

Sinemada Mekân: The Fall Filmi'nde Göstergebilimsel Yaklaşımla Mekân Okumaları

Space in the Cinema: Space Readings with Semiological Approache in The Fall Movie

Filiz Çelik, *Peyzaj Mimarlığı Bölümü, Selçuk Üniversitesi*
Begüm Dilara Arslan, *Peyzaj Mimarlığı ABD, Selçuk Üniversitesi*
Fikriye Yıldız, *Peyzaj Mimarlığı ABD, Selçuk Üniversitesi*
Merve Kalp, *Peyzaj Mimarlığı ABD, Selçuk Üniversitesi*

Özet

Mekân, mimarlık disiplinlerinin yanı sıra felsefe, coğrafya, tarih, sanat, sahne sanatları ve sinema gibi farklı disiplinlerin de ortak konusu ve çalışma alanıdır. Bu nedenle her disiplin kendi bakış açısından mekân tanımlamaları yapmıştır. Mimarlık disiplinlerinde mekân kavramı, ışık-gölge, hareket ve zaman ile oluşan, sınırları belirlenmiş boşluğu ifade etmektedir. Sinemada ise mekân senaryo, ışık, müzik ve oyuncular gibi kaçınılmaz elemanlardan birisidir. Sinemada amaç, mekân oluşturmak değildir. Mekân, sinemada karakter ve olay ilişkisini daha gerçekçi şekilde anlatmak için kullanılan bir araç niteliğindedir. Sinemada mekân, hikâyeyi anlatmak için kullanılır ve mekândan bağımsız olarak hikâyeyi aktaramaz. Bu bağlamda sinemada olayların aktarılabilmesi ve algılanabilmesi için mekânın önemi yadsınamaz. The Fall filminde, iki ana karakterin düşerek yaralanması sonucu hastanede karşılaşmaları, aralarında geçen diyalog ve fantastik hikâyeler anlatılmaktadır. Filmin çekimleri, 16 ülkede birbirinden farklı gerçek mekânlarda yapılmıştır. Bu çalışmada; mekân, sinemada mekân, sinemada mekân kurgusu ve mekân algısı kavramları açıklanmış; The Fall filminden seçilen Hadrianus'un Villası ve Bahçesi, Buenos Aires Botanik Bahçesi ve Hayvanat Bahçesi, Ekber Şah Türbesi, Chand Baori ve Umaid Bhawan Sarayı'nın göstergebilimsel çözümlemesi yapılmıştır. Belirlenen mekânların özellikleri, mekân seçimiyle taşınan anlam, olaylar ve mekân arasındaki ilişki, karakterler ve mekân arasındaki ilişki, mekândaki göstergeler, belirtiler ve semboller ile aktarılacak istenen anlam açıklanmıştır.

Anahtar Sözcükler: Algı, göstergebilim, görüntüsel gösterge, mekân, peyzaj tasarımı, sinema.

Akademik disiplin(ler)/alan(lar): Peyzaj mimarlığı, sinema.

Abstract

Space is the common subject and study area of different disciplines such as art disciplines, philosophy, geography, performing arts and cinema, as well as architectural disciplines. For this reason, each discipline has defined space from its own point of view. The concept of space in architectural disciplines refers to the space with defined boundaries, formed by light-shadow, movement and time. In cinema, on the other hand, space is one of the inevitable elements such as scenario, light, music and actors. The purpose in cinema is not to define or create the space, but the space is a tool used to reach the goal. In cinema, space is used to tell the story, and the story cannot be told independently of the place. The importance of space in cinema is undeniable in order to convey and perceive events. In The Fall film, the two main characters meet in the hospital after being injured by falling, the dialogue between them and fantastic stories are told. The shooting of the film was made in different real locations in 16 countries. In this study; the concepts of space, space in cinema, space setup and space perception in cinema have been explained. Semiological analysis has been made of Hadrian's Villa and Garden, Buenos Aires Botanical Garden and Zoo, Akbar Shah Tomb, Chand Baori and Umaid Bhawan Palace, which were selected from the movie The Fall. The characteristics of the determined spaces, the meaning conveyed by the choice of place, the relationship between events and space, the relationship between characters and space, the meaning to be conveyed by the signs, indexes and symbols in the space has been explained.

Keywords: Perception, semiology, icon, space, landscape design, cinema.

Academical disciplines/fields: Landscape architecture, cinema.

- **Sorumlu Yazar:** Filiz Çelik, Peyzaj Mimarlığı Bölümü, Selçuk Üniversitesi.
- **Adres:** Selçuk Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Peyzaj Mimarlığı Bölümü Selçuklu/Konya.
- **e-posta:** filiz@selcuk.edu.tr
- **ORCID:** 0000-0002-4006-5947
- **Çevrimiçi yayın tarihi:** 02.01.2023
- **doi:** 10.17484/yedi.1162213

Geliş tarihi: 15.08.2022/ **Kabul tarihi:** 05.12.2022

1. Giriş

Mekân, mimarlık disiplinlerinin yanı sıra felsefe, coğrafya, tarih, edebiyat, sanat, sahne sanatları ve sinema gibi farklı disiplinlerin de ortak konusu ve çalışma alanıdır. Uzun yıllar üzerinde çalışılan ve çalışılmakta olan mekân kavramının tüm disiplinleri kapsayacak tek bir tanımı yoktur. Bu nedenle her disiplin kendine özgü tanımlama yapmıştır.

Mekân, sonsuz evrenden kent ölçeğine, en küçük yaşam alanına, anne karnına kadar indirgenebilecek her ölçekte, insanın olduğu her yerde, insanın algı bileşenlerini örgütleme duygusuyla fiziksel ve zihinsel olarak var olmaktadır (Gezer, 2012, s. 1). Mekân kavramı, mimarlık disiplinlerinin temellerini oluşturmaktadır. Mekân, insanı, çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemlerini sürdürmesine elverişli olan boşluktur. Mimari bir mekân yaratmak, geniş anlamdaki doğadan veya peyzaj mekânından insanın kavrayabileceği bir bölümü sınırlamaktır (Hasol, 1988, s. 127). Mimari mekân kesin sınırlarla tanımlanamaz çünkü çoğu zaman nerede başlayıp bittiğini kesin olarak söylemek mümkün değildir. Hatta mekânlar iç içe geçmiş ve yumuşak sınırlarla birbirine bağlıdır (Rapoport, 1977, s. 317). Mekân, coğrafyada arazi, yüzey vb. kavramlar olarak terimsel şekilde belirtilmektedir (Özcan, 2015, s. 172). Coğrafyacı Doreen Massey mekânı, çok yönlü, sürekli işlemekte olan, hiç durmayan bir süreç olarak tanımlamaktadır. Bu süreç uzun olsa da dağ, ova, vadi, göl, çöl gibi coğrafi mekânların bazıları yok olurken yerine yenileri eklenebilir yani hiçbir mekân kesin ve değişmez değildir (Bilgili, 2016, s. 12).

İlk çağ felsefesinin önemli filozoflarından Platon mekânı, her şeyi içine alan ve besleyen, kendi şekilsiz olup içinde oluşan nesnelere biçim değiştiren olarak tanımlamaktadır (Kahveci, 2017, s. 103). Aristo'ya göre mekân, içi boş bir yer değil, bir şeyin etrafının başka bir şeyle sarılmasıdır. Martin Heidegger, mekânı bir etkileşim ve deneyim yeri olarak ifade etmiştir (Bolak Hisarlıgil, 2008, s. 24). Descartes ve Kant ise insan, mekânın öznesi ve özne olmadan mekân olamaz fikrini savunmuşlardır (Özçınar, 2010, s. 36).

Sanatta mekânın yoğun olarak kullanıldığı çağdaş sanat akımlarında ise mekân, bulunulan yer tanımından çıkarak sanatın bir parçası olmuştur. Sanat mekânla bütünleşerek, tüm mekân bir sanat eserine dönüşmektedir (Miles, 1997, s. 147).

Sanat alanında üretim ve paylaşım süreçlerinin devinimi, sanatsal üretim ve onun paylaşımına sunulduğu mekân arasındaki ilişki biçimlerine de yansımış, sanat-mekân-izleyici arasındaki etkileşim ve bu etkileşimin sanat ortamı lehine sunduğu potansiyelin önemi artmıştır. Geçmişten bu yana sanatta mekân olgusuna bakıldığında, toplumsal dönüşümlerle özgürleşen sanat ortamında giderek etkileşimlerin çoğaldığı, esnediği, günümüzde gelişen teknoloji ve medya araçlarının da katkısı ile fiziksel sınırların iç içe geçtiği ve bulanıklaştığı bir resim ortaya çıkmıştır. Bu süreçte sanatın içine sızmış olan mekân, gelecekte sanatın kendisine dönüşmeyi de vadetmektedir (Cankurtaran, 2016).

Edebi metinlerde, ele alınan olay belli bir mekânda geçer. Mekân, eserin konusunun ve karakterlerin özelliklerinin gelişmesini sağlamaktadır. Haluk Öner, 'gerçekliğe ait mekânın edebiyatla teması hayal gücünün yardımıyla özgürleşip, ruh kazanmasını sağlar' diye ifade etmiştir (Şen, 2015, s. 241). Edebiyatta mekân kavramı tarihin ilk zamanlarından itibaren yazarlar ve eleştirmenlerin ortak konusu haline gelmiştir. Edebi metinlerde 'insan-mekân' ilişkisi diğer ilişkilerin önüne geçmiştir. Edebi metinlerde mekânın işlevselliği ile ilgili ilk örnekler, masallar, halk hikâyeleri, efsaneler olmuştur. Birçok efsanedeki hikâyenin gelişmesine sağlayan unsurun mekân olduğu görülmüştür (Sevin, 2018, s. 8-9).

Bu çalışmada; mekân, sinemada mekân, sinemada mekân kurgusu ve mekân algısı kavramları açıklanmış; The Fall filminden seçilen Hadrianus'un Villası ve Bahçesi, Buenos Aires Botanik Bahçesi ve Hayvanat Bahçesi, Ekber Şah Türbesi, Chand Baori ve Umaid Bhawan Sarayı incelenmiştir. Amerikalı filozof Charles Sanders Peirce'in çıkardığı göstergenin 3 temel görünümü (görüntüsel gösterge, belirti ve semboller) üzerinden göstergebilimsel mekân analizi yapılmıştır. Belirlenen mekânların özellikleri, mekânsal bileşenler, mekân seçimiyle taşınan anlam, olaylar ve mekân arasındaki ilişki, karakterler ve mekân arasındaki ilişki, mekândaki göstergeler, belirtiler ve semboller ile aktarılmak istenen anlam açıklanmıştır. Aynı zamanda bu çalışma, peyzaj mimarlığı bakış açısından sinema mekânlarının incelenmesi ve göstergebilimsel analizi ile özgün bir çalışma ortaya koymaktadır.

2. Sinemada Mekân ve Mekân Kurgusu

Sinemanın kabul görmüş en kısa ancak kısa olduğu kadar da anlamlı tanımının 'zaman ve mekân düzenlemesi' olarak yapılması, zaman ve mekânın sinemanın temel öğelerini oluşturduğunun en açık ifadesidir (Adiloğlu, 2001, s. 1). Sinemada mekân, hikâyeyi anlatmanın yanı sıra yeni mekânları

deneyimlemeyi ve eski mekânları farklı şekilde algılamayı sağlamaktadır. Mimaride zaman ve mekân sınırlıyken, sinemada sınırsız hayal gücünün olması, sinemacıyı daha özgür kılmaktadır (Akyıldız, 2012, s. 23). Sinema yazarı ve eleştirmeni, mimar Atilla Dorsay, 'en başarılı bulunan filmler genelde bize mekân duygusunu en iyi veren ve zaman faktörünü en iyi kullanan filmlerdir' diye ifade etmiştir (Ertem, 2010, s. 15).

Mekân, sinemada olayların aktarılabilmesi ve algılanabilmesi için kullanılan bir araç niteliğindedir. Mekânlar, filmlerde fon, tamamlayıcı ve asıl eleman olarak kullanım şekillerine göre farklılık göstermektedir. Fon olarak mekânlar, karakter ve olay kurgusunda zemin olarak vardır. Herhangi bir mesaj verme amacı taşımaz. Yalnızca oyuncuların içinde bulunduğu, girip çıktığı yerlerdir. Tamamlayıcı olarak mekânlar, filmde aktörler kadar önemli olan mekânlardır. Yönetmenin mesajını iletmesine yardımcı olur. Gelecek sahneler, olayın seyri ve karakterler hakkında ipucu vererek izleyici ile iletişime geçer (Ertem, 2010, s. 17-18). Asıl eleman olarak mekânlar ise başrol oyuncusunun yarattığı etkiye sahiptir. Yönetmen o mekânda geçen hikâyeyi anlatmak ister ve mekân yönetmenin isteklerine aracılık eder (Öztürk, 2012, s. 63).

Filmlerde mekânın mevcut (gerçek) kullanımı, inandırıcılığı artırmaktadır. Mevcut mekân olduğu hali ile kullanılabilir ancak bazen olay örgüsü ve farklı bir etki yaratmak için içeriğe uygun olarak değiştirilebilir (Öztürk, 2012, s. 41). Filmlerde kurgusal mekân, zaman ve mekân olguları düşünülerek oluşturulan gerçek mekân kurgusu ve tamamen hayal ürünü olan sanal mekân kurgusu olarak iki şekilde karşımıza çıkmaktadır. Gerçek mekân kurgusu, gerçekten var olan fakat günümüze kadar ulaşamamış ya da günümüze kadar ulaşmış olup kullanımına izin verilmediğinden bilgisayar ortamında yeniden oluşturulan mekânlardır. Tarihi filmler ve platolarda çekilen filmler örnek olarak verilebilir. Sanal mekân kurgusu, gerçek hayatta var olmayan hatta var olması mümkün olmayan ütopyik mekânların bilgisayar ortamı, yeşil perde gibi günümüz teknolojileri ile oluşturulması ile var olan mekânlardır (Akyıldız, 2012, s. 60).

Gerçek mekânlar sinemada hikâyeyi anlatmak için bazen yetersiz kalmakta ve bu durumlarda hikâyeye uygun yapay mekânlar tasarlanmaktadır. Tasarlanmış yapay mekânlar, insanı gerçek mekân algısının dışına çıkarmayı ve insanın algısını yanıltmayı sağlamaktadır.

2.1. Sinemada Mekân Algısı

1895 yılında Paris'te gerçekleşen 'Lumiére Fabrikalarından Çıkış' adlı gösterimle, dünya yeni bir icatla tanışmıştır. Mucitleri olan Lumiére kardeşler bu icada cinématographe (sinematograf) adını vermiştir. Cinématographe kelimesi, Yunanca'da *hareket* ve *yazmak* anlamına gelen *kine* ve *graph* sözcüklerinin birleşmesiyle oluşmaktadır ve 'hareketle yazma' ya da 'hareketi yazan' anlamına gelmektedir. (Serdaroğlu, 2016, s. 118). Ses, ışık, dekor, çekim, karakterler gibi unsurların meydana getirdiği ve görsel hikâye anlatımıyla 7. sanat yani sinema meydana gelmektedir.

Anlatılan hikâyelerin izleyiciler tarafından anlaşılabilmesi için sinematografik mekânın önemi yadsınamaz. Hatta mekân ya da mekânı meydana getiren etmenler, hikâyenin zamanı, roller, karakterlerin kişilikleri, olayların ilerleyişi gibi hikâyeyi oluşturan unsurlarla izleyicinin hikâyeyi algılamasında bilgilendirici veya yönlendirici niteliğindedir (İlkdoğan, 2017, s. 2819).

Sinema, mimarlığı bilinçli biçimde anlam yaratmada kullanılmaktadır. Mekânlara anlamlar yüklenir ve izleyicinin bunları algılaması sağlanabildiği ölçüde başarılı olmaktadır. Film mekânı duvarlar, ses, ışık ve gölgeden oluşan duysal bir mekândır ve bu duysal mekânı sınırlayan çerçeve, içinde önemsiz veya rastgele hiçbir unsur taşımaz. Sinema aynı zamanda insan algısını çarpıtan ya da insanın mekân algısının sınırlarının dışına çıkan mekânsal imgelerle, mekân deneyimi kavramına yeni ufuklar sunar. Yönetmen bazen, filmde sıradan bir gözün dikkatinden kaçabilecek detayları ön plana çıkararak ve ölçü, renk, zaman, ses gibi değişkenlerle oynayarak normalde fark edilmeyen şeylere odaklanmayı sağlar ve mekânsal farkındalık yaratır. Sinema hiç gidilmeyen yerleri deneyimleme fırsatı vermektedir. Bu yönüyle mimari, kültüre ve eğitime katkıda bulunur ve mekânsal deneyim zenginliği yaratır (Beşışık, 2013, s. 50-109-111).

Sinemada mekân algısını oluşturan faktörler, ışık ve renk, ölçü ve oran, hareket ve sestir. Işık olmadan mekân var olamaz. Mimari, ışık sayesinde cisimleşir ve mimarlık için bu kadar önemli olan etmen aynı şekilde sinema için de önemlidir. Sinemada ışık kullanımı, mekân yaratmanın yanında her an değişerek mekândaki nesnelere arasındaki ilişkiye yeni anlam yüklemektedir. Işığın geliş açısı, miktarı gibi özelliklerinin değişmesiyle mekânın ve nesnenin görüntüsü değişmektedir. Aynı zamanda ışığın insanın ruh hali üzerinde etkisinin bulunmaktadır. Bu iki etmen sonucunda, izleyicinin sinemadaki mekânı algılaması değişmektedir (Uslugil, 2021, s. 30). Sınırlandırılarak oluşturulmuş mekâna anlam katmak renk ile sağlanır. Renk, ışık ile birlikte daha etkili olmaktadır. Mekânın ışıklılığına göre objelerin renkleri daha parlak, canlı veya daha koyu olarak algılanabilmektedir. Karanlıkta en renkli objeler bile siyah görünür

(Çankaya, 2008, s. 54).

Sinema ve mimari mekânlar yaratılırken ölçü, oran ve insan ölçüsünü ortaya çıkaran kamera açısı, kadraj ve çerçeve mekânın algılanma şeklini değiştirmektedir. Görsel sanatların tamamında ortak olarak kullanılan altın oran önemli bir yere sahiptir. Sinema filmlerinde kadrajda olan mekân, insan gözüne en güzel haliyle gelmesi ve daha kolay algılanabilmesi için kullanılmaktadır. Mekânın algılanması, mimaride beden ve göz hareketleri ile gerçekleşirken sinemada yalnızca anlatıcının veya yönetmenin göstermek istediği kadar algılanmaktadır.

Sinema filmlerinde ses, filmdeki karakterlerin çıkarmış olduğu sesler, doğa ve ortam sesleri ile kullanılan müziklerdir. Karakterin ayak sesleri, ahşap bir zeminden mi taşlık bir alandan mı geliyor; yaprakların hışırtısı, kuş cıvıltısı, dalgaların sesi gibi sesler izleyiciye sinema mekânı hakkında ipucu vermektedir. Filmlerde kullanılan müzikler ise kurguyu ve mekânı betimleyecek ve kolay algılanmasını sağlayacak şekilde seçilmektedir. Filmin giriş sahnesinde çalan, akordeon, Paris'i çağrıştırarak ipucu verebilir. Sesli filmlerin yapılması ile film görseli, diyalog yazılarının orkestra eşliğinde gerçekleştirilen sessiz sinema filmlerine olan rağbetin azalması, ses ögesinin sinema mekânlarının algılanmasındaki önemini göstermektedir.

1928 yılında ilk kez 'Jazz Singer' filmiyle sinemaya giren ses ve söz, mekân kurgusu açısından önemli gelişmelere öncülük etmiştir. Dış mekân çekimleri sinemaya girmiş ve alan derinliği ile görüntü güçlendirilerek yeni bir sinema dili yaratılmıştır (Erdoğan, 1993, s. 50).

3. Materyal ve Yöntem

Filmleri anlama ve açıklamanın sistematik yöntemi olarak film çözümlemesinin çeşitli biçimleri vardır. Bu makalede film çözümlemesinde temel yaklaşımlardan olan göstergebilimsel çözümleme (Charles Sanders Peirce'in gösterge kuramında ifade ettiği görüntüsel gösterge, belirti ve semboller) ile The Fall filminde mekân okumaları yapılmıştır.

İnsanların birbirleriyle anlaşmak için kullandıkları doğal diller, davranışlar, çeşitli jestler, işaret dili, görüntüler, trafik işaretleri, bir kentin uzamsal düzenlenişi, bir müzik yapıtı, bir resim, bir tiyatro gösterisi, bir film, reklam afişleri, moda, yazınsal yapıtlar, çeşitli bilim dilleri, bir ülkedeki ulaşım sistemi, bir mimari tasarım, kısacası iletişim amacı taşısın taşımaların her anlamlı bütün çeşitli birimlerden oluşan bir dizgedir. Gerçekleşme düzlemleri değişik olan bu dizgelerin birimleri göstergeleri oluşturmaktadır. Kendi dışında bir şeyi temsil eden ve dolayısıyla temsil ettiği bu şeyin yerini alabilecek nitelikte olan her çeşit biçim, nesne, olay, olgu vb genel olarak gösterge olarak adlandırılır. Göstergebilim, anlam, anlamlama ve anlamın üretilmesiyle ilgilenen bir etkinliktir ve aynı zamanda bir okuma süreci olan göstergebilimsel çözümleme, göstergelerin yapılarını araştırma, bozma, çözme, yeniden kurma ve yapılandırma eylemidir. (Rifat, 2013, s. 113-115). Göstergebilimsel yaklaşıma göre gösterge, kültürel bir bağlamda şifrelenmiş olan gösterilene gönderme yapan ve aynı zamanda da gösterileninin pratik olarak var olmasını mümkün kıldığı işleve karşılık gelmektedir (Güneş, 2013, s. 75). Tüm filmler tarihsel, politik, kültürel, psikolojik, toplumsal ve ekonomik anlamlar taşırlar ve daha çok görüntüsel göstergelerle izleyiciye gönderme yaparlar (Ryan & Lenos, 2012, s. 10). Charles Sanders Peirce, gösterge kuramını görüntüsel gösterge, belirti ve sembol üçlüsü ile açıklamıştır. Peirce'a göre görüntüsel göstergeler, gönderme yaptıkları ya da yerini tuttıkları nesneyi doğrudan temsil eder ve varlığına işaret ettiği nesneyle aralarında benzerlik ilişkisi vardır. Belirti, dinamik nesnesiyle kurduğu neden-sonuç ilişkisi gereği bu nesne tarafından belirlenen bir gösterge olup nesnesi ortadan kalktığı zaman onu gösterge yapan niteliklerini kaybeder. Sembol (simge) ise temsil niteliği tam olarak yorumlayanına bağlı olan, soyut anlam ifade eden göstergedir (Öztrakas, 2009, s. 39).

Bu çalışmada, öncelikle The Fall filminin konusu, filmde zaman ve mekân, ana karakterler ve yardımcı karakterler, çekim yapılan mekânlar hakkında bilgi verilmiş; film, sinemada mekân algısını oluşturan faktörler açısından incelenmiştir. The Fall filmindeki yardımcı karakterlerin hikâyelerinin anlatıldığı mekânlar (bkz. Tablo 2) araştırılmış; bu mekânlar içinden Hadrianus'un Villası ve Bahçesi, Buenos Aires Botanik Bahçesi ve Hayvanat Bahçesi, Ekber Şah Türbesi, Chand Baori ve Umaid Bhawan Sarayı'nın göstergebilimsel çözümlemesi yapılmıştır. Peyzaj sanatı tarihi (Hadrianus'un Villası ve Bahçesi, Ekber Şah Türbesi, Chand Baori ve Umaid Bhawan Sarayı) ve peyzaj tasarımı (Buenos Aires Botanik Bahçesi ve Hayvanat Bahçesi) açısından önemli mekânlar olduğu için bu 5 mekân seçilmiş ve incelenmiştir. Film izlenerek yapılan göstergebilimsel okuma sonucunda belirlenen mekânların özellikleri, mekânsal bileşenler, mekân seçimiyle taşınan anlam, olaylar ve mekân arasındaki ilişki, karakterler ve mekân arasındaki ilişki, mekândaki göstergeler, belirtiler ve semboller ile aktarılmak istenen anlam açıklanmıştır.

4. Araştırma Bulguları

4.1. The Fall Filmi Hakkında

Yönetmen Tarsem Singh tarafından 2006 yılında çekimlerine başlanılan ve 4 yıl süren; başrollerini Lee Pace, Catinca Untaru ve Justine Waddell'in oynadığı The Fall filmi, fantastik ve sürrealist türde bir filmidir. Tüm çekimler, 16 ülkede birbirinden farklı gerçek mekânlarda yapılmış ayrıca özel efekt kullanılmamıştır. The Fall filminin ilk gösterimi, 2006 Toronto Uluslararası Film Festivali'nde, ilk geniş gösterimi ise 2008 yılında yapılmıştır (Hazır, 2020).

Film, afiş, ana ve yardımcı karakterler, kostümleri, olaylar, anlatılan hikâyeler ve mekânları ile tümüyle görüntüsel gösterge, belirti ve sembollerle örüntülüdür. Filmdeki iki ana karakterin (Roy ve Alexandria) düşmesi sonucu yaralanarak karşılaşmaları nedeniyle film The Fall (Düşüş) ismini almıştır. Filmin afişinde Salvador Dalí'nin 'Mae West Room' isimli tablosundan esinlenilmiştir. Afişte ise filmde yer alan karakterler ve filmin geçtiği mekânların bir kısmı sembolize edilmiştir (bkz. Şekil 1).



Şekil 1. Mae West's Room isimli tablo (Dali, 1935) ve The Fall filminin afişi (Singh, 2008)

Film, 1920 yıllarında Los Angeles Hastanesi'nde geçmektedir. Tüm mekânlar ve mekânsal bileşenler, filmde hikâyeyi destekleyen, görselleştiren ve belli anlamları temsil eden bir gösterge, belirti ve semboller olarak kullanılmıştır. Filmde anlatılan hikâyeler, farklı ülkelerde ve birbirinden çok farklı mekânlarla bütünleştirilmiştir. Bu yönüyle film, gerçek hayatta gidilmeyen mekânları gösterge, belirti ve sembollerle deneyimleme fırsatı sunmaktadır.

Film setinde düşerek belden aşağısı sakatlanan dublör Roy ile portakal ağacından düşerek kolu kırılan küçük göçmen kız Alexandria'nın yatılı kaldıkları hastanede karşılaşmaları ve aralarındaki iletişim konu edilmiştir. Kaza sonucu bacaklarını kullanamayan Roy, kız arkadaşının onu terk etmesi üzerine depresyona girmiş ve intihara meyilli biri haline gelmiştir. Sakatlandığı için yataktan çıkamayan ve intihar etme düşüncesi içinde olan Roy, ilaçlara ulaşmak için Alexandria'ya hikâye anlatır. Roy, Alexandria'ya önce adaşı olan Büyük İskender'in (*Alexander the Great*) hikâyesini anlatır. Böylece aralarındaki iletişim ilerler ve Roy, Alexandria'ya tekrar gelirse ona destansı bir hikâye anlatacağına söz verir (bkz. Şekil 2). Bunun üzerine Vali Odious'tan farklı nedenlerle nefret eden ve ortak amaçları Vali Odious'u öldürmek olan beş adamın iç içe geçmiş hikâyesini anlatır. Roy, yaşadığı sorunlar sebebiyle hikâyeyi giderek daha karamsar bir hale sokar. Bir süre sonra hikâye ile gerçeği birbirine karıştıran Roy, kendi acılarından

kurtulmak için Alexandria'yı da kullanmaya başlar. Fakat Roy'un bulanık zihni ve Alexandria'nın geniş hayal gücünün birleşimiyle gerçekle kurgu arasındaki fark bulanıklaşır ve fantastik hikâyeler ortaya çıkar.



Şekil 2. Hastane odasında Roy ve Alexandria (35:59 ve 1:02:38) (The Fall, 2008)

Filmde ana karakterler, dublör Roy ve göçmen kız Alexandria olup yardımcı karakterler Wallace adında evcil bir maymun ve Charles Darwin, sessiz Hintli savaşı, Maskeli Haydut, Luigi adında İtalyan patlayıcı uzmanı, Otto Benga adında eski bir köledir (bkz. Şekil 3). Hikâyeye daha sonra Mystic adında altıncı kahraman katılır. Bu karakterlerin birbirleriyle tanışmaları Vali Odious'un onları aynı adaya hapsedmesine dayanır ve ortak hedefleri kendilerine zarar veren Vali Odious'u bulup intikam almaktır. Yardımcı karakterler, Roy'un hikâyelerde anlattığı ve Alexandria'nın hayalinde canlandırdığı karakterler, hastanede gördüğü kişilerden oluşmaktadır. Yardımcı karakterlerle birlikte filme farklı ülkelerden çekim yapılan mekânlar dahil olmaktadır.



Şekil 3. The Fall filmi karakterleri (Charles Darwin, Hintli, Haydut, Luigi, Otto Benga) (27:07 ve 31:42) (The Fall, 2008)

Filmdeki yardımcı karakterlerin özelliklerini yansıtan renklerde özel kostümler tasarlanmıştır. İngiliz doğa bilimci Darwin filmde *Americana exotica* isimli nadir bir kelebek türünü arayışını sembolize eden siyah-beyaz-kırmızı bir kostüm giymektedir. Hintli, kararlılık, ısrarcılık ve tahammülü çağrıştıran zümrüt yeşili kostüm giymektedir. Maskeli Haydut, taktığı kırmızı maske ile gücü ve enerjisini; giydiği siyah kostümü ile gizemli kişiliğini ve kostümündeki sarı işlemeler ile militarist tarzını yansıtmaktadır. Luigi, neşeli ve iyimser karakterini yansıtan sarı kostüm; kostümünün arkasındaki alev figürü ise patlayıcılara olan ilgisini ve her yeri ateşleme takıntısını temsil etmektedir. Eski köle Otto Benga'nın özel bir kostüm giymemesine rağmen başına taktığı aksesuar direniş ve özgürlüğü sembolize etmektedir.

Filmde sembolize edilmiş kostüm, obje, karakter, olay, hikâye ve mekânlardan farklı anlamlar çıkarabilmek ya da farklı göndermeler bulabilmek mümkündür. Yönetmen Tarsem Singh, bu konuda yorumu izleyiciye bırakmıştır. Göstergelerin filmdeki kurgusu, filmdeki hikâyelerin izleyiciler tarafından anlaşılır olması açısından çok önemlidir. Filmdeki gerçeklikler ve gerçeklikleri sembolize eden göstergelerden bazıları Tablo 1'de verilmiştir. Filmin isminden başlayarak afişi, anlatılan hikâyeler, yardımcı karakterler, müzik ve özellikle de mekânlar ve mekânsal bileşenler, olay-mekân kurgusu doğrultusunda birbirinden farklı göstergeler içermektedir.

Tablo 1. Filmde gerçeklikleri sembolize eden göstergeler

Filmde gerçeklikler	Sembolize Eden Göstergeler
Filmin ismi: The Fall (Düşüş)	Alexandria portakal toplarken düşüp kolunu kırdığı için hastaneye gelmiştir. Roy ise film setinde düşmüş ve ayrıca kız arkadaşı terk ettiği için hayatında büyük bir düşüş yaşamaktadır. Ayrıca filmde anlatılan hikâyede de çok sayıda düşme sahneleri vardır.
Filmin afişi	Salvador Dalí'nin 'Mae West Room' adlı tablosuna gönderme yapmaktadır.
Darwin'in maymunu Wallace	Charles Darwin ile evrim teorisi üzerine çalışan Britanyalı doğa bilimci Alfred Russel Wallace'a bir referanstır.
Portakal	Çin mitolojisinde hayatı, yeni başlangıçları, iyi şans temsil etmektedir (Mackenzie, 1996).
Kelebek	Antik Yunan'da kelebek için ruh anlamına gelen psyche kelimesi kullanılmış; Çin ve Yunan mitolojisinde kelebek yeniden doğuş, dönüşüm, denge ve zarafeti sembolize etmektedir (Mackenzie, 1996).
Pembe Lotus çiçeği	Aydınlanmayı ve maneviyatı ifade etmektedir (Özçalık, 2017).
Lüksemburg Bahçesi	Paris'in yeniden yapılanması sırasında bahçenin 15 hektarlık alanı kaybedilmiş ancak kaybettiği alandan daha fazlası eklenerek yeniden düzenlenmiştir (Akdoğan, 1974).
Okçuların kaleden fırlattığı okların köle Otto Benga'nın sırtına geldiği sahne	Hint destanı olan Mahabharata Destanında mitolojik kahraman Bhişma'nın ölümüne (Simith, 2009) gönderme yapılmaktadır.

Filmin çekildiği ülke sayısı kesin olarak bilinmemekle birlikte tespit edilen 16 ülke ve bu ülkelerde çekim yapılan mekânlar Tablo 2'de yer almaktadır. 16 ülke içinden en fazla Hindistan'da mekân çeşitliliği görülmektedir. Bazı mekânlarda karakterlerle birlikte olaylar dizisi aktarılırken bazı mekânlar sadece görüntü (43:08-43:58) olarak yer almıştır. Filmde anlatılan hikâyeler kurgulanmış ve karakterlere özgü kostümler tasarlanmıştır. Filmde aktarılan olay, duygu ve algılatılmak istenen kurguya göre farklı müzikler kullanılmıştır. Ancak filmin çekildiği mekânlar, doğal haliyle kullanılmış ve mekânlara yönelik özel efekt kullanılmamıştır. Filmdeki mekânların hepsi tamamlayıcı öge olarak kullanılmış; film karakterleri ve filmde anlatılan hikâyeler ile bütünleştirilmeye çalışılmıştır.

Tablo 2. The Fall filminde tespit edilen ülkeler ve çekim yapılan mekânlar

Filmdeki Ülkeler:	Çekim Yapılan Mekânlar:
Arjantin	Buenos Aires Botanik Bahçesi ve Hayvanat Bahçesi, Buenos Aires Opera Tiyatrosu
Birleşik Krallık	Dunstable Park (İngiltere)
Bolivya	Salar de Uyuni Gölü
Çek Cumhuriyeti	Charles Köprüsü (Prag)
Çin Halk Cumhuriyeti	Çin Seddi, Li Nehri
Endonezya	Pura Gunung Kawi (Bali Adası), Sumatra Adası, Tegallalang Pirinç Tarlaları, Ubud
Fransa	Eyfel Kulesi, Kuğu Adası'ndaki İlk Özgürlük Heykeli, Lüksemburg Bahçesi (Paris)
Fiji	Sand Bank, Kelebek Adası (Butterfly Island)
Güney Afrika	Valkenberg Hastanesi, Piketberg (Cape Town)
Hindistan	Agra Fort (Agra Kalesi), Andaman Adaları, Buland Darwaza (Büyük Kapı) Fatehpur Sikri Saray kompleksi (Uttar Pradesh), Chand Baori basamaklı kuyu (Rajasthan), Chandra Mahal Palace, Chennai High Court, Ekber Şah Sarayı (Uttar Pradesh), Ekber Şah Türbesi (Agra, Uttar Pradesh), Himalayalar, Jaipur, Jantar Mantar (Rajasthan, Jaipur), Jaisalmer Fort (Jaisalmer Kalesi), Lamayuru Manastırı (Ladakh), Manyetik Tepe (Ladakh), Mehrangarh Fort (Mehrangarh Kalesi), Mavi Şehir (Rajasthan, Jodhpur), Pangong Tso (Pangong Gölü, Ladakh), Red Fort (Kızıl Kale), Stakna Manastırı, Taj Lake Palace (Udaipur), Taj Mahal (Agra) ve Umaid Bhawan Sarayı (Rajasthan, Jodhpur).
İspanya	Consuegra (Toledo)
İtalya	Capitoline Tepesi ve Colosseum (Roma), Hadrianus Villası (Tivoli)
Kamboçya	Bayon Tapınağı
Mısır	Piramitler
Namibya	Namib-Naukluft Ulusal Parkı ve Deadvlei, Namib Çölü
Türkiye	Hagia Sophia Camii (İstanbul)

The Fall filminde tarihi ve kültürel mekânlar tercih edilmiş olup tüm mekânların kendine has özellikleri, mekânsal bileşenleri ve hikâyeleri mevcuttur. Mekânların tarihi ve kültürel özelliklileri görüntüsel gösterge, belirti ve sembol olarak kullanılmıştır. Filmde dış mekânlarda ağırlıklı olarak günün farklı zamanlarındaki güneş ışığı kullanılmıştır. İç mekânlarda ise gün ışığı ve aydınlatma ile loş bir ortam hakimdir. Dış mekânlar, sahip olduğu renk açısından oldukça zengin olup güneş ışığının etkisi ile daha parlak ve canlı görünmektedir. Işık ve gölge, filmde çok etkili kullanılmış; böylece olaylar ve mekânlar hakkında merak uyandırmaktadır. Gerek mimari gerekse peyzajda büyük ve geniş mekânlar kullanılmış olmasına rağmen insan ölçüsü hâkimdir. Ayrıca bu mekânların tasarım özelliklerinde insan ölçüsü ve altın oran algılanabilmektedir. Ancak doğal alanlarda geniş bir perspektifte insanların siluet olarak algılanması sağlanırken odak noktasını oluşturması da sağlanmıştır. Filmde hareket, karakterlerin beden hareketi ile algılanırken karakterlerin birbirinden çok farklı mekânlara geçişiyle de çok keskin bir şekilde algılanmaktadır. Filmde ses kaynakları, karakterlerin sesi (konuşmalar), doğanın (rüzgâr, yaprak hışırtısı, at, kuş ve kanat sesleri, akan su) ve ortamın sesleri (kapı ve ayak sesi) ile müziklerden oluşmaktadır. Filmde psikolojik ve fiziksel düşüş sahnelerinde Beethoven'ın 7. Senfonisi (in A Major op. 92-2, Allegretto) kullanılmıştır. 7. Senfoni ise Beethoven'ın *düşüş* olarak adlandırdığı senfonisidir. Ayrıca ana karakter Alexandria, hikâyeler anlatılırken korktuğu karakterlerin seslerini vahşi hayvan sesleri olarak zihninde canlandırmıştır.

4.2. The Fall Filmi'nde Dış Mekân Okumaları

Sinemada mekânı deneyimleme, sınırları olmayan görsel ve işitsel algılamayla gerçekleşmektedir. The Fall filminde yönetmen, kurgulanan hikâye ile izleyicinin algısının sınırlarını genişleterek izleyicilerine mekân konusunda zengin deneyimler sunmaktadır. Kurgulanan hikâye doğrultusunda farklı mekânların birbirine eklenmesi sonucu mekânsal ilişkilerde bir düzen ortaya çıkmıştır. Filmde, ana karakterler (Roy ve Alexandria) Los Angeles Hastanesinde; Roy'un hikâyelerde anlattığı, Alexandra'nın hayalinde canlandırdığı yardımcı karakterler (Charles Darwin, Hintli savaşı, Maskeli Haydut, Luigi ve Mystic) ise farklı ülkelerdeki mekânlarda yer almaktadır.

İncelenen 5 mekân, peyzaj sanatı tarihi ve peyzaj tasarımı açısından önemli olan mekânlar arasından seçilmiş ve göstergebilimsel açıdan (gösterge-belirti-sembol) analiz edilmiştir. Filmde gösterge, belirti ve semboller arasında oluşturulan bağ sonucu, mekân ve mekânda gerçekleşen olaylar betimlenmiştir. Gerçek mekânların üzerine kurgulanan hikâyeler, verilmek istenen mesajlar ve yaşatılmak istenen duygular mekânlar aracılığıyla aktarılmaya çalışılmıştır. Filmde kullanılan tüm mekânların tarihinde düşüşü ifade eden yenilgi, gerileme, güç kaybı, ölüm gibi yaşanmış olaylar veya mekânların yok olması, eksilmesi ve parçalanması gibi değişimler dikkat çekmektedir. Düşüş, filmde hikâyelerin geçtiği mekânlarda simgesel detaylara, olaylara veya görüntülere gizlenmiş bir şekilde işlenmiştir. Mekânlar arası geçişlerde (yeşil alan ve su olan bir yerden çöle geçiş veya karanlık yıldızlı bir geceden güneşli ve çok parlak bir ortama geçiş) ise zıtlıklar ön plana çıkmaktadır.

Hadrianus'un Villası ve Bahçesi (Tivoli, İtalya): Roma İmparatoru Hadrianus için MS II. yüzyılda 80 hektar alan üzerine 'ideal şehir' olarak tasarlanmış ve inşa edilmiştir. Villa ve bahçesi, İmparator Hadrianus'un hükümdarlığı sırasında ziyaret ettiği yerlerin mimari ve peyzaja yansımadır (Akdoğan, 1974, s. 52). Bu özellikleri ile filmde Hadrianus Villası ve bahçesi (gösterge), Büyük İskender'in imparatorluğu döneminde geniş bir coğrafyaya hüküm sürmesine gönderme yapmaktadır. Her biri amacı doğrultusunda birbirine bağlı tiyatro, kütüphane, tapınak, hamam gibi binalar dizisinden oluşan villa kompleksi ile havuz, kanal, kemer, çeşme ve heykeller gibi yapıları içeren bahçeden oluşmaktadır (bkz. Şekil 4). Tasarımda Klasik Yunan, İtalyan Rönesans, Mısır mimari ve peyzaj tasarımı özelliklerinden esinlenilmiştir. Villanın bahçesinin bir kısmı tasarlanmış, bir kısmı tarım arazisi olarak ayrılmış ve bir kısmı da doğal alan olarak bırakılmıştır. Bahçenin tasarlanan kısmı doğal perspektiflerin ve manzaraların oluşturduğu düşsel bir bahçe niteliğindedir (Akdoğan, 1974, s. 53). Bu açıdan bahçe, filmde anlatılan hikâye ile bütünleşmiş ve fantastik bir boyut kazanmıştır. Havuzdaki suyun ayna (yansıma) etkisi, estetik etkinin yanı sıra mekânda genişlik hissi, ferahlık, huzur ve dinginlik gibi psikolojik etki (belirti) yaratmaktadır. Bahçenin bu özellikleri Büyük İskender'in imparatorluğu dönemindeki refah, huzur, güven ortamını, sosyal, kültürel ve ekonomik gelişmelerin belirtisidir. Roy'un hayatındaki fiziksel ve psikolojik düşüş ve içinde bulunduğu yalnızlığı, hüznü ve ümitsizliği, Büyük İskender'in yenilgisi ve bahçedeki gün batımı (sembol) üzerinden anlatılmaktadır. Filmde Büyük İskender görkemli bir villa bahçesinden susuz ve kurak bir çöle geçiş yapmış; bu mekânsal farklılıkla hem Roy'un hayatındaki düşüş hem de Büyük İskender'in yenilgisi (sembol) ifade edilmiştir.



Şekil 4. Hadrianus'un villa bahçesi (07:16 ve 07:28) (The Fall, 2008)

Buenos Aires Botanik Bahçesi ve Hayvanat Bahçesi (Eko-Park) (Buenos Aires, Arjantin): Fransız mimar ve peyzaj tasarımcısı Carlos Thays tarafından üçgen şeklinde tasarlanan Botanik Bahçesi, 7 Eylül 1898'de açılmış, 1996 yılında Ulusal Anıt ilan edilmiştir. Yaklaşık 5.500 tür bitkinin yanı sıra çok sayıda anıt ve heykele ev sahipliği yapmaktadır. Roma, Fransız ve doğu bahçelerinde oluşturulan simetri, karma ve pitoresk peyzaj tasarımı stilleri kullanılmıştır (Buenos Aires Botanik Bahçesi, 2021). 1888'de açılan Buenos Aires Hayvanat Bahçesi, türleri korumak, araştırma yapmak ve halkı eğitmek gibi amaçlara hizmet etmiştir. Hayvanat bahçesinde 89 memeli, 49 sürüngen ve 175 kuş türüne yer verilmiştir (bkz. Şekil 5). 2016'da kapatılıp 2018'de bazı yenilikler yapılarak eko-park adıyla tekrar açılmıştır. Ancak hayvanların çoğunluğu koruma alanlarına taşınmış; tür sayısı ve çeşitlilik azalmıştır (Buenos Aires Eko-Park, 2022). Çok sayıda bitki ve hayvan türü barındıran Buenos Aires Botanik Bahçesi ve Hayvanat Bahçesi (gösterge) ile Darwin'in bitki ve hayvan türleri ile yaşamın kökenine dair yaptığı araştırmalarına gönderme yapılmıştır. Darwin, türlerin kökeni, değişimi ve dönüşümüyle ilgili çalışmalarını, Alfred Russel Wallace ile yapmıştır. Filmde maymun Wallace'ın (gösterge) Alfred Russel Wallace'a gönderme yapmaktadır. Wallace'ın Darwin'e sürekli bir şeyler söylemesi ve Darwin'in aldığı bilgiyi diğerleri ile paylaşması (belirti) evrim teorisinde birlikte araştırmalarına ve çalışmalarına rağmen Darwin'in adıyla bilinmesine, Wallace'ın geri planda kalmasını (sembol) ifade etmektedir.



Şekil 5. Buenos Aires botanik bahçesi ve hayvanat bahçesi (21:24 ve 22:17) (The Fall, 2008)

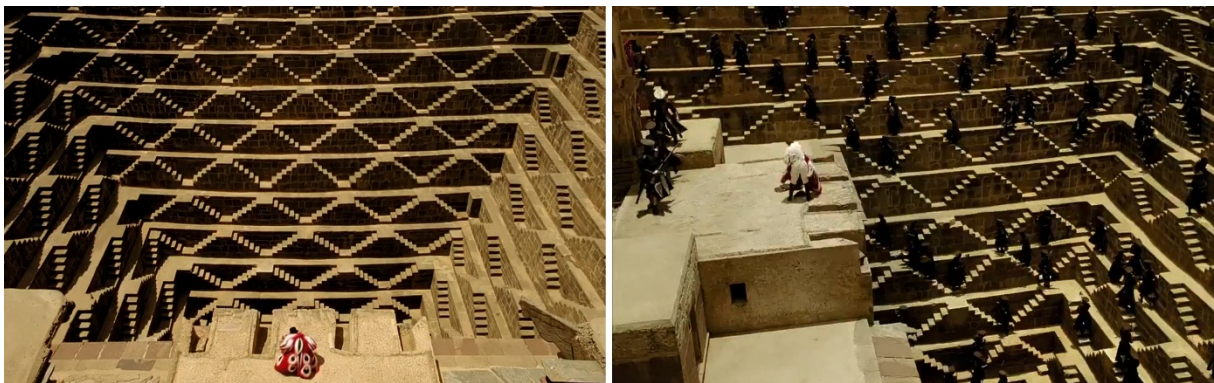
Ekber Şah Türbesi (Agra, Hindistan): Babür imparatoru Ekber Şah'ın mezarının olduğu türbedir. XVI. yüzyıla damgasını vuran Ekber Şah yapmış olduğu sosyal ve ekonomik reformlarla toplumsal anlamda da çok büyük değişimlere öncülük etmiştir. Ekber Şah'ın Hindistan'da hüküm sürdüğü yıllar hem Hindistan hem de dünyada dinsel canlanmanın yaşandığı dönemdir. Hindistan tarihinde çok önemli bir yere sahip olan Ekber Şah, böyle bir dönemde dinî reformları ve takip ettiği dinî siyasetle ses getirmiş, ileri görüşüyle tarihte unutulmaz bir iz bırakmayı başarmıştır. Saltanatı sırasında sarayını Batılı gezgin ve din adamlarına açan Ekber Şah, böylece Hint dünyası dışındaki kültür ve medeniyetlerden haberdar olmuştur. Ekber Şah, zamanının manevi lideri ve dinî konularda rehberi olmuştur (Şahin, 2015, s. 114-123). Hem türbenin mimarisinde hem de bahçesinde Ekber Şah'ın yaşamındaki detayları yansıtacak bir tasarım yapılmıştır. Mekânda peyzaj tasarımı simetri üzerine kurgulanarak durağanlık sağlarken, türbe tasarımının odak noktasıdır (bkz. Şekil 6). Filmde, Ekber Şah Türbesi ile Ekber Şah'ın şahsına (gösterge); Mistik karakteri ile hem Ekber Şah'a hem de onun lider, rehber, birleştirici, kurtarıcı, adil ve yenilikçi özelliklerine (belirti)

gönderme yapılmaktadır. Ağaç (gösterge), tüm dinlerde insan ve tanrı arasındaki bağlantı (sembol); mitolojide ise tanrının yeryüzündeki sembolü (sembol) olarak görülmüştür. Mistik karakteri de ağaç kovuğundan çıkarak filmdeki diğer karakterleri birleştirici, kurtarıcı ve onlara yol gösterici bir role sahip olmuştur.



Şekil 6. Ekber Şah türbesi ve bahçesi (31:39 ve 31:13) (The Fall, 2008)

Chand Baori (Rajasthan, Hindistan): Chand Baori, Dünya’da ve Hindistan’daki en eski ve en derin basamaklı su kuyularından biridir. Kral Chandra tarafından VIII.-IX. yüzyıllarda yaptırılmıştır. Dikdörtgen bir avlu şeklinde, 30m derinliğinde, 13 katlı ve 3500 basamaktan oluşan bir kuyudur (gösterge). Sıcak dönemlerde suyun serinletici etkisi ile 5-6°C’lik sıcaklık farkı olduğu için insanların buluşma yeri haline gelmiştir. Bu basamaklı kuyu, neşe ve mutluluk tanrıçasına adanan Harshat Mata tapınağının tam karşısında yer almaktadır (Singh and Mishra, 2019, s. 632). Basamaklar, harika bir labirent görüntüsüne sahip olup mükemmel bir geometrik tasarıma sahiptir. Kademeli su kuyusunun tasarımında fraktal geometrinin tekilliğin temel ölçüsü, sürekli şekillendirme, hiyerarşik örgütlenme, sınırların belirsizliği ve dinamik kaos ilkesi kullanılmıştır (bkz. Şekil 7). Basamakların bu özellikleri, Darwin’in kendi içinde yaşadığı kaosu (türlerin kökeni, değişimi ve dönüşümüyle ilgili çalışmalarında tek olmadığı, evrim teorisi ile ilgili fikirlerin Wallace’a ait olduğu ama kendi fikri gibi ifade ettiği, kendisinin Wallace ve fikirleri olmadan önemsiz olduğu) temsil etmektedir. Basamaklı su kuyusunun dibinden yüzeye doğru çıkarken basamakların artması ve kuyunun genişlemesi (gösterge), evrim teorisi ile ilgili bilgiler yayıldıkça Darwin’in adının ön plana çıkmasına (sembol); su kuyusunun dibine inerken basamakların azalması ve kuyunun daralması (gösterge) ise Wallace’ın adının silinmesine (sembol) gönderme yapmaktadır.



Şekil 7. Chand Baori kuyusunun basamakları (01.31.07-1:32:40) (The Fall, 2008)

Umaid Bhawan Sarayı (Rajasthan, Hindistan): Maharaja Umaid Singh tarafından 1929-1943 yılları arasında, kıtlık nedeniyle sıkıntı yaşayan çiftçilere istihdam sağlamak amacıyla inşa edilmiştir. Umaid Bhawan Sarayı, Mehrangarh Kalesi, Mandore Bahçeleri ve orta çağdan kalma çarşıları ile şehrin cazibe merkezindedir. Tasarımı yapılırken Budist ve Hindu tapınaklarının mimari özelliklerinden esinlenilmiş, art-deco’nun güzel örneklerinden biridir (bkz. Şekil 8). 11 hektarlık alan üzerine konumlanan saray kompleksinin 6 hektar alan kaplayan bahçesi, avluları ve 347 odası bulunmaktadır. (Graham, 2006, s. 17). Saraylar, ait olduğu dönemlerin yönetici (kral, han, hakan gibi) ve ailelerinin yaşam ve yönetim

merkezidir. Umaid Bhawan Sarayı ve bahçesinin büyüklüğü, ihtişamı ve kente hâkim konumu (gösterge) ile Vali Odious'un gücü, hırsı ve ihtişamına, her istediğini elde ettiğine (sembol) gönderme yapılmaktadır.



Şekil 8. Umaid Bhawan Sarayı ve bahçesi (01:35:23 ve 01:35:49) (The Fall, 2008)

Farklı kültürlerde ve dini inanışlarda lotus çiçeği, yaşam, yeniden doğuş, saflık, barış, bereket gibi farklı anlamlara sahiptir. Antik döneme ait çeşitli kültürlerde, bazı bitkilerden söz edildiği ve bunlara kutsal anlam yüklendiği, sembolleştirildiği görülmektedir. Binlerce yıl öncesinden, bazı anlamlar taşıyan sembollerin, hayatın her alanında özellikle sanatın her dalında kullanıldığı görülmektedir. Belli bir kültürde gelişip zaman içinde diğer kültürlerle yayılarak, farklı toplumlarda da kullanılan önemli bitkilerden biri de Lotus'tur. Lotus 5.000 yıldan fazla zamandır insanlar için kutsal sayılmış, insanlar tarafından sanatın her alanında sıkça kullanılmıştır (Özçalık, 2017, s. 22). Vali Odious, bahçede içinde lotus çiçekleri olan bir havuzda (gösterge) ölmek üzere iken ölüm-yaşam, ölümden sonra yeniden doğuş gibi inanışlara (sembol) gönderme yapılmıştır (bkz. Şekil 9). Ayrıca hikâyenin sonunda düşüşün kurtuluşa ve çıkışa evrilebileceğini; sona gelirken yeniden başlanabileceği (belirti) mesajı da verilmektedir. Lotus çiçeği, dibi çamurlu ve bulanık sulara yetişir. Buna rağmen temiz yaprakları ve güzel çiçeği ile bulunduğu bulanık, bataklık ortamlarda dikkat çekmektedir. Yetiştirdiği ortamın bulanıklığı ve kirliliği lotus çiçeğini ve yaprağını etkilememekte bu özelliği insanın kendini bulma ve ruh dünyasını temizleme sürecini simgelemektedir. Vali Odious'un lotus çiçekleri dolu bir havuzda ölümü yaşarken yaptığı kötülüklerin ölümü ile temizlenmesine de (sembol) gönderme yapılmaktadır.



Şekil 9. Vali Odious'un ölümü ve lotus çiçekleri (1:44:13 ve 1:45:16) (The Fall, 2008)

5. Sonuç

Yönetmen Tarsem Singh, The Fall filmde gerçek mekânları olduğu gibi kullanırken ışık ve renk, ölçü ve oran, hareket ve ses gibi sinemada mekân algısını oluşturan öğeler üzerinde oynayarak hikâyeleri aktarmış; izleyicinin algısını yönlendirmiş ve mekânın algılanmasını hikâye örüntüleri ile güçlendirmiştir. Sinemada gerçek mekânlar kullanılıyor olsa bile ortaya çıkan sonuç mekânın birebir aynısı değil, yönetmenin yorumuyla yeniden üretilir. Yönetmen, var olan mekânı izleyiciye nasıl algılatmak ve deneyimletmek istiyorsa, ekrana öyle yansıtır. Bunun için, çekim açısı, çerçeve, renk, ışık, gölge, ses, sekans, zoom-in ya da zoom-out gibi parametrelerden yararlanmaktadır (Beşışık, 2013, s. 66). The Fall filminde yer alan mekânlar, gerçek mekânlar olmasına rağmen yönetmen Tarsem Singh, bu mekânları

filmde anlatılan hikâyelerle bütünleştirmiş ve fantastik bir boyut kazandırmıştır. Filmin çekildiği mekânlar, filmde anlatılan hikâyeleri ve karakterleri tamamlayan ve kurguyu destekleyen bir öğeye dönüşmüştür. Ayrıca filmdeki mekânlar, tamamlayıcı öğe olarak kullanılmış ve yönetmen izleyiciye iletmek istediği mesajı, algılatmak istediği olayı ve duyguyu farklı mekânlar ve o mekânlarda yer alan gösterge, belirti ve sembollerle birlikte desteklemiştir. Bu sayede filmde sembolize edilmiş kurgu, izleyicinin hayal gücünü devreye sokmaktadır. Filmin çekildiği gerçek mekânların özellikleri (mekânın tarihi, mekânda yaşanan olaylar, tasarım özellikleri, sahibi vb.) ile hikâyelerdeki olay ve karakterlerin benzerliği üzerinden göstergeler ortaya çıkmıştır.

Sinemanın, farklı mekânları kurgu tekniğiyle birbirine bağlayarak zaman ve mekân bağlamında bir süreklilik kurgulayabilme ve mekânsal bir bütünlük oluşturabilme olanağı vardır. Mekânları, filmin vermek istediği alt metinlere göre işleyebilme potansiyeli, mekânsal deneyim üzerine de müdahaleler yapabildiğini doğrulamaktadır (Sözen ve Boyacıoğlu, 2020, s. 56). Bu özellik The Fall filminde hikâyelerin anlatıldığı sahnelerde kullanılmış; olaylar, insanlar ve mekânlar birbiri ile ilişkilendirilmiştir. The Fall filminde farklı ülkelerden çok farklı nitelikte mekânlara yer verilmiş olmasına rağmen anlatılan hikâyeler ile mekânsal bütünlük ve süreklilik sağlanmıştır. Filmdeki hikâyenin anlatımını güçlendirmek için mekânsal bütünlük oluşturulmaya ve algıda süreklilik yaratılmaya çalışılmıştır. Ayrıca filmde gerçek mekânların kullanımı, hikâyelerin inandırıcılığını artırmıştır. Sinemada tamamlayıcı eleman olarak kullanılan mekânın bir diğer fonksiyonu da mekânsal ipuçları vererek hikâyenin geçtiği yer hakkında fikir sahibi olunmasını ve mekân algısının güçlenmesini sağlamaktır (Beşışık, 2013, s. 53).

Filmde tüm mekânlar, arka plan yerine karakterleri ve hikâyeyi tamamlayan ve destekleyen unsur olarak kullanılmıştır. Filmde hikâyeler ön plana çıkarılırken mekânlar ön planda değildir ama mekânların görsel etkisi ön plandadır. Yönetmen Tarsem Singh, filmde kullandığı mekânlara, anlatılan hikâyeler doğrultusunda anlamlar yüklemiş ve izleyicinin bunları algılamasını ve anlamlandırmasını hedeflemiştir.

Özel anlamlar taşıyan görüntüsel gösterge, belirti ve semboller, sadece sinemada değil her alanda kullanılmakta ve özellikle günlük yaşamda kullandığımız mekânlarda sıklıkla karşılaşmaktayız. Bu bağlamda günlük yaşamda mekânları kullanarak elde edinilen deneyimler ile sinema filmlerindeki mekânları izleyerek elde edinilen deneyimleri karşılaştırmak mümkündür. Filmde yer alan gerçek mekânlar, gitme-görme fırsatı olmamış yerleri keşfetme fırsatı vererek mekânsal deneyim zenginliği sunmaktadır. Ayrıca mekânları tasarlayan ve kullanan insanlar, mekânların tarihi, dönemin ekonomik, kültürel ve toplumsal özellikleri hakkında izleyiciyi bilgilendirerek kültüre ve eğitime de katkıda bulunmaktadır.

The Fall filminde yer alan görüntüsel gösterge, belirti ve sembollerin farklı inanç sistemi ve kültürel kodlarla birbirinden farklı anlamları yorumlanabilir. Bu çalışma ile peyzaj mimarlığı açısından sinema mekânlarının incelenmesi ve göstergebilimsel analizi ile hem özgün bir çalışma ortaya koyulduğu hem de akademik yazına katkı sağlandığı düşünülmektedir. The Fall filmi başta sinema olmak üzere edebiyat, felsefe, psikoloji, müzik, sanat tarihi, coğrafya, tarih, moda tasarımı, grafik tasarım, mimarlık ve iç mimarlık gibi farklı disiplinlere özgü yönleriyle de göstergebilimsel açıdan incelemek mümkündür.

Kaynakça

- Adiloğlu, F. (2001). Türk sineması: mekân üzerinden bir çözümleme (Tez No. 176213) [Yayımlanmış doktora tezi, İstanbul Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Akdoğan, G. (1974). *Bahçe ve peyzaj sanatı tarihi*. Ankara Üniversitesi Ziraat Fakültesi Yayınları.
- Akyıldız, Ö. (2012). Mimari mekânların, sinemanın kurgusal mekânları üzerine etkileri (Tez No. 312200) [Yayımlanmış yüksek lisans tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Beşışık, G. (2013). Sinema ve mimarlıkta mekân kurgusu ve kavrayışı (Tez No. 328495) [Yayımlanmış yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Bilgili, M. (2016). Coğrafya öğretiminde mekân ve yer karmaşası üzerine bir araştırma. *Coğrafya Eğitimi Dergisi*, 2(1), 11-19.
- Bolak Hisarlıgil, B. (2008). Martin Heidegger'de 'mekân' düşüncesi: Hermeneutik-fenomenolojik bir yaklaşım. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(25), 23-34.
- Buenos Aires Botanik Bahçesi. (2021, 24 Ekim). Wikipedia içinde. https://en.wikipedia.org/wiki/Buenos_Aires_Botanical_Garden

- Buenos Aires Eko-Park. (2022, 5 Kasım). Wikipedia içinde.
[https://en.wikipedia.org/wiki/Buenos_Aires_Eco-Park_\(formerly_Zoo\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Buenos_Aires_Eco-Park_(formerly_Zoo))
- Cankurtaran, D. (2016, 25 Kasım). Sanatta mekân olgusu. Mimari tasarım yüksek lisans programı: Mimari tasarım süreç ve etkileşimleri yüksek lisans dersi semineri, İstanbul Teknik Üniversitesi.
<https://mimaritasarimsurecveetkilesimleri.wordpress.com/2016/11/25/sanatta-mekân-olgusu/>
- Çankaya, K. (2008). Sinemada görsel algılama (Tez No. 236042) [Yayımlanmış yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Dali, S. (1935). Mae West's Room. Art Institute of Chicago, Chicago, Illinois.
<https://www.istanbulsanatevi.com/sanatcilar/soyadi-d/dali-salvador/salvador-dali-surrealist-daire-olarak-kullanilabilen-mae-westin-yuzu-8223/>
- Erdoğan, Ö. (1993). Sinema ve mekân. *Ege Mimarlık*, 11, 49-53.
- Ertem, Ü. (2010). Sinema ve mimarlık etkileşiminin örnek kara filmler üzerinden incelenmesi (Tez No. 292336) [Yayımlanmış yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Gezer, H. (2012). Mekânı kavrama sürecinde algılama bileşenleri. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(21), 1-10.
- Graham, H. (2006). Art deco India. *Spirit of Progress*, 7(1), 16-18.
- Güneş, A. (2013). Bir eserin mimarisini göstergebilimsel bir yaklaşımla okuma ya da mimari göstergebilim: Divriği Ulucamii ve Darüşşifası. *Erciyes İletişim Dergisi "akademia"*, 3(2), 74-86.
- Hasol, D. (1988). *Ansiklopedik mimarlık sözlüğü*. Yem Yayınları, 35.
- Hazır, R. (2020). The Fall hakkında mutlaka bilinmesi gereken 15 detay.
<https://filmloverss.com/the-fall-hakkinda-mutlaka-bilinmesi-gereken-15-detay/>
- İlkdoğan, H. (2017). Üç oda üç zaman, okuyucu filmi göstergebilimsel analizi. *İdil Journal of Art and Language*, 6(38), 2817-2833.
- Kahveci, K. (2017). Varlık-yokluk arasında: Mekân üzerine bir değerlendirme. *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 59, 101-108.
- Mackenzie, D. A. (1996). *Çin ve Japon mitolojisi*. İmge Kitabevi.
- Miles, M. (1997). *Art, space and the city*. Routledge.
- Özcan, S. (2015). İstanbul adalarının mekân kullanımı ve sürdürülebilir yönetim kapsamında değerlendirilmesi (Tez No. 388817) [Yayımlanmış yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Özçalık, M. (2017). Lotus çiçeğinin farklı kültürlerdeki önemi ve peyzaj tasarımında kullanımının irdelenmesi. *Uluslararası Uygur Araştırmaları Dergisi*, 10, 22-28.
- Özçınar, M. (2010). Sinematografik zaman ve mekânın oluşumunda felsefi arka plan (Tez No. 280173) [Yayımlanmış doktora tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Özmkas, U. (2009). Charles Sanders Peirce'in gösterge kavramı. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(1), 32-45.
- Öztürk, B. (2012). Sinemada mekân tasarımının incelenmesi: bilim kurgu sineması örneği (Tez No. 315199) [Yayımlanmış yüksek lisans tezi, Maltepe Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Rapoport, A. (1977). *Human aspects of urban form: Towards a man-environment approach to urban form and design*. Pergamon Press.
- Rifat, M. (2013). *XX. yüzyılda dilbilim ve göstergebilim kuramları (1. tarihçe ve eleştirel düşünceler)*. Yapı Kredi Yayınları.
- Ryan, M. & Lenos, M. (2012). *Film çözümlemesine giriş* (E. S. Onat, Çev.). De Ki Basım Yayım Ltd. Şti.
- Serdaroğlu, F. (2016). Sinema neden sanattır? Sinemayı sanat olarak ele alan bir araştırma ne tür bir yaklaşım benimsenmelidir? *Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Uluslararası Hakemli Dergisi*, 24(2), 113-125.

- Sevin, B. (2018). Edebiyat, sinema, mekân arasındaki geçişgenlik üzerine bir araştırma: Steampunk ve Siberpunk'ın farklı tasarım sahalarındaki izdüşümleri (Tez No. 521105) [Yayımlanmış yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Smith, J. D. (2009). Consistency and character in the Mahābhārata. *Bulletin of the School of Oriental and African Studies*, 72(1), 101-112.
- Singh, A. & Mishra, S. A. (2019). Study of ancient stepwells in India. *International Journal of Research in Engineering, Science and Management*, 2(10), 632-634.
- Singh, T. (Yönetmen/Senaryo Yazarı). (2008). The Fall [Film].
- Sözen, G. ve Boyacıoğlu, E. (2020). Sinema ve mimarlığın mekânla mutlak ilişkisi: Otomatik portakal. *Mimarlık Dergisi*, 415, 54- 59.
- Şahin, H. H. (2015). Ekber Şah'ın sosyo-kültürel ve dinî reformlarının toplumsal hayata etkisi. *Tarih Okulu Dergisi (TOD)*, 22, 113-133.
- Şen, C. (2015). Bir dünya cenneti-Kadıköy ve edebiyatımız üzerine. *Littera Turca Journal of Turkish Language and Literature*, 1(2), 241-242.
- Uslugil, H. E. (2021). Temel tasarım dersinin sinema filmleri eşliğinde yürütülmesine yönelik bir yöntem önerisi (Tez No. 685062) [Yayımlanmış doktora tezi, Konya Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.