nitrate Diva. (2018). *Pillow Talk (1959): Color Schemes*. <https://nitratediva.wordpress.com/2018/02/26/pillow-talk-1959-color-schemes/>.

- Todd, J. (1989). *Eisenstein's film theory of montage and architecture*. In Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree Master of Architecture. Georgia Institute of Technology.
- Tumblr. (t.y.). <https://www.tumblr.com/serafino-finaseo/157392251244/dolores-del-r%C3%ADo-in-her-art-deco-moderne-home-in>.
- Turnbull, M. (2014). *MGM art director Cedric Gibbons livingroom, Santa Monica, 1930s*. <https://martinturnbull.com/2014/01/17/mgm-art-director-cedric-gibbons-livingroom-santa-monica-1930s/>.
- Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük (2024). *Sinema*. TDK Güncel Türkçe Sözlük. <https://sozluk.gov.tr/>.
- Ucla Geography. (t.y.). *Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) Studio, Culver City, August 27, 1939*. <https://airphotos.org/product/metro-goldwyn-mayer-mgm-studio-culver-city-august-27-1939/>.
- Usai, C. (1991). The Scandinavian style. G. N. Smith (Ed.) *The Oxford History of World Cinema* içinde (s.151-158). Oxford University Press,
- Ünal, Ç. (2016). Bir sahne-playtime: Modernizmin mekanik ritmi. <https://filmhafizasi.com/bir-sahne-playtime-modernizmin-mekanik-ritmi/>.
- Verchere, L. G. (2018). *Jean-Michel Frank*. Assouline.
- White, A. (t.y.). *Fox Theater*. [https://www.foundsf.org/index.php?title=Fox\\_Theater](https://www.foundsf.org/index.php?title=Fox_Theater).
- Whitlock, C. (2009). *The Fountainhead style*. <https://wwwcinemastyle.blogspot.com/2009/04/fountainhead-style.html>.
- Wikimedia. (2024). Méliès: Fairy Tales in Color. <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=32495325>.
- Wikipedia. (t.y.). *Le Grand Café*. [https://en.wikipedia.org/wiki/Le\\_Grand\\_Caf%C3%A9#:~:text=Its%20interior%20architecture%20and%20fa%C3%A7ade,style%20of%20the%20early%201900s](https://en.wikipedia.org/wiki/Le_Grand_Caf%C3%A9#:~:text=Its%20interior%20architecture%20and%20fa%C3%A7ade,style%20of%20the%20early%201900s).
- Vintage Everyday. (2013). *Early views of Hollywood*. <https://www.vintag.es/2013/02/early-views-of-hollywood-1850-1920.html>.
- Viral Artverse. (2024). *The Batman style sofa: Elevating Comfort and Style with Iconic Design*. <https://viralartverse.com/batman-style-sofa/>.
- Volchenkov, D. (2018). We shape our buildings; thereafter they shape us. D. Volchenkov (Ed.). *Grammar of Complexity From Mathematics to a Sustainable World* içinde (s.159-160). Non-Series Books.
- Word Press. (2014). *Cedric Gibbons, Art Deco sets and the Hollywood dream*. <https://girlsdofilm.wordpress.com/2014/06/29/cedric-gibbons-art-deco-sets-and-the-hollywood-dream/>.
- Wordpress. (2017). The best of everything ~ 1959. <https://cinemavensessaysfromthecouch.wordpress.com/2017/08/20/the-best-of-everything/>.
- YouTube (2011). Broadway melody 1938. <https://www.youtube.com/watch?v=aye-kUpSlkU>.