

PEYZAJ MİMARLIĞI KAPSAMINDA SİNEMA SANATINDA MEKAN TASARIMININ DEĞERLENDİRİLMESİ: AVATAR FİLMİ ÖRNEĞİ

Dr. Sinem KIZILASLAN*

Özet: Çevre, sosyal ve fiziksel boyutları olan geniş bir kavramdır. Mekân kavramı ise daha özel, sınırları belirlenmiş bir alanı ifade eder. İnsan, ihtiyaçları doğrultusunda çevresinde mekânlar oluşturur ve daha sonra çevresi ile etkileşimde bulunur. İnsanlar yaşamlarını sürdürebilmek için çevresel kaynakları kullanmak zorundadır. Fakat çevresel kaynaklar sonsuz değildir. Doğal kaynakların tükenmesi insanları yeni kaynak arayışlarına yönlendirir. Bu arayış birçok sinema filmine de konu olmuştur. Sinema sanatında kullanılan tüm görsel ve işitsel öğelerin olduğu gibi mekânın da farklı anlam boyutlarında değerlendirilmesi film metninin anlaşılabilmesi açısından bir gerekliliktir. Filmin anlatı araçlarından birisi de oluşturulan mekândır. Peyzaj Mimarlığı kapsamında yapılan birçok çalışmada doğal ortamların insanlar üzerindeki rahatlatıcı etkisi ortaya konulmuştur. Bu çalışma kapsamında 'Avatar' filmi incelenmiştir. Filminden seçilen sahneler, Peyzaj Mimarlığı'nda insan-çevre etkileşimi bağlamında değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Peyzaj Mimarlığı, Sinema, Mekân, İnsan-Çevre Etkileşimi

Geliş Tarihi: 11/02/2021 Kabul Tarihi: 08/06/2021 Makale Türü: Araştırma Makalesi

* Samsun/Türkiye, 1.sinem@gmail.com, ORCID: 0000-0002-0168-6994,

ASARIM

DESIGN

EVALUATION OF SPACE DESIGN IN THE ART OF CINEMA WITH- IN THE SCOPE OF LANDSCAPE ARCHITECTURE: THE EXAMPLE OF AVATAR FILM

Dr. Sinem KIZILASLAN*

Abstract: The notion of 'environment' is a broad concept that covers the entire social and physical environment. The term of 'place' refers to a more specific, defined area. Human being creates places in the line with their needs in environment and then interact with their environment. Human beings must use environmental resources to survive. But environmental resources are not endless. Depletion of natural resources leads people to seek new resources. The search has been the subject of many movies. It is a necessity to evaluate the element of space with its various dimensions of meaning in cinema like all the other audiovisual elements used to produce the motion picture to understand the film text. The film is visually narrated to the audience by the places in the film. In many studies in the scope of landscape architecture, the relaxing effect of natural environments on people has been revealed. The scope of this work the movie of 'Avatar' has been examined. The scenes selected from the movie, has been evaluated in the concept of human-environment interaction in Landscape Architecture.

Keywords: Landscape Architecture, Movie, Place, Human-Environment Interaction

Received Date: 11/02/2020 Accepted Date: 08/06/2021 Article Types: Research Article

* Samsun/Turkey, 1.sinem@gmail.com, ORCID: 0000-0002-0168-6994,

1.GİRİŞ

Çevre canlıları etkileyen ve onlardan etkilenen karşılıklı etkileşimin söz konusu olduğu tüm faktörler bütünü olarak tariflenebilir (Erdoğan, 2006, s.68). Mekân ise, çevre içinde belirli sınırlayıcılar ile etrafından ayrılan, belirli amaçlar için oluşturulan alanlardır. Bu bağlamda “mekân”, “çevre” kavramına göre daha özel, daha sınırlı bir alandır.

“Sinemada ise insan-çevre ilişkisi bağlamında, hikâyenin geçtiği yer olarak “Peyzaj” fiziksel çevre olarak ele alınır. Sinemada çevre (space- uzam) olarak peyzaj, film anlatısının oluşturulmasındaki etkili faktörlerden birisidir. Öykü anlatılabilmesi için olayın sergileneceği mekâna ihtiyaç duyulmaktadır. Çevre olarak peyzaj, filmin hikâyesi ile sıkı sıkıya ilişkilidir. Filmdeki peyzajın, filmin hikâyesini desteklemesi, filmin hikâyesine uyumlu olması gerekir. Sinemada “peyzaj” ın “mekân a” dönüşmesi ise film çekimiyle şekillenir. (Lukinbeal, 2005, s.6)”

Sinemada, uzam ile ilgili olarak dikkate alınması gereken kavramlardan birisi mise-en-scene (mizansen)’dir. Fransızca bir terim olan ve sahneye koymak anlamında kullanılan mizansen, bir filmde gerçekçilik izlenimi oluşturmak için çevreye ilişkin faktörlerin düzenlenmesini kapsamaktadır. Film ve gerçeklik bağlamında değerlendirilse de mizansen komedi ve abartı, doğaüstü korku ya da sade güzellik gibi farklı etkileri de oluşturmak için çevrenin düzenlenmesini kapsamaktadır (Bordwell & Thompson, 2008, s. 113). Çevre, ihtiyaçlar doğrultusunda şekillendirilir.

İnsanlara yaşam tarzlarında çevresel bir bakış açısı kazandırmak için sinema sanatından yararlanmak mümkündür. Scott (2009)’a göre “Küresel ölçekte finansal krizin olduğu, askeri çatışma ve iklim değişikliğinin olduğu bir dünyada yaşarken, gerçeklerin anlatıldığı filmlere ihtiyacımız vardır (Aktaran: Rust, 2013, s.23). Sinema sanatından, insanların yaşadıkları

çevredeki sorunlara farkındalıklarının arttırılması yönünde yararlanılabilir.

İnsanlar ihtiyaçları için çevreyi şekillendirirken daha sonra değiştirdikleri çevre de onların davranışları üzerinde etkili olmaktadır. Uygun mekân tasarımlarıyla kullanıcıların davranışlarının nasıl düzenlenebileceği insan-çevre etkileşimi (çevresel psikoloji) çalışmaları içinde yer alır. Mekân tasarımı insanların davranışlarını şekillendirir. Tasarım elemanlarının rengi, dokusu, boyutu ...vb kullanıcının mekân algısına etki yapar. Umberto Eco, “Mimarlık Göstergebilimi” isimli eserinde mimarlık yanında tasarım ve kent planlamacılığı olgularını da göstergebilimin temaları olarak ele aldığını belirtmiştir (Eco, 2019, s.18). “Mimari sembolizm insanların kendileri, geçmişleri, sosyal statüleri ve dünya görüşleri ile ilgili mesaj iletmelerini sağlayan sözsüz bir mekanizmadır (Lang, 1992, s.15)”. Buradan yola çıkarak filmlerdeki mimari yapıların yanı sıra, doğal çevrelerin ve inşa edilmiş çevrelerin de gösterge olarak görev yaptığını söylemek mümkündür.

Betimsel bir araştırma desenine sahip olan bu çalışmada, sinemada mekân tasarımı doğal ve yapılı çevre tasarımı boyutlarıyla, sinema sanatında sosyolojik ve psikolojik düzeyde anlam üretimine katkısı bağlamında ele alınmıştır. Çalışmanın kavramsal çerçevesini oluşturan “peyzaj mimarlığı bağlamında sinema sanatında mekân tasarımı” kavramı, Peyzaj Mimarlığı ve sinematografi boyutlarında yapılan literatür taramasıyla oluşturulmuştur. Avatar filmi, doğal çevre ve yapısal çevre farkının net bir şekilde ortaya koyulduğu bir filmidir. Peyzaj Mimarlığı çalışmalarında doğa taklit edilir. Yaşam istekleri (nem, su, ph, ışık...vb) aynı ve/veya benzer olan bitkiler bir arada kullanılır. Doğayı taklit etmek ekolojik devamlılığın sağlanmasının gereğidir. “Avatar filminin %75’i bilgisayarda oluşturulmuştur (Davidson, 2010, s.12).” “Bu bağlamda bazı bitkiler bilgisayarda tasarlanırken, birçok bitki de

elle modellenmiştir (Ormanlı, 2010, s.105).” Bu da idealize bir yapay çevrenin oluşturulabilmesi için sinema sanatının olanaklarından yararlanılabileceğini göstermektedir. Ayrıca James Cameron’ın filmdeki amacı “Salamone (2013)’e göre; her ne kadar dünya sorunlarını doğru bir şekilde temsil etmeye çalışmak olmasa da bu sorunları ortaya çıkarmayı ve seyircide bu yöndeki duyguları harekete geçirmeyi amaçlamaktadır (Rust, 2013, s.33).” “Avatar, yeniçağın çevreci dünya görüşünün gerçeğe dönüştüğü halidir (Davidson, 2010, s.14).” Avatar insanı ‘özüne dönmeye’ davet eden, ‘kendisiyle ve ekolojik çevreyle barışık olmasını’ öne çıkartan mesajlar gönderen bir filmdir (Çeliksap, 2010, s.93). Bu nedenlerden dolayı doğal çevre ve bellek ilişkisi “Avatar” filmi örneğinde incelenmiştir. Sinemasal mekânın film yapısına anlam düzeyindeki etkisinin tespiti için metin çözümlemesi yöntemi kullanılmıştır. Filmde yer alan görsel öğelerin çözümlenmesinde göstergebilimsel analiz tekniğinden yararlanılmıştır. “Mekân algısında görsel algı, işitsel algı, zaman algısı gibi kavramlar önemlidir. Fakat Porteous (1996)’ ya göre ‘insanın duyuşal girdisinin %80’inden fazlası görme duyuşundan sağlanır (Aktaran: Çakçı & Çelem, 2008, s.89).” Bu nedenle çalışmanın sınırlılıkları bağlamında, filmde seçilen sahneler sadece görsel veriler üzerinden değerlendirilmiştir.

2. ÇEVRE KAVRAMI

Çevre kavramını doğal çevreler ve insanlar tarafından oluşturulan yapılı çevreler olarak iki boyutta değerlendirmek mümkündür. Yapılan birçok çalışmada, doğal ortamların insanlar üzerinde olumlu etkisi olduğu vurgulanmaktadır (Kwean, Ulrich, Walker, & Tassinory, 2008);(Cawie, 2002);(Morris, 2003);(Bryne & Sipe, 2010). Sağlık yönünden (fiziksel ve mental sağlık), sosyalleşme ve çevresel açıdan olan olumlu etkiler yeşil alanların yararlarından bazılarıdır. Genel olarak yeşil alanlar ve doğal

çevreler insanlar üzerinde olumlu etkiler yaratırken, anlatı ile doğal çevrelerin sinema sanatındaki farklı yorumlanış şekillerini birçok sinema eserinde görmek mümkündür. Sinema sanatında “çevre”, “anlatı” ile anlam kazanır. şiirden bir alıntıda ‘Sizin için özgürleştirici Devrimin koruyucusu için dua ediyorum’ yazar. <https://cutt.ly/CkdA0a7>

Gerek İslam Devrimi esnasında gerek 1980-1988 yılları arasında yaşanan İran-İrak savaşı sırasında kadınlar çarşaflarıyla ve tüfekleriyle savaşın içinde yer almıştır.

2.1. Doğal ve Yapılı Çevreler

Günümüzde dünya popülasyonunun yarısı kentsel alanlarda yaşamaktadır. 2030’da bu oranın %60 olacağı öngörülmektedir (D’Alessandro, et al. 2015, s.9). Başlangıçta insanları yapılaşmaya yönelten sebepler; güvenlik, iklim koşullarından korunmak gibi faktörler olmuştur. Daha sonra, altyapı hizmetleri, sağlık (hastane), eğitim (okul, kütüphane) gibi hizmetlere kolay erişim gibi nedenlerle insanlar kentsel yaşam tarzını benimsemişlerdir.

İnsanların doğal yaşam alanlarını bırakıp yapılaşmanın yoğun olduğu yaşam alanlarını tercih etmeye başlamaları beraberinde hızlı ve kontrolsüz yapılaşmayı getirmiştir. İnsanlar bu yaşam tarzını bazı ihtiyaçlarını gidermek için benimsemiş olsalar da insanların doğal çevreden giderek uzaklaşmaları, onu özlemeye başlamalarına neden olmuştur. Doğal çevre (ağaçlar, yeşil alan, su yüzeyleri...vb); özgürlük, fiziksel ve zihinsel sağlık ile özdeş hale gelmeye başlamıştır.

“Loures, Santos & Panagopoulos, (2007) ve Melchert, (2007)’ye göre; Doğal ve fiziksel çevrelerden oluşan kentler, teknolojik gelişmelerle ve günümüz dünyasının değişen ihtiyaçlarını karşılamak için hızlı bir süreç geçirmektedir. Bu nedenle, popülasyonu hızla artan kentler, insanlar için cazibe merkezi haline gelmiştir (Aktaran: Polat, Akay ve Önder 2017,

s.67)”. Kent nüfusunun hızlı bir şekilde artması doğal kaynakların bilinçsiz ve hızlı bir şekilde tahrip edilmesine neden olmuştur. Başarılı bir kent planlamasında, mimari yapılarla birlikte kentsel yeşil alanlar bir sistem içinde, birlikte ele alınmalıdır. Kentsel yeşil alan sistemleri (kent parkları, çocuk oyun alanları, spor alanları, çeşitli amaçlara yönelik olarak planlamaya dahil edilmesi gereken aktif ve pasif yeşil alanlar vb) ekolojik denge ve kentlinin fiziksel ve ruhsal sağlığı açısından önemlidir.

“1960’lardan sonra çevre’ sınırlı bir kaynak olarak görülmeye başlanmıştır. Hızla tüketilen bu kaynağın uygun şekilde kullanımının gerekliliği gündeme gelmiştir (Canter ve Stringer, 1975, s.4).” Doğal kaynakların hızla yok edilmesi, insanları yeni kaynaklar aramaya yöneltmiştir. Bu arayış birçok sinema eserine de konu olmuştur.

2.2. İnsan-Çevre Etkileşimi

İnsanın çevresiyle etkileşime geçmesiyle davranış meydana gelir. Bu görüşe göre, çevre insan davranışlarının şekillenmesinde etkilidir. İnsanlar ihtiyaçlarını gidermek için davranışlarda bulunurlar. Organizmanın ihtiyaçlarını gidermek için izlediği yol sırasıyla ihtiyaç, dürtü, güdü ve davranıştır (Seyrek, 2018, s.84).



Şekil.1 İhtiyaç-davranış, ihtiyaç-mekan arasındaki ilişki

Davranış, organizmaların çevrelere uyum sağlama yollarıdır (Gerrig ve Zimbardo 2012, s.2). Başka bir deyişle davranış, bilinçli yapılan etkinliklerdir. İnsanlar ihtiyaçlarını gidermek için etkinliklerde bulunur ve bu etkinlikleri mekânlarda gerçekleştirir. Tasarımcının görevi ise mekânı, kullanıcının ihtiyacını

karşılatabileceği şekilde tasarlamaktır.

İhtiyaçlarını gidermek için davranışlarda (bilinçli etkinlik) bulunan insanlar, bu davranışlarını uygun mekânsal özelliklere sahip olan alanlarda gerçekleştirirler. Mekân tasarımı; kullanıcı ihtiyaçlarının belirlenmesi, ihtiyaçların giderilmesini sağlayan etkinliklerin belirlenmesi ve etkinliklere olanak sağlayan mekânların oluşturulmasını sağlayan bir süreçtir. Bu hiyerarşiyi,

İhtiyaç- Etkinlik- Mekân biçiminde aktarmak mümkündür. Bu hiyerarşik şablon (İhtiyaç- Etkinlik-Mekân), Peyzaj Mimarlığı alanında yapılan birçok çalışmada (Sarı, 2019); (Özkan & Akyol, 2019);(Bayramoğlu, Büyükkurt, & Yurdakul, 2019) kullanılmıştır.

Mekân tasarımında, ihtiyaçları karşılamaya yönelik olarak bazı temel işlevleri (barınma, korunma, sosyalleşme vb) yerine getirmek önemli olduğu gibi mekânın kullanıcı üzerinde meydana getirdiği psikolojik etkiler de önemlidir. Mekân tasarımında kullanılan elemanların renk, doku, şekil boyut gibi özellikleriyle mekânın, tasarımcısı tarafından kullanıcıya farklı biçimde algılatılması mümkündür. Mekânın, olduğundan geniş ya da dar, ferahlatıcı ya da boğucu, insanı ezici ya da davet edici biçimlerde algılanması sağlanabilir. “Morris’e göre, eğer bir A, davranışların özdeş olmayan ama benzer olan yollardan -belli bir amaca varmalarını sağlıyorsa (tıpkı var olmayan, ama olsaydı aynı amaca götürecek bir B gibi), o zaman A bir göstergeci (Aktaran: Eco, 2019, s.24)”. Kullanıcısının bakışlarını tavana yönlendirmek isteyen bir tasarımcı, tavanda kaba dokulu bir malzeme kullanarak, tavan rengini mekânın taban ve duvarlarına kontrast olacak şekilde seçerek ya da tavanda açacağı bir yırtıkla içeri ışığın girmesini sağlayarak yapabilir. Bu tespit ışığında mekân tasarım elemanlarının gösterge niteliğinde olduğunu söylemek mümkündür.

2.3. Sinema Sanatında Anlatı Oluşturulması Sürecinde Çevrenin Kullanımı

Mizansenin filmin atmosferini oluşturmak bağlamında biçimlendirildiğini söylemek mümkündür. Filme etki eden faktörlerle etkileşimi, sinemasal zamandaki gelişimi ve değişimi filmin dramatik gelişimine etki etmektedir. Sinemada mekân, sadece teknik düzeyde filmin sahnelerinin görüntülenebileceği bir alan sunmamaktadır. Bu noktada, dikkat edilmesi gereken bir diğer nokta ise sosyolojik düzeyde kurulan mekân ve bellek ilişkisidir. Kültürel-politik yaklaşım, filmi içinde sosyal-mekânsal anlamın tanımlandığı ve tartışıldığı bir alan olarak konumlandırır (Lukinbeal & Zimmermann, 2006, s. 315). Sinemasal uzam, kültürel, tarihi ve sosyal referansları olan bir toplumsal bellek alanı inşa ederek film anlatısını derinleştirmektedir.

Film ve coğrafya üzerine yapılan çalışmaları iki bölümde ele almak mümkündür.

Bunlardan ilki filmi auteur kuramın etkisiyle değerlendirmektedir. Filmde iç anlamın nasıl üretilip tüketildiği üzerine yoğunlaşan auteur analizciler; şehir, hareketlilik, peyzaj ve jeopolitik gibi coğrafya ile ilişkilendirilebilecek kavramların sinemasal süreçlere etkisini değerlendirmişlerdir. Filmli kültürel bir meta olarak değerlendiren coğrafyacılar ise film üretim, dağıtım ve tüketim süreçlerinin etkileri üzerine yoğunlaşmışlardır. Kültürel meta düşüncesine göre; filmlerin iç anlam üretim süreçlerinin değerlendirilmesi onların dağıtım ve tüketim pratikleri değerlendirilmeye alınmadan mümkün değildir. Filmlerin iç anlamsal süreçleri onların üretim ve tüketim süreçlerinin ekonomik koşulları altında değerlendirilmelidir (Lukinbeal & Sharp, 2017).

2.4. Sinemada Mekân

“Film çekimleri ve kamera açısıyla küçültülen peyzajda, kamera açılarıyla ve çekimle izleyicinin dikkati aktörler arasındaki diyaloga

ve sosyal alana odaklanır. Mekân olarak peyzaj, coğrafi bir ifade olan ‘mekân hissi’ ile ilişkilidir ve hikâyenin geçeceği bölgeye atıfta bulunur (Lukinbeal, 2005, s.6)”.

“Peyzajlar, insanlar tarafından doğa ve çevrenin anlamlandırılmasında yaratılan sembolik çevrelerdir. Özel değerler ve inançlar filtresi ile çevre tanımlanır ve belli bir bakış açısıyla şekillendirilir. Her peyzajın sembolik bir değeri vardır (Greider ve Garkovich 1994, s.1).” Bu sembolik değer mekân hissi oluşumunda da önemlidir.

“Mekân hissi (sense of place)’nin 3 bileşeni; fiziksel donanımlar, insan aktiviteleri, insanların sosyal ve psikolojik süreçleridir (Carmona, et al. 2003, s.99)”. Fiziksel donanımlar; mekân tasarımıyla, aktiviteler; insanların ihtiyaçlarını gidermek için yaptıkları etkinliklerle, sosyal ve psikolojik süreçler; insanların çevrelerini algılamada ve şekillendirmede etkili olan filtreleriyle ilgilidir. İnsanların kültürel yapıları da bu filtrelerdendir. “Toplumlar çevrelerini kültürel yapılarına göre şekillendirirler. (Greider ve Garkovich 1994, s.2); (Bigell ve Chang 2014, s.84)”. “Mekân, filmin geçecek olduğu yerin bölgesel özelliklerini yansıtarak anlatımın gerçekçi olmasını sağlar (Lukinbeal 2005, s.6)”. Bu bakış açısına göre; filmin inandırıcı olması, hikâyenin geçtiği yerin mekânsal özelliklerinin bölgesel kültür yapısına uygun olarak yansıtılmasına bağlıdır. Ayrıca, sahne geçişlerinde kullanılan geniş ölçekteki peyzaj görüntüleri, sıradaki eylemin nerede geçeceği hakkında izleyicinin fikir sahibi olmasını sağlayarak sahneleri birbirine bağlamaktadır. Buradan yola çıkarak filmlerin başarılı olmasında, başarılı mekân tasarımlarının ve sahnelerdeki doğru peyzaj seçimlerinin önemli olduğunu söylemek mümkündür. Öykü kurulumunda zaman ve mekân unsurlarının kullanımını anlatı sinemasının temel bileşenleri arasında saymak mümkündür. Sinema sanatında kullanılan tüm görsel ve işitsel öğelerde olduğu

gibi uzamın (mekân) da düz anlamsal ve yan anlamsal boyutlarda değerlendirilmesi film metninin anlaşılabilmesi açısından bir gerekliliktir. Eleştirel boyuttaki bir değerlendirme ile yalnızca mekânın anlatı boyutundaki temsilini değil; yaşanan deneyimin maddi koşulları ve günlük sosyal uygulamalar arasındaki bağlantıyı da kavramak mümkündür (Aitken & Dixon, 2006, s. 326). Filmdeki duygunun izleyiciye filmdeki peyzajla algılatılmaya çalışılması psikoloji-peyzaj-sinema kavramlarını bir araya getiren bir boyut oluşturmaktadır. Filmlerde sözel olarak ifade edilmeyen duygular, mekânsal özelliklerle izleyiciye hissettirilir. Mekânsal özellikler gösterge olarak görev yapar.

Rifat (2009)'a göre, genel olarak kendi dışında bir şeyi temsil eden ve dolayısıyla bu temsil ettiği şeyin yerini alabilecek nitelikte olan her çeşit biçim, nesne, olgu gibi öğeler gösterge olarak tanımlanmaktadır (Aktaran; Güngör, 2017, s. 699). “Metafor vasıtasıyla, anlam ve ideoloji peyzajla uyumlu hale getirilmektedir. Bunun en yaygın örneği insan veya sosyal karakterlerin peyzaja atıfta bulunmasıdır (Lukinbeal, 2005, s.13)”. İnsan-doğa ilişkisinde görsel deneyimin önemli bir rolü olduğundan dolayı, doğal çevrelerin özellikleri ve temsillerini içeren fotoğraflar, filmler, videolar ve sanal içerikler de doğa kavramı içerisinde yer alır (Steg, Berg ve Groot 2015, s.50). Manzaralar insanların kimliği ve iyilik hali için önemlidir (Steg, Berg ve Groot 2015, s.38). Bu görüşe göre film sahnesindeki doğal peyzaj göstergeleri (ağaçlar, akarsu, gölet, kumsal vb.) anlatı ile desteklendiği takdirde izleyici üzerinde rahatlatıcı etki yapar denilebilir. “Gösterge, gösteren ve gösterilenin bütünüdür. Fiziksel ve psikolojik temeldeki gösteren ve gösterilenler zihinsel düzeydeki göstergeleri inşa etmektedir. Gösteren gösterenin anlaşılabilir kısmıdır. Gösterilen ise gösterenin taşıdığı anlamdır. Gösterenin tek bir göstereni olmasına karşın çok sayıda gösterileni olma ihtimali gösterileni öznel bir yapıya dönüştürmektedir

(Güngör, 2017, s.699)”

Gösterilen, insanın biliş sistemiyle ilgili bir kavramdır. Psikolojik bir anlam ifade ettiği için insanın geçmiş deneyimlerinden etkilenecek anlam kazandığını söylemek mümkündür. Geçmiş deneyimler söz konusu olduğunda, insanın biliş sistemi akla gelmektedir. Best (1995) bilişsel bakış açısında bilginin “sembolik ağ modellerini (Best, 1995, s. 208-238)” incelenmiştir. Bu modellerde bilgi, ağ sistemi ile birbirinin peşi sıra dizilmektedir. Örneğin; “sarı kelimesi nergis çiçeğini de yeşil rengi de çağrıştırmaktadır. Nergis laleyi, yeşil renk maviyi çağrıştırmaktadır (Best, 1995, s. 225)”. Her bir kelimenin çağrıştırdığı diğer kelime ile oluşan ağ genişlemektedir. Bu dizilim bazı kuramlarda hiyerarşik bir şekilde ele alınırken bazılarında hiyerarşik olmayan bir ağ sistemi ile genişlemektedir. Sinema sanatında da hangi görüntüyle ne hissettirilmeye çalışıldığı filmin hikâyesiyle ilişkilidir. Uçsuz bucaksız çöl, deniz ya da orman görüntüsü izleyiciyi özgür ya da kaybolmuş hissettirebilmektedir.

3. MATERYAL VE METOT

Bu çalışmada, James Cameron'ın yönettiği “Avatar (2009)” filmi anlatının oluşturulmasında kullanılan peyzaj öğeleri bağlamında incelenmiştir. Filmde iki farklı yaşam alanı söz konusudur. İlki; insanların yaşadığı, yapılaşmanın ve teknolojinin egemen olduğu, kendi çıkarları için savaşan ve yok etmekten kaçınmayan insanların yaşam alanı, ikincisi; yerel halkın yaşadığı, teknolojinin olmadığı, canlıların sadece beslenme ve güvenlik (savunma) amacı ile öldürme eğiliminde olduğu, Na'vilerin yaşadığı Pandora gezegenidir. Savaşın ve yok etme dürtüsünün olmadığı, tamamen doğal ve yeşil alandan oluşan Pandora'da yerli halk (Na'viler) doğal çevrede, yapısallaşma olmadan yaşamlarını sürdürmektedir. Beslenme amacıyla avlanmalarına yardımcı olan ilkel silahlar aynı zamanda savunma araçlarıdır. Yerel halk,

bütün doğal kaynakları ortak ve eşit olarak kullanılmaktadırlar. Yerlilerin inancına göre ölen bütün canlılar toprağa gömülerek tekrar ekosistemin -yani yaşamın bir parçası haline gelmektedir. Yani hiçbir canlı tam olarak yok olmamaktadır.

İzleyiciye sunulan bu iki evren onu aynı zamanda bir tartışmanın içine sokmaktadır. Sorgulama modernleştirmek için yapılan tüm hareketlerin meşru olup olamayacağı ile ilgilidir. Film metnine yönelik yapılan çözümlemede“sorulan bir dizi soru, önerilen cevaplar, çıkarımlar veya sorunların tüm film yapısının anahtarı olabileceğini (Clark, 1970, s. 20)” söylemek mümkündür.

Avatar filminin başrol oyuncusu Jake Sully (Sam Worthington)'dir. Jake, savaşta felç olarak yürüme yeteneğini kaybeden bir askerdir. Bu nedende, zorunlu olarak emekliye ayrılmıştır ve gazi maaşıyla hayatını sürdürmeye devam etmek zorundadır. Fakat Jake'in maaşı tekrar yürüyebilmesi için gereken ameliyatı olmasına yetmeyecek kadar azdır. Jake'in bir ikiz kardeşi vardır. İkiz kardeşi Pandora'da yapılan araştırmalarda çalışan zeki bir bilim adamıdır. Filmde insanlar, Pandora'yı inceleyebilmek için, geliştirdikleri cihazların içine girerek, yerel halkın görünümünde olan, kişiye özel Avatarları ile Pandora'da dolaşabilmektedirler. İnsanların, insan olarak (kendi bedenleri ile) Pandora'ya gitmeleri (maskesiz olarak) mümkün değildir. Çünkü Pandora'nın atmosferi insanların solunum sistemleri için uygun yapıda değildir. İnsanların Pandora'da nefes almaları mümkün olmadığı için, bir aracıya ihtiyaç duyarlar. Bu araç, yüksek teknolojik ürünler olan, pahalı “Avatar”larıdır. Avatarın; uygun eşleşmenin olabilmesi için kişiye özel, kişinin DNA yapısına uygun olması gerekmektedir. Jake'in kardeşi de bu projede çalışan ve kendi DNA yapısına uygun bir “Avatar”ı üretilen bir bilim insanıdır. Fakat bir kaza sonucu ölür. Bu ölümle “Avatar”ının işe yaramaz hale gelmesi -pahalı bir yatırım olduğu

için- göze alınamaz. Bu nedenle DNA'sının en iyi uyum sağlayacağı kişi olan Jake Sully'den (ikiz kardeşi) programa dâhil olması istenir. Jake görevi kabul eder. Altı aylık bir yolculuktan sonra Dünya'dan hareket eden ekip Pandora'ya, insanların kurduğu askeri üsse ulaşır. Jake Avatar'ı ile eşleşir.

Avatar, bir bedensel vekildir. Temelde Pandoralıların insanları Na'vi gibi görmesini sağlamaktadır. Filmin, ilgi görmesinin belki de en önemli nedenlerinden birisi bu vekâlet kavramıdır. Avatar filmi Kolker ve Ousley'nin tespit ettiği “vekil uzamlar”(Kolker&Ousley, 1973, s. 389) kavramını bu kez film anlatısı içerisindeki vekil bir bedene dönüştürmektedir. Jake'in Avatar'ı gerçekte sentetik olarak üretilmiş bir bedendir. Zarar görmesi ya da ölmesi bir risk değildir. Yeniden üretilmesi mümkündür fakat pahalıdır. Klasik anlatının özdeşleşme mekanizması filmin başında Jake'in avatarını ilk kez kullanmaya başlamasıyla işlerlik kazanmaktadır. Jake için Avatar, kaybettiği bacaklarıdır. Fiziksel gücüdür. Özgürlüğüdür. Jake, Dr. Grace Augustine (SigourneyWeaver) ile araştırmalarını yapabilmesi için koruma görevlisi olarak çalışmaya başlar. Grace, savaşa karşı olan, silahları sevmeyen bir bilim insanıdır. Amacı Na'vi halkından olan Omatikayalar ile iletişim kurmak, onları ve çevrelerini “anlamak”tır. Grace, toprak ve ağaç köklerinden örnekler alarak araştırmalarını sürdürür. Grace, Pandora'dan aldığı toprak örnekleriyle bir keşifte bulunur. Pandora'da her ağaç, toprak altında milyonlarca ağ sistemi ile birbiriyle iletişim halindedir. Yani Pandora'daki canlılar birbirinden ayrılamaz bir bütündür.

Bu çalışmalar sürerken Albay Quaritch (Stephen Lang), JakeSully ile gizli bir anlaşma yapar. Jake'e Omatikayalar'ın köyünün planını çıkarma ve onları köylerini terk etmeye ikna etme görevi verir. Omatikayalar'ın köyü, zengin bir maden yatağı üzerinde kurulmuştur ve bu değerli madeni insanlar ele geçirmek istemektedir.

Jake bu görevi başarır, ona yürüme yeteneğini tekrar kazanabileceği ameliyatı olabilir sözü verilir. Jake, görevi kabul eder.

“İnsan var olduğu günden beri mekâna biçim vermiştir. Bu biçim verişte onun hayatı algılaması ve dolayısıyla anlamlandırmasının etkisi çok açıktır. Çünkü insan mekânla sadece fiziksel olmaktan öte psikolojik yönden de ilişki içindedir (Halaçoğlu, 2019, s. 13).” Avatar filminde bahsedilen insan da askeri ve sosyal her türlü araçla refahını sürdürebilmek için çevresini bu kez saldırgan bir ruh haliyle biçimlendirmek istemektedir. Na’vilerin ormanı ise bir mekân olarak doğa ile Na’vilerin bütünleştiği, uyum içinde yaşadığı bir dünyadır. Na’vi ormanının, kentsel nitelikte bir yapı oluşturduğunu söylemek mümkündür. Kentler toplumların kimliklerinin parçasıdır.

Gökgür’e göre; “Kentsel kimlik kentin geçmişi, güncel durumu ve geleceği göz önüne alınarak, farklı sosyal grupların oluşturduğu kentte, tasarımlar bütününe oluşum ve düzenleme süreci olarak tanımlanabilir. Kentsel kimlik aynı zamanda ortak bir geçmişi, anıyı ve anlamı yansıtmaktadır Aktaran:(Nacak, 2011, s. 17)”. Orman, Na’viler için yaşam ortamı ve onları tutan değerlerin simgesidir.

Na’viler için herşeyi ‘Görmek’ gerekir. Görmek; hissedebilmek, karşındakini anlayabilmektir. Jake bir süre Omatiyaka halkı ile yaşar ve Neytiri, Jake’e kendi yaşantılarını öğretmeye başlar. Jake, Neytiri’nin yardımıyla “görmeyi” öğrenir ve Albay Quaritch’in verdiği görevi yerine getirmemeye karar verir. Çünkü artık Jake de bedenlen olamasa bile ruhen bir Na’vidir. İnsanların Omatikaya köyüne saldırmasıyla Grace yaralanır. Grace esasında bir insan olmasına rağmen Na’viler kutsal ağaçlarının altında Grace için dua ederler. Fakat Grace kurtulamaz. Bunun üzerinde Jake, diğer Na’vi klanlarından yardım ister. Diğer klanların da yardım etmesiyle Na’viler savaşı kazanır. İnsanlar dünyaya geri gönderilir. Sadece ‘kalbi

saf olanlar’ Pandora’da kalmaya devam ederler. Başlarda bacaklarını geri kazanabilmek için bu görevi kabul eden Jake, filmin sonunda insan bedeninden vazgeçerek hayatına Na’vi olarak devam eder. Jake, Na’vi halkına kendisini ispatladığında artık insan bedeni ile sentetik bedeni ayrılmaz biçimde bütünleşmiş, Avatar sentetik olmaktan çıkmıştır. Eywa (Na’vilerin inanışlarına göre atalarının ruhu), Jake’in insan bedenini kabul eder, ruhunun Avatar’ında yaşam bulmasına izin verir. Yönetmen, ilk andan itibaren kullandığı yakın çekimler ve öznel planlar ile avatarın yapay değil Jake’in belleği, kendi kişiliği ve etkileşimde olduğu çevre ile gerçek bir varlık olduğu düşüncesini destekler nitelikte bir sinematografi geliştirmiştir. Dram sanatı bağlamında öykülerin oluşturularak devam ettirilmesi çatışma ve karşıtlıklar yardımıyla mümkündür. Göstergibilimsel çözümleme dilbilim kökenli bir araştırma alanı olarak bu karşıtlıkların tespit edilmesini metinlerin anlamlarının keşfedilmesinde bir yöntem olarak benimsemektedir. Metinlerde kurulan ikili bağlantıların bütün göstergibilimsel dizileri oluşturduğu kesin değildir (Barthes, 1979, s. 70). Ancak, metnin kurgusal yapısının ilerleyiş pratiğinin keşfedilmesi açısından önemli olduğunu söylemek mümkündür.

Avatar (James Cameron- 2009) bir bilimkurgu filmi olarak teknoloji ve ikellik karşıtlığını işlemektedir. İlkel yaşantının hüküm sürdüğü ormana yüklenen anlam ise “modernleştirilmesi” gereken bir evren olduğu yönünde değildir. Ormanda yer alan bitki ve hayvanlar Na’viler ile etkileşim içinde yaşamaktadır. Na’vi halkı ormanın sistematiğini çözümlemiştir ve tüm canlıların birbirine bağlı olduğu gerçeği ile hareket etmektedir. Filmde, izleyiciye sunulan ormanda aynı zamanda ortak bir bellek bulunmaktadır. Grace’in belleğinin Eywa ile bütünleşmesi ve Neytiri’nin vücudundaki uzantıyla ikranı ile bellek bağıni kurması, filmde

ortak belleğin vurgulandığı sahneler arasındadır. Na'viler vücutlarındaki uzantılar yardımıyla bilinçlerini diğer canlılarla etkileşime sokabilmektedir. Sözsüz olarak anlaşılabilirlerdir. Farklı canlıların yaşantılarının orman yardımıyla birleştirilmesi mekân ve hafızanın birbiriyle ilişki içinde olduğu düşüncesini ortaya koymaktadır. “Teknolojiyle

donanmış insan karşısında doğal ama mükemmel bir ekosistem olarak Pandora Gezegeni ve Na'viler bulunmaktadır. Bu bağlamda insanoğlu çevresiyeye iletişimde teknolojinin aracılığına ve belirleyici etkisine maruz ikeni Na'viler dolaysız, aracısız ve derin bir iletişim süreci gerçekleştirmektedir (Günek, 2018, s.248).



Şekil2. Grace'in belleğinin Ey'wa ile bütünleşmesi (Avatar, J. Cameron, 2009:http-1)

Şekil 3. Neytiri' nin vücudundaki uzantıyla, İkrani ile bellek bağını kurması (Avatar, J. Cameron, 2009:http-2)



İnsanların materyal düzeyde geliştirdiği teknoloji ve bilinç etkileşimi sürekli tüketmeyi, başka uygarlıkların yaşam alanlarını ve doğayı tehdit etmeyi gerektirirken; Na'vilerin doğa ile etkileşimi ortak bir üretim ve uyumlu yaşama pratiğini beraberinde getirmektedir. Bu bağlamda, ortaya çıkan bir diğer karşıtlık ise saldırganlık ve barışseverliktir. Na'viler ile insanlar arasındaki ilişkide iki tarafın da saldırganlık sergilediği görülmektedir. Ancak, Na'viler ormanlarını kaybetmemek için insanlara karşılık vermektedir. Ayrıca, ormandaki diğer

canlılarla ve bitkilerle olan ilişkilerinde onlara saygılı davranmaktadırlar.

İnsanların sahip olduğu teknolojiye karşılık Na'viler de doğa ile uyum görülmektedir.

Avatar filminde Hollywood sinemasının ikonlaştırdığı savaş makineleri ve ordu ekipmanlarının teknolojik olarak yeniden yorumlandığını görmek mümkündür. Yönetmen James Cameron'un izleyiciye sunduğu pilot kaskları, gözlükler, öldürücü silahlar, hava taşıtları

ve üniformaların son teknoloji ile yenilenmiş modelleri, Apocalypse Now (Francis Ford Coppola- 1979) filminde ikonik hale gelen helikopter, makineli tüfek, pilot kaskları ve askerlere gönderme niteliğindedir. Film süresince, büyük ve güçlü silahlar ile hammadde elde edebilmek için “ilkel uygarlıklardan” ellerinde olan doğayı ve belleklerini almanın “modernleştirmek” ile bir ilişkisinin olmadığı görülmektedir. Na’vi halkı ile kurulan iletişim aslında onların farklı bir paradigma çerçevesinde yaşadıklarını ve buna saygı duyulması gerektiğini göstermektedir. Orman, Na’vi uygarlığının sahip olmadığı, paylaştığı bir bilinç ve bellek düzeyi olarak insanların saygı duyması gereken bir kültürel mekândır.

3.1. İncelenen Sahneler

Film coğrafyası olarak analiz edildiğinde, insanların dünyası; yoğun yapılaşmanın olması, yüksek teknolojiyle geliştirilmiş savaş aletlerinin olması ve doğal çevrelerin olmaması sebebiyle, seyirci için bunaltıcı olarak algılanmaktadır. “Kalabalıkta müsait alanlar azaldığından sosyal etkileşim zorlaşır, davranışsal seçenekler sınırlanır ve bireysel alan (personal space) işgal edilir (Steg, Berg ve Groot 2015, s.31)”.

Yerel halkın yaşadığı çevre ise tamamen doğal olduğu için izleyici üzerinde rahatlatıcı, ferahlatıcı bir etkisi vardır. Aşağıda, filmdeki Dünya’dan ve Pandora’dan sahneler yer almaktadır.



Şekil 4. Filmde dünyadan bir görüntü-yoğun yapılaşma ve kalabalık insan grubu (Avatar, J. Cameron, 2009:http-3)



Şekil5. Pandora’dan bir görüntü-aydınlık, ferah bir mekân (Avatar, J. Cameron, 2009:http-4)

İnsan yapımı mekanlar ve Pandora, Mekân hissi oluşumunda etkili olan fiziksel donanımlar, kullanıcı aktiviteleri ve kullanıcıların sosyal ve psikolojik süreçleri göz önünde bulundurularak şu şekilde kıyaslanabilir:

“Mekân hissini; insanlar ve yerler arasındaki bağ ve yerler için atfedilen sembolik anlamlar oluşturur (Kwean, Ulrich, Walker, & Tassinory,

2008, s.231).” Na’viler Pandora’ya hem bir ağ sistemi ile bağlıdır hem de çevrelerindeki herşey onlar için yaşam sisteminin önemli bir parçasıdır. Yaşam alanları terk edilemeyecek kadar değerlidir. İnsanlar için ise kaynağı tükenen alan terkedilebilir. Buradan şu çıkarımı yapmak mümkündür: Pandora’nın mekan hissi daha kuvvetlidir.

Pandora: Fiziksel donanım → Doğal elemanlar ağırlıkta
Kullanıcı aktiviteleri → İhtiyaçlarını karşılarken çevresine en az düzeyde etki etmek
Sosyal ve psikolojik süreç → Kullanıcılar çevreyi sadece “kaynak” olarak değil, korunması gereken bir yaşam ağı sistemi olarak görmektedir.

İnsan yapımı mekanlar: Fiziksel donanım → Yapısal elemanlar ağırlıkta
Kullanıcı aktiviteleri → İhtiyaçlarını karşılarken çevresine zarar vermekten kaçınmamak
Sosyal ve psikolojik süreç → Kullanıcılar çevreyi sadece “kaynak” olarak görmektedir

İhtiyaç →	Etkinlik →	Mekân
↓	↓	↓
Özgür olmak →	Uçmak →	Orman

Tablo 1. Özgür olmak ihtiyacı ile ilişkili olarak filme konu olan etkinlik ve mekân

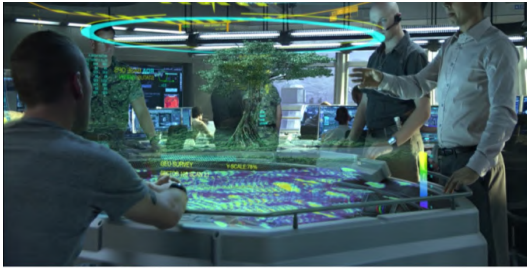
Şekil6. Jake’in rüyasında kendisini uçarken gördüğü sahne (Avatar, J. Cameron, 2009:http-5)



“Uçmak” eylemi özgür olabilmek duygusu ile özdeştir. Jake’in kendini özgür olarak hissettiği mekân ise yeşil rengin hâkim olduğu, uçsuz bucaksız ormandır. Daha sonra Jake uyanır ve kendini gerçek dünyada bulur. Gerçek dünya, yapısal elemanların egemen olduğu, doğal peyzajın olmadığı bir yerdir. Pandora’da yeşil renkler hâkimken, Dünya’da gri tonlar hâkimdir. Filmin ilerleyen sahnelerinde başta sadece bilgi edinmek amacıyla yapılan bu çalışmaları aslında insanların yok etme, elde etme güdüsüyle yaptıkları anlaşılmaktadır.

İnsanların mekânlardaki nesnelere olan tepkileri amaçlarına bağlıysa, öncelikle bu amaçların hangi tercihleri gerektirdiğini anlamamız gerekir (Kaplan, 1992, s.47).

Omatiyakalar’ın yaşam alanı olan ağaç, insanlar için dijital bir görüntüden, altında büyük bir maden yatağı olan bir engelden ibarettir. İnsanların istedikleri, Omatikayaların köyünün kurulu olduğu devasa ağacı yıkmak ve altındaki yeraltı kaynağına sahip olmaktadır.



Şekil7. Omatikayalar’ın köylerinin kurulu olduğu ağaç (Avatar, J. Cameron, 2009:http-6)

İhtiyaç →	Etkinlik→	Mekân
↓	↓	↓
Hâkim(sahip)olmak→	Savaş -yok etmek →	Omatikayaların köyü

Parlak renkleri, büyüklüğü ve huzur veren formuyla kutsal ağaç, gösterge niteliğindedir. Kutsal ağaç; yerli halk için yaşamın kaynağı ve



Şekil8. Omatikaya halkı kutsal ağaçlarının altında Ey’waya dua ederken (Avatar, J. Cameron, 2009:http-7)

İhtiyaç →	Etkinlik →	Mekân
↓	↓	↓
İnanmak →	Dua etmek, ayin →	Kutsal ağaç

Tablo 3. İnanmak ihtiyacı ile ilişkili olarak filme konu olan etkinlik ve mekân

Filmde kutsal ağaç, sarkık formlu, pembe dallı ve parlak renklidir. “Sarkık formlu ağaçlar bakışları aşağı yönlendirir (Baştürk, 2000, s. 54)”. Bu nedenle izleyicinin dikkati parlak yeşil renkli zemine yönelmektedir. Zeminde Na’vilerin birbirleri ile ve çevreleri ile kurdukları ağ sistemi göze çarpmaktadır. Yer altında olan bu ağ sistemi, seyirciye Omatikaya halkının dua ederken birbiri ile oluşturduğu etkileşim deseni ile gösterilmiştir. Booth (1989)’ a göre, parlak ve yüksek değerli renkler, insanlar üzerinde keyifli bir etki yaratır. Aydınlık (parlak) yeşil renkli yapraklara sahip olan bitkiler, mekâna bir ferahlık ve havadarlık sağlarlar; insanlar üzerinde neşe ve heyecan hissi yaratırlar (Aktaran: Baştürk, 2000, s.57-58)”.

en değerli varlıklarıdır. Filmdeki insanlar için ise köklerinin altında çok değerli bir maden yatağı bulunan, yıkılarak madene ulaşılması gereken bir.

Tablo 2. Hâkim olmak ihtiyacı ile ilişkili olarak filme konu olan etkinlik ve mekân

engel niğeliğindedir İzleyici için ise filmde insanlar ve yerli halk arasındaki savaşın sebebidir. Kutsal ağaç, ağaç olma özelliğinin dışında farklı kitleler için farklı anlamlar ifade etmektedir. “Çevresel psikolojide en geniş anlamda çalışan teorilerden biri de Rachel ve Stephen Kaplan’ın gizem / karmaşa / okunabilirlik / uyum modelidir. Teori, insanların çevrede iki temel ihtiyacı olduğunu öne sürer: anlamlandırmak ve keşfetmek aktaran: (Stamps 2004, s.1)”. “İnsanlar çevrelerinden gelen değişik görsel girdilerin kombinasyonuna ihtiyaç duyarlar. Bazı görsel girdilerin gözlemcinin kendini oraya ait hissedebilmesi için basit bir düzeni, kolay anlaşılabilir olması gerekir. Diğer görsel girdilerin ise gözlemcinin değişen ihtiyaçlarını karşılayan, karmaşık ve kısmen anlaşılabilen bir yapısı olmalıdır (Lozano, 1992, s.398)”. Na’vilerin köyü sade ve anlaşılabilir olduğu kadar, sahip olduğu ağ sistemi ile karmaşık ve gizemlidir. Savaşın başladığı ilk sahnede insanların teknolojik, ağır silah ve araçlarla ormana girdikleri, ağaçları yıkmaya başladıkları görülmektedir. Ormanın yıkılması ve yeşil alanın tahribiyle kaos ortamı oluşmaya başlamıştır. Yerli halk yok etme içgüdüsünden uzak, doğayla dost olarak yaşamaktadır. İnsanlar yaratıcılıklarını silahları geliştirmek yönünde kullanmışlardır. Yerli halk ise yaratıcılığını basit ok ve mızraklar yaparak kullanmıştır. Bir tarafta teknolojiyle birlikte geliştirilmiş silahlar, diğer tarafta çevreye ve diğer canlılara zarar vermemek için kullanılan, teknolojiden uzak basit silahlar yer almaktadır. Film akla “İnsanlar mı; Na’viler mi daha yaratıcıdır?” sorusunu getirmektedir. “Yaratıcılık (self actualizing creativeness), başarıdan çok kişilikle ilgilidir. Gerçek yaratıcılık; cesaret, mertlik, özgürlük gibi karakteristik niteliklere özgüdür. Yaratıcılık, problemlere rağmen mutlu olabilmekle, amacı ya da ürettiği bir şey olmadan mutlu olabilmekle, çevresine yaşam enerjisi vermekle ilgilidir (Maslow 1968, s.144)”. Buradan yola çıkarak filmdeki gerçek yaratıcılığa yerel

halkın sahip olduğunu söylemek mümkündür. Ayrıca, Grace vurulduktan sonra Omatikaya halkı ona yardım edebilmek için Eywa’ya dua etmektedir. Grace kendilerinden olmasa bile ona yardım etmek istemeleri Na’vilerin olumlu niteliklerini ortaya koymaktadır. Bu aşamada Jake, Omatikayalara insanların amaçlarını anlatır. Fakat artık Jake, köyün yok olmasını istememektedir. Çünkü Jake artık “görmeyi” öğrenmiştir. İnsan-çevre etkileşiminde duyum ve algı arasındaki farkı, bakmak ve görmek eylemleri ile anlatmak mümkündür. Bakmak, sadece bir yönelme ifade ediyorken; görmek, insanların çevrelerini anlayabilmeleri ile mümkün olan, kişisel farklılıkların da önem kazandığı bir eylemdir. Jake de çevresini algılamak kişisel farklılığını kullanabilmeyi, Omatikayalara göre kalbi güçlü olduğu için öğrenebilmiştir. Grace ise esas zenginliğin yer altında değil yer üstünde; ağaçların arasında olduğunu keşfeder. Grace, her ağacın birbiri ile iletişim halinde olduğu evrensel bir ağ sisteminin varlığını savunur. Köyün kurulu olduğu yer, devasa ve çok sağlam bir ağacın altıdır. Ağacın boyutu ve sağlamlığı, gücün göstergesidir. Vitruvius başarılı bir yapının sahip olması gerekli özellikleri yararlılık, sağlamlık ve güzellik olarak belirtmiştir (Roth 2002, s.29). Her ne kadar bunlar mimari bir yapının sahip olması gereken özellikler olarak belirtilse de filmdeki kutsal ağaç da Na’vi halkı için bir mekân tariflediğinden, yukarıda sayılan özelliklere göre değerlendirilebilir. Kutsal ağaç; yaralı, sağlam ve güzeldir.

SONUÇ

Bu çalışmada, insan-çevre etkileşimi kapsamında, Peyzaj Mimarlığı-Sinema arakesitinde mekân ve kullanıcı ilişkileri ele alınmıştır. Bu ilişkiler İhtiyaç-Etkinlik-Mekân şablonu üzerinden ortaya koyulmuştur. İnsanların yaşamlarını sürdürebilmeleri için karşılamaları gereken bazı ihtiyaçları vardır. Bu ihtiyaçları gidermek için insanlar çeşitli etkinliklerde bulunurlar.

İnsanların yaptıkları etkinlikler çevrelerini değiştirir, insanlar bu etkinliklere uygun mekanlar üretir. Sonrasında ise insanlar tarafından tasarlanan mekanlar, insanların davranışları üzerinde değişikliğe sebep olmaya başlar. Yani İnsan-Çevre etkileşimi, insanın çevresini değiştirdiği sonrasında ise değiştirdiği çevresinden yine kendisinin etkilendiği geri beslemeli bir süreçtir.

Avatar filminde Na'viler çevreleri üzerinde en az etkide bulunmayı yaşam tarzı olarak benimsemişlerdir. Filmde her ne kadar ekolojik denge gibi kavramlardan söz edilmese de Pandora gezegeninde yaşayanlar, ekolojik yaşam tarzını benimsemiştir. Çünkü değiştirdikleri çevreden yine kendilerinin etkileneceklerinin farkındadırlar. İnsanlar ise çevrelerini sonsuz bir enerji kaynağı olarak görmektedir. Çevresindeki doğal kaynakları tüketerek ihtiyaçlarını karşılamaya çalışan insanlar, daha sonra kendi değiştirdikleri çevrenin tükenen kaynaklarından dolayı yeni arayışlar içine girmişlerdir. İnsanlara göre; yeni bir enerji kaynağını kullanmak, ele geçirmek için her şey yapılabilir. Değerli bir kaynağın ele geçirilebilmesi için; savaş çıkarılabilir, diğer canlılar öldürülebilir. Bu bakış açısıyla, filmde insanlar tarafından tasarlanan tüm mekanlarda yapısal elemanların hakimiyeti görülmektedir. Pandora'daki madenin elde edilmesi için ağaçların yakılıp yıkılması, hayvanların öldürülmesi, yerel halkın evlerinden sürülmesi ve/veya öldürülmesi insanlar için önemli değildir. Bir kaynak tüketildiğinde o mekân insanlar tarafından terkedilir. Mekân, kaynak varken değerlidir. Oysa bir mekânın değeri kaynak varlığı ile ölçülmez; orada yaşayan canlıların birbiri ile kurdukları "bağ" ile ölçülür. Na'viler için önemli olan bütün canlıların birbiri ile etkileşim halinde oldukları "ağ sistemi"dir. Filmde insanların ürettiği, tamamen yapay malzeme ile tasarlanmış mekânlar ve buna karşın devasa bir ağacın altına kurulan Na'vilerin köyü vardır. Na'vilerin köyü Vitruvius'un bahsettiği

yararlılık, sağlamlık ve güzellik özelliklerinin hepsine sahiptir. Bu köy, kullanıcılarını koruyacak kadar sağlam, barınma ihtiyaçlarını yerine getirebilecek kadar yararlı, renkleri ve doğallığı ile haz veren bir köydür. Pandora, Cameron'un sinematografik yaklaşımıyla geliştirilen doğal öğeler, kostümler ve mekâna özgü renkler ve aydınlatma ile orada yaşayanların oraya kendilerini ait hissedebileceği bir yerdir. Cameron'un filmdeki yaklaşımına göre; Na'vi gezegeni doğal elemanların hâkim olduğu yapıda ve merak hissi uyandıran, renkleriyle ilgi çeken, oluşturulan mekânlarla keşfetme arzusu uyandıran bir yerdir. İnsan yapımı mekânlar ise kaotik, merak hissi uyandırmayan, renkleri ile soğuk algılanan mekânlardır. Filmde, teknolojik olanla doğal olanın karşıtlığı oluşturulan mekân algısıyla vurgulanmaktadır. Doğal olanın canlılara daha uygun olduğu, onların sosyal, kültürel ve psikolojik ihtiyaçlarını karşıladığı vurgusu yapılmaktadır. Doğal alanlar insana özgü kaynak elde etme tutkusunu yok etmemeli; doğa ile bütünleşmek ve kültürel mirası toplumsal düzeyde geliştirebilmek için değerlendirilmelidir. Toplumları var eden teknoloji ile doğaya hükmetme becerileri değil, doğa ile bütünleşme, doğaya uyum sağlama becerileri geliştirilmelidir. Medeniyetlerin gelişmişliği doğaya olan saygılarıyla ölçülmelidir. Doğal kaynakların insanlar tarafından kullanılması bir zaruriyettir. Doğaya saygılı olmak demek, hiçbir doğal kaynaktan yararlanmamak demek değildir. Fakat çevresel kaynaklar kullanılırken, orada yaşayan canlılara saygılı davranmak, onların yaşam alanlarını yok etmemek bir zorunluluktur.

Filmde Na'vilerin köyünde, bütün canlılar arasında olan, gözle görülmeyen bir ağ sisteminden söz edilmektedir. Bu sistem ile hiçbir canlının yok olmadığı, her canlının öldükten sonra bile sistemin bir parçası olarak kaldığına değinilmiştir. Bu sistem içinde Na'viler çevre ile aktif bir etkileşim

içinde olduklarının farkındadır. Bu nedenle Na'viler çevrelerini korumaya, çevrelerine en az şekilde müdahale etmeye çalışmaktadır. İnsanlar ise var olan kaynakları her ne pahasına olursa olsun ele geçirmek, kullanmak ve tüketmek üzerine davranış seğılemektedir. İnsanlara göre biten bir kaynağın yerine yenisi, başka bir mekândan da olsa getirilebilir. Oysa hiçbir kaynak sonsuz değildir.

Sinema eserleri; topluma, hiçbir doğal kaynağın sonsuz olmadığıının, her canlıının ekolojik bir sistem içinde birbiri ile bir bütün olarak yaşaması gerektiğinin, insanların neden olacağı çevresel felaketlerden yine kendilerinin etkileneceğinin anlatılmasında, toplumda çevresel farkındalığın artırılmasında kullanılabilen önemli bir iletişim aracıdır.

KAYNAKLAR

- Aitken, S. C., & Dixon, D. P. (2006, Ekim-Kasım). *Imagining Geographies of Film*. *Erdkunde*, 60(4), 326-336.
- Barthes, Roland. *Göstergebilim ilkeleri*. (B. Vardar, M. Rifat, Çev.) Ankara: Kültür Bakanlığı, 1979.
- Baştürk, Ö. (2000, Haziran). *Peyzaj Tasarım Kriterleri Açısından, Açık Mekânlarda İnsan-Çevre Etkileşimi*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Bayramoğlu, E., Büyükkurt, U., & Yurdakul, N. M. (2019). *Peyzaj Mimarlığı Eğitiminde Proje Tasarım Süreci: Trabzon 'Karagöz Meydanı' Çevre Tasarım Projeleri*. *Social Sciences*, 15-24.
- Best, J. (1995). *Cognitive Psychology*. Dennis: West publishing company.
- Bigell, W., & Chang, C. (2014). *The meaning of landscape: Historical development, cultural frames, linguistic variation and antonyms*. *Ecozon@* (5), 84-103.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film Art An Introduction*. New York, Amerika Birleşik Devletleri: McGraw-Hill.
- Bryne, J., & Sipe, N. (2010). *Green and open space planning for urban consolidation- A review of the literature and best practice*. Brisbane: Griffith University urban research programme.
- Cameron, J & Landau, J. (Yapımcı). Cameron, J. (Yönetmen). (2009). *Avatar (Film)*. ABD:20th Century Fox.
- Canter, D., & Stringer, P. (1975). *Environmental interaction*. Great Britain.
- Carmona, Matthew, Tim Heath, Taner OC ve Steven Tiesdell. *Public places-Urban spaces*. Oxford: Architectural press, 2003.
- Cawie, R. (2002). *Charged experiences of natural environments*. *Current psychology: Development learning personality*, 133-143.
- Çakıcı, I., & Çelem, H. (2008). *Kent Parklarında Görsel Peyzaj Algısının Değerlendirilmesi*. Ankara Üniversitesi Ziraat Fakültesi Tarım Bilimleri Dergisi, 88-95.
- Çeliksap, S. (2010). *Avatar filmine estetik düzlemde bakmak*. *Beykent üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 87-98.
- Clark, M. J. (1970, Ocak). *Physical Geography on Film*. *Geography*, 55(1), 16-26.
- D'Alessandro, D., Buffoli, M., Capasso, L., Fara, G. M., Rebecchi, A., & Capolongo, S. (2015). *Green areas and public health: Improving wellbeing and physical activity in the urban context*. *Epidemiol Prev*, 8-13.
- Davidson, R. (2010). *Avatar Evaluating a film in a world of its own*. *Screen education*, 10-17.
- Eco, U. (2019). *Mimarlık Göstergebilimi*. (F. E. Akerson, Çev.) İstanbul: Daimon yayımları.
- Erdoğan, E. (2006). *Çevre ve kent estetiği*. *ZKÜ Bartın Orman Fakültesi Dergisi*, 8 (9), 68-77.
- Gerrig, R. J., & Zimbardo, P. G. (2012). *Psikolojiye giriş, Psikoloji ve Yaşam*. (G. Sart, Çev.)
- Greider, T., & Garkovich, L. (1994). *Landscapes: The social construction of nature and the environment*. *Rural Sociology* (59(1)), 1-24.
- Günek, A. (2018). *Doğaya Karşı Teknoloji: Avatar Filminin Teknolojik Belirlenicilik Bağlamında Analizi*. *Intermedia International E-Journal*, 242-252.
- Güngör, A. C. (2017). *Sinematografik imgenin öğretimi*. *The Turkish of journal design, art and communication*, 697-708.
- Halaçoğlu, N. K. (2019). *Kıbrıs Sultan II. Mahmud Kütüphanesi ve Yunanistan Rodos Hafız Ahmed Ağa Kütüphanesi'nin Mekân-İnsan İlişkisi Açısından İrdelenmesi*. *Kıbrıs Araştırmaları Dergisi*, 2(4), 11-19.
- Kaplan, S. (1992). *Perception and landscape: conceptions and misconceptions*. J. Nasar içinde, *Environmental aesthetics* (s. 45-63). Cambridge university press.
- Kolker, R. P., & Ousley, J. D. (1973, Nisan 1). *A Phenomenology of Cinematic Time and Space*. *The British Journal of Aesthetics*, 13(4), 388-396.
- Kwean, B.-S., Ulrich, R. S., Walker, V. D., & Tassinory, L. G. (2008). *Anger and stress: The role of landscape posters in an office setting*. *Environment and behavior*, 355-381.
- Kudryavtsev, A., Stedman, R., & Krasny, M. E. (2010). *Sensen of place in environmental education*. *Environmental education reseach*, 229-250.

- Lang, J. (1992). *Symbolic aesthetics in architecture: toward a reserch agenda*. J. Nasar içinde, *environmental aesthetics* (s. 11-26). Cambridge university press.
- Lozano, E. (1992). *Visual needs in urban environments and physical planning*. J. Nasar içinde, *Environmental Aesthetics* (s. 395-421). Cambiridge university press.
- Lukinbeal, C. (2005). *Cinematic Landscapes*. *Journal of Cultural Geography*, 3-22.
- Lukinbeal, C., & Sharp, L. (2017, Ocak 19). *Geography and Film*.
- (Oxford University Press) Kasım 18, 2019 tarihinde Oxford Bibliographies: <https://www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-9780199874002/obo-97801998740020097.xml?rskkey=q2rKeR&result=3&q=cinema+landscape#firstMatch> adresinden alındı
- Lukinbeal, C., & Zimmermann, S. (2006, Ekim-Aralık). *Film Geography: A New Subfield*. *Erdkunde* (60), 315-325.
- Maslow, A. (1968). *Toward a Psychology of Being*. London.
- Morris, N. (2003). *Health, well-being and open space literatur review*. Edinburg: OPEN space.
- Nacak, İ. (2011). *Kentsel Mekânda Gündelik Hayat: Konya Alaeddin Tepesi Örneği*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, T.C. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Anabilim Dalı, Konya.
- Nasar, J. (1992). *Visual preferences in urban street sceness: a cross-cultural comparison between Japan and the United States*. J. Nasar içinde, *Environmental aesthetics* (s. 260-274). Cambiridge university press.
- Ormanlı, O. (2010). *Tasarım ve Teknoloji Olguları Bağlamında 'Avatar' Filminin Çözümlemesi*. Gazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 95-109.
- Polat, A. T., Akay, A., & Önder, S. (2017). *The contributions of urban landscape to urban life*. *International journal of architecture and planning*, 66-86.
- Rust, S. (2013). *Avatar: Ecorealism and the Blockbuster Melodram*. B. Taylor içinde, *Avatar And Nature Spirituality* (s. 23-36). Canada: Wifrid Laurier University Press.
- Roth, L. M. (2002). *Mimarlığın Öyküsü*. (E. Akça, Çev.) İstanbul: Kabalcı.
- Sari, D. (2019). *İhtiyaç-Etkinlik-Mekan ilişkisinin kent parkların örneğinde irdelenmesi*. Artvin Çoruh Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi, 181-192.
- Seyrek, A. M. (2018). *Psikoloji sözlüğü*. İstanbul: Yediveren yayıncılık.
- Stamps, A. E. (2004). *Mystery, coplexity, legibility and coherence: A meta-analysis*. *Journal of Environmental Psychology*, 1-16.
- Steg, L., Berg, A. V., & Groot, J. M. (2015). *Çevresel Psikoloji*. (L. K. Cicerali, & E. Cicerali, Çev.) Nobel.

Görsel Kaynaklar

- http-1: <http://www.filmmakinesi.com/avatar-1-izle-fm1> (Erişim tarihi:01.02.2021)
- http-2: <http://www.filmmakinesi.com/avatar-1-izle-fm1> (Erişim tarihi:01.02.2021)
- http-3: <http://www.filmmakinesi.com/avatar-1-izle-fm1> (Erişim tarihi:01.02.2021)
- http-4: <http://www.filmmakinesi.com/avatar-1-izle-fm1> (Erişim tarihi:01.02.2021)
- http-5: <http://www.filmmakinesi.com/avatar-1-izle-fm1> (Erişim tarihi:01.02.2021)
- http-6: <http://www.filmmakinesi.com/avatar-1-izle-fm1> (Erişim tarihi:01.02.2021)
- http-7: <http://www.filmmakinesi.com/avatar-1-izle-fm1> (Erişim tarihi:01.02.2021)