



ASOS JOURNAL

The Journal of Academic Social Science

Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Yıl: 14, Sayı: 179, Ağustos 2026, s. 62-87

ISSN: 2148-2489 Doi Number: <http://dx.doi.org/10.29228/ASOS.94856>

Yayın Geliş Tarihi / Article Arrival Date
10.06.2026

Yayınlanma Tarihi / The Publication Date
29.08.2026

Dr. Öğr. Üyesi Ersin KOZAN

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Dijital Oyun Tasarımı Bölümü
ersinkozan@hotmail.com
Orcid: 0000-0002-0911-2602

SİNEMADA MEKÂNIN PSİKANALİTİK İNŞASI: GUILLERMO DEL TORO’NUN FRANKENSTEIN FİLMİ OKUMASI

Öz

Sinema sanatında mekân tasarımı, fiziksel dünyanın nesnel koordinatlarını aşarak toplumsal iktidar ilişkilerinin, özneleşme krizlerinin ve insan psikolojisinin maddesel düzlemde haritalandırıldığı çok boyutlu ve ontolojik bir inşa sürecini beraberinde getirmektedir. Sinema tarihinde birçok yaratıcı yönetmen, kendi sinema dilini oluştururken mekânı sadece bir dekor malzemesi olarak değil, karakterlerin ruhsal durumlarını yansıtmak ve hikâyeye ortak kılmak suretiyle özne konumuna yükseltmektedir. Bu çalışmada, mekân kavramına yönelik önemli düşünürlerin kuramsal bakışları ekseninde, yönetmen Guillermo del Toro’nun *Frankenstein* (2025) filmi analiz edilmiştir. Film, Mary Shelley’nin 1818 tarihli aynı adlı ünlü romanının çağdaş bir sinematografik yorumu olarak öne çıkmaktadır. Araştırma kapsamında filmde mekânın üretimi ile karakterlerin ruhsal topografyaları arasındaki sembolik bağların boyutları ortaya konulmak istenmiştir. Nitel araştırma desenindeki çalışmada, doküman incelemesi tekniğine başvurulmuş ve elde edilen verilerin çözümlemesinde psikanalitik yaklaşım tercih edilmiştir. Araştırma sonucunda, Victor Frankenstein’in çocukluk travmalarının ve tanrısal yaratım arzusunun sinematografik mekânlar üzerinden somutlaştığı tespit edilmiştir. Filmde üniversite ortamı, karanlık ve panoptik bir iktidar alanı olarak stilize edilirken; laboratuvar, kadavra alanları ve terk edilmiş su kulesi, Sigmund Freud’un "tekinsizlik" (*unheimlich*) kavramı ve Anthony Vidler’in "mimari tekinsizlik" (architectural uncanny) yaklaşımı ekseninde, tekinsiz birer 'yapay

rahim' olarak inşa edilmektedir. Bu alanlardaki dikey mimari ve sert ışık-gölge kontrastı, Rudolf Arnheim'in Gestalt ilkeleri uyarınca karakterlerin zihinsel bölünmesini ve *id* üzerindeki baskıyı görsel bir algı formuna dönüştürmektedir. Diğer taraftan Yaratık'ın su kulesinden kaçışıyla başlayan uzamsal dönüşüm; orman ve çiftlik evi mizanşenlerinde Jean-Jacques Rousseau'nun "asil vahşi" (*noble savage*) felsefesiyle bütünleşir. Medeniyetin yozlaştırıcı kurumlarından yalıtılmış bu organik mekânlar, Yaratık'ı rehabilite ederek bir özne olma durumuna yükseltmektedir. Sonuç olarak yönetmen, mekânı anlatının pasif bir fonu olmaktan çıkarıp insan ruhunu tamamlayan kuramsal ve psikolojik birer aktör seviyesine taşımaktadır.

Anahtar kelimeler: Sinema, Mekân, Psikanalitik Yaklaşım, Guillermo del Toro, Frankenstein.

THE PSYCHOANALYTIC CONSTRUCTION OF SPACE IN CINEMA: A READING OF GUILLERMO DEL TORO'S FILM FRANKENSTEIN

Abstract

In the art of cinema, spatial design transcends the objective coordinates of the physical world, bringing forth a multidimensional and ontological construction process in which social power relations, crises of subjectification, and human psychology are mapped on a material plane. Throughout cinema history, many creative directors have elevated space from being a mere decorative element to the status of a subject by utilizing it to reflect the psychological states of characters and making it a partner in their narratives. In this study, Guillermo del Toro's film *Frankenstein* (2025), a prominent contemporary production, is analyzed within the framework of theoretical perspectives by leading thinkers on the concept of space. The film stands out as a contemporary cinematographic interpretation of Mary Shelley's famous 1818 novel of the same name. Within the scope of the research, the study aims to reveal the dimensions of the symbolic connection between the production of space and the psychological topographies of the characters. Adopting a qualitative research design, the study utilizes the document analysis technique for data collection, and the psychoanalytic approach is preferred for data analysis. The research reveals that Victor Frankenstein's childhood traumas and his desire for divine creation materialize through cinematographic spaces. In the film, the university environment is stylized as a dark and panoptic domain of power, while the laboratory, cadaver areas, and the abandoned water tower are constructed as uncanny 'artificial wombs' within the framework of Sigmund Freud's concept of the 'unheimlich' and Anthony Vidler's approach to the 'architectural uncanny'. The vertical architecture and harsh chiaroscuro contrasts in these spaces transform the characters' mental fragmentation and the suppression of the *id* into a visual form of perception, in accordance with Rudolf Arnheim's Gestalt principles. On the other hand, the spatial transformation that begins with the Creature's escape from the water tower integrates with Jean-Jacques Rousseau's philosophy of the 'noble savage' within the mise-en-scène of the forest and the farmhouse. Isolated from the corrupting institutions of civilization, these organic spaces rehabilitate the Creature and transform him into a subject. Consequently, the director elevates space from a

passive backdrop of the narrative to a theoretical and psychological actor that complements the human psyche.

Keywords: Cinema, Space, Psychoanalytic Approach, Guillermo del Toro, Frankenstein.

GİRİŞ

Sinema sanatı, doğası gereği mekânsal bir inşa sürecini beraberinde getirmektedir; ancak bir filmde sinematografik mekânın inşası fiziksel dünyanın nesnel koordinatlarına bağlı kalmadan karakterlerin içsel dünyasının, psikolojik travmalarının ve arzularının dışa vurulduğu sembolik bir düzlemde ele alınmaktadır. Bu bağlamda bir filmde mekân, yalnızca dramatik eylemin gerçekleştiği statik bir dekor olarak değil, anlatının ideolojik, psikolojik ve ontolojik yükünü sırtlanan aktif bir "özne" konumuna yükseltilmektedir. Mekânın bu ruhsal ve ontolojik derinliği, kuramsal düzlemde düşünüldüğünde Fransız düşünür ve edebiyat teorisyeni Gaston Bachelard'ın "topoanaliz" kavramıyla paralellik göstermektedir. Bachelard'ın edebi eserleri incelerken kullandığı bu kavram, eserlerdeki mekân çözümlemelerine ilişkin derinlemesine çıkarımları mümkün kılabilir. Ona göre mekân, zihnin bir tür sığınağı ve anıların muhafaza edildiği bir yerdir. Örneğin, evin herhangi bir köşesi, tavan arasından mahzenine kadar insan ruhunun farklı katmanlarını temsil edebilmektedir (Bachelard, 1996). Mekânın ölçülebilen fiziki bir yer değil de, insanların deneyimlerinin bir parçası olarak gören bu fikri zemin etrafında Fransız filozof Maurice Merleau-Ponty (2005) ise, mekânın sadece dışarıdan "görülen" bir nesne değil, beden ve zihin aracılığıyla "deneyimlenen" fenomenolojik bir olgu olduğunun altını çizerek derinlik kazandırmıştır. Bu kuramsal perspektif, sinematografik mekânın filmlerde inşa sürecini anlamlandırmada ışık tutarak, hikâyenin dramatik anlamda gelişiminde karakterlerin ruhsal topografyasına dair güçlü işaretler sunabilmektedir.

Sinema tarihine bakıldığında popüler türdeki yapımlarda işlevsel açıdan mekânın bir fon olarak değerlendirildiği örneklerle sıklıkla rastlanırken; auteur yönetmenlerin filmlerinde ise mekânın dramatik eylemlerin bir parçası haline dönüştürüldüğü, canlı bir özne kılındığı fark edilmektedir. Bu hususta örneğin, Alfred Hitchcock'un *Psycho* (1960) filminde mekân olarak ön plana çıkan evin sapık ruhlu karakterin parçalanmış kimliğinin bir temsili olarak kurgulandığına şahit olunurken; Andrei Tarkovsky'nin *Stalker* (1979) filminde ise "Bölge" olarak belirtilen mekânın karakterlerin en mahrem arzularıyla yüzleştikleri bir metafizik alan olarak inşa edildiğine rastlanılmaktadır. Yine David Lynch'in *Eraserhead* (1977) filminde ise sinematografik açıdan kurgulanan mekânların karakterlerin zihinsel durumundaki sıkışmışlığa paralel bir şekilde tekinsiz mekânlar izlenimi yarattığı gözlemlenebilmektedir. Yönetmenlerin tercih etmiş olduğu bu sinematografik mekânlar filmlerin genel olarak hikâyesinde psikolojik bir izleğe dönüşerek, dramatik anlatının güçlenmesinde etkili bir özneye doğru evrilmesini sağlamıştır.

Çalışmanın temel problemine gelindiğinde ise sinema filmlerinde mekânın estetik ve işlevsel olarak kurgulanırken, psikanalitik yaklaşımın hangi boyutlarda filme dâhil edilmiş olduğu sorusu üzerine şekillendirilmiştir. Bu hususta ilgili literatürde sinema-mekân ilişkisine psikanalitik açıdan yeni bakış açıları kazandıran yönetmenlerin filmleri arasında Guillermo del Toro'nun filmografisi ilgi çekici bir araştırma alanı olarak durmaktadır. Del Toro'nun özellikle filmlerinde, insan-doğa etkileşimini temel alan biyofilik tasarım süreçlerinin merkeze alındığı ve her türlü obje, yapıların canlı karakterlerle birlikte filmde yaşlanarak hayatlarını ikame ettikleri gotik bir atmosfer seyirciye sunulmaktadır. Onun sinematografik evreninde mekân, taş

ve metal gibi fiziki bir nesne olmanın ötesine geçerek; üzerinde yer alan dokulardaki çatlaklar, nem, kir ve pas gibi öğeler karakterlerin bastırılmış iç dünyasını dışa vuran birer zihinsel topografyaya dönüştürülmüştür. Bu şekilde yönetmen, mekânı adeta bir canlı gibi nefes alan, yaşlanan ve sonunda ölen bir organik varlığa dönüştürerek çağdaş sinemanın gelişiminde günümüzün öncü isimlerinden biri olarak çıkmıştır.

Yönetmenin bu estetik bakış açısını yansıtan filmlerinin oluşturduğu evrenden amaçlı örnekleme türünde bir araştırma örnekleminin belirlenmesine çalışmada geçilmiştir. Bu hususta yönetmenin 2025 yılı *Frankenstein* filmi, 98. Akademi Ödülleri'nde kazanmış olduğu ödüllerle ön plana çıkarak, yönetmenin özgün bakış açısını üst bir aşama çıkarttığı bir yapım olarak incelenmeye uygun bulunmuştur. Film İngiliz yazar Mary Shelley'nin aynı adlı romanından uyarlanan bir yapım olup daha öncede birçok yönetmen tarafından sinemaya uyarlanarak farklı açılardan beyazperdeye yansıtıldığı görülmüştür. Fakat eserde narsist eğilime sahip bilim insanı Victor Frankenstein'ın tanrısal olma arzusunun yarattığı olumsuz etkileri psikolojik açıdan sinema-mekân ilişkisi üzerinden yansıtan yapımlara sinema tarihinde pek rastlanmadığı fark edilmektedir. Yapımların ekseriyetinin bilim etiğinin sınırlarının tartışıldığı zeminde ya da canavarın sosyolojik dışlanmışlığına tartışmaya açarak anlamlandırma çabasında bulunduğu gözlemlenmiştir. Bu hususta Del Toro'nun *Frankenstein* filmi, güçlü sanat yönetimi ile mekânı adeta birer özneye dönüştürerek, anlatının tekinsiz bir kahramanı olarak filmdeki karakterlerle ontolojik bir bağ kurmaya çabaladığı kendisini göstermektedir.

Filmdeki karakterlerin deneyimlediği ruhsal durumlar ile sinematografik mekân tasarımı arasında kurulan ontolojik bağın katmanlandırılması ve çözümlenmesi amacıyla, araştırmada öncelikle nitel veri toplama yöntemlerinden doküman incelemesi tekniğine başvurulmuş; elde edilen mizansen verilerinin çözümlenmesinde ise psikanalitik yaklaşım temel kuramsal çerçeve olarak benimsenmiştir. Bu doğrultuda filmdeki "tekinsizlik" durumu, Sigmund Freud'un (1999) teorik argümanları ekseninde değerlendirmeye alınırken, karakterlerin çevresindeki nesneler ve mekânla kurmuş olduğu ilişkilerin, onların bilinçaltını şekillendiren "id" dünyasının klostrofobik birer yansıması olduğuna yönelik sahne bazlı çözümlemelere gidilmiştir. Bu psikanalitik eksende, Anthony Vidler'in (1992) "mimari tekinsizlik" kavramsallaştırmasıyla da dinamik bir ilişki kurularak, filmde imgeleşen mekânsal yabancılaşmanın karakterlerin kendi iç dünyasında yarattığı ruhsal yıkım ve ontolojik parçalanmayı görünür kılmasına dikkat edilmiştir. Yine çözümleme sürecinde; Jacques Lacan, Jean-Jacques Rousseau, Walter Benjamin, Gaston Bachelard, Yi-Fu Tuan, Henri Lefebvre, Michel Foucault, Julia Kristeva, Gilles Deleuze ve Félix Guattari gibi kuramcıların mekân, beden, iktidar ve özneleşme süreçlerine ilişkin fikirleri ekseninde çalışma genişletilerek derinlemesine analiz mümkün kılınmıştır.

MEKÂN KAVRAMINA KURAMSAL BAKIŞ

Mekân kavramı, insan deneyiminin en temel kurucu unsurlarından biri olarak, fiziksel bir boşluk olmanın ötesinde anlam, bellek ve kimliğin inşa edildiği dinamik bir alandır. İnsanın dünyada var olma biçimi, kaçınılmaz olarak bir mekânın içinde konumlanmayı ve o mekânla sürekli bir etkileşim halinde olmayı gerektirir. Mekân, sadece sınırları belirlenmiş bir hacim değil, aynı zamanda toplumsal ilişkilerin, kültürel kodların ve bireysel duyumsamaların somutlaştığı bir düzlemdir. Bu bağlamda mekân, statik bir fon değil, öznenin hareketleriyle ve algısıyla biçimlenen, zamanla harmanlanan canlı bir organizma olarak değerlendirilebilir. Mimarlık kuramı içinde mekân, sadece statik bir form olarak değil, insanın bedensel varlığıyla

girdiği etkileşim sonucunda bir yere dönüşen anlam alanının bir parçasıdır. Bu açıdan mekân kavramı, salt bir fiziksel hacim olmanın ötesine çıkarak, bireyin içsel dünyasıyla kurduğu diyalektik bağ neticesinde anlam kazanan fenomenolojik bir yapıya doğru evrilmiştir. Keza bu hususta tarih boyunca birçok önemli düşünür, bilim insanı ve sanatçının mekân kavramı üzerine farklı açılardan yaklaşarak, konunun derinlemesine araştırılması ve üzerine ince düşünülmesine katkı sunduğu görülmektedir.

Mekân düşüncesinin tarihsel ve felsefî gelişim süreci incelendiğinde, kavramın fiziksel bir hacimden rasyonel ve deneyimsel bir kategoriye doğru evirildiği görülmektedir. Bu sürecin ilk duraklarından biri olan Aristoteles'in bakış açısına göre mekân; zaman kavramıyla eşgüdümlü, ussal bir kategori olarak tezahür etmekte ve temelde hissedilir olguları sınıflandırmak amacıyla işlevsel kılınmaktadır. Batı felsefesinin bu erken döneminde mekân, nesnelerin konumlandığı ve rasyonel bir düzen içinde anlam kazandığı koordinat düzlemi olarak varlığı kabul edilmektedir. Ancak Descartes'ın geliştirdiği "Kartezyen" düşünce sistemine göre mekân kavramı, daha karmaşık ve çok boyutlu bir nitelik kazanmaktadır. Bu yaklaşımda mekân; sadece duyularla algılanan bir alan olarak değil, aynı zamanda estetikle ilişkilendirilen, gündelik pratikler aracılığıyla deneyimlenen ya da yokluğunda mahrumiyeti hissedilen bir saha olarak yeniden kurgulanmıştır. Bu noktada mekân, sürekli bir "mesafeye" referans vermekte ve Batı felsefesindeki modern tanımını bu mesafe olgusu üzerinden kurgulandığı görülmektedir. Söz konusu bu mesafe, "bilen" (özne) ile "bilinen" (nesne) arasındaki ontolojik ayrımı açık bir şekilde ortaya koyarak; mekânı, öznenin dış dünyayı kavramasında bir dolayımılama aracı haline getirmektedir (Karaçizmeli, 2021, s. 168).

Mekân kavramına ilişkin literatür incelendiğinde modern dünyanın ürettiği yeni kavramları anlamaya dönük çalışmaları ile öne çıkan Fransız düşünürlerden Henri Lefebvre'e (2014, s. 163) göre mekân; sadece fiziksel bir alan ya da toplumsal ilişkilerin pasif bir yansıması olarak sınırlı bir kavram değil, aynı zamanda toplumsal yapıya doğrudan müdahale eden dinamik bir araç olarak konumlanmaktadır. Lefebvre, mekânın üretim sürecini birbirini besleyen ve sarmal bir döngü oluşturan üçlü bir yapıyla (mekânsal üçlü) organize edilmiş olduğunu belirtmiştir. Söz konusu mekânsal üçlü kurama göre mekân; "algılanan mekân" (gündelik pratiklerin ve rutinlerin fiziksel alanı), "tasarlanan mekân" (iktidarın/erkin kurguladığı soyut temsiller) ve "yaşanan mekân" (aykırılan, farklılaşan ve özgürleşen sembolik alanlar) olarak diyalektik bir bütünlük arz etmektedir. Lefebvre'e göre mekân, toplumsallığın hem bir ürünü hem de yeniden üreticisi olarak bu geçirimli türler aracılığıyla varlık kazanabilmektedir. Bu bağlamda mekân; gündelik hayat pratiklerinin bir fiziksel sahası olan "mekânsal pratik", tasarım ve inşa süreçleriyle şekillenen "mekân temsilleri" ve toplumsal süreçlerin imgesel olarak yaşandığı "temsil mekânları" şeklinde üçlü bir ontolojiye yerleştirilmektedir.

Maddenin insan imgelemi üzerindeki dönüştürücü etkisini, irade ve hayal gücünün kesiştiği zengin bir düzlemde sorunsallaştıran Fransız düşünür Gaston Bachelard (1996) mekânı, hafıza ve düş imgelerinin iç içe geçtiği ve bu kavramların bir bütünlük içinde ele alınarak anlam kazanabildiğini belirtmiştir. Bachelard'a göre mekân, geçmişe ait anıların durağan birer imge olmaktan çıkararak onları canlı ve devingen birer gerçeklik olarak muhafaza edilmesini sağlayan bir değer konumuna taşımıştır. Bu bağlamda mekân, insanın içine yerleştiği bir ruh hali olarak betimlenerek anlam evreninin bir parçasını oluşturan form olarak tezahür etmiştir. Bachelard insanın anlam evrenine ilişkin en somut öğelerden biri olarak evin varlığını eserlerinde işaret etmiştir. Bir mekân olarak evin tavan arası gökyüzüne yakın olması hasebiyle zihnin berraklığını, mantığı ve bilincin açık olma halini imgelerken; evin mahzeni yani en dipte

kalan yeri ise insanın karanlık yanlarını, bastırılmış duygularını ve korkularını çağrıştıran bir bilinçaltına dönüştürülmüştür. Yine bu hayal gücünün çağrıştırdığı birçok sembolik anlamların ancak mekânsal bir "yaşanmışlık" olma durumu ile somutluk kazanabileceği ve insan hayatında iz bırakabileceği vurgulanmıştır. Bu açıdan bakıldığında insana dair düşler, deneyimler ve anılar bir yerin rastgele coğrafi koordinatı düzleminden çıkarak öznellik elde edebilmekte ve kendisi dışındaki öğelerle ontolojik anlamda bir bağ kurması sağlanabilmektedir.

İnsan ve mekân arasındaki bu ontolojik bağın kurulmasında gestalt psikolojisi ekseninde görüşlerini belirten Alman sanat kuramcısı Rudolf Arnheim; bir nesnenin salt haliyle algılanışı ile bir mekânın bütünlüğü içinde deneyimlenmesi arasında temel farklılıklar olduğunu altını çizmiştir. Mekân içindeki nesnenin sadece kendi fiziksel özellikleriyle değil, aynı zamanda ortamın ve gözlemcinin ona yüklediği niteliklerle yeniden tanımlanabileceği gerçeğine kapı aralamıştır. Bireyin çevresindeki mekânı anlamlandırmasını sağlayan bu algılama sürecinin, öznenin geçmiş deneyimleriyle ve bellek birikimiyle doğrudan ilişkili olduğuna işaret ederek; duysal malzemenin zihinde formüle edilmesinde merkezi bir role sahip olan bu algı mekanizmasının kişinin kendi tarihsel arka planından bağımsız bir şekilde düşünülemeyeceğini belirtmiştir. Arnheim bu algı sürecinde gözlemci konumundaki öznenin geçmişte edindiği deneyimleri şimdiye yansıtarak nesneyi algılamayı tercih ettiğine değinerek; bu ilişkinin diyalektik bir yapı arz ettiğini vurgulamıştır. Ayrıca algılanan nesnenin kendine ait özgün bir kimliği yoksa gözlemci için herhangi bir deneyimi çağrıştırmasının mümkün olmayacağına dikkat çekerek; öznenin kişisel belleği ile nesnenin özgün kimliğinin mekânsal bir düzlemde etkileşime girmesiyle bilişsel anlamda algının inşa edilebileceği altı çizilmiştir (2007, ss.71-72).

Mekân kuramına yönelik gerçekliğin kendi içindeki sapmaları ve istisnai alanlarını odağına alarak heterotopya kavramını geliştiren Fransız düşünür Michel Foucault, mekânsal ontolojiyi çözümlemek adına alana özgün bir bakış açısı sunarak katkı sunmuştur. Foucault (1997) tarafından kavramsallaştırılan heterotopya terimi, ütopyaların aksine fiziksel dünyada yer kaplayan ancak toplumsal düzenin diğer tüm alanlarını askıya alan, tersyüz eden veya nötralize eden "öteki mekânları" olarak ifade edilmektedir. Düşünür, heterotopyaların işleyişini belli temel ilkeler çerçevesinde sistematize ederek açıklamaya çalışmıştır. Ona göre her kültürün kriz veya sapma durumları için heterotopya üretebilmesi ve bu alanların zamanla işlev değiştirebilmesi mümkündür. Birbiriyle uyumsuz gibi görünen birden fazla mekânın tek bir gerçek yerde birleşebileceği; mutlak zamandan kopuşu simgeleyen "heterokroni" olgusunu ortaya çıkaracağını belirtmiştir. Yine bu mekânların giriş-çıkışlarının belirli ritüellerle denetlendiği kapalılık sistemlerini içerdiği ve gerçek hayatın yanılmasını ifşa eden ya da kusursuz bir düzen yaratan işlevsel rollere sahip olduğunu ifade etmiştir.

Foucault'nun kuramsal boyutta mekânı çok katmanlı yapıya dönüştürerek anlaşılır kılmaya yönelik bu yaklaşımına karşılık olarak postmodern kent kuramcılarının Edward Soja (1996) ise, heterotopya terimini genişleterek "üçüncü mekân" kavramı üzerinden yeni bir bakış açısı kazandırmıştır. Ona göre mekânın ne sadece fiziksel ne de zihinsel olan ile açıklamak doğru değildir; bu sınırlayıcı kuramsal bakışların tersine her ikisini de kapsayarak aşan, doğrudan "yaşanan" bir yer olarak mekânı formülize etmek mümkündür. Bu istikamette Soja'nın ifade ettiği üçüncü mekân kavramı, Lefebvre'nin mekânsal üçlü kuramına (algılanan, tasarlanan ve yaşanan mekânlar) atıfta bulunarak geliştirilmiş olup mekânın gerçek ya da hayal düzleminde anlamlandırmasının ötesine taşınmıştır. Yine mekân sosyal, kültürel ve ekonomik gelişmelerle bir bütün olarak değerlendirildiği; toplumsal itirazların ve direnişlerin ayrılmaz bir parçası olarak var kılındığı yaşanan bir yere dönüştürülmüştür.

Sosyal teori temelinde Soja'nın mekânı kavramlaştırmaya dönük post modern görüşleri ekseninde ünlü Fransız antropolog Marc Augé (1995) ise, 'yok-yer' (non-place) kavramı üzerinden literatüre özgün bir bakış açısı getirmiştir. Augé'ye göre modern zamanın baş döndürücü hız ve tüketim ikliminde bireyler, toplumsal ilişkilerden kendilerini soyutlayarak yaşadıkları mekâna dair tarihsel, kültürel bağlardan uzaklaşmakta ve gittikçe yabancılaşma durumunu tercih etmektedir. Yine yaşadıkları yerden bu şekilde kendilerini izole ederken, esasında mutlak yalnızlığa mahkûm ettiklerinin gerçeğini ortaya çıkartmaktadırlar. Bireylerin aidiyet eksikliğinden kaynaklı olarak dönüştürmüş oldukları bu mekânlar da, Augé'nin tanımlamasına göre bir yok-yer olarak modern zamanın insanların gerçek kimliklerini tam olarak inşa edemedikleri ve ruhsal çözümlere açık kaybedilmiş yerler olarak durmaktadır.

SİNEMA - MEKÂN İLİŞKİSİNE DİSİPLİNLERARASI BAKIŞ

Geçmişten günümüze sanatın birçok dalının farklı amaçlarla mekânla kurmuş oldukları ilişki, fiziksel bir çevre kullanımının ötesine geçerek, mekânın kendisini bir ifade aracına dönüştürmüş ve anlam üretim sahasının etkili bir ögesi olarak yeniden yapılandırmıştır. Ancak Batı metafiziğinde mekânın, Descartes'ın zihin ve maddeyi birbirinden kesin çizgilerle ayırdığı düalist sisteminde olduğu gibi "geometrik bir hacim" ögesine indirgeyerek kodlandığı fark edilmektedir. Descartes'a göre (1998) madde, özü itibarıyla sadece yer kaplayan bir genişlemeden (res extensa) ibaret olup; mekânın niteliksel özelliklerinden soyutlanarak niceliksel, ölçülebilir ve Kartezyen bir ontolojik gerçekliğe hapsedildiği görülmektedir. Bu istikamete geleneksel sanat bakış açısının egemen olduğu dönemlerde mekânın, nesneyi çevreleyen etkisiz bir öge olarak fon konumuna indirgendiği ve bir tür sergileme alanına dönüştürülerek işlevsel kılınmaya çalışıldığı yadsınamaz bir gerçektir. Ancak günümüz sanat çevreleri bu bakış açısından gittikçe uzaklaşmakta, çağdaş sanat paradigması temelinde mekânı, yapıtın varoluşsal bir bileşeni olarak değerlendirerek anlamın kurucu ortağı olarak görünür kılmaktadır (Kwon, 2002).

Mekân konusuna fenomenolojik açıdan müdahale eden Edward Casey (1997) ise, Descartes'ın Kartezyen düşünce sisteminde olduğu gibi bir yerin mekân olarak sadece fiziksel anlamda konumu ile sınırlı tutulamayacağını; sanat dalları aracılığıyla toplumsal belleğin ve bedensel deneyimin yaşandığı bir yer olarak konumlandırılması gerektiğini savunmuştur. Bu bağlamda sanatın mekânı işgal etme durumunun söz konusu olmadığı; günümüzde onun fenomenolojik bir deneyimin bir parçası olarak değerlendirilerek yaşayan bir yere dönüştürülmesi söz konusu olabilmektedir. Nitekim bu konuda fenomenolojinin önemli temsilcilerinden Alman düşünür Martin Heidegger (1962) sanat yapıtını, mekânın özünü açan ve ona bir dünya kurma yetisi kazandıran başlıca bir aktör olarak konumlandırmıştır. Heidegger'e göre sanat yapıtı, insanlığın geçmişinden beri taşıdığı tarihi kültürel bağları, varoluşsal kaygıları ve estetik duyumsamaları mekân ile somutlaştırarak bir hareket noktası oluşturması mümkündür. Keza birbirinden farklı birçok sanat disiplinlerinin bu yaklaşım ekseninde şekillenebildiği ve yeni anlam arayışlarına girebildiği görülmektedir. Bu hususta sinema sanatı hem filmlerin izlendiği fiziksel bir mekân hem de filmde anlatılan hikâyenin bir parçası olarak çok boyutlu olarak derinlik kazanmaktadır.

Sinemada mekân olgusuna bakıldığında sinemasal mekân ya da sinematografik mekân kavramları etrafında literatürde karşılık bulduğu ve filmlerde üretilen görsel imgelerin mekân algısını manipüle ederek seyirciye sunduğu şeklinde tartışmalarla güncelliğini sürdürdüğü gözlemlenmektedir. Ancak sinematografik açıdan mekânı, sadece bir çekim platosu ya da

anlatının geçtiği bir arka plan olarak değil; bizzat anlatının kendisini kuran, karakterlerin psikolojik derinliklerini yansıtan ve izleyicinin bedensel tepkilerini harekete geçiren bir aktör olarak gören yaklaşımlara da literatürde rastlanılmaktadır. Özellikle Walter Benjamin'in (1993), mimarlığı dalgınlık ve alışkanlık yoluyla alımlanan dokunsal bir sanat olarak tanımlarken, sinemanın bu alımlama biçimini teknolojik bir boyuta taşıyarak açılım geliştirdiği görülmektedir. Bu yaklaşım, Juhani Pallasmaa (2011) tarafından sinemanın mimariyi görsel bir imge olmaktan çıkarıp dokunsal bir bedensel deneyime dönüştürdüğü teziyle de desteklenmektedir. Sinematografik mekânın inşasında Pallasmaa'nın "tenin gözleri" olarak kavramsallaştırdığı çok duyulu algı biçimi merkezi rol oynamaktadır. Modern mimarlığın sadece göze hitap eden, steril ve mesafeli yaklaşımına karşın Pallasmaa, insanın mekânı dokunma, işitme ve koku alma gibi diğer duyularıyla kavradığını savunur.

Sinema, teknik imkânları sayesinde bu çok duyulu deneyimi taklit etme ve güçlendirme yeteneğine sahip etkili bir iletişim aracı olarak konumlanmaktadır. Işığın yüzeylerdeki yansıması, bir odanın içindeki boşluk hissi ya da mekânın akustik nitelikleri, izleyicide "orada olma" duygusu yaşatarak, sinemayı sadece bir görüntü sanatı olmaktan çıkarıp, izleyicinin bedenini mekâna dâhil eden fenomenolojik bir sürece dönüştürmektedir. Bu fenomenolojik sürece ilişkin Norberg-Schulz'un (1980) literatüre kazandırdığı "genius loci" (mekânın ruhu) kavramı, mekânın atmosferi ile karakterin iç dünyası arasındaki sınırları muğlaklaştırarak ilişki kurması durumunu açıklamaktadır. Norberg-Schulz'a göre her mekânın, o yerin somut ve soyut özelliklerinin birleşiminden doğan özgün bir ruhu vardır. Bu ruh, insanın o mekânla kurduğu aidiyet ilişkisini belirleyerek mekânı sıradan bir boşluk olmaktan çıkarıp anlamlı bir yer haline getirmektedir. Bu yaklaşım biçiminin sinema filmlerine uyarlandığında sinematografik mekânın karakterlerin psikolojik durumlarının dışı vurulmuş bir projeksiyonu haline geldiğini söylemek mümkündür. Örneğin, klostrofobik bir oda sadece dar bir alanı değil, karakterlerin içine düştüğü çaresizliği ve sıkışmışlığı temsil etmesi bakımından bir filmde anlam üretebilmektedir. Sinematografik açıdan karakterlerin varoluşsal kriziyle doğrudan ilintili duran bu mekân tercihleri, seyircinin zihninde insan ruhunun karmaşık, bilinmeyen taraflarını somutlaştırırken aynı zamanda hikâyenin anlaşılır kılınmasına hizmet etmektedir.

Sinematografik anlatıda mekânsal ve zamansal ilişkiler, birbirlerinden yaıtılamayacak şekilde ontolojik bir içsellik durumu oluşturabilmektedir. Bu sıkı bağ, zaman ve mekânı bir bütünlük içinde harmanlayarak, sinematografik düzlemde hedef kitlenin zihninde anlam üretilebilmesini mümkün kılabilir. Sinemasal bir manzaranın değeri, izleyicinin maddi dünyada deneyimlediği fiziksel gerçekliği ne ölçüde yansıtıp yansıtmadığıyla değil; alımlayıcının bu temsile dair duyduğu güven ve bu manzarayı kendi iç dünyasında ne derece içselleştirebildiğiyle ölçülebilmektedir. Her sinematografik imge gibi, mekânın da derinlikli tarihsel, toplumsal ve kültürel katmanları bulunmaktadır. Bu bağlam göz ardı edildiğinde, mekânın sinemasal temsilini anlamlandırma çabası da kuramsal olarak eksik kalacaktır. Zira bu mekânların "hissedilir" ve "deneyimlenebilir" bir nitelik kazanabilmesi, ancak seyircinin belleğinde yer alan imgelerin filmlerde sunulan görüntüleri tamamlaması ve onlarla rezonansa girmesi ile olabilmektedir. Bu durum, sinematografik mekânın sadece görsel açıdan imgenmesi değil, aynı zamanda bireysel ve kolektif hafızanın bir projeksiyonu olduğunu kanıtlar niteliktedir (Pöstecki, 2019, s.78).

Mekânın sinemada kullanımı ile ilgili diğer önemli unsur ise insanın kendi ontolojik gerçekliği ile baş başa kaldığı mahrem alanların sinematografik bir anlatımla hikâyenin içine dâhil edilebilmesidir. İlk bakışta bu mahrem alanların çiftlerin birbirleri ile ilişkiye girdikleri

evlerin yatak odası gibi özel bölümleri akla gelse de; sinematografik anlatıda özellikle banyo ve tuvalet gibi mahrem alanlar stratejik bir tercih olarak filmlerde kullanılabilir. Bu mekânlar, toplumsal düzenin ve bireysel hijyenin korunduğu "steril" alanlar olarak tasarlanırlar da, genellikle sinemada bu düzenin kırıldığı, bastırılmış olanın geri döndüğü ve gerçek benliğin ifşa olduğu yerler olarak gösterilebilmektedir. Julia Kristeva'nın "abject" (iğrençlik) teorisi de, bu mekânların nedenli tekinsiz bir güce sahip olduğunu imlemesi bakımından destekleyici olmaktadır. Kristeva (2004)'ya göre abject; beden ile dış dünya, özne ile nesne arasındaki sınırın belirsizleştiği bir alanı görünür kılmaktadır. Burada her türlü bedensel atıklar; kan, kir gibi öğeler bu sınırın ihlalini işaret eden unsurlar olarak yer almaktadır. Tuvalet ve banyo, insanın "hayvansal" yanıyla yani biyolojik gerçekliğiyle en çıplak şekilde karşı karşıya kaldığı anlara şahitlik ederek filmlerde mekânın karakteristik bir görünümüne kavuşmasına sağlayabilmektedir.

Mekân, sinemada fiziksel gerçekliğinden kopartılıp sembolik, psikolojik ve fenomenolojik anlamlarla donatıldığında, izleyici için seyirlik bir nesne olmaktan çıkıp deneyimlenen bir hakikate dönüşebilmektedir. Kristeva'nın abject kavramı ile altını çizdiği "mahrem ve kirli" alanların sinema filmlerinde bu denli sıklıkla kullanılmasında olduğu gibi, insanın kendi bedenine ve doğasına olan yabancılaşması da mekân üzerinden anlaşılır kılınmaya çalışılmaktadır. Çoğu kişi tarafından hijyenik olanın tekinsizleşmesi, steril olanın kanla kirlenmesi; aslında modern insanın inşa ettiği sahte güvenlik alanlarının ne kadar kırılgan olduğunu göstermesi bakımından önemlidir. Sinema, mekânı bir araç olarak kullanarak, seyirciyi bu kırılganlıkla yüzleşmeye ve mekânın derinliklerinde saklı kalan gerçekleri keşfetmeye davet etmektedir. Bu şekilde sinema mekânla kurmuş olduğu ilişki ile insanın dünyada var olma çabasının estetik ve felsefi bir dökümünü derinlemesine seyirciye yansıtabilmiştir.

Mekân kavramına sosyolojik açıdan yaklaşan Erving Goffman'a göre ise toplumsal hayat bir tiyatro sahnesine benzetilerek, bireyler de bu sahnede belirli roller oynayan aktörlere benzetilmektedir. Goffman'ın geliştirdiği bu yaklaşımda (2009) mekân, sadece eylemin gerçekleştiği fiziksel bir arka plan unsuru olmaktan çıkarak; toplumsal rollerin sınırlarını çizen, kuralları belirleyen ve aktörün maskesini takıp çıkarmasını sağlayan kurucu bir unsur olarak işlev görmektedir. Bu dramaturjik kuramda toplumsal ilişkiler üçlü bir mekân yapısı içerisinde ele alınmaktadır. İlk olarak belirtilen "ön bölge" (front stage), bireyin toplumun beklentilerine, kültürel normlarına uygun olarak rolünü icra ettiği ve izleyiciler önünde "izlenim yönetimi" sergilediği kamusal alanları işaret etmektedir. Buna karşılık "arka bölge" (back stage) ise, seyircilerin erişimine kapalı olan, aktörlerin toplumsal maskelerini çıkartarak teatral performansın yarattığı gerilimden uzaklaştıkları, gerçek duygularını birbirlerine iletebildikleri mahrem alanları oluşturmaktadır. Üçüncü olarak "sahne dışı" (off-stage) bölge ise, aktörlerin hem seyircilerden hem de diğer ekip arkadaşlarından tamamen uzaklaştığı, performans kaygısından arınmış bir şekilde kendi bireysel benliklerini özgürce inşa edebildikleri bağımsız mekânları oluşturmaktadır (Cole, 2019). Sinema filmleri de Goffman'ın işaret etmiş olduğu bu üçlü mekân yapısına uygun şekilde karakterlerin toplumsal ilişkileri boyutlandırarak, dramatik çatışmayı sinematografik mekânlar üzerinden seyirciye aktarmaya çalışmaktadır.

Sinematografik mekânların yaratımında yönetmenlerin önünde kuşkusuz daha önce denenmiş, film yapım sürecinde defalarca kez kullanılan birçok stilize prodüksiyon tasarım örneği bulunmaktadır. Sinema tarihine bakıldığında da; dram, komedi, korku, fantastik, bilimkurgu gibi birçok farklı türlerde çekilen filmler için üretilen stilize tasarımların türsel

kodları nasıl sabitlediğini veya yeniden nasıl üretmek kült film statüsüne taşıdığını görmek mümkündür. Örneğin; korku ve fantastik sinemanın stilize mekân kullanımına ilişkin ilk örneklerinden Robert Wiene'nin *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920) filmi "Alman Dışavurumculuğu"nun çarpık, kavisli ve asimetrik dekor mirasından beslenen bir başyapıt olarak durmaktadır. Bu filmdeki stilize mekân tercihinin çağdaş sinemadaki en belirgin izdüşümü olarak Tim Burton'ın *Edward Scissorhands* (1990) ve *Sweeney Todd* (2007) filmlerindeki gotik, aşırı dik açılı ve tekensiz yapılarında rastlanabilmektedir. Benzer şekilde, sinemadaki bilimkurgu türünün ilk örneklerinden Fritz Lang'ın *Metropolis* (1927) filmi devasa, endüstriyel ve hiyerarşik yapı tasarımları ile geleceğe yönelik distopik bir mekân üretmektedir. Filmde insanın değerler dünyasını alt üst eden ve onu her şeyin mekanikleştiği bir dünyaya hapseden stilize mekân kullanımına yıllar sonra Ridley Scott'ın *Blade Runner* (1982) filminde karşılaşılabilmektedir. Scott'ın filminde siberpunk estetik ile yeniden stilize ettiği bu distopik mekân kullanımında; *Metropolis* filminin sınıfsal hiyerarşi, yapay insan laboratuvarları ve yaratıcı-yaratılan çatışması tekrardan kurgulanmaktadır.

Sinema tarihine mekân konusuna psikanalitik açıdan bakıldığında ise birçok film yönetmenin özgün dokunuşlarda bulunduğu görülmektedir. Bu yönetmenlerden biri olan Stanley Kubrick'in filmografisi incelendiğinde, psikolojik gerilim türünde çektiği filmlerde karakterlerin dengesiz duygu durumları mekânlar üzerinden anlamlı kılınmaktadır. Örneğin, Kubrick'in *The Shining* (1980) adlı filminde yer alan "Overlook Oteli", prodüksiyon tasarımı açısından karakterlerin zihinsel çözümünü simgeleyen labirentimsi ve tecrit edilmiş mekân alegorisi ile seyircinin karşısına çıkartılmıştır. Kubrick için bu tür mimari yapılar, filmdeki karakterlerin eylemlerini sadece çevreleyen bir unsur olarak değil, bu eylemleri provoke eden, hatta belirleyen bir iradeyi kendi içinde taşımaktadır. Kubrick'in mekân tasarımları genellikle aşırı simetrik, steril ve rasyonel bir görünüm sunmaktadır. Ancak bu rasyonalite, içinde her an patlak verecek olan irrasyonel ve şiddetli bir gerçeği gizli tuttuğu yanılgısını taşımaktadır. Nitekim filmlerindeki banyo sahneleri de bu sahte rasyonalitenin çözüldüğü ve karakterlerin "mutlak gerçeğiyle" yüzleştiği bir tür arenaya dönüşebilmektedir. Filmdeki karakterlerin toplumsal rollerinden sıyrılarak kendi iç karanlığıyla baş başa kaldığı bu sahnelerde aynalar, karakterlerin gerçek kişiliğini keşfinde güçlü metaforik öge olarak anlatıma derinlik kazandırmaktadır.

Sinema tarihinde mekânın insan ruhunun yapısal bir uzantısı haline getirilmesi noktasında Ingmar Bergman'ın filmleri, mekânı fantastik bir imgelemden çıkararak yalın bir varoluşsal tecrit alanına dönüştürmesiyle özgün bir model sunmaktadır. Bergman, karakterlerini dış dünyadan yalıtarak, mekânın fiziksel sınırlarını karakterlerin içsel krizlerinin sınırlarıyla eşitleyen bir anlayışla filmlerinde kurgulamaktadır. Bu konuda *Winter Light* (1963) adlı filminde kullandığı mekân olan çıplak, soğuk ve taş kilise, sadece dini bir mimariyi değil, rahibin kendi iç dünyasındaki inançsızlığını, Tanrı'ya karşı olan ruhsal kopuşunu somutlaştıran psikolojik bir izleğe dönüştürülmektedir. Yine benzer şekilde *Persona* (1966) adlı filminde yönetmen izole edilmiş Fårö Adası'ndaki karakterlerin psikolojik hallerine odaklanmaktadır. Filmdeki başlıca iki kadın karakterin yaşadıkları evin dar odaları, onların kimlik sınırlarını alt üst edecek bir yere dönüştürülmekte ve egolarının parçalanma sürecine aracı kılınmakta olduğu tespit edilmiştir. Mekânın klostrifik açıdan yüklendiği bu derin anlamı görünür kılmaya çalışan Bergman, *Cries and Whispers* (1972) adlı filminde de renkler üzerinden açılım geliştirmiştir. Filmdeki evin tüm duvarları, halıları, perdeleri ve karakterlerin kıyafetleri de dâhil olmak üzere baştan aşağı yoğun bir kırmızı tonla kaplanarak psikanalitik açıdan

derinleştirilmiştir. Bu hususta filmde ölüm döşeğinde bir kadın ve kız kardeşlerinin birbirlerine karşı kıskançlıkları ve bastırılmış travmaları kırmızı renk tonu ile dışarıya yansıtılarak mekân ön plana çıkartılmıştır.

GUILLERMO DEL TORO'NUN FRANKENSTEIN FİLMİNDE SİNEMA-MEKÂN İLİŞKİSİNİN PSİKANALİTİK İNŞASI

Sinema tarihinde mekanın filmlerde kullanımına ilişkin literatür taraması sonucunda, mekanın sadece fiziki olarak hacim kaplayan bir yer ya da coğrafi bir konum olarak işaret edilmediği tespit edilmiştir. Daha geniş bir perspektifle mekânın bir filmde sosyolojik, psikolojik ve estetik anlam katmanlarının üretilmesini sağlayan ve hikâyenin akışında etkin rol oynayan diyalektik bir sahayı içerdiği görülmüştür. Bu ilişki biçiminde mekânın filmlerde var olan rasyonel gerçek sınırlarından koparıldığı ve birçok yönetmen tarafından karakterlerin iç dünyasını somutlaştırmada farklı yöntemlerle hikâyeye dâhil edilmeye çalışıldığına rastlanmıştır. Yönetmenlerin özellikle filmlerinde stilize mekân tercihlerine başvurması, onların yaratıcı yönlerini eserlerinde ortaya çıkartırken, aynı zamanda hikâyenin seyircinin algısında daha da derinlik kazanmasında etkili bir enstrümana dönüşmesini beraberinde getirmiştir. Bu hususta filmlerde tercih edilen psikanalitik yaklaşım, karakterlerin iç dünyasını seyirciye yansıtmak konusunda mekânları aktif bir özne durumuna yükseltirken; insan ruhunun bilinçaltında kalan bilinen ve bilinmeyen gizli yönlerini açığa çıkarabilmiştir.

Sinematografik mekânların psikanalitik açıdan inşasında dramatik anlamda filmlerinde derinlik kazandıran ve özgün estetik bakış açısıyla sanat yönetimine yansıtılabilen Guillermo del Toro, alan yazında üzerinde sıklıkla durulan auteur bir yönetmen olarak çıkmaktadır. Yönetmenin sinemasına yönelik kuramsal altyapının temellerini sorgulayan literatürdeki çalışmalardan McDonald ve Clark (2014)'a göre, yönetmenin filmografisindeki farklı türsel unsurlar, kültürel mitler ve edebi metinleri dönüştüren "sinematografik simya" (*film as alchemic art*) adını verdikleri bir gerçek yer almaktadır. Yazarlar bu gerçekliğin izinde del Toro'nun özellikle gotik edebiyat kodlarını ve canavar arketiplerini rasyonel dünyanın sınırlarını sarsmak üzere filmlerinde yeniden yorumladığının altını çizmiştir. Yine temel argümanlarına göre yönetmenin; Katolik sembolizmini, kişisel belleğe dair psikolojik öğeleri ve sinemasal türleri melezleştirerek, korkulan bir yaratık olarak bilinen canavarları yani ötekiyi anlatının merkezine alarak radikal bir duruş gösterdiği ve böylece özgün bir auteur sineması örneğine imza atabildiğine işaret etmişlerdir.

Literatürde yönetmenin sinemasına ilişkin bir diğer önemli çalışma Tierney (2014) tarafından ortaya konulmuş olup, Guillermo del Toro'nun İspanyol İç Savaşı ve Franko rejimi arka planında sinemasını kurguladığı, Hollywood'un ana akım janr kodları ile yerel politik hafızayı buluşturmaya çalıştığı ve ulus ötesi bir politik gotik modeli sinema çevrelerine kabul ettirebildiği belirtilmiştir. Yazar, özellikle *El espinazo del diablo* (2001) ve *El laberinto del fauno* (2006) filmlerinde kullanılan hayalet, faun ve labirent gibi fantastik unsurların, rasyonel dünyadan bir kaçış gibi algılanmaması gerektiğini; aksine faşizmin yarattığı tarihsel şiddeti ve kolektif travmaları deşifre eden alegorik birer enstrüman olarak değerlendirilmesini savunmuştur. Tierney'e göre del Toro'nun gotik sinemanın tekinsiz mekân kalıplarını (klostrofobik yetimhane, yeraltı dehlizleri gibi) otoriter rejimlerin baskıcı mikro-kozmosları olarak filmlerinde yeniden inşa etme çabasında olduğu fark edilmektedir. Yine filmlerindeki bu özgün yaklaşım biçiminin tür sinemasının estetik sınırlarını aşmada ve toplumsal bellek ile politik şiddetin boyutları hakkında eleştirel söylemin geliştirilebilmesini mümkün kıldığı

vurgulanmıştır.

Guillermo del Toro'nun İspanyol İç Savaşı ve sonrasını konu edinen iki yapıtını Mandolessi ve Poppe (2011) ise çalışmasında psikanalitik perspektifle ele alarak, doğaüstü olanın iki farklı estetik tezahürü ortaya çıkarttığına ışık tutmuşlardır. Yazarlar, *El espinazo del diablo* (2001) filmini Freudyen anlamda "tekinsiz" (*lo siniestro*) kavramı üzerinden okuyarak; tanıdık ve güvenli olan yetimhane mekânının geçmişin bastırılmış travmalarını ortaya çıkarttığını ve bir çocuğun hayaletin varlığıyla yabancılaşması üzerinden de kendi gerçeğiyle yüzleşerek adaletsizliklerin arka planındaki gerçekleri idrak edebildiği belirtilmiştir. Yine tekinsiz bir bellek işlevi gören bu mekânların ürettiği derin anlamlara ilişkin Mandolessi ve Poppe, yönetmenin diğer bir önemli filmi *El laberinto del fauno* (2006) adlı yapıtını Kristeva'nın "abjekt" kavramıyla temellendirmiştir. Onlara göre doğaüstü güçlere sahip filmdeki "Pale Man" adlı karakter başta olmak üzere canavarı andıran figürlerin ve sınırları belirsiz yeraltı mekânlarının ön plana çıkartılmasında; faşist rejimin kendi kurulu düzenin rasyonel bir şekilde yönetildiği savına politik anlamda eleştiri geliştirmenin amaçlandığı işaret edilmiştir.

Balanzategui (2015) ise çalışmasında Guillermo del Toro sinemasında çocukluk ve canavarlık kavramlarının kesişimini inceleyerek, yönetmenin filmografisinin kodlarını kendi çocukluk travmalarının bir tür sinematografik dışavurumu olarak okunması gerektiğinin altını çizmiştir. Ona göre del Toro; anlatılarındaki çocuk kahramanları rasyonel yetişkin dünyasının şiddetinden, otoriter baskılarından ve tarihsel travmalarından korumak ve aynı zamanda bu tecrübelerle yüzleştirmek adına onları fantastik mekânlara ve canavar figürleri ile ilişki kurmaya maruz bırakmaktadır. Ek olarak Balanzategui, yönetmenin sinemasındaki canavarların bu mekânlarda korkunç bir tehdit olmaktan çıkartıldığını belirterek, çocuğun ruhsal anlamda parçalanmasına aracı kılındığı vurgulanmıştır. Yine yönetmenin filmlerinde çocukların masumiyetlerini tekrardan ikame edebilmeleri için bu "canavarsı güzelliğe" (*monstrous beauty*) yaklaşarak değişim geçirebildiklerine ışık tutarak, bizzat canavarsı olanla çocukların kurduğu bu bağın ontolojik anlamda dönüşümü beraberinde getirdiği sonucunu paylaşmıştır.

YÖNTEM

Sinema filmlerinde mekânın estetik ve işlevsel kullanımı ile ilgili filmlerin mercek altına alındığı çalışmamızda, psikanalitik yaklaşımın boyutlarının ne düzeyde filmlerde yansıtılmış olduğu ile ilgili olarak problem konusu belirlenmiştir. Bu konu dâhilinde sinema tarihinde önemli eserlere imza atan yönetmenler arasından Guillermo del Toro'nun filmografisi incelenmeye en uygun alanlardan birisi olarak ön plana çıkmıştır. Özellikle del Toro'nun filmlerindeki sanat yönetiminde gösterdiği özgün çabası ile taçlanan yaratıcı mekân kullanımının karakterlerin iç dünyasını yansıtmakla beraber hikâyenin sinematografik açıdan derinlik kazanmasında etkili çözümler ürettiği gözlemlenmektedir. Belirlenen bu problem konusu üzerinden yönetmenin filmlerinde kullandığı mekânlar psikanalitik açıdan ele alınarak, karakterlerin psikolojik dönüşümleri açısından ne anlam ifade ettikleri ortaya konulmak istenmiştir.

Bu amaç doğrultusunda çalışmada Guillermo del Toro'nun filmlerinin oluşturduğu evrenden amaçlı örneklem yöntemlerinden tipik durum örneklemesine uygun şekilde bir örneklemin belirlenmesine geçilmiştir. Tipik durum örneklemesi, araştırma problemiyle ilgili olarak sıra dışı olmayan, o konunun en belirgin ve karakteristik özelliklerini bünyesinde barındıran bir durumun veya olgunun derinlemesine incelenmesini amaçlamaktadır (Patton,

2005). Yine tipik durum örnekleme; araştırılması hedeflenen belirli bir olay, olgu ya da fenomenin ortalama, yaygın veya sıradan temsilcilerini tespit etmek amacıyla başvurulmuş bir örnekleme stratejisi olarak kabul bulunmaktadır (Creswell, 2013, s. 158). Bu hususta da yönetmenin 2025 yılı *Frankenstein* filmi tipik durum örneklemesine uygun özellikleri içinde barındırdığı için inceleme sürecine dâhil edilmiştir.

Frankenstein esasında İngiliz yazar Mary Shelley'nin aynı adlı romanından sinemaya pek çok kez uyarlanan bir yapım olup daha öncede birçok yönetmen tarafından farklı bakış açılarından seyirciye sunulmak istendiği tespit edilmiştir. Ancak bu yapımlarda filmin başkahramanı olan narsist eğilime sahip bilim insanı Victor Frankenstein'in tanrısal olma arzusunun yarattığı olumsuz etkilerin sinema-mekân ilişkisi üzerinden psikolojik izdüşümlerine yer veren çalışmaya rastlanılmamıştır. Örneğin, James Whale'in yönettiği *Frankenstein* (1931) veya Kenneth Branagh'ın yönettiği *Mary Shelley's Frankenstein* (1994) filmleri incelendiğinde mekân olarak kullanılan laboratuvarın adeta "teknolojik bir mucize alanı" olarak gösterildiğine şahit olunmaktadır. Ancak del Toro'nun uyarlamasında ise bu mekânın yaratıcısının narsist egosunun fizikselleştiği bir "zihin-mekân" olarak kurgulandığı görülebilmektedir. Bu anlamda filme ilişkin analiz çalışması ile sinema tarihindeki diğer uyarlamaların aksine yönetmenin sinematografik mekânı ele alış biçimindeki farklılık ortaya konularak literatüre özgün katkı sunulacaktır.

Araştırma probleminin işaret etmiş olduğu temel soru üzerine, çalışmada ilk olarak filme ilişkin verilerin toplanması için nitel bir veri toplama yöntemi olarak bilinen doküman analizi yöntemine başvurulmuştur. Doküman analizi, araştırmacının incelenen konuyla ilgili mevcut belgeleri (görsel, işitsel, yazılı her türlü doküman) sistematik biçimde analiz ederek anlam çıkarmasını sağlayan nitel bir araştırma yöntemi olarak bilinmektedir (Bowen, 2009). Bu doğrultuda film, video kayıtları ve dijital medya unsurları, nitel araştırmalarda zamandan ve mekândan bağımsız, araştırmacının varlığından etkilenmeyen, nesnel ve istikrarlı birer veri kaynağı olarak kabul edilen 'görsel/işitsel doküman' kategorisinde değerlendirilmektedir (Merriam, 2018).

Bu hususta, Guillermo del Toro'nun *Frankenstein* (2025) filminin ilgili görsel-işitsel dokümanına Netflix dijital platformu üzerinden erişilmiştir. Araştırma sürecinde filmin dijital kopyası, yapılandırılmış bir analitik süzgeçten geçirilmek üzere defalarca kez izlenmiştir. Bu süreçte mekânın psikanalitik inşasına dair sinematografik veriler zamansal kodlarla (time-code) kaydedilerek detaylı notlara dönüştürülmüştür. Ardından elde edilen bu veriler, araştırmanın analiz süreci için zengin bir nitel veri seti oluşturmuştur. Analiz sürecini sistematik bir zeminde yürütmek amacıyla, filmdeki sahneler arasında 'tipik durum örnekleme' stratejisine uygun sekanslar seçilmiştir. Bu sahne seçiminde üç temel ölçüt belirleyici olmuştur: İlk olarak mekânın, karakterlerin bilinçdışı süreçlerini ve *id* dünyasını mizanşen düzeyinde yansıtmaya gücü dikkate alınmıştır. İkinci olarak mimari yapının gotik tekinsizlik (*unheimlich*) hissini sembolize etme kapasitesi, son olarak ise yönetmenin *auteur* sinemasına özgü uzamsal inşa stratejileri kriter olarak belirlenmiştir. Yorumlayıcı (hermeneutik) yaklaşımın doğası gereği, bu çalışmanın bulguları araştırmacının kuramsal perspektifiyle sınırlı kalmaktadır.

Filmdeki karakterlerin deneyimlediği ruhsal durumlar ile sinematografik mekân tasarımı arasında kurulan ontolojik bağın katmanlandırılması ve çözümlenmesi amacıyla, araştırmanın analiz sürecinde psikanalitik yaklaşım temel kuramsal çerçeve olarak benimsenmiştir. Bu doğrultuda filmdeki tekensizlik (*unheimlich*) durumu, Sigmund Freud'un (1999) teorik

argümanları ekseninde analiz sürecinde değerlendirmeye alınmıştır. Filmdeki karakterlerin çevresindeki nesneler ve mekânla kurmuş olduğu ilişkilerin, onların bilinçaltını şekillendiren “id” dünyasının klostrofobik birer yansıması olduğuna yönelik sahne bazlı çözümlemelere gidilmiştir. Bu psikanalitik zeminde, Anthony Vidler’in (1992) “mimari tekinsizlik” kavramsallaştırmasıyla da ilişki kurularak, filmde imgeleşen mekânsal yabancılaşmanın karakterlerin kendi iç dünyasında yarattığı ruhsal yıkım ve ontolojik parçalanmayı görünür kılan metodolojik bir araç olarak değerlendirilmesi sağlanmaktadır. Yine çalışmanın analiz kısmında alana katkı sunan; Jacques Lacan, Gaston Bachelard, Yi-Fu Tuan, Henri Lefebvre, Michel Foucault gibi kuramcıların mekân kavramı üzerine belirttikleri görüşleri ekseninde boyutlandırılarak disiplinlerarası bir bakış açısı ortaya konulmak istenmiştir.

BULGULAR VE YORUM

Guillermo del Toro, *Frankenstein* (2025) filminin hem başlangıç hem de final sekanslarını Kuzey Kutbu’nun uçsuz bucaksız, tecrit edilmiş buzul coğrafyasına yerleştirerek, anlatının mekânsal topografyasını radikal bir tekinsizlik üzerine kurduğu görülmektedir. Filmdeki kadrajın baskın bir bölümünü kaplayan, keskin ve agresif açılara sahip devasa mavi buz kütleleri ile bunların arasında sıkışarak kalmış üç direkli bir ahşap gemi fark edilmektedir. Danimarkalı mürettebata sahip buzda mahsur kalan bu gemiye yaralı haldeki Victor Frankenstein’in alınması ile filmde olayların perde arkasına yani geçmişte yaşanan gelişmelere kapı aralanır. Bir anlamda bu mekân insanın doğa ve kendi bilinçaltı karşısındaki çaresizliğini mekânsal düzlemde somutlaştırmasına yönelik bir çabanın ürünü olarak değerlendirilebilir.

Filmdeki başlangıç sahnesi ile Anthony Vidler’in (1992) kavramsallaştırdığı “mimari tekinsizlik” tezindeki boşluk ve yersiz-yurtsuzluk durumu, buzullar içerisinde gemi üzerinden Victor’un kendi gerçeği ile yüzleşmesine bırakmakta ve ontolojik yıkımına giden yolun sonunu işaret etmesi açısından önem arz eder. Yine bu sahnedeki baskın koyu mavi ve gri tonlarla uçsuz bucaksız buz kütlelerinin dizili olarak gösterilmesi, filmin temel temalarından biri olan dünyanın soğuk ve yargılayıcı yüzünü insanlara göstererek psikanalitik açıdan insanların içine düştüğü yalnızlık ve çaresizlik duygusunun mekânsal bir karşılığını üretir. Buradaki buz ögesi, sadece fiziksel bir soğukluğu belirtmekle kalmayıp, Victor’un kendisini mahkûm ettiği duygusal boşluğu ve merhamet yoksunluğunu simgelemesi bakımından da bilinçli olarak yerleştirilmiştir.

Filmde Kuzey Kutbu’nda sıkışıp kalan bu geminin çevresi tarafından izole kılınan ve dar iç mekânı olarak gösterilen kamara kısmında ise, geminin kaptanı Walton’a karşı Victor’un kendisine ilişkin itirafta bulunduğu sahneler yer verildiği görülmüştür. Bir tür psikolojik anlamda yüzleşme odası işlevi gören bu kısıtlı yerde Victor’un kendi elleriyle bir canavar yaratma durumunun altında yatan nedenlerin merkezinde çocukluk döneminde yaşadığı travmalar olduğu altı çizilmiştir. Bu doğrultuda kamaradaki sahnelerde, ahşap kalın duvarlarla çerçevelenen odanın loş ışıklarla aydınlık kılınmaya çalışıldığı ve yaratılan bu daralma hissi ile dışarıdaki dondurucu buzul atmosferinin getirdiği tecrit duygusunun birleştirildiğine şahit olunmaktadır. Anthony Vidler’in (1992) klostrofobik ve boğucu mekân analizlerine uygun düşen bu yerin yapısı, Victor’un kendi zihninin içine kilitletiği, bilinçaltında saklı tuttuğu

çocukluk dönemine ilişkin travmatik anıları serbest bırakabileceği bir itiraf kürsüsü işlevi görmüştür.



Görsel 1. Filmde Kuzey Kutbu'nda Mahsur Kalan Gemi ile Victor'un Kamaradaki Sahneleri

Kaynak: (Netflix, 2025)

Victor'un çocukluğuna geri döndüğü flashback ile gösterilen bu sahnelerde soylu ve zengin bir ailenin çocuğu olarak kaldığı büyük malikâne de annesinin sevgi ve şefkatine karşın babasının otoriter ve baskıcı tavrının onu duygusal anlamda etkilediğine yer verilmektedir. Annesinin ani ölümü sonrası kendisine hiçbir şekilde sevgi göstermeyen babasıyla baş başa kalan Victor'un çocukluğuna ilişkin gösterilen sahnelerde Gaston Bachelard'ın (1996) "ev" ve "çocukluk" poetikasına radikal bir antitez oluşturulduğu görülmektedir. Bachelard'a göre çocukluğun geçtiği ev, insan ruhunun ilk evreni, anıların korunduğu güvenli ve şefkatli bir beşik, kozmik bir koruma alanıdır. Ancak Victor için ise baba evi; şefkatten yoksun, sevgisizliğin hüküm sürdüğü ve annesinin ölümüyle de gittikçe tekinsizleşen harabe bir mekândır. Bu durum, Sigmund Freud'un (1999) kuramında belirttiği şekilde en tanıdık ve korunaklı olması gereken, "anne/aile" olgusuna (*heimlich*) ilişkin mekân olarak kodlanan evi sorgulamaya iterken; filmde anne ölümü hadisesi ve babası tarafından duygusal anlamda reddediliş ile en yabancı ve korkunç alana (*unheimlich*) doğru evirilmeye çalışılmaktadır.

Victor'un yaşadığı bu psikolojik yıkım, Yi-Fu Tuan'ın (2001) fenomenolojik yaklaşımıyla ele alındığında, onun hayatında neden hiçbir mekânı bir yer haline getiremediğini açıklaması bakımından manidardır. Tuan'a göre bir mekânın güvenli, kimlikli ve anlamlı bir yer olabilmesi için sevgiyle ve olumlu deneyimlerle harmanlanması gerekmektedir. Ancak filmdeki annesizlik ve olumsuz baba imgesinin yarattığı psikolojik travma, Victor'un çocukluk evini tekinsiz bir boşluğa indirgemesine neden olmuştur. Dolayısıyla Victor'un kamara sahnelerinde dışa vurduğu bu ruhsal yıkım, onun ilerleyen sahnelerde neden bilimi kendi lehine sömürerek ölümlere hayat vermeye (biyolojik olarak anneyi ikame etmeye, babaya ise tanrılık taslayarak meydan okumaya) çalıştığının metodolojik gerekçesini oluşturmaktadır. Bu anlamda karakterin, çocukluğunda mahrum kaldığı o güvenli rahim ve varoluşsal sığınağı, tekinsiz mimarilerin filmde üretilmesiyle anlaşılır kılınmaktadır.



Görsel 2. Filmde Victor'un Çocukluk Döneminde Kaldığı Büyük Malikânenin İçindeki Sahneler

Kaynak: (Netflix, 2025)

Filmin anlatısında Victor'un çocukluk travmalarının ardından yetişkinlik evresine geçişi, 1855 tarihinde Londra'da Kraliyet Tıp Üniversitesi'nde dönemin bilim otoritelerine yönelik savunmasını içeren sahne ile verilmektedir. Bu sahnede, kurumsal mekânın ideolojik bir baskı aygıtı olarak nasıl yapılandırıldığını ilişkin sinematografik öğeler dikkat çekmektedir. Özellikle disiplin mahkemesi işlevi gören üniversite amfisinin yapısı incelendiğinde; dairesel, yukarıdan aşağıya doğru daralan ve ortadaki sunum kürsüsünü mutlak bir denetim altında tutan iç mimari düzenlemenin tercih edildiği fark edilmektedir. Henri Lefebvre'in (2014) eserlerinde temellendirdiği "soyut mekân" (*l'espace abstrait*) modeline uygun düşen bu yerde, kurumsal otoritelerin, bürokrasinin ve statükonun kendi egemenliğini, hiyerarşisini ve toplumsal sınıflandırma pratiklerini sürdürmek adına tasarlandığı görülebilmektedir. Yine amfinin yapısı, Michel Foucault'nun *Kliniğin Doğuşu* (2002) ve *Hapishanenin Doğuşu* (2019) adlı çalışmalarında kavramsallaştırdığı "tıbbi bakışın" (*le regard médical*) ve panoptik denetimin mekânsallaştırılmasını örneklemesi bakımından önemlidir.



Görsel 3. Filmde Kraliyet Tıp Üniversitesi'nin Amfisinde Victor'un Savunma Sahnesi

Kaynak: (Netflix, 2025)

Geleneksel korku sinemasında sıklıkla karşılaşılan tekinsiz mimari klişelerinin aksine yerin altında veya kapalı bir alanda kurgulanması gereken laboratuvar ortamını del Toro, eğimli ahşap kirişlerin ve çatı pencerelerinin baskın olduğu bir çatı katı şeklinde tasarlamıştır. Gaston Bachelard'ın (1996) "ev" fenomenolojisinde çatı katı, rasyonel düşüncelerin, entelektüel üretimin ve hayallerin saflığının merkezidir. Ancak yönetmen, rasyonalizmin zirvesini simgeleyen bu çatı katını, anatomik modeller, kesik beden parçaları ve kavanozlarla doldurarak tam bir Freudyen tekinsizlik alanına dönüştürerek yeni bir boyut kazandırmaktadır. Entelektüel aydınlanmanın gerçekleşmesi gereken bu yeri, bastırılmış ölüm arzusunun ve doğaya meydan okuma dürtüsünün (*id*) sahnelendiği tekinsiz bir "rahim" işlevi görmesi sağlanmaktadır.

Özellikle filmdeki laboratuvar sahneleri, onun narsistik bir tutkuyla "tanrı kompleksi" içine girdiği mekânları anlatının önemli bir dramatik bileşenine dönüştürmektedir.

Victor'un Yaratık'ı yapma sürecinde etüt çalışmalarına ortak kılınan bu laboratuvar, mekânın bir "beden politikası" üretim merkezine dönüştürüldüğü görülmektedir. Henri Lefebvre'in (2014) bakış açısıyla bu laboratuvar, egemen aklın doğaya ve biyolojik bedene kendi kurallarını dayattığı bir "tasarlanmış mekân" (*conceived space*) örneği olarak durmaktadır. Cenin pozisyonunda, ipler ve metal ağırlıklarla masaya sabitlenmiş yaratık figürü ile onun üzerinde her türlü hüküm ifade etme yetkisini kendisinde bulan Victor'un buyurgan tavırları, iktidar ve beden arasındaki o eşitsiz, katı ilişkiyi filmde mekân üzerinden kurgulayarak anlaşılır kılmaya çalışmaktadır. Ayrıca bu laboratuvar, yanan mumların dinsel ayin hissi veren loşluğuyla rasyonel bilime hizmet eden bir mekânın teolojik bir günah odası olarak yönetmen tarafından mühürlenmeye çalışıldığı gözlemlenmektedir.

Laboratuvar sahnesindeki uzamsal tasarım, Rudolf Arnheim'in Gestalt yaklaşımının (2007) 'şekil-zemin ilişkisi', 'denge' ve 'görsel ağırlık' ilkeleriyle doğrudan bir nedensellik ilişkisi içermektedir. Yönetmen del Toro, sahnedeki dikey mimari hatları, laboratuvarın mekanik cihazlarını ve ışık-gölge (*chiaroscuro*) kontrastını rastgele bir fon olarak değil, karakterin zihinsel bölünmesini üreten aktif birer Gestalt alanı olarak inşa eder. Arnheim'in yaklaşımına göre görsel algı, parçaların toplamından öte bir bütünlük arar; sahnede Yaratık'ın yerleştirildiği merkezi konum (şekil) ile onu çevreleyen klostrofobik, labirentimsi laboratuvar donanımı (zemin) arasındaki gerilim, izleyicinin algısında kaotik bir psikolojik dengesizlik yaratmaya yönelik olduğu görülmektedir. Laboratuvardaki asimetrik nesne dağılımı, görsel ağırlığı Yaratık'ın üzerine yıkarak, psikanalitik anlamda idin rasyonel/bilimsel bir kapatılma mekânında nasıl bir baskı altında tutulduğunu izleyicinin görsel algısına somut birer mizansen verisi olarak sunmaktadır. Böylece mekân, rasyonel akıl ile bastırılanın çatışmasını Gestalt ilkeleri uyarınca görsel bir algı formuna dönüştürerek izleyiciye sunmaktadır.



Görsel 4. Filmde Victor'un Evinin Çatı Katındaki Laboratuvar Sahneleri

Kaynak: (Netflix, 2025)

Yaratık'ın ontolojik inşasında kullanılan ham maddelerin (uzuv ve dokuların) tedarik edildiği mekânlar, filmin biyopolitik ve ideolojik arka planını kuran en radikal uzamsal alanlardır. Victor Frankenstein'in yaratımı için ihtiyaç duyduğu beden parçalarını toplama kronolojisi, modern devlet aygıtının ve rasyonel aklın insan bedenine yönelik bakışının tarihsel evrimini de mekânsal düzeyde özetlemektedir. Victor'un kadavra bulmak amacıyla gittiği ilk mekân, infazların halka açık bir panayır havasında gerçekleştirildiği darağacı meydanıdır. Bu mekânda bedenler, suçluyu satan kişilerin çevrelediği ticari ve kurumsal birer nesneye indirildiği görülmüştür.



Görsel 5. Filmde Victor'un Yaratık Projesi İçin Kadavra Temini Ettiği Sahneler

Kaynak: (Netflix, 2025)

Filmde Victor'un kendi elleriyle yarattığı canavarı dünyaya getirdiği gerçek ana mekân ise İskoçya kıyılarında uçurumun kenarına inşa edilmiş, ancak daha öncesinde hiçbir faaliyete geçmemiş devasa bir su deposunu içeren kuledir. Bu su kulesinin esasında, modern devlet aklının ve rasyonalizminin topluma can vermek, yaşamı kontrol etmek üzere ürettiği endüstriyel bir altyapı unsuru olarak hizmete dâhil edilmesi gerekir; ancak bu kamusal mekânın hiçbir faaliyete geçmeden terk edilmiş olunması Victor tarafından gasp edilmesi gerçeğini doğrulmuştur. Fakat bu mekânın filmde rasyonel aklın ve modernitenin iflasına dönüşecek tekinsiz bir yere doğru evrilmesine yer verilmesi dramatik anlatıyı diyalektik temelde güçlü kılmaktadır. Bu hususta binanın cephesinde radikal bir ironiyi barındıran "Aqua Est Vita" (Su Hayattır) yazısının bilinçli bir şekilde tercih edilmiş olunması, Henri Lefebvre'in (2014) "mekânın üretimi" üzerine belirttiği görüşler ekseninde değerlendirildiğinde egemen iktidarın "soyut ve tasarlanmış mekân" (*conceived space*) kurgusunu pürüzsüzce örneklemesi bakımından anlamlıdır.

Kulenin iç mekân kısımları incelendiğinde katedral pencerelerini andıran gotik dairesel açıklıklar ile su kulesinin endüstriyel, rutubetli ve metruk yapısı arasındaki gerilim yine dikkat çekmektedir. Burada pozitivist temelli modern bilimin karanlık yüzü ile karakterin tanrıçılık oynama arzusuna yansıtma yapılırken; mekânın özünde bir "su deposu" olması ile de Freud (1999) ve Vidler (1992)'ın dikkat çektiği "tekinsiz rahim" (*unheimlich womb*) arketiplerinin maddeselleştirmesi sağlanmaktadır. Nitekim bu yerdeki sahnelerde ön plana çıkan su ögesi; psikanalizde yaşamın, doğumun ve amniyotik sıvının simgesi olarak özel anlam üretmektedir. Fakat filmde hiç faaliyete geçmemiş bu devasa su kulesi, Victor için biyolojik annenin yerini alan mekanik, devasa ve endüstriyel bir rahim işlevi gören özel fabrikaya dönüşmektedir. Yine filmde topluma temiz su sağlayan yani hayat vermesi gereken bu kamusal yapı, Victor tarafından ölü beden parçalarının birleştirildiği ve sonucu yıkıcı olan gelişmelere şahitlik eden tekinsiz mekân olarak sembolize edilmektedir.



Görsel 6. Filmde Victor'un Yaratık Projesi İçin Kullanılan Su Kulesindeki Sahneler

Kaynak: (Netflix, 2025)

Terk edilmiş su kulesinin dairesel duvar mimarisinde bir diğer dikkat çekici sinematografik unsur, merkezde konumlanan çılgık atan devasa Medusa rölyefidir. Medusa motifi, Sigmund Freud'un (1999) klasik psikanaliz literatüründe doğrudan "Medusa'nın Başı" (*Das Medusenhaupt*) teziyle kavramsallaştırdığı, dehşet, bastırma ve kastrasyon (iğdiş edilme) korkusunun en rafine edilmiş simge örneklerinden biri olarak durmaktadır. Freud'a göre Medusa'nın yılan saçları ve kendisine bakarı taşı çeviren o korkunç çehresi, öznenin (erkek çocuğun) anne bedenindeki anatomik eksikliği (kastasyonu) ilk fark ettiği anın yarattığı o sarsıcı, dondurucu dehşeti temsil etmektedir. Del Toro, bu figürü Victor'un yapay yaşam ürettiği mekânın merkezine yerleştirerek, karakterin çocukluk döneminde annesini kaybetmesiyle yaşadığı o ilk büyük kastrasyon/yıkım travmasını su kulesinin duvarlarına kazıyarak seyirciyi hatırlatmaktadır.



Görsel 7. Filmde Su Kulesinin İçindeki Çılgık Atan Medusa Rölyefi ile İlgili Sahneler

Kaynak: (Netflix, 2025)

Sinematografik açıdan filmde su kulesinin merkezinde yer alan bir diğer önemli öğe dikey şeklinde aşağıya doğru açılan bir girdap boşluğudur. Bu girdap boşluğu sadece Victor'un içinden çıkamadığı psikolojik dehlizlerine işaret etmemekte, aynı zamanda bilimin finansörü olan vahşi kapitalist sermayenin trajik sonunu mekânsallaştırması açısından tercih edildiği görülmüştür. Bu hususta Victor'un deneylerini finanse eden zengin silah tüccarı Heinrich Harlander, daha henüz Yaratık canlanmadan önce deneyin akıbeti konusunda Victor ile kavga etmeye başlamış ve kaza sonucu bu girdabın içine düşerek ölmüştür.

Foucault'nun (2019) biyopolitika ve iktidar kuramı bağlamında bu sahne; savaş endüstrisi ve kapitalist sermayeyi temsil eden Harlander ile sapkın bilimsel bilginin takipçisi Victor'un insan bedeni üzerinde mutlak hâkimiyet kurma çabalarının nasıl tekinsiz mekânsal unsurlar

(girdap) tarafından trajik sonla tamamlandığını işaret etmektedir. Yine bu sahne, Benjamin'in (1993) ifade ettiği şekilde modern sanayi yapıları ve teknoloji ürünlerinin yarattığı tekinsiz labirent algısıyla örtüşürken; insanların kendi doğal gerçekliğine yabancılaştırıldığı ve bu içine düşmüş oldukları çıkmazdan kaçamadıkları yargısını pekiştirmiştir.



Görsel 8. Filmde Su Kulesinin İçindeki Girdap Boşluğundan Düşen Harlander ile İlgili Sahneler

Kaynak: (Netflix, 2025)

Victor'un filmde kendi elleriyle ürettiği Yaratık'ı zapt etmekte zorlanması, onu kendi idealleri doğrultusunda eğitip evcilleştiremeyeceğini anlaması ise, mekân üzerinden rasyonel öznenin tahakküm krizini açığa çıkarmıştır. Bu eksende Victor'un başarısızlık karşısında kuleyi yakarak Yaratık'ı içeride yok etme ve mekânı onun başına yıkma eylemine başvurmaları, modernitenin kontrol edemediği "öteki"yi radikal bir şekilde silme (itlaf etme) refleksinin mekânsal bir ifadesi olarak durmaktadır. Ancak filmde laboratuvarın altındaki kapalı yerde hapsedilen Yaratık'ın denize dökülen tahliye kanalına atlayarak kurtulması, Gilles Deleuze ve Félix Guattari'nin (2012) "yersiz-yurtsuzlaşma" (*detrterritorialization*) kavramına paralel şekilde, kendisini hapseden babanın (Victor) hukukundan, endüstriyel sisteminden ve mimari kısıtlamasından kaçmayı ifade etmiştir. Yine bu suyun döküldüğü tahliye kanalı salt fiziksel bir kaçış yolu olarak değil; onu kuledeki tekinsiz geçmişinden arındırarak onu doğanın organik akışına taşıyan sembolik bir doğum kanalı işlevi görmüştür.

Kulenin klostrofobik harabesinden kurtulup karaya vuran Yaratık'ın sığındığı ormanlık alan, filmin o ana kadar hâkim olan karanlık, endüstriyel ve mekanik atmosferiyle radikal bir görsel ve anlamsal tezat oluşturmaktadır. Jean-Jacques Rousseau'nun (2019) "doğa durumu" (*état de nature*) ve "asil vahşi" (*noble savage*) kavramları bağlamında bu mekânsal dönüşüm; uygarlığın, bilimin ve toplumsal kurumların yozlaştırıcı tahakkümünden kaçan öznenin, doğanın el değmemiş masumiyetinde kendisini yeniden keşfetme sürecinin birer parçası olarak filmde anlam bulmuştur. Rousseau'ya göre insan, medeniyetin ve kurumsal yapıların yozlaştırıcı etkilerinden uzakta, doğanın saf ve ilkel habitusunda özünde iyidir ve ahlaki bir saflığa sahiptir.

Filmde Yaratık'ın laboratuvardaki o mekanik, endüstriyel ve psikanalitik olarak 'baskılayan' mekândan kaçarak ormana sığınması, sadece fiziksel bir yer değiştirme değil; medeniyetin kirlilettiği 'doğa durumuna' (*state of nature*) bir geri dönüş ifade etmektedir. Del Toro da bu sahnede yapay ışıkları tamamen dışlayarak doğal gün ışığını, ağaç köklerinin organik kıvrımlarını, yeşil ve toprak tonlarının orman atmosferindeki hâkimiyetini ve hayvanlarla kurulan sıcak teması öne çıkararak, doğanın insanı kucaklayan bir sığınak olduğunu ifade etmektedir.



Görsel 9. Filmde Yaratık'ın Ormandaki Sahneleri

Kaynak: (Netflix, 2025)

Yaratık'ın orman derinliklerinde bulduğu ıssız çiftlik evi ve oradaki kör yaşlı adamla kurduğu bağ, filmdeki anlatının dil, kimlik ve özneleşme evresini başlatması açısından önem taşımaktadır. Öncelikle bu evin dış mimarisi, doğanın içine organik olarak yedirilmiş, ahşap ve taştan mamul, çatısı kıvrımlı ve yanında su değirmenini barındıran yapısıyla, Victor'un endüstriyel su kulesinin o tekinsiz, dikey ve metalik klostrofobisine tam bir tezat mekân oluşturmuştur. Bu yerde geçen sahnelerde Jacques Lacan'ın (2001) psikanalitik açıdan yaklaştığı "simgesel düzen" (*symbolic order*) kavramı ile ilgili karakterin gelişimine odaklanılmaktadır.

Çiftlik evindeki kör yaşlı adamdan Yaratık'ın kelimelerin anlamlarını öğrenmesi ve kitaplar aracılığıyla dil dünyasına adım atmasına yer verilmektedir. Yaşlı adamın kör olması yani görme duyusu itibarıyla mekândan soyutlanmış olması, Yaratık'ın dil aracılığıyla simgesel düzende ilişkiye girmesine ve onu olgunlaştırarak bir özne konumuna yükseltmesinde etkili olmaktadır. Del Toro, bu iki karakteri ormanın içinde eşit ve dengeli bir şekilde anlatıya dahil ederek, insanın insanla ve doğayla kurabileceği hiyerarşisiz, saf ve sevgiye dayalı ideal bir "ütopik mekân" üretmeye dikkat çekmektedir.



Görsel 10. Filmde Yaratık'ın Sığındığı Çiftlik Evi ve Kör Yaşlı Adamla Ormandaki Sahneleri

Kaynak: (Netflix, 2025)

Filmde William ile Elizabeth'in evliliğinin olduğu düğün gününde Yaratık'ın Victor ile karşılaştığı sahneye yer verilir. Victor'un odasında geçen bu sahnede Yaratık ile yüzleşmesini içeren diyalogların, mekânın merkezinde yer alan bir büyük boy aynası etrafında geliştiği görülmektedir. Bu yüzleşme sahnesindeki devasa ayna ögesi, Lacan'ın (2001) "Ayna Evresi" (*Mirror Stage*) teorisi bağlamında değerlendirildiğinde, Victor'un aynadaki yansımasından ziyade hemen arkasında beliren Yaratık'ı işaret ederek onun bilinçaltına göndermede bulunulur.

Aynada, Victor'un dehşet dolu yüzü ile Yaratık'ın dikişli çehresi aynı çerçevede eritilerek, Yaratık'ın aslında bir canavar değil, Victor'un bastırılmış narsist egosunun, kendi parçalanmış benliğinin ve canavarı üreten kibrinin karanlık bir ikizi (*doppelgänger*) olduğunu deşifre etmektedir. Nitekim devamında Victor'un Yaratık'ı öldürmek isterken yanlışlıkla Elizabeth'i öldürmesi, onun bilinçaltında saklı tuttuğu ve kendisinin bir arzu nesnesine dönüştürmeye çalıştığı travmasıyla olan sınavına tanık kılınmaktadır.

Yaratık'ın yaralı Elizabeth'i bu yerden çıkartarak karla kaplı ıssız bir mağaradaki amorf bir kayanın üzerine yatırması ve orada Elizabeth'in can vermesini içeren sahnelerde ise mekân, Victor'un travmatik aynalama krizinin mekânsal olarak genişlemesi şeklinde kendisini göstermektedir. Özellikle Bachelard'ın (1996) "arkaik sığınak" olarak tanımlamasına denk düşen bu mağara sahnesinde, yine bir kez daha insanların ürettiği kültürün ve kurallarının askıya alındığı ilkel bir rahim-mezar işlevi görmesi sağlanmaktadır. Yine Elizabeth'in saflığı, evliliği ve yaşam vaadini simgeleyen beyaz, tüllü gelinliği ile mağaranın siyah, amorf ve soğuk taş dokusuyla mekanda keskin bir görsel kontrast kurulmaktadır. Sigmund Freud'un (1999) "Eros" (yaşam) ve "Thanatos" (ölüm) dürtülerinin bir anlamda mekânsal düğümünü içeren bu yerde ikili arasında samimi ilişkiye belirten sevgi ön plandadır. Fakat bu sevginin, insanların ürettiği kültürün içinde yeşeremeyeceği için mekân olarak ıssız bir mağaranın nekro-coğrafyasında ve ölümün eşiğinde vuku bulabileceğine işaret edilmektedir.



Görsel 11. Filmde Yaratık'ın Victor ile Yüzleşmesi ve Sonrası Elizabeth'in Mağarada Ölüm Sahneleri

Kaynak: (Netflix, 2025)

Filmin nihai final sekansı, anlatı boyunca süregelen tüm mekânsal sıkışmaları, klostrofobik tahakküm alanlarını ve biyopolitik şiddeti evrensel bir özgürleşme ve arınma (*catharsis*) deneyimiyle tasfiye etmektedir. Geminin kamarasında hasta yatağında Victor'un son nefesine vermeden önce Yaratık'tan af dileyerek pişmanlığını belirtmesi ve bağışlanması sonrası ölümü bu süreci anlamlı kılmaktadır. Bu hususta Lacan'ın (2014) kuramında özneyi baskılayan, sınırlandıran ve sürekli cezalandıran o fallik figür, yani "Babanın Adı" (*Nom-du-Père*) yasası, Victor'un bu aciziyetini belirtmesi ile hükmünü kaybetmektedir. Psikanalitik açıdan 'yaratıcı' ve 'yaratılan', 'baba' ve 'oğul' arasındaki bu trajik barışma, Yaratık'ı babanın hukukuna bağımlı bir "canavar" olmaktan çıkararak, kendi varoluşsal sorumluluğunu üstlenen bağımsız bir özneye dönüşmesini güçlendirmektedir.

Victor'un ölümünden sonra Yaratık'ın buzullar arasına saplı kalmış gemiyi kendi fiziksel gücüyle iterek kurtarmasını içeren sahnede ise bu bağımsız özne olma sürecinin en önemli hali olarak filmin finalinde gösterilmektedir. Mekânsal olarak bu buz kütlesi içerisinde sıkışıp kalma durumu, modern rasyonel aklın, bilimin ve insan kibrinin donmuş, katılaşmış, hayatsız ve hapsedici sınırlarını simgelemesi bakımından anlam üretmektedir. Buradaki gemi detayı ise

insan uygarlığının, keşif arzusunun ve toplumsal bir arada yaşama pratiğinin hareketli bir mikro-kozmosunu işaret etmektedir. Yine filmin finalinde paralel olarak Yaratık'ın engin, ucu bucağı görünmeyen karlı bir düzlemde, tam ufuk çizgisine yerleşen güneşin sıcaklığını yüzünde hissettiği anları içeren sahnenin verilmesi, özneye mutlak bir potansiyel ve özgürlük sunan sınırsız bir alanın varlığı olduğuna kanıt oluşturmaktadır.



Görsel 12. Filmde Victor'un Yaratık Tarafından Bağışlanması ve Sonrası Geminin Kurtarıldığı Sahneler

Kaynak: (Netflix, 2025)

SONUÇ

Sinema sanatı, doğuşundan itibaren fiziksel dünyanın nesnel koordinatlarını aşan ve insan imgelemine uzamsal bir inşa süreciyle yeniden üreten en dinamik ifade biçimlerinden biri olmuştur. Geleneksel yaklaşımların mekânı salt dramatik eylemin gerçekleştiği statik bir dekor veya nesneyi çevreleyen Kartezyen geometrik bir hacim ögesi olarak fon konumuna indirgeyen sınırlarına karşılık; çağdaş auteur sineması mekânı, anlatının psikolojik ve ontolojik yükünü sırtlanan aktif bir "özne" ve canlı bir organizma konumuna yükseltmektedir. Bu bağlamda, sinematografik mekânın inşası, insan psikesinin, bastırılmış travmalarının ve bilinçaltı süreçlerinin mizansende somutlaştığı sembolik bir yere karşılık gelmektedir. Disiplinlerarası bir perspektifle yürütülen bu çalışma, Guillermo del Toro'nun *Frankenstein* (2025) filminde karakterlerin ruhsal topografyası ile sinematografik uzamın üretimi arasındaki ontolojik bağları psikanalitik ve fenomenolojik bir silsileyle ortaya koymaktadır.

Elde edilen bulgular doğrultusunda, del Toro sinemasının kendine has gotik, yaşayan, yaşlanan ve organik bir varlığa dönüşen filmlerindeki tekinsiz mekân dili, sinema tarihindeki diğer *Frankenstein* uyarlamalarından radikal bir biçimde ayrıldığı tespit edilmiştir. Literatürdeki diğer yapımların ekseriyetle bilim etiğinin sınırlarına ya da Yaratık'ın sosyolojik dışlanmışlığına odaklandığı saptanırken; del Toro'nun, narsist bilim insanı Victor Frankenstein'in tanrısal olma arzusunu ve içsel altüst oluşlarını doğrudan mekân-karakter diyalektiği üzerinden kurgulayarak farklılık kazandırmıştır. Bu yönüyle film, rasyonel modernitenin kurumsal mekân inşasından başlayarak, psikanalitik çözülmenin ve nihai özgürleşmenin yaşandığı açık uzamlara değin hikâyedeki karakterlerin ruh halini mekâna yansıtarak özgün dokunuşlarda bulunabilmiştir.

Çalışmanın teorik zeminini oluşturan kuramcılarının yaklaşımları, analiz edilen sinematografik mekânların çok katmanlı yapısını çözümlemeye sağlam akademik referanslar oluşturmıştır. Gaston Bachelard'ın "topoanaliz" kavramı, zihnin bir sığınağı ve anıların muhafaza edildiği yer olan mekânın ruhsal derinliğini anlamlandırmada etkili olabilmektedir. Bu hususta filmde Victor'un rasyonel, bilimsel kibrini çevresine haykırdığı Kraliyet Tıp Üniversitesi'ndeki mahkeme ortamı ile Tanrıçılık oynama saplantısını zirveye taşıdığı çatı

katında ve su kulesindeki laboratuvar ortamı belirleyici rol oynamaktadır. Biyolojik gerçekliğin, kadavra parçalarının ve bedensel atıkların bu ortamdaki varlığı, Kristeva'nın işaret ettiği gibi özne ve nesne dengesini sarsarak, modern insanın inşa ettiği sahte güvenlik alanlarının ne derece kırılğan olduğunu mekân üzerinden ifşa etmektedir. Yine Norberg-Schulz'un mekânın ruhu yaklaşımına paralel şekilde filmin genelinde yansıtılan tüm klostrofobik alanlar sıradan birer fiziksel boşluk olmaktan ziyade, karakterlerin çaresizlik ve varoluşsal krizlerini dışa vuran birer psikanalitik mekâna dönüşmektedir.

Filmde Freud'un "tekinsizlik" kavramı ve Vidler'in "mimari tekinsizlik" kuramı, tanıdık olanın yabancılaşması sürecini maddesel düzleme taşımıştır. Bu hususta Del Toro, Victor'un çevresindeki objeleri ve mekânı onun bilinçaltını oluşturan "id" dünyasının birer yansıması olarak tasarlayarak modern öznenin kendine yabancılaşmasını ve ruhsal yıkımını mimari bir tekinsizlik estetiğiyle aktarmaya çabalamaktadır. Lacan'ın ayna evresi ve dil teorisi ekseninde psikanalitik incelemelerde de Yaratık'ın bu tekinsiz mekânın panoptik bakışından uzak, görme engelli bir otorite figürünün ıssız çiftlik evinde ilk kez simgesel düzene adım attığı ve özne olarak kabul gördüğü diyalektik anlatıma yer verilir. Yi-Fu Tuan'ın "sığınak ve koruma" eksenindeki mekân kuramına paralel şekilde ormanın derinliklerindeki bu ıssız çiftlik evi, Yaratık için sığınabileceği sıcak bir yuvaya filmde dönüştürülmüştür. Çevresinde gördüğü doğada yer alan hayvanlar, ağaçlar ise ataerkil düzenin tahakkümünden uzak, insanı özgürleştiren, iyileştiren ve paylaşımcı bir kültürün içinde onu kozmik bir bütünlüğe dahil eden ütöpik mekanları ortaya çıkartmıştır. Gerçek anlamda filmde karakterlerin psikolojik anlamda katharsis sürecine girmesi ve mutlak özgürlüğe kavuşma pratikleri ise buz kütesine sıkışıp kalmış olan gemide geçen sahnelerle anlamlı kılınmaktadır.

Sonuç olarak Guillermo del Toro, *Frankenstein* filminde mekânı sinema tarihindeki geleneksel gotik estetiğin biçimsel mirasından yararlanarak stilize etmekle kalmamış; onu doğrudan karakterlerin ruhsal altüst oluşlarının, narsist kırılmalarının ve varoluşsal özgürleşme çabalarının somut birer uzamsal izdüşümü haline getirmiştir. Çalışma boyunca başvurulmuş çok katmanlı kuramsal felsefe, mekânın salt bir dramatik dekor işlevine sahip olmadığını, insan psikesinin ve özneleşme sürecinin birer yansıtıcısı olduğu yönündeki çıkarımları bilimsel zeminde tartışır kılmıştır. Filmdeki güçlü bir rasyonelliği barındıran kurumsal alanlardan, klostrofobik tekinsiz yapılara; doğanın rehabilite edici sığınaklarından, açık uzamın sunduğu kozmik özgürlüğe uzanan bu geniş sinematografik mekân kullanımında, insan psikolojisinin maddesel düzlemde nasıl inşa edildiği çalışmada ortaya konulmuştur. Mekân ve insan ruhunun bu birbirini tamamlayan bileşenleri, filmi diğer geleneksel uyarlamalardan bütünüyle ayırarak sinema-mekân ilişkisini psikanalitik açıdan derinlemesine analizini mümkün kılarken; alan yazına da kuramsal açıdan zengin ve özgün bir çalışmanın sunulması gerçekleştirilmiştir.

KAYNAKÇA

- Arnheim, R. (2007). *Görsel Düşünme* (R. Ögdül, Çev.). Metis Yayınları.
- Augé, M. (1995). *Non-places: Introduction to an anthropology of supermodernity*. Verso.
- Bachelard, G. (1996). *Mekânın Poetikası* (A. Derman, Çev.). Kesit Yayınları.
- Balanategui, J. (2015). The Child Transformed by Monsters: The Monstrous Beauty of Childhood Trauma. In J. W. Morehead (Ed.), *The Supernatural Cinema of Guillermo del Toro: Critical Essays* (pp. 76–92). McFarland & Company.
- Benjamin, W. (1993). *Pasajlar* (A. Cemal, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.

- Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27–40.
- Casey, E. S. (1997). *The fate of place: A philosophical history*. University of California Press.
- Cole, N. L. (2019, 3 Temmuz). *Goffman's Front Stage and Back Stage Behavior*. ThoughtCo. <https://www.thoughtco.com/goffmans-front-stage-and-back-stage-behavior-4087971>
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (2012). *Anti-Ödipus: Kapitalizm ve şizofreni I* (F. Ege, H. Erdoğan & M. Yiğitalp, Çev.). Bilim ve Sosyalizm Yayınları.
- Descartes, R. (1998). *Discourse on method and meditations on first philosophy* (D. A. Cress, Trans.). Hackett Publishing Company.
- Foucault, M. (1997). *Of other spaces: Utopias and heterotopias*. N. Leach (Der.), Rethinking architecture- a reader in cultural theory içinde (ss: 329-357). Routledge.
- Foucault, M. (2002). *Kliniğin doğuşu* (Ş. Yalçın, Çev.). Doruk Yayınları.
- Foucault, M. (2019). *Biyopolitikanın doğuşu* (A. U. Kılıç, Çev.). İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Foucault, M. (2019). *Hapishanenin doğuşu* (M. A. Kılıçbay, Çev.). İmge Kitabevi Yayınları.
- Freud, S. (1999). *Sanat ve edebiyat: Tekinsiz* (E. Kapkın, Çev.). Payel Yayınları.
- Goffman, E. (2009). *Günlük yaşamda benliğin sunumu* (B. Cezar, Çev.). Metis Yayınları.
- Heidegger, M. (1962). *Being and time* (J. Macquarrie & E. Robinson, Trans.). Blackwell.
- Karaçizmeli, M. (2021). Lefebvre ve Foucault'da mekân: Kuramsal bir tartışma. *Karadeniz Uluslararası Bilimsel Dergi*, 1(52), 166-178.
- Kristeva, J. (2004). *Korkunun Güçleri: İğrençlik Üzerine Deneme* (N. Tural, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Kwon, M. (2002). *One place after another: Site-specific art and locational identity*. MIT Press.
- Lacan, J. (2001). *Écrits: A Selection*. Routledge.
- Lacan, J. (2014). *Anxiety: The seminar of Jacques Lacan, Book X* (J. A. Miller, Ed.; A. R. Price, Trans.). Polity Press.
- Lefebvre, H. (2014). *Mekânın üretimi* (I. Ergüden, Çev.). Sel Yayıncılık.
- Mandolessi, S., & Poppe, E. (2011). Dos estéticas de lo sobrenatural: lo siniestro en “El espinazo del diablo” y lo abyecto en “El laberinto del fauno” de Guillermo del Toro. *Confluencia*, 27(1), 16–32.
- McDonald, K. & Clark, R. (2014). *Guillermo del Toro: Film as Alchemic Art*. Bloomsbury Academic.
- Merleau-Ponty, M. (2005). *Algılanan dünya* (Ö. Aygün, Çev.). Metis Yayınları.
- Merriam, B. S. (2018). *Nitel araştırma: Desen ve uygulama için bir rehber* (Çev. Ed: S. Turan). Nobel Yayınları.

- Netflix. (2025). *Frankenstein*. <https://www.netflix.com/tr/title/81507921>, Erişim tarihi: 01.06.2026.
- Norberg-Schulz, C. (1980). *Genius loci: Towards a phenomenology of architecture*. Rizzoli.
- Pallasmaa, J. (2011). *Tenin gözleri: Mimarlık ve duyular* (A. U. Kılıç, Çev.). YEM Yayın.
- Patton, M. Q. (2005). *Qualitative research*. John Wiley & Sons, Ltd.
- Pösteği, N. (2019). Sinema yolu ile oluşturulan dünyalar: Yok-yer, heterotopya ve Ömer Kavur sineması. *SineFilozofi*, 4(Özel Sayı 1), 75-90.
- Rousseau, J. J. (2019). *Émile* (Y. Avunç, Çev.). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Soja, E. W. (1996). *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and other real-and-imagined places*. Blackwell.
- Tierney, D. (2014). Transnational political porror in *Cronos* (1993), *El espinazo del diablo* (2001), and *El laberinto del fauno* (2006). In: Davies, A., Shaw, D., Tierney, D. (eds) *The transnational fantasies of Guillermo del Toro*. Palgrave Macmillan,
- Tuan, Y. F. (2001). *Space and place: The perspective of experience*. University of Minnesota Press.
- Vidler, A. (1992). *The architectural uncanny: Essays in the modern unhomely*. MIT Press.