



FİLMLERDEKİ PEYZAJ YAKLAŞIMLARI VE KAVRAMLARI: PEYZAJ MİMARLIĞI BAĞLAMINDA BİR YORUMLAMA

Sema Mumcu

Öz

Sanatın bir dalı olarak sinema; insan, yer ve peyzajı anlamak üzere bir araç sağlar. Ancak peyzaj mimarlığında film peyzajlarının potansiyelini görmezden gelen bir araştırma, eğitim ve meslek yaklaşımı yaygındır. Bu çalışmada film peyzajlarına ilişkin yaklaşımların tartışılmasının, peyzajın çok katmanlı ve açık uçlu yapısının daha derinlemesine ve iyi anlaşılmasına katkıda bulunacağı varsayılmıştır. Böylece bu çalışma bilimsel yöntem anlayışının benimsenmesiyle kültürel köklerinden kopmuş olan peyzaj mimarlığı disiplininin tekrar daha güçlü bir peyzaj anlayışına kavuşmasına katkıda bulunmayı amaçlar. Bu nedenle çalışmada film peyzajlarına ilişkin kavramlaştırmalar tespit edilmiş ve irdelenmiştir. Film peyzajları üzerinden tartışmalar yürüten çeşitli araştırmalar saptanmış; içerik analizi ile peyzaja ilişkin kavramsal yaklaşımlar ve filmler üzerinden yaptıkları açıklamalar incelenmiştir. Daha sonra kavramlaştırmaların temelinde yer alan durumlar (işlev, denetim, sosyal inşa, yorumlanma vb. gibi) tanımlanmış ve peyzaj kavramları listelenmiştir. Yapılan araştırma, film peyzajlarının daha çok film ve kültürel coğrafya araştırmaları bağlamında ele alınmış olduğunu ve peyzaj mimarlığı araştırmalarında film peyzajlarına odaklanmanın yaygınlaşması gerekliliğini ortaya koymuştur. Film peyzajlarına ilişkin araştırmalarda peyzajlar genellikle üstlendikleri işlevlere, yorumlanma, temsil edilme ya da sosyal inşa şekillerine göre kavramlaştırılmışlardır. Peyzajın en sık karşılaşılan kavramlaştırma şeklinin kahramanların içsel psikolojik süreçlerine ayna tutması üzerine olduğu görülür. Bu ise peyzaj ve insan kavramlarının karşılıklı birbirlerine bağlılığını yansıtır. Ayrıca filmlerde peyzajı canlı bir varlık, oyuncu, filmin bir çalışanı olarak gören yaklaşımlar, peyzaj mimarlığında fiziksel peyzaj boyutundan öteye geçen, duyarlılık ve farkındalık geliştiren bakış açılarının gelişmesine katkıda bulunabilir.

Anahtar Sözcükler: Film peyzajları, peyzaj mimarlığı, peyzaj, film-peyzaj ilişkisi, peyzaj tasarımı.

Geliş Tarihi | Received: 21.01.2021 • Kabul Tarihi | Accepted: 18.08.2021

Doç. Dr. Karadeniz Teknik Üniversitesi Orman Fakültesi

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5198-9117> - E-Posta: semamumcu@ktu.edu.tr

LANDSCAPE APPROACHES AND CONCEPTS IN FILM: AN INTERPRETATION IN THE CONTEXT OF LANDSCAPE ARCHITECTURE

Abstract

Cinema provides a means of understanding people, places, and landscapes, yet the field of landscape architecture has largely ignored the potential of filmic landscapes in its research, education, and professional approach. Despite this neglect, filmic landscapes have much to contribute to the field, including a deeper understanding of the multi-layered and open-ended nature of landscape. By highlighting the potential that filmic landscapes hold for the discipline of landscape architecture, a field which has been separated from its cultural roots because of its overriding adherence to a purely scientific method of inquiry, this study aims to promote a more robust and holistic understanding of landscape. Drawing predominately on film and cultural-geography research, it identifies and examines, through the use of content analysis, a range of ways that film landscapes have been conceptualized in the scholarly literature; it then explores the terminology (e.g., function, control, social construction, interpretation) underlying these conceptualizations. Existing studies on filmic landscapes often conceptualize landscapes according to the functions they perform and the ways they are interpreted, represented, or socially constructed, most commonly in terms of how they mirror the inner psychological processes of a film's protagonist. Alternatively, some approach landscape as a living entity and agent in its own right. Both approaches reflect the mutual interdependence of landscape and human beings, and both can contribute to the development of perspectives that go beyond the physical-landscape dimension in landscape architecture and help researchers in the field to develop a broader sensitivity and awareness vis-à-vis their subject.

Keywords: Film landscapes, landscape architecture, landscape, film-landscape relationship, landscape design.

Giriş

Bu başlık film ve peyzaj mimarlığı ilişkisini iki yönlü olarak ele alır. Bir yandan film araştırmalarında peyzaj mimarlarının yok denecek kadar az olan yerine ve peyzaj mimarlığı gözünden de film peyzajlarına bakılması gereğine değinilir. Diğer yandan peyzaj mimarlığı eğitim ve araştırmalarında film peyzajlarının göz ardı edilen önemine değinilmektedir. Başka bir deyişle, film peyzajlarının hem peyzaj mimarları için bir öğrenme ve entelektüel gelişim aracı olması vurgulanırken hem de bu peyzajların daha derinlemesine anlaşılabilmeleri için peyzaj mimarlığı teorileri ve yaklaşımlarının da film çalışmalarında bir araç olması gerekliliği kastedilmektedir. Bu çalışmada film peyzajlarının nasıl ve ne amaçlarla kavramlaştırıldığı; bunların peyzaj mimarlığı bağlamında nasıl bir bakış açısı sunacağı tartışılacaktır.

Yi Fu Tuan (aktaran McHugh, 2005, s. 86) resim, fotoğraf, şiir, hikâye, dans ya da müzik kompozisyonları gibi sanat eserlerinin birer yer-sanal bir yer olup olmadığı sorusunu sorar. "İçinde yaşadığımız ya da ziyaret ettiğimiz kentler, şehirler ve peyzajlarda duraksayıp beslenip-büyüdüğümüz gibi bu eserler karşısında duraksadığımız, buralarda dinlendiğimiz, onlarla beslenip büyüdüğümüz doğru değil midir?" sorusuyla devam eder (s. 86). Bu ifade, McHugh'a (2005, s. 86) göre sanat olarak nitelendirilen bir objenin karşısında (ya da hareketli görüntünün) duran, konumlanan bir izleyiciyi varsayar. Ona göre "bu sanal yerde duraklar, düşünür ve yolumuza devam ederiz" (McHugh, 2005, s. 86). Ancak sanatın karşısında duraklamaktan daha fazlasını yaptığımızı düşünen yazar, "mekânın da bir sanat eseri olduğu" varsayımına dayanarak "sanatın içinde yaşadığımızı" söyler. Buna karşın sinemada, diğer araştırma konularına göre sinema peyzajlarının nispeten ele alınmadığını vurgular. Sanatın bir dalı olarak sinemanın "insan, yer ve peyzajı anlamak üzere çalışmak için bir araç" sağladığını belirtir (McHugh, 2005, s. 86).

Ancak peyzaj mimarlığında film peyzajlarının potansiyelini görmezden gelen bir araştırma, eğitim ve meslek yaklaşımı yaygındır. Dee (2004, s. 16) "modern ve post-modern araştırma kültürünün mantık merkezli olmaya devam ettiği ve görsel alanı inkâr eden yazıma üstünlük tanıdığını" belirtir. Dee'ye (2004, s. 16) göre "araştırmacılar görüldüğü kadarıyla görsel alanın güçlerinden kopmuşlardır". "Peyzaj mimarları ve tasarım öğrencileri ise görüntüleri, öncelikle tasarımları anlatmak ve geliştirmek amacıyla kullanırken, daha az sıklıkta peyzajın sosyal, felsefi ve kültürel yönlerini araştırmak ve incelemek için kullanmakta; görsel

olan öteki olarak kalmaktadır" (Dee, 2004, s. 14). Ona göre "sanat dalları, düşünmeyen bir uygulama ve akademik gözlemcinin sağladığı teoriye karşıt olarak görülmektedirler" (Dee, 2004, s. 16). Ancak Dee (2004, s. 14), "eleştirel görsel araştırmalar" olarak adlandırılan görsel araştırmaların, "yazılı akademik araştırmalara katkıda bulunma, kelimeler ile görüntüler ve peyzaj mimarlığı uygulamaları ile teorileri arasında verimli ilişkilerin kurulmasını sağlama" potansiyelinin altını çizer. "Diğer yandan sanatçılar açısından görsel iletişimin eleştirel potansiyelinin (derinliği/inceliği ve karmaşıklığı) yanlış anlaşılması ve incelenmeden bırakılması, hayal kırıklığı yaratmıştır" (Dee, 2004, s. 14). Oysa sanat Dee'ye (2004, s. 14) göre yorumsal bir eylem olarak düşünülebilir ve peyzajın anlamının aranması ve yorumlanması için bir araç olabilir. "Post-modern düşünürler, araştırma ve bunun iletişimine dair çok farklı yaklaşımların yolunu açmışken, araştırmacılar da teori/pratik ayrımına eleştirel bir şekilde bakmaya başlamışlar, ancak görsel alan halen daha peyzaj, coğrafya ve mimarlık araştırmalarında düşük bir profil sergilemektedir" (Dee, 2004, s. 16). Bununla birlikte film çalışmaları ile mekânsal tasarım arakesitinde, özellikle sinemasal mekân/kent/peyzaj gibi kavramlar giderek artan bir şekilde araştırma konusu olmaktadır. Sinemanın başlangıcı olan 1800'lerin sonlarından çok da uzak olmayan tarihlerde, 1920'lerden itibaren sinemasal mekânlara ilişkin araştırmalar başlamıştır. 1924 yılında Béla Balázs'ın çalışmalarının öncülüğünde, 1940'lı yıllardan itibaren kültürel coğrafyacıların bu alana ilgilerinin başladığı, 1960 ve 1970'lerden itibaren sinema-mekân-zaman kavramları üzerinden kuramsal tartışmaların yoğunluk kazandığı görülür (Çam, 2016, s. 13-14). 1990'lardan itibaren yayımlanan araştırmalar, özellikle derleme kitaplar ile sinemasal mekânlar; sosyoloji, kültür, politika, estetik, ekoloji, psikoloji, iletişim vb. gibi çeşitli alanlar ile ilişkilendirilmeye başlanmıştır. *Place, Power, Situation and Spectacle: A Geography of Film* (1994), *Representing the Rural: Space, Place, and Identity in Films about the Land* (2006), *The Geography of Cinema: A Cinematic World* (2008), *Urban Cinematics: Understanding Urban Phenomena through the Moving Image* (2011), *Cine-scapes, Cinematic Spaces in Architecture and Cities* (2012) adlı kitaplar bu tür ilişkilerin ele alındığı yayınlara örnek verilebilir. Bu çalışmalar ve benzer konuları irdeleyen çok sayıda makale içinde peyzaj kavramı sıklıkla vurgulanır, ancak peyzaj mimarlığının katkısı ve peyzaj mimarlığı ile bağ kurma son derece zayıftır. Bu çalışma aracılığıyla, bilimsel yöntem anlayışının benimsenmesiyle kültürel köklerinden kopmuş olan peyzaj mimarlığı disiplininin, daha güçlü bir peyzaj anlayışına kavuşmasına katkıda bulunmak amaçlanır. Bu doğrul-

tuda peyzaj mimarlığı araştırmalarında ötekileştirilen görsel yönün, film peyzajları üzerinden, çalışmalar açısından zengin potansiyeli ve olası katkıları tartışılacaktır. Film peyzajlarına ilişkin kavramlara odaklanmanın, film peyzajları ile peyzaj mimarlığı arasındaki bağın güçlendirilmesine ve peyzajın çok katmanlı ve açık uçlu yapısının daha derinlemesine anlaşılmasına katkıda bulunacağı düşünülmüştür.

Peyzajın Üstlendiği İşlevler Bağlamında Film ve Peyzaj İlişkisi

“Görsel açıdan cezbedici görünüm ve manzaralar, her zaman için özellikle sinema deneyiminin en önemli parçası olmuşlardır” (Lefebvre, 2011, s. 65). Lefebvre (2011, s. 65) pek çok izleyicinin, yapımcının böyle bir amacı olmaksızın doğaya ilişkin görüntüleri, zihinlerinde hikâyeden bağımsız peyzajlar olarak yer edecek şekilde deneyimledikleri anlar olduğunu belirtir. Peyzajın filmlerde üstlendiği pek çok işlev vardır; peyzajlar zaman, mekân duygusu ve ruhsal atmosfer oluşturur, hikâyeyi daha çeşitli ritimlerle donatmak işlevini üstlenir, filmlerin görselliğini güçlendirebilirler, izleyicinin mekânsal kavrayışına müdahale edebilir ve yönlendirebilirler, karakterlerin karmaşık psikolojilerinin görsel analogileri olarak rol üstlenirler (Dissanayake, 2010, s. 191), sinematik olaylara anlam kazandırır ve öyküyü belirli bir ölçeğe ve tarihi bir bağlama yerleştirirler (Lukinbeal, 2005, s. 3). Lukinbeal’e (2005, s. 3) göre, yer ve peyzaj, eylemin ve anlamın inşasını bir temele oturturken, mekân hikâyesinin gelişmesi, ilerlemesi için sahneyi sağlar. Bu nedenlerle, peyzajın filmlerde üstlendiği rolün sinematik mekânın oluşumunda merkezi bir yere sahip olduğu belirtilir (Lukinbeal, 2005, s. 3). “Peyzaj filmdeki en özgür öğedir; ruhsal atmosferin, duygusal durumların ve ruhsal deneyimlerin iletilmesinde en esnek elemandır” (Eisenstein, 1987, s. 217).

“Filmde peyzaj, insanların üretimi, tüketimi, yönetmesi, manipüle etmesi, tanımlaması ya da analizi için pasif bir simge ya da metinden daha fazlasıdır. Ayrıca kendi aktif gücü, çabası ve etkisiyle bir aktör ve bir yönetmendir” (Curti, 2008, s. 101). Curti (2008, s. 104) peyzaj hakkında nasıl düşünmek gerektiğini değil peyzajı düşünmek gerektiğini, onun ruhunu hissetmek, peyzajın bir temsil-gösterim ve bir yapımdan daha fazlası olduğunu anlamak gerektiğini vurgular.

Peyzaj ile çeşitli şekillerde girilen her etkileşim, her kişiyi ve hayal güçlerini bir andan bir ana ve bir durumdan diğerine farklı farklı etkileyecektir. (Hem peyzaj hem de kendimizin) duygusal etki ve hayal gücünü göz ardı etmek, materyal peyzajın sahip olduğu iç ve dış iş-

levlerinin, gücünün ve etkisinin önemli yönlerini göz ardı etmektir (Curti, 2008, s. 104).

Sinema peyzajları, yalnızca film karakterlerinin duygularını, film yapımcılarının amaçlarını ve izleyicilerin beklentilerini ifade etmekle kalmaz, materyal dünyanın tüm bunları kapsayan ve ötesine geçen gücü ve niteliğini de içerir (Pandian, 2011, s. 53).

Lefebvre (2011, s. 64) peyzajların/doğal konumların filmdeki dramatik eylemlerin hizmetinde kullanılmasını işlevlerine göre sınıflandırmıştır: Nötr, bilgilendirici (*informative*), sempatik/duyguları paylaşan, katılımcı (*participating*) ve geliştirici (*formative*).

Bu taksonomi konumları, eylemler ve karakterlere bağlar ve içsellik/dışsallık eksenini boyunca bir spektrum ortaya koyar. Spektrumun bir ucunda karakter ya da eylemlere ilgisiz kalan nötr konumlar bulunurken, diğer uçta karakterin içsel zihinsel durumunu ifade etmeye çalışan geliştirici konumlar bulunur. Konu ve karakter psikolojisine doğru bu hareket içerisinde geriye kalan üç işlev açıklanır: Bilgilendirici işlev, konumu görsel olarak kullanarak filmdeki karakterler hakkında bilgi vermeyi hedeflerken; duyguyu paylaşma (sempatik) işlevi, olayların açılıp gelişmesi için ruh halini ya da atmosferi oluşturur; katılımcı işlevi, karakterin bireyselliği ve ahlaki yapısını biçimlendirecek, ortaya çıkaracak şekilde konumu dramda bir rol almak üzere kullanır (Lefebvre, 2011, s. 64).

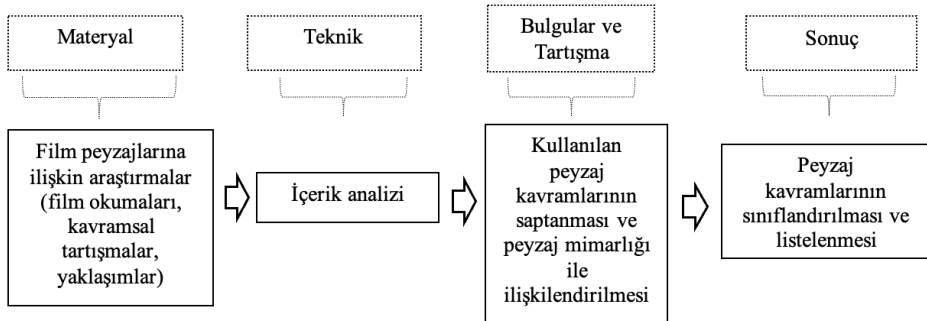
Lefebvre'ye (2011, s. 65) göre böylelikle bir sel ya da volkanın lav saçması gibi bir felaket aslında insani karakterleri biçimlendirir. Bu durumda film peyzajlarının durağan arka planlar ya da insan eylemleri için bir ön plan olarak anlaşılmaları yerine rol yapan/sahne alan peyzaj yaklaşımıyla; yaşamın bir ifadesi, başlı başına bir oyuncu ya da çalışan, altta yatan temaların görsel işleyicisi, kendi aktif gücüne, mücadelesine, yetkisine sahip bir yönetmen olarak anlaşılmaları gerekir (Curti, 2008; Lukinbeal, 2005; Melbye, 2017; Pandian, 2011; Tschida, 2004). Çeşitli yazarlar, insani ve geçici öğeleri ve topoğrafyasıyla peyzajın tümünün özne ve konunun kendisi olduğunu belirtirler (Christie, 2000; Jazairy, 2009). Christie (2000, s. 166), Angelopoulos ve Taviani kardeşlerin, bunların öncesinde Tarkovsky ya da Antonioni'nin; Renoir, Rouquier ve bu türün kurucusu olarak Flaherty'nin çalışmalarını buna örnek olarak gösterir. Peyzajın yaşayan bir canlı, başlı başına bir oyuncu olduğu görüşü çeşitli filmlerin analizlerinde sıklıkla ifade edilmiştir: Christie (2000) *Before the Rain* (Milcho Manchevski, 1994) filmini, Cook (2013) *Picnic at Hanging*

Rock (Peter Weir, 1975) filmini, Schwarz (2013) *Dark City* (Alex Proya, 1998) filmini, MacTaggart (2013) *Twin Peaks* (Lynch/Frost, 1990-1991) serisini ve Curti (2008) *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii, 1995) filmini bu yaklaşımla ele almıştır. Salt arka plan olmaktan öteye geçmesi, filmin hikâyesinin temel bir bileşeni olması nedeniyle ve farklı işlevler üstlenebilmesine bağlı olarak, peyzajın filmlerde farklı şekillerde kavramlaştırıldığı görülmür. Bu kavramların içeriklerinin ve nasıl bir peyzaj yaklaşımını işaret ettiklerinin daha iyi anlaşılması, gerçek peyzajların da daha derinlemesine anlaşılmasına katkıda bulunacaktır.

Film Peyzajlarının Değerlendirilmesine Yaklaşım

Çalışmada öncelikle, çeşitli filmlere odaklanarak yer verdikleri peyzajlar üzerinden tartışmalar yürüten farklı araştırmalar saptanmıştır. İçerik analizi ile bu araştırmaların peyzaja ilişkin kavramsal yaklaşımları ve filmler üzerinden yaptıkları açıklamalar incelenmiştir. Daha sonra çalışmaların kavramlaştırma çabalarının temelinde yer alan durumlar (işlev, denetim, sosyal inşa, yorumlanma vb. gibi) tanımlanmış ve ortaya koydukları peyzaj kavramları listelenmiştir (Görsel 1). Ayrıca çalışmalar kronolojik olarak da ele alınmış, böylece film ve peyzaj araştırmalarının geçmişten günümüze hem araştırılma sıklığı hem de içeriklerinin değişimini irdeleme fırsatı doğmuştur.

Film peyzajlarının kavramlaştırılmasına yönelik yaklaşımlar iki başlık altında tartışılmış ve listelenmiştir. İlk başlıkta kavramların neler olduğu ve açıklamalarına yer verilmiş, bunlar peyzaj mimarlığı alanından paralel kavramlarla ve tartışmalarla ilişkilendirilmiştir. İkinci başlıkta ise çalışma kapsamında yer verilen peyzaj kavramlarının tarihsel olarak değerlendirilmesi yer alır.



Görsel 1: Çalışmanın değerlendirme süreci

Film Peyzajlarına Yaklaşımlar ve Peyzaj Kavramlarının Tartışılması, Peyzaj Mimarlığı ile İlişki Kurulması

Peyzajın ele alınmasında benimsenen yaklaşımlar, kültür ve doğanın aracı bulucusu olarak tanımlanan peyzaj mimarlığı profesyonellerinin entelektüel gelişimleri bakımından önemlidir. Özellikle mesleğin profesyonelleşmesinden önce üzerine oturduğu resim sanatı ve onun modern zamanlardaki devamları olan fotoğrafçılık ve hareketli görüntüyü içeren sanat dalları bu bağlamda mercek altına alınmalıdır. Bilimsel yöntem anlayışının benimsenmesiyle kültürel köklerinden kopmuş olan peyzaj mimarlığı disiplini böylelikle tekrar daha güçlü bir peyzaj anlayışına kavuşabilir. Bu nedenle bu çalışmada film peyzajlarına ilişkin kavramlaştırmalar saptanmış ve irdelenmiştir.

Lefebvre (2011, s. 65) film deneyiminde peyzajın oluşumunu anlatmak için kurgu filmlerde iki görünüm türü tanımlamıştır: Maksatlı peyzaj (*intentional landscape*) ve izleyicinin peyzajı (*spectator's landscape/impure landscape*). Her iki türün de temelinde izleyicinin görsel bir araç olarak peyzaja karşı duyarlılığı ve zihninde görüntüyü yakalayabilme yeteneğinin yattığı belirtilmiştir. Lefebvre (2011, s. 63) bu kavramları açıklamaya resim sanatında karşılaşılan özerk/otonom peyzaj kavramı ile başlar. Peyzajın bazı resim çalışmalarında insani figürler ve olayların gösterimine vurgu yapmaktan azat edildiği, doğal mekânın tasvirini işaret ettiği, resmedilen peyzajın figürler arasında olup bitenlerden bağımsız olarak orada bulunduğu anlatılır (Lefebvre, 2011, s. 63-64). Özellikle 16. yüzyıl sanatçılarından Albrecht Aldorfer (1480-1538), Joachim Patinir (1480-1524), Jan van Amstel (1500-1542), Lucas Gassel (1500-1570), Herri met de Bles (1510-1555/60) ve Cornelis Massys (1510-1556/7) Lefebvre (2011, s. 64) tarafından bu yaklaşıma örnek verilir. Bu sanatçılar, insan figürlerini çalışmalarında kullanmaya devam etseler de bu figürler ve doğal çevreleri arasındaki ilişki ters yüz edilmiştir. Lefebvre (2011, s. 64), doğal çevrenin görsel alana hükmederken ve insanlara ve eylemlerine ezici bir üstünlük kurarken bu çalışmaların da ana konusuna dönüştüğünü belirtir. Bu süreç 17. yüzyılda otonom peyzajın bir sanat türü olarak ortaya çıkmasına doğru gelişmiştir. Rubens (1577-1640), Poussin (1594-1665), Lorrain (1600-1682), Ruisdael (1628-1682) buna örnek verilebilir. Buradan yola çıkarak Lefebvre (2011, s. 65) pek çok izleyicinin, film yönetmenin böyle bir etkiyi uyandırma amacından bağımsız olarak doğaya ilişkin görüntülerin öyküden bağlarının kopup kendi zihinlerinde otonom peyzajlara dönüştüğü anları yaşadığını belirtir. Lefebvre (2011, s. 65) buradan

“öykünün ve peyzajın filmde bir gerilim içinde birlikte var oldukları” sonucunu ortaya koyar. Bu doğrultuda Lefebvre’ye (2011, s. 65) göre maksatlı peyzaj yönetmenin peyzaja yüklediği amacı, izleyicinin işaretleri tanıyıp yorum yoluyla peyzaja yüklemesini içerir. “Yönetmen kişiye sanatsal peyzaj deneyimini çağrıştıracak şekillerde, filmin doğal ortamına net bir şekilde dikkat çeken görsel stratejileri bu amaçla kullanır. Sonuç olarak; konumun hikâye işlevi geçici olarak zayıflayabilir ve mekânın tasviri bir tür özerklik-bağımsızlık kazanabilir” (Lefebvre, 2011, s. 66). Örnek olarak, *Gerry* (Gus Van Sant, 2001) filminde yönetmenin görsel yaklaşımının otonom peyzajı öne çıkardığı; çerçeveye giren gereksiz detaylara takılma ve onlar arasında gezinme, genellikle boş doğal mekânların anlatımında uzun çekimler ve nispeten durağanlık ile karakterize olan peyzajların, montaj aracılığıyla da imkânsız bir coğrafyayı oluşturduğu; inanılması zor bu peyzajların gerçek dünyaya zayıf referansları yanında anlatıya karşı koyan, direnen ya da onu aşan mekânları oluşturduğu belirtilir (Lefebvre, 2011, s. 65-66).

Diğer yandan izleyicinin peyzajı/yorum katılan peyzaj, izleyicinin, yönetmen tarafından peyzaja bariz bir amaç yüklemesine işaret etmeden ve fırsatları sunmadan, anlamları kendisinin çıkardığı durumlar olarak tanımlanmıştır (Lefebvre, 2011, s. 66). Lefebvre’ye (2011, s. 66) göre kişinin estetik duyarlılığına bağlı olarak, her iki peyzaj deneyimi de izleyicinin kurgu film deneyimine eşlik edebilir. İzleyicilerin filmdeki hikâyenin akışı içinde, peyzajın filmin hikâyesiyle ilişkisine bağlı olarak, peyzajı seçip çıkarttıkları ya da yakaladıkları belirtilir (Lefebvre, 2011, s. 68-69). “Peyzajı hikâyenin akışından ‘yakalamak’ ya da ‘kapmak’ izleyicinin maksatlı peyzajı tanıdığı, [...] anladığı anlık dikkat sıçramaları ile deneyimlenirken; izleyicinin peyzajı (kendi yorumunu kattığı peyzaj), film konumunda olasılıklar olarak örtük bir halde duran peyzajın ‘açığa çıkarılması’, ‘ortaya sürülmesiyle’ deneyimlenir” (Lefebvre, 2011, s. 69). Sonuç olarak Lefebvre’ye (2011, s. 75) göre kurgu bir filmde fotoğraf ya da resim sanatında olduğu gibi, peyzajı deneyimleme ve yorumlama (estetik temalardan politik olanlara kadar her türlü simgesel anlamları aracılığıyla düşünmek ya da keşfetmek) yeteneği peyzajın dikkatimizin merkezini işgal edebilmesinden kaynaklanır.

Peyzaj mimarları için bunun ne anlama geleceği ya da bu kavramların peyzaj mimarları tarafından nasıl kullanılabileceği ele alındığında; tasarımı yönlendiren anlamsal boyutun (tasarım konsepti ya da kavramı) tasarlanan alana yansıtılma şekli ile bağ kurulabilir. Bazen tasarımcı, ta-

sarım kavramına yönelik somut fiziksel bileşenler ile (kullanılan mekân bileşen ve öğelerinin organizasyonu; kullanılan simgesel bileşenler vb. gibi) peyzajın kullanıcılarına açık mesajlar vermesini ve kullanıcıları yönlendirmesini hedeflerken bazen de kullanıcıların peyzaj özellikleri aracılığıyla oluşan mekân deneyimi ile kendi anlamlarını oluşturmalarını hedefleyebilir. Anlamları yakalamak ya da anlamları oluşturmak, tasarlanan mekânın kullanıcılar için yere dönüşmesinde önemli etkenlerdir. Peyzaj tasarımlarının anlamlar içermesi ve bunların kullanıcılara iletimi ya da kullanıcılar tarafından okunmaları çeşitli araştırmacılar tarafından da ele alınmıştır. Raaphorst ve arkadaşları (2020, s. 165) peyzaj tasarımı ile semiyotik bilimi arasındaki bağın altını çizer ve peyzaj tasarımlarının görsel temsillerinin, işaretler olarak ele alınabileceğini belirtirler. Araştırmacılara göre, tasarımcıların tasarımlarıyla harmanladıkları maksatları ve bilgileri de işaretler olarak ele alınabilir. İşaret sistemleri olarak peyzaj tasarımlarının farklı sosyal aktör grupları tarafından yorumlandığı ve çeşitli görsel tekniklerle ve materyallerle ifade edildikleri savunulur (Raaphorst, Roeleveld, Duchhart, Van der Knaap & Van den Brink, 2020, s. 165). Bu yaklaşım içinde tanımlanan peyzaj tasarımı görsellerinin, film peyzajları yaklaşımlarından maksatlı peyzaj ile örtüştüğü görülür. Raaphorst ve arkadaşları (2020, s. 191) peyzaj tasarımı bağlamında tasarım görsellerinde maksatlı peyzajlar üretmenin semiyotik açıdan tutarlı görünümeler ortaya koymak anlamına geldiğini ve bunun peyzaj tasarımlarına ilişkin olası yanlış anlaşılmalara bilinçli bir şekilde önleyebileceğini savunurlar. Brown (2014, s. 2) ise peyzajda anlamın temsilinin, peyzaj mimarlarının yapabileceği dışavurumcu bir tasarım seçimi olduğunu belirtir. Günümüz peyzaj mimarlarının çalışmaları aracılığıyla maksatlarını yansıtan ve kullanıcılar için anlamlı olması amaçlanan açık mekânları yaratma şansına sahip olduklarını; kullanıcıları fiziksel, görsel ve zihinsel olarak tasarımlarıyla etkileşime sokabileceklerini ileri sürer (Brown, 2014, s. 9). Bu bağlamda film peyzajları üzerinden maksatlı peyzajların oluşturulmasını araştırmak, peyzaj mimarlarına, tasarımlarına anlamsal katmanları eklemek konusunda yeni fikirler verebilir, yol gösterici olabilir.

Lukinbeal (2005) film peyzajlarına ilişkin altı yaklaşımı şöyle kavramlaştırmıştır; ilki bir tiyatro olarak peyzajdır (*landscape as theater*). Peyzaj mimarlığı alanından alınan bu yaklaşım ile filmde peyzajın sanki bir tiyatro sahnesiymiş gibi denetlenip tasarlanması anlatılır.

Bir tiyatro olarak peyzaj, üç unsurun karşılıklı ilişkili olmasını içerir:

1. Tiyatronun sosyal ve artistik açıdan belirlenmiş kurallara bağlı ola-

rak sahnelenmiş bir ürün olması, 2. İnsanların peyzajı sanki bir tiyatro sahnesiymiş gibi denetleyip tasarlaması, 3. Tiyatronun, sahnenin merkezinde kendimizi görme yeteneğini açığa çıkarması. Bir tiyatro olarak peyzaj metaforu, peyzajı tanımlayan daha canlı metaforların oluşumuyla reddedilmeden önce, öncelikle görüntüye odaklanmış (sahnenin denetim altında tutulması) daha sonra odak drama yönelmiştir (problemin analizi ve çözümü). Tiyatro, peyzaj analojisi için kullanışlı olmuştur ve olmaktadır; çünkü çevrenin görsel yönünü vurgulamış ancak aynı zamanda iyi tanımlanmış bir mekânla, yer ve zamanın organizasyonu ve tutarlı eylemle dramatik bir ürün duygusu veren bir görüntü de önermiştir. (Jackson'dan aktaran Lukinbeal, 2005, s. 3-4).

Jackson'un (aktaran Lukinbeal, 2005, s. 4) bu kavramı anlattığı makalesi Lukinbeal (2005, s. 4) tarafından sinema peyzajlarının tartışılması için kullanışlı bir başlangıç noktası olarak tanımlanmıştır. Lukinbeal (2005, s. 4), tiyatro olarak peyzajın sinemanın incelenmesine uygun olduğunu çünkü tiyatronun sinemanın sanatsal açıdan öncüsü olduğunu öne sürer. "On dokuzuncu yüzyıldaki erken dönem film endüstrisi, tiyatrodan el yapımı üretim tekniklerini kopyalamıştır. Sahnenin görselliği, gösterişi ve erkeklerinin denetiminde bulunmasına yaptığı vurguyla bu metafor, sinema ve peyzajı kültürel bir ürün ve güç ilişkilerinin sergilendiği bir mekân olarak tanır" (Lukinbeal, 2005, s.4). Weihsmann (2011, s. 28), sinemada mizansende olduğu gibi mimaride de algının bakış ve mekân yaklaşımları üzerinden bir hikâyenin görülmesi ve sahnelenmesi anlamına geldiğini, bu bağlamda sinemadaki algısal yapılandırmanın ve/ya da kod sistemlerinin gözlemci ve gözlenen arasında fiziksel mekânın denetimi üzerinden ilişki kurduğunu öne sürer. Bunun ise kişinin çevresi ve yaşam alanının mimari-yapısal okunuşu olarak işlev göreceğini belirtir (Weihsmann, 2011, s. 28). Sinemada peyzajın bir tiyatro sahnesi gibi denetiminin sadece kültürel tarih bağlamında değil politik maksatlar ve daha geniş bir bağlamla ilişkili olarak ele alınabileceği, bu durumda bu peyzajlar aracılığıyla pek çok sorunun sorulup, pek çok sorunun da yanıtlanabileceği belirtilir (Harper & Rayner, 2013, s. 4). Sinema peyzajlarına benzer şekilde gerçek fiziksel özelliklere sahip peyzajlar da sosyal, kültürel, ekonomik ve politik süreçlerle yapılandırılmışlardır (Saunders, 2013, s. 7). Bu bağlamda denetim yaklaşımı, peyzajların kimlerin, hangi görüşleri ve değerlerinin peyzaj üzerine yansıtıldığı sorularını cevaplamada faydalı olabilir.

İkinci kavram bir metin olarak peyzajdır (*landscape as text*). Tiyatro olarak peyzaj 16. yüzyılı yansıtırken, bir metin olarak peyzajın 20. yüzyılın sonları ve 21. yüzyılın başlarını içerdiği belirtilir (Lukinbeal, 2005, s. 4). Lukinbeal'e (2005, s. 4) göre bu metaforun film coğrafyasında baskın olmasının nedeni, hikâye ve coğrafya arasındaki kesişimi inceleme aracı sağlamasıdır. Yazar, peyzajı anlamak için uygun ve kullanışlı bir araç olsa da bu metaforu aynı zamanda sinema peyzajlarını çevreleyen söylevi kısıtlaması bakımından eleştirir (Lukinbeal, 2005, s. 4). Bir metin olarak peyzajın film coğrafyası içinde baskın bir alana dönüştüğü ve fiziki gerçek ve sinemasal gerçek (*real/reel*) ikiliğini güçlendirdiği belirtilir. Bu doğrultuda sinemadaki bütün peyzajların sinemasal gerçek olduğu ifadesi, peyzajların hem onlara dokunup, içlerinde gezinip onları koklayabileceğimiz gibi durduğunu, aynı zamanda da hayali ya da teatral göründüğünü ve bunların film aracılığıyla izleyiciye sunulmasını anlatır (Lukinbeal, 2005, s. 4).

Bu ikili mantık, materyal peyzaja ayrıcalık tanırken, sinema peyzajlarını salt gösterimler olarak kabul ederler. Akademik coğrafyanın, fiziki gerçeği sinemasal gerçeğe öncelikli görmeye dair uzun bir geçmişi vardır; duyular aracılığıyla algı ve biliş, sosyal ve kültürel bilmeye daha üstün görülmüştür. [...] Geleneksel kültürel coğrafyanın, materyal peyzajların araştırılmasına yaptığı aşırı vurgu, geleneksel kültürel coğrafyaya karşıt yeni coğrafyada temel bir tartışma konusu olmuştur (Lukinbeal, 2005, s.4-5).

Lukinbeal'e (2005, s. 5) göre yeni kültürel coğrafyacılar, materyal olmayan peyzajlar ve gösterimlere odaklanarak bu tartışmalara tepkilerini koymuşlardır. Bu nedenle metinsel metafor kendi adına birtakım faydalara sahipse de beraberinde getirdiği bu ikiliğe karşı kullanılırken dikkatli olunmalıdır (Lukinbeal, 2005, s. 5). Metin olarak peyzaj, film okumalarına ilişkin çalışmalarda sıklıkla karşımıza çıkar, örneğin; Carleton (2009) *Australia* (Baz Luhrmann, 2008) filmi üzerinden Kuzey Avusturalya'ya ilişkin kültürel işaretleri bu yaklaşımla incelemiştir. Fiziksel-gerçek peyzajın somut olmayan (metinsel) yönlerini anlamak, materyal boyutla örtüşen soyut katmanları tanımlamak (hikâyeler, anlamlar, değerler) ve peyzajın biçimlenmesi üzerindeki etkilerini anlamak günümüzde peyzaj mimarlığı ve kültürel coğrafya alanında giderek yaygınlaşan bir araştırma alanıdır. Brown (2014, s. 6), peyzajların hikâyeler söyleyebildiklerini belirtir. Brown'a (2014, s. 7) göre sosyal, kültürel ve politik ihtiyaçlar ile tasarlanmış çevre arasındaki ilişkilerden kaynaklanan anlamlar peyzajda

her zaman vardır ve doğal bir şekilde oluşabilirler, ancak peyzaj mimarları kendi hikâyelerini de maksatlı olarak çeşitli bileşenler ve öğelerle peyzaja dönüştürebilirler. Tasarlanmış bir peyzajın bir metin gibi okunması, tasarımcının oluşturduğu görsel dilin yorumlanmasını içerir. Bu açıdan bakıldığında; maksatlı peyzajların metinsel peyzajlarla örtüştüğü görülür. Brown (2014, s. 7), peyzaj mimarlarının görsel becerileri aracılığıyla okunaklı metinsel peyzajlar oluşturmalarının önemini altını çizer. Tasarımcı, bir anlamı ya da hikâyeyi iletmek istediğinde tasarım kararları aracılığıyla mesajlarını oluşturur. Tasarımcı işte bu kararlar ve seçimler üzerinde denetime sahiptir ve tatbik ettiği görüşün peyzaj elemanlarını, yorumlayıcının düşüncelerini uyarmak için kullanabilir (Brown, 2014, s. 33). Denetim ve yorumun yönlendirilmesine yapılan bu vurgu ise bir metin olarak peyzaj ile bir tiyatro olarak peyzajın örtüşmesini ortaya koyar. Swaffield (2005, s. 5) ise peyzajın metinsel yönü bağlamında sosyal ve politik ilişkilerin altını çizer ve peyzajın okunmasında kültürel farklılıkları vurgular. Yazara göre sadece peyzaj hikâyelerine dair farklı formlar yoktur, aynı zamanda dünyayı bilmenin de farklı yollar vardır (Swaffield, 2005, s. 5). Bu durum, peyzaj mimarlarının tasarımlarına ördükleri metinsel boyutun kültürel bağlamla ilişkisinin önemini vurgular. Bir metin olarak peyzaja vurgu yapan diğer araştırmacılar da Aminzadeh ve arkadaşlarıdır (2016, s. 177); peyzaj tasarımını metinsel ya da hikâye uygulamalarıyla ilişkili kılmanın öncelikle peyzajın görsel ve mekânsal bir hikâye-anlatı olarak kabulünü gerektirdiğini belirtirlerken, böyle bir anlatının çeşitli formlar alabileceğini de belirtirler ve bunların el değmemiş yabanıl alan anlatısı, modernleşme anlatısı, geçim anlatısı ve içsel gelişim anlatısı olarak sınıflandırır. Bazen de algılanan peyzaj anlamlarındaki çeşitliliği ortaya koyabilmek amacıyla araştırmalarda metin metaforu kullanılmıştır. Örneğin; “fiziksel peyzajlara ya da peyzajların görsel temsillerine metinsel özelliklerin uygulanması ile bu peyzaj metinlerinin iletişimsel varlıklar olarak ele alınabileceği” üzerinde durulmuştur (Aminzadeh, Motevaliand & Nikooparast, 2016, s. 178). Metin olarak peyzajlar, peyzaj mimarlarını, tasarladıkları peyzajların dışa vurmasını amaçladıkları hikâyenin yazarları olarak konumlandırır; pek çok durumda böyle bir hikâyeyi anlatmak durumunda olan tasarım gösterimleri, belirli ardışık görüntüler ya da hareketli resimler gerektirir (Aminzadeh vd., 2016, s. 177). Peyzaj araştırmalarında görsel yönün önemini anlatan Dee (2004, s. 25) de peyzaj ve sanatta hikâye-anlatı kavramlarının altını çizer; peyzajdan hikâyeleri okumak ve takip etmenin mümkün olduğu, tasarımcılar ve sanatçıların yere dair hikâyeler anlatabileceğini belirtir. Bunla-

rın araştırılmasına ilişkin olarak ise görsel hikâye-anlatı çalışmalarının altını çizer; peyzaj konumları içindeki insani dramların çalışılmasının, görsel anlatı araştırmaları için önemli bir konu olduğunu belirtir (Dee, 2004, s. 25). Özetlenecek olursa; peyzaj tasarımı bağlamında bir metin olarak peyzaj yaklaşımının çeşitli kullanımları ortaya koyulmuştur. Yaygın olarak fiziksel peyzaja ek olarak sosyal, kültürel ve politik durumların materyal peyzaj üzerinde soyut olarak katmanlaşmasını anlamak için metin ya da hikâye kavramı gündeme gelmiştir (Brown, 2014; Swaffield, 2005). Bazı araştırmacılar peyzaj tasarımında, tasarımın çeşitli safhalarında sinemadaki senaryo yazım teknikleri üzerinden metin yazımı üzerinde durarak tasarımda bir araç olarak kullanılmasının altını çizmiştir (Aminzadeh vd., 2016). Bazen de peyzajda gerçekleşen insani dramların (kullanımlar, etkinlikler, olaylar) anlaşılması, açıklanması ve tasarımla ilişkilendirilmesi bağlamında ele alındığı görülür (Dee, 2004).

Bir metin olarak peyzaj, hem sinema hem peyzaj tasarımında yaygın bir şekilde vurgulanan bir kavramdır. Ancak Lukinbeal'e (2005, s. 5) göre metin olarak peyzaj, sinemanın ontolojisini sadece görüntüye indirirken tiyatro bu sınırın ötesine geçer. Tiyatro olarak peyzaj metaforu, yalnızca görüntüye odaklanmayı değiştirip görüntünün ötesinde peyzajın kurgu filmlerde üstlenebildiği dört işlevi tanımlar, bunlar aynı zamanda geriye kalan dört peyzaj kavramını da tanımlar: Mekân (iyi-tam tanımlanmış mekân olarak), yer (örgütlenmiş yer ve zaman olarak), görüntü (görsel çevre olarak) ve metafor (dramatik üretim ya da tutarlı eylem olarak) (Lukinbeal, 2005, s. 5).

Mekân olarak peyzajın (*landscape as space*) filmdeki dramın açılıp gözler önüne serilebileceği alanı sağladığı belirtilir (Lukinbeal, 2005, s. 6). Lukinbeal (2005, s. 6) böylelikle peyzajın sürekli eylem mekânına dönüşüğünü; burada mizansenin önem kazandığını ve mekân olarak peyzajın her zaman öykünün dramına göre ikincil konumda kaldığını belirtir.

Mekân olarak peyzaj, film çekimi ve kamera açılarıyla (göz seviyesi ya da göz seviyesine yakın, düşük ve eğik açılarda çekim) ile minimize edilmiştir. Bu açılar ve çekimlerle izleyicinin dikkati oyuncular arasındaki diyalog ve sosyal mekân üzerinde kalır. Karakterlerin bulanık haldeki arka planlarda yakın plan çekimleri, peyzajı görüntüden uzaklaştıran, sadece obje ve gökyüzü olarak yansıtan ya da peyzaj içinde hızlıca hareket eden eylemlerin çekimi mekân olarak peyzaja ilişkin örneklerdir (Lukinbeal, 2005, s. 6).

Mekân olarak peyzaj genellikle stüdyolarda ya da dış film setlerin-

de filme alınır. Lukinbeal (2005, s. 6) mekân olarak peyzajı daha ziyade yersizlik kavramı ile ilişkilendirirken, ses ve stüdyo sistemleri ile birlikte yaygınlaştığını, bu dönemde peyzajın setlerde arka plan resimleri olarak tasvir edildiğini ve televizyon dizileri ve filmlerinde ağırlık kazandığını açıklar. Yer olarak peyzajın hikâyenin eylemini belirli estetik kalitelere sahip bir konuma bağlarken, mekân olarak peyzajın ucuz maliyeti için tercih edildiği belirtilir (Lukinbeal, 2005, s. 17). Bu doğrultuda *Cold Mountain* (Anthony Minghella, 2003) filminde maliyeti kısmak için yapımcıların Romanya'daki çekimlerle Kuzey Carolina duygusunu yaratmaya çalışmaları, *The English Patient* (Anthony Minghella, 1996) filminde 1930'ların Kahire'sini anlatmak için Tunus'ta çekimlerin yapılması, benzer şekilde *40 Days and 40 Nights* (Michael Lehmann, 2002) filminde San Francisco gösterimleri için Vancouver görünümünün kullanılması mekân olarak peyzaja örnek verilir (Lukinbeal, 2005, s. 17).

Mekân olarak peyzaj kavramı çeşitli şekillerde peyzaj mimarlığı ile ilişkilendirilebilir; mekân olarak peyzaj bazen mekânın kendisinden çok içinde gerçekleşen eyleme vurgunun yapılması gerekliliğine ya da eyleme gerektiğinden fazla vurgu yaparken peyzajın karakterini kaybedip, mekânsal olarak anlaşılabilirliğini yitirmesine işaret edebilir. Bu ise tasarımcının planlama sürecinde hangi durumun ön planda olması gerektiğini iyi analiz etmesi ve peyzajın karakterini oluşturacak mekân bileşen ve öğelerini bu doğrultuda ele alması gerekliliğini vurgular. Bu bağlamda mekân olarak peyzaj yaklaşımı ve sinemadaki karşılığı eylem-drama ve peyzaj ilişkisinin, farklı öncelik durumlarının planlamasında yol gösterici bir kavramsal yaklaşım olabilir. Örneğin; Aminzadeh ve arkadaşları (2016, s. 176) benzer bir yaklaşımla peyzaj tasarımı ve film yönetimi arasında bağlantı kurarak her ikisini de konumlar ya da olaylardan kritik eylemler ve bileşenlerini seçip alan yaratıcı eylemler olarak tanımlarlar. Peyzaj içinde harekete dair bir senaryo ve hareket halindeyken anlık deneyimlerin, dramatik hikâyeler ve sinemadaki senaryonun bileşenlerine benzer elemanlar olduğu dile getirilir (Aminzadeh vd., 2016, s. 176). Sinema ve dramatik hikâyelerdeki dramın macera, aksiyon, dramatik varsayımlar, dönüm noktaları, başlangıç ve bitiş noktaları gibi dramatik elemanlardan oluştuğu; bunların ise peyzaj tasarımının bileşenleri ile kıyaslanabileceği öne sürülür. "Sinemadaki drama yazım tekniklerinin günümüzdeki önemli uygulamalarının peyzaj tasarım sürecinde kavramsal modele karşılık gelen süreçler için önemli fırsatlar sağladığı" da öne sürülür (Aminzadeh vd., 2016, s. 176).

Yer olarak peyzaj (*landscape as place*) mekân olarak peyzajın aksine yer duygusu kavramı ile yakından ilişkilidir ve öykünün sözde gerçekleştiği konuma işaret eder. Lukinbeal (2005, s. 6) yerin filmi belirli konumların/alanların yer ve tarih duygusuna temellendirerek hikâyeye gerçeklik kazandırdığını belirtir. "Yer olarak peyzaj, gerçeklik sağlar ve izleyicinin gerçekleşen olayları okumasını gerektirir" (Lukinbeal, 2005, s. 6-7). Lukinbeal'e (2005, s. 7) göre bir filmin güçlü bir yer duygusu tasvir edebilmesinin dört yolu vardır:

İlk olarak, hikâye öyle bir şekilde anlatılır ki izleyiciye yapım boyunca yönlendirilen çeşitli coğrafi ölçekleri anlama imkânı sağlar. Coğrafi ölçeğin anlaşılması fırsatının verilmesiyle izleyici asla kurgu mekânda kaybolmaz. İkinci olarak, yere ilişkin yalnızca basmakalıp işaretler dışında çok sayıda gösterge kullanan filmler, yerin günlük karmaşıklıklarını izleyici için anlaşılır kılar. Üçüncü olarak, filmler yeri yalnızca arka plan manzarası olarak kullanmaktan ziyade yardımcı bir oyuncu olarak ön plana konumlandırabilirler. Dördüncü olarak, hikâyeler basitçe eylemler ve olaya odaklanmaktansa bir yer içinde konumlandırılabilirler.

Lukinbeal'e (2005, s. 7) göre Walter Salles, Robert Redford, Clint Eastwood, Steven Soderbergh, Woody Allen ve John Sayles gibi bazı yönetmenler filmin ambiyansının biçimlendirilmesinde yerin merkezi bir rol oynamasına fırsat sağlamışlardır; bu yönetmenler için bir yer olarak peyzaj, sosyal mekâna göre hareket ederek hikâyenin merkezi bileşenine dönüşür. "Peyzaj çalışır; çünkü belirli sosyal kimlikleri güçlendirir. Peyzajlar içerdikleri görsel işaretlerden dolayı okunur ve yorumlanırken aynı zamanda yorumlarımıza da aracı olurlar" (Lukinbeal, 2005, s. 7). Bu açıklama Lefebvre'nin ortaya koyduğu maksatlı peyzaj ya da izleyicinin peyzajı yaklaşımlarıyla örtüşür. Yer olarak peyzaj; aşırı geniş plan çekimler, derin odaklı çekimler, kuş bakışı görünümeler ya da yüksek açılı kamera düzenekleri ile temsil edilir (Lukinbeal, 2005, s. 7). Lukinbeal (2005, s. 8) yer olarak peyzaj kavramını *Class Action* (Michael Apted, 1991) filmindeki açılış sahnesi ile örneklendirir. Geniş plan bir çekim ile yapılan açılıştaki görüntü Golden Gate Köprüsü'nün ön planda olduğu havadan çekim ile körfez üzerinden çeşitli yapılar ve yerlerden geçerek San Francisco kent merkezine zoom yaparak son bulur. Daha sonraki sahneler sokak görüntüleri seviyesinde insan ölçeğine indirgenir; araçlar, trafik, işlerine gitmekte olan insanlar görüntüye girer. Geniş plan çekimler, hikâyenin coğrafi konumuna ilişkin bir biliş haritası geliştirmek için ikonlar ve bilindik

yerleri içerir. Biliş haritası, izleyicinin konumun temel yerlerini anlamasına bağlı iken bu, kişilerin bu yerleri anlaması için oraları ziyaret etmiş olmasını gerektirmez (Lukinbeal, 2005, s. 8). Yer olarak peyzaj kavramı, film peyzajları aracılığı ile izleyicilerde oluşacak yer duygusunun önemini ve film deneyimine yansımalarını anlatır. Benzer şekilde, tasarlanacak peyzajların kullanıcılarda oluşturacağı yer duygusunun da öneminin altı çizilmelidir. Kullanıcılar için bir mekânın yere dönüşmesi tasarımlarda önemli ve istenilen bir sonuçtur; kullanıcıların izlenimleri, mekânla kurdukları anlamsal ve duygusal bağlar, bu sonucun ortaya çıkmasında etkindir. Bu bağlamda bir yer olarak peyzaj yaklaşımını ele alan filmler, peyzaj mimarlarının insan-mekân ilişkisini daha derinlemesine anlayabilmesi için iyi birer araç olabilirler (Lukinbeal, 2005, s. 8). Gerçek-fiziksel peyzajlarda ortaya çıkan yer duygusu da anlamla ilişkisi kapsamında Lukinbeal'in yukarıda yer verilen tanımıyla örtüşür. Yer duygusunun; anlamlar, bağlılık ve memnuniyet bileşenlerini kapsadığı, özellikle konuma atfedilen simgesel anlamlara dayandığı belirtilir (Stedman, 2003, s. 671). Ancak yer duygusunun oluşumuna dair birbirleri ile zıt sayılabilecek farklı yaklaşımlar vardır. Yer duygusunun, konumun kendisinin özünde olmadığı, insanların konuma dair yorumlarına bağlı olduğu, bunların ise mekânın deneyimlenmesi üzerinden oluştuğu düşünülür (Tuan'dan aktaran Stedman, 2003, s. 672). Yazara göre mekânlar, yaşanılan deneyimler aracılığıyla anlamlarla ilişkilendirilerek yere dönüşürler. Burada kültürel kimlikler ve sosyal inşalara vurgu yapılır. Bazı yazarlar da tam tersi bir görüş üzerinden giderek peyzajın fiziksel özellikleri ile yer duygusu arasında doğrudan bir ilişki olduğunu, yer duygusunun mekânın özünde olduğunu öne sürerler (Stedman, 2003, s. 673). Bu bağlamda sinema peyzajlarının, gerçek fiziksel özellikler gibi doğrudan duyu organlarımızla deneyimlenmeden, içindeymiş gibi hissettirerek oluşturduğu yer duygusu bu farklı yaklaşımları daha derinlemesine anlamak, karşılaştırmak ve görsel ve kısmen işitsel özelliklerin yer duygusuna katkısını anlamakta verimli bir kaynak olabilirler. Andersen (2011, s. 68) özellikle kentsel mekânların ses ile ilişkisi kapsamında sinemanın yere dair deneyimler ve duygusal yankılarını yeniden canlandırabilecek tek sanat olduğunu dile getirir. Sheffield şehrinde, Sheffield'in eski görünümünü içeren bir film üzerinden ilkökul öğrencileri ile yürütülen uygulamalarda öğrenciler yaratıcı bir süreçle film içindeki peyzajların psiko-coğrafyasal okumalarını yapmaya teşvik edilmişlerdir. Öğrenciler, gördükleri imgeleri yere dair kendi hikâyeleri ve deneyimleri örtüştürmüşlerdir (Forrest & Rayner, 2013). Benzer şekilde Fridh (2006, s. 5) yerin ve tasarımın anlaşılmasında,

filmin tanımlamak ve yorumlamak için önemli bir araç olduğunu belirtir. Dee (2004, s. 28) de eleştirel görsel araştırmaların sınırlarının ötesine geçmiş araştırmacılar, tasarımcılar ve artistlerden tarafından yürütülebileceğini öne sürer.

Lukinbeal'in (2005) ele aldığı beşinci kavram, filmde peyzajın en basit haliyle güzel ve görsel olarak memnuniyet verici bir görüntü/manzara olması üzerinde durur. Bir manzara olarak peyzaj (*landscape as spectacle*), bir görüntü içinde bir dizi işlevi bir araya getirir (Lukinbeal, s. 11). Örneğin; bir geniş plan çekimde peyzaj, yer ve manzara olarak işlev görür. Manzara olarak kendi içinde etkileyici bir şey olabilirken böylelikle hikâyeye geçici olarak bir izleme zevki sağlar. Lukinbeal (2005, s. 11) bu durumun, yönetmenin film esnasında peyzajın panoramik bir çekimine yer vermesiyle ortaya çıkabileceğini belirtir.

Burada peyzaj ya güzelliğin görüntüsü ya da merak ve ilgi uyandırmaya ilişkin bir görüntü olabilir. Görüntü/manzara olarak peyzaj, bakış alanı içinde güç ilişkilerini düzenler, kodlar. Neyin güzelliği oluşturduğu, kimin baktığı ve neye baktığımız sinema peyzajları içinde mevcut bulunan güç ilişkilerini açığa çıkartan sorulardır. [...] Neyin görüldüğü ve nasıl görüldüğü kültürel inşalardır (Lukinbeal, s. 11).

Çam (2016, s. 23) da benzer şekilde sinema ve mekânın/peyzajın karşılıklı etkileşiminin, iktidar ve mücadele ilişkilerinin bir alanı ve aracı olduğunu, bu ilişkilerin fizikî dünyadan perde üzerinde sinemasal dünyaya yansırken aynı zamanda sinema üretim pratiklerinin de bu mücadelelerin alanı haline geldiğini belirtir. Böylece mekânın/peyzajın, sinemayı biçim, içerik ve estetik bağlamında jeopolitik bir alana dönüştürdüğü ifade edilir (Çam, 2016, s. 23).

Film çalışmaları dışında da peyzaj mimarlığı, kültürel coğrafya ve kent bölge planlama gibi farklı disiplinlerde peyzajın manzara yönüne vurgu yapan yaklaşımlar yaygındır. Peyzajın gördüğümüz şey olduğu görüşü, peyzaj üzerinden dünyayı bilmemizin bir yolu olarak tanımlanır (Swaffield, 2005, s. 5). Bu doğrultuda peyzajın tanımları karanın/yeryüzünün resmi, belirli bir noktadan manzara ya da karanın pitoresk özellikleri olarak tanımlanır; Swaffield'e (2005, s. 10) göre bu tanımlar, görsel algıya ve peyzaj estetiğine ilişkin kaygıyı içerir. Bir resim ya da manzara olarak peyzaj, film çalışmaları dışında tarihi ve eleştirel açıdan ele alınarak, peyzaj resmi, şiiri, kırsal planlama ve turizm ve rekreasyon gibi kültürel ve sosyolojik çalışmalarda temel bilgiyi oluşturur. Yine filmlerdeki manzara olarak peyzaj yaklaşımının güç ilişkileri bağlamında açıklanmasına ben-

zer şekilde peyzajın açık ya da örtük şekilde, sınıf ve güç ilişkilerini içerdiği üzerinde durulur; bu yaklaşımın ise cinsiyet rolleriyle manzara olarak peyzajın ilişkisine dair eleştirel çalışmalara kapılar açtığı ortaya koyulur (Swaffield, 2005, s. 18). Örneğin; peyzaja yapılan görsel vurgu özellikle doğanın efeminen olarak karakterize edilmesine yansıtılmıştır. Swaffield (2005, s. 18) bu bakış açısından; sözde görmenin objektif bir yolu olarak peyzajın, aristokrat bir kontrole dönüştüğü eleştirisini yapar. Dünyayı görmenin ve temsil etmenin kısmi, seçici ve bağımsız bir yolu olarak peyzaj, bazen de modern dünyada neyin yanlış gittiğinin dışı vurumu olarak görülmüştür (Swaffield, 2005, s. 18). Hem film çalışmalarında hem de diğer disiplinlerde peyzaja bir manzara olarak yaklaşmanın, benzer eleştirel yönleri ve konuları kapsadığı görülür. Bu nedenle film peyzajları bağlamında bir manzara olarak peyzaj yaklaşımı ve içerdiği yönler diğer disiplinlerden bağımsız olarak ele alınmamalıdır; bir arada yapılan değerlendirmelerden çalışmaların her iki tarafının da faydalanacağı açıktır.

Altıncı ve son kavram, manzara olarak peyzaj kavramına benzer şekilde metafor olarak peyzajın (*landscape as metaphor*) da yerin mekâna dönüşümüyle ortaya çıkan gerilimleri çözümlemeye çalıştığı belirtilir (Lukinbeal, 2005, s. 13). Lukinbeal'e (2005, s. 13) göre burada bir sinema peyzajının bir görüntü olmanın ötesine geçmesinin önemli bir yolu vardır; metaforun kullanımıyla anlam ve ideoloji peyzaja uyarlanır, en yaygın örneği ise insanlara ait ya da sosyal karakteristiklerin peyzaja uyarlanmasıdır. Bir karakter ağlamaya başladığında yağmurun yağmaya başlaması, bir çölün doğaüstü bir gücün ya da kötülüğün konumu olarak gösterilmesi küçük metaforlara örnek verilirken, filmlerdeki büyük metaforların sosyal ya da kültürel bir grubun bir peyzajı ortak görme biçimlerini yapılandırdığı belirtilir (Lukinbeal, s. 13-14). Lukinbeal (2005, s. 14) sinema peyzajlarını, anlamların yarıştırıldığı ve yönlendirildiği konular, kültürel politikaların alanı olarak görür ve kabul edilen anlamların sadece egemen gruplar için doğal olduğunu öne sürer. "Güç ilişkileri ve anlamın yönlendirilmesi her sinema peyzajının üretim, tasvir ve tüketiminin içinde mevcuttur. Peyzaj hangi biçimi alırsa alsın simgesel nitelikleri, sosyal anlamı sürdürür ve aydınlatır ve sonuç olarak kültürel coğrafyacılar için erişilebilir olan kaynakları genişletir" (Lukinbeal, 2005, s. 15-16). Örnek olarak *Boys Don't Cry* (Kimberly Peircec, 1999) filminin sinematik peyzajının the Plains'i (Virginia eyaletindeki bir yerleşim yeri) Amerika'nın ulusal kimliğinin merkezinde yer alan, güçlü ve gizemli bir peyzaj olan sınır metaforu ile kodlandırması verilir (Lukinbeal, 2005, s. 14). Bir başka örnek *Lone Star* (John Sayles, 1996) filmidir; Texas/Meksika

sınırı boyunca konumlanan bir sınır kasabasındaki ırksal ve etnik kökene ilişkin kültürel politikalar ve güç ilişkileri ele alınır. Filmde kimliğin sadece fiziki peyzajla ilişkili olmadığı, peyzaj içindeki insanların hikâyeleri ve geçmişleri ile kimliğin sürekli olarak inşa edildiği ortaya koyulur (Lukinbeal, 2005, s. 15).

Filmlerdeki peyzaja ilişkin bir başka kavramlaştırma Melbye (2006) tarafından yapılmıştır ve peyzajın sosyal inşa boyutu ve insan psikolojisiyle bağına işaret etmektedir. "Bu, doğal dış mekânların, filmdeki karakterlerin içsel öznel ve psikolojik durumlarının dışı vurumu olarak görev yapan 'düşünsel peyzaj'dır" (*contemplative landscape*) (Melbye, 2006, s. 1). Melbye'e (2017, s. 108) göre sinemada konum, tali arka plan rolünün ötesinde işlev görmesine olanak sağlayan psikolojik bir boyuta da sahiptir; belirli durumlarda yönetmenler başrol oyuncusunun ya da kahramanının içsel öznel durumunu ya da psikolojisini yansıtmak için film konumunu manipüle edebilirler. Melbye'nin (2017, s. 108) psikolojik peyzaj filmi olarak tanımladığı tür düşünsel peyzajları içerir ve film ve peyzaj ilişkisinin en güçlü hallerinden birini açıklar. "Düşünsel peyzaj, içsel öznel dünya deneyimimizi yansıtmaya yeteneğine sahiptir" (Melbye, 2006, s. 53). Başka bir deyişle bu gibi filmlerde peyzajın topoğrafyasının, belirli bir insan bilincinin yansıtıcısı olduğu belirtilir. Örneğin; film başoyuncusu bir görevi başarmaya çalışırken doğal konum kendisini ona karşı bir engel olarak mı sunmaktadır? Böylelikle gösterilen peyzaj, hem görsel manzara hem de rakip karakter olarak iki işlevi üstlenebileceği ortaya koyulur (Melbye, 2017, s. 110). Melbye'e (2017, s. 112) göre bir çölün labirenti andıran konturları, insan ruhunun manevi karmaşıklığına öykünürken alanın kendisi fiziksel bir engelden öteye geçer. Burada doğal konum, içsel manevi çatışmayı yansıtan somut bir manevi bir evrene dönüşür. Bir insanın medeniyetten uzakta belirli bir yabancı peyzajın içine ilerlemesi, daha derin manevi bir farkındalığa ya da varoluşla ilgili gerçeğe doğru, içe doğru psikolojik bir ilerlemeyi yansıtan alegori durumları olarak tanımlanır (Melbye, 2017, s. 113). Bu filmlere alegorisi yapılan peyzajların türleri bağlamında bile bakılabilir, zira her peyzaja has özellikler kültürel anlamının yapısını belirler.

Düşünsel peyzaj filmleri; çöl peyzajları (ya da boş araziler), dağ peyzajları, nehir ya da tropik orman yabanılıkları, deniz peyzajları, uzay ya da bunların bazılarının birleşimine odaklanmasına bağlı olarak sınıflandırılabilir. Melbye (2006, s. 23) çöl ya da boş arazilerinin varoluşsal boşluk ve ruhsal hayal kırıklığını yansıtırken; bir nehir yolculuğunun bir çeşit

psikolojik dönüşümü ima ettiğini belirtir. Bu doğal dış mekânlar için ortak olan şey Melbye'e (2006, s. 23) göre başka bir dünyaya ait olma ya da egzotizmdir. Bu tür alegorik filmler, genellikle modernleşmeyi eleştirmekte ya da ruhsal kriz sahneleri yansıtmaktadırlar (Melbye, 2006, s. 9). Melbye (2017, s. 11) bu tür alegoriler için örnek olarak; medenileşmiş bir toplum ile doğal çevresine daha güçlü bağları olan başka bir toplum arasındaki kültürel farklılıkların keşfedildiği, Sydneyli iki gencin şehirden uzak yabanıl alanda kaybolmuşken bir Aborijinle karşılaşmasını ele alan *Walkabout* (Nicolas Roeg, 1971) filmi ve Sibiry'a'nın yabanıl alanlarında yaşamı, göçebe bir kabile üyesinin hayatta kalma becerilerine bağlı hale gelen bir Rus araştırmacıyı ele alan *Dersu Uzala* (Akira Kurosawa, 1975) filmlerini verir. Filmler aracılığıyla çevreleriyle yakın bağlarını koruyan yerli kültürleri üzerinden modernleşmenin eleştirisinin yapıldığı ortaya koyulur (Melbye, 2017, s. 111). Melbye'e (2006, s. 23) göre bu gibi alegorilerin en tanınmış türü Batı'nın kültürel hayal kırıklığına dair genel bir yorum yapmanın ötesine geçer ve daha korunmasız olan "Üçüncü Dünya" kültürlerinin ve doğal çevrelerinin (Orta Doğu, Güney Amerika, Afrika gibi) fethedilmesi ve sömürülmesine dair Batı'nın tarihi eğilimini ayıklar.

Bu hikâyelerde karakteristik olarak Batılı erkek kahraman, haşin, egzotik bir yabanılığın içindedir; giderek yöreye has doğal peyzajın kendisiyle bir tür psikolojik mücadeleye girer. Bu karakter, kendi megalomanlığı ile bir dereceye kadar statü kazanır ancak sonuçta yerli halkının bu kahramanın temsil ettiği işgalci güçler tarafından sömürüldüğü, boyun eğmeyen peyzaj tarafından cezalandırılır. Burada peyzajla ilişkili yerel halktan ziyade doğal peyzajın kendisi, bu Batılı kibrin alegorisinde rakip rolünü üstlenir. Başkarakterin mücadele etmekte olan iç psikolojisinin dışsal bir manifestosu olmaktan öte bu peyzaj, kendi başına bir merkezi karakter olarak davranır, megalomana tepki verir ve sonunda onu tüketir (Melbye, 2006, s. 24).

Melbye (2006, s. 25), *Lawrence of Arabia* (David Lean, 1962), *The Man Who Would Be King* (John Huston, 1975), *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1976) ve *Sorcerer* (William Friedkin, 1977) filmlerini bu alegoriyi örneklemek için kullanır. Örneğin; *Sorcerer* filminde daha önce bir suçlu olan erkek başkahramanın tropik ormanın (*jungle*) oluşturduğu bir seri engeli aşır, Amerika'ya dönüş pasaportunu geri alabilmek için, bir kamyon dolusu nitrogliserini uzak bir köye ulaştırmaya çalışması ve bu düşmanca yabanıl alan ile macerasının başkahramanın sorunlu psikoloji-

sine doğru içsel alegorik yolculuğuna dönüşmesi açıklanır (Melbye, 2006, s. 25). "Alegori bağlamında bir nehir içsel dönüşüm kavramını iletmek için erişilebilir olan en elverişli doğal olgudur" (Melbye, 2006, s. 93). Nehir alegorisini içeren filmlere örnek olarak Werner Herzog'un filmleri *Aguirre the Wrath of God* (1972) ve *Fitzcarraldo* (1982); John Boorman'ın *Deliverance* (1972) ve Francis Ford Coppola'nın *Apocalypse Now* (1979) filmleri örnek verilebilir. "Karakteristik olarak bu filmlerin çoğu engellerle dolu bir nehir boyunca ruhsal bir dönüşüme uğrayan megaloman bir karakteri içerir. Mecazi özlerinde bu filmlerin nehirleri, içsel psikolojik ya da varoluşsal gerçeğe doğru alegorik bir rota sağlarlar" (Melbye, 2006, s. 94). Melbye'in (2006, s. 107) üzerinde durduğu bir diğer paradigma, pek çok Western'de ortaya çıktığını belirttiği ve kahramanın ve rakibinin izole bir kayalık peyzajda birbirleri ile yüzleşmek zorunda kaldıkları güneşte düello dur (Melbye, 2006, s. 107). Bu paradigmanın savaş sonrası içsel psikolojik mücadelenin ve temel etik ilkelerinin yeniden değerlendirilmesine dair bir anlayış geliştirdiği ortaya koyulur. Anthony Mann'ın yönettiği *Westernler; Winchester'73* (1950), *Bend of the River* (1952), *The Naked Spur* (1953), *The Far Country* (1954) ve *Man of the West* (1958) buna örnek verilir (Melbye, 2006, s. 21). Melbye (2006, s. 106-107) *Duel in the Sun* (King Vidor, 1946) filmindeki kadın başkarakter üzerinden bu paradigmayı anlatır. Toplumsal ahlaka uygun olmayan koşullarda yetişmiş olan kadın kahraman, toplumsal normlara (beyazlar) uygun olma isteği ile şiddet dürtüsü arasında boğuşmaktadır. Bu mücadele, nihayetinde bir dağın yamacındaki kayalık alan içinde, her zaman ruhunun karanlık tarafını teşvik eden sevgilisi/düşmanı ile girdiği çatışmada çözülür. Bu engebeli, sarp arazi içsel psikolojik kargaşanın ideal tezahürüne dönüşür (Melbye, 2006, s. 106-107). İtalyan çöl/boş/terk edilmiş arazi paradigması, modern sosyo-ekonomik koşullardan (kapitalizm, endüstrileşme, kentleşme vb. gibi) kaynaklanan manevi krizleri inceler (Melbye, 2006, s. 154). "Western türünün güneşte düello paradigmasına benzer şekilde filmler anlatı düzenini sorgulayarak daha fazla düzeyde entelektüel katılımı gerektir; izleyenler bu peyzajların artık sadece arka planlar olmadığını, karakterlerin kendisi olduğunu kabul etmelidir" (Melbye, 2006, s. 115). Michelangelo Antonioni'nin yönettiği *L'avventura* (1960), *La Notte* (1961), *L'Eclisse* (1962), *Il deserto rosso* (1964) *Zabriskie Point* (1970) ve *The Passenger* (1975) filmleri; Pier Paolo Pasolini'nin *Teorema* (1968), *Porcile* (1969) filmleri bu paradigmayı yansıtır (Melbye, 2006, s. 21). Avusturalya çalılık arazi paradigması, kültürel sömürgecinin baskıcı etkilerini irdeler (Melbye, 2006, s. 154).

Belirli soyut fikirlerin avatarları/bedensel simgeleri olan temel karakterlerin yaşanılması zor bir peyzaja karşı mücadelesi ya da varoluşa dair bir girişim doğrultusunda bu peyzajın içinde onunla uyumlu bir şekilde eylemlerini gerçekleştirme uğraşı görülür (Melbye, 2006, s. 155).

Yabanıl alan kavramı dâhil olduğunda bu peyzaj alegorisi dizilimi en agresif şekliyle ortaya çıkar; zayıf kültürün marjinalleştirilmesi, hem doğrudan hem de dolaylı olarak yabanıl alan sınırları/çevresi aracılığıyla ifade edilir. Tipik olarak egemen kültür, zayıf kültürü daha az yaşanabilir olan hatta acımasız/vahşi çevrelerin daha da uzaklarında var olmaya zorlarken, egemen kültür en verimli ve ekonomik açıdan yaşanabilir alanların etrafında kentsel merkezleri geliştirirler. Amerikan yerlilerinin çorak çöl arazilerindeki ayrılmış bölgelerde izole edilmesi, bu kültürel olgunun iyi bir örneğidir ve Aborijin halkının alanı olarak şehirlerden oldukça uzak olan orta Avustralya'nın tanımlanması pek farklı değildir (Melbye, 2006, s. 159).

Walkabout (Nicolas Roeg, 1971) ve *Picnic at Hanging Rock* (Peter Weir, 1975) bu alegoriye örnek olarak verilebilir. Her iki filmde de Avustralya'nın ötekileştirilmiş yabanıl peyzajları, başkarakterler içlerinden geçtikçe ve onlara karşı mücadele ettikçe sömürgeleşmenin alegorik eleştirisine yer verildiği belirtilir (Melbye, 2006, s. 141). *Walkabout* ötekileştirilmiş Aborijin kültürünü iki orta sınıf gencin, düşmanca yabanıl alandaki yolculuğu aracılığı ile inceler. Melbye'e (2006, s. 141) göre film, döneminin peyzaj odaklı diğer filmlerine göre daha açık bir alegori uğraşısı içindedir. Büyük olan genç kız Avustralya orta sınıfının değerleri ve önyargılarını yeterli seviyede benimsemiş olması ile ebeveynlerinin modern ve teknolojik toplumuna asimile olmaya hazırlanırken küçük olan erkek kardeş ise çocukluğun masumiyetini yansıtmaktadır; kültürel kabuller ve davranışsal beklentiler bağlamında henüz boş bir sayfa, "tabula rasa"dır (Melbye, 2006, s. 141). Bu karakterlerin alegorik rolleri yabanıl peyzaj ve onun ortaya koyduğu bunaltıcı sıcaklık, suyun ve yiyeceğin azlığı, büyük boşluk içinde yön bulma zorluğu gibi engeller içinde ilerledikçe açığa çıkar (Melbye, 2006, s. 142). Yolcuları esnasında karşılaştıkları Aborijin gencin, baskın kültür tarafından doğal kaynakların sömürülmesine verdiği kültürel tepkilerin yanında *Walkabout*, yabanıl alandaki yolculuk aracılığıyla, terkedilmiş bir maden gibi kültürel ve çevresel sömürmeye ilişkin bir dizi rastlaşmaları sunar (Melbye, 2006, s. 143).

Düşünsel peyzajlar, peyzaj mimarları için çeşitli işlevleri üstlenen kavramsal birer araç olabilirler. Peyzaj tasarımlarının, kullanıcılarında oluşturması planlanan duygusal ya da ruhsal sonuçlara (heyecan, merak, sükûnet vb. gibi) bağlı olarak, peyzaj karakteristiklerinin saptanması, tasarımlar için kavramsal yaklaşımlar belirlenirken peyzaj özellikleri ile kültürel-toplumsal ilişkilerinin kurulması, insan-mekân/peyzaj ilişkisinin daha derin bir anlayışla kavranması bu işlevlerden bazılarıdır. Böylece daha önce de bahsedilen maksatlı peyzaj ve yer olarak peyzaj gibi peyzajın katmanlarının anlamla örülmesine katkı sağlayacak ipuçları elde edilebilir. Bu da düşünsel peyzajın, maksatlı peyzaj ve yer olarak peyzaj ile örtüşmeler sergilediğini ortaya koyar. Fridh (2006, s. 33) de peyzajın içsel durumları simgeleyebileceğini belirtir ve örnek olarak İsveç'te yönetmen Bergman tarafından insanlar için olası daha iyi bir dünya görüşünün bağlantılı olduğu modernizm ve ideolojilerinin peyzajlar üzerine yansıtılmasını ve peyzajların insanların karmaşık içsel yaşamının bir metaforuna dönüşmesini verir. Doğal peyzaj, insanların ihtirasları ve zevklerini anlatan hikâyesel boyuta katkıda bulunurken, geleneksel İsveç peyzajına benzer peyzajların, değişen güçlerin alarm zilleri çalan bir resmini ortaya koyduğunu belirtir. Fridh (2006, s. 5) bu tartışmalar üzerinden filmin planlanacak ve tasarlanacak bir çevreye yaklaşım sürecinde peyzaj mimarları için faydalı bir araç olduğunu; farkındalığı artırarak, çevreye ilişkin daha karmaşık bir görünümü benimsettiğini belirtir. Böyle bir farkındalığın gelişmesi, peyzaj tasarımının içerdiği kavramsal karmaşıklığın ve ilişkiler ağının daha iyi kavranması anlamına gelebilir (Mumcu, 2020, s. 138).

Jazairy (2009) filmin peyzajın içinde olma (*being in the landscape*) etkisine dair üç yolu tanımlar, psikolojik peyzaj ile örtüşen tanımlamalar yapar. *L'Avventura* (Michelangelo Antonioni, 1960) filmi üzerinden açıkladığı bu yollardan ilki fiziksel peyzajın, içsel peyzaj tarafından absorbe edilmesidir (Jazairy, 2009, s. 362). Burada karakterlerin farklı duygusal durumları doğrultusunda peyzajın düşünceler ve duyguların topoğrafyasına dönüşmesi kast edilir. Jazairy'nin (2009, s. 363) belirttiği ikinci peyzajın içinde olma etkisi atmosfer ve ruh halinin kurgulanmasıdır. Peyzajın doğal bileşenlerinin çağrıştırmaya yapmasıyla oluşturulur. Örneğin; rüzgâr, fırtına, gri-beyaz bulutlar, dalgalar, ufuk çizgisi, gürültülü kıyı, uçurumlar gibi doğal peyzaj bileşenlerinin bir arada kullanılmasıyla karakterlerin duygusal gerilimine işaret edilirken, "peyzaj elle dokunulur hale gelir ve oyuncular ve izleyicileri dokunsal olarak peyzajla birleştirir" (Jazairy, 2009, s. 363). Jazairy (2009, s. 363) bu dokunsallığın ruhsal duruma etki ettiğini ve peyzaja açtığını belirtir; peyzaj, izleyicinin dü-

şünceleri, duyguları ve deneyimlerini öne çekerek izleyicinin kendi varlığını peyzajla birleştirir. Jazairy (2009, s. 363) üçüncü olarak metaforik bir öykünün sunulmasını açıklar. Bu kavram Lukinbeal tarafından ortaya koyulan metafor olarak peyzaja (*landscape as metaphor*) dayanır (Jazairy, 2009, s. 363).

Filmi, peyzajın yorumlanmasına ilişkin bir anlayışa ulaşmak için ideal bir araç olarak tanımlayan Stieve (2013, s. 165), filmlerdeki uzay peyzajlarının anlaşılmasına yönelik üç kavram ortaya koyar: (1) Teknolojinin aracı olduğu peyzaj (*landscape as mediated by technology*), (2) bir görme biçimi olarak peyzaj (*landscape as a way of seeing*) ve (3) içine dâhil olunan peyzaj (*landscape as engagement*). Bir ülkenin teknolojisi, vatandaşlarının peyzaja dâhil olmasında ve duyularının etki alanını genişletip yeteneklerini nasıl etkilediğinin anlaşılabilmesinde etkenken, bir peyzaja verilen kültürel değerlerin ve nasıl okuduklarının anlaşılması, bir görme biçimi olarak peyzaj aracılığıyla analiz edilmelidir. İçine dâhil olunan peyzaj ise, bir peyzajın içinde biçimlenen etkinlikler ve duygusal faaliyetleri değerlendirmeye alır. Bu üç anlayış Stieve'ye göre (2013, s. 168) filmdeki uzay tasvirinin anlaşılmasında etkileşime girmiştir. *The Ship That Was Sent Off to Mars* (Raymond Griffith, 1921), *20 Million Miles to Earth* (Nathan Juran, 1957), *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1969), *Robinson Crusoe on Mars* (Byron Haskin, 1969), *Silent Running* (Douglas Trumbull, 1971), *Star Wars* (George Lucas, 1977), *Armageddon* (Michael Bay, 1998), *Solaris* (Steven Soderbergh, 2002) ve *Avatar* (James Cameron, 2009) gibi filmler uzay peyzajlarının yukarıda belirtilen kavramlar aracılığıyla ele alınmasında örnek olarak kullanılmışlardır (Stieve, 2013).

Çevreci mesajların piyasasında araştırmacıların süregiden kaygısının "insan olmayan dünyaya saygı gösteren ve onu koruyan bir çevresel etiğin inşa edilmesi" olduğu belirtilir (Tschida, 2004, s.4). Tschida (2004), bu kaygı doğrultusunda çevre hakkında söylenen hikâyelere odaklanmış ve hikâyelerin bir parçası olarak dilin yer ve oyuncu metaforlarını nasıl yapılandığına *The Crocodile Hunter* (John Stainton, Mark Strickson, 1996-2004) ve *The Jeff Corwin Experience* (Jud Cremata, 2001) televizyon programları üzerinden ele almıştır. Tschida'ya (2004, s. 4) göre yere odaklanmanın faydaları varken aksadığı yönler de vardır; bazıları bu konumları tüketim için bir kaynaktan biraz daha fazlası olarak görürler.

Çevresel retorikte yer metaforunun kullanımına odaklanan dil, her bir coğrafik konumun benzersiz ve özel olan özelliklerini vurgulamaya çalışır. Metaforun popüleritesi, olumlu çevresel değerlendirme yarat-

ma ve bu beğeniden kaynaklanacak çevresel koruma çabalarında merkezi olan tartışmalarla ilişkilidir. [...] Bunun alternatifi eko-feminizm ve derin ekolojide popüler olan oyuncu metaforuna odaklanan dildir. Yer metaforunda olduğu gibi oyuncu metaforu da coğrafi konumları takdir etme ve onlara saygı gösterme üzerinde çalışır, bunun yanında bitki yaşamı ve hayvan türlerini coğrafi konumlardan farklılıklarıyla ele alır. Başka bir deyişle; bir yere ya da manzaraya saygı göstermek değil, bir oyuncu olarak çevreye saygı duymak üzerinde durulur. Oyuncular sahneyi paylaşırlar ve saygıya değerdirler (Tschida, 2004, s. 108).

Oyuncu metaforunun temelinde insanlığı doğadan uzaklaştıran ve insanların (beyaz erkek/Avrupalı) kullanımına yönelik bir kaynaktan biraz fazlası olarak nesneleştiren modern antropomorfik ve iki kutuplu uygulamalara karşı çıkış yer alır. Eko-feminizm ve derin ekoloji, destekledikleri oyuncu metaforuyla çevrenin, insanların kendisi için tanımlanmış olduğu haklar ve değerlerden daha başkalarına sahip olduğu görüşüne dayanarak, doğaya saygı duyulan bir ilişkinin iyileştirilmesi için işlev görebilir (Tschida, 2004, s. 150).

Çevrenin oyuncu metaforuyla yansıtılmasını destekleyen bir yaklaşım da oyunculuk sergileyen peyzaj (*landscape as actor/acting landscape*) yaklaşımıyla dile getirilir (Curti, 2008, s. 103). Bu kavram filmde insanların merkezi konumunu kaldırıp, peyzajı kendi bağlamında incelemekten bahsederken, filmde peyzajın ayrı ya da pasif bir varlık olarak değil de bağlantılı olunan, canlı ve çalışan bir varlık olduğunun anlaşılmasını hedefler (Curti, 2008, s. 104). Curti (2008, s. 89) oyunculuk sergileyen peyzaj anlayışında peyzajın yaşamın ifadesini yansıttığını öne sürer; peyzaj, film temasını vurgulayan bir aktör, bir çalışma, bir görsel çalışandır. Curti (2008) oyunculuk sergileyen peyzaj yaklaşımıyla *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii, 1995) ve *Ghost in the Shell: Innocence* (Mamoru Oshii, 2004) filmlerindeki peyzajları incelemiştir. Bu yaklaşımlar dışında film ve peyzaj ilişkisinin anlaşılmasında Dixon ve Grimes (2004) ekran üzerine yansıtılan (sinemasal peyzaj) ve gerçek (filme alınan) peyzaj paradigmasını kullanarak (*reel/real Tarzan's Secret Treasure* (Richard Thorpe, 1941) filmindeki peyzajlar üzerinde durmuşlardır. Peyzajın canlı bir varlık, filmin bir çalışanı, filmde diğer oyuncular gibi rol alan bir oyuncu olduğu yaklaşımının anlaşılması peyzaj mimarlığında da peyzajın canlı bir varlık olarak kabulünün gelişmesine katkıda bulunacaktır. Bu peyzaj anlayışı, tasarımcıların peyzajı canlı ve cansız bileşenleri ile ele alırken sorumluluklarının daha farkında olmalarını sağlayacak bir çevre etiği geliştirebilir (Mumcu & Yılmaz, 2018, s. 13).

Toparlanacak olursa, daha çok film araştırmaları ve kültürel coğrafya bağlamında ele alınmış olan film peyzajları, bu araştırmalarda genellikle üstlendikleri işlevlere, yorumlanma, temsil edilme ya da sosyal inşa şekillerine göre kavramlaştırılmışlardır (Tablo 1). Yaklaşımların izleyicinin peyzajı nasıl yorumlamasının ya da algılamasının hedeflendiğine (doğrudan, dolaylı gibi), peyzajın hikâyedeki işlevi ve hikâyede nasıl konumlandırıldığına (ön plana çıkma, arka planda kalma; görsel memnuniyet uyandırma, eylemlere konum olma, başkahramana rakip oyuncu olma gibi), izleyicilerde uyandırdığı etkiye (psikolojik, estetik gibi) bağlı olarak farklı kavramlar ortaya koyduğu görülmüştür. Peyzajın gerçekten filmdeki en özgür ve esnek eleman olduğu gerçeği böylelikle gözler önüne serilir. Peyzajın en sık karşılaşılan kavramlaştırma şeklinin, kahramanların içsel psikolojik süreçlerine ayna tutması üzerine olduğu görülür. Bu ise peyzaj ve insan kavramlarının karşılıklı birbirlerine bağlılığını yansıtır. Diğer yandan peyzajın filmlerde metaforik kullanımları, simgesel peyzaj tasarımlarıyla örtüşen bir yaklaşımı ortaya koyar. Dolayısıyla bu yaklaşımın daha iyi anlaşılması, simgesel peyzaj kavramının anlaşılmasını da güçlendirecektir. Aynı durum filmlerde düşünsel ya da metaforik amaçlı kullanılan peyzajların anlaşılmasında peyzaj mimarlığı alanından simgesel ya da anlamsal peyzaj yaklaşımının bir araç olarak kullanılması için de geçerlidir. Yani peyzaj mimarlığı teorik çalışmaları, film okumalarında kullanılacak kavramları sağlama potansiyeline sahiptir. Film peyzajlarındaki oyunculuk sergilenen peyzaj ve oyuncu metaforu gibi yaklaşımların da peyzaj mimarlığı teorilerine önemli potansiyel katkıları anlaşılmalıdır. Çevresel sorunların tüm dünyanın sağlığını etkilediği günümüzde mesleki uygulamalarda duyarlılık ve farkındalık içeren yaklaşımların önemi giderek daha sıklıkla vurgulanmaktadır.

Bu ise peyzajı salt fiziksel bir oluşumun ötesine taşıyan anlayışların peyzaj mimarlığı teorilerine yansıtılmasını gerektirir. Peyzajın canlı bir varlık, filmin bir çalışanı, filmde diğer oyuncular gibi rol alan bir oyuncu olduğu yaklaşımının anlaşılması peyzaj mimarlığında da canlı bir varlık anlayışının gelişmesine katkıda bulunacaktır. Bu özellikleri nedeniyle peyzajın anlaşılması ve kavramlaştırılmasında film peyzajları peyzaj mimarları için de oldukça çeşitli kullanımlar sağlayabilirler. Ele alınan peyzaj kavramlarının özellikle peyzaj mimarlığı bağlamında da benzer yaklaşımlarla irdelendiği görülmüştür. Özellikle yer olarak peyzaj, metin olarak peyzaj ve maksatlı peyzaj yaklaşımlarına paralel tartışmaların peyzaj mimarlığı tasarım teorileri ve uygulama yaklaşımlarında da irdelendiği ortaya koyulmuştur. Ancak peyzaj mimarlığı bağlamında yapılan

açıklamaların da, film çalışmaları bağlamında yapılan açıklamaların da birbirlerine atıfta bulunduğu nadiren görülmüştür.

	Yayın	Peyzaj yaklaşımı	Tipoloji
A	Jackson (aktaran Lukinbeal, 2005)	Denetime dayalı Peyzajın bir tiyatro sahnesi gibi fiziksel ve sosyal olarak denetimi	Tiyatro olarak peyzaj (<i>landscape as theater</i>)
B	Tschida, 2004	Anlatıma (sözlü ve görsel) dayalı Coğrafi konum Canlı cansız varlıklarıyla birlikte yaşayan konum	Yer metaforu (<i>place metaphor</i>) Oyuncu metaforu (<i>actor metaphor</i>)
C	Lukinbeal, 2005	Temsile dayalı Perde üzerindeki temsili peyzaj	Metin olarak peyzaj (<i>landscape as text</i>)
		İşleve dayalı Mekân olma	Mekân olarak peyzaj (<i>landscape as space</i>)
		Yer olma	Yer olarak peyzaj (<i>landscape as place</i>)
		Manzara olma	Manzara olarak peyzaj (<i>landscape as spectacle</i>)
		Metafor yapma	Metafor olarak peyzaj (<i>landscape as metaphor</i>)
D	Melbye, 2006	Sosyal inşaya dayalı Peyzajın, insanın psikolojik süreçlerini yansıtması	Düşünsel peyzaj (<i>contemplative landscape</i>)
E	Curti, 2008	Sosyal inşaya dayalı Yaşayan bir varlık olarak peyzaj	Oyunculuk sergileyen peyzaj (<i>landscape as actor/acting landscape</i>)
F	Jazairy, 2009	İşleve/Sosyal inşaya dayalı Duyuları-düşünceleri yüklenme, ruhsal atmosfer oluşturma, metafor yapma	Peyzajın içinde olma (<i>being in the landscape</i>)
G	Lefebvre, 2011	Yorumlamaya/Sosyal inşaya dayalı Peyzajın anlamının verilen görsel ipuçlarından yakalanması	Maksatlı peyzaj (<i>intentional landscape</i>)
		Peyzajın anlamının yorumlanarak çıkarılması	İzleyicinin peyzajı (<i>spectator's landscape/impure landscape</i>)
H	Stieve, 2013	Sosyal inşaya dayalı Teknolojinin aracı olduğu peyzaj Peyzaja dâhil olmak için duyuların ve yeteneklerin etki alanının genişlemesi	Teknolojinin aracı olduğu peyzaj (<i>landscape as mediated by technology</i>),
		Bir toplumun bir peyzajın benzer yorumunu paylaşması	Bir görme biçimi olarak peyzaj (<i>landscape as a way of seeing</i>)
		Bir toplumun nasıl örgütlendiğini, yapılandırıldığını destekleyen peyzaj	
		Yapma ve hissetme aracılığıyla peyzaj deneyiminin biçimlendirilmesi Biçimlenen deneyimlerin oluşturduğu ağırlık bir kaynaşma ya da değişim yaratması	İçine dâhil olunan peyzaj (<i>landscape as engagement</i>)

Tablo 1: Film peyzajlarına yaklaşımlar ve tanımlanan kavramlar.

Tarihi Süreçte Film Peyzajlarına Dair Yaklaşımlar

Peyzaj kavramlarının tarihsel sürecine bakıldığında 2000'li yıllardan itibaren film peyzajlarının kavramsal olarak irdelenmesinin ve film peyzajlarına yapılan vurgunun giderek arttığı görülür. Tablo 1'de saptanan peyzaj kavramlarının yıllara göre sıralanması kullanılan yaklaşımların tarihsel olarak sıklıklarının anlama fırsatı sunmuştur. Buna göre son zamanlarda ağırlıklı olarak sosyal inşaya dayalı yaklaşımlar ile peyzaj kavramının ele alınması, toplumların kültürel değerleri, kabulleri ve uygulamaları bağlamında film peyzajlarının önemli bir ürün olduklarını ortaya koyar. Bu durum peyzaj mimarlarına ve araştırmacılara önemli fırsatlar sunar; film peyzajları aracılığıyla farklı toplumların çeşitli kavramlara dair (örneğin; insan-doğa ilişkisi, cinsiyet rolleri, modernleşme vb. gibi) anlayışlarını, uygulamalarını incelemek, karşılaştırmalar yapmak, farklı yaklaşımları keşfetmek gibi. Peyzaj mimarları bu tür farklı yaklaşımları anlayarak yapacakları tasarımlarda, tasarlanan alan ile alanı kullanması planlanan bireyler ve toplum arasında daha iyi bir kültürel uyum sağlayabilirler.

Sonuç

Thwaites ve Simkins (2007, s. 1-3), "tekno-bilimsel mantık ve iki kutuplu insan-çevre ilişkisinin, çevresel tasarım disiplinlerinde giderek artmakta olan dünya görüşünü karakterize ettiğini; bu görüşün mekânın deneyimlenmesinin ve özellikle insanların rutin bir şekilde kullandıkları mekânlara atfettikleri anlamlarının karmaşıklığının anlaşılabilirliği üzerinde kısıtlayıcı bir etki yaptığını" belirtirler. Bu durumun peyzaj mimarlarının entelektüel gelişimini kısıtladığı, bunun ise peyzaj mimarlarının insan gereksinimlerini karşılamakta yeterli olan peyzajları ortaya koyabilme kapasitelerini etkilediği düşünülmektedir (Thwaites & Simkins, 2007, s. 1-3). 1800'den önce, özellikle İngiliz peyzaj tasarımı resim sanatıyla ilişkilidir. Ancak 18. yüzyıl sonlarında doğaya ilişkin yorumların değişmeye başlamasıyla ideal doğa, Aydınlanma Çağı ve bilimsel mantığın yükselişi sonucunda deneysel gerçekliğin doğasına dönüşmüştür. Thwaites ve Simkins (2007, s. 7), yalnızca duyarlar aracılığıyla erişilebilir olandan kaynaklı yeni doğa yorumuyla yüzleşmenin bir sanat dalı olarak peyzaj tasarımında uygulanmakta olan teorik yapıyı zayıflattığını, parçalanma ve eklektizme yol açtığını belirtir. Başka bir deyişle; peyzaj tasarımında güzel sanatlarla ilişkisinin sonucu ortaya çıkan güçlü ve tutarlı teori Aydınlanma Çağı etkileri sonrasında var olamamıştır. "Bu teori, doğa hakkında

değişen görüşler tarafından zayıflatılmış, yükselen tekno-bilimsel mantık tarafından etkilenmiştir. Bu faktörler, profesyonel peyzaj mimarlığının kültürel ve entelektüel köklerinden ayrılmasına katkıda bulunmuş böylece gelişimini modern etkilere açık bırakmıştır" (Thwaites & Simkins, 2007, s. 7). Dee (2004, s. 13-16) de "modern ve post-modern araştırma kültürünün mantık merkezli" olmaya devam etmesini ve "görsel alanı inkâr eden yazıma üstünlük tanınmasını" eleştirerek film çalışmalarının da içinde yer aldığı görsel araştırmaların, peyzaj mimarlığında teori ve pratik kopukluğunu birleştirmek için kullanılabileceğini belirtmiştir. Görüntülerin, söyleşimsel, yorumsal, tartışmalı, retorik ve analitik gibi bir dizi kritik fonksiyona sahip olabileceği ve dolayısıyla teorik anlayışa katkıda bulunabileceği düşünülür (Dee, 2004, s. 14). Dolayısıyla görsel olarak araştırmalar yapmanın kelimelerin kâğıt üzerinde yapamayacağı şekilde bağlantıların kurulmasını teşvik edeceği ve yeni fikirler ortaya çıkartacağı belirtilir; "görsel olarak araştırma yapmak mekânsal düşüncüyü uyarır ve tetikler" (Dee, 2004, s. 25). Ancak bu katkılarından faydalanabilmek için öncelikle filmlerdeki peyzaj yaklaşımlarının tanımlanması, kavramlaştırmadaki kabulleri, öncelikleri ve vurgularının anlaşılması gerekmektedir. Böylece belirlenen araştırma hedefi doğrultusunda en uygun yaklaşım ve kavram verimli sonuçlar ortaya koyabilir. Bu doğrultuda bu çalışmada film ve peyzaj ilişkisi üzerinden gidilerek film araştırmaları ve kültürel coğrafya araştırmalarında yer alan yaklaşımlar saptanmış ve tanımlanmıştır. 2000'li yıllardan itibaren film peyzajlarının kavramsal olarak irdelenmesinin ve film peyzajlarına yapılan vurgunun giderek arttığı görülmüştür. Peyzajın algısal, işlevsel, hikâye/anlatım ve sosyal inşa gibi yaklaşımlar içinde çok çeşitli bir kavramlaşma yapısı sergilemesi, peyzajın filmlerdeki en esnek eleman olarak tanımlanmasının doğruluğu ortaya koyulmuştur. Benzer bir kavramsal yaklaşım peyzaj mimarlığı alanında da mevcuttur; Meinig (aktaran Backhaus, 2009, s. 11), peyzajın belirsizlik içeren bir terim olduğunu ifade ederken daha sonrasında çeşitli kavramlarla ilişkili olarak ve örtüştürmelerle peyzajı tanımlar; "peyzajın doğa ile ilişkili olduğunu ancak doğanın kendisi olmadığını", "her peyzajın bir görünüm olduğunu ancak peyzajın manzara ile eş anlama gelmediğini", "peyzajın çevre ile ilişkili olduğunu ama aynı anlama gelmediğini", "peyzajın yer ile ilişkili olduğunu ancak yer ile aynı şey olmadığını", "peyzajın yeryüzünün bir kısmı olduğunu ancak coğrafyadaki bölge ve alan ile aynı şey olmadığını" dile getirir. Bu bağlamda film çalışmalarının peyzajın kavramlaştırılmasına yaptığı katkı, belirsizliğin giderilmesi (ya da başka yönlere doğru açılması ve yeni tartışmalara imkân sağlanması)

bağlamında kıymetlidir. Peyzaj mimarları, filmlerdeki yaklaşımlar ve karşılığındaki kavramlar aracılığıyla tasarımlarında peyzaja nasıl anlam yükleyebileceklerini (kültür bağlamında psikolojik/anlamsal süreçlerin sosyal inşaları), bu anlamları kullanıcılara nasıl iletebilecekleri (doğrudan ya da örtük şekilde ya da hangi simgesel bileşenleri kullanacağını saptayarak) tartışabilirler. Tasarladıkları mekânın hikâyesine/senaryoya bağlı olarak eylemin ya da mekânın hangisinin ön planda olacağına ya da peyzajı nasıl konumlandırabileceklerine (ön plan, arka plan, başlı başına canlı bir varlık/bir bütün olarak), peyzaj aracılığıyla kullanıcıların edinecekleri deneyimlere (mekân, yer, görsel estetik, anlamsal) karar verebilirler. Peyzajı canlı bir varlık olarak görme anlayışı geliştirip, tasarımlarında daha güçlü bir çevre etiğine bağlı kalabilirler. Ayrıca peyzaj mimarları, film peyzajlarını ait oldukları toplumları yansıtan sosyal inşalar olarak kabul ederek yapacakları tasarımlarda, tasarlanan alan ile alanı kullanması planlanan bireyler ve toplum arasında daha iyi bir kültürel-sosyal uyum sağlayabilirler. Aynı zamanda mesleki olarak sanatsal kökene sahip entelektüel yapılarını da geliştirebilirler.

Filmlerde peyzajın kavramlaştırılmasına yönelik ele alınan peyzaj yaklaşımlarının özellikle peyzaj mimarlığı bağlamında da benzer yaklaşımlarla irdelendiği görülmüştür. Ancak peyzaj mimarlığı bağlamında yapılan açıklamaların da, film çalışmaları bağlamında yapılan açıklamaların da birbirlerine atıfta bulunduğu nadiren görülmüştür. Bu ise çalışmanın başında da belirtilen her iki çalışma alanı arasındaki kopukluğun resmini daha da netleştirir. Aynı zamanda hem film çalışmalarının hem de peyzaj mimarlığı çalışmalarının kavramsal yaklaşımlar olarak birbirlerinin alanlarından nasıl zengin bir şekilde yararlanabileceği de ortaya koyulmuş olur.

Son olarak bu çalışmanın geleceğe dönük çalışmalara altlık olması bağlamında potansiyeli irdelendiğinde; burada ele alınan her bir teorik kavram ile peyzaj mimarlığı kavram ve kuramlarına bağ kurulabilmesine ilişkin yeni çalışmalar yapılmaya elverişliliği ortaya çıkar. Bununla birlikte tersi şekilde fiziksel peyzajdan filmlerdeki peyzaj deneyimine yönelik bir akış da düşünülebilir. Peyzajla farklılaşan sinema/sevir deneyimlerine odaklanılarak; açıkavada, bir bahçe ya da park sinemasında, bir sahil ya da bir teras sinemasında ya da kapalı bir salonda sinema deneyiminin, peyzaj deneyimiyle nasıl değişip dönüştüğü de ilerleyen çalışmalar için potansiyel bir araştırma konusu olabilir.

Kaynakça

Aitken, S. C. & Zonn, L. (Ed.). (1994). *Place, power, situation and spectacle: A geography of film*. Rowman & Littlefield.

Aminzadeh, B., Motevaliand, M. & Nikooparast, S. (2016). A proposal for landscape design process based on scenario writing phases in cinema and its application in the Darabad. *Urban Design International*, 21(2), 175–189.

Andersen, T. (2011). Get out of the car: A commentary. Penz, F. & Lu, A. (Ed.), *Urban cinematics: Understanding urban phenomena through the moving image* (s. 53–73). Intellect.

Backhaus, G. (2009). Introduction I: The problematic of grounding the significance of symbolic landscapes. Backhaus, G. & Murunji, J. (Ed.), *Symbolic landscapes* (s. 3–32). Springer.

Brown, S. (2014). *Reading meaning in designed landscapes*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). The University of Guelph.

Carleton, S. (2009). Cinema and the Australian North: Tracking and troping regionally distinct landscapes via Baz Luhrmann's 'Australia'. *Metro*, 163, 50–55.

Christie, I. (2000). Landscape and 'location': Reading filmic space historically. *Rethinking History*, 4(2), 165–174.

Cook, A. (2013). Terror firma: Manufacturing and marketing the horrors of the bush in picnic at hanging rock. J. Rayner & G. Harper (Ed.), *Film landscapes: Cinema, environment and visual culture* (s. 25–42). Cambridge Scholars.

Curti, G. H. (2008). The ghost in the city and a landscape of life: A reading of difference in Shirow and Oshii's *Ghost in the Shell*. *Environment and Planning D: Society and Space*, 26, 87–106.

Çam, A. (2016). Sinemasal Mekânlar ve Sinemasal Mekânların Çözümlemesi. *Sinecine*, 7(2), 7–37.

Dee, C. (2004). 'The imaginary texture of the real...' critical visual studies in landscape architecture: Contexts, foundations and approaches. *Landscape Research*, 29(1), 13–30.

Dissanayake, W. (2010). Landscapes of meaning in cinema: Two Indian examples. G. Harper & J. Rayner (Ed.), *Cinema and landscape* (s. 191–202). Intellect.

Dixon, D. P. & Grimes, J. (2004). Capitalism, masculinity and whiteness in the dialectical landscape: The case of Tarzan and the Tycoon. *GeoJournal*, 59(4), 265–275.

Eisenstein, S. (1987). *Nonindifferent nature*. University of Cambridge.

Forrest, D. & Rayner, J. (2013). "Sheffield film studies and Sheffield studies film": The cinema and landscape project. J. Rayner & G. Harper (Ed.), *Film landscapes: Cinema, environment and visual culture* (s. 199–215). Cambridge Scholars.

Fridh, S. (2006). *Filmiska landskap-film som representation, verktyg och handling i landskapsarkitektur* (İsveççe) (Filmic landscapes-film as representation, tool and practice in landscape architecture). (Yayımlanmamış Bitirme Tezi). Peyzaj Mimarlığı Programı, Swedish University of Agricultural Sciences.

Harper, G. & Rayner, J. (2013). Introduction. J. Rayner & G. Harper (Ed.), *Film landscapes: Cinema, environment and visual culture* (s. 1–8). Cambridge Scholars.

Helfield, G. & Fowler, C. (Ed.). (2006). *Representing the rural: Space, place, and identity in films about the land*. Wayne State University.

Jazairy, E. H. (2009). Cinematic landscapes in Antonioni's *L'Avventura*. *Journal of Cultural Geography*, 26(3), 349–367. DOI: 10.1080/08873630903322262

Koeck, R. (2012). *Cine-scapes, cinematic spaces in architecture and cities*. Routledge.

Lefebvre, M. (2011). On landscape in narrative cinema. *Revue Canadienne d'Études cinématographiques/Canadian Journal of Film Studies*, 20(1), 61–78.

Lukinbeal, C. (2005). Cinematic landscapes. *Journal of Cultural Geography*, 23(1), 3–22. DOI: 10.1080/08873630509478229

Lukinbeal, C. & Zimmermann, S. (Ed.). (2008). *The geography of cinema: A cinematic world*. Franz Steiner Verlag.

Mactaggart, A. (2013). Lynchian landscapes and the legacy of the American sublime. J. Rayner & G. Harper (Ed.), *Film landscapes: Cinema, environment and visual culture* (s.146–162). Cambridge Scholars.

McHugh, K. E. (2005). Oh, the places they'll go! Mobility, place and landscape in the film *This is Nowhere*. *Journal of Cultural Geography*, 23(1), 1–90. DOI: 10.1080/08873630509478232

Melbye, D. (2006). *The contemplative landscape: Allegories of space in cinema*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Faculty of the Graduate School, University of Southern California.

Melbye, D. (2017). Psychological landscape films: Narrative and stylistic approaches. *Aniki*, 4(1), 108–132. DOI: 10.14591/aniki.v4n1.267

Mumcu, S. (2020). Peyzaj Mimarlığında Alternatif Bir Öğrenme Aracı: Film Peyzajları ve Potansiyel Katkıları. *Megaron*, 15(1), 138–148. DOI: 10.14744/MEGARON.2020.09582

Mumcu, S. & Yılmaz, S. (2018). Anime landscapes as a tool for analyzing the human–environment relationship: Hayao Miyazaki films. *Arts*, 7(16). DOI: 10.3390/arts7020016

Pandian, A. (2011). Landscapes of expression: Affective encounters in South Indian cinema. *Cinema Journal*, 51(1), 50–74.

Penz, F. & Lu, A. (2011). *Urban cinematics: Understanding urban phenomena through the moving image*. Intellect.

Raaphorst, K., Roeleveld, G., Duchart, I., Van der Knaap, W. & Van den Brink, A. (2020). Reading landscape design representations as an interplay of validity, readability and interactivity: a framework for visual content analysis. *Visual Communication*, 19(2), 163–197. DOI: 10.1177/1470357218779103

Saunders, F. P. (2013). Seeing and doing conservation differently: A discussion of landscape aesthetics, wilderness, and biodiversity conservation. *The Journal of Environment Development*, 22, 3–24.

Schwarz, A. (2013). Looking for shell beach: Darkcity’s digital landscape and Australian national cinema. Jonathan Rayner & Graeme Harper (Ed.), *Film landscapes: Cinema, environment and visual culture* (s. 74–87). Cambridge Scholars.

Stedman, R. C. (2003). Is it really just a social construction? The contribution of the physical environment to sense of place. *Society & Natural Resources*, 16(8), 671–685. DOI: 10.1080/08941920309189

Stieve, T. (2013). Landscape of the unknown: mobilizing three understandings of landscape to interpret American and Indian cinematic outer space. *GeoJournal*, 78, 165–180. DOI: 10.1007/s10708-011-9436-4

Swaffield, S. (2005). Landscape as a way of knowing the World. Harvey, S. & Fieldhouse, K. (Ed.), *The cultured landscape: Designing the environment in the 21st century* (s. 3–24). Routledge.

Thwaites, K. & Simkins, I. (2007). *Experiential landscape; An approach to people, place and space*. Routledge.

Tschida, D. A. (2004). *The Crocodile Hunter, the Jeff Corwin Experience, and the construction of nature: Examining the narratives and metaphors in television's environmental communication*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). University of Missouri.

Weihsmann, H. (2011). Ciné-City strolls: Imagery, form, language and meaning of the city film. F. Penz & A. Lu (Ed.), *Urban cinematics: Understanding urban phenomena through the moving image* (s. 23–41). Intellect.

