

Postmodern Anlatıda Mimari Mekânın Temsili: *The Fall* Filmi Üzerine Bir İnceleme

Architectural Space in Postmodern Narrative: a Case Study on *The Fall*

Deniz Türk

Yüksek Lisans Öğrencisi, Dokuz Eylül Üniversitesi,
Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı,
e-posta: deniz.turk@ogr.deu.edu.tr,
ORCID: 0009-0000-2274-7576

Türk, D. (2025). Anlatıda mimari mekânın temsili: *The Fall* filmi üzerine bir inceleme. *ArtDE Sanat ve Tasarım Dergisi*, 2, (s.63-75).

Özet

Bu çalışma, *The Fall* (2006) filmi bağlamında postmodern anlatı estetiği çerçevesinde mimari mekânın sinemasal temsiline odaklanmaktadır. Postmodernizmin bilgi, gerçeklik ve temsil anlayışında yarattığı kırılmalar, sinema anlatılarında yalnızca içerik düzeyinde değil, aynı zamanda mekânsal kurgularda da belirgin bir dönüşüme yol açmıştır. Bu bağlamda mimari, sinemada salt dekoratif bir unsur olmaktan çıkarak, anlatının ritmini, duygusal yoğunluğunu ve ideolojik katmanlarını taşıyan yapısal bir anlatı öğesine dönüşmektedir. Araştırma, nitel yöntemlerle yapılandırılmıştır ve metinsel çözümleme ile görsel içerik analizi teknikleri bir arada kullanılmıştır. Filmin seçilmiş sahneleri (Ayasofya, Jodhpur, Chand Baori vb.) biçimsel ve tematik düzeyde detaylı olarak incelenmiş; bu incelemeye kuramsal olarak Henri Lefebvre'in üretimsel mekân yaklaşımı, Edward Soja'nın üçüncü mekân kuramı, Michel Foucault'nun heterotopya kavramı ve Linda Hutcheon ile Brian McHale'in postmodern anlatı teorileri eşlik etmiştir. Böylece anlatı ve mekân ilişkisinin sadece içeriksel değil, ideolojik ve duygusal bir düzlemde nasıl yapılandığı ortaya konmuştur. Sonuç olarak, *The Fall* filminde kullanılan mimari mekânlar; zamansallık, kimlik, bellek ve temsilin yeniden üretildiği anlatı alanlarına dönüşmekte, görsel kültürün estetik sınırlarını aşarak sinemasal anlatının kurucu öğelerine evrilmektedir. Bu çalışma, postmodern anlatının mimariyle kurduğu çok katmanlı ilişkisinin hem kuramsal hem estetik düzeyde nasıl işlendiğini ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Anahtar Sözcükler: The Fall, postmodern anlatı, mimari mekân, sinema estetiği, mekân temsili, görsel kültür.

Abstract

This study focuses on the cinematic representation of architectural space within the framework of postmodern narrative aesthetics, using *The Fall* (2006) as a case study. The disruptions brought by postmodernism in the notions of knowledge, reality, and representation have led to significant shifts not only in narrative structures but also in spatial constructions in cinema. Within this context, architecture transforms from a mere decorative background into a structural narrative element that carries emotional intensity, ideological depth, and narrative rhythm. The research is based on qualitative methods, combining textual analysis with visual content analysis. Selected scenes from the film (e.g., Hagia Sophia, Jodhpur, Chand Baori) were examined in detail at both formal and thematic levels. The theoretical framework includes Henri Lefebvre's production of space, Edward Soja's thirdspace theory, Michel Foucault's concept of heterotopia, and postmodern narrative theories by Linda Hutcheon and Brian McHale. This approach reveals how the relationship between narrative and space is constructed not only on a thematic level but also through ideological and affective dimensions. In conclusion, the architectural spaces used in *The Fall* become narrative fields where temporality, identity, memory, and representation are restructured—transcending the boundaries of visual aesthetics and becoming central components of cinematic storytelling. This study aims to demonstrate how postmodern narrative engages with architecture on both theoretical and aesthetic levels.

Keywords: The Fall, postmodern narrative, architectural space, cinematic aesthetics, spatial representation, visual culture.

Giriş

Postmodernizm, 20. yüzyılın ikinci yarısında, özellikle 1960'lardan itibaren modernist düşünceye yönelik eleştirilerle şekillenmiş; evrenselcilik, ilerlemeci tarih anlayışı ve bütünlüklü anlatı yapılarının sorgulanmasıyla belirginleşen çok yönlü bir kültürel ve estetik paradigma haline gelmiştir. Lyotard (2000), bu yeni düşünsel durumu *büyük anlatıların çöküşü* olarak adlandırır ve modernizmin hakikate ve bilgiye dair evrenselci iddialarının geçersizleştiğini, yerini yerel, çoklu ve göreceli anlatı biçimlerine bıraktığını savunur. Bu dönüşüm, yalnızca bilgi üretimiyle sınırlı kalmaz; aynı zamanda temsil, hakikat ve anlam gibi temel kavramların da parçalanmasına neden olur.

Lyotard'ın (2000, s. 41) tanımıyla postmodern bilgi, performans ve bağlama göre meşrulaşan, mutlak olmayan ve daima yeniden yazılabilir bir bilgidir. Bu anlayış doğrultusunda, kültürel üretim alanları da derin bir dönüşüm geçirir. Jameson (1991), bu süreci *geç kapitalizmin kültürel mantığı* olarak değerlendirir ve postmodernizmin tarih duygusunu yitirerek, yüzeydeki stilistik oyunlara, nostaljiye ve simgesel tekrar üretimine teslim olduğunu belirtir. Jameson'a (1991, s.12) göre postmodern kültürde tarih, artık deneyimlenebilen bir süreç değil; simülasyonlara indirgenmiş bir temsil repertuarıdır.

Bu kuramsal açılımlar, postmodernizmin sinemadaki etkilerini de doğrudan belirlemiştir. Sinema, temsil ve anlatının doğrudan üretildiği bir araç olarak, postmodern dönüşümün hem taşıyıcısı hem de üreticisi konumuna gelir. McHale (1987), postmodern kurmacanın ontolojik sorulara odaklandığını belirtirken; Hutcheon (1989) postmodern sanatın ironi, parodi ve pastiş gibi tekniklerle kendi biçimsel sınırlarını görünür kıldığını vurgular. Bu anlatılar, gerçeklik ve kurmaca arasında geçirgen sınırlar kurar; izleyiciyi yalnızca bir alımlayıcı değil, anlatının inşasına katılan aktif bir özneye dönüştürür.

Postmodern sinema, klasik anlatı yapılarına, tekil hakikat arayışına ve sabit karakter yapılarına karşı çıkarak; parçalanmış zaman yapıları, çok katmanlı mekân temsilleri, çoksesli anlatılar ve türler arası geçişlerle alternatif bir sinemasal estetik üretir. Bu dönüşüm, yalnızca anlatı düzeyinde değil, görsel dil, ses kullanımı ve özellikle mekânsal temsil üzerinden de görünür hale gelir. Soja (1996) ve Lefebvre (1991), mekânın yalnızca fiziksel bir varlık değil, tarihsel, kültürel ve ideolojik bir üretim alanı olduğunu ileri sürerken; sinemada mimarlığın yalnızca estetik bir unsur değil, anlatının aktif bir bileşeni olarak kurgulandığını ortaya koyarlar.

Bu bağlamda, mimari mekânın sinema anlatısındaki işlevi de değişmiştir. Artık mekân, yalnızca dekoratif bir fon değil; karakterin içsel yolculuğunun, anlatı düzleminin ve sembolik yapının taşıyıcısıdır. Mekânın temsili, özellikle postmodern sinema estetiğinde, izleyiciyle duygusal, bilişsel ve kültürel düzeyde bir ilişki kurar. Friedberg (2006), sinematik mekânın bir *sanal pencere* gibi çalıştığını ve çerçevelenen dünya üzerinden ideolojik temsillerin üretildiğini belirtir. Bu kuramsal çerçeve, görsel kültür çalışmalarıyla birleştiğinde, sinemanın yalnızca hikâye anlatmadığını; aynı zamanda ideolojileri, kimlikleri ve tarihsel söylemleri mekân aracılığıyla şekillendirdiğini gösterir.

Singh'in 2006 yılında çektiği *The Fall* filmi, bu bağlamda postmodern anlatı estetiğinin sinemasal temsillerine odaklanan dikkate değer bir örnek sunar. Yönetmenin müzik videoları ve reklam filmlerindeki deneyiminden beslenen görsel dili, filmde anlatı ve mekân arasındaki ilişkiyi yeniden inşa eden, stilize ve sembolik bir estetik üretir. Singh'in farklı ülkelerde gerçekleştirdiği çekimler, yalnızca egzotik mekânlar sunmakla kalmaz; aynı zamanda bu mekânların tarihsel, kültürel ve simgesel katmanlarını, anlatının çoklu gerçeklik yapısıyla ilişkilendirir.

Bu çalışma, *The Fall* filminde kullanılan mimari mekânların sinemasal temsillerini *postmodern anlatı* bağlamında incelemeyi amaçlamaktadır. Filmdeki mekânlar; yalnızca görsel zenginlik olarak değil, aynı zamanda ontolojik kırılmalar, kültürel kodlar ve anlatısal geçişler için bir zemin olarak ele alınacaktır. Bu inceleme aracılığıyla, sinemada mimarlık temsiline dair güncel kuramsal yaklaşımlar doğrultusunda özgün bir katkı sunulması hedeflenmektedir.

1. Postmodern Anlatı Estetiği

Postmodernizm, 20. yüzyılın ikinci yarısında, özellikle 1960'lardan itibaren modernizmin evrenselcilik, ilerlemeci tarih anlayışı ve bütünlüklü anlatı yapılarına yönelik eleştirilerle şekillenen bir düşünsel ve estetik yönelimdir. Lyotard, modernizmin bilgiye ve anlam üretimine dair iddialarını sorgularken *büyük anlatıların çöküşü* kavramını öne sürer. Bu yaklaşım, evrensel ve ideolojik anlatıların geçerliliğini yitirip yerini yerel, göreceli ve çok katmanlı anlatı biçimlerine bırakmasına dayanır (Lyotard, 2000). Lyotard'a (2000) göre, postmodern bilgi artık mutlak doğrulardan değil, performans ve bağlam temelli meşruiyetlerden beslenir.

Lyotard'ın bu görüşünü kültürel düzleme taşıyan Jameson, postmodernizmi *geç kapitalizmin kültürel mantığı* olarak değerlendirir. Jameson'a göre (1991, s. 17) postmodern kültür; yüzey estetiği,

nostalji ve derinlik kaybı üzerine kurulur. Kültürel ürünler, tarihsel bağlamlarından koparak yalnızca geçmişin stilize edilmiş simgeleri üzerinden anlam kazanır. Böylelikle biçim, içerikten daha baskın hale gelir ve temsil, estetik oyunlara indirgenir.

Hutcheon'a göre (1989) postmodern estetik, önceki anlatı biçimlerine yönelik hem eleştirel hem de ironik bir yeniden yazımı içerir. Bu yeniden yazım; ironi, parodi ve pastiş gibi tekniklerle gerçekleştirilir ve özgünlük iddiasından çok, alıntı ve yorumlama süreçlerini vurgular. Böylece anlatı, tek bir hakikat sunmak yerine çoklu anlamlara açık hale gelir.

McHale (1987), postmodern anlatının modernist kurmacadan farkını *ontolojik yönelim* kavramıyla açıklar. Modernist anlatı *ne biliyoruz?* sorusu etrafında biçimlenirken, postmodern anlatı *hangi gerçekliğin içindeyiz?* sorusunu sorar. Bu da anlatının merkezine alternatif gerçekliklerin, çelişkili kimliklerin ve parçalanmış yapıların yerleşmesini sağlar.

Waugh'un *anlatı farkındalığı* (self-reflexivity) kavramı da bu dönüşümün bir başka boyutunu açıklar. Waugh'a göre (1984), postmodern anlatı kendi kurmaca doğasını açığa çıkararak izleyiciyi anlamı pasifçe alan değil, aktif olarak kuran bir özneye dönüştürür. Bu farkındalık hali, anlatının yalnızca ne söylediğine değil, nasıl söylediğine de odaklanmasını sağlar.

Stam (2000) da sinemada metinlerarasılığın yalnızca referanssal bir strateji olmadığını, anlamın üretim biçimine dönüştüğünü vurgular. Parodi ve pastiş gibi teknikler, klasik sinema anlatısından bir kopuşu temsil eder. Böylelikle izleyici yalnızca içeriğe değil, anlatının yapısal düzenine de dikkat kesilir.

Bu anlayış doğrultusunda Kaufman'ın *Synecdoche, New York* (2008), Carax'ın *Holy Motors* (2012), Lynch'in *Inland Empire* (2006) ve Aronofsky'nin *The Fountain* (2006) gibi filmler, parçalanmış zaman-mekân örgüleri ve kimlik temsilleriyle bu estetiğin güçlü örneklerini sunar (Bould, 2012; Wei, 2013; Nochimson, 2010; De Luca, 2014).

Singh'in *The Fall* (2006) filmi de bu estetik içinde konumlanır. Film, çok katmanlı anlatı yapısı, sembolik görselliği ve gerçek ile masalsı düzlemler arasında kurduğu geçişlerle postmodern sinema anlatısına özgü biçimsel stratejileri barındırır.

Postmodern sinemada yalnızca anlatı değil, anlatının geçtiği mekân da anlam üretiminin temel unsurlarından biri haline gelir (Lefebvre, 1991; Soja, 1996). Gerçek mekânların estetik bağlamda yeniden çerçevelenmesiyle, mekânlar yalnızca birer fon değil; anlatının atmosferini, ritmini ve simgesel anlamlarını taşıyan anlatı yüzeylerine dönüşür. Özellikle mimarlığın yalnızca fiziksel değil, kültürel ve ideolojik anlam taşıyıcısı haline geldiği yapımlar, sinemanın mekânla kurduğu ilişkiyi dönüştürür. *The Fall* bu yönüyle, görsel kültür, mimari temsil ve anlatı kuramı kesişiminde okunabilecek önemli bir örnektir.

2.Sembolizm ve Anlatı Katmanları

Postmodern anlatı yapıları, anlatının yalnızca içerik düzeyinde değil, yapısal ve işlevsel bileşenlerinde de dönüşüme uğradığı bir estetik anlayışı yansıtır. Bu dönüşüm, metnin tek bir hakikati temsil etmediği; aksine anlamın çoklu düzlemlerde üretildiği, parçalı ve çelişkili bir anlatı evreni oluşturduğu biçiminde kendini gösterir. McHale'e (1987) göre, postmodern kurmacanın temel yönelimlerinden biri ontolojik kaymalardır. Bu anlatılar, gerçeklik ve kurmaca arasındaki sınırları bilinçli olarak bulanıklaştırır, böylece izleyiciyi *hangi anlatı düzleminde yer aldığı* sorusuyla baş başa bırakır. Barthes (2013) da bu yapısal dönüşümün alımlayıcı düzeydeki etkisini *yazarın ölümü* kavramıyla temellendirir. Barthes'a (2013) göre metnin anlamı artık yazara değil, okura aittir; çünkü metin her okurda yeniden yazılır ve anlam kazanır. Bu anlayış, postmodern anlatıda izleyicinin pasif bir gözlemci değil, anlamı kuran aktif bir özne olduğunu ortaya koyar.

Anlam üretiminin merkezine izleyiciye kayması, anlatıların kapalı, tamamlanmış ve sabit yapılarını kırar. Eco (1990), bu durumu *açık yapıt* kavramıyla açıklamıştır. Eco'ya (1990) göre açık yapıt, anlamı sabitlemez; izleyiciye çoklu okuma imkânı tanıyarak her etkileşimde yeni anlamlar doğurur. Postmodern sembolizm de bu bağlamda, temsilin sabit gösteren-gösterilen ilişkisine değil, kaygan, çoğul ve yoruma açık göstergelere dayanır. Hutcheon (1989), postmodern sanatın temel özelliklerinden biri olarak parodi, ironi ve pastiş gibi tekniklerin metnin kendi biçimselliğine dikkat çeken yapılar oluşturduğunu belirtir. Bu teknikler, yalnızca diğer metinlere gönderme yapmakla kalmaz; aynı zamanda metinlerin doğasını, estetik sınırlarını ve anlatı gücünü de yeniden sorgular. Böylelikle postmodern anlatılar, sembolleri anlam üretiminden ziyade anlamı erteleyen, çoğaltan ve sorgulatan bir araç haline getirir.

Bu çoğulcu ve açık anlatı yapısı, yalnızca anlam üretiminde değil, zaman ve mekân algısında da önemli kırılmalar yaratır. Deleuze (1985/2004), sinemada klasik anlatı yapılarının kronolojik ve nedensellik temelli *hareket-imge* formundan uzaklaştığını ve yerine doğrudan zamanın deneyimlendiği *zaman-imge* formunun geçtiğini belirtir. Bu tür anlatılarda olaylar neden-sonuç ilişkisiyle değil,

karakterlerin içsel durumları ve duygusal geçişleriyle ilerler. Dolayısıyla zaman, anlatının dışsal bir çerçevesi olmaktan çıkarak, anlatı katmanlarının iç içe geçmesini sağlayan yapısal bir ögeye dönüşür. Bu yapılar izleyiciye yalnızca çoklu anlatı düzlemleri değil, aynı zamanda zamanın da parçalanmış ve çelişkili biçimlerde deneyimlendiği anlatı evrenleri sunar. *Zaman-imge* estetiği, anlatının hangi düzlemde geçtiğini belirlemeyi zorlaştırarak, gerçeklik ile kurmaca arasındaki sınırların bulanıklaşmasına katkı sağlar.

Öte yandan, bu parçalı anlatı evreni sıklıkla semboller ve arketiplerle yüklüdür. Jung'un arketip kuramı, anlatılarda tekrar eden figürlerin yalnızca karakter değil, kolektif bilinçdışının kültürel yansımaları olduğunu öne sürer. Jung'a (1964) göre bu figürler —kahraman, bilge adam, gölge, çocuk, vs.— anlatının psikolojik derinliğini oluşturan evrensel kalıplardır. Postmodern anlatılar, bu arketipleri doğrudan sunmak yerine, sıklıkla ironik, parodik ya da parçalanmış biçimlerde yeniden kurar. Böylece semboller, sabit anlamlar taşımaktan çok, seyircinin bilinçdışıyla ilişkiye girerek çoklu okumalara imkân tanır. Bu anlatı yapıları, sadece yüzeydeki estetik öğelerle değil, aynı zamanda psikolojik ve kültürel bağlamlarda da katmanlı bir deneyim üretir.

Postmodern anlatılarda semboller, sabit anlamlar taşıyan göstergeler olmaktan çıkarak, anlatı düzlemleri arasında geçiş sağlayan çoğulcu ve katmanlı yapıların taşıyıcısına dönüşür. Bu yapı, yalnızca anlatı içeriğini değil, aynı zamanda anlatının geçtiği fiziksel ve kültürel mekânları da anlam üretiminin aktif bileşenleri haline getirir. Nitekim Lefebvre (1991), mekânın edilgen değil, toplumsal ve ideolojik olarak üretilmiş bir yapı olduğunu belirtirken; Soja (1996) da mekânı yalnızca fiziksel bir varlık olarak değil, aynı zamanda tarihsel, kültürel ve düşünsel bir düzlem olarak ele alır. Bu yaklaşım, sinema anlatılarında mekânın yalnızca estetik bir fon değil, anlatının ritmini, atmosferini ve katmanlarını şekillendiren bir anlatı ögesi olarak konumlanmasına imkân verir. Friedberg (2006), sinematik mekânın bir *sanal pencere* gibi çalıştığını; yalnızca izleme edimi üzerinden değil, aynı zamanda bu pencerenin çerçevelediği dünyaya dair ideolojik ve kültürel temsillerin üretimi aracılığıyla anlam kazandığını belirtir. Bu bağlamda, postmodern anlatıların sembolik yoğunluğu, yalnızca sözel ya da dramatik düzlemde değil, aynı zamanda mekânsal temsil aracılığıyla da kurgulanır; mekân, anlatının yapısal ve ideolojik kurgusunun bir parçası haline gelir (Friedberg, 2006; Lefebvre, 1991; Soja, 1996).

3. Mekânın Temsili ve Postmodern Sinema

Mekân, yalnızca fiziksel bir arka plan değil, anlam üretiminin doğrudan aktörü olarak anlatı estetiğinde merkezi bir konuma sahiptir. Postmodern sinemada bu dönüşüm, mekânın temsil biçimlerinde açıkça görünür hale gelir. Lefebvre (1991), mekânın edilgen değil, toplumsal olarak inşa edilmiş ve ideolojik olarak işlevselleşmiş bir yapı olduğunu vurgular. Lefebvre'e (1991) göre mekân, yalnızca *var olan* bir coğrafi alan değil, kültürel, ekonomik ve politik ilişkiler ağının bir sonucu olarak *üretilen* bir toplumsal formdur. Bu bakış açısı, postmodern sinemada mimari unsurların ve fiziksel çevrenin yalnızca dekoratif değil, anlatının söylemsel bir katmanı olduğunu ortaya koyar. Soja (1996) ise Lefebvre'in kuramını geliştirerek, *thirdspace* kavramı aracılığıyla mekânın hem fiziksel hem zihinsel hem de temsili düzlemlerini aynı anda ele alır. Sinema bağlamında bu kuram, izleyicinin yalnızca gördüğü mekânla değil, onun çağrışımları ve anlatı içindeki rolüyle de ilişki kurduğunu ifade eder.

Bu çok katmanlı ve ilişkisel mekân anlayışı, sinemada yalnızca anlatı yapısının değil, izleyici deneyiminin de dönüşümünü beraberinde getirir. Tam da bu noktada, Bruno'nun (2002) ortaya koyduğu *duygusal haritalama* (emotional mapping) kavramı, izleyicinin mekânla kurduğu ilişkinin salt görsel olmaktan çıkıp duygusal, zamansal ve bellek temelli bir hâl aldığını ileri sürer. Filmdeki mekânlar, karakterlerin hareket alanı olmanın ötesinde, izleyicinin özdeşleştiği, içinde dolaştığı ve kendi anılarını ilişkilendirdiği duygusal coğrafyalara dönüşür. Foucault'nun (1986) *heterotopya* kavramı da bu bağlamda önem kazanır; çünkü heterotopik mekânlar, gerçekliğin dışında konumlanarak, alternatif bir temsil alanı sunar ve postmodern anlatının çelişkili, katmanlı yapısıyla örtüşür. Relph'in (1976) *yer* ile *yer-yokluğu* (placelessness) arasında yaptığı ayırım ise, özellikle modernitenin anonimleştirici etkisine karşı, anlatı içinde kimlik ve aidiyet barındıran mekânların yeniden üretimini anlamak açısından kritik bir kuramsal katkı sunar. Böylece, postmodern sinema anlatılarında mekân, yalnızca dekoratif bir fon değil; estetik, ideolojik ve duygusal olarak katmanlaşan bir anlatı düzlemi haline gelir.

Bu kuramsal çerçeve, postmodern sinemada mimarinin ve mekânın temsiline yalnızca fiziksel mekâna dair olmadığını; aynı zamanda tarih, kültür, kimlik ve duygunun da bu temsile içkin olduğunu gösterir. Sinemasal anlatılarda mimari öğeler; hafızanın, ideolojinin ve kimliğin taşıyıcılarına dönüşerek, anlatının görsel örgüsünü kuran asli bileşenler haline gelir. Mekânın görsel ve sembolik yoğunluğu, yalnızca anlatının geçtiği yer olmaktan çıkıp, karakterlerin içsel dünyalarını, tarihsel süreksizlikleri ve

gerçeklik ile kurmaca arasındaki geçişliliği yansıtan çok katmanlı bir yapıya evrilir. Postmodern anlatının bu mekânsal boyutu, özellikle farklı coğrafyalarda çekilmiş, estetik olarak çarpıcı, kültürel referanslarla örülü yapımlarda belirginleşir. Singh'in *The Fall* (2006) filmi, tam da bu çerçevede değerlendirilmesi gereken bir örnek sunar. Farklı ülkelerde çekilmiş sahneleri, ikonografik yoğunluğu, mimari biçimlerin anlatı içindeki işlevselliği ve görsel kodlamasıyla, postmodern sinemada mimari mekânın temsiline dair özgün bir okuma imkânı sunar. (Lefebvre, 1991; Soja, 1996; Bruno, 2002; Foucault, 1986; Relph, 1976).

4. *The Fall* Filminde Mimari Temsil ve Görsel Kültür Okumaları

Singh'in yönetmenlik estetiği, müzik videoları ve reklam filmlerindeki görsel deneyimlerinden beslenen, stilize ve sembolik bir sinema anlayışına dayanır. Singh, estetik aşırılığı, ikonografik yoğunluğu ve anlatısal katmanları sinemasal dile dönüştürürken; izleyiciyi yalnızca bir hikâyenin içine değil, aynı zamanda görsel ve düşünsel düzeyde çok katmanlı bir evrenin içine davet eder. Singh'in yönettiği *Losing My Religion* (R.E.M., 1991) video klibi ya da Nike ve Levi's gibi markalar için hazırladığı reklam filmleri, onun dramatik ışık kullanımı, mimari mekânları simgesel anlatı düzlemlerine dönüştürme becerisi ve zaman-mekân kırılmalarını estetik kompozisyonlarla işleyen anlatım stratejisinin erken örnekleridir. Bordwell & Thompson'ın (2010) da belirttiği gibi, Singh'in sinemasında görsellik, hikâyeye eşdeğer bir anlatım katmanı haline gelir; mimari yapılar yalnızca arka plan değil, anlatının duygu durumunu ve temsil biçimlerini kuran sinematografik yüzeylerdir.

Bu estetik yaklaşım, yönetmenin sinemasal vizyonunu en özgün biçimde ortaya koyduğu *The Fall* (2006) filminde doruk noktasına ulaşır. Film, 1920'ler Los Angeles'ında bir hastanede geçer; geçirdiği kazanın ardından felç kalan dublör Roy Walker ile elini kıran küçük göçmen kız Alexandria arasında kurulan ilişki, anlatının gerçeklik düzlemini oluşturur. Ancak anlatının esas yapısı, Roy'un Alexandria'ya anlattığı masalsi öyküde şekillenir. İntikam peşindeki beş kahramanın epik yolculuğu, Roy'un zihinsel durumu ve Alexandria'nın hayal gücü tarafından birlikte inşa edilir. Gerçek ile kurmaca arasındaki sınır giderek silinir; Roy'un yaşadığı hayal kırıklıkları ve içsel çatışmalar, anlatıya giderek daha fazla nüfuz ederken, Alexandria da masalın görsel ve yapısal biçimlenişine aktif bir biçimde katılır. Böylece ortaya çıkan anlatı, yalnızca bir kurgu değil, anlatı inşasının kendisine dair bir farkındalık taşıyan, özrefleksif bir düzleme taşınır. Film boyunca kullanılan mimari mekânlar ise, bu anlatı katmanlarının görsel karşılıklarını oluşturarak, anlamın iç içe geçtiği sembolik alanlar haline gelir (Hutcheon, 1989; McHale, 1987; Stam, 2000; Bruno, 2002; Foucault, 1986).

Filmde gerçek dünya ile masalsi evren arasında kurulan paralel yapı, yalnızca anlatı düzeyinde değil, mekân seçimi ve mimari kompozisyon yoluyla da derinleştirilir. On sekiz farklı ülkede, çoğunlukla dijital müdahale olmaksızın çekilen sahneler, mimari yapıları salt görsel birer fon değil, aynı zamanda kültürel çeşitliliğin, tarihselliğin ve kolektif hafızanın taşıyıcıları olarak konumlandırır. Antik saraylar, tapınaklar, anıtlar ve avlular, karakterlerin yolculuğuna eşlik eden fiziksel ortamlar olmanın ötesine geçerek, zamanın katmanlarını üst üste bindiren temsili mekânlara dönüşür. Bu bağlamda film, Foucault'nun (1986) *heterotopya* kavramını somutlayan, zamanın dışına taştan ancak gerçeğe temas eden sinemasal mekânlar yaratır. Singh'in mimari tercihlerle kurduğu bu ilişki, fantastik sinema estetiğinin yalnızca bir görsel stil değil; anlatının sembolik ve duygusal katmanlarını derinleştiren kurucu bir anlatım dili olarak işlev gördüğünü ortaya koyar.

4.1. Film afişi ve sürrealist estetik

Singh'in *The Fall* (2006) filmi, görsel anlatım diliyle sürrealizmin etkilerini net bir şekilde hissettirirken, aynı zamanda postmodern anlatının temel özelliklerinden biri olan katmanlı bir hikâye yapısına sahiptir. Film afişi, bu estetik ve anlatı yapısının bir yansıması olarak karşımıza çıkar. Afiş, izleyiciye sadece filmin içeriği hakkında ipuçları vermekle kalmaz, aynı zamanda sürrealist sanatın temel prensiplerini de yansıtır.

Afişte, küçük Alexandria'nın hayal gücünün yansımaları ile Roy'un gerçekliği birbiriyle iç içe geçer. Ortaya çıkan bu masalsi anlatım, her bir karesiyle adeta bir sürrealist sanat eserine bakıyormuş hissi uyandırır. Film, atmosferiyle Salvador Dalí'nin görsel dünyasına, mimari açısından ise M.C. Escher'in eserlerine bir gönderme yapmaktadır.

Salvador Dalí'nin ünlü eseri *Face of Mae West Which May Be Used as a Surrealist Apartment* (Görsel 1), film afişine (Görsel 2) doğrudan ilham kaynağı olmuştur.



Görsel 1. Salvador Dali Face of Mae West.



Görsel 2. The Fall Film Poster.

Bu eser, bir kadının yüzünü bir oda olarak tasvir eder; dudaklar bir kanepenin, burun bir şömine ve gözler ise resim çerçeveleri olarak temsil edilir. Bu yapı, izleyicinin algısını zorlayan ve gerçeklik ile hayal arasındaki sınırları bulanıklaştıran bir etki yaratır.

Benzer şekilde, *The Fall* afişi de filmdeki sanatsal öğelerin bir kolajı olarak tasarlanmıştır. Afişteki kompozisyon, filmdeki karakterlerin ve mekânların sürrealist bir düzen içinde sunulmasıyla, izleyicinin algısını sürekli olarak sınavan bir yapı oluşturur. Bu bağlamda, filmi henüz izlemeden önce afişin, hikâyenin üslubu ve teması hakkında izleyiciye ipuçları verdiği söylenebilir.

Ayrıca, afişte kullanılan görsel öğeler, filmde haydut ile Alexandria'nın taktığı maskeye de doğrudan ilham kaynağı olmuştur. Bu maskeler, Dali'nin eserindeki unsurlarla paralellik göstererek, filmdeki karakterlerin kimliklerini ve içsel dünyalarını yansıtan semboller olarak karşımıza çıkar.

4.2. Açılış sahnesi: Düşüş, sessizlik ve temsilin çöküşü

The Fall (2006) filminin açılış sahnesi (Görsel 3), sinemasal anlatının ve mimari temsilin postmodern biçimde nasıl çözüldüğünü görsel olarak ortaya koyan güçlü bir sekansla başlar. Siyah-beyaz olarak sunulan ve ağır çekimde ilerleyen bu sahnede, bir köprü inşaatında yaşanan kazaya tanıklık ederiz. Görüntülerde kelime yoktur; yalnızca Beethoven'ın 7. Senfonisi eşliğinde, bedenlerin düşüşü, işçilerin bakışları, suya düşen parçalar ve ağır çekimde patlayan yapılar izleyiciye duyuşal olarak aktarılır.



Görsel 3. The Fall film açılış sahnesi.

Bu sahne, bir yandan Roy'un fiziksel düşüşünü ve hastaneye uzanan dramatik geçmişini kurarken, diğer yandan filmin genel yapısında hâkim olacak olan gerçeklik-kurmaca geçişi, anlatı katmanları ve mimari yapıların temsili gibi temaları metaforik düzlemde imler. Lefebvre'in (1991) belirttiği gibi, mimarinin sinemadaki temsili yalnızca fiziksel yapıların estetik sunumuyla sınırlı değildir; mekân aynı zamanda toplumsal ilişkilerin, ideolojilerin ve çatışmaların üretildiği bir alandır. Açılış sahnesindeki köprü, tam da bu bağlamda okunabilir: kurulmakta olan bir yapı, ama aynı zamanda çökmekte olan bir ideoloji. Postmodern anlatının temel motiflerinden olan *çöküş*, bu sahnede hem mekânsal hem yapısal hem de ontolojik düzeyde görünür kılınır (McHale, 1987).

Siyah-beyaz tonlama ve ağır çekim tercihi ise, bu sahneyi klasik sinemanın biçimsel kodlarıyla görsel bir diyalog içerisine sokar. Metinlerarasılık düzleminde, sahne, 1920'lerin sessiz sinemasına doğrudan bir gönderme olarak okunabilir. Bu estetik, özellikle sinema tarihinin erken dönemine dair bir nostalji üretirken, aynı zamanda bu geçmişin ironik bir şekilde yeniden yazılması anlamına gelir (Hutcheon, 1989). Stam'a (2000) göre, sinemada metinlerarasılık yalnızca referanssal bir oyun değil; aynı zamanda ideolojik ve biçimsel bir duruşun dışavurumudur. Bu sahnede sessizlik, siyah-beyaz anlatım ve dramatik tempo, sessiz dönem sinemasının stilistik kodlarını çağırır; ama bu çağırışım, bir taklit değil, bilinçli bir estetik seçimin parçası olarak işler.

Film, ilk dakikalarında yalnızca görsel ve işitsel araçlarla anlatı kurar. Barthes'ın (2013) *Yazarın Ölümü* kavramıyla bağlantılı olarak, bu sessizlik izleyicinin anlatının pasif alıcısı değil, aktif kurucusu olması gerektiğini vurgular. İzleyici, sahnede olan biteni yalnızca izlemekle kalmaz; onun anlamını da kurmakla yükümlüdür.

Açılıştaki düşen işçi Roy'dur, fakat bu fiziksel düşüş aynı zamanda anlatıcının gücünün, gerçekliğin istikrarının ve mimari bütünlüğün de çöküşüne işaret eder. Bu düşüşten sonra inşa edilen anlatı, artık tekil bir gerçekliğe değil, Alexandria'nın hayal gücüyle birleşen çok katmanlı, parçalı ve sembolik bir dünyaya açılır. Bu da postmodern anlatının temel yapılarından biri olan ontolojik geçişkenlik ile doğrudan ilişkilidir (McHale, 1987; Waugh, 1984).

Dolayısıyla film, daha ilk sahnesinden itibaren yalnızca görsel olarak değil, kuramsal olarak da postmodern estetik anlayışını sahneye koyar. Açılış sahnesi, *düşüşün* fiziksel bir olaydan öte, yapısal bir paradigma olduğunu; sinemasal anlatının da bu *düşüş* üzerinden yeniden kurgulanacağını ima eder.

4.3. Camera Obscura sahnesi: Görmenin tersliği, gerçekliğin temsili ve anlatıdaki boşluk

The Fall (2006) filminde, Alexandria'nın hastane koridorunda yürürken karşılaştığı anahtar deliğinden sızan ışığın duvarda oluşturduğu ters duran at silüeti (Görsel 4), yalnızca teknik bir ayrıntı değil; aynı zamanda filmin postmodern anlatısında *görme*, *temsili* ve *gerçeklik* ilişkilerinin nasıl yeniden düzenlendiğine dair güçlü bir görsel metafordur. Bu görüntü, *camera obscura* ilkesine dayanır: ışığın küçük bir delikten geçerek karanlık bir alanda dış dünyanın ters yansımını oluşturması, sinemanın öncülü olan görsel teknolojiye gönderme yapar.



Görsel 4. Filmdeki *Camera Obscura* sahnesi.

Dolayısıyla film, daha ilk sahnesinden itibaren yalnızca görsel olarak değil, kuramsal olarak da postmodern estetik anlayışını sahneye koyar. Açılış sahnesi, *düşüşün* fiziksel bir olaydan öte, yapısal bir paradigma olduğunu; sinemasal anlatının da bu *düşüş* üzerinden yeniden kurgulanacağını ima eder.

Bu sahnede, duvara yansıyan görüntünün gerçek olduğu halde ters oluşu, postmodernizmin temel argümanlarından biri olan gerçekliğin görelî doğasına işaret eder. Cray (1990), *Techniques of the Observer* adlı eserinde camera obscura'yı modern öznenin görme biçiminin kurgusal doğasını inşa eden epistemolojik bir aygıt olarak tanımlar. Cray'e (1990) göre bu optik sistem, nesnel görünen her şeyin aslında belirli bir çerçeve ve koşulla üretildiğini gösterir. Bu sahne, tam da bu çerçevenin sinemasal karşılığıdır: temsil edilen şey sabit ya da doğrudan değil, kırılmış, ters çevrilmiş ve bağlam dışı bir yapıdadır.

Ayrıca, Hutcheon'a (1989) göre, postmodern sanatın en belirgin özelliklerinden biri temsilin doğasına dair farkındalıktır. Ters yansıyan at figürü, sadece Alexandria'nın büyülenmiş bakışını değil, izleyicinin de temsilin yapaylığına dair farkındalığını uyandırır. Foucault'nun (1986) *görmenin iktidarına* dair çözümlmeleri, bu sahnenin ideolojik yapısını görünür kılar: burada gerçeklik, yalnızca izlenmekte olan bir içerik değil, aynı zamanda belirli bir anlam üretim biçimidir.

Filmin bu sahnesi aynı zamanda, Rose'un (2001) *Visual Methodologies* eserinde belirttiği gibi, görsel temsillerin yalnızca teknik değil, aynı zamanda toplumsal, kültürel ve psikolojik bağlamlarda anlam kazandığını hatırlatır. Yansıtılan ters at figürü, hem Roy'un anlatısının zihinle kurduğu bağa hem de Alexandria'nın çocukça algısının sinemasal temsiline aracılık eder. İzleyiciye gerçekliğin yalnızca dış dünyaya dair değil, aynı zamanda içsel kırılmalara, travmalara ve arzulara bağlı biçimde yeniden kurulduğu bir anlatı uzamı sunar.

4.4. Chand Baori ve düşey mimari: Psikolojik derinlik ve bilinçaltı

Roy'un Alexandria'ya anlattığı masalda beş kahramanın tanıtıldığı sahneler, yalnızca karakterlerin değil, anlatının biçimsel haritasının da oluşturulduğu anlardır. Bu karakterlerden biri olan maskeli kahraman, Hindistan'daki Chand Baori isimli basamaklı kuyu yapısında tanıtılır (Görsel 5). Yapının yukarıdan aşağıya doğru spiral benzeri inen yapısı, izleyiciye yalnızca fiziksel bir düşüş değil, aynı zamanda bilinçaltına yönelik bir metaforik iniş hissi sunar. *The Fall*'da anlatı, bu düşey mimari üzerinden psikolojik derinlik, karakterin iç çatışmaları ve zihinsel çözülme gibi temaları sinemasal dile aktarır (Çelik v.d., 2023).

Bunun yanı sıra, filmde mimari yapılar ve karakter hareketlerinin düzenlenişleriyle yaratılan optik yanılsamalar, doğrudan Escher'in yapı-bozan mimari çizimlerini hatırlatır. Özellikle, merdivenlerin birbirine bağlandığı sonsuz mekânlar ve yön duygusunun kaybolduğu sahne geçişleri, Escher'in *Relativity* (1953) (Görsel 6) adlı litografisini andıran bir görsel yapı sunar. Bu tür sahneler, yalnızca mekânsal algının çarpıtılmasını sağlamakla kalmaz; aynı zamanda filmin tematik olarak kurduğu gerçeklik-kurmaca geçişlerini de estetik düzeyde çoğullaştırır (Schattschneider, 2004).



Görsel 5. Chand Baori kuyusunun basamakları (Rajasthan, Hindistan).



Görsel 6. M.C. Escher *Relativity*.

Bu sahnede mekân, Foucault'nun (1986) tanımıyla bir *heterotopya* olarak işler; yani hem gerçek hem kurmaca olan, hem zihinsel hem fiziksel olan bir *ara-mekân* aynı anda hem mimari bir gerçekliği barındırır hem de anlatının duygusal ve sembolik düzlemlerine hizmet eder. Baori, Singh'in anlatı stratejisinde *bellek*, *zaman* ve *duygu* arasında geçiş sağlayan bir bağlama dönüşür. Bu yapı, yalnızca filmdeki görsel kompozisyonun değil, aynı zamanda karakterin psikolojik derinliğinin de taşıyıcısı haline gelir (Bruno, 2002, s. 64).

Bruno'nun tanımladığı gibi, sinema mekânı bir *emotional mapping* yani duygusal haritalama alanıdır; seyirci yalnızca izlediği mekânda gezmez, aynı zamanda o mekânla birlikte anlatının ruhsal derinliğini deneyimler. Filmdeki ışık kullanımı, merdivenlerin tekrarlayan simetrisi ve karakterin tek başına bu boşlukta konumlanması, postmodern anlatının en önemli özelliği olan içsel ve dışsal gerçekliklerin çakışmasını mimari bir dille görünür kılar (Bruno, 2002; Foucault, 1986; Hutcheon, 1989).

4.5. Ayasofya Camii sahnesi: Tarih, anlam katmanları ve kültürel kodlar

The Fall (2006) filminde yer alan Ayasofya sahnesi, yalnızca büyüleyici bir mimari arka plan sunmakla kalmaz; aynı zamanda anlatının tarihsel, kültürel ve ruhsal boyutlarını katmanlaştıran sinematografik bir düğüm noktası işlevi görür. Singh'in on sekiz ülkede gerçekleştirdiği çekimlerin bir parçası olan bu sahnede, mimari yapı salt bir dekor değil, anlatının çok katmanlı içeriğini taşıyan sembolik bir yüzeye dönüşür. Yüksek açıdan çekilen ve merkezde dervişlerin dönüş hareketiyle yapılandırılmış kompozisyon, anlatının ritmiyle eşzamanlı çalışan dairesel bir koreografi üretir. Zemindeki geometrik desenlerle bütünleşen bu döngüsel hareket, anlatı düzeyinde tekrarlanan temalar olan *dönüşüm*, *içsel devinim* ve *çöküş* temalarına işaret eder.

Ayasofya, hem Doğu hem Batı medeniyetlerinin mimari ve kültürel izlerini taşıyan bir yapı olarak, filmdeki anlatının zaman-dışı doğasını destekleyen bir *heterotopik mekân* haline gelir. Foucault'nun (1986) tanımladığı *heterotopyalar*, farklı anlam katmanlarının bir arada bulunduğu, zamanın katı çizgilerle ilerlemediği, gerçek ile temsilin iç içe geçtiği mekânlardır. Ayasofya da bu sahnede, dini ve kültürel çeşitliliğin izlerini taşıırken, anlatıdaki karakterlerin iç dünyasını yansıtan ruhsal bir yüzey olarak işler.

Sinematografik olarak sahnenin kurulumunda dikkat çeken unsur ise kameranin yukarıdan bakışıyla elde edilen merkezi simetri ve ışığın mozaikler üzerindeki dramatik kullanımıdır. Bu görsel tercih, mekânın yalnızca tarihsel katmanlarını değil, aynı zamanda karakterlerin yalnızlığını, içsel dönüşümünü ve anlatının çözülmeye yüz tutan yapısını temsil eder. Kenzari (2011) belirttiği gibi, tarihi yapılar sinemada yalnızca mimari değil; aynı zamanda ideolojik ve duygusal temsillerin taşıyıcıları olarak işlev görür. Bu bağlamda Ayasofya, anlatıdaki içsel çözülmünün mimari bir yansımasına dönüşür.

Ayrıca, sahnede kullanılan dönen derviş figürleri (Görsel 7 - 8) yalnızca kültürel bir gönderme değil, aynı zamanda zamanın lineerliğine karşı işleyen döngüsel bir ritmi imler. Bu da Jameson'ın (1991) postmodern anlatılarda *tarihin bir anlatı değil, bir simgeler repertuarına dönüşmesi* yönündeki yorumuyla örtüşür. Filmde Ayasofya'nın dinsel ya da ulusal bir bağlamdan arındırılarak, tüm bu anlamları içeren ama hiçbirine sabitlenmeyen zamansız bir temsil yüzeyi olarak kullanılması, anlatının postmodern doğasını pekiştirir.



Görsel 7. Ayasofya Camii (İstanbul, Türkiye).



Görsel 8. Ayasofya Camii (İstanbul, Türkiye).

4.6. Jodhpur: Renk, ritim ve mimari bütünlükte çözülme

The Fall (2006) filminde yer alan Jodhpur sahnesi (Görsel 9), yalnızca görsel bir ara sekans olarak değil, sinemasal anlatının mimari ve kültürel düzeyde nasıl yeniden üretildiğini gösteren simgesel bir anlatı düğümüdür. Hindistan'ın Rajasthan eyaletinde bulunan Jodhpur, *Mavi Şehir* olarak anılmasıyla karakteristik bir mimari kimlik taşır. Filmde bu kent, kahramanların epik yolculukları sırasında geçtikleri bir mekân olmanın ötesinde, anlatının ritmini ve anlam katmanlarını biçimlendiren estetik bir yüzeye dönüşür.



Görsel 9. Jodhpur (Rajasthan, Hindistan).

Bu sahnede Singh'in sinematografik tercihleri—özellikle üstten çekimlerin kullanımı, mekânsal simetri ve mimarinin homojen yapısı—mekânı yalnızca estetik bir dekor değil, aynı zamanda anlatı düzleminin yapılandırıcı bir ögesi haline getirir. Certeau'nun (1984) *stratejik bakış* ya da *yukarıdan bakış* kavramı bu bağlamda işlevseldir; çünkü mekânın yukarıdan izlenmesi, izleyiciye yalnızca yön bilgisini değil, aynı zamanda mekânın haritası ve semiyotik yapısını da sunar. Jodhpur'un mavi tonlara gömülmüş sokakları, görsel anlamda bir huzur üretse de, yapısal olarak yönsüzlük, labirentimsilik ve kaybolma hissi yaratır. Bu ikili yapı, postmodern anlatıların parçalanmışlık, yer-yokluk ve aidiyet krizleriyle doğrudan ilişkilidir (Relph, 1976).

Rengin filmdeki işlevi salt estetik olmaktan çıkarak, anlatının duygusal ve psikolojik ritmini belirler. Mavi, yalnızlık, geçicilik ve dinginliğin evrensel taşıyıcısı olarak kullanılırken; aynı zamanda karakterlerin öznel durumlarını yansıtan bir atmosfer üretir. Rengin bu işlevselliği, Aumont'un (1997) renk estetiği üzerine analizleriyle desteklenebilir. Aumont'a (1997) göre, sinemada renk yalnızca temsili değil, aynı zamanda anlatısal ve algısal işlevlere sahiptir; belirli renkler izleyiciye hem kültürel hem de bilişsel düzeyde çağrışımlar sunar. Bu bağlamda Jodhpur sahnesi, mavi rengin anlam taşıyıcı bir öğeye dönüştüğü görsel bir kompozisyon sunar.

Ayrıca, Soja'nın (1996) *üçüncü mekân* kavramı, bu sahnede mekânsal temsili açıklamak için önemli bir çerçeve sunar. Soja'ya göre üçüncü mekân, fiziksel ve zihinsel mekânın kesişiminde, temsili ve deneyimi bir araya getiren hibrit bir düzlemdir. Jodhpur sahnesi de, bu hibritliği açıkça taşır. Gerçek mekân, anlatının hayal gücüyle yeniden biçimlenir, fiziksel mimari ise temsili anlamlarla yüklenerek sinemasal bir kurguya dönüşür. Böylece Jodhpur, yalnızca coğrafi bir yer olmaktan çıkar; anlatının içsel ritmini ve karakterlerin dönüşüm sürecini taşıyan sembolik bir düzleme evrilir.

Lefebvre'in (1991) vurguladığı üzere, mekân toplumsal olarak inşa edilen ve ideolojik olarak işleyen bir üretim biçimidir. Singh'in Jodhpur'u seçmesi, yalnızca egzotik bir estetik sunma çabası değil; aynı zamanda bu mimari düzenin anlatıdaki kimlik çözümlerini ve geçiş süreçlerini görünür kılmak için bilinçli bir tercihtir. Mekânın homojen ve ritmik yapısı, anlatının çelişkili ve parçalı doğasıyla tezat oluşturur ve bu tezat, postmodern anlatının temel yapıtaşlarından biri olarak işlev kazanır (McHale, 1987).

Sonuç olarak, Jodhpur sahnesi *The Fall*'un anlatısında bir geçiş mekânı olmaktan öte; mekânsal temsille anlatısal yapı arasında kurulan çok katmanlı ilişkinin bir örneğidir. Renk, perspektif ve kültürel bağlamların sinemasal düzlemde nasıl işlendiğini gösteren bu sahne, postmodern anlatının ritmik, estetik ve simgesel kodlarının çözülmesinde merkezi bir yer tutar.

4.7. Darwin ve kelebek sahnesi: Parodi, bilgi ve temsilin dönüşümü

The Fall'da Roy'un Alexandria'ya anlattığı masalsı anlatının figürlerinden biri olan Darwin karakteri (Görsel 10), postmodern anlatının en belirgin unsurlarından biri olan parodi aracılığıyla yeniden kurgulanır. Filmde Darwin, tropikal bir kuş kostümü giymiş, çılgın görünümlü, egzotik hayvanlara takıntılı bir figür olarak resmedilir. Yanında dolaşan Wallace adındaki maymunla birlikte gösterilmesi, yalnızca bilimsel bir göndermeyi değil, aynı zamanda bilgi üretiminin temsiline yönelik ironik bir eleştiriyi de beraberinde getirir. Bu temsil biçimi, Hutcheon'un (1989) tanımıyla tam anlamıyla bir *parodik revizyon*dur. Ciddiyetle kodlanmış tarihsel ya da kültürel bir figürün, postmodern estetik içinde yeniden yazılmasıdır.



Görsel 10. Filmdeki Darwin adlı karakter.

Darwin'ın bilim tarihindeki yeri, evrim teorisinin kurucusu ve doğa gözlemcisiyken; *The Fall*'da karikatürize, neredeyse absürt bir figüre dönüştürülmesi, postmodern anlatının bilgiyle ilişkisini de ortaya koyar. Jameson'ın (1991) ifadesiyle postmodernizm, artık tarihsel bilgiyle doğrudan ilişki kurmaz; onu simgeler üzerinden yeniden işler ve çoğu zaman ironik ya da bozulmuş biçimlerde yeniden üretir. Darwin figürü de bu bağlamda, bilginin meşruiyetini yitirdiği, otoritenin ironikleştirildiği bir temsil düzlemine yerleştirilmiştir.

Kelebek motifinin bu sahnede özel bir yeri vardır. Darwin'in peşinde olduğu mavi kelebek, hem doğanın bilimsel araştırmaya konu edilmesini simgeler hem de Roy'un (ve anlatının) zihinsel ve duygusal durumuna dair sembolik bir öğedir. Kelebek, metaforik olarak dönüşüm, kırılganlık ve geçicilik gibi anlamlarla yüklüdür. Ancak film, bu sembolü doğrudan bir derinlik stratejisi olarak değil; hafifletilmiş, neredeyse oyunbaz bir imgeler dizisi içinde işler. Bu da Jameson'ın derinliğin ölümü kavramıyla örtüşür: anlam artık tek bir merkezden değil, yüzeydeki stilistik oyunlardan doğar.

Darwin karakteri aynı zamanda postmodern öznenin çözülmesini de temsil eder. Klasik anlatıda karakterler tutarlı, gelişimsel bir çizgiye sahiptir. Ancak *The Fall*'daki Darwin, bir kimliğe değil, bir görsele, bir estetik vurgunun parçası olmaya indirgenmiştir. Baudrillard'ın (2024) *simülakr* kavramı burada işlevseldir: Darwin artık temsil ettiği fikrin gerçekliğini taşımaz; yalnızca onun karikatürize edilmiş bir yansımasıdır.

Dolayısıyla Darwin ve kelebek sahnesi, yalnızca bir figür parodisi değil, bilgi, bilim, karakter ve anlatı bütünlüğü gibi modernist kavramların çözülmesini sahneleyen bir düğüm noktasıdır. Film bu sahne aracılığıyla, postmodern anlatının hem kültürel kodlarla hem de temsil sistemleriyle oynama biçimini açıkça ortaya koyar.

Sonuç

Bu çalışma, *The Fall* (2006) filmi özelinde postmodern anlatının mimari mekânla kurduğu çok katmanlı ilişkiyi analiz ederek, sinemada mekân temsiline dair alternatif bir okuma sunmayı amaçlamıştır. İncelenen sahneler üzerinden yapılan çözümlemeler, mimari mekânın filmde yalnızca görsel bir arka plan değil; anlatının yapısını kuran, karakterlerin içsel dünyalarını görünür kılan ve temsili ideolojik düzeyde derinleştiren bir unsur olarak işlev gördüğünü ortaya koymuştur.

Ayasofya, Chand Baori, Jodhpur gibi gerçek mekânların anlatı içinde heterotopik, simgesel ve kültürel katmanlarla işlenmesi, izleyicinin hem mekânsal hem anlatısal düzlemde sürekli bir geçiş deneyimi yaşamasını sağlar. Bu bağlamda film, zamanın doğrusal ilerleyişini, kimlik sürekliliğini ve mekânın durağanlığını sorunsallaştırarak, postmodern anlatının temel özelliklerini mimarlık aracılığıyla görseleştirir.

Araştırma, Lefebvre, Soja, Foucault ve Hutcheon gibi kuramcıların katkılarıyla desteklenen kuramsal bir çerçeve sunarken, aynı zamanda sinema estetiği ile mimarlık temsilleri arasında yeni bir tartışma alanı açmayı hedeflemiştir. Singh'in sinema diline özgü görsel anlatım gücü, postmodern anlatının biçimsel kırılmalarını mimariyle bütünleştirerek özgün bir estetik düzlem üretmektedir.

Bu yönüyle çalışma, görsel kültür araştırmaları, sinema ve mimarlık ilişkisi, postmodern anlatı yapıları ve mekân temsili üzerine yapılacak ileri çalışmalar için hem kuramsal hem yöntemsel bir zemin sunmaktadır. Aynı yaklaşım, farklı filmler, yönetmenler ya da türler üzerinden genişletilerek, sinemada mimarinin anlatısal işlevleri üzerine daha kapsamlı karşılaştırmalı çalışmaların önünü açabilir.

Kaynakça

- Aumont, J. (1997). *The image* (C. Pajackowska, Çev.). British Film Institute.
- Barthes, R. (2013). Yazarın ölümü (E. Rızvanoğlu, Çev.). *Heves Şiir Eleştiri Dergisi*, 14, (s. 55-60).
- Baudrillard, J. (2024). *Simülakralar ve simülasyon* (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2010). *Film art: An introduction*. McGraw-Hill.
- Bould, M. (2012). *Science fiction*. Routledge.
- Bruno, G. (2002). *Atlas of emotion: Journeys in art, architecture, and film*. Verso.
- Crary, J. (1990). *Techniques of the observer: On vision and modernity in the nineteenth century*. MIT Press.
- Çelik, F., Arslan, B. D., Yıldız, F., & Kalp, M. (2023). Sinemada mekân: The Fall filminde göstergebilimsel yaklaşımla mekân okumaları. *Yedi*, 29, (s.67–80).
- De Certeau, M. (1984). *The practice of everyday life*. University of California Press.
- Deleuze, G. (2004). *Sinema II: Zaman-imge* (B. Güneş, Çev.). Norgunk Yayıncılık.
- De Luca, T. (2014). *Realism of the senses in world cinema*. I.B. Tauris.
- Eco, U. (1990). *The open work* (A. Cancogni, Çev.). Harvard University Press.
- Foucault, M. (1986). Of other spaces. *Diacritics* 16(1), (s. 22–27).
- Friedberg, A. (2006). *The virtual window: From Alberti to Microsoft*. MIT Press.
- Hutcheon, L. (1989). *The politics of postmodernism*. Routledge.
- Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or, the cultural logic of late capitalism*. Duke University Press.
- Jung, C. G. (1964). *The archetypes and the collective unconscious*. Princeton University Press.
- Kenzari, B. (2011). *Architecture and violence*. Actar.
- Lefebvre, H. (1991). *The production of space* (D. Nicholson-Smith, Çev.). Blackwell.
- Lyotard, J. F. (2000). *Postmodern durum* (A. Çiğdem, Çev.). Vadi Yayınları.
- McHale, B. (1987). *Postmodernist fiction*. Methuen.
- Nochimson, M. (2010). *World on film: An introduction*. Wiley-Blackwell.
- Relph, E. (1976). *Place and placelessness*. Pion.
- Rose, G. (2001). *Visual methodologies: An introduction to the interpretation of visual materials*. SAGE.
- Schattschneider, D. (2004). *M.C. Escher: Visions of symmetry*. Abrams.
- Singh, T. (Yönetmen). (2006). *The Fall* [Film]. Googly Films; Absolute Entertainment; Deep Films.
- Soja, E. (1996). *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and other real-and-imagined places*. Blackwell.
- Stam, R. (2000). *Film theory: An introduction*. Wiley-Blackwell.
- Waugh, P. (1984). *Metafiction: The theory and practice of self-conscious fiction*. Methuen.
- Wei, R. (2013). Holy Motors: Leos Carax's island of cinema. *Academia.edu*.
https://www.academia.edu/32186387/Holy_Motors_Leos_Caraxs_Island_of_Cinema

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Salvador Dali *Face of Mae West* eseri

<https://www.artic.edu/artworks/65819/mae-west-s-face-which-may-be-used-as-a-surrealist-apartment>

Görsel 2. *The Fall* Film Poster (2006)

https://www.imdb.com/title/tt0460791/mediaviewer/rm1781175808/?ref_=tt_ov_i

Görsel 3. Filmdeki açılış sahnesi *The Fall* (2006) film

<https://www.artofthetitle.com/title/the-fall/>

Görsel 4. Filmdeki *Camera Obscura* sahnesi *The Fall* (2006) film

Görsel 5. *Chand Baori* kuyusunun basamakları (Rajasthan, Hindistan)

<https://www.archdaily.com/381658/films-and-architecture-the-fall>

Görsel 6. M.C Escher *Relativity* eseri

https://arthive.com/escher/works/200179~Relativity#google_vignette

Görsel 7. Ayasofya Camii (İstanbul, Türkiye)

<https://www.kahramangiller.com/sinema/the-fall-hasta-yatagindan-masallar-diyarina/>

Görsel 8. Ayasofya Camii (İstanbul, Türkiye)

<https://sinetopya.com/post/masalsi-ama-gercek-gercek-ama-masalsi-bir-film-the-fall-2006/>

Görsel 9. Jodhpur (Rajasthan, Hindistan)

<https://thefall2006.blogspot.com/2014/10/jodhpur-blue-city-india.html>

Görsel 10. Filmdeki Darwin adlı karakter *The Fall* (2006) film

<https://tr.pinterest.com/pin/492088696779101795/>