

PAPER DETAILS

TITLE: Soul Animasyon Film Mekânlarının Paradigmatik ve Sentagmatik Bağlamda Göstergebilimsel Analizi

AUTHORS: Cemre Demirci, İsmail Emre Kavut

PAGES: 101-117

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/4219410>

Soul Animasyon Film Mekânlarının Paradigmatik ve Sentagmatik Bağlamda Göstergebilimsel Analizi

Semiotic Analysis of *Soul* Animated Movie Spaces in Paradigmatic and Syntagmatic Context

Cemre Demirci, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, İstanbul Okan Üniversitesi, 0000-0003-2879-9005

İsmail Emre Kavut, İç Mimarlık Bölümü, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, 0000-0003-2672-4122

Özet

Mekân göstergebilimi, mekânın temel elemanları ile özneye anlatı yöntemlerini ve anlamlandırma sürecini incelemektedir. Birçok göstergebilimsel metodoloji gibi, mekân göstergebiliminde de farklı kuram ve yöntemler mevcuttur. Çalışma, mekân göstergebilimi çerçevesinde sinema mekânlarının tasarımını değerlendirerek, bu tasarımların izleyici üzerindeki anlam ve etkilerini incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışmada öncelikle göstergebilimin kapsamı ve temel yöntemleri ele alınmış, ardından kurgusal mekânda göstergebilim konusu literatür araştırmasıyla okuyucuya sunulmuştur. Çalışmada, *Soul* animasyon filminin mekânları, göstergebilimin kurucu isimlerinden Ferdinand de Saussure'un kuramı temel alınarak analiz edilmiş, mekânların türleri ve filmin genel anlatısı bağlamında işlenen metaforlar incelenmiştir. Filmde yer alan somut ve soyut mekânlar arasındaki tasarım farklılıklarının ve bu mekânların izleyiciye ilettiği mesajların çözülmesi, çalışmanın temel problemi oluşturmaktadır. Filmin geniş bir izleyici kitlesine hitap etmesi, soyut kavramların temel görsel temsil yöntemleriyle nasıl aktarıldığını incelemek için uygun bir zemin oluşturmıştır. Çalışma, somut mekânların fiziksel unsurların birer göstergeye dönüşmesi ile oluştuğunu, soyut mekânların ise kültürel belleğe dayalı paradigmatik unsurlarla anlam kazandığını göstermektedir.

Makale, kurgusal mekânlarda göstergebilimsel yaklaşımları örnek bir animasyon filmi üzerinden okuyarak, kurgusal mekânlarda göstergebilimsel yöntemlere sistematik bir yaklaşım sunma amacı taşımaktadır. Çalışmada yer alan mekân analizlere, şematik ifadeler ile aşamalı bir biçimde ilerleyerek çözümlenmiştir. Makale, mekân göstergebilimine, Saussure'un temeline aldığı paradigma ve sentagma kavramlarını dahil ederek, kurgusal mekânların anlam üretim süreçlerini bu kavramlar ışığında incelemeyi hedeflemektedir.

Anahtar Sözcükler: Mekân göstergebilimi, kurgusal mekân göstergebilimi, göstergebilimsel analiz, paradigma, sentagma

Akademik Disiplin(ler)/Alan(lar): İç mekân tasarımı, kurgusal mekân tasarımı, mekân göstergebilimi.

Abstract

Spatial semiotics analyses the basic elements of space, the methods of narration to the subject and the process of meaning -making. Like many semiotic methodologies, there are different theories and methods in the semiotics of space. The study aims to evaluate the design of cinematic spaces within the framework of spatial semiotics and to examine the meaning and effects of these designs on the audience. In the study, firstly the scope and basic methods of semiotics are discussed, and then the subject of semiotics in fictional space is presented to the reader through literature research. The spaces in the animated film *Soul* are analysed based on Ferdinand de Saussure's theory, one of the founding names of semiotics, and the types of spaces and the metaphors used in the context of the general narrative of the film are examined. The main problem of the study is to analyse the design differences between the concrete and abstract spaces in the film and the messages these spaces convey to the audience. The fact that the film appeals to a wide audience has created a suitable ground to examine how abstract concepts are conveyed through basic visual representation methods. The study shows that concrete spaces are created through the transformation of physical elements into indicators, while abstract spaces gain meaning through paradigmatic elements based on cultural memory.

The article aims to offer a systematic approach to semiotic methods in fictional spaces by examining semiotic approaches through a sample animated film. The spatial analyses in the study are conducted in a progressive manner with schematic expressions. The article aims to analyse the meaning production processes of fictional spaces in the light of these concepts by including Saussure's concepts of paradigm and syntagma in the semiotics of space.

Keywords: Spatial semiotics, semiotics of fictional space, semiotic analysis, paradigm, syntagma

Academical Disciplines/Fields: Interior design, fictional space design, space design.

- **Sorumlu Yazar:** Cemre Demirci, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, İstanbul Okan Üniversitesi.
- **Adres:** Tepeören Mah. Ballica Yolu Cad. İstanbul Okan Üniversitesi Rektörlük Blok No: 11/11 Tuzla- İstanbul
- **E-posta:** cemre.demirci@okan.edu.tr
- **Çevrimiçi yayın tarihi:** 05.12.2024
- **doi:** 10.17484/yedi.1551253

Geliş tarihi: 16.09.2024 / Kabul tarihi: 03.12.2024

1. Giriş

Göstergebilim, anlama ve anlamlandırma üzerine kurulmuş bir alan olması nedeniyle, dilbilimin yanı sıra, tasarım ve sanat alanlarında da varlık gösteren bir alan olmuştur. İletişimi temeline alan göstergebilimsel yaklaşımlar, bir iletinin başka bir kişi üzerinde yarattığı çağrışımları incelerken, aktarımların nasıl gerçekleştiği üzerine sorgulamalar sunmaktadır. İç mekân tasarımı, mekânın mekânsal atmosferini ve kimliğini özneye sunması yönünden, göstergebilimin kapsamı alanına giren bir konu haline gelmiştir. Bu bağlamda mekânların insan üzerinde yarattığı duyumsamalar, kişinin zihninde mekâna dair bir çıkarsama ve yargı uyandırmaktadır. İç mekân göstergebilimi kapsamında ele alınabilecek kriterler mekânların sahip olduğu (form, malzeme, konstrüksiyon, renk gibi) fiziksel özelliklerdir. Bu kriterlerin farklı kombinasyonlarla bir araya gelmesi, mekânın kimliğinin çeşitlenmesine ve bir anlatı unsuru olarak kabul edilmesi fikrinin güçlenmesini sağlamaktadır.

Mekânın her türlü halini inceleyen mekân göstergebilimi, yaşam içinde kullanılan gerçek mekânların yanı sıra, film, dizi, oyun gibi kurgulanmış mekânları da kapsamına almaktadır. İç mekân tasarımının pratik yönünün aksine bu tür mekânlar, bir anlatı aktarma konusunda daha detaylıca planlanmış, kültürel faktörlerin ve çeşitli sosyolojik dinamiklerinin de ele alınmış olduğu mekânlardır.

Bu çalışma, kurgusal mekânların göstergebilimsel analiz yöntemlerine yeni bir bakış açısı getirme amacı taşımaktadır. Makale kapsamında incelenen Soul animasyon filminin mekânları, Saussure'ün göstergebilim teorisi kapsamında varlık göstermiş, paradigma ve sentagma kavramları bağlamında analiz edilmiştir. Soul filmi izleyiciye, gerçekçi mekânlara (sınıf, apartman dairesi, caz kulübü vb.) ek olarak soyut mekânlar (önceki dünya, ölüm yolu vb.) da sunmaktadır. Filmde ölüm konusunun ele alınması; metafizik bir alemin mekânlarının tasarlanmasını ve izleyiciye bu anlatının ifadesinin sunulmasını getirmiştir. Dolayısıyla, Soul filmi; senaryoda yer alan soyut mekânların, insan algısında somut bir hal almasını sağlamak için mekânsal metaforları ve kültürel belleğe dayanan atıfları sıklıkla kullanmıştır. Bu film, mekânların metafor aktarmadaki önemini göstermek adına örneklem olarak seçilmiştir. Ayrıca, bu film izleyiciye sunduğu mekân imajlarıyla, mekânsal bağlamda paradigmatik ve sentagmatik çerçevede ele alınan göstergebilim metodolojisinin uygulanabilirliğini gösterebilmek adına büyük önem taşımaktadır.

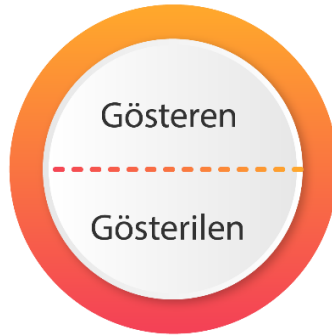
Makalede incelenen mekânlar somut ve soyut olacak görselde iki başlık altında incelenmiştir. Her iki başlıkta Saussure'ün yöntemleri kapsamında göstergebilimsel analiz yapılmıştır. Ancak soyut mekânlarda paradigmatik sentagmatik unsurlar vurgulanıp, seçilen her mekân ögesi kendi paradigması ve oluşturduğu sentagması ile okuyucuya sunulurken, somut mekânlar gösteren ve gösterilen olmak üzere iki yönlü bir analize tabi tutulmuştur. Bu ayrım, soyut mekânların paradigma ve sentagma kavramları çerçevesi barındırdığı metaforik çağrışımların ön plana çıkarmayı sağlamaktadır. Dolayısıyla makalede işlenen soyut ve somut mekânlar arasındaki göstergebilimsel yaklaşımın farklılığı, okuyucuya kapsamlı bir bakış açısı sağlamaya yardımcı olurken, göstergebilimin esnek ve dönüşebilir bir metodolojiye sahip olduğunu vurgulamayı hedeflemiştir. Çalışmanın, mekân göstergebilim yöntemleri konusunun yanı sıra, kurgusal mekân tasarımında soyutlama ve metafor atfetme konusunda literatüre katkı sağlayacağı ön görülmektedir.

2. Göstergebilim Nedir?

Göstergebilim, en geniş kapsamıyla göstergeleri inceleyen bilim dalı olarak tanımlanmaktadır. Göstergebilim terimi Fransızca (*semiotique* ya da *semiologie*) kökenli olup, *göstergeleri inceleyen bilim dalı* ya da *göstergelerin bilimsel anlamda incelemesi* anlamına gelmektedir. Gösterge kelimesi, Yunanca *semion* kelimesinden türemiş olup, bir şeyin kendisi dışındaki şeyi çağırma, işaret etme işlevi taşımaktadır. Göstergebilim, son yıllarda görsel sanatlar ve tasarım alanında öne çıkmış olsa da 20. yüzyılın başında temel olarak dilbilim alanında kabul gören bir kavram haline gelmiş, bununla beraber farklı alanların da kapsamına girerek, halihazırda sıklıkla başvurulun destekleyici bir yöntem olarak kullanılmaya başlanmıştır. Aynı zamanda sembollerin işlevlerini ve bir arada oluşturduğu anlam zincirini çözmeye yönelik bir metodoloji sunan bu alan, insan algısını odak noktasına alarak, algının muğlaklığını kısmen de olsa çözümlmeyi amaçlamaktadır (Rifat, 2019).

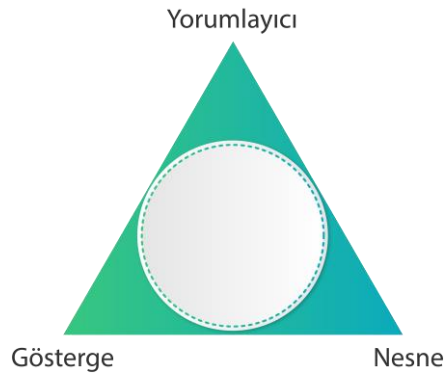
Göstergebilimsel yaklaşımların ilk temsilcileri olan Amerikalı Charles Sanders Peirce ve Fransız Ferdinand de Saussure, 19. yüzyılda bu alan üzerine çalışmalar yaparak, alanın kurulmasında öncü isimler olmuşlardır. Bu döneme kadar göstergebilim adı tam anlamıyla konulmadan, çeşitli yaklaşımlar varlık göstermiş, ancak bir metodoloji halinde sunulamamıştır.

Göstergebilim (Fr. Sémiologie) terimini ilk defa dilbilim çerçevesinde kullanan Ferdinand de Saussure, (1857-1913) göstergebilimi, dilbilim üzerinden inceleyerek, oluşturduğu kuramı temel iletişim sürecine dayandırmıştır.



Görsel 1. Saussure Göstergebilim Modeli

Saussure dilleri, göstergelerin bir araya gelmesiyle oluşmuş dizgeler olarak tanımlarken, göstergebilimi gösterge dizgelerinin işleyişini çözümleyen bilim dalı olarak açıklamıştır. Saussure göstergebiliminde gösteren ve gösterilen olmak üzere iki temel kavram öne sürmüştür, bu kavramları bir kâğıdın ayrılmaz iki yüzü olarak tasvir etmiştir (Görsel 1). Saussure, dilsel göstergeyi iki taraflı psikolojik bir varlık olarak tanımlamış, gösterenin ve gösterilenin maddi olmayan biçimlerden oluştuğunu öne sürmüştür (Akerson, 2019). Kuramında gösterilenin gösteren ile herhangi bir bağı veya benzeşmesi bulunmadığını ifade eden Saussure, göstergeyi tanımlarken *kendisi o şey olmadığı hâlde, o şeyi çağrıştıran* ifadesini kullanmıştır (Eco, 2000).



Görsel 2. Peirce Göstergebilim Modeli

Charles Sanders Peirce (1839-1914) ise göstergenin gösteren, gösterilen, yorumlayandan oluşan üç elementin ilişkisinden meydana geldiğini öne sürmüştür, anlam üretme eylemine de *semiosis* adını vermiştir (Görsel 2). Peirce, Saussure göstergebiliminden farklı olarak, öznenin algısını da göstergebilimsel anlam içerisinde yer vermiştir. Peirce göstergebiliminde yer alan elementleri, kendi içlerinde üçe ayırmış, son olarak on üçlük ve altmış altı tür içeren bir dizge tasarlamıştır (Rifat, 2019).

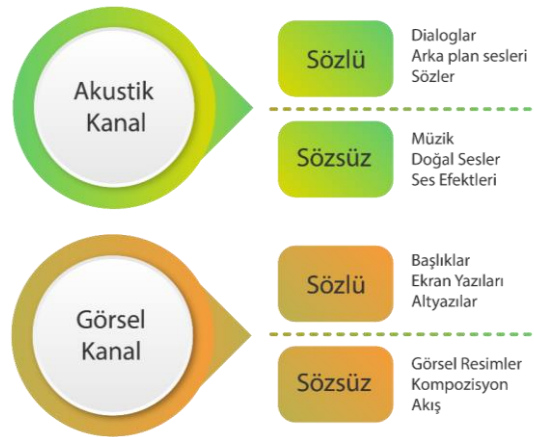
Bu teoriler dilbilim temelinde geliştirilmiş olsa da göstergebilimin diğer alanları için de oldukça yönlendirici bir bakış açısı sunmaktadır. Kapsamlarına göre biçim değiştiren bu kuramlar, iletişimin olduğu her alanda çeşitlenmelerle varlık göstermektedirler. Örneğin mekân göstergebiliminde, gösteren mekândaki fiziksel biçimlerden oluşurken, (form, malzeme, konstrüksiyon, renk vb.) gösterilen bu biçimlerin altyapısını oluşturan anlatı olarak görülebilir.

3. Kurgusal Mekân Tasarımında Göstergebilim

Kurgu, belirli bir amaç doğrultusunda anlam bütünlüğü sağlayacak elementlerin bir araya getirilmesi olarak tanımlanmaktadır. Zamanın koşullarına bağlı olarak, gerçekte var olması mümkün olmayan parçaların birleştirilmesiyle oluşturulan mekânlar ise kurgusal mekân olarak adlandırılmaktadır (Barnwell, 2021).

Kurgusal mekânlar, bir kurgu çerçevesinde belirli bir anlamı veya durumu aktarmak üzerine tasarlanmış mekânlardır. Sinema, tiyatro, opera sahneleri bu tür mekânlara örnek olarak gösterilebilir. Sinema var olan bir kurguyu ve bu kurgu içinde var olan anlamı, izleyiciye dolaylı veya doğrudan aktarma amacı taşımaktadır. Sinema mekânları ise kurgudaki anlamı veya bakış açısını, gerçek hayattan farklı olacak görselde, doğrudan ifade odaklı olan bildirişim aracıdır. Bu bağlamda bilinçli bir görselde gündelik hayattan farklı bir biçimde tasarlanmış ve göstergelerle dolu olan kurgusal mekânlar, imleriyle izleyiciler üzerinde belirli duyumsamalar uyandırma amacı taşımaktadır. Sinemanın içinde var olan süreklilik durumu içerisinde, durağan ancak vurgulu ifadeleri ile mekânlar, izleyicilere bilinçdışı bir yargı uyandırma eğilimi içindedir. Aynı zamanda kurgusal mekânlar, belirlenen kadrarlar ile izleyicilerin ilgili sahnede nereye odaklanması gerektiğini doğrudan olmayacak görselde gösterme görevine de sahiptirler (Sofuoğlu, 2004).

Kurgusal mekân tasarımı, birçok dinamiğin içinde bulunduğu ve bu dinamiklerin uygun biçimde bir araya geldiği, deneysel bir ifade aracı olarak görülebilir. Aynı zamanda kurgusal mekân tasarımları, mekânın kullanım biçimi, (sirkülasyon hatları) mekânın karakter ile arasındaki ilişki, filmin yönetmeninin bakış açısı gibi birçok göstergeyi barındırması dolayısıyla oldukça karmaşık bir planlama süreci gerektirmektedir. Sinema, izleyici üzerinde duyumsama yaratmak için görsel ve işitsel algıyı eşzamanlı bir görselde kurgulayarak, bütüncül bir deneyim sunmaktadır. Görsel ve işitsel elementlerin etkileşimi, duyusal tepkiler üreterek izleyicide bir imaj yaratır. Dolayısıyla tüm elementlerin bir araya gelmesiyle izleyici üzerinde duyumsamaları ile anlam oluşturan sinema, izleyici ile iletişime geçmektedir. Bu yönüyle sinema, temelinde 'örgütlenme' kavramını barındıran göstergebilimin araçlarını kullanarak, izleyici ile etkili bir iletişim kurabilmektedir. Sinemanın görsel ve işitsel unsurları, anlatının yapısal bileşenleri olarak işlev görür ve izleyicinin hikâyeyi algılayış biçimini görselleştirir. Kamera hareketleri, sahne düzenlemeleri, renk ve ışık kullanımı, ses efektleri ve müzik gibi unsurlar, göstergebilimsel perspektiften incelendiğinde, izleyiciye iletilen mesajların ve oluşturulan anlamların nasıl örgütlendiğini ortaya koymaktadır. Bu sayede sinema, katmanlı bir anlatının örgütlenmesi ile meydana gelmekte olup, bu anlatının iletilmesini hedeflemektedir.



Görsel 3. Sinema İletişim Modeli

Sinema izleyiciye görsel ve işitsel verileri birer kanal üzerinden iletmektedir. Kanal, olayın gerçekleştiği ortam olarak görülebilir. Akustik ve görsel unsurlar; sözlü ve sözsüz olacak görselde iki kategoride incelenebilir. Tüm faktörlerin bir arada oluşturduğu etki, filmin yaklaşımı ile doğrudan ilintilidir (Görsel 3). Ancak insan algısında duyular %60 görsel, %20 işitsel, %20 kokusal ve %10 dokunsal algılama olarak dağılım göstermektedir (Çeven ve Belkayalı, 2019). Dolayısıyla görsel resimler olarak sunulan sahnelerde, ön plana çıkan unsur mekânlar ve mekânların biçimsel özellikleridir. Bir sahnenin çekilmesi için öncelikle mekân gereklidir. Mekân bu yönüyle sinemada iletişim konusunda öne çıkan bir element olmakla birlikte, göstergebilimsel yapılanma süreçlerinde de varlık gösteren temel öğelerden biridir.

Sinemanın kapsamına dolaylı yoldan dahil olan mekân göstergebilimi, mekânların anlamlarını çözümlemeyi ve bu mekânların nasıl bir anlatı aracı olarak kullanıldığını incelemektedir. Kurgusal mekânlar, birçok dinamiği aktarmadaki rolü dolayısıyla filmin temel anlatısının temel bileşenleri olarak işlev görmektedir. Örneğin bir filmde yer alan mekânlar, sadece karakterlerin içerisinde bulunduğu ve kullandığı mekânlar olmaktan çıkarak, karakterin kendisini tanımlamaya ek olarak içsel yolculukları gibi çağrışım odaklı zihinsel süreçleri de yansıtmak için kullanılabilir. Bu bağlamda, kurgusal mekânların göstergebilimsel açıdan ele alınması bu mekânların anlatısının çözülmesinde bir araç olarak kullanılabilir.

Christian Metz, sinema göstergebiliminde, filmi bir dizi gösterge sistemi olarak görmüş ve bu sistemlerin her birinin kendi içinde nasıl anlamlandırıldığını incelemiştir. Metz'e göre, sinema, görsel ve işitsel öğeleri kullanarak bir anlam bütünlüğü oluşturmakta ve bu süreçte kurgusal mekânlar, izleyiciye belirli duyguları ve düşünceleri aktarmanın bir aracı olarak kullanılmaktadır (Metz, 1991).

Peter Wollen ise, sinemada anlamın nasıl katmanlı bir görselde yapılandırıldığını analiz ederek, metinlerarası göndermeler ve kültürel referansların rolünü vurgulamıştır. Wollen, *Signs and Meaning in the Cinema* adlı eserinde, sinemanın sadece hikâyeyi anlatmakla kalmadığını, aynı zamanda görsel ve işitsel göstergeler aracılığıyla izleyiciye zengin sembolik mesajlar ilettiğini belirtmiştir (Wollen, 2019). 20. yüzyıl göstergebilimcilerinden Umberto Eco, mimarlık göstergebiliminin yanı sıra kurgusal mekânların sembolik değerlerini ve mekânların metinlerarası ilişkilerini detaylı bir görselde ele almıştır. Eco, *Açık Yapıt* adlı eserinde, sanat eserlerinin birden fazla yoruma açık olabildiğine, izleyicinin eserler üzerinde anlamı oluşturma sürecindeki rolüne dikkat çekmiştir. Eco'nun bakış açısına göre kurgusal mekânlar, hikâye ile bir dizge oluşturur ve bu mekânlar üzerinden karakterlerin iç dünyaları, sosyal ve tarihsel bağlamlar araştırılabilir (Eco, 2000).

Film mekânlarında görselleştirmenin ön planda olması, dolaylı yoldan yönetmenin bakış açısını ve aktarımını yansıtmaktadır. Edebi metinlerin mekânları, sinema mekânlarına göre oldukça öznel ve kişisel yorumlanabilir. Bu mekânların göstergebilimsel anlatısı, okuyucunun deneyimleri ve imgelerin temsil ilişkilerine göre çeşitlilik göstermektedir. Bu olay, kişinin hafızasındaki deneyimleri yeniden canlandırmasının kapsamına bağlıdır (Bruner, 1986; Ricoeur, 2010; Wertsch, 2002). Ancak edebi kurgudaki mekânlarda okuyucunun belleği ve hafızasında yer alan imge ilişkileri ön planda olmasına ek olarak, yazarın tasviri ve okuyucuyu çekmek istediği yön de bu çıkarsamada önem teşkil etmektedir.

Örneğin Kafka, eserlerinde her zaman iç mekân tasvirlerine yer vermiştir. Dış mekânların konu edildiği tasvirlerle oldukça az yer verirken, iç mekâna dair açıklamaları ile okuyucuda detaylı hayal edilebilir bir mekân atmosferi yaratmaktadır. Kafka yazılarında, sıklıkla metafor kullanarak ifadeyi aktarma eğilimi içindedir. Mekân tanımlamalarında da kullandığı metaforları destekleyen, karakterlerin duygusal ve psikolojik durumlarının anlaşılmasına yardımcı olan semboller kullanmıştır. Kafka'nın mekânlarının ilk özelliği, içine girilen zor mekânlar olmasıdır. Kafka bu yalın ifadesiyle, dünyasındaki engelleri ve sosyal anlamda bir yere ulaşmasının güçlüğüne aktarmakta, ayrıca mekânsal bir eleman olan kapı imgesini sıklıkla kullanmaktadır. Dilbilimsel anlamda göstergebilimsel analize tabii tutulabilecek olan Kafka eserleri aynı zamanda kurgusal mekân göstergebiliminin de kapsamına girmektedir (Tümer, 1984).

Kurgusal mekânlarda göstergebilimsel analiz, oluşturulan mekânın anlatı ile olan ilişkisi ele alınarak değerlendirilmektedir. Bu süreçte kurgusal mekânın yaratıcısı, aslında anlatının kaynağı olarak görülebilir. Anlatılacak ifadelerin göstergelere dönüşme sürecinde, kültürel bellek ve gelenekler bireyin zihnindeki çağrışım ağlarını oluşturmaktadır. Dolayısıyla mekânların bir ifade atfetmesi, zihinsel bir birikim gerektirmektedir.

4. Materyal ve Yöntem

Makale, Soul filminin belirli sahnelerinden seçilen mekânlarının Saussure'cü bir bakış çerçevesinde göstergebilimsel analizini içermektedir. Çalışmada incelenen mekânlar soyut ve somut mekânlar olarak iki kategoride ele alınmaktadır. Somut mekânlar, gerçek dünyada varlık gösteren (örn. kütüphane, sınıf vs.) mekânlar olarak tanımlanırken, soyut mekânlar zihinsel mekânların tasvirini oluşturan (önceki dünya, sonraki dünya vb.) mekânlar olarak ele alınmıştır. Bu tanım çerçevesinde kategorize edilen film mekânları Saussure'ün öne sürmüş olduğu göstergebilimsel kuram kapsamında analize tabii tutulmuştur.

Somit mekânlar Saussure'ün temel göstergebilim modeli üzerinden; gösteren ve gösterilenler kapsamında analiz edilirken, filmin soyut mekânları, gösteren ve gösterileni, paradigmatik ve sentagmatik ekseninde incelenecektir. Soyut mekânların, paradigmatik ekseninde görsel elementlerde yer alan göstergelerinin, hangi paradigmalardan parçası olduğu çözümlenecek, sentagmatik düzlemde ise genel anlatının, yer alan tüm göstergelerin bir arada nasıl bir anlam oluşturduğu incelenecektir.

Saussure'ün göstergebilimine göre, anlamın oluşumunda sentagmatik ve paradigmatik olarak adlandırılan iki farklı durum söz konusudur. Saussure, sentagmatik olanı dizimsel durumlar ile, paradigmatik durumları ise yerine koyma eylemi ile özdeşleştirmiştir. Saussure'e göre bu durum, bir gösterenin koda dönüşmesini sağlayan yapısal bir modeldir (Atabek, 2007). Buckland, paradigmaları olası anlam ağları, sentagmaları ise paradigmatik kodların oluşturduğu kombinasyonları olarak tanımlamıştır (Buckland, 2018). Paradigma ifadesi, *aynı semantik zincir içinde birbirinin yerini alabilen ve karşılıklı ilişkisi kuran unsurların oluşturduğu*

bütün olarak tanımlanırken, sentagma ifadesi, *bir zincir içerisinde birbirini izleyen ve belli bir birim oluşturan öğeler birleşimi* olarak tanımlanmaktadır.

Somut mekânlar ile soyut mekânların farklı yaklaşımlarla ele alınması, mekân göstergebiliminin farklı çerçevelerde ve kapsamda ele alınabileceğini göstermek için tercih edilmiştir. Ayrıca bu çalışma, soyut mekânlardaki metaforik anlatıların, nasıl bir paradigma ile eşleşerek tasarlandığını analiz etmek ve anlam bağlamlarının nasıl yapılandırıldığını çözümleme amacı taşımaktadır.

Somut mekânlarda paradigmatik unsurlar da bulunmaktadır ancak; burada kullanılan mekânsal elemanlar, fonksiyonel bir anlatıya sahiptir (Filmdeki bir mekânın sahip olduğu mavi rengin, cazın mavi renginin temsili olması vb.). Dolayısıyla, sentagma ve paradigma kavramları, anlatının yoğunluğu ile çözümlenme değeri kazanmış, metaforların varlık gösterdiği mekânlarda ele alınmıştır.

5. Soul Animasyon Film Mekânlarının Göstergebilimsel Analizi

Soul, Pixar Animation Studios tarafından yapılan ve Walt Disney Pictures tarafından yayınlanan 2020 yapımı bir animasyon filmidir.

Filmin Konusu: Bir müzik öğretmeni olan Joe Gardner, New York'un en prestijli caz kulübü olan Half Note'da çalma fırsatı elde eder. Joe yaşadığı bu sevincin coşkusu ile sokaklarda dolaşırken ansızın kanalizasyona düşer ve ölümler dünyasına giden bir kapıdan geçer. Joe, bu durumu kabul etmez ve tüm çabalarının sonucunda, kendini *önceki dünya* adı verilen bir alemde bulur. Burada dünyaya daha hiç gelmemiş ve insan olmayı deneyimleyememiş olan 22 numaralı ruhun, mentoru olarak görevlendirilmiştir. Joe, mentorluk görevini bir kenara bırakarak, 22'nin yardımı ile dünyaya geri dönmeye ve hayalindeki hayatı yaşamaya çalışmaktadır.



Görsel 4. Soul Film Afişi

Film, caz müziğini temeline alarak bir konsept oluşturmuş, film müzikleri ve görsel imajları ile bu yönelimi desteklemiştir. Filmin adını oluşturan *Soul* kelimesi, İngilizce *ruh* anlamına gelmekte olup, aynı zamanda cazın bir türü olan soul müziğine atıf yaparak, filmde işlenen konunun iki yüzünü ifade etmektedir. Filmin afişinde, film mekânlarına ait ipuçları da yer almaktadır (Görsel 4). Joe'nun arkasından önceki dünyaya uzanan merdiven, piyano tuşları ile ilişkilendirilmiş bu sayede izleyiciye ana karakterin müzik ile olan bağlantısı gösterilmiştir. Ayrıca arka planda yer alan New York silüeti ise filmin kentsel imajını izleyiciye ön bilgi olarak sunma amacı taşımaktadır. Afişin genelinde yer alan renk skalası, filmin çeşitli mekanlarında hâkim renklerden oluşurken, caz müziğin bir parçası olan blues müziğine mavi ton ile atıf yapmaktadır.

5.1. Somut mekânlar

Çalışma kapsamında incelenecek somut mekânlar; müzik sınıfı, caz kulübü ve Joe'nun evi olarak seçilmiştir. Bu mekânlar, gündelik hayatın içinde yer alan mekânlar olarak tanımlanabilir. Bu bağlamda yapılacak analizler soyut mekânlara kıyasla çok daha kültürel bağlamda ele alınmaktadır.

5.1.1. Müzik sınıfı

Joe, bir devlet okulunda ders saat ücretli müzik öğretmenliği yapmaktadır. Bu mekânın geçtiği sahnede Joe, tüm öğrencilere aynı anda enstrümanlar çaldırarak ders işlemektedir. Müzik sınıfının mekânı, ilk izlenim olarak izleyiciye oldukça sıradan ve orta bütçeli bir imaj vermektedir. Sahneye bakıldığında öğrencilerin etnik kökenlerindeki farklılık dikkat çekicidir. Kimi kadrajlarda yer alan Amerika bayrağı ile, karmaşık etnik köken konusu izleyiciye sunulmaktadır. Mekânın pencereleri standardın üstünde konumlandırılmıştır ki; bu mekânın bodrum katında olduğunu izleyiciye göstermektedir (Görsel 5).

Müzik sınıfının bodrum katta olup ışık hüzmelerinin yüksek bir pencereden gelmesi, cazın tarihinde ilk caz kulüplerinin saklı ve gizli havasına atıf yapmaktadır. Ayrıca mekânda yer alan mavi tonun yoğunluğu, caz ile bütünleştirilen çivit mavi rengine gönderme yapmaktadır.

Görsel 5.b'de Connie karakteri, trombonu ile bir solo yapmaktadır. Connie, Joe'nun en başarılı öğrencisidir. Kendi parçasını hissederek, adeta bir caz sanatçısı gibi çalarken, mavi şapkası ve ceketi dikkat çekmektedir. Bu da izleyiciye renk aracılığıyla Connie'nin caz ile olan ilişkisini göstermektedir. Tüm sahnelerde yer alan soluk atmosfer, Joe'nun hevesiz ve umursamaz öğrenciler ile çalışmaktan dolayı mutlu olmadığını ifade etmektedir.

Joe, Görsel 5.e sahnesinde, kendine ilham veren caz sanatçılarının fotoğraflarına bakarken, aydınlık ve parlak bir görüntü oluşmuştur. Joe'nun tüm bu mutsuz ve umutsuz halinin kontrastını oluşturan bu sahne, onun caza olan hayranlığının ışık yolu ile ifadesidir. Tüm filmin genel renk kartelası içinde oldukça soluk ve doygunluğu az renklerin kullanılmış olması, izleyicilere Joe'nun duygu durumunu aktarma konusunda yardımcı olmaktadır (Tablo 1).



Görsel 5. Müzik Sınıfı Mekân Görselleri

Tablo 1. Müzik Sınıfı Mekânı Göstergebilimsel Analizi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Sınıf Pencereleri (Görsel 5.c)	Yukarıda konumlanan müzik sınıfı penceresi.	Bodrum katında olan müzik sınıfı, Caz müziğin ilk çıkışındaki yer altı kulüplerine atıf yapmaktadır. Bu kulüpler, çoğunlukla bodrum katta yer alırken, loş ve samimi bir atmosfere sahipti.
Connie'nin Kıyafetleri (Görsel 5.b)	Connie'nin kıyafet rengi.	Mavi renk caz ile özdeşleştirilmektedir. Giydiği mavi kıyafeti ve mavi şapkası Connie'nin caz ile olan sıkı ilişkisini göstermektedir.
Caz Panosu (Görsel 5.e)	Ünlü caz ustalarının çerçeveli fotoğrafları ve oraya yansıtılan ışık.	Tüm sahnede en parlak renk kullanımı, caz ustalarının gösterildiği sahnedir. Burada Joe'nun ilham aldığı sanatçıların onu ne kadar etkilediği gösterilmektedir.
Etnik Çeşitlilik (Görsel 5.f)	Sınıfta yer alan öğrenci topluluğu.	Caz köken itibariyle marjinal toplulukların, özellikle Afro-Amerikan toplumunun, bastırılmış duygularını ve hikayelerini ifade etme yolunda üretilmiş bir müzik türüdür. Bu sahnede Amerika'nın kaotik çeşitliğinin yanı sıra, cazın bu çeşitliliği kapsamı gösterilmektedir.
Sınıf Renk Kartelası (Görsel 5)	Mavi ve turuncu renkler	Sınıfta kullanılan bu renkler cazın temsilcisi haline gelmiş olan çivit mavisi ve onun zıttı olan turuncuya atıf yapmaktadır. Ancak sınıf içerisinde bu renklerin doygunluğunun az olması, Joe'nun tam olarak istediği müziği yapamadığını ve mutlu olamadığını gösterir.

5.1.2. Caz kulübü

Joe, Half Note adlı caz kulübünde hayranı olduğu Dorothea Williams ile çalma fırsatı elde eder. Half Note, New York'ta bulunan prestijli bir mekân olma özelliğine sahiptir. Bu kulübe, mekân sokak ile hemzemin olan bir kapıdan giriş sağlanmaktadır.

Tablo 2. Caz Kulübü Mekânı Göstergebilimsel Analizi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Joe'nun Kıyafeti (Görsel 6.b)	Joe'nun kıyafet rengi.	Joe hiçbir sahnede giymediği çivit mavisi takım elbisesini giymiştir. Bu kıyafet Joe'nun caz yaparken hissettiği canlı hisleri ve caza aidiyetini temsil etmektedir. Mavi tonları, aynı zamanda caz müziğinin köklerinin dayandığı Afroamerikan kültürünün ve blues müziğinin izlerini barındırmaktadır.
Joe ve Dorothea Kıyafetleri (Görsel 6.j)	Mavi ve turuncu rengi.	Joe mavi, Dorothea ise turuncu renk kıyafet giymiştir. Uzun ve güzel caz konserinin ardından ikili yan yana görülmektedir. Dorothea ve Joe cazın temsili olan iki rengi oluşturarak, beraber uyumlu ve ahenkli olduklarını göstermektedir.
Caz Kulübü Renk Kartelası (Görsel 6)	Soğuk ve sıcak renkler.	Müzik sınıfının aksine canlı ve yoğun renkler görülmektedir. Mavi ve turuncunun zıtlığı, cazın hem duygusal derinliğini hem de enerjik doğasını izleyiciye aktarmaktadır.

Mekâna girildiği anda aşağıya doğru inen merdivenler ile mekânın sahne bölümüne geçiş yapılmaktadır. Görsel 6.a 'da Joe, mekânın sahne alanına inerken, merdiven holünde yer alan caz sanatçıların tablolarına bakmaktadır (Görsel 6). Klasikleşmiş Amerika caz kulüplerinin mekân tipolojisine sahip olan bu mekânın sahnelerinde, izleyiciye cazın en temel iki rengi olan çivit mavi ve turuncuya yer verilmiştir. Müzik sınıfında görülen mavi renginin solukluğunun aksine bu mekânda çivit mavi oldukça baskın bir biçimde kullanılmıştır. Mekânın renginden çok ışığın renginin ön planda olduğu bu sahnelerdeki zıtlıklar göze çarpmaktadır (Tablo 2).

Görsel 6.g ve 6.h arasındaki zıtlık sahnede kullanılan müziğe göre değişiklik göstermiştir. Cazın varoluşunda olan duygusal ifade, kimi zaman kırmızı agresif bir sahne sunarken, kimi zaman mavi ve dingin bir atmosfer ile izleyiciyi etkilemektedir.



Görsel 6. Caz Kulübü Mekân Görselleri

5.1.3. Joe'nun evi

Joe, New York'un eski apartmanlarının birinde, yalnız yaşamaktadır. Bu mekân Joe ve 22'nin dünyaya beraber geldikleri sahnede görünmektedir (Görsel 7). Joe'nun evinin girişinde küçük bir hol alanı bulunmakta ardından doğrudan salona geçiş yapılmaktadır. Evin genel atmosferi Joe'nun caz yaparkenki ruh halinin aksine oldukça sıradan ve durağan bir imaj vermektedir. Filmin başında Joe'nun müzik öğretmenliğine kadrolu olarak alındığını öğrenince mutsuz olması, memuriyet hayatının cazın hareketli ve dinamik yaşam tarzına uymamasından kaynaklanmaktadır.



Görsel 7. Joe'nun Evi Mekân Görselleri

Bu süreçte Joe, bir caz grubunda çalmadan önce evine gider. Bu sahnede Joe'nun genel ruh halinin yansıması görülmektedir. Tüm bu memnuniyetsizliğe rağmen hol alanında ve evin çeşitli yerlerinde caz afişleri asılıdır. Ayrıca salonun en belirgin köşesinde piyano ve kontrabas yer alır. Bu da Joe'nun hayatını küçük adımlarla değiştirmeye çalıştığının göstergesidir (Tablo 3).

Tablo 3. Joe'nun Evi Mekânı Göstergebilimsel Analizi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Merdiven (Görsel 7.a)	Connie'nin trombon çaldığı merdiven.	Connie, trombonu aşağıya doğru inen bir merdiven basamağında Joe'ya çalar. Bu sahnede Connie'nin cazın ikonikleşmiş yeraltı müziği olduğu düşüncesi öne çıkmaktadır. Bu merdivenler Connie'nin caza olan yatkınlığını çağrıştırmaktadır.
Evin duvarları (Görsel 7.b)	Evin tuğla duvarları.	Brooklyn'in 19. ve 20. Yüzyıldan kalan binalarında, orta sınıf bir apartman dairesi görülmekte ve caz müziğinin, maddi getiri seviyesi anlatılmaktadır. Mekânın fiziksel özellikleri ile sosyal sınıf ve ekonomik güç arasındaki ilişki öne çıkmaktadır.
Joe'nun Evi Renk Kartelası (Görsel 7)	Durağan renkler.	Joe'nun evi, caz kulübü ve müzik sınıfından oldukça farklı olarak, sıradan ve sıkıcı bir görünüme sahiptir. Bu mekânda Joe'nun cazı yaşamının içine tam olarak alamadığı anlaşılmaktadır. Duvarlarda asılı caz afişleri, mekânda küçük bir leke olarak görünmektedir. Bu mekân Joe'nun müzik öğretmenliği yaptığı sırada, durağan hayatında, mutsuz olduğunun göstergesidir.

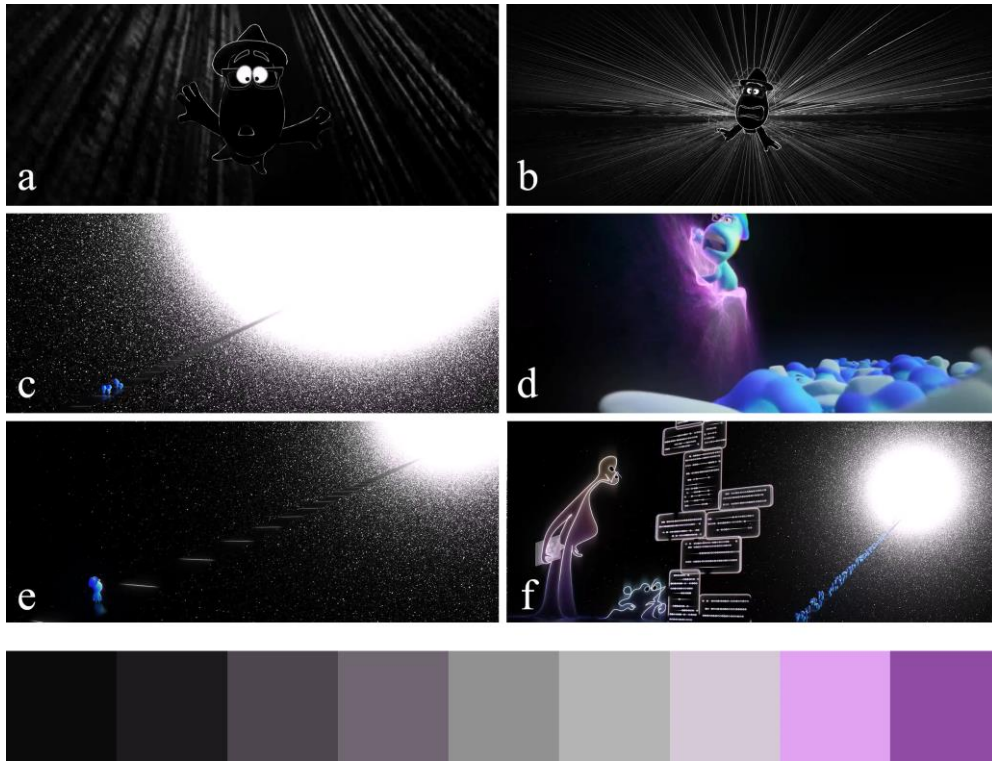
5.2. Soyut mekânlar

Çalışma kapsamında incelenecek soyut mekânlar; ölüm yolu, önceki dünya ve önceki dünyanın içinde yer alan zone alanı olarak seçilmiştir. Somut mekânlardan farklı olarak bu mekanlar; gerçekte olmayan, tamamen kurgusal düzlemde tasarlanan mekânlardır. Bu kapsamda yapılan analizler, kültürel bellek ve arketipik taban üzerinden çıkarımlara sahiptir.

5.2.1. Ölüm yolu

Joe, filmin en başında bir kanalizasyon kazası geçirerek ansızın ölümler dünyasına geçer. Ne olduğunu başta tam olarak kavrayamayan Joe, siyah bir boşluğun içinde dururken kendini beyaz ve devasa bir ışık kaynağına giden bir merdivende bulur.

Bu kısımda Görsel 8.a ve 8.b'de yer alan animasyon çiziminin çizgisel ve siyah beyaz bir ifadeye bürünmesi dikkat çekicidir (Görsel 8). Burada farklı bir çizim tarzının tercih edilmesi, izleyiciye farklı bir mekâna geçiş yapıldığı ve soyut mekânlar arası bir hiçlikte var olduğu imajını verme amacı taşımaktadır. İki boyutlu olarak çizgisel bir ifadeye sahip bu sahnelerde Joe, birçok kapının içinden geçer ve diğer aleme ulaşır.



Görsel 8. Ölüm Yolu Mekân Görselleri

Normalde olması gerekenin aksini gerçekleştiren Joe, ölmek yerine doğmayanların bulunduğu bir boyuta gider. Ruh görevlilerinden (Jerry'ler) biri, abaküsle ruh sayımı yapmaktadır (Görsel 8.f).

Bu sahnelerdeki siyah, beyaz ve mor rengin baskın olması dikkat çekicidir. Siyah hiçliği veya sonsuzluğu çağrıştırırken, beyaz huzuru ve saflığın temsilidir. Işığa doğru giden yolun zifiri karanlık olması, ölüm ile ölüm sonrasının farklı iki yer olduğunun ifadesidir (Tablo 4). Aynı zamanda bu sahnelerde görülen mor renk, genellikle spiritüellikle ve ilahi olanla ilişkilendirilmiştir. Clair'e göre mor rengi Tanrı'nın yüceliğini ve cömertliğini temsil etmektedir (Clair, 2023, s.159).

Tablo 4. Ölüm Yolu Mekânı Göstergebilimsel Analizi

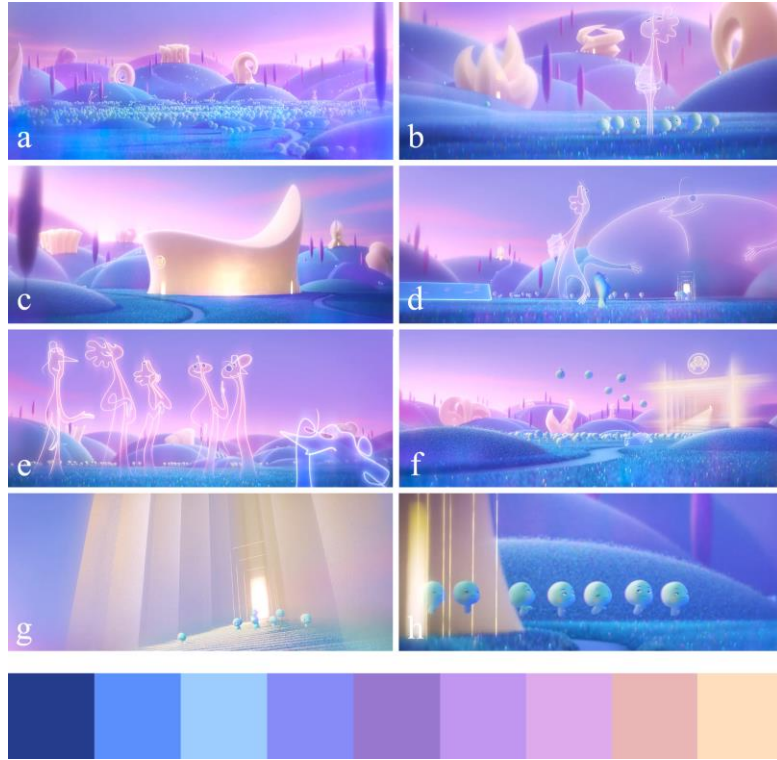
Gösterge	Paradigması	Gösteren	Gösterilen
Rampa (Görsel 8.e)	Bir mekândan başka bir mekâna doğru yükselen, mekânlar arası geçişte kullanılan, bir mimari düşey sirkülasyon elemanı. Yükseliş.	Karanlık bir alemde, dünyadan ışık kaynağına doğru yükselen rampa.	Yaşam ve ölüm arasındaki hiyerarşik farklılık ve alemler arası geçiş temsili.
Işık Kaynağı (Görsel 8.c)	Karanlığı aydınlatan ve görünmeyi gösteren. Aydınlanma. Umut. Farkındalık. Hristiyan teolojisinde ilahi ışık.	Rampanın son durağında bulunan küre bir ışık kaynağı.	Ölümün huzurlu ve iyi bir yer olduğunun temsili.
Abaküs (Görsel 8.f)	Matematik öğreniminde kullanılan temel araç. Matematiksel hesaplama, sayısal beceriler, öğrenme ve gelişim. Kontrol ve düzen.	Terry'nin ölen ruhları sayarken kullandığı abaküsler.	Ölümün ve yaşamın belli bir düzen ve kontrol içinde olmasının temsili. Abaküs, her ruhun belirli bir sayıya, belirli bir yere sahip olduğunu göstermektedir. Bu sahne ölümün kaotik değil, düzenli ve kontrol edilebilir bir süreç olduğunu ifade etmektedir.
Çizgisel Animasyon (Görsel 8.a-b)	Belirsizlik, düşünce süreci eskiz çizimleri.	Joe'nun iki boyutlu çizgisel ifadesi.	İki dünya arasındaki boyutsal geçişin, belirsizliğin ve rastlantısallığın temsili.
Ölüm Yolu Renk Kartelası (Görsel 8)	Siyah: Hiçlik, sonsuzluk Beyaz: Huzur, saflık Mor: İlahi, mistik, ruhsal arayış.	Siyah, beyaz ve mor ağırlıklı sahneler.	Bu renklerin kullanımı, ölümün metafizik ve spiritüel boyutlarını vurgulamaktadır. Her bir renk, ölüm kavramını farklı açılardan ele almaktadır.

5.2.2. Önceki dünya

Joe ölümler dünyasından kaçmaya çalışırken, kendini önceki dünyada bulur. Önceki dünyada oldukça pastel tonlar kullanılmıştır. Bu alemde, dünyaya gelmeden önce her ruh eğitilir ve kendi kıvılcımını bulur. Dünyaya geçmeye hak kazanan ruhlar, dünyaya gönderilir. Her ruhun bir rehberi bulunmaktadır. Ruhlar karakterlerini bu dünyada çeşitli odalara girerek elde ederler (Görsel 9).

Bu alemin koordinatörleri olarak kabul edilebilecek olan Jerry'ler, çizgisel olarak ifade edilirken, ruhlar üç boyutlu hacimsel birer alan kaplarlar. Bu Jerry'lerin bir ruhu olmadığını, sadece oradaki ruhlara yardımcı oldukları görüşünü desteklemektedir. Her ruhun bir numarası varken, tüm koordinatörlere Jerry adı verilir. Bu da Jerry'lerin tek bir varlığın farklı versiyonları olduğunu ifade etmektedir. Ayrıca Jerry'ler yarısı kadın, yarısı erkek imajına sahiptir. Kimliksiz olan Jerry'ler, ruhlardan çok daha farklı bir görünüme sahiptir.

Ruhlar karakterlerini şekillendiren yapılara girerler. Yapıdan çıktıklarında ruhlar, o yapının karakterine bürünmüştür. Her yapı, farklı bir karakter özelliğine sahiptir. Bu nedenle biçimsel olarak birbirlerinden farklı olan bu yapılar tam olarak izleyiciye gösterilmemektedir. Ancak her karakteristik özelliğin farklı biçimlere dönüştürüldüğü tahmin edilebilir (Tablo 5).

**Görsel 9.** Önceki Dünya Mekân Görselleri**Tablo 5.** Önceki Dünya Mekânı Göstergebilimsel Analizi

Gösterge	Paradigması	Gösteren	Gösterilen
Devasa Kapı (Görsel 9.g)	Bir mekândan başka bir mekâna geçişi sağlayan mekânsal eleman.	Her şey salonunun dev kapısı.	Fiziksel, zihinsel veya ruhsal bir geçişin temsili. Önemli bir dönüşümün veya değişimin işareti olarak yorumlanabilir. Bu salonda ruhlar, kendine ait kıvılcıklarını bularak dünyaya gitme hakkı kazanırlar.
Karakter Yapıları (Görsel 9.c-b)	Yapılan tasarım tercihlerini ve mekânsal düzenlemeleri içeren bütünsel bir anlam ve ifade sistemidir.	Ruhların karakterlerini şekillendiren yapılar.	Her yapı farklı bir karakteristik özelliğin temsildir. Yapılar buna göre çeşitlilik ve biçimsel farklılıklar göstermektedir.
Arazi (Görsel 9)	Doğayla uyumlu, sakin ve huzurlu bir atmosfer.	Önceki dünyanın topografyası.	Önceki dünyanın sorunsuz, dingin ve huzurlu bir atmosferi olduğunun temsili.
Gündüz (Görsel 9)	Aydınlık, canlılık, hareketlilik ve pozitiflik.	Önceki dünyada koruyan gündüz.	Önceki dünyada hava her zaman aydınlık ve dindir. Bu sahneler, önceki dünyanın sakin ve huzurlu olduğunun temsildir.

Çizgisel Karakterler (Görsel 9.e)	Belirsizlik, kimliksizlik.	Bir tarafı pembe, bir tarafı mavi lekeye sahip Jerry çizimleri. Vücudu yarıya bölen çizgi.	Jerry'lerin ruhsal alemde herhangi bir cinsiyete sahip olmadığının temsili. Vücutlarının bir yarısının pembe ile özdeşleştirilen kadın temsili, diğer yarısının ise erkek ile özdeşleştirilen mavi renge sahip olması bunun göstergesidir. Ayrıca Jerry'lerin, çizgisel bir ifadeye sahip olması, üç boyutlu dünyadan daha farklı bir boyutu anlatıyor olmasını desteklemektedir.
Renk Kartelası (Görsel 9)	Mavi, krem ve mor renkleri	Önceki dünya sahne renkleri.	Bu sahnede pastel renkler kullanılmıştır. Bu renkler bebeklik ve erken çocukluk dönemleri ile ilişkilendirilmektedir. Önceki dünyanın saf yönüne ve daha gelişmemiş ruhlara atıf yapmaktadır.

5.2.3. Önceki dünya zone alanı

Joe ve 22, önceki dünyanın içinden bir kapı ile zone alanına geçiş yapar. Zone alanı, dünyada takıntıların esiri olmuş ruhların kaybolduğu bir alandır (Görsel 10). Bu alan çöl ile görselleştirilmiş, çölün sonsuzluk ve çaresizlik teması ile ilişkilendirilmiştir (Tablo 6). Burada önceki dünyanın aksine tüm gün hava karanlıktır.



Görsel 10. Önceki Dünya Zone Alanı Mekân Görselleri



Görsel 11. Geçiş Alanları Mekân Görselleri

Gece görünümü olan bu alanda, dünyada ilhamları ile huzurlu bir ruh haline bürünerek akışa geçen üst ruhlar görülmektedir. Bu ruhlar bir nevi meditasyon ile bu boyuta geçerler. Bu ruhların etrafındaki ışık hüzmeleri, kuzey ışıkları ile özdeşleştirilmiştir. Zone alanındaki karanlığı aydınlatan bu ışıklar, huzurlu ve mutlu insanların ışıklarıdır.

Zone alanı, önceki dünya ile aynı renklere sahiptir ancak; tüm renkler koyu tonlarda kullanılmıştır. Bu durum önceki dünya ile zone alanının zıt iki alan olduğunu göstermektedir. Ayrıca tüm film boyunca alanlar arası geçişlerde kullanılan geometrik formlar dikkat çekicidir (Görsel 11). Geçiş alanlarının daire, kare veya dikdörtgen gibi iki boyutlu geometrik formlardan oluşmaktadır. Bu geçitlerin geometrik formlarda varlık göstermesi, evrenin düzeni ve matematiğine atıf yaparken, olayların dünyanın üç boyuta sahip aleminden farklı bir boyutta geçtiğini göstermektedir.

Tablo 6. Önceki Dünya Zone Alanı Mekânı Göstergebilimsel Analizi

Gösterge	Paradigması	Gösteren	Gösterilen
Çöl (Görsel 10)	Sonsuz genişlik hissi ve yalnızlık duygusu. Kendiyle kalma, içsel yolculuk.	Zone alanının arazisi.	Kayıp ruhlar zone alanına geçiş yapmaktadırlar. Kayıp ruhların bu alanda kendini bulma çabası ve çaresizliği, çölde yolunu bulmaya çalışan insanları çağrıştırmaktadır.
Gece (Görsel 10)	Karanlık, sessizlik, gizem ve negatiflik.	Zone alanının gökyüzü.	Dünyaya uyumsuz ve huzursuz olan kayıp ruhlar, zone alanında kendi benliklerini ve huzurunu ararken gece olması, karamsarlığın ve belirsizliğin temsilidir.
Gemi (Görsel 10.f)	Yolculuk, keşif, macera ve bilinmeyene doğru yapılan seyahat.	Moonwind'in kayıp ruhlara şifa dağıtan gemisi.	Moonwind'in gemisi ile kayıp ruhlar bulup şifalandırması, ruhlar için lider bir kurtarıcı olduğunun göstergesidir.
Kuzey Işıkları (Görsel 10.a)	İlham, yaratıcılık, huzur ve mucizevi görüntü.	Zone alanına akışa geçerek gelen insanların ışıkları.	Zone alanı kayıp ruhların yanı sıra, dünyada zevkle yaptığı bir eylemin akışına (meditasyona) giren huzurlu insanların geldiği bölgedir. Kuzey ışığı görüntüsü, zone alanının ilhamlı ve pozitif

			olan kısmının ifadesi olmuştur.
Renk Kartelası (Görsel 10)	Mavi ve pembe tonları.	Önceki dünya zone alanı sahne renkleri.	Bu sahnelerdeki renklerin, önceki dünyada kullanılan renklerin çok daha koyusu olduğu gözlemlenmektedir. Bu da zone alanının önceki dünyanın karanlık yüzünün temsilidir.

6. Sonuç

Mekân göstergebilimi mekânın sahip olduğu verilerin, kişiler üzerinde bıraktığı duyumsamalar sonucu oluşan imajların, yapılandırılması veya çözümlenmesi olayını kapsamaktadır. Ayrıca bu alan, insanın içinde bulunduğu her türlü hacimsel düzenleme ile ilgilenmektedir. İzleyiciye daima bir anlatı aktarma amacı taşıyan sinema alanında mekânlar, bu özelliği nedeniyle rastlantısal ve sezgisellikten uzaktır.

Çalışma kapsamında ele alınan Soul filmi, mekânların alt metinlerinin analiz edilmesine destek olabilecek senaryoya ve mekânlara sahiptir. Öncelikle, filmin Walt Disney Pictures tarafından yapılmış olması, filmin izleyici kitlesinin çocukları da kapsadığını göstermektedir. Dolayısıyla, geniş bir izleyici kitlesine hitap eden bu filmin olay örgüsünün anlaşılabilirliği açısından, soyut kavramlar ve bu kavramların görsel temsilleri, en temel ve anlaşılır görselde ifade edilme amacı taşımaktadır. Film mekânın analizleri iki başlık altında gerçekleştirilmiştir. Bu bağlamda somut mekânların göstergebilimi ile soyut mekânların göstergebiliminin birbirinden farklı süreçlerden geçtiği sonucuna varılmıştır. Somut mekânlar, mekânda tasarlanmış olan elemanların birer göstergeye dönüşmesi ile meydana gelmiştir. Ancak soyut mekânlar bu durumun aksine, metaforlaşan paradigmatik unsurlar ile doludur. Soyut mekânların paradigmatik unsurları, herhangi bir anlayışı takip etmek yerine kültürel belleğin getirdiği genel kanılardan meydana gelmiştir. Bu durum Disney Pictures'ın evrensel olarak izlenme çabasından kaynaklanırken, aynı zamanda evrensel bir kültürel bellek olduğu düşüncesini de desteklemektedir.

Soul filminde filmin afişinden itibaren en dikkat çekici anlatılar renk ile aktarılmıştır. Seçilen her mekânın analizi sırasında, belirlenen sahnelerde yer alan renk kartelaları, çalışmanın sonunda her mekânın atmosferik etkisini izleyiciye sunmuştur. Ayrıca, karakterin ruh hallerini ifade eden sahne renklerinin, ana karakterin mutlu anlarında parlak ve doygun renkler, mutsuz ve durgun bir ruh halinde olduğunda ise gri tonlarına dönüştüğü gözlemlenmiştir. Ayrıca soyut mekân karakterlerinin çizimlerdeki biçimsel farklılıklar, olayların farklı bir alemde geçtiği imajını vermektedir. Bu film kapsamında bir anlatının güçlendirilmesi için mekânlarda biçimsel ve renk odaklı bir düzenlemeye gidilmiştir. İncelenen mekânlar, soyut mekânların somutlaştırılması ve metaforlar yoluyla mekânların nasıl güçlü iletişim araçlarına dönüştüğünü ortaya koymuştur. Bu süreçte Saussure göstergebiliminde yer alan paradigmatik ve sentagmatik ifadelerinin mekân ile olan eşgüdümlü ilişkisi ele alınarak, mekânların anlam üretiminde bu iki temel kavramın nasıl bir rol oynadığı incelenmiştir. Paradigmatik yapıların mekândaki unsurların seçimi ve düzenlenmesi üzerindeki etkisi, sentagmatik yapıların ise bu unsurların bir araya gelerek oluşturduğu bütünlükteki işlevi analiz edilmiştir. Çalışmada kullanılan analiz yöntemleri, iç mimarlık ve göstergebilim arasındaki dinamiği vurgularken; okuyucuya göstergebilimsel mekân analizi konusunda temel bir sistematik yaklaşım sunmaktadır. Ayrıca çalışmada vurgulanan yaklaşım, mekânların tasarımında anlam üretim süreçlerine yönelik bir anlayış geliştirmeyi destekleme amacı taşımaktadır. İç mimarlık perspektifinden ele alınan bu yöntem, kurgusal mekânların estetik ve işlevsel boyutlarının yanı sıra, izleyici ile kurulan iletişim üzerindeki etkilerini de kapsamlı bir şekilde analiz etmektedir. Bu yaklaşım, mekân tasarımında göstergebilimsel yöntemlerin uygulanabilirliğini ortaya koyarken, disiplinler arası bir bakış açısı sunmaktadır.

Bu bağlamda çalışma, göstergebilimsel yapılmış olan film mekânları analizi, kurgusal mekân tasarımlarının daha bilinçli ve etkili anlatım stratejilerinin geliştirilmesine katkı sağlayabilir. Çalışmada, mekânlarının tasarımında göstergebilimsel metodolojilerin uygulanması, sadece estetik bir tercih olmanın ötesine geçerek, izleyicinin filmi anlama ve yorumlama biçimini derinden etkileyen bir faktör olarak ortaya çıkarmıştır.

Kaynakça

- Akerson, F. (2019). *Göstergebilime giriş*. Bilge Yayıncılık.
- Atabek Ü., Atabek, G. Ş. (Ed.). (2007). *Medya metinlerini çözümlemek içerik, göstergebilim ve söylem çözümleme yöntemleri*. Siyasal Kitapevi.
- Barnwell J. (2011). *Film yapımının temelleri. Akademik temeller dizisi-4*. Literatür Yayınları.
- Bruner, J. S. (1986). *Actual minds, possible worlds*. Harvard University Press.
- Buckland, W. (2018). *Wes Anderson's symbolic storyworld: A semiotic analysis*. Bloomsbury Publishing.
- Çeven, E. A. ve Belkayalı, N. (2019). *Mekân, bellek ve koku*. TMMOB 1. Uluslararası 7. Peyzaj Mimarlığı Kongresi, 6-8 Kasım 2019. Antalya.
- Clair, K. S. (2023). *Renklerin gizli hayatı* (1. Baskı.) (Çev. Çağla Taşkın). Babil Kitap.
- Eco, U. (2000). *Açık yapıt* (Çev. N. U. Dalay). Can Yayınları.
- Metz, C. (1991). *Film language*. The University of Chicago Press.
- Rifat, M. (2019). *Göstergebilimin ABC'si*. Say Yayınları.
- Sofuoğlu, H. (2004). Bergson ve sinema. *Selçuk İletişim*, 3(3), 66-76. <https://doi.org/10.18094/si.04280>
- Tümer, G. (1984). *Kafka ve mekân*. Sanat-Koop Yayınları.
- Wollen, P. (2019). *Signs and meaning in the cinema*. Bloomsbury Publishing.