

ULUSLARARASI
FİLM

ARAŞTIRMALARI SEMPOZYUMU

ISBN: 978-605-71686-3-4

TAM METİN BİLDİRİ KİTABI

17 Ekim 2023 / Sakarya



ULUSLARARASI FİLM ARAŞTIRMALARI SEMPOZYUMU 2023
TAM METİN BİLDİRİLER KİTABI

ISBN:

978-605-71686-3-4

Editörler

Doç. Dr. Mustafa Aslan

Doç. Dr. Serhat Yetimova

Basım Tarihi: 17 Ekim 2023

Türkiye Film Araştırmaları Derneği

Serdivan / Sakarya

E-mail: turkishjournaloffilmstudies@gmail.com

Tel: 0 (264) 295 54 54

DÜZENLEME KURULU / ORGANIZATION BOARD

Doç. Dr. Adem Yücel, Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi
Doç. Dr. Mustafa Aslan, Sakarya Üniversitesi
Doç. Dr. Serhat Yetimova, Sakarya Üniversitesi
Doç. Dr. Serkan Öztürk, Yalova Üniversitesi
Doç. Dr. Tunç Yıldırım, Düzce Üniversitesi

DANIŞMA KURULU / CONSULTATIVE COMMITTEE

Prof. Dr. Aytekin Can
Prof. Dr. Cenk Demirkıran
Prof. Dr. Ergün Yolcu
Prof. Dr. Meral Seraslan
Prof. Dr. Nezih Erdoğan
Prof. Dr. Peyami Çelikcan
Prof. Dr. Rıdvan Şentürk
Prof. Dr. Serdar Öztürk
Prof. Dr. Şükrü Sim
Prof. Dr. Yusuf Devran
Prof. Dr. Nazım Ankaralıgil
Prof. Dr. Zeynep Çetin Erus
Prof. Dr. Amirul Mukminin
Prof. Dr. Elaine Maimon
Prof. Dr. Badrul Khan
Prof. Dr. Robert Doyle
Prof. Dr. Jonathan Stubbs
Prof. Dr. Frédéric Sojcher
Doç. Dr. Adem Yücel
Doç. Dr. Aybike Serttaş
Doç. Dr. Hasan Gürkan
Doç. Dr. Menderes Akdağ
Doç. Dr. Mustafa Aslan
Doç. Dr. Serhat Yetimova
Doç. Dr. Serkan Öztürk
Doç. Dr. Tunç Yıldırım
Doç. Dr. Yusuf Ziya Gökçek
Associate Professor Shu-Hsiang (Ava) Chen
Associate Professor Dr. Eugene G. Kowch
Dr. Gözde Sunal

Merhabalar

Film Arařtırmaları Derneęi olarak bu yıl ikincisini gerekleřtirdięiniz Uluslararası Film Arařtırmaları Sempozyumu’na bildirileriyle katılan tm arařtırmacılar a teřekkr ederiz. Trk sinemasının geliřimine katkı sunmak iin dzenledięimiz sempozyum sadece sinema/film alıřmalarına odaklanarak sinema literatrne katkı sunmayı amalamaktadır. Sempozyuma bildiri gndererek katkı veren tm arařtırmacılar a teřekkr ediyoruz. Gelecek yıl dzenleyeceęimiz nc Uluslararası Film Arařtırmaları Sempozyumu’nda grřmek dileęiyle...

Do. Dr. Mustafa Aslan
Film Arařtırmaları Derneęi Bařkanı

ULUSLARARASI

FİLM

ARAŞTIRMALARI
SEMPOZYUMU

2

17 EKİM 2023

Sakarya / Türkiye

Oturumlar
17 Ekim 2023 Salı

Bildiri Başlığı ve Yazarı

Oturum Salonu /
Çevrimiçi Oturum Linki10:00
13:00Oturum 1
Salon 1
(Yüz Yüze)**Moderatör:**
Arş. Gör. Dr.
Doğuşcan Göker

Flee (2021) Filminde Göç, Sürgün ve Kimliği Keşfetmek / Arş. Gör. Baran Cem Yiğit, İstanbul Beykent Üniversitesi

Sinemada Yavaşın Estetiği: Yavaş Sinema Kavramı Çerçevesinde *Goodbye, Dragon Inn* Örneğinin İncelenmesi / Arş. Gör. Aziz Barkın Kadioğlu, İstanbul Beykent Üniversitesi

Sinema Endüstrisinde Çalışma İlişkileri Üzerine Bir Değerlendirme: Dijital Platformlar / Suna Can Özbulduk, Anadolu Üniversitesi

Türk Sinema Tarihinde Adapazarı'nın Yerine Dair Bazı Tespitler / Dr. Resül Narin, Sakarya Büyükşehir Belediyesi

Yapay Zekânın Bir Motivasyonu: Nörosinema / Ahmet Berk Duman, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü

Sakarya Üniversitesi
Kültür ve Kongre Merkezi10:00
13:00Oturum 2
Salon 1
(Yüz Yüze)**Moderatör:**
Doç. Dr. Serhat
Yetimova

Epik Bir Filmin Yapısını Ortaya Çıkarmak: Kutsal Direniş Örneği / Dr. Mehmet Zahid Başak, Yıldız Teknik Üniversitesi

Bir Teknolojik Determinizm Eleştirisi Olarak Upload Dizisi / Arş. Gör. Hakan Kürkcüoğlu, İstanbul Üniversitesi

Türk Sinemasında İmgesel Anlatım Üzerine Bir İnceleme: Semih Kaplanoğlu'nun Yusuf Üçlemesi / Elif Aksüt, Sakarya Üniversitesi

Akad'ın Kent Üçlemesine Greimas'ın Eyleyensel Örneğe'siyle Bir Bakış / Arzu Karacaoğlu, Düzce Üniversitesi & Ferdi Candan, Sakarya Üniversitesi

Sakarya Üniversitesi
Kültür ve Kongre Merkezi10:00
12:00Oturum 3
(Çevrimiçi)**Moderatör:**
Öğr.Gör.Dr. Şebnem
Ceylan Apaydın

Yeni Türk Sinemasındaki 'Yeni' Nosyonuna Neo-Formalist Bir Bakış: Tabutta Röveşata (Derviş Zaim, 1996) / Arş. Gör. Dr. Zühre Canay Güven, Necmettin Erbakan Üniv.

Özgür İrade Problemi ve Determinizm: Bay Hiç Kimse Filmi Üzerine Bir Değerlendirme / Öğretim Görevlisi Dr. Erman Kar, Çankırı Karatekin Üniversitesi

Sinema'da Eleştirel Düşünce Pratiği Olarak Kurak Günler Filmi / Öğretim Görevlisi Dr. Canan Yazar, Çankırı Karatekin Üniversitesi

Türk Sinemasında Dağıtım Sektörü Üzerine Bir İnceleme / Dr. Öğr. Üyesi Atacan Şimşek, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi

<https://meet.google.com/xje-hvwx-zkq>10:00
12:00Oturum 4
(Çevrimiçi)**Moderatör:**
Arş. Gör. Dr.
Muzaffer Musab
Yılmaz

Yeşilçam'ın Polisierlerini Uluslararası Kara Film Örnekleri Olarak Yeniden Düşünmek / Dr. Öğr. Üyesi Dilara Balcı Gülpınar, Yaşar Üniversitesi

Bir "Auteur Krizi Filmi" Olarak Ömer Kavur'un Gece Yolculuğu (1987) / Ertan Tunç, Maltepe Üniversitesi

Lütfü Ömer Akad Sinemasında Özne Kadın: Gökçe Çiçek Filmi Örneği / Doç Dr. Gülenay Pınarbaşı, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

1970'ler İstanbul İmgesi Bağlamında Türk ve Hollywood Sinemasında Oryantalizm / Sercan Kule, Yıldız Teknik Üniversitesi, Dr. Öğr. Üyesi İsmail Erim Gülaçtı, Yıldız Teknik Üniversitesi

Filmleri Freytag Tekniğiyle Okuyabilir Miyiz? Atıf Yılmaz'ın Asiye Nasıl Kurtulur? Filmi Üzerine Bir Yaklaşım / Öğr. Gör. Emre Ertürk, Kastamonu Üniv.

<https://meet.google.com/ret-xphk-jmy>

10:00 12:00	Oturum 5 (Çevrimiçi)	Moderatör: Arş.Gör.Dr. Ayşe Gül Toprak Ökmen	Accentuated Colors in Sin City / Arş.Gör.Dr. Rahime Özgün Kehya, Kafkas Üniversitesi Desktop Film As A Means Of Possibility And Rebellion / Dr. Öğr. Üyesi Batu Anadolu, Çukurova Üniversitesi Kopyala – Yapıştır Gişel! / Burak Altuncı, Karamanoğlu Mehmet Bey Üniversitesi & Mehmet Emin Dereçineli, Aydın Adnan Menderes Üniversitesi Lars von Trier’in Altın Kalp Üçlemesinde Kendini Feda Etme Eylemi / Fulya Balkar, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Melies'in Dekorlarından Unreal Engine'e Sinemada Sanal Mekân Kullanımının Tarihsel Evrimi / Dr. Öğr. Üyesi Cem Yıldırım, İstanbul Topkapı Üniversitesi	https://meet.google.com/you-kysk-vay
10:00 12:00	Oturum 6 (Çevrimiçi)	Moderatör: Doç. Dr. Mustafa Evren Berk	Deepfake Teknolojisini Sinema Perspektifinden İncelemek- / Arş. Gör. Dr. Türker Söğütlüler, Aydın Adnan Menderes Üniversitesi Dijital Medya Çağında Hollywood Sinemasında Robot Karakter Temsilinin Dönüşümü / Dr. Öğr. Üyesi Ersin Kozan, Bandırma Onyediy Eylül Üniversitesi Ex Machina (2015) Filmindeki Yönlendirici/Kılavuz Çizgi Kullanımının Anlatıya Olan Görsel Etkisi / Dr. Öğr. Üyesi Emir Orhan Kılıç, İstinye Üniversitesi & Dr. Öğr. Üyesi Cüneyt Bozkurt, İstanbul Aydın Üniversitesi Distopik Bilim Kurgu Sinemasında Mekân Tasarımı: Kişiliksizleştirilmiş “Ev” İmgesi / Dr. Öğr. Üyesi Erdiç Yılmaz, Gaziantep Üniversitesi Sinemada Görüntü Yönetmenliği: Kadrajın Gücü / Öğr. Gör. Dr. Olcay Holat, Ege Üniversitesi	https://meet.google.com/sqf-gnaz-rzb
10:00 12:00	Oturum 7 (Çevrimiçi)	Moderatör: Doç. Dr. Hakkı Bağcı	Aşırı İzlemeyi Psikoloji Perspektifinden Ele Alan Çalışmalar Film İzleme Alışkanlıklarının Dönüşümüne İlişkin Neyi İşaret Etmekte? / Dr. Öğr. Üyesi Fehime Elem Yıldırım, Düzce Üniversitesi Görsel Anlatım Kodları Bağlamında Bayrak Kullanımının Tarihi Dizi ve Film Örnekleriyle Çözümlemesi / Doç. Dr. Ragıp Taranç, Dokuz Eylül Üniversitesi & Öğr. Gör. Melih Tomak, Dokuz Eylül Üniversitesi Netflix Belgesellerinde Benliğin Sunumu ve Performans, Biyografik Belgesel Film Örneği Caniko / Dr. Öğretim Üyesi Azime Cantaş, Afyon Kocatepe Üniversitesi Sınırlı Mekân Sınırsız Anlatı: Fall (2022) Filminde Tek Mekânın Hikâyedeki İşlevi ve Karakter Üzerindeki Tesiri / Pınar Bostancı, TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniv. Etik Değerler Bağlamında Yeni Türk Sineması’nda Bir Aile Temsili: “Çatlak” Filmi İncelemesi / Öğr. Gör. Dr. Aslı Gürbüz, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi	https://meet.google.com/ywb-nqym-xia
10:00 12:00	Oturum 8 (Çevrimiçi)	Moderatör: Doç. Dr. Menderes Akdağ	Ekoeleştirici Perspektifinden Karşılaştırmalı Bir Eko-Kahraman Çözümlemesi: Manisa Tarzanı ve Yuva Örneği / Dr. Öğr. Üyesi Ö. Nilay Erbalaban Gürbüz, Çukurova Üniversitesi Türk Sinemasında Jön Kimliğinin Dönüşümü Üzerine Karşılaştırmalı Bir Analiz / Dr. Öğr. Üyesi M. Özer Özkantar, Gaziantep Üniversitesi Türk Sinemasında Küyerelleşme Eğilimleri / Doç. Dr. Ercan Geçgin, Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Beşikten Mezara: Sinemada Bir Korku Unsuru Olarak Çocuk / Dr. Öğr. Üyesi Volkan Erol, İstanbul Galata Üniversitesi Eleştirel Gülüş ve İstihza Arasında: Kara Mizahın Kapsamını Türk Sineması Üzerinden Tartışmak / Mehmet Şahin, Ankara Üniversitesi	https://meet.google.com/jjc-tcus-yer
10:00 12:00	Oturum 9 (Çevrimiçi)	Moderatör: Doç. Dr. Serkan Öztürk	Komedide Satirik Taklit ve Evrik Dünya Yaklaşımı Açısından Monty Pyhton And The Holly Gray / Arş. Gör. Dr. Nazım Sarıkaya, Beykent Üniversitesi Üçüncü Sinema Kuramı Çerçevesinde Jose Padilha Filmografisine Dair Bir Okuma / Dr. Öğr. Üyesi Emre Ahmet Seçmen, Beykoz Üniversitesi Romandan Filme Postkolonyal Anlatıların Tekrarı: Out Of Africa (1985) Filminde Afrika ve Afrikalılar / Doç. Dr. Yunus Namaz, Fırat Üniversitesi Röntgencilik ile Skopofilik Arasında Bir Çizgi: Renk Üçlemesinde (Mavi, Beyaz, Kırmızı) Krzysztof Kieslowski’nin İmzası / Gözde Aktepe, Düzce Üniversitesi Tür Teorisi Işığında Türlerarası Bir Kısa Film Örneği: Suçlular / Arş. Gör. Okan Kırbaç, İstanbul Gelişim Üniversitesi	https://meet.google.com/yvi-gvpg-peh
10:00 12:00	Oturum 10 (Çevrimiçi)	Moderatör: Doktor Öğretim Üyesi Yavuz Küçükalkan	Tekinsiz Mekân Tekinsiz Kadın: Alain Robbe-Grillet’nin Ölümsüz Kadın’ı / Ayşe Nur Fidan, Marmara Üniversitesi Öteki Olarak Kadın Kimliği: Gelin Filmine Dair Feminist Eleştirel Bir İnceleme / Şehriban Yüksel, Gaziantep Üniversitesi Kartal Tibet’in İffet’ine Yeniden Bakmak: Bakmaya Doyamadığımız İffet’e Türkiye Sineması Neden Bakmadı / Berivan Çiftçi, Düzce Üniversitesi Değişen Toplumsal Normların Remake Filmler Üzerinden Anlatımı: Aaahh Belinda Filmi Örneği / Abdullah Mesud Gündüz, Gazi Üniversitesi Metamodern Sinemanın Eşiğinde: Everything Everywhere at All Once Üzerine Bir İnceleme / Arş. Gör. Emre Koparan, İstanbul Üniversitesi	https://meet.google.com/syg-imci-ags
10:00 12:00	Oturum 11 (Çevrimiçi)	Moderatör: Doç. Dr. Mesut Ayetkin	2008 Finansal Krizinin Yunanistan’daki İzleri: ‘The Greek Crisis Explained’ Animasyon Filmi Örneği / İbrahim Evin, Dokuz Eylül Üniversitesi Politik Gerilim Türünde Değişen Eğilimler / Hakan Erdal, Ankara Üniversitesi Different Manifestations of the Reality in Cinema: A Comparison Between Luchino Visconti’s Senso (1954) and Ken Loach’s Ladybird Ladybird (1994) / Fatma Betül Ateş, Boğaziçi Üniversitesi Ruben Östlund’un The Square Filminin Bauman Sosyolojisi Bağlamında İncelenmesi / Arş. Gör. Umut Alaz Kökçü, Haliç Üniversitesi	https://meet.google.com/yvy-ickd-jgv

Sempozyum Açılış/Kapanış Töreni ve Söyleşiler
17 Ekim 2023 Salı

1400 14:30	Açılış Töreni	Doç. Dr. Mustafa Aslan / <i>Sempozyum Düzenleme Kurul Başkanı</i> Prof. Dr. Yusuf Adıgüzel / <i>Sakarya Üniversitesi İletişim Fakültesi Dekanı</i> Prof. Dr. Hamza AL / <i>Sakarya Üniversitesi Rektörü</i> Ekrem Yüce / <i>Sakarya Büyükşehir Belediye Başkanı</i>
14:30 15:30	Söyleşi	Türk Sinemasında Bir Auteur: Derviş Zaim Konuk: Derviş Zaim / Yönetmen Moderatör: Doç. Dr. Mustafa Aslan / Sakarya Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo TV Sinema Bölüm Başkanı
15:30	Fotoğraf Sergisi Açılışı	2. Uluslararası Film Arştırmaları Sempozyumu Fotoğraf Sergisi Küratör: Doç. Dr. Adem Yücel / Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi Öğretim Üyesi
Kahve Molası		
16:00 17:00	Söyleşi	Attilâ Tokatlı'nın 1960'lar Türk Sinema Tarih Yazımına Katkısı Konuk: Doç. Dr. Tunç Yıldırım / <i>Düzce Üniversitesi Öğretim Üyesi</i> Moderatör: Doç. Dr. Serhat Yetimova / <i>Sakarya Üniversitesi Öğretim Üyesi</i>
17:00	Katılım Sertifikası Dağıtım Töreni Not: Bildirilerini çerimici sunan katılımcılara sempozyum katılım sertifikaları e-mail ile gönderileektir.	



İÇİNDEKİLER / INGREDIENTS

Özgür İrade Problemi ve Determinizm: <i>Bay Hiç kimse</i> Filmi Üzerine Bir Değerlendirme The Problem of Free Will and Determinism: An Evaluation on the <i>Mr. Nobody</i> Erman Kar.....	1
Dijital Medya Çağında Hollywood Sinemasında Robot Karakter Temsilinin Dönüşümü Transformation of Robot Character Representation in Hollywood Cinema in the Digital Media Age Ersin Kozan.....	9
Lars von Trier'in Altın Kalp Üçlemesinde Kendini Feda Etme Eylemi The Act of Self-Sacrifice in the Golden Heart Trilogy of Lars von Trier Fulya Balkar.....	22
Lütfi Akad Sinemasında Özne Kadın: Gökçe Çiçek Filmi Örneği Female Subject in Lütfü Ömer Akad Cinema: The Example of <i>Gökçe Çiçek</i> Film Gülenay Pınarbaşı.....	31
Sınırlı Mekân Sınırsız Anlatı: <i>Fall</i> (2022) Filminde Tek Mekânın Hikâyedeki İşlevi ve Karakter Üzerindeki Tesiri Limited Space, Limitless Narrative: The Function of the Single Setting and Its Impact on the Characters in the Film “Fall” (2022) Pınar Bostancı.....	41
Sinemada Görüntü Yönetmenliği: Kadrajın Gücü Cinematography in Cinema: The Power of the Frame Olçay Holat.....	51
Accentuated Colors in <i>Sin City</i> <i>Sin City</i> 'de Vurgulanan Renkler Rahime Özgün Kehya.....	62



Uluslararası
Film Arařtırmaları Derneđi

Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı, 17.08.2023 tarihinde Doçentlik Başvuru Şartlarında deđişiklik yapmıştır. Doçentlik Başvuru Şartlarının "Bilimsel Toplantı" maddesinde yapılan deđişiklik üzerine, 15.09.2023 tarihinde toplanan dernek yönetim kurulu 2023/3 sayılı kararında, 17 Ekim 2023 tarihinde düzenlenecek olan 2. Uluslararası Film Arařtırmaları Sempozyumu'nun akademik temsilcisi olarak dernek başkan yardımcısı Doç. Dr. Serhat Yetimova görevlendirilmiştir.

Geređini saygılarımla sunarım.

Doç. Dr. Mustafa ASLAN
Sempozyum Düzenleme Kurulu Başkanı



Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

Özgür İrade Problemi ve Determinizm: *Bay Hiç kimse* Filmi Üzerine Bir Değerlendirme

The Problem of Free Will and Determinism: An Evaluation on the *Mr. Nobody*.

Erman Kar

Dr. Öğretim Üyesi, Çankırı Karatekin Üniversitesi Felsefe Bölümü
ermankar@karatekin.edu.tr
Orcid: 0000-0002-6013-7805

Özet

Determinizm evrendeki her olayın belli bir neden sonuç ilişkisi, kozmik bir güç ya da doğa yasası tarafından zorunlu bir şekilde belirlenmesi anlamına gelen metafizik öğretilerdir. Söz konusu ilke gereğince her bir eylem ve karar dahil olmak üzere evrende her olup biten belli bir güç tarafından belirlenmiştir. Eğer evren kısmen ya da tamamen belli bir yasa ya da kozmik bir güç tarafından belirlendiyse bizler hayatımızın ilkelerini belirlemede ne derece özgürüz? Bu soru bir diğer ifade ile özgür irade problemi üzerinden, yapıp ettiklerimiz ile ilgili mutlak ya da hiç değilse göreceli bir kontrolümüz olup olmadığı meselesi üzerine odaklanan problemidir. Kararlar alan ve tercihlerde bulunan, irade sahibi varlıklar olduğumuza dair güçlü hislerimizin olması bizleri tamamen özgür yapar mı? Genel olarak bakıldığında, özgür irade problemi sözü edilen sahiplik hissine karşılık gelecek olan bir realitenin olup olmadığı problemidir.

Özgür irade üç ayrı tanımlama üzerinden analiz edilir. Özgür irade ya *alternatif seçeneklerden* birini seçebilme yetisi, ya alternatif seçeneği bizzat meydana getiren *eylem yetisi*, ya da *ahlaki bir yükümlülük* olarak tanımlanır. Bu çalışma; bedenimizin yöneticisi, eylemlerimizin karar alıcısı bizler miyiz, özgür irade bir gerçeklik mi yoksa yanılsama mı gibi soruların *Bay Hiç kimse- Mr. Nobody* (2009, Dormael) filmi üzerinden analiz edilmesi amaçlanmaktadır. *Bay Hiç kimse* filmi, ana karakter Nemo'nun dokuz yaşında anne babasının ayrılması sonucunda yapmak zorunda kaldığı bir seçim anı üzerinden ilerleyerek, potansiyel olarak oluşabilecek farklı yaşam deneyimlerine odaklanmaktadır. Söz konusu odak, özgür irade meselesi üzerinden analiz edilmektedir. Dolayısıyla çalışmanın temel amacı özgür irade probleminin, söz konusu üç tanımından hareketle, felsefi ilkelerini *Bay Hiç kimse* filmi üzerinden kritize etmektir.

Anahtar Sözcükler: *Sinema, Bay Hiç kimse, Determinizm, İndeterminizm, Özgür İrade.*

Abstract

Determinism is a metaphysical doctrine which means that every event in the universe is necessarily determined by a cause-and-effect relationship, a cosmic force or natural law. According to this principle, everything that happens in the universe, including every action and decision, is determined by a certain force. If the universe is partially or completely determined by a certain law or cosmic force, to what extent are we free to determine the principles of our lives? This question, in other words, is the problem of free will, which focuses on the question of whether we have absolute or at least relative control over what we do. Does the fact that we feel strongly that we are beings of will, making decisions and choices, make us completely free? Broadly speaking, the problem of free will is the problem of whether there is a reality that corresponds to this sense of possession.

Free will is analyzed through three different definitions. Free will is defined either as the ability to choose one of the alternative options, as the ability to act that brings about the alternative option itself, or as a moral obligation. This study aims to analyze questions such as whether we are the rulers or controller of our bodies, the decision makers of our actions, and whether free will is a reality or an illusion through the movie *Mr. Nobody* (2009, Dormael). The movie namely *Mr. Nobody* focuses on the different life experiences that can potentially occur by moving through a moment of choice that the main character Nemo has to make as a result of the separation of his parents at the age of nine. This focus is analyzed through the issue of free will. Therefore, the main purpose of the study is to critique the philosophical principles of the problem of free will, based on the three definitions of free will, through the movie *Mr. Nobody*.

Keywords: *Cinema, Mr. Nobody, Determinism, Indeterminism, Free Will*

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

Giriş

Özgür irade problemi felsefe tarihinin en kritik ve önemli meselelerinden birisidir. Bu problem evrenin belli bir güç tarafından belirlenip belirlenmediğini tartışan determinist ya da indeterminist evren öğretileri ile de yakından ilişkilidir. Bunun sebebi evrenin determinist ya da indeterminist ilkelere göre belirlenmesinde eylemlerimizin, kararlarımızın ve davranışlarımızın da etkilenecek ve belirlenecek olmasıdır. Örneğin eğer evren bir güç, Tanrı ya da doğa kanunu tarafından önceden belirlenmişse, bu söz konusu belirlenmişlik ahlaki ve metafizik birer varlıklar olan ve aynı zamanda evrenin bir parçası olarak bizlerin eylemleri, kararları ve davranışları üzerinde de etkili olacaktır. Kısacası felsefi bir problem olarak özgür irade problemi; eylemlerimiz ve yapıp etmelerimiz üzerinde mutlak ya da en azından belli bir kontrolümüz olup olmadığını, kararlarımız ve tercihlerimizde kendi irademizi ne derece kullanmaya yetkin olduğumuzu tartışan problemidir. Bu durumun insan yaşamı için bir problem arz etmesinin temel sebebi hayat boyunca ve günlük rutinlerimizde kararlar alan ve tercihlerde bulunanın kendimiz olduğuna dair güçlü ön kabullerimizin olmasıdır. Eğer evrenin determinist ya da indeterminist olması, bizlerin eylemleri üzerinde nihai bir etkiye sebebiyet verecekse sözü edilen ön kabuller birer yanılsama olabilir. O halde şu soru kaçınılmaz olarak yanıtlanmalıdır; gerçekten özgür müyüz ve hayatımızı, eylem ve kararlarımızı belirleyen bağımsız bir iradeye sahip miyiz, yoksa bu sezgi sadece bir illüzyondan mı ibaret?

Bu çalışma özgür iradenin ne olduğu sorusundan hareketle, evrenin determinist ve indeterminist yapısının mahiyetini incelemeyi ve söz konusu incelemenin özellikle özgürlük temalı bilim kurgu filmlerinde nasıl değerlendirildiğini göstermeyi amaçlamaktadır. Bu sebeple, eğer determinist yani her haliyle belirlenmiş bir evrende yaşıyorsak bu durum bizi ne derece özgür kılar sorusu üzerinden özgür irade tanımlamalarını değerlendirmek temel amaçtır. Bu amacı gerçekleştirmek için Dormael tarafından yönetilmiş *Mr. Nobody* adlı film, özgürlük, özgür irade ve determinizm çıkmazı üzerinden değerlendirilecektir. Diğer taraftan evrenin indeterminist bir yapıya sahip olduğu kabul edildiği takdirde, yani bağımsız ve belirlenemez bir evren fikri üzerinden de özgürlüğün ne derece mümkün olduğunu ve nasıl tanımlanması gerektiğini tartışmak da mümkündür. Dolayısıyla indeterminist bir evrende yaşadığımız düşüncesinden hareketle dahi söz konusu soruyu sormamız gerekecektir: Özgür iradenin imkânı için tek yol evrenin kısmen ya da mutlak bir indeterminizm ile işlemesi midir? Bu soru özellikle bilim kurgu filmleri tarafından özgürlük kavramının, hali hazırda kabul görmüş fiziksel ve biyolojik gerçekliği aşan insan ve dünya tasviri oluşturma gayesi üzerinden de değerlendirilebilir. Çünkü bilim kurgu filmleri özgür iradenin yerini ve mahiyetini belirlemek açısından indeterminist ilkelerin hüküm sürdüğü bir evren resmetmektedir.

Kısacası bu çalışma determinist ve indeterminist dünya öğretisi üzerinden özgür irade nedir ve mümkün müdür sorusuna; genelde bilim kurgu filmleri özelde ise *Mr. Nobody* filmi üzerinden yanıt aramayı amaçlamaktadır. Bu nedenle ilk olarak determinizm ve indeterminizmin ne olduğu, felsefe tarihi açısından söz konusu problemin neye karşılık geldiği irdelenmelidir. İkinci olarak özgür iradenin determinist bir evren öğretisi ile uyumlu olup olmadığı tartışılacaktır. Bu tartışma ilk olarak özgür iradenin tanımı üzerinden yapılacaktır. Çünkü özgür iradenin nasıl tanımlandığının analizi, özgür iradenin imkânının sorgulanması için önem arz etmektedir. Son olarak ise söz konusu problemten hareketle; özgür irade determinist bir evrende mümkün müdür sorusuna *Mr. Nobody* filmi ışığında bir yanıt aranacaktır.

1. Determinizm ve İndeterminizm Nedir?

Determinizm, evrendeki her olayın belirli bir neden sonuç ilişkisi, kozmik bir yapı ya da evrene hükmeden doğa yasaları tarafından zorunlu bir şekilde belirlendiğini iddia eden bir öğretilerdir. Türkçeye *belirlenimcilik* olarak çevrilen söz konusu öğreti aynı zamanda evrende rastlantı veya şans gibi kavramlara yer olmadığını, her şeyin belirli bir düzen ve mekanik sistem üzerinden gerçekleştiğini iddia etmektedir. Özellikle Newton'un evren öğretisinin kabul görmesiyle modern çağda yeniden tanımlanan ve önem kazanan bu öğretinin tarihsel yolculuğunu felsefenin ilk medeniyetlerine, Sümer ve Yunan medeniyetlerine, kadar götürmek mümkündür. Çünkü ilk filozoflara ve bilim insanlarına göre evrene dair bilgi edinmenin ilk adımı evrenin belli bir düzene sahip olduğu ön kabulüydü (Esenyel, 2018, s. 308). Antik Yunan filozofları, özellikle gökyüzünü

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

incelediklerinde, evrenin belirli bir düzene göre var olduğunu ve bu düzenli sistemin yalnızca belirlenimci yasalarla açıklanabileceğine inandılar. Örneğin, "*kozmos*" teriminin hem evren hem de düzen anlamına gelmesinde de bu ön kabul rol oynamaktadır. *Kosmos* kavramının sözlük anlamı düzen, doğal ve görünebilir evren ve aynı zamanda fizik-evrendir. Ancak onun *düzen içindeki evren* anlamı evrenin bilinebilir olduğu ve bunun için düzen içinde olması gerekliliği üzerinden ilk filozoflar tarafından kullanılmıştır (Francis, 2004, s.202). Kısacası evreni anlamak ve açıklamak için öncelikle onun belli bir düzene sahip olduğuna dair sağlam inançlara ihtiyaç duyulmuştur.

Determinist evren öğretisinin Newton mekaniği ile sistematik hale gelmesi ve aynı zamanda Antik Yunan düşünürleri tarafından da tarihsel olarak ilgi duyulan bir yaklaşım olması, onun bilim dünyası için ne derece önemli olduğunu göstermektedir. Ancak determinizmin ve onun evreni anlamaya dair öneminin sadece bilimsel anlamlarla sınırlı olmadığı, metafiziksel ve ahlaki temellerle de ele alınması gerektiğinin altı çizilmelidir. Çünkü evrenin belirli bir düzende açıklandığı ön kabulü bütün varlık alanına yayılan ve dolayısıyla insan yaşamını etkileyen bir düşünce olarak da değerlendirilir. Bu nedenle, bir sistem veya belirlenimci bir yasadan söz etmek mümkünse, bu yasanın insan hayatına etkisi de insanın ahlaki bir varlık olması bakımından ele alınır. Haliyle "bireysel, tekil, tek tek varlıkların doğasına işleyen bir sistem veya belirlenimci bir yasadan söz etmek mümkün müdür?" sorusu da bizleri özgür iradenin ne derece mümkün olduğu meselesine götürecektir. Özgür irade meselesi ve insanın ahlaki ve sosyal bir varlık olarak toplumsal boyuttaki konumu, bu sorunun yanıtını önemli hale getirir.

O halde determinizm problemi bilimsel perspektiften değerlendirilebileceği gibi meselenin özgürlük ilkesi üzerinden ele alınması onun bir etik ve hatta politik bir mesele olduğunu da gösterir. Ahlak felsefesi, insanların etik davranışlarının doğasını ve sonuçlarını inceleyen felsefenin pratik alanıdır. Bu disiplinin temel meselesi insan için iyi nedir, iyi bir yaşama nasıl ulaşılır gibi soruları ele almaktır. Bu nedenle, özgür bir irade kullanıp kullanmama ve bu eylemlerin determinist bir evren öğretisi ile ilişkisi meseleyi etik açıdan kritik bir hale getirmektedir. Üzerinde durduğumuz ve özgür irade-determinizm ilişkisi açısından önem arz eden sorular çalışmanın temel amacını aydınlatması açısından şöyle özetlenebilir: *evrene hakim olan bir determinizm varsa ve bu determinizm evrenin özü ise, insanlar da evrenin bir parçası olarak bu belirlenimci sisteme bağlı olmak zorunda mıdır?*

Problemin ahlaki boyutu, kader ve özgür irade gibi kavramların insan hayatının anlaşılması için büyük bir öneme sahip olduğunun da göstergesidir. Çünkü seçimler yapan, eylemlerde bulunan ve diğer insanlarla bir arada yaşamayı doğası gereği arzulayan bir varlık olması bakımından insan bu seçim ve eylemlerinin sonucunda ahlaki bir duygulanımın da öznesi olarak tanımlanır. Bu duygu sorumluluk duygusudur. Nihayetinde, özgür irade sorunu çerçevesinde, örneğin katı bir determinist evren varsayımına sahipsek, ahlak, sorumluluk ve adalet gibi kavramlar hakkında ne kadar konuşabiliriz? Evren belirli ilkelere dayanarak sistematik bir şekilde değerlendirilirse, evrenin bir parçası olan her birimiz bu belirlenmişlikten etkilenmiş olacağız. Bu nedenle, bu etki altında olmak, insanın en önemli özelliklerinden biri olan özgürlüğü bir yanılgı ya da insan zihninin bir yanılsaması haline döndürebilir (Esenyel, 2018, s. 309).

Özgürlük problemi sadece determinist evren anlayışı üzerinden de tartışılmamalıdır. Çünkü determinist bir evrende özgürlük mümkün müdür sorusu aynı zamanda *yalnızca* indeterminist bir evrende özgürlük arama potansiyeline de işaret eder. Belirlenimci evrenin ve özgür iradenin birbiri ile çelişkili şeyler olduğu sonucu haliyle bizleri özgürlüğe bir alan açmak adına indeterminist evren öğretisinin kabulüne yönlendirir. Özellikle son yüzyılda ortaya çıkan bilimsel gelişmeler indeterminist bir evren anlayışına kapı aralamakta, dolayısıyla özgürlüğü insanın temel özelliği olması bakımından değerlendirmeye de zemin hazırlamaktadır. Örneğin Einstein fiziği ile başlayan tartışmalar, bu konuyla ilgili gelişmelerin ortaya çıkmasına yardımcı olmuştur. Ancak Einstein fiziğinin temelleri, determinist ve gerçekçi bir yaklaşım olarak değerlendirilir. Geleneksel zaman-mekân anlayışı Einstein'ın genel görelilik kuramı ile değiştirildi ve bu kuram, zaman ve mekânın birbiriyle bağlantılı olduğu fikrini geliştirdi (Aşkın, 2008, s. 28).

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

Kısacası bu yaklaşımın determinist algıyı sürdürmesinin ancak indeterminist evren imkanlarının da temeli olmasının sebebi şöyle özetlenebilir; evren ya da doğa, gözlemcilerden bağımsız olarak mutlak bir sistemle çalışmaktadır ve bu sistem, matematiksel formüller kullanılarak ifade edilebilir ve anlaşılabilir hale gelir dolayısıyla evren belirlenimci bir sisteme özü gereği sahiptir, çünkü atomların ve fiziksel cisimlerin hareketlerinin belirlenmesinde atomların sistemli ve matematiksel ifadelerinin önemli bir rol oynadığı gerçeği göz önüne alındığında, evren belirlenimci bir sisteme özü gereği sahiptir. Ancak *kuantum teorisine* göre belirsizlik ilkesi evrenin farklı bir şekilde işlediğini açıklayabilir. Heisenberg'in bu ilkesi, bir atom seviyesindeki parçacıkların hızlarını ve konumlarını aynı anda hesaplamının mümkün olmadığını vurgular. Özetle, bu ilke, bir parçacığın konumunu ne kadar doğru tarif edersek, hızını bulmanın daha zor hale geldiğini anlatır. Bu nedenle, bütün fiziksel cisimleri oluşturan atomların hareketi ve hızı bilinemezse, evrenin kendisinin de bilinemez olduğu sonucuna varmak kaçınılmaz olacaktır (Çelik, 2017, s.132). Dolayısıyla Einstein ve Heisenberg'in söz konusu katkıları hem bilimsel anlamda hem de özgürlük problemi kapsamında temel oluşturmaları ve indeterminist evren öğretisinin işaret edilebilmesi açısından önem arz eder.

2. Özgür İrade Problemi

İndeterminizm ve kuantum teorisi, özgür irade tartışmasını iki kategoriye ayırır. İlk olarak, kuantum fiziği doğru ve kanıtlanmışsa evren kesin bir indeterminizme sahiptir, yani atom altı düzeydeki parçacıkların hareketlerini tanımlayabileceğimiz ve hesaplayabileceğimiz bir bilimsel yasa yoktur. Evren nedenselliğe bağlı olmadığından dolayı belirlenimci de değildir. Özgür irade kayıtsız bir şekilde ortaya çıkar. İkinci olarak, kuantum fiziği tamamlanmamış veya kesin olarak kanıtlanmamışsa, evrenin varlığının nedensellik yasalarına uygun olarak varlığını sürdürebileceği varsayımı doğar. Böylece, insan da fiziksel bir varlık olduğu için, maddenin yasalarına ve nedensellik yasalarına tabidir; önceki eylemleri, sonraki eylemlerin nedeni olacaktır. Bu nedenle, özgür iradede bahsetmek oldukça zor olacaktır. (Şeker&Çilingir, 2020: 113). Özgür irade problemi, düşüncelerimiz ve eylemlerimiz üzerinde kesin ya da kısmi bir kontrolümüz olup olmadığı üzerine odaklanır. Hayatımıza dair kararlar alan, seçimler yapan ve bu kararları kendi rasyonel doğamızdan yararlanarak uygulamaya koyan kişilerin kendimiz olduğumuza dair sezgilerimiz, bizlerin özgür seçimlerde bulunduğumuzu gösterir mi? Söz konusu probleme dair yaklaşımları analiz etmeden önce özgür iradenin nasıl tanımlandığını ele almamız gerekir.

İlk olarak özgür irade birden fazla seçeneğin içinden herhangi birini seçme yeteneği olarak tanımlanabilir (Onur, 2020, s.14). Bu tanımlamaya göre özgür iradeye sahip olmak ya da özgür şekilde eylemde bulunduğumuz duygusu, çeşitli seçenekler arasında seçim yapma yeteneğine sahipsek edindiğimiz bir duygudur. Aynı zamanda bu tanıma göre herhangi bir seçenek bana açık olarak sunulabiliyor ve ben özgürce seçimde bulunabiliyorsam bu özgür iradeye sahip olduğumu ve özgürce hareket edebildiğimi göstermektedir. Ginet'e (1990, s.90) göre, özgürlük veya özgür irade **çatallı yol** örneğinde de olduğu gibi o yollardan birini seçmek üzerinden tanımlanmalıdır. Bu nedenle, ahlaki bir varlık olarak hareket ederken yaptığımız seçenekler arasından birini aynı anda seçmemiz zaten mümkün olmayacağından dolayı özgür irade seçim yapabilme kapasitesi anlamına gelmektedir. Peter van Inwagen (2014), Ginet'e benzer bir şekilde özgür iradeyi, bir kişinin bir şey yapmadan önce kendi seçeneklerine izin verilmesinde bulur. Bu iddiaya göre özgür irade seçeneklere bağlıdır ve bu seçeneklerden birini seçmek ve buna göre davranmak özgür iradeyi mümkün kılar.

İkinci olarak ise Robert Kane'e (1998) göre özgür irade, bireyin kendi hedeflerini belirleme yeteneğidir. Bu nedenle, alternatiflerden birini seçtiğimde değil bu alternatifleri de kendim belirlediğim ve seçebildiğim durumlarda özgür olmam mümkündür. Özgür irade, bireyin eylemlerinin veya amaçlarının; kendisi tarafından belirlenebileceği seçeneklerden birini seçmesi anlamına gelir. Kane (1998, s.21), özgür iradeyi seçim yapmak yerine seçilecek şeyi ortaya çıkarmak olarak tanımlar. Üçüncü tanımlama ise özgür iradenin seçim yerine davranış yoluyla ifade edilmesi gerektiğini söyleyen ahlaki sorumluluk ilkesi'dir. Bu ilke, kişinin ahlaki sorumluluk için gerekli olan en güçlü kontrolü, eylemlerine uygulayabilme becerisidir. Örneğin, Alfred Mele (2006), özgür iradeyi özgür bir şekilde eylemde bulunabilme olarak tanımladıktan sonra, özneye ahlaki

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

sorumluluk yükleyen türden bir özgür eylem olarak ifade eder. Bu tanımlamaya göre seçimleri var etmek ya da var olan seçeneklerden birine yönelmek değil aynı zamanda seçim sonrası sorumluluğu ahlaki eylemin öznesi olarak üzerine almak özgürlüğün tanımını aramamız gereken yer olarak işaret edilir.

Bu üç yaklaşımı veya özgür irade tanımını göz önünde bulundurarak temel sorumuza yeniden dönelim: Determinist bir dünya öğretilinde özgür irade mümkün müdür? Bu soruya verilen çeşitli cevaplar özgür irade problemine getirilen geleneksel felsefi yaklaşımları tanımlar. Bu geleneksel yaklaşımlar iki başlık altında toplanır; özgür iradenin belirlenimci yaklaşım ile bağdaşmadığını iddia eden *bağdaşmazcılık* ve özgür iradenin determinist evrene rağmen mümkün olduğunu, onun determinizmle bağdaştığını iddia eden *bağdaşırcılık*.

Bağdaşmazcılık (*incompatibilism*), özgür iradenin kabul edildiği durumlarda determinist bir evrenin imkansızlığından ya da tam tersinden yani determinizm ile kaplı bir evrende özgürlüğün imkansızlığından söz eder. Söz konusu bağlamda determinizmi özgür iradeye karşı öncü gören yaklaşım katı determinizm olarak isimlendirilir. Bu yaklaşıma göre evren, realist ya da idealist açıdan deterministtir ve böylesi bir sistemde özgür iradede söz etmek mümkün değildir, bu sebeple de özgürlük ve determinizmin birbiriyle uyumlu olduğu söylenemez. Özgür iradenin mümkün olduğu ancak determinizmin yanlışlanabilirliği üzerinde duran yaklaşım ise *liberteryenizm* olarak adlandırılır. Ancak liberteryenizm bu tartışma da en çok eleştirilen veya kritize edilen yaklaşımdır. Çünkü liberteryen yaklaşıma göre evrenin tamamen ya da belli ölçülerde indeterminist olduğunun kanıtlanması veya bu gerçekliğin özgür iradenin varlığına dair belirlenimci bir ilke olmayacağını ortaya çıkarması gerekir. Bu gereklilik özgür iradenin varlığını kanıtlayacak ya da mümkün olduğunu iddia edecek tek yoldur.

Bir diğer yaklaşım ise bağdaşırcılık olarak adlandırılır. Tanımı gereği bağdaşırcılık (*compatibilism*) belirlenimci bir evrende özgür iradenin imkanından söz eder. Bağdaşırcı özgürlük anlayışına göre insanlar eylemde bulunurken veya kararlar verirken, evrenin belirlenimci ilkelerinden etkilenmeksiniz bu eylem ve kararları uygulayabiliyorlarsa bu durum onların özgür olduğu anlamına gelecektir.

Son olarak, determinizmin doğru ya da yanlış olmasına bakılmaksızın özgür iradenin bir yanılsama olduğunu savunan başka bir görüş daha var. Özgür irade sorunu bağlamında dikkate alınması gereken bu görüş evrenin deterministik ya da indeterministik olmamasından bağımsız olarak özgür iradenin mümkün olmadığını savunan temel argümandır. Strawson'a (2010, s. 45) göre özgür irade, öznenin eylemlerinin nedeni olması, bir eylemin nedeni olması ise öznenin kendi kendisinin nedeni olabilmesi anlamına gelir (*causa sui*). Bu yaklaşıma göre bugün nasıl bir insan olacağımızı geçmişte yaşadığımız durumlar, aldığımız kararlar ve eylemler belirlemiştir. Dolayısıyla her şeyin nedeni bizim dışımızda olanlar ve yaşananlar belirler. Kendi eylemlerimizin temelini ortaya çıkarmak için zincirleme olarak en başına gidecek olursak kendimizin dünyaya gelme sebebi olarak yine bizden bağımsız etkenlere rastlarız. Kendi var oluşumuzdan sorumlu olamadığımız için özgür iradeye sahip değilizdir. Bu nedenle özgür irade mevcut değildir.

3. *Mr. Nobody*: Ne Kadar Özgürüz?

Bilim Kurgu filmleri de hem yeni bir özgürlük tanımı ortaya çıkarma gayelerinden hem de yeni ve makul bir teknolojinin içerisinde insanın doğasının ele alınışından dolayı söz konusu problemi anlamamız için önem arz etmektedirler. Çünkü bu filmler doğa olayların gerçekliliğine dair bir inanç -yani katı bir determinizm- ile yaratıcı özgürlüğe olan sezgi arasında aracılık edecek bilime duyulan özlemi de göstermektedirler. Uzun yıllardır sinema sektörünün bilimsel ve ahlaki birçok mesele ile kesişim noktasını da gösteren bilim kurgular, fizik yasalarını değişmez ve dokunulmaz kader hükümleri olarak gören determinist öğretiyi eleştirmektedir. Öte yandan bizlere teknoloji ve bilimin nimetleri ile birlikte evreni anlamayı bir özgürlük aracına dönüştürerek doğanın sınırlarını aşmamıza izin vermektedir. Kısacası bilim kurgunun geleceği bilimsel olarak ele alma iddiasında, bilim ve

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

kurgunun, determinizm ve özgürlüğün paradoksal birleşimiyle karşılaşırız. Bu yüzleşmeyi ve yeni bir serüveni insana aktaran en klasik örneklerden birisi ise *Bay Hiç Kimse* filmidir.

Bay Hiç Kimse, 2009 yapımı, Jaco Van Dormael'in yönetmenliğini yaptığı filmidir. Film 2092 yılında, insanların ölümsüzlüğü bulmuş olduğu bir bilimkurgu evreninde geçmektedir. Filmin ana karakteri Nemo ise bu ölümsüzlük evrenindeki tek ve son ölümlü insan olarak bilinmektedir. Film birden fazla bilimsel problem ve felsefi paradoksu ustaca iç içe işlemesi bakımından önemli bir yerde durmaktadır. Özgür irade ve determinizm problemi üzerinden değerlendirdiğimizde ise filmin temel hikayesinin bu problem ekseninde şekillendiğini de görmekteyiz. Çünkü hikâye ana karakter Nemo'nun dokuz yaşında anne ve babasının boşanması sonucunda yapmak zorunda kaldığı bir seçim anı üzerine odaklanır ve bu seçimlerin ortaya çıkardığı sonuçlar ve sorumluluklar üzerinden ilerler. Filmin ana teması, insanların seçimlerinin yaşamlarını nasıl etkilediği ve alternatif yaşam yollarının nasıl mümkün olabileceği üzerine düşündürücüdür. Bütün bu sebeplerden dolayı determinizm, özgür irade ve yaşamın karmaşıklığı gibi konular, filmde önemli bir rol oynar. Belirtilen üzere film; kaos teori, kelebek etkisi, kuantum mekaniği gibi birden fazla bilimsel problemi barındırır. Ancak çalışmanın temel odağı özgür irade meselesine alternatif bir yaklaşım getirmesi üzerinden filmi irdelemektir. Bu sebeple özgür irade nedir ve mümkün müdür sorusuna yanıt aramak üzere filmin analizini sürdürmek gerekir.

Ana karakter Nemo, kısa süre içerisinde hayatını büyük ölçüde belirleyecek bir karar vermek zorunda kalır; boşanan anne ve babasından birinin yanında kalarak hayatını sürdürecektir. Yönetmen bu kararın ne kadar karmaşık olduğunu göstermek için annenin şehri terkettiği ve trene bindiği sahneyi tekrar eden sekanslar ile kurgulamıştır. Nemo babasının yanında kalmayı seçtikten sonra annesi trene biner. Ancak daha sonra Nemo fikrini değiştirir ve hareket eden trenin peşinden koşar, annesi Nemo'nun elini tutar ve onu trene çeker. Bu sahne tekrar görüldüğünde bu kez anne Nemo'nun elini tutamaz ve Nemo babasının yanında kalır. Yönetmen bu sahnede bir insanın hayatının ne kadar küçük ve hassas olaylara bağlı olduğunu gösteriyor.

Nemo'nun olasılıklardan birini seçerek vereceği bu karar, onun için farklı yaşam olasılığı değil, filmin evreninde de gösterildiği gibi pek çok farklı olasılık yaratmaktadır. Çünkü seçenekler dallara ayrıldığı gibi, dalların içindeki seçimler de farklı dallara ayrılmaktadır (Akyıldız, 2023, s.164). Öte yandan film boyunca diğer bir seçenek olan babasının yanında kalma seçeneğinin kendi içerisinde alternatif yollara sebep olacağı da açıkça verilir. Örneğin Nemo ergenlik döneminde babasının yanında kalmayı tercih ettiğinde Nemo'nun babası hastalığı nedeniyle kendine bakamaz hale gelir. Bu nedenle babasını yıkamak da dahil olmak üzere ağır sorumluluk gerektiren pek çok hayati yük Nemo'ya kalmış olur. Bu durum Nemo'nun bu seçiminin onu ağır bir yüke ve büyük bir sorumluluğa ittiğinin de göstergesidir. Ancak öte yandan babasına bakmak zorunda kalmak onun bir bilim kurgu yazarı olmasına zemin hazırlamasına yardımcı olur. Film bu noktada hiçbir seçimin iyi ya da kötü olmadığını, her farklı seçim için farklı bedeller ödendiğini ancak her seçeneğin içinde farklı ve benzersiz yeni olasılıkların da bulunduğunu vurguluyor.

Böylece film felsefi olarak özgür irade ve nedensellik sorununu seyirci için de tartışmaya açıyor. İki farklı sekansla verilen bu tartışmanın, filmin ana felsefi arka planı olduğu izleyiciye doğrudan aktarılıyor. Jaco Van Dormael, günümüze kadar gelen yazılı felsefede yüzlerce yıldır tartışılan bir konuyu gündeme getirerek başlıyor: İnsanın yaptıkları kendi bilinci mi yoksa Tanrı gibi dış bir sistem tarafından belirlenen bir nedenselliği mi barındırmaktadır? Filmde, ana karakter Nemo'nun farklı yaşam senaryolarını izlerken, bazı durumlar ve kararlar öngörülemez bir şekilde gelişir. Bu, indeterminizmin bir yönünü temsil eder. Film, seçimlerin sonuçlarının tahmin edilemeyeceğini ve bazı durumların belirsiz olduğunu vurgular. Dolayısıyla, bu filmi determinizm ve indeterminizm arasındaki bu felsefi ikilemi karmaşık bir şekilde ele alır ve izleyiciye insanın seçimlerinin ve yaşamın karmaşıklığının altını çizer.

Filmin temel teması olan ve bütün filmin merkezini oluşturan tren sahnesinin özgür irade ve determinizm probleminde yapılan bir gönderme olduğunun altı çizilmelidir. Çünkü bu sahnenin tekrar tekrar bizlere sunulması sonucunda varacağımız bazı sonuçlar mevcuttur. İlk olarak

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

yaptığımız seçimlerin sonuçlarının hayatımızı derinden etkilediği vurgusuyla, seçimlerin sonuçlarının belli, standart olaylar dizgesi ile sonuçlanacağı gerçeğiyle filmin bir yanıyla determinizmi kabul ettiğini söylemek yanlış olmayacaktır. İkinci olarak ve öte yandan ise filmin kendi kurgusal sistemi üzerinden verilen bir zaman anlayışı da indeterminist bir evren kabulüne bizleri götürebilir.

Bu zaman öğretisinin problem açısından önemi ve filmin çizdiği özgürlük öğretisine olan etkisi kısaca şöyle özetlenebilir: İlk olarak evrenin kurulu bir saat gibi ilerlediği düşüncesi, temelde zamanın **çizgisel** olduğu meselesi ile de bağlantılıdır. Yani her olayın bir nedeni vardır ve her şeyin, olgunun ya da eylemin bir başı olduğu gibi sonu da mevcuttur. Zaman da tıpkı bu ifade de olduğu gibi A noktasında başladığı gibi bir sona ya da B noktasına doğru düz bir şekilde ilerler. Bu bakımdan bu zaman algısı *çizgisel zaman öğretisi* olarak anılır. Eğer zaman çizgisel ya da doğrusal ise evrenin determinist olduğu kabulü de bu görüşü takip edecektir. Film boyunca her iki ihtimal karşısında da Nemo'nun seçimlerinin doğurduğu sonuçların neler olacağı da böylesi bir kabulü doğurabilir.

Ancak yönetmen durumun böyle olmadığını ve seçimin her seferinde daha alt seçimlere sebep olacağını, dolayısıyla her bir seçimin alternatif sonuçlarının da olabileceği algısını bizlere **dairesel** zaman öğretisi üzerinden gösterir. *Dairesel zaman öğretisi* adından da anlaşılacağı üzere zamanın belli bir başlangıç noktası olmadığını ve söz konusu sıçramalara uygun ve geçişken olduğunu ifade etmektedir. Bilim kurgu filmlerinin indeterminizm ve özgürlüğe alan açtığı zaman algısı da budur. *Mr. Nobody* filminde sıklıkla zamanın başa döndüğü, seçimlerin ve verilen tepkilerin yeniden şekillendiği, film kahramanının zamanda olup bitenleri görüp tahmin edebildiği algısı seyirciye ustaca aktarılmaktadır. Dolayısıyla film bir taraftan seçimler hayatımızı etkiler vurgusu ile zamanın *çizgisel* ve geriye dönülmez olduğunun altını çizirken diğer yandan zamanın *daireselliği* üzerinden seçimlerin ve tepkilerin belli ve belirlenimci olmadığını da aktarmaktadır. Dolayısıyla evrenin indeterminist resmi de çizilebilmektedir.

Sonuç Yerine: Nemo Ne Kadar Özgür?

Son olarak filmin ana karakterinin bütün bu alternatif hayatları yaşayabildiği ve seçimlerini görebildiği, dolayısıyla evrenin indeterminist olduğu varsayımından hareketle ne kadar özgür olduğu sorusunu sormalıyız. Indeterminizm, yukarıda yapılan analizden de hareketle, özgürlüğe ve özgür seçime alan açan bir perspektif getirecektir. Eğer evren belli bir güç tarafından belirlenebilir değilse, kozmik veya ahlaki bir güç evreni ve eylemlerimizi kontrol etmiyorsa, bu bizlerin özgür olduğu anlamına gelecektir. Dolayısıyla filmin çizmiş olduğu indeterminist evrende *Nemo özgürdür*. Ancak en başından da üzerinde durduğumuz gibi onun ya da onun temsili olarak insan yaşamının özgürlüğünden neyi anladığımıza göre bu özgürlük tanımı değişiklik gösterebilir.

İlk olarak eğer özgürlüğü birden fazla seçim arasından birine yönelmek olarak tanımlarsak Nemo özgürdür diyebiliriz. Annesi ya da babasıyla kalmayı seçmesi, babası ile kalmayı seçtiği halde trenin peşinden koşması, annesini yakalaması ya da kaçırmaması, her biri kendi seçim hakkının olduğunu gösterir. Eğer özgürlük, *çatallı yol* örneğinde de olduğu gibi, iki ya da daha fazla şey arasından birini seçebilme yetisi ise Nemo özgürdür. Ancak eğer özgürlüğü Kane'in tanımına göre konumlandırırsak Nemo'nun özgür olması mümkün değildir, haliyle evrenin indeterminist olması da! Çünkü Nemo film boyunca seçenekler arasından birini seçmektedir. Örneğin; üç çocukluk arkadaşından biriyle evlenmek, anne ya da babasıyla kalmayı seçmek gibi seçimler arasında bir yaşam sürdürür. Kane'e göre özgürlük seçimlere maruz kalmak yerine onları var etmek anlamına gelmekteydi. Ancak böylesi bir şey Nemo için söz konusu değildir. Öte yandan Kane'in görüşünün ve özgürlük tanımının ne derece gerçekçi olduğu da sorgulanmalıdır. Açıktır ki seçimlere maruz kalmama, seçenekleri var etme düşüncesi bizi Strawson'un temel argüman anlayışına kadar götürebilir. O halde ne özgürlükten ne de evrenin belirlenimci konumundan söz etmek mümkün olmayacaktır. Fakat filmde Nemo'ya bahsedilmiş bir özellik, seçimlerini değiştirme ve zaman üzerinde değişiklik yapma durumu ile karşılaşırız. Bütün bu yetiler yine de "Nemo kendi kendinin sebebidir" gibi absürt bir

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

sonuca bizleri götürmez. Kane'in yaklaşımı üzerinden tartışmayı sürdürsek dahi, seçeneklerden hiçbirinin Nemo'nun yaratımı olduğuna dair bir izlenime sahip değilizdir. O halde Nemo özgür değildir demek zorunda kalabiliriz.

Kısacası yapılan değerlendirmeler ve filmin özgür irade meselesi üzerinde durduğu bölümlerden hareketle Mr. Nobody'nin *liberteryen* bir özgürlük öğretisine yakın olduğunu söylenebilir. Bir yandan indeterminist evren öğretisine zamanın çizgisel olduğunu reddetmesi üzerinden, öte yandan seçimlerin ardındaki gerçekliği görebilen bir kahraman resmi çizilmiş olsa da dilediği gibi eyleyebilen ve seçebilen dolayısıyla özgür olan biri üzerinden özgürlük tanımı verilmiştir.

Özgür iradenin görünürdeki varlığı ile dünyanın 'gerçek' determinist doğası arasındaki mücadele, bu filmin gündeme getirdiği birçok felsefi sorundan sadece bir tanesidir. Özgür iradeye karşı determinizm meselesini çözmeyi bu kadar zorlaştıran (imkânsız olmasa da) zamanın çizgisel yönüdür (yalnızca tek yönde hareket ettiği gerçeği). Sonuçta, zamanda geriye gidebilseydik ve hiçbir koşul gerçekleşmese de aynı şekilde davranıp davranamayacağımızı görebilseydik, özgür iradenin doğası hakkında çok daha iyi bir fikir edinebilirdik. *Bay Hiç Kimse*, kaos teorisini felsefi olarak göstermenin yanı sıra onu sinemasal olarak da izleyiciye yaşatmayı amaçlıyor. Dolayısıyla film, günümüzde sinematik anlatım biçimi olarak adlandırılan ve doğrusal izlemeye alışkın kişiler için izleme zorluğu oluşturabilen karmaşık bir anlatım yapısına sahiptir.

Kaynakça

- Aşkın, Z. (2008). Determinizm-İndeterminizm Karşıtlığında Tarihsel Akılın Kategorial Çözümüne. *Özne*(9), 26-34.
- Akyıldız, Y., (2023)., The Philosophy of Chaos in Cinema: An Analysis on the Movie Mr. Nobody, *SineFilozofi Dergisi*. 8 (15), 152, 181.
- Çelik, H. C. (2017). Heisenberg, Nedensellik ve Determinizm. *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 123-135.
- Esenyel, A. (2018). "Determinizm". *Metafizik Kavram ve Problemleriyle Varlık Felsefesi*. (Editör: A. K. Çüçen). s. 307-323. Bursa: Sentez Yayıncılık.
- Francis, P. (2004). *Antik Yunan Felsefesi Terimleri Sözlüğü* (Çev. Hakkı Hünler). İstanbul: Paradigma Yayıncılık.
- Ginet, C. (1990). *On Action*. New York: Cambridge University Press.
- Inwagen, P. v. (2014). *Metaphysics*. New York: Routledge.
- Kane, R. (1998). *The Significance of Free Will*. New York: Oxford University Press.
- Mele, A. (2006). *Free Will and Luck*. New York: Oxford University Press.
- Onur, F. (2020). İrademiz Özgür Değil: Metafizik Bir Problem Olarak Özgür İrade. *MetaZihin: Yapay Zeka ve Zihin Felsefesi Dergisi*, 3(1), 13-40.
- Strawson, G. (2010). *Freedom and Belief (Revised Edition)*. New York: Oxford University Press.
- Şeker, M. E., & Çilingir, L. (2020). Gerard't Hooft'da 'Determinizm ve Özgür İrade' Probleminin İncelenmesi. *Temaşa Erciyes Üniversitesi Felsefe Bölümü Dergisi*, 112-130.

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

Dijital Medya Çağında Hollywood Sinemasında Robot Karakter Temsilinin Dönüşümü

Transformation of Robot Character Representation in Hollywood Cinema in the Digital Media Age

Ersin Kozan

Dr. Öğr. Üyesi, Bandırma Onyedi Eylül Üniversitesi
Ömer Seyfettin Uygulamalı Bilimler Fakültesi
ersinkozan@hotmail.com
Orcid: 0000-0002-0911-2602

Özet

Dijital teknolojilerin tüm dünyayı etkisi altına aldığı günümüz şartlarında, medya alanında kullanılan teknik araçlar ve yerleşik sistemler radikal bir şekilde dönüşümden geçerek dijital medya çağının başlamasını sağlamıştır. Bu süreçte kitle iletişim araçları (gazete, dergi, radyo, televizyon, sinema vs.) hızla dijitalleşme sürecine girerken; içinde bulunulan zamanın toplumsal beklentileri ve tutumları da farklılaşma eğilimi göstermiştir. Bu yaşanan dijital dönüşümün periferisinde Hollywood sineması, film yapım-yönetim süreçlerini değiştirerek dijital medya çağının ortaya çıkardığı seyirci profilinin isteklerine cevap verebilecek yeni senaryo yazım pratikleri geliştirmiştir. Öncelikle filmlerin senaryolarında dijital dünyanın en etkili araçlarından biri olan robot karakter temsillerine sıklıkla yer verilerek, farklı kimlikler ve rollerle seyircinin karşısına çıktığı gözlemlenmiştir.

Hollywood sinemasında robot karakter temsiline yer verilmesi ile ilgili bu bildiri çalışmamızda, geçmişten günümüze robot karakterlerin filmlerde benzeşen ve farklılaşan yönlerinin neler olduğu ve nasıl bir gelişim çizgisini takip ettiği sorusuna cevap aranmıştır. Bu amaç doğrultusunda çalışmamız kapsamında Hollywood sinemasındaki robot karakter temsillerine ilişkin veriler doküman incelemesi tekniği ile incelenerek, betimsel yöntemle analiz edilip yorumlanmıştır. Genel olarak çalışmada ulaşılan sonuçlar incelendiğinde, robot karakter temsilinin Hollywood film anlatısının şekillendirilmesindeki rolü ve öneminin her geçen gün artış eğilimi gösterdiği; geçmişte daha edilgen konumda ya da insanlığa düşman kötü rollerde betimlenen robot karakter temsillerinin günümüzde daha aktif rollerde ve hümanist kişilikleriyle zenginleştirilerek seyircinin beğenisine sunulduğuna ulaşılmıştır.

Anahtar Sözcükler: *Dijital Medya, Hollywood Sineması, Robot Karakter Temsili*

Abstract

In today's conditions, where digital technologies are under the influence of the whole world, the technical tools and established systems used in the media field have been radically transformed, leading to the beginning of the digital media age. In this process, while mass media (newspaper, magazine, radio, television, cinema, etc.) rapidly entered the digitalization process; The social expectations and attitudes of the time he lived in also showed a tendency to differentiate. In the periphery of this digital transformation, Hollywood cinema has developed new scenario writing practices that can respond to the demands of the audience profile created by the digital media age by changing the film production-management processes. First of all, it has been observed that the robot character representations, which are one of the most effective tools of the digital world, are frequently included in the scenarios of the films, and the audience is confronted with different identities and roles.

Keywords: *Digital Media, Hollywood Cinema, Robot Character Representation*

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

Giriş

Günümüz dünyasında yaşanan hızlı teknolojik gelişmeler bireylerin hayatlarının hızla dijitalleşmesini doğururken; medya araçlarının da aynı eksende içeriklerinin yeni kültürel kodlarla donatılması pratiğini ortaya çıkarmıştır. Her yeni dijital gelişme bir önceki aracın yerleşik özelliklerinin üzerinden gelişim çizgisini devam ettirirken, yeni bir çağın başlangıcına giden yolun taşlarını döşeme işlevi görmüştür. Bu süreç dijital medya çağının tüm dünyada hâkim olmasını beraberinde getirmiştir. Sinema filmlerinin üretim süreçleri dijitalleşmiş ve yeni bir seyirci topluluğu ile film yapımcıları karşılaşmıştır. Filmin ana öznesi konumundaki oyuncuların gerçek insan olmalarından ziyade, robot karakter görünümünde olmaları ve bu karakterlerin dünyada en çok izlenen filmlerde başrol konumuna yükselebilmeleri, bu yaşanan dönemin seyirci beklentileri ile doğru orantılı bir şekilde yer aldığı sonucu ortaya çıkartmıştır.

Çalışmamız kapsamında dijital medya çağının gölgesinde Hollywood sineması filmlerinde robot karakter temsillerin değişken rollerde ve pozisyonlarda seyreden konumunu anlamaya dönük bilgiler sunulmaktadır. Bu bilgiler ışığında analitik çıkarımlara kavuşturulan film incelemeleri sonucunda günümüz sinemasının geleceğine dönük öngörüler ortaya konulmaya çalışılacaktır. Bu amaç doğrultusunda iki temel bölümde hem yaşanan dijital medya çağının sosyokültürel etkileri kuramsal zeminde farklı açılardan anlaşılır kılınmaya çalışılarak, hem de sinemanın bu etkiler karşısında robot karakter temsillerle değişen görünümüne projeksiyon tutulacaktır.

Çalışmanın ilk bölümünde dijital medya çağının sosyokültürel etkilerini anlamlandırmaya dönük kuramsal çerçevenin altı çizilmeye çalışılmaktadır. Özellikle dijital medya çağının pratiklerine yönelik eleştirel açıdan yaklaşan ünlü Avusturyalı sosyolog Christian Fuchs'ın görüşleri, literatür taraması ile elde edilen bilgilerle desteklendirilerek aktarılmaktadır. Yine aynı bölümde ünlü Amerikalı düşünür Henry Jenkins'in özgürlükçü, liberal açıdan dijital medya kültürünün doğurduğu sonuçlara ilişkin görüşleri, literatür taraması ile elde edilen bilgilerle temellendirildiği gözlemlenmektedir.

Çalışmanın ikinci bölümünde sinemada robot karakterlerin kullanımının geçmişten günümüze tarihsel gelişim süreci ve bu karakterlerin kullanımında ön plana çıkan filmler ve bu filmlerin sinemaya katkısı yönünden açıklayıcı ve betimleyici bilgilerin konulmasına dikkat çekilmek istenmektedir. Bu hususta ilgili film örneklerine ilişkin dokümanların tek tek incelenmesi ile elde edilen robot karakter temsillerine dair örnekler tespit edilerek, betimsel yöntemle analiz edilip yorumlanmasına çalışılmıştır.

Sonuç kısmında ise, çalışma sonucu incelenen filmler doğrultusunda dijital medya çağında robot karakterlerin sinema tarihi içerisindeki gelişim çizgisine ilişkin genel oluşan kanaatler ve diğer dönemlerden farklılaşan yönleri ortaya konulmaktadır. Nihayetinde bilimsel zeminde çalışmanın ortaya koyduğu analitik çıkarımlarla ileriki zamanlarda alanyazında yapılacak diğer bilimsel çalışmalara kaynak oluşturması beklenmektedir.

1. Dijital Medya Çağına Kuramsal Bakış

Günümüzde kitle iletişim araçlarının teknoloji ile yakınsaması yani tek bir araç üzerinden gazete, radyo, televizyon, sinema gibi araçlara alıcı kitlenin kolaylıkla erişebilmesi ve etkileşime girebilmesi yeni medyanın en tipik özelliklerini ortaya çıkartmaktadır. Yeni medya kavramı, teknolojik ilerleme ile birlikte medyada yaşanan hızlı değişimin bir sonucu olarak ortaya çıkmış bir kavram olarak ortaya çıkmıştır. Medyanın üretim, dağıtım, yayımlama ve arşivleme koşullarında Web 2.0 gibi teknolojik ilerlemeler pasif izleyici konumundaki izler kitleyi dönüştürerek, medya karşısında tepki üretebilen ve medya içeriklerinin üretim süreçlerinde aktif bir şekilde rol alabilecek konuma erişirmiştir.

Yeni medya araçları ile birlikte tüm dünyada teknoloji merkezli gelişen sosyokültürel iklimin özelliklerinin açıklanmasında bilim insanları ve kuramcılar iki farklı açıdan yaklaşım geliştirmişlerdir. Bunlardan liberal yaklaşımı benimseyenler, yeni iletişim araçlarının tüketicilere

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

sunmuş olduğu teknolojik faydalar ve herkesin erişebileceği imkânları yaratması ile demokratik çoğulcu yönüne işaret etmişlerdir. Bu yaklaşımın dışında eleştirel açıdan yeni medyayı değerlendirenler ise, bu araçların gerçek sahiplerinin art niyetlerinin düşünülmesi gerektiğini savunmakta ve bu medya araçları karşısında kullanıcıların üretmiş olduğu çabanın ücretsiz bir kullanıcı emeğinin sömürsünden başka hiçbir anlam ifade etmediğini vurgulamaktadırlar.

Avusturyalı ünlü sosyolog Christian Fuchs, yeni medya ve sosyal ağlar hakkında çözümlemeye giderken eleştirel ekonomi politik nitelikli bir yöntem kullanmaktadır. Gerek bu kullandığı yöntemin etkisi ile gerekse de işleyen sürecin bir sonucu olarak çalışmalarında ekonomik sistemin temel özellikleri ve bu özelliklere ilişkin olarak literatürde geliştirilen tanımlamaları ön plana çıkartmıştır. Bu süreçte ‘Enformasyon Kapitalizmi’ olarak tanımlayan kavram bunların başında ilk olarak ön plana çıkmaktadır. Fuchs, bir taraftan bu tanımın nasıl geliştiğine değinmekte, diğer taraftan bu tanımlamaya yönelik eleştirilerini açıklamaya gitmektedir (Çakır, 2014: 82).

Tüketicilerin kapitalizm içerisindeki pozisyonlarını Fuchs tanımlarken üç aşamayı ön plana çıkarmıştır. İlk aşamada bu belirtilen tüketiciler reklamların tüketicileri pozisyonuna indirgenerek tanımlanmıştır. İkinci aşamada mevcut bulunan kültür ögesi mülk haline getirilerek tüketiciler bir anda da prosumer ya da üretici adı verilen konumda kendilerine yer bulmuştur. Son olarak üçüncü aşamada ise kapitalizmin kendi devamlılığını bu alanda sürdürülebilmesi ve bunu yaratırken izlediği sürecin kendisi olarak önemini açıklanmaktadır (Fuchs ve Mosco, 2014: 80).

Kapitalizmin ayağındaki internet ekonomisi kapitalist birikimin sürekliliğini garantilemek için tüketicilere değişim hissini yansıtabilmek için ürettiği uygulamaları bireysel internet kullanıcılarına ücretsiz olarak hizmet sunmaktadır ve bunu benimsetmekte de kararlıdır. Böylece bu uygulamaları kullanan insanlar hem kapitalist medya endüstrilerine içerik üreterek onlara büyük oranda bir enformasyon sağlamakta hem de bu medya endüstrilerinin onlara sağladığı yoğun bilgi enformasyonu sayesinde bu kullanıcıların gerçeklik algıları kolayca başat kapitalist ideoloji tarafından yönlendirilmeye açık hale gelmektedir. Buna binaen, gerçeklik algısı yüksek oranda olumsuz etkilenen birey kapitalist sistemin ideolojisi tarafından kolayca yönlendirilebilmekte ve sömürülebilmektedir (Fuchs, 2016: 51-52). Fuchs, insanların var olabilmek için diğer insanlarla iletişim kurma ihtiyacı duyması sebebiyle internet ortamının kendisini ortak alanların kamu yaşamının bir parçası olarak tanımlamaktadır. İnternette güncel gerçekliğin şirketler tarafından denetlendiğini, maddi olmayan çevrimiçi ortamda üretilen emeğin sömürüldüğünü ve reklam temelli internetin üreten roldeki tüketiciyi bir meta ve ticari artı değere dönüştürdüğünden bahsetmektedir (akt. Netchitailova, 2014: 5).

Fuchs, dijital emek kavramını tüketicilerin yeni medya ve özelde sosyal medyada ürettiği değerini internet ağ sahibi veya reklam veren şirketlerce kazanca dönüşmesinde bireylerin gönüllü işçilik durumuna yine değinerek “Facebook” gibi sosyal ağlara katılımda katılımcıların kendi kişisel, özel, mahrem bilgilerini bu ağların yöneticileriyle paylaşmak zorunda olduğuna işaret etmiştir (Fuchs, 2016). Fuchs’un yeni medya ortamını eleştirel ekonomi politik yöntemle değerlendirdiği çalışmalarda internet ve sosyal medya ağlarında kullanıcıların gönüllü işçi olarak ürettikleri dijital emek kavramının bir maddi değer olarak küresel büyük şirketlerin kazancına hizmet etmekten başka bir anlamı olmadığını belirterek Marks’ın kapitalizme dair çok öncelerden yönelttiği eleştirel paradigmayı günümüze yorumlayabilmiştir. Fakat günümüzde yeni medyaya ilişkin Fuchs ve benzer eleştirel düşüncelerdeki kuramcılar dışında bu yeni medya ortamını liberal özgürlükçü yönleriyle ele alan düşünürler de mevcut bulunmaktadır.

21. yüzyılın en önemli gelişmelerinin başında yer alan internet teknolojisinin Web 2.0 teknolojisinin gelişimi ile kullanıcıların rahatlıkla içerik oluşturma ve bu ortamda paylaşarak etkileşime girerek yeni medya karşısında etkin kullanıcı profilinin doğmasına yol açmıştır. Web 2.0, kullanıcıları bilgi akışının yer aldığı sanal ortamın içine katmış ve her kullanıcıya hiçbir ücret ödmeden bir içerik üretme hakkı tanımıştır. Wikiler, bloglar, mikrobloglar, forumlar, podcast, sosyal ve video paylaşım ağları gibi çeşitli türleri içerisinde barındıran bu yeni medya ortamında kullanıcı kimi zaman sadece

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

içerik üreterek, kimi zaman da var olan içeriğe yeniden üretim, yorum ekleme gibi fonksiyonlarını kullanarak katılımcı kültür oluşumunun doğmasına zemin hazırlamıştır (Tezel, 2011: 21).

Amerikalı ünlü düşünür Henry Jenkins, internet ortamında gelişen katılımcı kültürün yapısını açıklarken bazı özellikleri ön plana çıkartmıştır. Bu özellikleri şunlardır: kullanıcıların yaratıcı olarak kendini daha fazla ifade edebilme ve kamusal olaylara daha fazla katılım gösterebilme, çok fazla sayıda içerik üretebilme, diğer kullanıcılarla daha fazla paylaşım yapabilme, kişilerin paylaşımlarına değer üretebilme, bir alanda deneyim sahibi kullanıcının daha deneyimsiz olanlara bilgilerini aktarabilme ve kullanıcıların bu ortamda diğer kullanıcılarla belli bir sosyal etkileşim içinde hissedebilmesidir. Dijital kuşatmanın dünyanın her yerinde yoğun hâkimiyeti altına aldığı bu dönemde dünyaya gelen çocukların bu kültüre daha rahat, hızlı ve yüksek oranda uyum göstermektedir. Aynı anda birden fazla iş yapabilme özelliklerinin gelişmiş olduğu ve kendilerini ifade etmede daha rahat olan bu yeni nesil kullanıcı tipi, katılımcı kültürün önemli bir öznesi olabilmektedir. Jenkins ve arkadaşları, yakınsama tartışmaları içinde katılımcı kültürü, “yaratıcı ifade” ve “yurttaş katılımı” için gerekli olan zemini hazırlayan, bireyleri yaratıcı becerilerini geliştirdiği ve yarattıklarını başkalarıyla paylaşmaları için onları destekleyerek ve böylelikle bireyler arasında sosyal etkileşimi pekiştiren bir olgu olarak durmaktadır (Jenkins, 2009: 5-6).

Jenkins, iletişim ortamında bu yaşanan kültürel değişimi ele alırken yakınsama ve yöndeşme kavramı üzerinden yeni medyaya dair fikirlerini açıklamaktadır. İletişim ortamında yaşanan yakınsama olgusu sadece teknolojik bir değişim olarak ifade edilmesinin dışında; ekonomik, küresel, sosyal ve kültürel boyutları da olan karmaşık bir süreç olarak görünmektedir. Gazete, radyo ve televizyon gibi kitle iletişim araçlarının arasındaki belirgin farkların ortadan kalkması ve yeni bir iletişim aracında tüm özelliklerin birleşmesiyle bu yakınsama durumu somut ifadelere dönüşmüştür. Yakınsama konusunda önemli görüşlere sahip olan Jenkins, yakınsamayla çoklu medya platformlarının içeriklerinin akışını, medya endüstrilerinin kendileri aralarında birleşmesini ve aradığı eğlenceyi bulmak için her yere giden medya izleyicilerinin davranışlarındaki değişimi ön plana çıkarmıştır (Jenkins, 2006: 2-3).

Yakınsamanın, aynı aygıtlar içinde çoklu medya işlevlerini bir araya getiren teknolojik bir süreç olarak anlaşılması gerektiği fikrini tartışmaya açarak Jenkins, tüketicilerin bu platformların dağınık medya içeriği arasında bağlantılar kurmaya ve yeni bilgileri aramaya teşvik ettiği için yakınsama aslında kültürel bir değişime dikkat çekmiştir. Yakınsama bir anlamda da tüketici olan kullanıcıları yeni enformasyon arayışına ve dağınık medya içeriği arasında bağlantılar kurmaya teşvik eden kültürel bir değişime işaret etmektedir. Medya endüstrisindeki bu tarihi süreç sadece o sanal alanla sınırlı kalmamakta, bireylerin gündelik hayatlarında da bir karşılığının olması dolayısıyla bireylerin sosyal ilişki ve iletişim biçimleri üzerinde de kültürel değişime neden olacak etkilere yol açmaktadır. Yakınsama kültürünün en önemli özelliği ise burada yeni medya araçlarının eski medya araçlarını tamamen dışlamak yerine hepsinden işlevsel yönleriyle kullanıcının önüne sunmaktadır (Jenkins, 2006: 2-3).

2. Sinemada Robot Karakterlerin Film Anlatısı Üzerine Yansıması

Tarihte robot ifadesine ilk olarak 1920 yılında Çek yazar Karel Capek'in “Rossum’s Universal Robots” adlı edebi eserinde kullanılması ile literatüre kazandırılmıştır. Daha sonra tiyatro oyununa da çevrilen eserdeki robotlar, insanlar tarafından üretilen yapay insan görünümüne varlıklar olarak resmedilmektedir. Bu varlıklar kendilerini icat eden insanlara bir köle gibi hizmet etmek amacı ile üretilmiştir. Ancak eserin ilerleyen bölümlerinde bu robotların insanlara köle olmamak için bir mücadeleye giriştiğine ve insanlığın yok edilmesine giden kaotik süreçlerin yaşanmasına gebe bıraktığından bahsedilmektedir (Capek, 2004).

Edebi eserlerin metinlerinde ilk defa kendisine yer bulan robot karakterler ilerleyen yıllarda sinemada da robot olarak tanımlanan karakterleri seyircinin önüne çıkartmıştır. Fakat sinemanın ilk zamanlarında direkt olarak robot kelimesi kullanılmasa da, otomat olarak ifade edilen mekanik gövdeye sahip insan dışı varlıkların filmlerde karakter olarak yer aldığı görülmektedir. Sinemada bu

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

robot karakterlerinin öncülünü oluşturan en erken otomat karakter örneklerine, İngiltere’de 1903 yılında Alf Collins’in yönettiği “The Mysterious Mechanical Toy” ile J. Stuart Blackton’ın 1907 yılında yönettiği “The Mechanical Statue and the Ingenious Servant” adlı kısa filmlerde rastlanmıştır (Telotte, 2016). 1908 yılında Francis Boggs ile Otis Turner tarafından yönetilen “The Fairylogue and Radio-Plays” adlı filmde de, Tik-Tok (The Machine Man) adlı otomat bir karaktere yer verildiği gözlemlenmiştir. Yine 1910 yılında Otis Turner tarafından yönetilen “The Wonderful Wizard of Oz” filminde “Tin Woodman” adlı otomat bir karaktere yer verilmiştir.

1920’li yıllarda robot kelimesinin yaygın olarak kullanılmaya başlanmasından önce de robot karakterlerin öncüllerini oluşturan otomat karakterler sinema filmlerinde yer almaktaydı. İlk otomat karakterlere yer verilen komedi türündeki “Mysterious Mechanical Toy” (1903) ve “The Mechanical Statue and the Ingenious Servant” (1907) adlı kısa filmlerde görünmeye başlayan sinema-robot teknolojileri ilişkisi, daha sonraki zamanlarda Hollywood sineması başta olmak üzere birçok ülke sinemasının film çalışmalarında farklı akımlar ve yönetmenlerin stilize yaklaşımları ile kendisine yer edindiği görülmektedir.

Almanya’da 1920’li yıllarla birlikte yükselen dışavurumcu sinema akımının önemli yönetmenlerinden Fritz Lang’ın 1927 yılında yönettiği bilimkurgu türündeki “Metropolis” adlı filminde, “Maria” adlı kadın robot karakterin dişiliği ile ön plana çıkartılarak temsil edildiğine şahit olunmaktadır. Keza o döneme değin, kadın robot karakterlerin temsiline filmlerde pek fazla yer verilmediği görülebilmektedir. Metropolis’ten daha öncesinde çekilen “The Automatic Motorist” (1911), “The Electric Leg” (1912), “Sammy’s Automaton” (1914), “The Mechanical Man” (1915), “A Clever Dummy” (1917), “The Master Mystery” (1918) ve “The Mechanical Man” (1921) gibi filmler incelendiğinde, bu filmlerdeki karakterlerin daha çok cinsiyetsiz veya erkek olarak temsil edildiği gerçeğine ulaşmak mümkündür.

Sinemada robot karakterlerin dönemi itibariyle yüksek bütçeli film prodüksiyonlarında görülmesine ilişkin en önemli örneklerden birisini -1910 ve 1925 yılında da farklı yönetmeler tarafından da çekilen- Victor Fleming’in yönettiği “The Wizard of Oz” (1939) adlı kült film oluşturmaktadır. Bu filmde “Tin Woodman” (Teneke Adam) adlı metalden yapılmış robot bir karakter, filmin başkahramanı Dorothy adlı kız çocuğun macerasında eşlik ederek ona yardımcı olmaktadır. Hollywood sinemasındaki bu iyi niyetli yardımcı robot karakter temsilleri ilerleyen yıllarda farklı görevlerde rollerde seyircinin karşısına çıkmıştır.

Soğuk Savaş döneminin koşullarının toplumda yarattığı korku ikliminde çekilen “The Day the Earth Stood Still” (1951), “Tobor the Great” (1954), “Forbidden Planet” (1956), “Cyborg 2087” (1966), “Silent Running” (1972) gibi sinema filmleri incelendiğinde, dünyayı tehdit eden düşmanlara karşı robot karakterlerin insanların yanında mücadele eden savaşçı bir kimliğe bürütüldüğüne ulaşılmıştır. Ancak döneminin bu tür iyi roldeki savaşçı robot karakterlerin yer aldığı filmlere karşı olarak; “Mysterious Doctor Satan” (1940), “Man Made Monster” (1941), “Robot Monster” (1953), “Gog” (1954), “Target Earth” (1954), “Kronos” (1957), “The Colossus of New York” (1958), “The Creation of the Humanoids” (1962), “THX 1138” (1971) gibi filmlerde ise, robot karakterlerin insanları tehdit eden canavar varlıklar olarak temsil edilmeye çalışıldığı görülmektedir.

1970’li yıllardan günümüze kadar da birbirinden çok farklı özelliklere sahip kötü robot karakterlerin anlatısına sıklıkla rastlamak mümkün hale gelmiştir. Bu örneklerinden biri olarak Amerikalı yönetmen Michael Crichton tarafından 1973 yılında yönetilen “Westworld” filmi, bilindik kovboy filmleri anlatısından farklılaşarak korku ögesi ile donatılmış katil bir robot kovboy anlatısına yer vermiştir. Filmde bir eğlence parkında insanları eğlendirmekle görevli robot kovboylardan birinin arızalanması sonucu, bu robot kovboy karakterinin çevresindeki insanlara zarar veren bir katil haline dönüşmesi anlatılmaktadır.

İnsanlarla katil robotlar arasında geçen mücadeleyi konu alan Westworld filminde kendisini gösteren distopik anlatı biçimi, ilerleyen yıllarda birçok ünlü Amerikalı yönetmenin filmografisinde

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

yer verdiği kült yapımları seyircinin karşısına çıkartmıştır. Bu filmler arasında Donald Cammell'in yönettiği "Demon Seed" (1977), Ridley Scott'ın yönettiği "Alien" (1979) ve "Blade Runner" (1982), Robert Wise'in yönettiği "Star Trek: The Motion Picture" (1979), James Cameron yönettiği "The Terminator" (1984) ve "Terminator 2: Judgment Day" (1991) devam filmleri gösterilebilir.

Robotların tamamen mekanik olmayan biyonik bir bedene sahip olduğu "cyborg" adı verilen insanımsı robotlara evirildiği robot karakterlere ise sinemada, 80'li ve 90'lı yıllardaki dövüş sanatları konulu aksiyon filmlerinde sıkça karşılaşmak mümkün olmuştur. Cyborg robot temsiliinin yer aldığı filmlerin başlangıcı konumundaki 1989 yılı yapımı "Cyborg" adlı filmde, kıyamet sonrası dönemde insanlığın geri kalanın yaşamakta olduğu post-apokaliptik dünyadan kurtuluşun çaresi olarak "Pearl Prophet" adlı kadın cyborg karakterine yer verilmiştir. Klasik robot anlatısındaki erkek görünümlü robot karakterlerden farklı olarak bir kadın robot karakterin filmde ön plana çıkması, dönemi için farklılık oluşturduğu söylenebilir. Ta ki "Cyborg" filminin devam serilerinde bu kadın cyborg karakterlerine başrol pozisyonunda "Cash" adlı kadın cyborg karakterinin eşlik etmesi, gelecekteki kadın görünümlü robot karakter anlatısı için güçlü bir örnek oluşturmaktadır.

Hollywood sinemasında robot karakterlerin bir kanun koruyucu olarak polis, asker gibi rollerde konumlandırıldığı aksiyon macera türündeki yapımlar, dünya sinema tarihi içerisinde en bilinen kült filmlerin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu filmlerden en bilinenlerden birisi, 1987 yılında Hollandalı yönetmen Paul Verhoeven'in yönettiği "RoboCop" adlı filmidir. Filmde öldürülen bir polis memuru olan Alex Murphy'nin bedenine çelikten yapılmış bir robot aksamının yerleştirilmesi ile tekrardan canlandırılması ve onun suçlularla olan mücadelesi konu edilmektedir. Film peşinden gelen diğer "RoboCop" devam serileri ile de robotların iç dünyalarına naif dokunuşlarda bulunarak onların metalden yapılı soğuk bir varlık olarak sinemada temsil edilmesi klişesinden uzaklaştırmaya çalışılmıştır. Durumlara karşı daha insancıl yönleri ile tutum ve davranış gösterebilmektedir.

Japon anime tarzındaki "Voltron: Defender of the Universe" gibi cgi animasyon teknolojisi ile geliştirilmiş popüler çizgi film örneklerinin hâkim olduğu dönemde, metalden yapılı cansız araç ya da hayvan görünümündeki robotların birleşerek insan görünümünü andıran dev bir robota dönüşmesi ve düşmanlarına karşı ortak bir şekilde mücadele göstermesi sıklıkla işlenen konulardan olmuştur. Bu tür film örneklerin ilerleyen zamanlarda Hollywood sineması içerisindeki benzer örneğine Amerikalı yönetmen Michael Bay'in 2007 yılında yönetmiş olduğu "Transformers" filmi kapı aralamıştır. Filmde otomobil, kamyon, tır, uçak, gemi gibi farklı ulaşım araçlarına dönüşebilen iyi niyetli robot karakterler olan Autobotlar ile yakıt kaynakların azalmasıyla uzaydan dünyaya gelen kötücül özelliklere sahip olan Decepticonların mücadelesi anlatılmaktadır. Filmin devam serilerinde de robotların birbirleri ile olan mücadelesi farklı mekânlarda sürdürülerek dünyanın kurtuluşuna giden süreçte yaşananlar gelişmiş dinamik kurgu yöntemleri ve özel olarak geliştirilmiş görsel efektlerle aksiyonun her an yüksek tutulmasının amaçlandığı gözlemlenmektedir.

90'lı yıllarda robot temsillerine yer veren sinema filmlerinde yaşanan dramatik artış beraberinde Endüstri 4.0 döneminin diğer bileşenlerinin (yapay zekâ, nesnelerin interneti, makine öğrenmesi, büyük veri vs.) katkısı ile sinemanın içerik özelliklerinin olduğundan daha farklı konuma taşınmasını beraberinde getirmiştir. Bu farklılıklar karakterlerin belli bir zaman ve mekân sınırına bağlı kalınarak yaşamakta olduğu hikâyelerin anlatımı şeklinde kurgulanan klasik sinema anlatısının değişiminde kendisini göstermiştir. Karakterlerin belirli bir zaman diliminden ve mekândan bağımsız şekilde yapay olarak oluşturulmuş simülatif bir evrende var olduğu ve kimliklerinin anonimleşerek sürreal hikâyelerin öznesi olduğu bir zemine bırakmıştır.

Fransız düşünür Jean Baudrillard'ın "Simülasyon Teorisi"nde belirttiği üzere, gerçeklikten kopuk sonradan üretilmiş hiper gerçeklik (simülasyon) evreninin aldatıcı kılan sofistike özellikleri (simülakrlar) seyircinin film içeriği ile olan ilişkisini sarsarak simülakrları bir gerçekmiş gibi algılamasına neden olan düzeni yaratmıştır. Bu ilişkinin yaşandığı bir mekân olan sinema ortamların anlamlandırılması hususunda da Fransız düşünür Michel Foucault ortaya atmış olduğu "heterotopya" (ötekilik mekânı) kavramı ile sinema salonlarının seyircilerin film izleme deneyimi

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

yaşadığı mekân olmasının ötesinde birçok mekânı ve zaman dilimini aynı anda yaşayabilecekleri bir kaçış ortamına dönüştüğünü açığa çıkarmıştır (Baudrillard, 1994; Foucault, 2016).

Sinemanın hem izlenen bir mekân hem de film anlatısı olarak kendi gerçekliğinden hızla uzaklaştığı bu yeni dönemde önemli Amerikalı yönetmenlerinden Lily & Lana Wachowski Kardeşler 1999 yılında yönetmiş oldukları “The Matrix” filmi ile bir üst aşamaya çıkartılmasını sağlamışlardır. Bu kült filmde, yapay zekâ teknolojileri ile gelişmiş “Sentinel” adındaki nöbetçi robotlar tarafından insanlar “Matrix” adlı bir bilgisayar bir programı ile uykuya yatırılmış şeklinde bir simülasyon evreninde yaşamaktadırlar. Bu simüle edilmiş evren içerisinde derin uyku pozisyonunda olan insanlar arasından bilgisayar yazılımcısı Thomas Anderson (Neo) başkarakter, sistemin dışına çıkabilmiş Morpheus adında savaşçı bir kişi ile karşılaşarak kendilerine yaşattırılan gerçekleri ondan öğrenerek Matrix sistemin dışına çıkmayı başarır. Daha sonra kendisi gibi Matrix sistemin dışına çıkabilmiş diğer kişilerle birleşerek, insan görünümüne sahip ajan robotlarla mücadeleye başlar. Bu mücadele serinin diğer devam filmleri “Matrix Reloaded” (2003), “Matrix Revolutions” (2003) ve “Matrix Resurrections” (2021) adlı yapımlarda da sürdürülerek, filmdeki Neo başkarakterinin “Mesih” olarak insanlığın bir tür kurtarıcısı şeklinde konumlandırıldığı epik bir post modern anlatıya dönüştürüldüğü görülmektedir.

The Matrix filminin distopik anlatısında da görüldüğü üzere robotların yapay zekâ teknolojileri ile insanlığı kendisine bir köle haline dönüştürebileceği anlatısı, ilerleyen yıllarda tam tersine insanlığa hizmet eden yapay zekâ teknolojileri ile geliştirilmiş dost robot karakterlerin hikâyesine bıraktığı görülmektedir. Bunda dönemi itibariyle yükselen transhümanizm anlatısı içerikli romanların katkısı yadsınamaz bir gerçeklik olarak durmaktadır. Transhümanizm anlatısı içerisinde bilim-kurgu türünde romanlar kaleme alan yazarlar, robotların mevcut düzendeki haklarını, insanlarla olan ilişkilerindeki etkilerini, gerçek anlamda dünya için bir tehdit olup olmayacakları gibi konularda eserler üretmişlerdir. Bu konuya ilişkin örneklerden biri olan 2001 yılında Amerikalı yönetmen Steven Spielberg tarafından yönetilen “A.I. Artificial Intelligence” filminde bir robot-android türünde üretilmiş çocuk olan “David”, aynı gerçek bir insan gibi duygusal tepkiler verebilen davranışlarında duygularına yaslanarak kararlar alabilen, annesi tarafından terk edilmiş olmanın gerçekliğini bir türlü kabul edemeyen bir insan gibi tasavvur edilmektedir. Filmde robotların bu duygusal tavır gösterebilecek yönleri sahip olmasının altı çizilerek robotların da hukuki haklara sahip olabileceği konusunda önermeler içermektedir (Pordzik, 2012).

“A.I. Artificial Intelligence” filminde robot karakterlere yüklenen olumlu anlamlar dönemi itibariyle peşinden gelen birçok önemli yapımda benzer özelliklerin yer aldığı robot karakterlerin sıcak hikâyesine bırakmıştır. Bu yapımlardan “X-Men” (2000), “I, Robot” (2004), “Iron Man” (2008), “WALL-E” (2008), “Real Steel” (2011), “Robot & Frank” (2012), “Autómata” (2014), “Chappie” (2015), “Ex Machina” (2015), “Ghost in the Shell” (2017) gibi filmlerde genel olarak robot karakterlerin konumlandırılmasına bakıldığında, genellikle başkahramanın karşılaştığı sorunları çözmeye ona yardımcı olan, çeşitli durumlarda üzülmeye ya da sevinerek duygusal tepkiler verebilen, dünyayı bekleyen felaketlere karşı süper güçleriyle savaşan karakterlere dönüştükleri fark edilebilmektedir.

Tarihsel süreç içerisinde sinemada robot karakterlerin ağırlıklı olarak temsil edildiği filmlerin geniş ve ayrıntılı bir şekilde hazırlandığı Tablo 1’deki veriler incelendiğinde; Amerika Birleşik Devletleri başta olmak üzere İngiltere, Fransa, Almanya, Kanada, Avustralya, Japonya gibi gelişmiş ülkelerin sinemalarında robot karakter görünümündeki belirgin artışı fark edebilmek mümkündür. Özellikle dünyada en çok izlenen “Avatar” (2009), “Avengers: Endgame” (2019), “Star Wars: The Force Awakens” (2015), “The Avengers” (2012) gibi sinema filmlerin anlatısında robot karakterlerin varlığına geniş bir şekilde yer verilmesi, günümüzde bu karakter temsillerine verilen yüksek önemi göstermektedir.

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

Tablo 1. Robot Karakter Temsillerin Ön Plana Çıktığı Sinema Filmleri

Tarih	Film	Ülke	Robot Karakter Temsilleri
1927	Metropolis	Almanya	“Robot Maria”
1934	Der Herr der Welt	Almanya	“Katil robotlar”
1939	The Wizard of Oz	ABD	“Tin Woodman”
1951	The Day the Earth Stood Still	ABD	“Gort”
1957	The Invisible Boy	ABD	“Robby the Robot”
1965	Alphaville	Fransa	“Alpha 60”
1968	2001: A Space Odyssey	İngiltere / ABD	“HAL 9000”
1970	Colossus: The Forbin Project	ABD	“Colossus”, “Guardian”
1972	Silent Running	ABD	“Huey”, “Dewey”, “Louie”
1973	Westworld	ABD	“Gunslinger”
1977	Demon Seed	ABD	“Proteus IV”
1977	Star Wars	ABD	“R2-D2”, “C-3PO”
1979	Star Trek: The Motion Picture	ABD	“V'Ger”
1979	Alien	İngiltere / ABD	“Mother” (bilgisayar robot), “Ash” (android robot)
1980	Saturn 3	İngiltere	“Hector”
1982	Blade Runner	ABD	“Replicants”
1982	Airplane II	ABD	“ROK”
1982	Tron	ABD	“Master Control Program”
1983	Superman III	ABD	“Supercomputer”
1983	WarGames	ABD	“WOPR” (War Operation Plan Response), “Joshua”
1984	Electric Dreams	ABD / İngiltere	“Edgar”
1984	Hide and Seek	Kanada	“P-1”
1984	The Terminator	ABD	“Skynet”, “The Terminator”
1985	D.A.R.Y.L.	ABD	“Daryl”
1986	Aliens	İngiltere / ABD	“Bishop” (android robot)
1986	Short Circuit	ABD	“Number 5”, “Johnny Five”
1986	Deadly Friend	ABD	“BB”, “Samantha Pringle”
1987	RoboCop	ABD	“Alex Murphy” (RoboCop)
1988	Short Circuit 2	ABD	“Number 5”, “Johnny Five”
1989	Cyborg	ABD	“Pearl Prophet”
1990	Robot Jox	ABD	“Robot Jox”
1990	Hardware	İngiltere	“Mark 13”
1991	Terminator 2: Judgment Day	ABD	“Skynet”, “The Terminator”, “T-1000”, “T-800”

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

1992	Fortress	ABD	“Poe”, “Strike Clones”, “Zed-10”
1993	Robot Wars	ABD	“MRAS-2”, “MEGA-1”
1993	Cyborg 2	ABD	“Cash”
1994	Cyborg 3: The Recycler	ABD	“Cash”
1994	Star Trek Generations	ABD	“Data”
1994	Death Machine	Japonya / İngiltere	“Katil robotlar”, “Cyborglar”
1994	Blankman	ABD	“J-5”
1995	Ghost in the Shell	Japonya	“The Puppet Master”
1995	Mighty Morphin Power Rangers: The Movie	ABD	“Alpha 5”, “Zordon”, “Zords”
1995	Screamers	ABD / Kanada	“David Screamer”, “Jessica Hansen Screamer”
1996	Star Trek: First Contact	ABD	“Data”, “The Borg”
1997	Austin Powers: International Man of Mystery	ABD	“Fembots”
1997	Nirvana	Fransa/ İtalya	“Solo”
1999	The Iron Giant	ABD	“Iron Giant”
1999	The Matrix	ABD	“Agents”, “Sentinels”
1999	Bicentennial Man	ABD	“Andrew Martin”
1999	Star Wars: Episode I - The Phantom Menace	ABD	“Battle Droids”, “C-3PO”, “R2-D2”
2000	X-Men	ABD	“Sentinels”
2001	A.I. Artificial Intelligence	ABD	“David”, “Gigolo Joe”, “Teddy”
2002	Star Wars: Episode II - Attack of the Clones	ABD	“Battle droids”, “C-3PO”, “R2-D2”
2002	Resident Evil	Almanya / İngiltere	“Red Queen”
2002	S1M0NE	ABD	“Simone”
2003	The Matrix Reloaded	ABD	“Agents”, “Sentinels”
2003	Terminator 3: Rise of the Machines	ABD	“Skynet”, “The Terminator”, “T-X”
2003	The Matrix Revolutions	ABD	“Agents”, “Sentinels”
2004	I, Robot	ABD	“VIKI” (Virtual Interactive Kinetic Intelligence), “Sonny”
2004	Team America: World Police	ABD	“I.N.T.E.L.L.I.G.E.N.C.E.”
2005	The Hitchhiker's Guide to the Galaxy	ABD	“Marvin the Paranoid Android”, “Deep Thought”, “Eddie the Computer”
2005	Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith	ABD	“Battle Droids”, “C-3PO”, “R2-D2”
2005	Stealth	ABD	“EDI”
2007	Resident Evil: Extinction	Almanya	“White Queen”

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

2007	Meet the Robinsons	ABD	“DOR-15”, “Carl”
2008	Eagle Eye	ABD	“ARIIA” (Autonomous Reconnaissance Intelligence Integration Analyst)
2008	Iron Man	ABD	“JARVIS” (Just A Rather Very Intelligent System)
2008	WALL-E	ABD	“WALL-E”, “Eve” (Extraterrestrial Vegetation Evaluator)
2008	The Day the Earth Stood Still	ABD	“Gort”
2009	Terminator Salvation	ABD	“Skynet”, “The Terminator”
2009	Echelon Conspiracy	ABD	“Echelon”
2009	Moon	İngiltere	“GERTY”
2009	Avatar	ABD	“AMP Suit” (<i>The Mitsubishi MK-6 Amplified Mobility Platform</i>)
2010	Tron: Legacy	ABD	“Anon”
2010	Enthiran	Hindistan	“Chitti the Robot”
2011	Eva	İspanya / İsviçre	“Eva”, “Max, SI-9”
2011	Real Steel	ABD	“Atom”
2011	Ra.One	Hindistan	“Ra.One”, “G.One”
2012	Prometheus	ABD	“David”
2012	Resident Evil: Retribution	İngiltere / Almanya / Fransa / ABD / Kanada	“Red Queen”
2012	Robot & Frank	ABD	“Robot”
2012	Total Recall	ABD	“Sentetik polis robotlar”
2013	Her	ABD	“Samantha”
2013	Iron Man 3	ABD	“JARVIS”, “Iron Legion”
2013	The Machine	İngiltere	“Machine”
2013	Pacific Rim	ABD	“A.I.”, “Jaegers”
2013	Elysium	ABD	“Elysium robotları”
2013	Oblivion	ABD	“Tet”
2014	Autómata	İspanya / Bulgaristan	“Chloe”
2014	Big Hero 6	ABD	“Baymax”
2014	Interstellar	ABD	“TARS”, “CASE”
2014	Robocop	ABD	“Alex Murphy” (RoboCop)
2014	Transcendence	ABD	“Dr. Will Caster”
2014	X-Men: Days of Future Past	ABD	“Sentinels”
2015	Ex Machina	İngiltere	“Ava”
2015	Chappie	ABD	“Chappie”
2015	Tomorrowland	ABD	“Athena”

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

2015	Avengers: Age of Ultron	ABD	“Iron Legion”, “Veronica”, “Hulkbuster”, “Ultron”, “JARVIS”, “F.R.I.D.A.Y.”, “Vision”
2015	Terminator Genisys, aka Terminator 5	ABD	“Skynet”, “T-800”, “T-1000”, “T-3000”, “Genisys”
2015	Star Wars: The Force Awakens	ABD	“BB-8”, “C-3PO”, “R2-D2”
2015	Uncanny	ABD	“Kressen”
2015	Psycho-pass: The Movie	Japonya	“Sibyl System”
2016	Max Steel	ABD	“Steel”
2016	Morgan	ABD	“Morgan”, “Lee Weathers”
2016	Resident Evil: The Final Chapter	İngiltere / Almanya / Fransa / ABD / Kanada / Avustralya	“Red Queen”
2016	Rogue One: A Star Wars Story	ABD	“K-2SO”
2016	Infinity Chamber	ABD	“Howard”
2016	Passengers	ABD	“Android gemi robotlar”
2016	Kill Command	İngiltere	“S.A.R.”
2017	Sword Art Online The Movie: Ordinal Scale	Japonya	“Yui”, “Yuna”
2017	Power Rangers	ABD	“Alpha 5”, “Zordon”, “Zords”
2017	Spider-Man: Homecoming	ABD	“Karen”, “F.R.I.D.A.Y.”
2017	Ghost in the Shell	ABD	“Motoko Kusanagi”
2017	Alien: Covenant	ABD	“David”, “Walter”
2017	Blade Runner 2049	ABD	“Replicants”
2017	Star Wars: The Last Jedi	ABD	“BB-8”, “C-3PO”, “R2-D2”
2017	Singularity	İsviçre / ABD	“Kronos”
2018	Upgrade	Avustralya	“Stem”
2018	Zoe	ABD	“Ash”
2018	Tau	ABD	“Tau”
2018	Avengers: Infinity War	ABD	“F.R.I.D.A.Y.”, “Vision”
2018	2036 Origin Unknown	İngiltere	“ARTI”
2018	Extinction	ABD	“Synths”
2018	Maniac	ABD	“GRTA”
2018	2.0	Hindistan	“Chitti”, “Chitti version 2.0”
2018	A-X-L	ABD	“A-X-L”
2018	A.I. Rising	ABD	“Nimani”
2018	Replicas	ABD	“Subject 345”
2019	Alita: Battle Angel	ABD	“Alita”

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

2019	Serenity	ABD	“The Plymouth adası sakini robotlar”
2019	Hi, A.I.	Almanya	“Harmony”, “Pepper”
2019	Captain Marvel	ABD	“The Supreme Intelligence”
2019	The Wandering Earth	Çin	“MOSS”
2019	I Am Mother	ABD / Avustralya	“Mother”
2019	Terminator: Dark Fate	ABD	“T-800”, “Rev-9”
2019	Avengers: Endgame	ABD	“Nebula”, “Vision”, “F.R.I.D.A.Y.”
2020	Bloodshot	ABD	“Ray Garrison”
2020	Monsters of Man	ABD	“Katil prototip robotlar”
2020	Archive	İngiltere	“J1”, “J2”, “J3”
2021	Outside the Wire	ABD	“Leo”
2021	Finch	ABD	“Jeff”
2021	Free Guy	ABD	“Guy”
2021	Space Jam: A New Legacy	ABD	“Chronos”
2021	Ron's Gone Wrong	İngiltere / ABD	“B*Bot”
2021	The Matrix: Resurrections	ABD	“Agents”, “Sentinels”
2021	Mother/Android	ABD	“Android robotlar”
2022	Je Suis Auto	Avustralya	“Auto”

Sonuç

Çalışmamız kapsamında yeni medya araçlarının yaratmış olduğu sosyal, kültürel ve ekonomik değişimlerin gölgesinde sinema filmlerinde robot karakter temsili izi sürülmüş ve anlamlı sonuçların ortaya konulmasına çalışılmıştır. Öncelikle yaşanan yeni medya kültürünün oluşturduğu iklimin eleştirel ve liberal yaklaşımlara sahip düşünürler tarafından kuramsal değerlendirilmesi ile bir çerçeve oluşturulmuştur. Bu çerçevede günümüzde kullanıcı rolündeki bireylerin tutum ve davranışlarının belirlenmesinde yeni medya araçlarının gücüne işaret edilerek, değişken bir tüketici profilinin ortaya çıktığının altı çizilmiştir. Bu bireylerin şekillendirdiği yeni sinema seyir kültüründe belli başlı film örneklerin ön plana çıkmakta olduğu gerçeği çalışmada tespit edilerek, bu tür filmlerde seyircilerin yoğun olarak karşılaştığı robot karakterlerin temsil biçimine projeksiyon tutulmuştur.

Hollywood film anlatısı geleneği içinde metalden yapılmış soğuk robot karakter imajının yerinin fiziksel olarak daha çok insan bedenine yaklaşan canlı bir görüntüye bıraktığının sonucuna varılmıştır. Fiziksel görüntülerindeki değişimin yanında psikolojik olarak da robotların sadece insanların kendisine yapılmasını istediği şeyleri yapmakla programlanmış edilgen varlıklar olarak konumlanmasının dışına çıkıldığına dair detaylar ortaya konulmuştur. Robotların da aynı insanlar gibi tutum ve davranışlarında duygusal tepkiler verebilen varlıklar olabilecekleri ve bu duygusal yönleri ile filmlerde yoğun olarak tercih edilen katil robot algısından yönetmenlerin uzaklaştırmaya çalıştığı sonucuna varılmıştır. Aynı zamanda robotların bir süper kahraman gibi dünyayı ve tüm insanlığı

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

felaketlerden kurtarabilecek güçlere sahip olabilecekleri imajının da filmlerde yaratılmaya çalışıldığına dair sonuçlara ulaşılmıştır.

Robot karakterlerin sinema filmlerinin anlatısındaki artan ve devamlı çeşitlenen temsil durumunun dijital film yapım koşulları ile paralel bir şekilde ilerlediğini göz ardı etmemek gerekir. Geçmiş dönemlerde metalden yapılmış kostümlerin içine gerçek oyuncuların giyerek filmlerde robot karakterlerin aksiyonunu üretmeye çalışıldığı teknolojik koşullardan artık günümüzde, cgi animasyon teknolojisi gibi gelişmiş teknolojilerle bilgisayar ortamında üretilmiş robot karakterlerin çözüm ürettiği gerçeği göz ardı edilmemelidir. Bu gelişmiş teknolojilerle üretilen robot karakterlerin sinemada artan görünümü, elbette ki gelecek sinema film projelerinde gerçek oyuncular yerine robot kimlikli karakterlerin başkahraman olduğu film örneklerin sayısının artmasına neden olabilecektir. Bu gerçeklikler düşünüldüğünde çalışmamız, sinema filmlerinde robot karakter temsiliinin farklı boyutları ile diğer araştırmacılar tarafından ele alınması açısından alan yazına özgün bir kaynak oluşturmaktadır.

Kaynakça

- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press.
- Capek, K. (2004). *RUR (Rossum's Universal Robots)*. Penguin Books.
- Çakır, M. (2014). *Yeni Medyaya Eleştirel Yaklaşımlar*. İstanbul: Doğu Kitabevi.
- Foucault, M. (2016). *Özne ve İktidar, Seçme Yazılar-2*. (5. Basım), (I. Ergüden, O. Akınhay, Çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Fuchs, C. (2016). *Sosyal Medya Eleştirel Bir Giriş*. İstanbul: NotaBene Yayınları.
- Fuchs, C. ve Mosco V. (2014). *Marx Geri Döndü: Medya, Meta ve Sermaye Birikimi*. İstanbul: Nota Bene Yayınları.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University.
- Jenkins, H. (2009). *Confronting The Challenges of Participatory Culture*. London: The MIT Press.
- Netchitailova, E. P. (2014). The Flâneur, the Badaud and Empathetic Worker. tripleC: Communication, Capitalism & Critique. *Open Access Journal for a Global Sustainable Information Society*, 12(1), 1-13.
- Pordzik, R. (2012). The Posthuman Future of Man: Anthropocentrism and The Other of Technology in Anglo-American Science Fiction. *Utopian Studies*, 23 (1), 142-161.
- Telotte, J. P. (2016). *Robot Ecology And The Science Fiction Film*. Routledge.
- Tezel, S. (2011). *Türkiye’de Viral Reklam*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Bilgi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

Lars von Trier'in Altın Kalp Üçlemesinde Kendini Feda Etme Eylemi The Act of Self-Sacrifice in the Golden Heart Trilogy of Lars von Trier

Fulya Balkar

Doktora Öğrencisi, Ankara HBV Üniversitesi
balkar.fulia06@gmail.com
Orcid: 0000-0001-9732-8202

Özet

Lars von Trier, Dogma 95 hareketiyle ifade edilen biçimsel yöntemleri prensipte kullanan ve öz-düşünümsel göstergeleri olan bir tür meydan okuma sineması ortaya koyan auteur bir yönetmendir. Biçimsel olarak geleneksel ve ilkesel film yapım yöntemlerine aykırı ve onları değiştiren filmler üreten yönetmenin bu çalışmadaki önemi, sansasyonel ve ironik anlatı içeren sinematografik bir yaklaşım geliştirmesinden ileri gelmektedir. Von Trier, sinemada klasik temsil anlatımını ortadan kaldırmayı önemseyerek toplumsal sorunları karmaşık, kaotik ve çelişik anlatırken, özellikle kadın rolleri ve kadınlık yorumları açısından toplumsal gerçekliğin yıkıcı ve olumsuz taraflarına gönderme yaptığı söylenebilir. Bu çalışma da, kadın ana karakterlerin ahlaki, dinsel ve dramatik anlatımını iyilik adına fedakarlık temelinde tartışmaya açan Altın Kalp Üçlemesini betimsel analiz yöntemiyle değerlendirirken, filmlerin metinlerinde gözden kaçırılan ama toplumsal olanı sorgulayan ihlal edici bir kendini feda etme eylemini araştırma amacındadır. Araştırma sayesinde kendini feda etme eylemi sorunu, kadın karakterin kutsal rolünden ve aşkınsal imgesinden bağımsız toplumsal bir edime işaret eden ifade alış ve duruşlarını açığa çıkararak kadınlığın performatif ve dönüştürücü pozisyonlarını görmeyi sağlamıştır. Bir anlamda, bu çalışma, Lars von Trier sinemasındaki kadın karakterlerini onlara biçilen semboller ve imgeleri dışında var olabilecek alternatif bir dünya kurmak için eyleme geçen kadınlar olarak değerlendirmiş ve bu değerlendirmeyi de ele alınan üçlemenin filmlerinden örnekler ve bulgularla saptamaya çalışmıştır.

Anahtar Sözcükler: *Lars von Trier, Altın Kalp Üçlemesi, Kadın Karakter, Kendini Feda Etme, Eylem*

Abstract

Lars von Trier is an auteur director who in principle uses formal methods expressed with the Dogma 95 movement and presents a kind of opposing filmmaking style which contains self-reflective implications. The importance of von Trier in this study as a director making films against traditional and established filmmaking styles by changing them results from his leading cinematographic approach to the filmmaking process that is based on sensational and ironic narrative structure. It can be said that as von Trier makes social problems more complicated, chaotic and contradictory, he refers mainly to destructive and negative sides of social realities especially in terms of his interpretation on gender roles and femininity. In a sense, this study aims to conduct research on a transgressing act of self-sacrifice which may be not noticed in the texts of films in the Golden Heart Trilogy but questions apparently the social, while by means of the descriptive analysis method it evaluates the trilogy putting moral, religious and dramatic narration of female main characters into discussion on sacrificing for goodness. Through this research study, the question of act of self-sacrifice has ensured to see performative and transformative positions of femininity as it has revealed expression and presence of a social action which is independent from holly roles and transcendental images of female characters. In this regard, this study has assumed the female (main) characters in the cinema of Lars von Trier as women who take action to build an alternative world existing outside symbols and images designed for them and even has tried to make this evaluation through selected films and findings covered in the trilogy.

Keywords: *Lars von Trier, Golden Heart Trilogy, Female Character, Self-Sacrifice, Act*

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

Giriş

Sineması rahatsız edici, acı çektirici ya da kışkırtıcı görülebilen çağdaş bir yönetmen olarak Lars von Trier, kadın karakterleri ele alma, sergileme ve gösterme tutum ve biçimleri açısından feminist eleştiride, kadın düşmanlığı, mazoşizm yorumlarında ve erkek bakışına, ataerkil yapıya gönderme yapmasından dolayı toplumsal cinsiyet tartışmalarında yoğun bir şekilde konu edilmiştir. Filmlerinin genelinde oluşturduğu sinema dili ve bağlamı, dini kuruma, aile ve evlilik meselesine, aşk-sevgi-tutku üçlüsü kategorilere ya da toplumsal olanın sosyolojik, patolojik ve hatta etik sorununa ilişkin olarak eleştirilirken, esasen Dogma 95 adlı sinema hareketinin bir temsilcisi olarak biçimsel tarzını da aygıtın gücünden yaralanarak deneysel, düşününsel ve görsel etkiyi artırmak için açık ettiği söylenmektedir. Bu açıdan, von Trier'in sinemasını hem anlatıya kattığı aykırılık ve karşı duruş yönünden hem de anlatının görselleşmesini sağlayan sinematografik yaklaşımından ileri gelen gerçekliği bir yandan arama diğer yandan da ironikleştirme eğilimleri üzerinden düşünmek olası görülmektedir. Bu araştırma çalışması da yönetmenin ironikleştirmeye ve bozmaya giriştiği dramatik aksiyonun ve dramaturjinin sınırlarından ötede, ikili kategorilerden temellenen klasik melodram, müzikal gibi sinema türlerini irdelediği Altın Kalp Üçlemesini referans alarak von Trier sinemasındaki hem biçimsel hem de içeriksel/anlatısal bağlantıları ve stratejileri yorumlamanın gerekliliğini önemseyerek oluşturulmuştur. Üçlemeye ait Dalgaları Aşmak/Breaking the Waves (1996), The Geri Zekalılar/Idiots (Idioterne) (1998) ve Karanlıkta Dans/Dancer in the Dark (2000) filmleri bu araştırmanın analiz edilecek metinleri olarak seçilmiş ve bu üç filmin özellikle kendini feda etme sorunu üzerinden aldıkları pozisyonların ve konumların araştırılmasına girilmiştir. Bu noktada denebilir ki, araştırmanın problemi bu üçlemedeki kendini feda etme eyleminin nasıl biçimlendiğini incelemek ile ilgilidir. Araştırma temelde Altın Kalp Üçlemesinin Lars von Trier'in sineması açısından ne tür bir öneme sahip olduğunu ve özellikle kendi feda etme sorunun bu üçlemedeki yerinin ne olduğunu incelemeye girişmiştir. Üçlemenin kadın temsili ve kadınlık anlatısının feminist eleştiri dışında nasıl incelenebileceğinin üzerinde durarak her bir filmin kurduğu ilişkiselliğin hangi söylem etrafında açıklanabileceğini görmeye çalışmıştır. Filmlerin metinselliğindeki kendini feda etme eyleminin ne derece yıkıcı olabildiği ve sinematik biçim ve sinemasal anlatı açısından filmlerde kendini feda etmenin toplumsal olup olmadığı soruları da aydınlatılmaya çalışılmıştır. Böylelikle, araştırma, temsiliyet, stereotip, sembol veya imge tartışmalarından farklı bir yaklaşımla daha diyalogik ve yapısökümcü bir film metni analizine yönelmiştir.

1. Yöntem

Bu araştırma çalışmasında temelde bir analiz yöntemi olarak metinsel okuma yöntemi seçilmiştir. Özellikle bu yöntemin, üçlemenin her bir filmindeki toplumsal olanı ifşa etmek için yıkıcı, yoldan çıkmış, sınırları aşan kadın öznelliği ve mücadelesini 'anamlı' kılmanın iyi olana acı çektirerek mümkün olduğunu ima eden temsillerini yoruma açması doğrultusunda önemli olduğu düşünülmüştür. Bu yüzden de araştırma, salt toplumsal cinsiyet, cinsellik, aşk, tutku, şiddet, ölüm, din, inanç ya da azizlik (Mesiyanik) gibi kavramsallaştırmaları, kategorileri ve imgeleri belirleyen ikilemden ayrı olarak kendini feda etme sorusunun, kurgusal gerçeklikten öte toplumsal gerçeklikle olan bağlantılarına ve kesişim noktalarına parçalı olarak 'yamuk' bakmayı önermektedir. Bir anlamda, bu araştırma, filmlerin metinselliğindeki üst-anlatısal oyunun ancak bu türden yamuk, çok katmanlı bir okumayla keşfedilebileceğini tartışmayı amaçlamış ve böylece araştırmanın film çözümlemesi çalışmalarına ve Lars von Trier sineması literatürüne katkı sağlaması açısından önemi vurgulanmıştır.

Bununla birlikte, araştırma çalışmasında, metinsel okumanın tek bir filmin anlatı kodlarını ya da karakterler ve konusunu geleneksel film metni çözümlemesi içinde değerlendiren indirgemeci yanından ziyade, birden fazla metni iç içe geçiren ve karşılıklı ilişkilendiren formülasyonlar bağlamında incelenen metinlerarasılık kuramı temelli bir çözümleme biçimine gönderme yapılmıştır. Postmodern okumanın önemli bir analiz biçimi olan metinlerarasılık kuramı, biçimin ve içeriğin ironikleştiği ve filmsel göstergenin anlatının, zamanın ve mekanın akışkan hale gelmesiyle çoğul şemalar, semptomlar ya da karşı anlamlarının da olabileceği saptamasından kaynaklanmaktadır (Stam, 2014, s. 211-221).

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

Üçlemenin filmlerinin kendi aralarında oluşturdukları ilişkisellik önemli görülmüştür, ancak bunun yanında, her bir filmin kendi içinde başka sanat türlerine, sinema janrlarına ya da tarihsel ve kültürel zamansallık ve mekan temsiline işaret eden ve onları aşan metinsel kurgulamayı da ele almanın gerekliliği ortaya çıkmıştır. Nihayetinde, bu araştırma, sinemasını ironi ve kışkırtma üzerine şekillendiren von Trier'in Altın Kalp üçlemesinde açık bırakılan kendini feda etme eylemini teolojik, dinsel ve aşkınsal veya duygusal, romantik ve dramatik anlamları olan bir eyleme indirgememiştir. Esas olarak, üçlemenin içine gömülü toplumsallık çerçevesinde kadınlığın ve aykırılığın (sınırları ihlal eden) arasındaki karmaşık bağlantının bir tezahürü olarak bu eylemin çok boyutlu pratiklerini analiz edebilmenin önemini gösterdiği söylenebilir.

Altın Kalp Üçlemesi, von Trier'in Dogma 95 hareketinin manifestosunda çizilen çerçevenin, kuralların bir "erdem" olarak kullanılması ile gerçekleştirdiği Avrupa Üçlemesindeki filmlerinin aşırı görselliği ve üstü kapalı ama sansasyonel tarih yorumundan sonra gelen bir üçlemedir. Bu üçlemenin çıkış noktası, küçük bir kızın her şeyini 'iyilik' adına verdiği ve iyimserlik üzerine kurulmuş Danimarka'nın bir peri masalıdır (Von Trier and Shiloh, 2005, s. 84). Lars von Trier'in bir röportajındaki "değiştirilmez/tartışılmaz düşüncelerle çalışmayı tercih ediyorum. Bundan dolayı, iyilik hakkında bir film yapmak istedim" (Faber, 2003, s. 59) sözlerinden hareketle, masadaki mükemmel, mutlak iyilik halini parçalayarak ve deforme ederek yeniden yorumlamak istediği anlaşılmaktadır. Bir anlamda, üçlemenin ve bu araştırmanın konusu olan kadının fedakarlığı, kurban edilişi ve özellikle kendini feda etme sorunsalını kışkırtıcı anlatıyla ve performatif kamera kullanımıyla standart dini görünümünden veya kutsallık doktrininden ayırmaya çalıştığından bahsedilebilir. Öte yandan, feminist teoloji eleştirisi açısından kendini feda etme, kadının özneliği içinde ona yine de azizlik, kutsanmışlık, kurban olma halini olumlama durumları yarattığı üzerinden değerlendirilmektedir (Baloğlu, 2019, s. 31). Bu araştırma da, bu eleştiriyi göz önünde bulundurmıştır, ancak herhangi bir feminist eleştirel okumayı temel almadan filmlerin metinlerindeki ayrıntılı bir kendini feda etme okumasının filmlerde ne boyuta taşındığını ortaya çıkarma çalışmıştır.

Buradan hareketle denebilir ki, araştırma çalışması, anlatı ve içerik bağlamında, Lars von Trier'in Altın Kalp Üçlemesindeki kendini feda etme eylemini postmodern film eleştirisi açısından çok boyutlu metinsel okuma tarzı içinde ele almıştır. Bu bakımdan, öncelikle Slavoj Žižek'in (2000, s. 243-247; 2006, s. 85-90) fedakarlık hakkındaki düşüncelerine başvurularak feda etme ve özellikle kendini feda etme eyleminin kavramsal ve felsefi çerçevesi çizilmiştir. Böylece, bu kavramın postmodern film anlatısında belirgin olan aykırı, ihlal eden ya da yıkıcı hallerle olan bağlantısı kurulmaya çalışılmıştır. Daha sonra da, kendini feda etme eyleminin, üçlemenin her bir filminde ana karakter ile ilişkilendirilen kadın cinselliği, annelik, dinsel, suçluluk duygusu veya geri zekalık-apıllık gibi olgular üzerinden değerlendirilmesine girilmiştir.

2. Fedakârlık ve Kendini Feda Etme Eyleminin Anlamı

Fedakarlık (sacrifice) konusu ve özellikle kendi feda etmek (self-sacrifice), geleneksel anlatıda, dini, teolojik ve ahlaki öğretiler açısından kutsal olana değerli olan bir şeyin verilmesi, bağışlanması ve teslimiyet, kendinden vazgeçme durumlarına gönderme yapmaktadır. Fedakarlığın dinsel bağlamında, kurban etme veya kurban olma hali sembolik, ritüel olarak verilen bir şeye dönüşebilirken, dini şehitliğin de özellikle Mesiyanik erkek figürü üzerinden şekillendiği görülür. Fedakar olma, mutlak iyilik adına hayvanı, insanı ya da bizzat kendi kendisini feda etme pratiklerini gösterir. Genel görünüşte, fedakarlık, ötekilere, başkalarına yardım etmek için onlardan daha sorumlu bir kimsenin kutsal görevi üstlenmesidir, ancak burada sadece vermenin/sunmanın biçimleri değişkendir ve ötekinin kurban edilmesini veya olmasını gerektirebilir. Kendini feda etme ise başkaları için kendini ölüme varabilecek ya da olumsuz sonuçlar doğurabilecek şekilde vermek, diğer bir deyişle, özbenliğinden başkalarının hayatı için vazgeçmek demektir. Bir anlamda, kahramanca ya da delice addedilen sembolik bir durum olarak tanımlanabilmektedir. Öte yandan, son zamanlarda farklı disiplinlerden gelen araştırmacılar çağdaş toplumlarda fedakarlığın dinsel değerlendirmelerinin azaldığını ve kamusal alanı da kapsamaya başladığını ifade etmiştir (Duyndam, Korte and Poorthuis, 2017). Bu açıdan, fedakarlığın temsilleri çağdaş anlatılarda değişiklik gösterebilmektedir.

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

Von Trier'in Altın Kalp Üçlemesindeki iyileştirici kendi feda etme eylemi dinsel sonsuzluk ya da kutsanmışlık teolojisiyle açıklanabilir; öte yandan, cinsiyetleştirilmiş (kadınlaşmış) kendini feda etme eylemi profan niteliğiyle ironik ve sinik bir hal almaktadır. Saf fedakarlık, kendinden bile daha önemli olarak sahip olunan bir şeyi ruhsal huzursuzluk ya da modern çelişkiler karşısında kendiliğinden 'anında' mantıksızca feda etmeyi göze alma eyleminin bir göstergesidir (Faber, 2003, s. 60; Koutsourakis, 2013, s. 33; Zizek, 2006, s. 85). Slavoj Zizek'e (2000) göre, bu mantıksız fedakarlık haklılığı olabilecek eylemlere, önemli bir şey verme ve verilene cevap alma paradoksuna işaret eder. Bu noktada, Zizek'in fedakarlık nosyonunu nasıl yorumladığını incelemek önemlidir.

Zizek (2000, 2006) öteki için vermek/sunmak ve karşılığında bir şey geri almanın, büyük Ötekiyle (Allah, Tanrı) ilişkinin bir sonucu olduğunu belirtir. Burada, onun varlığını kabul etmek ve böylece yaşanabilir bir dünyanın anlamını bulmanın fedakarlık eyleminden geçeceğine kendini inandırmak belirginlik kazanır. Öteki imgesinin korunması kurban, katil, aşağılık olmayı göze almadan ileri gelmektedir. Bu uğurda verilen fedakarlık ve kendini feda etme eylemi saf gibi görünen ama uydurmalar, aldatmacalar ve sahtelik barındırabilen bir görüntüdedir. Feda etme, kişinin yaşamında deneyimlediği ve sürmesini arzu ettiği beklenti ve koşulların suçluluk, sınır ihlali, aykırılık gibi nitelendirmelerle yok olmaması için başvurduğu ve seçtiği bir yol olarak ortaya çıkmaktadır. Zizek'in ifadesiyle "fedakarlığın sahteliği" patolojik bir sorun ya da kötü bir durum değildir, bilakis fedakarlık eylemi "açıklanamaz olarak" hiç yoktan çıkan müdahale jestidir. Eylem tartışmalı bile olsa, bir bakımdan değerlidir. Yine de, Zizek'e göre, fedakarlık ve kendini feda etme eylemi sembolik bir mücadele ya da ölümdür. Büyük Ötekiye hizmet eden ve kurulu düzeni tam anlamıyla dönüştüremeyen veya yıkmayan bir eylem tarzıdır (Zizek, 2000, s. 247).

3. Üçlemedeki Kendini Feda Etme Eylemi

Lars von Trier'in Altın Kalp Üçlemesinin her bir filminde görünür olan dini öğretilere aykırı durma, ceza sistemini sorgulama veya toplumsal olarak sınırı aşma durumlarını yorumlama biçimleri ironikleştirici ve sarsıcı etkiler verir. Dini, ahlaki konulara seküler yaklaşan ve nihilist tavır sergileyen bir yönetmen olarak von Trier bu üçlemenin klasik dramatik anlatıyı parçalamasıyla izleyicide uyarıcı bir empati kurma gerilimini yaratabilmesi beklentisini taşımıştır. Özellikle melodram, müzikal gibi film türlerinin sınırlamalarının yok edilmesi ve anlatının bozularak toplumsal eleştirel bir hale getirilmesi von Trier'in "yıkıcı" bir film dili geliştirmeye çalıştığını göstermektedir (Büyükdüvenci ve Öztürk, 2014). Bu üçlemenin bir taraftan, kadın karakterlerini kadın düşmanlığı ve feminist eleştiri bakımından mazoşistik kurbanlar olarak temsil ettiği itirazına karşın, diğer taraftan, özgürlüğü, kurtuluşu vaat eden Zizek'in ifade ettiği "uydurma fedakarlık" görüntüsüyle de hem anlatsal hem de biçimsel gelenekleri rahatsız eden bir özelliğe sahip olduğu iddia edilir. Buradan hareketle, üçlemenin simgelediği fedakarlığın boyutunu yorumlamak ve nasıl bir eyleme dönüştüğünü anlamak için biraz daha detaylı bir film analizinin gerekliliği doğmaktadır.

Öncelikle, üçlemenin ilki olan Dalgaları Aşmak filmi ele alındığında, filmin ilk anda dini öğretilere bağlılığını korumuş ve iyi bir kız olma yolunda sapmamaya çalışan Bess ile ilgili olduğu görünürdür. Bess kasabadan uzakta bir petrol platformunda çalışan Jan ile tanıştıktan ve evlenme kararı aldıktan sonra ise cinsel arzularına kapılmış olarak dini kurum, kilise ve özellikle yerel kapalı toplum tarafından dışlanan ve kendiyile baş başa kalan bir kadına dönüşür. Kendiyle başa çıkmak Bess için Jan'ın iş kazası geçirmesinden sonra daha da ağırlık gösterir. Lars von Trier'in bu beklenmedik gelişmeyle Bess'i inanç ile fiziksel sevgi arasında kalan Hristiyan ahlakı geriliminin dini bir yargılamasına maruz bırakması söz konusudur. Yönetmenin kendi deyimiyle, "film dinin olumsuz bir yorumu" halini almaktadır (Hjort and Bondebjerg, 2000, s. 219).

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya



Görsel 1. "Fedakarlığının sınırı yok, herkese her şeyi verirsin.", Dalgaları Aşmak (1996).

Fedakar veya iyi bir eş olmanın zorunluluğu sadece yerel kilise yaşlılar topluluğundan ve kocası Jan tarafından empoze edilmemektedir, bilhassa Bess kendi bilincinden ötede ona öğretilmiş mutlak-koşulsuz bağlılık gücüne de kapılabilen bir kadın karakter olarak gösterilir (Görsel 1). Bu anlamda, Bess filmin zamansal ve mekansal yapısında boşlukta gezerken, bazen kameraya doğrudan bakarak izleyiciye de bu boşluğun içine çekerek öz-bilinç paradoksunu hareketi geçirir. Feda ettiği hayatının muhakemesi kameranın ve yönetmenin bakışında Tanrısal boyuta taşınırken, Bess'in hayatına toplumsal bir bakışla yaklaşma gerekliliği doğabilmektedir. Von Trier sinemasında mazoşizme vardığı feministler tarafından dile getirilen cinsellik modelinin Bess'in Jan'ın iyiliği, iyileşmesi için kurban olma, acı çekme ve hatta bedel ödeme gibi olgularla birleştirilmesi toplumsal ilişkilerin ve bu ilişkilerin ev içinde kalmayarak kamusal alanlara yayılmasını etkili hale getirmektedir. Bir bakımdan, Bess'in ölümü Jan'ın kurtuluşunun kaynağı ise Bess'in iyi niyeti Jan'ın mutsuzluğuna da yol açar gibidir ve izleyiciye ölümün ironisinden gelen alaycı bir anlatı ötesi sinema dilini işaret eder. Klasik melodramatik temaların ötesinde Bess'in aykırı davranışları ve kendi feda etme eylemi toplumsal baskıyla ve eril tahakkümle bastırılan kadınlığa yönelik bir çelişkili başkaldırı olarak okunabilir. Örneğin, yönetmen postmodernist bir ekmeyle filmin son sahnesinde nereden geldiği belirli olmayan çan sesleriyle Bess'in acısını ve ölümünü kutsar; iyiliği, fedakarlığı üzerinden onu fanilikten sonsuzluğa taşır (Zizek, 2017, s. 27). Bu bağlamda, Bess'in fedakarlığı kilisenin ve dinsel normların yasakladığı sınırları ihlal eden davranışların suçluluğundan korunmak için bir aldatmaca refleksine de dönüşebilmektedir. Bess kendi özgür iradesiyle hareket ederek kutsal fedakarlık rolü oynuyordur denebilir.



Görsel 2. Bess'in yüzü ve manzara, Dalgaları Aşmak (1996).

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

Öte yandan, bu kutsallık değerlendirmesi teolojik veya dini tartışmalarla sınırlı kaldığı için Bess'in kendini feda etme eylemindeki toplumsal eleştiriyi görmede yetersiz olabilmektedir. Film boyunca kendiyile mücadele eden Bess aslında onu kontrol ve idare etmeye çalışan erkek karakterlerin gücüne yakın çekimlerde verilen yüz ifadeleriyle tutarsızca tepki verir. Ayrıca, romantik resimleri andıran manzaraların gücü Bess'i ve bedenini içine çeker ve hatta yutar (Görsel 2). Bess'in manzaralarla bütünleşen başkalaşımı ruhsal olana yönelik aşkınlığı dile getirir. Manzaranın canlandığı perspektif ile Bess'in ölüme evrilen bedeninin edebi perspektifi arasında ters bir ilişki kurulur ve ahlaki sınırları ihlal eden Bess saf fedakarlığıyla büyük Öteki olan Tanrı karşısında kabul görmeyi bekler. Oyuncunun kendi doğal halini de yansıtan bu yüzler direnç gösteren ama bu uğurda acı çeken, şiddete maruz kalan kadınlığın aşağılık mücadelesini ve kendini feda edişini sergilemektedir. Özellikle ilişkisel olarak yüz ifadelerinin, sarsıntılı kamera hareketlerinin ve romantik manzara görüntülerinin metinlerarası yarattığı şematik pozisyon, filmin ironik anlatısında potansiyel dramatik çizgiyi parçalar ve melodramı alaya alan aptal aşık metaforunu da rahatsız edici derecede ima eder. Günahkar bir kadının iğrençliği yüz ve beden hareketlerinin ve manzaranın etrafında etkili bir inkar ve ihlal potansiyeline delalet ederken, kendini feda etme eyleminin sonucunda cansız beden izleyicinin etik soruşturmasını ironik bir şekilde yok eder (Thomesen, 2018, s. 140-155).

Sonuçta, Bess'in hikayesi toplumsal alanda geçen ve kadınlığı ruhsal-duygusal anlatıda sınırlamayan ama iyilik ve fedakarlık çizgisinde toplumsal gerçekliğin sorunsallaştırmasına tabi tutan bir hikayedir. Filmin klasik melodram anlatısını bozup yeniden oluşturmasıyla toplumsal ilişkileri karmaşık ve karşı eleştirisellik ile yeniden düşünmeye ittiği görülür. Kötünün karşısındaki iyi ayırımına yol açan dinsel karşıtlıkların ve ahlakileştiren dilin temsillerine toplumsal eleştiri gösteren film, böylece, gündelik olan şeylerin aykırılığına belgeselci gerçekçilik etkisiyle yaklaşır.

Üçlemenin ikincisi *Geri Zekalılar* filminde, Karen adlı kadın karakterin kendilerine geri zekalılar diyen bir grup 'normal' insanın içine girmesiyle biçimlenen hikayesi anlatılır (Topçu, 2005, s. 221-2). Geri zekalı-aptal olmanın özgürlük olduğunu iddia eden grubun aslında rol yapan birer entelektüel, statü sahibi ve hatta burjuva ailelerinden gelen insanlar olmaları söz konusudur. Kendi mekanlarında toplumsal eleştiri mekanizmalarını çalıştırabiliyorken, gerçek hayatlarında bu erdemli rolü yapamazlar. Bu rolü pratiğe döken ise bu gruba yabancı olarak giren, bir türlü adapte olamamış ama onları bir gözlemci gibi inceleyerek anlamı olmayan dağınık gruba anlam katacak bir kendini feda etme eylemi gerçekleştiren Karen'dir. İyi olan geri zekalılık-aptallık halini nihayete erdirebilen Karen'in bu eylemi, rol değişimi sosyal deneyini anlamının entelektüel ideolojinin dışında sıradan olanda vuku bulabileceğini göstermesi açısından yoruma açık olduğu söylenebilir (Görsel 3). Grup için kendini feda etmek ile kendi dışlanmışlığını, savunmasızlığını anlamlı bir fedakarlık rolü yaparak örtmek arasında duran Karen'in eylemi aranan içsel geri zekalılığın bir özgürleştirme yaratabileceği idealizmine bağlanır. Sonuçta, Karen'in hikayesi ölümle sonuçlanmayan ama gündelik yaşam pratiği olarak tepki vermenin fedakarlık nosyonunda formüle ettiği toplumsal eleştirel bir hikayedir (Akbaba, 2020).

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya



Görsel 3. Karen'in kendini feda etmesi, Geri Zekalılar (1998).

Üçlemenin son filmi Karanlıkta Dans ise günden güne görme yetisini kaybeden Çekoslovakya'dan Amerika'ya göç etmiş Selma'nın, aynı göz hastalığının oğluna geçmemesi için verdiği mücadeleyi anlatır. Buradaki Amerika imgesi ütopyacı idealizmin gerilimiyle olumsuzlanan bir imgedir. Yaşamın acı gerçeği ile Hollywoodvari müzikallerin gösteri dünyası arasında sıkışan anlatının geriliminde Selma'nın mücadelesi sergilenir. Oğlunun ameliyatı için para biriktirirken, bu parayı kiraladığı evin sahibinin çalmasıyla 'yoldan çıkan' ve suçlu konumuna düşen Selma'nın yargı, ceza ve mahkeme sistemine karşı meydan okumalarını gösteren bir filmidir. Yönetmenin Dalgaları Aşmak filmindeki gibi bir sinema filmi türü olan müzikali deforme etmesiyle Selma'nın annelik duygusu temelli kendi feda etme eylemine ritmik bir nitelik kazandırdığı görülür (Yılmaz Güntay, 2018, s. 102). Angelos Koutsourakis'e (2013, s. 36-7) göre, gündelik yaşam gerçekliği içindeki baskın toplumsal veya sınıfsal ilişkilerin yol açtığı krizlere çözüm gibi görünen müzikal ve ritmik performatif eylemler nihayetinde filmi açık bir yapıta dönüştürdüğü ve yaşam mücadelesini de punk nesnesi haline getirdiği anlaşılmaktadır. Bodil Marie S. Thomsen (2018, s. 143) ise Selma'nın ölümünün haptik ve işitsel bir yoğunluğa sahip olduğunu, müziğin sonsuz ritmiyle edimsel bir eyleme dönüştüğünü ve son şarkıyı söylemeden müzikal düzlemde yersiz-yurtsuzlaştığını belirtmektedir.

Hem Bess hem de Selma fanteziye veya hazza yönelik ıstırapı sembolleştiren çocuk ruhlu karakterlerdir. Bess'in kendini feda etmeyi seçmesi Selma'nın da başvurduğu bir yoldur. Bess bunu fiziksel aşkı ve kocasının iyileşmesi için yaparken, Selma anneliğinin kutsallığı temelinde oğlunun sağlığı için bu eyleme girer. Selma beden hareketlerinin özgürlüğü ve kameranin onu takip eden bakışı içinde acıyı yücelten duygusal tepkiler vermez, ancak yaşamın acı gerçekleri karşısında toplumsalın ölümüyle kendi benliğine ve bedenine acı çektirilmesine müdahale eder (Görsel 4). Selma'nın ölümü kaçınılmaz bir son olarak acı verici değildir, toplumsal bir olaya dönüşür. Sonuçta, Selma oğlu için kendini feda eder gibi görünürken, yargılayan ve acıyan bakışları da parçalamaya çalışır; onun hikayesi gözün görmediğini işitsel koşullarla tamamlamak ve ritmini bulma yolunda kadınlığını yine erkek egemen yargı sistemiyle mücadelesinde sunmak üzerinedir.

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya



Görsel 4. Selma'nın ölüm cezasının ifası, *Karanlıkta Dans* (2000).

Sonuç

Altın Kalp Üçlemesi Hollywood tarzı tür sinemasını yeniden yorumlayan, iyilik adı altında iyilik mefhumunu sorgulayan ve yönetmenin de öz-düşünsel olarak dışa vurumcu bir tavırla kendini provoke ettiği filmlerden oluşur. Üçlemedeki fedakarlık ve özellikle kendini feda etme hem bir eylemsel rolü hem de anlık bir kendini kanıtlama halini barındırır. Üçlemenin her bir kadın karakterine (hatta ana karakterlerin dışındaki yardımcı kadın karakterler bile) bakıldığında, Lars von Trier'in yansıtmaya çalıştığı ait oldukları toplumlardan, sınıflardan veya ailelerden dışlanmaları ve onlar tarafından reddedilmeleri sonucunda acı çekmeleri veya kendilerini feda etme eylemini seçmeleridir; diğer bir deyişle, seçim toplumsal bir tepki ve olaydır. Kaçınılmaz son olarak görülen bedel ödeten ıstırapın ve fedakarlığın dinden, insanlıktan ve özellikle kadınlık rolünden çıkmışlıkla ilişkilendirilmesi von Trier sinemasının izleyiciyi katarsise ulaştırmayan, özdeşleşmeyi aşındıran etkisini göstermektedir. Öngörülen şey izleyicinin tahammül ve hoşgörü sınırlarını zorlayan eylemlerin ne kadar gerçekçi ve saf olduklarını sorgulamasıdır. Ayrıca, el kamerası, ışıklandırma kullanımı, gerçek mekanlarda çekimler, ses ve müzik yerleştirmeleri de kendini feda etme eylemine dokunsal ve duyuşsal etkiler vererek toplumsal gerçekliğin yeni biçimlerini ortaya çıkarmıştır.

Sonuç olarak, Bess'in saflaştırılmış cinselliğinden, Selma'nın katil olma halinden, caniliğinden ve Karen'in geri zekalılığı gerçek yaşamda denemek uğruna kurban olmasından ileri gelen fedakarlıkları baskın toplumun ve sembolik yasanın devamlılığını sekteye uğratmasa bile, aşağılanan karakterlerine kendi özgür iradeleriyle direnme göstermelerini gündeme getirmiştir. Bir anlamda, filmlerin son sahnesinde sırasıyla Bess'in ölümünü kutsayan çanların çalması, Karen'in geri zekalılık rolü yapmasıyla ağzının köpürmesi ve Selma'nın ölümüyle oğlunun gözlüğünün yere düşmesi kurtuluşun estetiği olarak belirlemiştir. İster Bess, Selma ya da Karen olsun, sadece ataerkil hegemonik toplumsal yapıların kurbanları ya da kendi ölümüne kendileri karar veren ve sevgi, iyilik, mutluluk uğruna ölümü seçen kutsal kahraman kadınlar temsiline indirgenmedikleri bir anlatı çözümlemesinde her biri birer toplumsal birey olarak düşünülebilir. Onların ölümü ve kendilerini feda etmeleri etik değerlerin şiddetli, sert bir başkaldırısı olmaktan ziyade, acının sıradanlığı içinde ironiktir ve yaşanabilir, katlanılabilir bir dünyanın var olması adına ölmeyi seçme eylemleridir. Feminist eleştirinin yetersiz ve etkisiz gördüğü bu eylemler kurulu kurumsallaşmış düzeni değiştirme ya da bozmak niyetini göstermezken, anlamı olmayan yaşama anlam katma eğilimindedir. Üçlemede, Bess ataerkil dini yapı, Karen statü hiyerarşisi ve Selma suç-ceza mekanizması çerçevesinde iyilik adına test edilirken, izleyicinin de bu rahatsız edici teste tanık ve ortak olmaya çağırıldığı öne sürülebilir.

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

Kaynakça

- Akbaba, S. M. (2020). Lars von Trier'in ve Uygarlığın Huzursuzluğu. *Birikim*, 372. <https://birikimdergisi.com/dergiler/birikim/1/sayi-372-nisan-2020-372/10037/lars-von-trier-in-ve-uygarligin-huzursuzlugu/11713> adresinden erişilmiştir.
- Baloğlu, U. (2019). Kadının Kutsal Anlatılara Karşı Mücadelesi: Dalgaları Aşmak Filminde Kadın Mesih Figürü. *Sinecine*, 10(1), 7-41.
- Büyükdüvenci, S ve Öztürk, S. R. (2014). *Postmodernizm ve Sinema*. Ankara: Dipnot Yayınları.
- Depoortere, F. (2017). Self-Sacrifice and the Other(s): Reflections on Andrei Tarkovsky's The Sacrifice. *Sacrifice in Modernity: Community, Ritual, Identity* içinde (Ed. by Joachim Duyndam, Anne-Marie Korte and Marcel Poorthuis). Leiden: Brill.
- Duyndam, J., Korte, A. and Poorthuis, M. (2017). *Sacrifice in Modernity: Community, Ritual, Identity*. Leiden: Brill.
- Faber, A. (2003). Redeeming Sexual Violence? A Feminist Reading of "Breaking the Waves". *Literature and Theology*, 17(1), 59-75.
- Hjort M. and Bondebjerg, I. (2000). *The Danish Directors: Dialogues on a Contemporary National Cinema*. Bristol: Intellect.
- Koutsourakis, A. (2013). *Politics as Form in Lars von Trier: a Post-Brechtian Reading*. London: Bloomsbury.
- Stam, R. (2014). *Sinema Teorisine Giriş*. (S. Salman ve Ç. Asatekin, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Thomsen, B. M. S. (2018). *Lars von Trier's Renewal of Film 1984-2014*. Denmark: Aarhus University Press.
- Von Trier, L. (Yönetmen). (1996). *Dalgaları Aşmak*. [Sinema Filmi].
- Von Trier, L (Yönetmen). (1998). *Geri Zekalılar*. [Sinema Filmi].
- Von Trier, L. (Yönetmen). (2000). *Karanlıkta Dans*. [Sinema Filmi].
- Von Trier, L. and Shiloh, I. (2005). Breaking the Waves; Dancer in the Dark; Dogville. *Modern Language Studies*, 35(1), 84-88.
- Topçu, Y. G. (2005). *Sinemada Yeni Yönelimler: Dogma 95 Örneği ve Anlatı Yapısının İncelenmesi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yılmaz Güntay, G. (2018). Lars von Trier Sinemasında Muhalif Duruş ve Yapı Karşısında Failliğin Sinematografik İzleri: "Dancer in the Dark" Müzikali Örneği. *SineFilozofî*, 3(6), 91-114.
- Zizek, S. (2000). The Thing from Inner Space. *Sexuation* içinde (Ed. by Renata Salecl). Durham, NC: Duke University Press.
- Zizek, S. (2006). *The Parallax View*. Cambridge: The MIT Press.
- Zizek, S. (2017). Femininity between Goodness and Act. *Lars von Trier's Women* içinde (Ed. by Rex Butler & David Denny). New York: Bloomsbury.

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

Lütfi Akad Sinemasında Özne Kadın: Gökçe Çiçek Filmi Örneği Female Subject in Lütfü Ömer Akad Cinema: The Example of *Gökçe Çiçek* Film

Gülenay Pınarbaşı

Doç Dr., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Yeni Medya ve İletişim Bölümü
gulenay.pinarbasi@comu.edu.tr,
Orcid: 0000-0002-8758-287X

Özet

Başlangıcı bilinmeyen zamanlara kadar uzanan sözlü edebiyat, İslamiyet'in kabulünden sonra gelişimini sürdürmüştür. Lütfü Akad Sinemasında Özne Kadın: Gökçe Çiçek Filmi Örneği başlığını taşıyan bu bildiride, anonim halk anlatılarından hareketle sinemaya aktarılan efsanevi kadın eren tipi ve halk edebiyatı anlatılarının etkisi özne kadın bağlamında sunulmuştur. Bildiri, film hakkında genel bilginin verildiği giriş kısmından sonra iki bölümden meydana gelmektedir. Birinci bölümde Gökçe Çiçek filminin konusundan, ikinci bölümde filmde yer alan efsane motiflerinden ve filmdeki kadın eren tipinden bahsedilmektedir. Türk sinemasında sade, gösterişsiz ama derinlikli bir sinema dilini yaratan Lütfü Akad, Gökçe Çiçek filminde kadını özne olarak konumlandırılarak sorunlara yaklaşmaktadır. Gökçe Çiçek, Lütfü Akad'ın Erol Keskin ile beraber senaryosunu yazdığı ve yönettiği filmidir (1972). Isparta Gönen'de çekilmiştir. Filmde metinlerarası ilişkilerin kurulmasını sağlayan ortak motiflerin pek çoğu sözlü edebiyat ürünlerine dayanır. Film, semboller ve metaforlar aracılığıyla Anadolu'nun kültürel mirasıyla derin bir bağ kurmaktadır. Gökçe Çiçek tipi, Dede Korkut hikayelerinde anlatılan kadın tiplerinin bir devamı niteliğinde olduğu gibi çeşitli unsurlar bakımından farklılık göstermesine karşılık, kendi içinde bütünlük niteliğini koruyan bir eren kadın tipidir. Bu sebeple bildiri için örneklerle yer verilirken ilgili özelliğe dikkat çekmek amacıyla şekil, kalıp söyleyişler, efsane motiflerinin kullanımı gibi öğeler üzerinde durulmuştur. Bu çalışmada, üzerinde durulan motifler, S. Thompson'ın Motif Index of Folk Literature'de yer alan motiflere göre belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: *Lütfüakad, gökçeçiçek, kadıneren, sözlüedebiyat, dedekorkut*

Abstract

Oral literature, whose beginnings date back to unknown times, continued its development after the adoption of Islam. In this paper, titled Subject Woman in Lütfü Akad Cinema: The Example of Gökçe Çiçek Film, the legendary female saint type transferred to the cinema based on anonymous folk narratives and the effect of folk literature narratives are presented in the context of the subject woman. The paper consists of two parts, following the introduction where general information about the film is given. In the first part, the subject of the movie Gökçe Çiçek is mentioned, in the second part, the legendary motifs in the movie and the female saint type in the movie are mentioned. Lütfü Akad, who created a simple, unpretentious yet profound cinema language in Turkish cinema, approaches the problems by positioning women as subjects in Gökçe Çiçek. Gökçe Çiçek is a film directed and written by Lütfü Akad together with Erol Keskin (1972). It was shot in Isparta Gönen. Many of the common motifs that enable the establishment of intertextual relationships in the film are based on oral literary products. The film establishes a deep connection with the cultural heritage of Anatolia through symbols and metaphors. Gökçe Çiçek type is a continuation of the female types described in Dede Korkut stories, and is a wise woman type that maintains its integrity within itself, although it differs in terms of various elements. For this reason, while giving examples for the paper, elements such as shape, formulaic expressions, and the use of legendary motifs were emphasized in order to draw attention to the relevant feature. In this study, the motifs emphasized were determined according to the motifs in S. Thompson's Motif Index of Folk Literature.

Key Words: *Lütfüakad, gökçeçiçek, kadıneren, oralliteratur, dedekorkut*

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

Giriş

Anadolu insanının algılama, yorumlama, yargılamasının yansıması olan kültürel aktarımların canlı ve dinamik örnekleri efsaneler, destanlar, alkış ve kargışlar gibi bir tür sözlü edebiyat türü olan halk edebiyatı ürünleridir. Sosyal yapının güçlü tutulmasında görev üstlenen halk edebiyatı, önemli kapalı işlevlerinden bir olan gelenek taşıyıcılığı fonksiyonuyla kültürel, ahlaki, sosyal kabulleri yansıtmaktadır. Sakaoğlu'na göre efsaneler, tarihle halk muhayyilesinin doğrudan bir terkididir (1998). Toffler'in (2008) üçüncü dalga olarak tanımladığı dijital devrim; tarım devrimi ve sanayi devriminden sonra küresel düzeyde etki oluşturan bir dönüşümü de beraberinde getirmiştir. Bununla birlikte gündelik hayat değişmiş, tarihi bilinmeyen zamanlara uzanan kültür tarihindeki bir çok detay yok olmaya yüz tutmuştur. Kolektif şuuraltında kalan bazı değer ve motiflerin izin sürmek değişimi anlamak için de önemli hale gelmektedir. İnşa edilmiş bir gerçeklik alanı olarak gündelik hayat, içine doğulan toplum tarafından kabul gören birtakım davranışları bireye sunmaktadır. Bu davranışın kökeninde mitler, efsaneler ve onların içinde barındırılan mevcuttur. Mitler ve efsaneler insanoğlunun geçmişine ve kültürel birikimine ait önemli bilgiler taşıyan evrensel şifrelerdir. Şifrelenmiş bu anlatılar, insanın bilinç ve bilinç dışı yolculuğuna dair önemli mesajlar barındırır. Bu bakımdan Lütfi Akad'ın baş karakteri Gökçe Çiçeği ve özne yapan anlam dünyasını motifler çerçevesinde incelemek önemlidir. Jung'a göre iki tür bilinçdışı mevcuttur bunlar bireysel ve kolektif bilinçdışıdır. Bu ortak bilinçdışı sadece insan türüne özgüdür. Bireysel bilinçdışı bireyin yaşamından kaynaklanan unsurları kapsarken kolektif bilinçdışı ise insanlığın ortak mirasıdır ve bireysel bilinçdışından daha derindedir. İnsanlığın başlangıcından beri insanoğlu, kendinden önceki nesillerin tecrübelerini yeni nesillere aktarır. Bunlar bireysel hatıralarla ilgisi olmayan arketiplerdir. Çalışmada Lütfi Akad'ın Gökçe Çiçek filmine özne olarak Gökçe Çiçek kabul edilerek ermiş kadın tipi olarak incelenmeye çalışılmıştır.

1. Filmin Künyesi

Eser: Erol Keskin

Senaryo: Lütfi Akad, Erol Keskin

Yönetmen: Lütfi Akad

Görüntü: Gani Turanlı

Müzik: Nuray Demirci

Oyuncular: Hülya Koçyiğit, Serdar Gökhan, İhsan Baysal, Tuncer Necmioğlu, Kamuran Usluer,

Osman Alyanak, Kerem Yılmaz

Yapım: Erman Film yapımı.

Filmin jeneriğinde "Erman Film Isparta ve Gönen Köyü Belediyesi ve halkına teşekkür eder" (Resim 1) şeklinde yazmaktadır. Filmde okunan türküler; Çukurova Radyosu Ses Sanatçısı Sadık İçlises tarafından seslendirilmiştir. Filmde eserin Erol Keskin'e ait olduğu bilgisi verilmiştir, ancak inceleme sırasında bu esere ulaşılamamıştır. Eserin basılmamış olduğu yönünde kanaat edinilmiştir.



Resim 1: Filmin açılışında yer alan teşekkür metni.

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

Lütfi Akad'ın Erol Keskin'in özgün hikayesinden senaryolaştırdığı "Gökçe Çiçek" filminde 18. yüzyıl sonlarında bir Yörük topluluğunun göçebelikten yerleşik düzene geçmek için gösterdiği çaba anlatılmaktadır. Bir buz madenini taşıma hakkını zamanın Paşasından kiralamış olan Yörükler, bir deprem sırasında darboğazda kalan hayvanlarının çoğunu kaybedince, hırslı Katırcıoğlu'nun yardım önerisini kabul ederler. Depremin zararlarını tespit etmek için giden kafil e döndüğünde, muhtemelen hepsinin öldüğünü o bölgenin taşlar altında kalmış olması nedeniyle cesetlerinin de bulunamayacağını söyler. Bu acı haberi alan Artuk beyi üzüntüden kalp krizi geçirerek vefat eder. Hem beysiz hem hayvansız kalan, tuz ocağının da zarar görmesiyle çaresiz durumda kalan obalılar, devrin zalimi Katırcıoğlu'nun eline düşerler. Film, Osmanlı İmparatorluğu'nda mülkiyet sisteminin değişmeğe başladığı, özel kişilerin tapularla devlet topraklarına el koyduğu bir devirde geçmektedir. Katırcıoğlu, yürükleri düşük ücretle çalıştırıp onların emeğini sömürmeyi istemektedir. Kendisine tek karşı çıkan, gönlünü Selman Ali'ye kaptırdığı halde Artukoğullarının beyinin oğluna verilmek istenen Gökçe Çiçek'tir. Katırcıoğlu, eline düşen çaresiz obalılara çok ağır şartlarda bir teklif sunar ancak Gökçe Çiçek, sevgileriyle bu anlaşmanın yapılmasına engel olur. Katırcıoğlu hem göçebelerin ovalarının mülkiyetini almak hem de anlaşmaya mâni olan Gökçe Çiçek'i o dönemde "şifa yurdu" adı verilen akıl hastanesine yatırmak için türlü oyunlarla Paşa'ya gider, ferman çıkarır. Beyi ve köyün ileri gelenlerini buna ikna eder. Bu arada Gökçe Çiç e talip olan her iki delikanlı da depremde kaybolur. Gökçe Çiçek, bu ani gelişmelerden sonra şok yaşar ve ruhi dengesi bozulur. İki delikanlının deprem sonrası sağ salim dönüp gelmesi sonucu, Katırcıoğlu'nun oyununa gelmek üzere olan bey oğlu ile gerçeği gören Selman Ali'nin çekişmesi, filmin gerilimini artırmaktadır. Deliler Şifa yurduna götürülmek istenen Gökçe Çiçek ile Selman Ali evlenmek istediğini söyler. Ancak köyün ileri gelenleri deliren biriyle evlenmenin hem dini inanca hem de törelere uymadığı gerekçesiyle bu isteğe karşı çıkar. Selman Ali, göçer hayattan vazgeçtikleri için köylüye kızan ve mağarada yaşayan Bilge Dede'ye gider ve yardım ister. Dede ona çalgısını verir ve Gökçe Çiçek'i götürürlerken, bir türkü söylemesini ister. O sırada çalan def ve türkü, Gökçe Çiç e kendine gelmesini sağlar. İki sevdalı tam kavuşmuşken, bu kez Katırcıoğlu Selman Ali'ye saldırır ancak Selman Ali tarafından öldürülür. Film, göçer hayata dönmeye karar veren Alakuşlar'un yollara düşmesiyle sona erer. Filmde Dilek ağacı, eşyala üzerindeki güneş, ay motifleri bir iyi, bir kötü ruhları içerdiğine inanılan bebekler gibi öğelerle, Anadolu'da Şamanizm'den kalma dinsel/kültürel kalıntılar kullanılmıştır. Bu film devrinde yeterince şöhret kazanmamıştır.

Lütfi Akad, sinema macerasının en başında Lale Film'den ayrıldıktan sonra yönettiği ilk film, son yüzyılın önemli kadın aktörlerinden biri Halide Edip Adivar'ın romanından uyarlanan Vurun Kahpeye filmi olmuştur. Erman Film için çekilen filmin ön çalışmalarına katılan Akad, filmi yöneteceğini bilmeden sinopsisini yazmıştır. Yapımcının isteği doğrultusunda filmin senaryosunu yazmış, plan plan resimli olarak sahneleri tasarlamıştır (Onaran, 2013: 16-18). Lütfi Akad'ın filmlerine baktığımızda, kadın karakterler, edilgen değildir aksine hep güçlüdür. İlk filmlerinden biri Ana (1967), kan davasına karşı mücadele eden bir kadını anlatır. Filmde kocası Şevket'in kan davası nedeniyle öldürülmesiyle sonucu Döndü'nün tüm ailenin sorumluluğunu üstlenmesi, yoksulluk ve aynı zamanda kan davası gibi büyük sorunlarla mücadeleleri anlatılmaktadır. 1971 yılında çektiği Anneler ve Kızları filmindeki Fatma Bacı, Anadolu'da yüzyılların içinden gelen bilgeliğin temsilcisi konumunda bir öznedir. Gelin (1973), Düğün (1974), Diyet (1975) göç üçlemesinin kahramanları Meryem, Zeliha ve Haver, analık vasfı baskın olan erkeklere boyun eğmemek için çabalayan kadınlardır. Söz konusu kadın karakterler "hem kişilikleri hem verdikleri kararlar konusunda dramın dönüşüm noktalarının merkezinde yer alırlar" (Algan, 2005, s. 36). Üçlemede kadını ve çocuğu sömüren ataerkil iktidara karşı ayakta durmaya çalışan kadınların duruşu gözler önüne serilir.

Lütfi Akad, sadece Gökçe Çiçek filminde değil Erman filmle çalıştığı son iki film Tahir ile Zühre ve Arzu ile Kamber filmlerinde de halk hikayelerinden uyarlama yapmış senaryolarını yazmış filmleri çekmiştir. Anadolu üçlemenin ikinci filmi olarak kabul edilen Kızılırmak-Karakoyun filminde sözlü edebiyatı bir kez daha senaryolaştırması ile karşılaşırız. Yönetmen, Gökçe Çiçek filminde törelere, ata sözünün önemine, bedduaların ve duaların işlevselliğine ve toprak satmama geleneğine, göçer kültürün önemine değinmekle beraber filmin ana öznesi Gökçe Çiç eğin davranışları ve duygularıdır. Film, mülkiyet sorunlarını ele almaktadır ve bunu yaparken de, Gökçe Çiçek'in öngörülerini, kerametlerini merkeze yerleştirmektedir.

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

2. Filmde Yer alan Efsane Motifleri

Lütfi Akad, insanlığın tarih boyunca biriktirdiği tecrübelerin coğrafyanın etkisiyle bir anlamda yeniden yorumlamayan kısa anlatmalar olan efsanelerden çok etkilenmiş olmakla beraber Gökçe Çiçek hikayesini Anadolu folkloru üzerine kurmuştur. Efsane kelimesi, Türkçe'ye Farsça'dan geçmiştir. Farsça'da efsane ile beraber fesane ifadesi de kullanılmaktadır. Batı dillerinde ise Latince "legendus" kökünden, İngilizce'de "legend", Yunanca'da "mitos-mit" efsane anlamına gelir. Türkçe Sözlük'te efsane şöyle ifade edilmektedir: Efsaneler, "dinî, inandırıcı ve olağanüstü" özelliklere sahip kısa hikâyelerdir. Daha çok, "muayyen varlık (canlı-cansız), olay veya yer" hakkında anlatılan efsanelerin, ister gerçek isterse hayalî olsun, inandırıcılık vasfı vardır. Efsanelerde, gerçek hayatla hayal dünyamızın iç içe girdiği görülür.

Efsanelerde, genelde arketipler üzerinden bir anlatma kurgulanmaktadır. İlk örnek, ilk model, ana örnek gibi tanımlamaları olan arketip, kolektif bir bilinç dışı alanı ifade eden bir kelimedir. Bilinçdışı kavramı, ilk kez Sigmund Freud tarafından ele alınmış ancak Jung tarafından tanımlanmıştır. Jung, toplumun biliş seviyesinin daha derininde olan ve bütün insanlık tarafından paylaşılan katmana kolektif bilinçdışı demiştir (Carr, 2002: 478). İnsanlık için arketiplere uygun yaşamak yasalara uygun hayat demektir (Eliade, 2018: 106). Başta efsaneler olmak üzere sözlü kültür ürünlerinde inceleme yapmak, eski çağlardan beri insanları derinden etkileyen simgesel dili ortaya çıkarmanın ve yorumlamanın bir yoludur. Campbell, sözlü kültür anlatılarının en derinlerindeki ortak arketiplere "zamansız arketipler" demektedir. Jung'a göre arketipler, bilinçdışında kendi başlarına var olabildikleri gibi, iki farklı arketipin bir araya gelmesiyle birleşik ve karmaşık arketiplerde oluşturabilirler. Arketiplerin en temel niteliklerinden biri evrensel özellik göstermeleridir. Jung'un tanımladığı çok sayıda arketip içinde ağaç, ırmak, ateş gibi tabiat varlıkları ve hayvanlar görülmektedir. Bu arketipler, tekrarlar ve yaşantılar yoluyla şuuraltımıza kazınmıştır. Gökçe Çiçek'teki bu arketip ve motiflerini incelemek aynı zamanda tarihin bilinmeyen zamanlara uzanan bir düşünce örgüsünü anlamak için bir yoldur. Çünkü bir çeşit simgesel düşünce olan arketipler, vücut bulunca dili, ritüeli, sanatı ve dini etkiler ve ardından kültürleri meydana getirirler.

2.1. Erme Motifi

Anadolu'nun hemen her yöresinde öznesi kadın olan anlatmalara rastlanır. Bu anlatmaların bazısında özne, kadın eren tipidir. Çünkü Anadolu'da yaratıcı katında cins olarak değil can olarak var olduğu düşüncesi hakimdir. Efsanelerde, bizim bildiğimiz manada velî kabul edilen evliyaların karşılığı olarak çoğunlukla eren-emiş kelimeleri kullanılmaktadır. Eren; Allah'a yakınlık peyda etmiş, velâyet mertebesine ulaşmış vuslata ermiş manasına gelmektedir (Pakalın, 1956). Anadolu'da Kadın erenlere dair anlatmalar dünyalık hırslardan elini eteğini çekmiş, kerâmet sahibi, iyiliksever, hoşgörülü ve Allah'ın yardımına mazhar olmuş kız veya kadınların hikayelerinden oluşmaktadır. Gökçe Çiçek bu vasıflardan pek çoğuna sahip bir profil çizmektedir.

Sevdiği adamın "yerleşik olma" karşılığında kendisinden vazgeçmesi, Gökçe Çiçek'te bir şok hali yaratır. Bu acı karşısında kendinden geçen ve bir çeşit "erme" yaşayan Gökçe Çiçek, bir davul sesi duyar. Kamera sesin yönüne döndüğünde karşımıza bir şaman (kam) davulu çıkar. Her zaman sohbetinde yer alan "Dede" sinden de manevi güç alır. Özellikle dedenin "Acıyla yoğrulmuş hak yoluna ulaşır, üçler beşler..." sözü dedenin, Gökçe Çiçek'in ermişliğini tasdik ettiği biçiminde yorumlanabilir. Burada eklektik bir İslam öncesi ve sonrası inancı olduğunu söyleyebiliriz. Bir yanda İslam öncesi Şamanizm'in ibadet araçlarından biri olan davul diğer yanda Alevi Bektaşî inancının üçler beşler inancı yer almaktadır. Filmde, Norayir Demirci'nin melodileri Akad'ın ulaşmaya çalıştığı mistik havanın yaratılmasına katkıda bulunmaktadır.

Hülya Koçyiğit, zor ve o güne kadar oynadıklarından hayli farklı bir rol olan Gökçe Çiçek'in altından kalkmayı başarmış görünmektedir. Özellikle "erenlere karıştığı" sahnede olduğu gibi vecdi yakalamaya çalışan doğru mizansenini desteklemektedir. Filmde vecd hadisesini yaşadığı anın öncesinde de sonrasında da özne Gökçe Çiçek'tir. Bütün olaylar bir kadın olan Gökçe Çiçek üzerinden anlatılmaktadır.

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

2.2. Kehanet Motifi

TDK sözlüğe göre bir olayın gerçekleşeceğini önceden bilme, ön deyi, prediksyon anlamına gelen kehanet, sezgi, ilham yoluyla gerçekleşmektedir. Bazı işaretlerin yorumlanmasıyla ileride meydana gelecek olayları önceden görme ve bu gördüklerini haber verme sanatıdır. Gizli veya esrarengiz bilgiyi ortaya çıkarma işi (Altıparlak, 2004, s.19) olan kehanet yapma Gökçe Çiçeğin erenlik yolundaki en güçlü işaretidir. Bilimin bu denli gelişmediği dönemlerde gelecekte olması muhtemel olaylar hakkında yargıda bulunma biçiminde yorumlanan kehanet fikri doğuşunda vahiyden ve falcılıktan, farklıdır (Harman, 2001, s. 170-171). Gökçe Çiçek, yaşadığı acıdan sonra tüm olabileceklerini önceden hissetmeye başlar. Bu hislerinin başında sevdiği Selman Ali'nin ölmediği gerçeği vardır. Yerleşiklerin oyunlarını önceden görür ve obasını uyarır. Ancak gittikçe kehanetlerinin tutması anlaşılmasını zorlaştırır onu "yerleşik düzen" açısından bir "deli" haline getirir. Göçerlerin yerleşme çabasına karşı yerleşiklerin engelleme çabaları, Gökçe Çiçek'i iyice tehlikeli ilan etmelerine neden olur. Gökçe Çiçek zincirlenip, deliler yurduna götürülmek üzere yola çıkar. Gökçe Çiçek bu olayı da önceden bilmiştir. Gökçe Çiçek filmde kehanet başta olmak üzere birçok keramet gösterir. Kehanet ermiş kadınların gösterdiği olağanüstü hallerden biridir (Pınarbaşı, 2011). Gökçe Çiçeğin kehanetleri M. İndex'te F Olağanüstülükler motifiyle yer almaktadır.

2.3. Bedduanın Kabul Edilmesi Motifi

İnanç ve kültür kaynaklı bir söylem biçimi olan bedduaların, kendinden üstün, doğüstü bir güce sığınma anlayışıyla yakından ilgisi vardır. Sözün büyü gücü ve etkisi aracılığıyla elde edilen yararlarla gündelik yaşamın, inançların, değerlerin ve genel olarak kültürün çeşitli alanlarına yayılarak geçmişten günümüze taşınan dualar ve beddualar, kullanım sıklıklarına bağlı olarak, zamanla edebî bir tür haline de dönüşmüşlerdir. İnanışa göre çaresiz kişi kendisine zulmedildiğinde, elinden gelen tek şey beddua etmektir ve mazlumun bu bedduası, Allah katında karşılıksız kalmaz. Selman Ali, Gökçe Çiçeği terk ettiğinde, Gökçe çipek bir mazlum olarak beddua dışında bir şey yapamaz. Selman Ali'ye "Dar yerde başına taşlar yağsın" bedduasını eder. Ve film içinde bedduanın kabulünü görüyoruz. Bedduanın tutması motifi Kitab-ı Dede Korkut'ta vardır. Aynı şekilde Anadolu efsanelerinde olağanüstü hallerde görülen bir motiftir (Pınarbaşı, 2011). Dar yerde başına taşlar yağsın aslında kalıp bir bedduadır. Bu kalıp sözler bireyin psikolojik olarak kendisini rahat hissetmesini sağlarken toplumun da maddi ve manevi kültürünü, inançlarını ve değer yargılarını dille yansıtmaları bakımından çok önemlidir. Akad filminde bu kalıp sözlerle yer vermektedir.

Göçebe hayatın zorlu şartlarıyla karşı karşıya kalan kadın, daima bir mücadele içerisinde olup zamanla mukayyet bir düzen içerisinde yaşamak zorundadır. Beddua aynı zamanda mazlum kadın için bir intikam alma aracıdır.



(Resim 2)

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

Farklı ruhî ve fizikî yaratılışlarından dolayı olaylar karşısında değişik tepkiler gösteren insanoğlu, ödül ve cezayı -bir nevi- Allah'a havale eder, Allah'tan ister. Efsanelerde, Allah'tan isteği kabul olan duası ve bedduası kabul edilen kadınlar eren kabul edilmişlerdir (Pınarbaşı, 2011). Gökçe Çiçeği erme, Allah'a vasil olma hali beddua ettiği an gerçekleşmiştir. Ellerini Göğe doğru kaldırmış ve kendinden geçerek duasını gerçekleştirmiştir (Resim 2) Ahmet Yaşar Ocak'ın, kaynaklarına göre düzenlediği veli olduğuna dair işaret olan birçok motiften Biri "beddua tutması" dır. Ocak bu motifin kaynağını Nuh Tufanı ile Lût Kavmi'nin helâk oluşu olduğunu bildirmektedir (2010).

2.4. Ateş Motifi

Arketiplerin ve arketipleri devam ettiren motiflerin temel özelliklerinden biri de evrensel olmasıdır. Jung'un tanımladığı çok sayıda arketip içinde ağaç ve ateş gibi tabiat varlıkları mevcuttur. (Hall ve Nordby, 2006: 38). Ateş, varlık türlerinin dört kurucu unsurundan biridir. Tarih boyunca birçok insan topluluğunun inanç sisteminde bir motif olarak yer alan ateşin tezahürü Hindistan'da ve İran'da görülmüştür (Tanyu, 1991, 52-55). Çeşitli görüşler olmakla beraber Türklerin binlerce yıl kullandığı kehanet yöntemlerinden biri de ateşten işaret okuma dır (Altıparlak, 2004, 58). Bununla birlikte Türklerde iç içe yaşadığı varlıklara anlam yükleme gelişmiş bir anlayıştır. Diğer yandan Anadolu efsanelerine kaynaklık eden Dede Korkut hikayelerinde önemli motiflerden biri de ateş ve içinde yandığı ocak motifidir. Manas Destanı'nda Manas'ın Ulu Hatun'u Kanıkey, rüyasında, ocaktan bir kavak çıktığını ve göğe kadar yükseldiğini görmüştür. Filmde, Bilge dede ve Gökçe Çiçek mağarada iken devamlı yanan ateş gösterilmektedir.

2.5. Bilge- Dede Motifi

Yazının ortak toplumsal alanlarda kullanılmadığı zamanlarda vicdanlara hitap eden, gücünü tecrübeden alan ileri yaşlarda insanlar önder olarak kabul edilmektedir. Örneğin, yaşlı bilge birisinin çıkıp topluluğa özgüvenle seslenmesinin altında yatan şey süslü bir dil kullanabilmesiyle birlikte geçmişe dair şeyleri hala belleğinde saklıyor olmasından kaynaklanmaktadır (Türkoğlu, 2015: 46) Eski Türk inançlarının birçok izi, İslâmiyet'in tesiriyle günlük hayattan ya silinmiş veya parçalanmıştır. Ancak Şamanlar, ozanlar, baksılar, kamlar halkın muhayyilesinde efsanevî bir şekil almış ve mutasavvıflara bazen de bilge dedelere dönüşmüştür. Yaşlı bilge dede bununla birlikte aynı zamanda bir arketiptir. Kahramana yol gösterip akıl veren, gerçek hayatta bilinçdışının etkisiyle bireye yol gösteren, sezgi aracılığıyla kendisine gelenleri hakikate yönlendiren bir arketiptir.



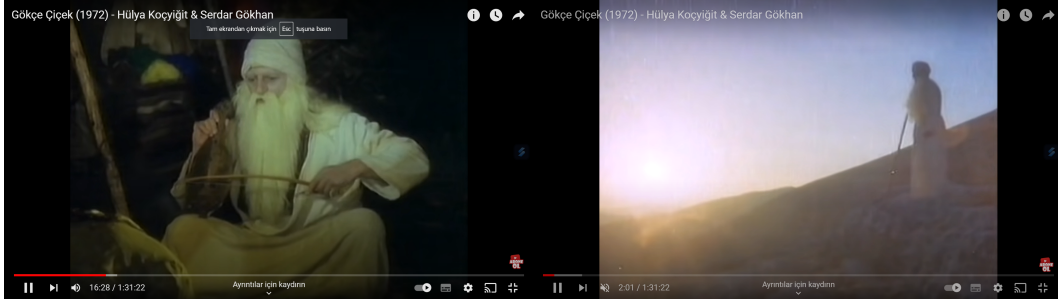
Resim 3

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

Bu arketip çoğunlukla kahramana karşılaşılabilecek engelleri ve bunların üstesinden nasıl gelineceğini söyler, O'na rehberlik yapar (Jung, 2003:89) Levi-Strauss, simgecilik olmadan toplum var olamaz demektedir bu bağlamda yaşlı bilgenin hem motif hem de arketip kullanımı mevcuttur. Filmde yaşlı bilge arketipi (Resim 3) insanlığın ortak hayat tecrübesini sembolize ederken aynı zamanda bilgi ve hikmetle yakından ilgilidir. Ak sakallı, derviş filmde anonim halk edebiyatındaki gibi iyiliğin, güzelliğin temsilcisidir ve bilge yönünü verdiği akıllarla ortaya koymaktadır. Eserdeki yaşlı bilge motifi ile Gökçe Çiçek korumaya alınmak istenmektedir. Diğer yandan Bilge Dede, bir mağarada yaşayan yaşlı ileri bir figürdür. Mağara, Allah'a yaklaşan ermişlerin ana mekanıdır. Örneğin Silifke'de Aya Tekla bugün mezarının bulunduğu mağaraya yerleşir. Isparta ve çevresinde Gelincik Ana'yla ilgili anlatılan ve mekân olarak bir mağaranın gösterildiği birden fazla efsane vardır (Pınarbaşı, 2010). Bir başka efsanede ise köyün biraz yakınında mağarada inzivaya çekilen bir derviş, bir başkasında insanların dertlerine çare olup mağarada hastaları iyileştiren ihtiyar bir kadın anlatılır (Pınarbaşı, 2011, s.21, 32, 48). Bir yamaca veya kaya içine doğru uzanan, barınak olarak da kullanabilen yer kovuğu olan mağaralar, efsaneler, destanlar için de bir mekândır. Filmdeki Bilge dede bir dağın başında bir mağara inzivaya çekilmiştir. İnzivaya çekilme nedeni ise göçerlerin yerleşik hayata geçme istediğidir. Bu anlamda filmde göçerlik kutsanmakta ve tabiatla bağ kurulmakta yerleşik hayat ise kutsal dışı kabul edilmektedir. Finalle beraber izleyenler hikâyenin göçebe hayatın yanında durduğunu görmektedir. Filmde mağaraya çekilen bilge dede müziğin sağaltıcı gücünü kullanmaktadır. Bu manada eski Türklerdeki Şamanlara benzemektedir. Şaman figürü dünyanın çeşitli kültürlerinde görülmekle beraber Eski Türklerin ve çevrelerindeki toplulukların ayinlerini şaman veya kam adı verilen din adamları yönetirdi. Bu kişiler ayin ve törenleri yapan, hekim, psikolog, sanatçı gibi icracı görevinde bulunurlar ve bu uygulamaları Tanrının sözcüsü olarak yaparlardı.

Dedenin kullandığı Davul tokmağında tavşan derisi olması da şaman döneme bir gönderme niteliğindedir. Dede, Gökçe Çiçeği ancak müzik ile tedavi edip normal yaşantısına geri döndürebilmiştir.



Resim 4

Resim 5

2.6. Erkeklerle Akıl Veren Kadın Motifi: Bacıbey

Kadınların erkeklerle akıl vermesi, birçok Anadolu efsanesinde görülür (Pınarbaşı, 2010, 44). M. Index'te J155. Kadından Öğrenilen Akıl olarak yer alan bu motif, filmde yer alan diğer güçlü kadın Bacıbey ile karşımıza çıkmaktadır. Bacıbey karakteri için Dedekorkut hikayelerinde yer alan kadın tiplerinden esinlenilmiştir tespitini yapmak mümkündür. Göçebe topluluğunda kadının sözü oldukça önemlidir. Akad bir röportajında "Kadınlarımız, dünyanın hiçbir kadınına benzemez. Geçmişten günümüze kadınların tarihimizdeki, benliğimizdeki yeri büyüktür... Bu toprağın kadını başka oluyor diyebilirim" sözleriyle kadınlara dair düşüncelerini ifade eder (aktaran Ersinan, 2004, s. 159). Obadaki ilişki biçimleri, zalim bir çeteye karşı "kadınlı erkekli" direniş ve ölen beyin yerine "töremizde vardır" diyerek eşinin "bacı bey" olarak geçmesi Anadolu'daki yaratıcı katında cins olarak değil can olarak var olduğu düşüncesinin bir yansımasıdır. Anadolu geleneğinde bazı tarikatlarda müridlerin eşlerine büyük saygı duyulmuş ve "Ana-bacı" diye adlandırılmıştır. Daha çok Alevî-Bektaşîlik'te kadının bu özel durumu, Türklerin İslâm dinini kendilerine has yorumlamaları olarak açıklanır.

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

Kadının erkeğe “akıl verme” motifi, Türk mitolojisinin kaynaklarından Altay Türklerinin yaradılış Destanı’nda erkek tanrıya akıl veren bir kadınla karşımıza çıkmaktadır: “Tanrı Ülgen dünyayı yaratmayı düşünürken su içinden Ak-Ana görünür ve Ülgen’e akıl verir” (Ögel, 2000, 570). Ögel’in bu destandaki akıl veren kadın motifinde altını çizdiği nokta, Ak-Ana isimli kadının tanrıdan güçlü olmasa dahi bilgili olmasıdır (2000, 514). Çevresinde özel kabul edilen kadınların akıl verdiği erkeklerden biri de Yunus Emre’nin eşi olan ana bacı tarafından verilen akıldır (Banarlı, 2001, 327). Anadolu efsanelerinde yer yer zeki ve ileri görüşlü yönetici kadın motifleri anlatılmaktadır (Pınarbaşı, 2010, 45).

2.7. Dilek Ağacı Motifi

Tabiatla iç içe olmanın, hem eski Türk toplumunun hayatında önemli yer tutması hem de İslâmiyet’in ağaçları korumaya önem vermesi sebebiyle ağaçlar halk inanışlarında özel bir yer tutmaktadır. Türk mitolojisinde de ağaç¹ çok önemlidir. Türklerin mistik olarak kabul edilen şaman inanç dünyasında, tabiatta mevcut olan dağ, ağaç, su, kaya gibi varlıkların ruhları olduğu anlayışı vardır. Altay-Türk mitolojisindeki inanışa göre yerden göklere uzanan bir göğün direği vardır ve onun adı Dünya Ağacıdır (Ögel, 2000, 478). Türklerin İslâmiyet’e geçişinden sonra bu inançlar İslâm adı altında bir miktar şekil değiştirerek devam etmiştir. Bugün türbe ve yatırların bahçesindeki ağaçlara objelerin bağlanması, bu inancın devam ettiğinin bir göstergesidir. Ögel’e göre Anadolu’da dağların tepelerin üzerindeki tek ağaçlar, halk için özel bir konuma sahiptir (2000, 471). Filmde Ögel’in bahsettiği bu değer fark edildiği ve bir tepenin üstündeki tek ağaca kameranın odaklanıldığı görülür. Akad, bu sevginin önemini kavramıştır. Farklı toplumlarda farklı yöntemlerle gerçekleşen dilek, istek ve yakarmanın, Türk kültüründeki karşılıklarından biri de dilek ağacıdır. Dua etmek, insanoğlunun toplum hâlinde yaşamaya başladığı günden itibaren sözlü anlatımın bir türü olarak mevcuttur. Filmde, İslam öncesi İnanç motiflerinden ağaç kültürünün izi de görülmektedir. Film jeneriği beyaz bir çiçekle (Resim 6) açılırken Dilek Ağacı isimli türkü ile devam eder.



Resim 6

Kutsal ağaç motifinin öne çıkarıldığı hikâyede, kısa ve şiirsel anlatımlar ve seslenişler mevcuttur. Tabiat ile insan arasındaki denge ilişkisi, tabiatüstü varlıklar ve Orta Asya şaman kültürüne dayanan mistik unsurlar filmde öne çıkmaktadır. Gökçe'nin tabiat ile kurduğu ilişki büyüleyici bir atmosferde verilmeyle çalısılır.

¹ Çünkü ağaç Türk mitolojisinde aynı zamanda bir totem niteliği taşımaktadır. Totem, kan ve soy üzerine kurulu ilkel toplumlarda topluluğun türediğine inanılan ve kutsal kabul edilen hayvan, ağaç, rüzgâr vb. herhangi bir tabiata ait bir unsurdur (Barnard, 2016, s. 77).

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

Kültürün en temel dinamiklerinden biri olan gündelik hayat, bireylerin nasıl yaşayacağına dair bilgileri hazır olarak sunan ritüeller barındırır. Filmde “dilek ağacı”, mekânsal olarak merkezi bir yere sahiptir. Göçebe ve yerleşmemiş bir toplumun gündelik hayatında yerleşime karşılık gelmektedir. Filmde ağaca mendil bağlama ritüeline yer verilmektedir. Durkheim’a (2005) göre ritüel toplumsal olanın inşasında esas görevi üstlenmektedir. Böylece ritüel aracılığıyla ortak bilinç kurularak biraradalık meydana getirilmektedir. Dolayısıyla ritüel toplumsal sosyalizasyon sürecinde bütünleşme, aidiyet ve tabi olma hissi oluşturmaktadır. Filmde ağaca çaputların yanı sıra kabak, zil, çan ve saçların da bağlandığı görülmektedir (Resim 7). Ağaç ve ağaca bağlanan nesnelere üzerinden Türk mitolojisine ve şamanizme gönderme yapılmaktadır. Filmde yer alan ağaçlara çaput bağlama, bitkilerin tedavi edici unsuru Dedekorkut hikayelerinde yer alan motiflerdendir. Filmin öznesi olan Gökçe Çiçek ve yaşadıkları anlatılırken, sık sık dilek ağacı görülmektedir. Dilek ağacı aynı zamanda iki sevgili Gökçe Çiçek ve Selman Ali’nin buluşma mekanıdır. Filmin başlangıç sahnelerinden birinde Selman Ali mendilini “Dilek ağacından dileğin olsun...” diyerek Gökçe Çiçeye uzatmaktadır. Gökçe Çiçek mendili alarak ağaca bağlamaktadır. Bu sahneden kutsiyetin Gökçe Çiçek üzerine inşa edildiği anlaşılmaktadır. Ardı sıra sahnede Gökçe Çiçek Dilek ağacına mendili bağladıktan sonra; “Ağacın iyisi özünden olur, yiğidin iyisi sözünden olur...” demektedir (Görsel 7).



Resim 7: Dilek ağacına mendil ve diğer eşyaları bağlama

Filmin ilk türküsü de doğrudan dilek ağacını anlatmaktadır:

İki gönül düşmüş Hakk’ın yoluna
aşk ateşi yüreklerden dert alır
yiğit mendil asmış ağaç dalına
dilek ağacı sır vermez, sır alır, sır alır...

Sonuç

Lütfü Akad, gerçekçi dilinin yanı sıra Anadolu halk kültürünü ve halk edebiyatını iyi anlamış ve eserlerine yansıtabilmesi bakımından güçlü bir senarist ve yönetmendir. Akad, bu filmde efsaneleri ve sözlü edebiyatı doğrudan kullanmaz, bir anlamda motifleri ve öyküleri birleştirir. Kolektif bir ürün olan efsaneleri motifler aracılığıyla yeniden üretir. Bu yeniden üretim, izleyiciyi sarsacak güçtedir. Lütfi Ömer Akad, Ömer Seyfettin uyarlamaları ve *Gökçe Çiçek* filmlerinde görülebileceği üzere tarihten ve kolektif şuuraltından beslenen bir yönetmendir. Akad, Türk toplumun tarihsel tecrübesine önem verir. Folkloru, kaynağını geçmişten alan donuk bir kültür ögesi değil toplumsal yapıyı açıklayacak kültürel bir süreklilik olarak kabul eder. Yönetmen, aynı zamanda kadın kahramanlara önem vermektedir. Kadını *Gökçe Çiçek* filminde kurucu bir özne olarak kabul etmekte bu filmde kadına kutsiyet atfeden bir portre çizmektedir. Anadolu’da yaşayan bir halk inancı unsuru olan kadın eren tipini *Gökçe Çiçek* örneği üzerinden anlatmak istemiştir.

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

Kaynakça

- Algan, N. (2005). Türkiye'nin Görsel Belleğinde Bir Öncü ve Bir Usta: Lütü Akad. A. Kanbur içinde, Sadeliğin Derinliğinde Bir Usta: Lütü Akad (s. 23-52). Ankara: Dost Kitapevi Yayınları.
- Altıparlak, B. (2004). Kehanetin A-B-C'si. İstanbul: Omega Yayınları.
- Bahadır, İ. (2005), Alevî ve Sünnî Tekkelerinde Kadın Dervişler, İstanbul: Su Yayınları.
- Banarlı, N.S. (2001). Resimli Türk Edebiyatı Tarihi, I, İstanbul.
- Barnard, A. (2016). Simgesel Düşüncenin Doğuşu, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Durkheim, E. (2005). Dini hayatın ilkel biçimleri (F. Aydın, Çev.). Ataç Yayınları.
- Ergin, M. (1984). Dede Korkut Kitabı, İstanbul.
- Ersinan, F. (2004). Hülya Koçyiğit Film Gibi Yaşadım. İstanbul: Dünya Yayıncılık.
- Jung, C. G. (2003). Dört Arketip, (Çev. Z. Aksu-Yılmaz). İstanbul: Metis Yayınları.
- Hall C., Nordby V. (2006). Jung Psikolojisinin Ana Çizgileri. İzmir: Cem Yayınevi.
- İnanoğlu, (2004)T. 5555 Afişle Türk Sineması. İstanbul: Kabalcı.
- Onaran, A.Ş. (2013). Lütü Ömer Akad. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Ögel, B. (2000). Türk Mitolojisi I-II. Ankara: TTK Yayınları,
- Özgüç, A., (2012). Ansiklopedik Türk Filmleri Sözlüğü. İstanbul: Horizon International Yayınları.
- Özgüç, A. (2009). Türk Filmleri Sözlüğü 1917-2009. İstanbul: T. C. Kültür ve Turizm Bakanlığı ve SESAM,.
- Pakalın, M.Z. (1956). "Erenler", *Tarih Deyimleri ve Terimleri Sözlüğü*, İstanbul.
- Pınarbaşı, G. (2010). Anadolu Efsanelerinde Dindar Kadın ve Ermiş Kadın. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Sakaoğlu, S. (1998), Dede Korkut Kitabı İncelemeler-Derlemeler-Aktarmalar, Konya.
- Tanyu, H. (1991). Ateş. İslam Ansiklopedisi (Cilt 4, 52-55), İstanbul: Diyanet Vakfı Yayınları.
- Toffler, A. (2008). Üçüncü dalga bir fütürist ekonomi analizi klasiği (S. Yeniçeri, Çev. (2015) İletişim Bilimlerinden Kültürel Çalışmalara Toplumsal İletişim Tanımlar, Kavramlar, Tartışmalar. Adana: Karahan Kitapevi.
- Yaşar, O. A. (2010). Kültür Tarihi Kaynağı Olarak Menakıbnameler (Metodolojik Bir Yaklaşım). Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

Sınırlı Mekân Sınırsız Anlatı: *Fall* (2022) Filminde Tek Mekânın Hikâyedeki İşlevi ve Karakter Üzerindeki Tesiri

Limited Space, Limitless Narrative: The Function of the Single Setting and Its Impact on the Characters in the Film “Fall” (2022)

Pınar Bostancı

Yüksek Lisans Öğrencisi TOBB ETÜ

bostancipinar.97@gmail.com

Orcid: 0009-0008-7904-4386

Özet

Sinemada mekân, senaryonun görselleştirilmesi, seyircilerin anlatılmak istenen hikâyeyi, olayların birbirleri ile olan ilişkilerini, hikâyenin geçtiği dönemi ve karakterleri anlamlandırmasını kolaylaştıran bir temsildir. Mekân, sinema kadrajına girdiği andan itibaren çerçevede bir fon olmaktan ziyade mizansenin oluşturan temel bir öğe olarak anlatıyı güçlendirir. Bu bağlamda filmler, anlatının gereksinimlerine göre bir/birden fazla mekânda geçebilir. Mekânın çeşitlenmesi hikâyenin ihtiyaçlarını karşılarken aynı zamanda farklı bağlamlarda geçen olayları/diyalogları da anlamları kılar. Filme uygun mekânların seçimi başta yönetmen ve senarist olmak üzere tüm yapım ekibinin bilinçli kararıdır. Bununla birlikte, kimi filmlerde tek bir mekân ile anlatı izleyiciye aktarılmaya çalışılır. Sınırlı mekânda karakterlerin gerçekleştirebilecekleri işlevler de sınırlıdır. Bu çalışma kapsamında Scott Mann’ın 2022 yapımı olan ve önemli bir bölümü terk edilmiş bir televizyon kulesinde geçen *Fall* filmi incelenecek ve tek mekânın anlatıya olan etkisi irdelenmeye çalışılacaktır. Alışlagelmiş tek mekânlı filmlerin aksine *Fall* (2022) yeryüzünden 610 metre yüksekte izole bir alanda geçmektedir. Bu durum hikâyeyi desteklerken karakterlerin gelişimini de etkilemektedir. Ayrıca, atmosferin ve yaşam koşullarının farklılaşmasıyla karakterlerin yaşadığı psikolojik değişim ve mücadeleye mekânın etkisi incelenmeye çalışılacaktır. Böylece anlatının temel öğelerinden biri olan karakterin de sınırlı mekânla ilişkili olarak araştırılması hedeflenmiştir. Araştırma sonucunda, tek mekânın hikâyeyi yalnızca desteklemediği, anlatıyı bizzat oluşturarak psikolojik gerilimi artırdığı tespit edilmiştir. Filmde, mekânın hikâyenin diğer tüm öğelerinin önüne geçerek onların şekillenmesini sağlayan ana bir temsil olduğu; bu temsilin özellikle karakterlerin davranışlarının, psikolojisinin ve düşünme biçiminin dönüşümünde etkin bir rol oynadığı; karakterlerin sınırlı işlevle yetinmeyip kendi mekânsal işlevini kendilerinin yarattığı sonucuna varılmıştır.

Anahtar Sözcükler: *Sınırlı Mekân, Sinemada Mekânın İşlevi, Sinemada Mekân, Sinematik Mekânlar, Tek Mekânlı Filmler*

Abstract

In cinema, space serves as a crucial visual representation, aiding in the portrayal of the script, assisting audiences in comprehending the narrative, relationships between events, the historical context, and the characters. Space is not just a backdrop but a foundational element that strengthens the narrative as soon as it enters the cinematic frame. Films can traverse one or multiple locations, adapting to the story's demands. The choice of suitable settings is a conscious decision made by the entire production team. However, some films opt to unfold within a single location, which restricts the range of actions characters can undertake. This study delves into Scott Mann's 2022 film “Fall” primarily set within an abandoned television tower, exploring the impact of this solitary setting on the narrative. Unlike traditional single-location films, “Fall” (2022) unfolds in an isolated area 610 meters above ground, impacting both the story and character development. Furthermore, the study analyzes how the altered atmosphere and living conditions affect the characters' psychological changes and struggles. This research aims to investigate how the confined space relates to character development. The study reveals that the single setting not only supports but actively shapes the narrative, intensifying psychological tension. Space emerges as a central representation, influencing characters' behavior, psychology, and thought processes. Characters, rather than being limited by their surroundings, create their own spatial functions.

Keywords: *Limited Space, Spatial Function in Cinema, Space in Cinema, Cinematic Spaces, Single-Location Films*

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

Giriş

İlk olarak dış çevre ve manzara ile sinema kadrajına giren mekânın, sinema ve mekân ilişkisi üzerine yapılan araştırmaların sayısının artması ile anlatının aktarılmasında önemli bir işlevinin olduğu keşfedilmiştir. Bu sayede sinemada mekân arka planda kamera kadrajına giren bir öğe olmanın çok ötesine geçerek yapılacak film için özellikle kurgulanan ve kadraja ne kadarının gireceği planlanan bir öğe hâline gelmiştir. Dolayısıyla, mekân sahip olduğu biçimsel, anlamsal ve fonksiyonel özellikleri ile hikâye anlatıcılarından biridir. Sinema filmlerinde mekânların hangi özelliklere sahip olacağına, hangi işlevlere hizmet edeceğine ya da kimler tarafından hangi dönemde kullanılacağına hikâyenin ihtiyaçları bağlamında karar verildiği görülmektedir.

Sinemada anlatı bağlamında özellikle seçilen ve varlığıyla kimi zaman hikâyeyi şekillendiren mekânlardan biri de tek mekânlardır. Karakterlerin yapacakları eylemleri kısıtlayan, kimi zaman dışarı çıkışın/kaçışın olmaması sebebiyle onları hapsolmuş hissettiren ve her türlü işlevi sınırlandıran bu mekânlar, karakter ve izleyici üzerinde bir gerilim oluşturarak hikâyenin ve duygunun aktarılmasında fonksiyonel bir role sahiptir. Film yapım ekibi tarafından özellikle seçilen bu filmlerden biri de 2022 yılında yayımlanan ve yönetmenliğini Scott Mann'in üstlendiği *Fall* filmidir. Amerika'da atıl bir arazide bulunan ve çok yüksek bir televizyon kulesinde geçen bu filmde karakterler imkânsızlıklar içerisinde mücadele vermektedir. Bu araştırmada Türkiye'de "Düşüş" adıyla bilinen *Fall* (2022) filminde tek mekân kullanılmasının anlatının izleyiciye aktarılmasındaki rolünün ve karakter üzerindeki etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Böylelikle kurgusal bir evrene sahip olan sinemada film yapım ekibinin çeşitli işlevlere sahip mekânları seçme özgürlüğü varken neden tek mekânı tercih ettiği ve bu mekânın seçilmesinin anlatı ve karakterler üzerindeki tesirinin ne olduğu araştırılmaya çalışılmıştır. Nitel araştırma yönteminin uygulandığı bu çalışmada sinematik mekân analizi tekniği kullanılmış; film kareleri üzerinde betimsel ve içerik analizleri yapılmaya çabalanmıştır. Bu çerçevede ilk olarak sinema ve mekân arasındaki ilişki literatürden örneklerle detaylı olarak incelenecek ve *Fall* (2022) filmi ve mekânlarına yer verilecektir. Ardından tek mekânın anlatıya ve karaktere olan etkisi *Fall* (2022) filmi örneklemini üzerinden tartışılarak filmde elde edilen bulgular, sinema kadrajları ile desteklenecek ve çalışma sonuçlandırılacaktır.

4. Sinema ve Mekânın İlişkisi

Sinema, önceden tanımlanan ve kurgulanan bir anlatının çeşitli görsel ve işitsel öğelerle belirli bir kitleye ulaşmasını hedefler. Görüntü yönetimi, ışık kullanımı, renk ve filtre kontrolü, objektif dili, kamera dinamikleri ve kompozisyon (Altunay vd., 2010) gibi teknik gereklilikleri içeren bir aktarımın söz konusu olduğu sinema, tüm bu öğeleri hikâyeyi anlatmada bir araç olarak kullanır. Bu disiplin teknik gerekliliklerin yanı sıra anlatıyı oluşturan olay, karakter, zaman ve mekân öğelerini içerir ve bu öğelerin her biri ile izleyiciye ulaşmayı hedefler. Sinemanın kendi kurgusal evreni içerisinde anlatıyı oluşturan bu öğeler gerçeklikten ilham alsada dahi kamera tarafından çerçevelendiği andan itibaren kendi gerçekliğini üretmeye ve kendi hikâyesini anlatmaya başlar. Kısacası bu öğelerin tamamı kendisi de bir temsil olan sinemasal anlatı içerisinde birer temsil hâline gelir (Walton 1978: 23). Dolayısıyla anlatı içerisindeki temsillerden biri de sinema kadrajına dahil olan mekânlardır.

Gerçek yaşamda mekân tasarımı disiplinlerinin çalışma alanına giren mekân, sinemanın kendi kurgusal evreni içerisinde izleyicide gerçeklik duygusunu yandıran bir temsil haline gelir. Pallasma'ya göre gerçek yaşam içerisinde bizzat içine girilerek deneyimlenen "yaşanan mekân" (Pallasma, 2006)'lardan farklı olarak, sinema kadrajına dahil olan mekânlar "tasarım mekânı" (Schulz, 1971) ya da "temsili mekân" (Lefebvre, 1991) gibi terminolojilere karşılık gelmektedir. Bir çalışma disiplini olarak sinemanın illüzyon (Beşikçi, 2013: 11) olarak adlandırıldığı gibi sinemasal anlatı içerisinde yer alan temsili mekânlar da bu illüzyonun bir parçasıdır.

Sinemada hikâye anlatıcısı olan temsillerden biri olarak mekân, ilk filmin çekildiği zamandan bu yana kimi zaman anlatıyı destekleyen bir öğe olarak yer alırken kimi zamanda bir baş karakter hâline gelerek bizatihi anlatının kendisi olmuştur. Anlatının önemli temsillerinden biri olan mekân, sahip olduğu fonksiyon alanları, biçimsel/stil özellikleri, anlamsal değeri ile içerisinde bulunan

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

karakterleri, mekânı nasıl deneyimleyecekleri, nasıl giyinecekleri, nasıl konuşacakları, nasıl oturup kalkacakları, nasıl bir psikolojiye sahip olacakları ya da nasıl düşünecekleri konusunda şekillendirir. Bununla birlikte, filmler daha detaylı olarak incelendiğinde, mekânın sahip olduğu özellikler ile hangi döneme ait olduğu ya da olayları nasıl şekillendirdiği üzerine de etkisinin olduğu tespit edilebilir. Bu bakımdan mekânın karakter, zaman ve olaylarla özdeşleşimi büyük önem taşımaktadır (Ustaoglu, 2023).

Gerçeklikten ilham alınsa dahi hayal gücünden izler taşıyan sinema gibi kurmaca anlatılarda mekân, sinematografiyi, hikâyenin derinliğini, anlatının izleyici üzerindeki tesirini, karakterlerin oluşumunu belirleyen önemli imgelerden biridir. Gerçek dünyaya ait olan ya da tamamen beyaz perdede aktarılabilecek bir film için sonradan üretilen bir mekân, anlattığı dönemi, düşünce yapısını, karakterlerin yaşayış biçimini, psikolojisini, davranışlarını etkileyen güçlü bir sembolik değere sahiptir (Sözen, 2014: 3).

Bununla birlikte sinema kadrajına girdiği andan itibaren her ne kadar mekân çoğunlukla görsel yönleri ile ön plana çıksa da yapılan film analizlerinde ve incelemelerinde mekânın esasen çok boyutlu bir yapısının olduğu ve kullanıcı tarafından farklı duyarlarla ve boyutlarla deneyimlendiği unutulmamalıdır. Biçim, malzeme, doku, renk, aydınlatma, mobilya gibi öğeler her ne kadar yalnızca görerek algılanıyor gibi gözükse de dokunma duygusu ile algılanan bir keçe, üzerinde yüründüğünde mekânda sesi yankılanan bir ahşap zemin malzemesi ve buram buram endüstriyel hava solunan mekânda bir beton-metal kullanımı mekânın ve anlatının izleyiciye nasıl ulaştığını etkiler. Bu durum yalnızca malzemelerle sınırlı değildir. Karakterin ve izleyicinin geçmiş birikimleri ve deneyimleri ile sinema mekânı çok katmanlı bir algılama işlevine sahiptir. Sinema, bunu kimi zaman karakterlerin deneyimi, kimi zaman görsel-işitsel doku ya da hikâyenin bir başka bölümüne referans veren flashbackler de yapabilir.

Sinemada mekân bu denli kuvvetli bir etkiye sahip olmakla beraber, mekânın nasıl olacağı ve sinema kadrajı içerisinde nerede yer alacağı (Şenyapılı, 2002), mekânın ne kadarının izleyiciye gösterileceği tamamen yönetmen, set tasarım ekibi ve görüntü yönetmeninin ortaklaşa çalışması sonucu kararlaştırılır. Kısacası mekân, izleyicisine kendi hâlinde bir deneyim sunmaktan ziyade profesyonel bir ekibin seçimi neticesinde izleyiciye aktarılmaktadır. Dolayısıyla bir mekânda hangi işlevlerin ya da kaç tane işlevin yer alacağına, mekânın gerçekte var olan bir mekân mı yoksa tamamen film için kurgulanan bir mekân mı olacağına, anlatının gerekliliklerine göre bu ekip karar vermektedir. Bilinçli bir tasarımın ürünü olan ve sinemada yine bilerek ve isteyerek yapılan seçimlerden biri de bütün bir anlatı boyunca tek bir mekâna yer vermektir.

Tek mekânlı filmlerin tamamının ya da önemli bir bölümünün tek bir mekânda geçtiği bilinmektedir. Sinema tarihine bakıldığında, bilinçli bir kullanım ürünü olarak tek mekânlı film yapımının en eski örneklerinden birinin yönetmenliğini Walter Forde'un üstlendiği *The Silent House* (1929) adlı yapım olduğu söylenilebilir. Bununla birlikte en eski başarı örnekler dendiğinde özellikle Alfred Hitchcock'un *Lifeboat* (1944), *Rope* (1948), *Dial M for Murder* (1954), *Rear Window* (1954), *Sidney Lumet*'in *12 Angry Men* (1957) ile Ingmar Bergman'ın *Brink of Life* filmleri akıllara gelmektedir (IMDb, 2018).

Literatürde "chamber piece" ya da "chamber cinema" olarak yer alan tür, sınırlı bir mekânda genelde küçük bir odada ya da küçük bir alanda geçen yapımları tanımlamaktadır. Bu terim, ilk olarak bir odaya sığabilecek küçük bir müzisyen grubunu oluşturan "chamber music" yani "oda müziği" ve sonrasında yaygınlaşan "chamber play" yani "oda oyunu" terimlerinden türetilmiştir. Tiyatro ve sinema için kullanılabilecek bu kavramı sinemada ayrıca "chamber drama" yani "oda draması" terimleri de karşılamaktadır. Bu tür filmlerde mekânların küçülmesi ile odak noktası karakterlere dönmektedir. Genelde sınırlı sayıda karakterin ve ana olayı desteklemek amacıyla birkaç yan karakterin yer aldığı bu türde karakterler arasındaki ilişkiler, içsel çatışmalar ve insan psikolojisinin derinlemesine incelendiği bilinmektedir. Karakter odaklı bu filmlerin tek bir mekânda çoğunlukla

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

sınırlı bir alanda geçmesi psikolojik gerilimi arttıran ve karakterlerin değişim ve dönüşüm geçirmesini sağlayan bir etkiye sahiptir. (Tonion, 2008: 25-26).

5. Fall (2022) Filmi ve Mekânları

Günümüzde Los Angeles'ta yaşayan İngiliz yönetmen Scott Mann, ilk uzun metraj filmi *The Tournament* (2009)'dan önce kısa filmleri ve televizyon dizileri ile tanınmıştır. Mann, daha çok gerilim, suç ve aksiyon türlerindeki yapımları ile gündeme gelmektedir. *Heist* (2015) ve *Final Score* (2018) filmleri ile tanınan Scott Mann, son filmi *Fall* (2022)'un yönetmenliği ile birlikte senaristliğini ve yapımcılığını da üstlenmiştir.

Fall (2022), tür olarak lagünün ortasında bir köpek balığı ile mücadele eden bir sörfçünün anlatıldığı *The Shallows* (2016) ve denizin ortasında köpek balığı ile savaşan bir çiftin anlatıldığı *Open Water* (2003) filmleri ile karakterlerin hayatta kalma mücadelesi yönüyle benzerlik göstermektedir. Bu filmlerde hikâye doğanın içerisinde hiçbir mimari yapının bulunmadığı izole bir alanda geçmektedir. Öte yandan, bu araştırmanın örneklemini olan *Fall* (2022), filmin yaklaşık olarak 80 dakikalık bir kısmının tek bir mekânda geçmesi yönü ile de Vincenzo Natali'nin *Cube* (1997)'ü David Ficher'in *Panic Room* (2002)'ü, Bong Joon-Ho'nun *Snowpiercer* (2013)'ü ile de benzerlik göstermektedir. Bu filmlerde yaşananlar, neredeyse tamamen dış ortamdan yalıtılmış insan yapımı iç mekânlarda geçmektedir. Hayatta kalma mücadelesi ile birlikte karakterlerin yaşadığı gerilim dolu anların anlatıldığı bu filmlerden farklı olarak *Fall* (2022), tamamen doğa ile iç içe olan bir alanda fakat doğanın içerisinde insan yapımı olan (mimari bir yapı olan) eski bir televizyon kulesinin tepesinde geçmektedir (Görsel 1).



Görsel 1. *Fall* (2022) filmindeki B-67 Televizyon Kulesinin bulunduğu bağlam

Filmde üç yakın arkadaş Dan (Mason Gooding), eşi Becky (Grace Caroline Currey) ve Hunter (Virginia Gardner) tırmanma sporuna meraklı üç karakterdir. Bir gün dağa tırmanışları sırasında eşi Dan'ı kaybeden Becky, Dan'ın ölümünden sonra tırmanmayı bırakmıştır. Babası David (Jeffrey Dean Morgan) ile ilişkisi iyi gitmeyen Becky, uzun bir süredir Hunter ile de iletişim kurmamıştır. Dan'ın ölüm yıldönümünden hemen önce Hunter, Becky'ye tamamen atıl bir alanda bulunan B-67 adı verilen ve kullanım dışı olan bir televizyon kulesine tırmanmayı teklif eder. Bu teklifi başta reddeden Becky, Dan'ın uzun bir süredir bekleyen küllerini dökmek üzere B-67'ye tırmanma kararı alır. Tamamen eskimiş, paslanmış ve birleşim noktaları parçalanmaya başlamış bu kuleye tırmanan Becky ve Hunter, televizyon kulesinin tepesine çıktığında bu alanda mahsur kalır ve yaşam mücadelesi verir. Yaşadıkları deneyim, bulundukları bağlam ve temel ihtiyaçlarını karşılamak için verdikleri mücadeleler karakterlerin davranış ve psikolojilerinde büyük değişikliklere sebep olur. Film bittiğinde karakterler ve olaylar arasındaki çatışma çözümlenmiş, karakterler büyük bir değişim ve dönüşüme uğramıştır.

Filmde geçen televizyon kulesi 610 metre yükseklikte B-67 Televizyon Kulesi olarak bilinen kurgusal bir mekândır. Bu film için inşa edilen kulenin tamamen kurgusal bir mekân olduğunu

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

söylemek doğru olmayacaktır. B-67'nin, Kaliforniya'da bulunan ve eyaletin en yüksek yapılarından biri olan KXTV Kulesinden ilham alınarak kurgulanmış bir mekân olduğu bilinmektedir (Görsel 2). Kovid döneminde film için uygun bir yapı arayışına çıkan ve Kaliforniya'da arabayla rastgele uzak alanlara giden yönetmen Scott Mann dağlık alanlarda çok sayıda yayın antenine rast geldiğinden söz etmektedir. Gördüklerinden ilham alarak yapım tasarımı ekibinin televizyon kulesi ile aynı yükseklikte bulunan bir dağın tepesine kulenin tepesindeki yaklaşık 70 metrelik bölümünü yeniden inşa ettiklerinden bahsetmektedir. Bu durumun, oyuncuların maruz kaldıkları rüzgâr, güneş ve basınç gibi doğal engelleyicileri bizzat hissederek mekânın atmosferini gerçekçi kıldığı ve anlatıyı güçlendirdiği söylenebilir (Mann'dan akt. Cremona, 2022).



Görsel 2. Kaliforniya'daki KXTV (solda), Fall (2022)'daki B-67 (Sağda)

Filmde mekânın yüksek olmasının yanı sıra seçilen kadraj, ışık şiddeti, renk filtreleri, kamera hareketleri objektif seçimi ve kompozisyon özellikleri ile izleyicilere mekânın yeryüzünden metrelerce yüksekte bulunduğu ve televizyon kulesinin her an yıkılacakmış gibi hissettirildiği dikkatlerden kaçmamaktadır. Kısacası film, hikâyenin derinliği ve mekânın doğru seçimi ile birlikte sinematografinin başarılı kullanılması ile de izleyicilere karakterlerin yaşadığı gerilimi aktarmayı başarmıştır.

6. Tek Mekânın Anlatıya Etkisi

Tek bir mekânda anlatı oluşturma tiyatro, opera, bale, pandomim gibi sahne sanatlarında sıklıkla kullanılan bir uygulama olmasına karşın sinema, filmin çekiminin yapılacağı mekânın seçimi konusunda özgür bir alandır. Sinemada bütçe, resmi izin gibi kısıtlayıcılar kimi zaman mekân seçimini zorlaştırır da kameranın görebildiği her mekân sinemada kullanılabilir. Mekânın ve mekân atmosferinin çeşitlenmesiyle anlatı da zenginleşir. Bir mekânın farklı işlevlerin gerçekleşmesine imkân veren alanlara sahip olması, dış mekânla olan ilişkisi, kullanılan ışık, malzeme, doku, mobilya, donatı ve renkler o mekâna zenginlik katmakla birlikte aynı zamanda bu öğelerin her biri bir sembol olmaya ve kendileri de bir hikâye anlatmaya başlar (Erbay vd., 2017). Buna bağlı olarak sinemasal anlatıda yer alan her bir mekân tüm bu öğeleri ile anlatının izleyiciye aktarılmasında önemli bir rol oynar. Bu sebeple bir filmin büyük bir bölümünün sınırlı mekânda geçmesi maliyeti azaltırken (Sözen, 2014:13) sinemada anlatının tüm olanaklarını da kısıtlayabilmektedir. Dolayısıyla bütçe kısıtlamasının olmadığı bir filmde sınırlı mekânın seçilmesi senaryonun gerekliliği ya da yönetmenin hikâyeyi nasıl anlatmak istediği ile ilgili olabilir. Hem hikâyenin ihtiyacı hem de yönetmenin seçimi olarak filmin büyük bir bölümünün kısıtlı bir mekânda geçtiği filmlerden biri de *Fall* (2022) filmidir.

Fall (2022)'da hikâyenin önemli bir bölümünün karakterlerin mahsur kaldığı bir televizyon kulesinde geçmesi, anlatıda çatışmayı doğuran bir unsur olarak ön plana çıkmaktadır. Çok sayıda ve

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

farklı mekânların sahip olduğu işlevsel çeşitliliğe ve atmosfer zenginliğine karşı bu film, B-67 adı verilen ve üzerinde yaşama fonksiyonlarını gerçekleştirmeye imkân vermeyen bir yapıda geçmektedir. İletişim endüstrisi için önemli bir rol oynayan televizyon-radyo kulelerinin yayın iletimi sağlamak, sinyalin ulaşamadığı yüksek ve dağlık alanlara kapsama alanına dahil etmek, telefon-internet gibi iletişim alt yapısını desteklemek, acil durum iletimi sağlamak, uydu yayını sağlayan parabol antenleri taşımak için inşa edildiği bilinmektedir. Kimi bölgelerde ise bu kuleler turistler için bir cazibe merkezi hâline gelerek bölgeyi yüksekten seyretme deneyimi sunmaktadır. Dolayısıyla bahsi geçen fonksiyonların tamamı uzun süreli insan yaşamına izin vermeyen işlevlerdir. Hatta televizyon kuleleri, bakım ve onarım, sinyal ayarı, arıza giderme, güvenlik denetimi, yeni ekipman kurulumu ve sinyal testi gibi sebeplerle kuleye çıkmak için gerekli güvenlik önlemlerini alan, bu alanda uzman teknik personellerin kullanımı dışında sıradan kullanıcılara uygun değildir. Dolayısıyla kulenin sahip olduğu fonksiyonlar yukarıda bahsi geçen işlevlerle sınırlıdır.

Sonuç olarak *Fall* (2022)'da yalnızca macera yaşamak ve vloglarında takipçi kitlesine etkilemek için kuleye tırmanmak isteyen Hunter ile Dan'ın ölümünden sonra korkularını yenmek ve eşinin neredeyse bir yıldır bekleyen küllerini zirveden dökmek için kuleye çıkmayı kabul eden Becky'nin yıllardır kullanımda olmayan, Hunter'ın söylediğine göre "gelecek kış yıkılacak" olan bu kulede tırmanma dışında yapabilecekleri tanımlı bir fonksiyon yoktur (Görsel 3).



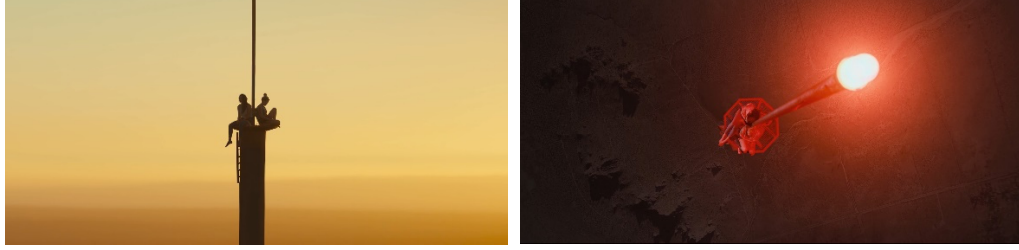
Görsel 3. B-67 Televizyon Kulesine tırmanan Becky ve Hunter

Kısıtlı mekânın filmde yaşanabilecekleri sınırladığı aşikâr olmakla birlikte, bu televizyon kulesinde sıradan kullanıcılar için tanımlanmış tek bir deneyim yoktur. Cullen, mekânsal deneyimlerin ardı ardına gerçekleştiğinden, mekândaki bir işlevin diğerleri ile ilişkili olduğundan ve onun tekil olarak algılanamayacağından söz eder (1996). Bir mekânda yaşanan bir eylem, çevre koşulları, ses, koku, kullanıcının psikolojik durumu ile o günkü duygudurumuna göre zenginleşerek aynı fonksiyonun farklı bir deneyimini sunar. *Fall* (2022)'da da bu deneyimleri çeşitlendiren mekân atmosferi çok derinden hissedilmektedir.

Öncelikle, B-67 şehirden izole bir çölde bulunmaktadır. Hava zeminde çok kadar sıcaktır ve bu durum karakterlerin su ihtiyacını arttırmaktadır. Öte yandan yaklaşık 610 metre yüksekliğe sahip olan paslanmış çelik bir strüktürün üzerinde hava sıcaklığı ve basınç düşüktür. Çevresinde başka bir yapı bulunmayan bu kulede, rüzgâr çok şiddetli olarak hissedilmektedir. Çelik bir kafesin içerisinde yaklaşık 600 metrelik bir iç merdiven yer alırken kafesten sonra yaklaşık 70 metrelik bir dış merdiven bulunmaktadır. Kafes az da olsa koruyucu bir etkiye sahip olduğundan dış merdivende doğa ile mücadele çok daha güç durumdadır. İç merdivenin orta noktasında kulenin dengesini, titreşim kontrolünü, yük dağılımını ve yapısal bütünlüğü sağlayarak kuleyi zemine sabitleyen çelik halatlar mevcuttur. İç merdivenin bitip dış merdivenin başladığı noktada yayın antenleri bulunmaktadır. Bu nokta, kulenin zirvesine yakın inşa edilerek yayının geniş alanlara kadar iletimini sağlar. Kulenin zirvesinde geceleri uçakların fark edebilmesi için yanıp sönen kırmızı bir aydınlatmaya sahiptir. Yapı kullanımı dışında olmasına rağmen bu fonksiyon işlevine devam etmektedir. Zirve, karakterlerin temel ihtiyaçları olan yeme-içme, uyuma, tuvalet gibi zorunlu gereksinimleri gidermeye uygun değildir. Ayrıca, tepede, elektrik yoktur, internet çekmez, aydınlatma sınırlıdır. Yalnızca karakterlerin oturacakları ızgaralı bir alan mevcuttur (Görsel 4).

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya



Görsel 4. B-67'nin zirvesi ızgaralı yüzey ve tepedeki kırmızı aydınlatma

Televizyon kulesinde yapılabilecek eylemlerin sınırlı olması anlatıyı da kısıtlıyor gibi gözükürken karakterlerin alışık olmadıkları bu mekânda 4 gün mahsur kalması hikâyenin asıl çatışmasını kurmakta ve bu çatışma bizzat senaryoyu oluşturmaktadır. İzleyicinin dikkati yalnızca bu alana yoğunlaştırılmıştır. Böylece izleyici, olayları ve mekânın olanaklarını detaylı olarak keşfetmekte ve karakterlerle derinlemesine bir bağ kurabilmektedir. Bütün bir sürecin burada geçmesi olayların hızla ilerlemesini engelleyerek olay örgüsündeki belirli kesitlerin ve karakterlerin psikolojilerinin detaylı olarak gözlemlenmesine imkân verir. Hunter'ın, arkadaşı Becky'den gizledikleri, geçmişe yönelik pişmanlıkları, çok güçlü gibi gözükmesine karşın zayıf noktaları gözler önüne serilir. Becky için ise kendini keşfettiği, güçlü ve zayıf yönlerini fark ettiği ve geleceğe dönük hedefini belirlediği bir nokta hâline gelir televizyon kulesi. Seyirci karakterlerin değişim ve gelişimlerini, iç dünyalarını yakından izleme olanağı sağlar. Sınırlı mekân ayrıca, diğer tek mekânlı filmlerde de olduğu gibi psikolojik gerilimi ve heyecanı doruk noktaya çıkarır. Karakterler dış mekânda kalsa dahi, merdivenin zirvedeki birkaç basamağı dışında tüm basamaklarının yıkılması kapana kısılmışlık duygusunu ve gerilim atmosferini artırır. Dolayısıyla görsel anlatıyı destekler. Bütün bunlara ek olarak, mekânın ve karakterlerin bu denli sınırlı olduğu bir alanda, seyirci daha fazla ne yaşanabilir diye düşünürken ortaya çıkan yeni zorlukların, çatışmaların, karakterlerin başına gelebilecek sürprizlerin merak duygusunu uyanık tutarak izleyiciyi filme daha çok bağladığı görülmektedir.

7. Tek Mekânın Karakterler Üzerindeki Tesiri

Önceki bölümlerde bahsi geçtiği üzere sınırlı mekân, karakterlerin gerçekleştirecekleri eylemleri de sınırlandırmaktadır. Filmin önemli bir kısmının tek bir mekânda geçtiği düşünüldüğünde karakterlerin mekânın/mekân tasarımcısının onlar için tanımladığı işlevleri aşma, mekânının sınırlarının dışına çıkma çabasında olmaları muhtemeledir. *Fall* (2022)'de de bu durumun söz konusu olduğu söylenebilir. Televizyon kulesinin olanakları ve karakterlere sunduğu işlevler göz önünde bulundurulduğunda, tıpkı karakterlerin anlatının giriş sekansında da planladığı üzere yalnızca küçük bir maceraya imkân verdiği fark edilmektedir. Buna karşın gelişme sekansında, karakterler yalnızca tırmanarak bağlamı tepeden gözlemlene deneyimi yaşamak için gittikleri televizyon kulesinde mahsur kalmaktadır. Aşağı tekrar inmelerini sağlayan merdivenin tepedeki birkaç basamağı hariç tamamı yıkılmıştır. Sırt çantalarında yalnızca bir şişe su, 15m'lik bir halat, Hunter'ın göz kalemi ve dudak nemlendiricisi, telefon, şarj aleti ve drone bulunmaktadır. Bunlar dışında karakterlerin üzerlerinde bulunan saç tokaları, kıyafetleri, ayakkabıları ve Becky'nin evlilik yüzüğü bulunmaktadır.

Karakterler sahip oldukları tüm eşyaları kurtulmak için kullanmaya çalışırlar fakat drone'un şarjının bitmesi, Hunter'ın sosyal medyadaki takipçilerine ulaşmak için zemine attığı telefonun parçalanması, karavanla bölgeye gelen yardımcı karakterlerin kulenin tepesindeki ışık fişini fark etmelerine rağmen onlara yardım etmemeleri ve motelin yakınındaki tıra çarparak parçalanması gibi olay silsileleri karakterlerin kurtulmasına izin vermez. Bu olayların tamamı incelendiğinde mekândaki işlevlerin yetersiz olmasının karakterlerin mücadelesini zorlaştırdığı görülmektedir. Ölüm kalım savaşı veren karakterler bu durumda hayatta kalmak için mekânın sınırlarını aşma ve mekânda tanımlanmayan işlevleri, kendi işlevlerini yaratma sürecine girerler. Örneğin, Hunter yayın antenine düşen sırt çantasını almak için tepede kalmış birkaç basamağa 15'lik halatını bağlayarak

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

çantayı almaya çalışır. Bu koşullarda dahi hâlâ amacına ulaşamayan Hunter, ölme ihtimaline karşın yayın anteninin üzerine zıplayarak çantayı almaya çabalar (Görsel 5). Becky ve Hunter, sinyalin aşağıda çektiğini bilmektedir. Bu gerekçe ile telefona iletmek istedikleri mesajı yazıp ayakkabılarının içerisine koyup kıyafetleriyle ayakkabıyı hafifleterek telefonu sinyalin çektiği alana atarlar. Bir başka örnek olarak, Becky'nin drone şarj etmek için kulenin tepesinde yanıp sönen kırmızı aydınlatmaya tırmanıp, buradaki elektrik sistemini drone'un şarj aleti ile birleştirmesi verilebilir. Hatta Becky, kablunun yetişmediğini fark edince Hunter'ın tavsiyesi üzerine evlilik yüzüğünü kullanarak elektrik akımının şarj aletine taşınmasını sağlamıştır (Görsel 6). Karakterler, kurtulabilmek için mekânın tanımladığı eylemlerin ötesine geçmek ve kendi eylemlerini kendileri yaratmak zorundadır.



Görsel 5 ve 6. Antenine atlamaya çalışan Hunter (solda), Drone'u şarj etmeye çalışan Becky (sağda)

Bununla birlikte karakterlerin B-67'de yaşadıkları tüm tecrübeler ile değişim ve dönüşüme uğradıkları gözlerden kaçmamaktadır. Giriş sekansında güçlü, maceraperest ve korkusuz olarak tanıtılan Hunter, filmin sonuna kadar Becky'yi hayatta kalacaklarına inandırmaya çalışsa da kısıtlı mekânın verdiği çaresizlik ve gerilim psikolojisi onu da umutsuzluğa sürüklemiştir. Hunter'ın Becky'den gizlediği tek sır, internet bağlantısı sağlamaya çalıştıkları sırada Hunter'ın "143" yazan dövmeli ayağındaki ayakkabıyı çıkarıp aşağı atması ile ortaya çıkar. Bu olay yaşanmasaydı belki de hiçbir zaman ortaya çıkmayacak bu sır, karakterlerin mekânsal sınırları aşma çabası sonucu ortaya çıkar ve Becky, Dan'i sevdiğini gizleyen Hunter'ı affedip affetmemek ve yaşam mücadelesi vermek arasında kalır. Karakterlerin yalnızca içinde bulundukları koşulla değil kendi vicdanları ve iç hesaplaşmaları ile de mücadele ettiği görülmektedir.

Öte yandan, B-67'nin en çok Becky üzerinde derin bir karakter değişim ve dönüşümüne sebep olduğu söylenebilir. Tırmanmaktan korkan Becky, korktuklarıyla yüzleşmek, daha önce yapmam dedikleri ile başa çıkmak zorundadır. Giriş sekansında babasına ölmek istediğini söyleyen Becky sonuç sekansında babasıyla olan videolarına bakarak "Yaşamak istiyorum. Eve gitmek istiyorum" der. Televizyon kulesinin girişinde canlı bir hayvanın başına üşüşen akbabalara bakmaya bile cesaret edemezken sonuç sekansında kendi canını kurtarmak için akbaba ile savaşır ve onu öldürür. Film içerisinde çeşitli bölümlerde geçen "Güçlü olan hayatta kalır." mottosu Filmin başından itibaren Hunter ile bağdaştırılırken filmin sonunda yalnızca Becky hayatta kalır. Cesaretli olmayan, narin ve korkak bir karakter olan Becky, bu mekânın ona deneyimlettikleri ile kendi sınırlarını da aşarak öncekiyle tezat oluşturacak bir karakter değişimine uğrar (Görsel 7).



Görsel 7. Becky'nin hayatta kalma mücadelesi

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

Bütün bunlara ek olarak tek mekân, seyircilerin mekânla birlikte karaktere ve onun iç dünyasına odaklanmasını sağlamıştır. Ayrıca, mekânın sınırlı olması karakterlerin birbirlerini daha iyi tanımalarını kolaylaştırmış ve karakterler arasındaki ilişkileri derinleştirmiştir. Mekânın sınırlı olması ve karakterlerin kapana sıkışmışlık hissi seyirciler üzerindeki psikolojik tesiri arttırmıştır. Dolayısıyla bu durumun izleyici ve karakterler arasındaki duygusal bağın kuvvetlenmesini sağladığından söz edilebilir. Karakterlerin içinde bulunduğu şartlar, onların kendi sınırlarını test ve analiz etmelerini sağlamıştır. Bu durum da başta Becky olmak üzere karakterlerin kişisel gelişim, değişim ve dönüşümlerinde kilit rol oynamaktadır.

Sonuç

Bu araştırmada 1940’larda Alfred Hitchcock ile birlikte bilinçli olarak sinemaya giren ve o dönemden günümüze kadar yapılan filmlerde çeşitli amaçlarla uygulanan bütün bir filmde tek mekânın kullanıldığı bir yapım üzerinde çalışılmıştır. Çalışmada, karakterlerin gerçekleştirecekleri fonksiyonları sınırlayan, yeni olayların gelişmesini kısıtlayan bir yer olarak sınırlı mekânın anlatıyı ne derece etkilediği ve karakterler üzerinde ne gibi etkilere sahip olduğu araştırılmıştır. Çalışma kapsamında incelenen film, Türkiye’de “Düşüş” adı ile yayımlanan *Fall* (2022) filmidir. Amerikan sinemasında *The Tournament* (2009), *Heist* (2015), *Final Score* (2018) gibi filmlerle tanınan ve aksiyon, suç, gerilim türündeki başarılı yapımlara imza atan Scott Mann filmin yönetmenidir. Çalışmada, ilk olarak sinema ve mekânın ilişkisi üzerinde durulmuştur. Bu bölümde mekânın sinemadaki rolü, senaryonun aktarımı ve karakterin gelişimi üzerine ne gibi etkilerinin olabileceği ile tek mekânda geçen “chamber piece” ya da “chamber cinema” kavramı literatür üzerinden aktarılmaya çalışılmıştır. *Fall* (2022) filmi ve mekânlarının anlatıldığı ikinci bölümde, sinemada tek mekânlı filmlerden örneklerden verilerek bu filmlerin *Fall* (2022) ile benzer ve farklı yönleri üzerinde durulmuş, anlatının ve kişilerin daha iyi anlaşılması adına *Fall* (2022) filminin konusu ve karakterlerinden bahsedilmiş, filmde geçen mekânlardan söz edilmiş, filmin ana mekânı olan B-67 Televizyon Kulesinin temel özellikleri aktararak sınırlı mekânın genel hatları çizilmeye çalışılmıştır. Çalışmanın üçüncü bölümünde tek mekânın anlatıya etkisi, dördüncü bölümünde ise tek mekânın karakter üzerindeki tesirine değinilmiştir. Bu bölümlerde yapılan çözümlemeler sinematik mekân analizi tekniği, bir başka deyişle sinematik içerik ve betimsel analiz yöntemi ile verilmeye çalışılmıştır. Araştırma sonucunda, bu filmin tamamının dış mekânda bulunması ve dikeyde yükselen beşerî bir yapı üzerinde geçmesi yönüyle diğer birçok sınırlı mekânlı filmlerden ayrıldığı sonucuna ulaşılmıştır. Mekân, sinyal gücünü arttırmak, uydu yayını yapmak, internet ve telefon erişimini sağlamak gibi teknik amaçlarla inşa edilmiş ve filmin geçtiği dönemde işlevini yitirmiştir. Karakterler ise mekânı işlevinden oldukça farklı bir amaçla, tırmanma sporu yapmak için kullanılmaktadır. Dolayısıyla, halihazırda bir televizyon kulesinin işlevleri oldukça kısıtlıyken ve teknik personel harici çoğunlukla insan kullanımına uygun değilken karakterler bu mekânda kapana kısılmaktadır. Mekânın alan olarak kısıtlı olması ile birlikte üzerinde bir kullanıcının gerçekleştirebileceği eylemler de sınırlıdır. Buna ek olarak, mekânın diğer tek mekânlı birçok filmden farklı bir yönünün daha olduğu yapılan incelemeler sonucunda ortaya çıkmıştır. Mekân yatayda değil dikeyde yükselen bir televizyon kulesidir. Dolayısıyla, kulenin en tepesinde mahsur kalan karakterlerin bir de kulenin bulunduğu bağlamın şartları ile savaşması gerekmektedir. Şiddetli rüzgâr, düşük sıcaklık ve basınç ile birlikte bu alana erişebilen bir canlı olarak akbaba, karakterlerin savaşması gereken doğal kısıtlayıcılar arasında yer almaktadır.

Araştırma sonucunda, birçok sınırlayıcıya rağmen kısıtlı mekânın olay örgüsünü hareketlendirerek günlük yaşamda karşılaşılamayacak birçok olayla anlatıyı zenginleştirdiği saptanmıştır. Sınırlı mekân zorlayıcı birçok etkenle birlikte karakterlerin ummadık ya da alışılmadık durumlarla karşılaşmasına ve bir çözüm arayışı içerisine girmesine sebep olmuştur. Bu durumun gerilim duygusunu arttırdığı ve izleyicilerin merak duygusunu uyanık tuttuğu yapılan incelemeler sonrasında elde edilen bir sonuçtur. Dolayısıyla, karakterlerin buradan kurtulma mücadelesi kısıtlı mekânın getirdiği sınırlılıklara savaşma eylemini de beraberinde getirmiştir. Ayrıca, kısıtlı mekân izleyicilere karakterleri daha iyi tanıma imkânı sunarak onların iç dünyalarının keşfedilmesini de sağlamıştır. Dolayısıyla araştırmada, kısıtlı mekânın anlatıyı sınırlamadığı aksine olayların çeşitlendirerek zenginleştirdiği tespit edilmiştir. Buna ek olarak, araştırma merak edilen diğer bir

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

soru da tek mekânın karakter üzerinde ne gibi bir etkisinin olduğudur. Mekânın sınırlı olması sebebiyle karakterlere daha çok yoğunlaşılan bu filmde, karakterlerin hayatta kalma gayesi ile mekânda işlevlerin çok ötesine geçerek kendi işlevlerini kendilerinin yarattığı gözlemlenmiştir. Örneğin karakterler, mahsur kaldıkları alanda, iletişim kurabilmek amacıyla telefonlarını zemine güvenli bir şekilde atmanın, drone ile haber göndermenin, drone'u şarj etmenin, karınlarını doyurmanın ve akbaba ile mücadele etmenin yolunu bulmuşlardır. Bu arayış, mekânın imkânsızlıklarından gelmektedir. Öte yandan filmde kısıtlı mekânın karakterler üzerinde bir etkisinin daha olduğu görülmüştür. Kısıtlı mekân, korkusuz, maceraperest Hunter karakterinin arkadaşı Becky'den sakladığı sırrın ortaya çıkmasına sebep olurken eşi Dan'ın ölümünden sonra yaşamak istemeyen, tekrar tırmanmaktan korkan, umudunu kaybeden, televizyon kulesine tırmanırken çok korkan ve tedirgin olan Becky'yi hayata yeniden bağlamış, güçlendirmiş ve bu olay yaşanmadan önce babası ile konuşmak istemeyen bu karakterin babası hakkındaki düşüncelerini değiştirmiştir. Tüm bu analiz sonuçlarından da görülebileceği üzere *Fall* (2022) filminde kısıtlı mekân anlatının zenginleşmesini sağlarken karakterlerin değişim ve dönüşümde oldukça etkin bir rol oynamıştır.

Kaynakça

- Altunay, D. A. vd. (2016). *Film ve Video Yapımı*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Beşışık, G. (2013). "Sinema ve Mimarlıkta Mekân Kurgusu ve Kavrayışı". Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- Cremona, P. (2022). "How They Filmed Fall: 'The Fear of Heights and Falling Is in Us All'". Radiotimes. <https://www.radiotimes.com/movies/how-they-filmed-fall-exclusive/>. Erişim tarihi: 21 Ekim 2023.
- Cullen, G. (1996). *Concise Townscape*. Oxford: The Architectural Press.
- Erbay, Muteber vd. (2017). "Sinemada Mobilya Kullanımı: Tek Mekânda Geçen Filmler". UMDK 2017, Düzce Üniversitesi.
- IMDb. (2018). "Single Location Movies". https://www.imdb.com/list/ls024308100/?sort=release_date.asc&st_dt=&mode=detail&page=1. Erişim tarihi: 20 Ekim 2023.
- Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space*, (çev. D. Nicholson-Smith), (ilk baskı 1974). Oxford: Blackwell Publishers.
- Pallasmaa, J. (2006). *Lived Space in Architecture and Cinema in Form Follows Film*. Cambridge: Cambridge Scholars Press.
- Schulz, C. N. (1971). *Existence Space and Architecture*. New York: Praeger Publishers Inc.
- Sözen, M. (2014). "Tek Mekânlı Filmlerde Anlatımının Biçimlenişi ve Örnek Çözümlemeler". *Erciyes İletişim Dergisi*, 3 (4), 2-16.
- Şenyapılı, Ö. (2002). *Sinema ve Tasarım*. İstanbul: Boyut Yayıncılık.
- Tonion, F. P. (2008). "Bergman: in Memoriam: Towards a Chamber Cinema: The Tension Between Realism and Abstraction in Ingmar Bergman's Cinema". University of Turin, *Università Degli Studi* (5), 3-26.
- Ustaoglu Y. (ty). "Sinema ve Mimarlık İlişkisi". <https://nesinsanatkoyu.org/studio/sinema-ve-mekan-iliskisi>. Erişim tarihi: 9 Ekim 2023.
- Walton, K. L. (1978). "Fearing Fictions". *The Journal of Philosophy* 75(1), 5-27.

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

Sinemada Görüntü Yönetmenliği: Kadrajın Gücü Cinematography in Cinema: The Power of the Frame

Olca Holat

Öğr. Gör. Dr., Ege Üniversitesi, Rektörlük
olcay.holat@ege.edu.tr,
Orcid: 0000-0002-8242-1719.

Özet

Sinemada görüntü yönetmenliği, kadrajın (çerçeveleme) kompozisyonu ve aydınlatma ile ilişkili bir kavramdır. Bir yapım ekibi üyesi olarak görüntü yönetmeni ise yönetmenin istediği sahneyi sinematografik teknikleri kullanarak kadraja yansıtan kişidir. Bir çekim esnasında görüntü çerçevesi içerisinde yer alacak karakter/objelerin belirli bir önem sırasına ve senaryonun gerekleri doğrultusunda birbiriyle uyumlu ve estetik biçimde kadraj alanına konumlandırılması gerekmektedir. Kadraja sığdırılan imajlar ise sınırlı bir çerçevede, sinematografik bir düzenlemeyle görüntü olarak seyir perdesine yansımaktadır. Görüntüyü belirleyen ise çok sayıda öğe bulunmaktadır. Işık, renk, kompozisyon, çekim ölçekleri, kamera hareketleri gibi öğeler, kadrajın gücünü de belirleyen sinematografik bileşenlerdir. Bu bağlamda, kadrajın niteliği hikaye anlatımının gücünü aynı zamanda yönetmenin kendine özgü sinema dilini de güçlendiren bir sanatsal ifade biçimidir. Bu çalışmada, sinemada görüntü yönetmenliği kavramı üzerinden teknik ve estetik yönlerden kadrajın önemi tartışılacaktır. Sinema filmlerinden çalışmanın amacına uygun olarak seçilecek olan kadraj örnekleriyle birlikte; kadrajda aydınlatma, mekan kullanımı, kompozisyon, renk ve çerçeve oranı gibi sinematografik düzenlemedeki kavramlar da sorgulanacaktır.

Anahtar Sözcükler: *Sinema, Görüntü Yönetmenliği, Kadraj, Kompozisyon, Aydınlatma.*

Abstract

Cinematography in cinema is a concept related to the composition of the frame and lighting. As a member of the production team, the director of photography (DOP) is the person who reflects the scene that the director wants into the frame using cinematographic techniques. During shooting, the character/objects that will be included in the image frame must be positioned in the frame area in a certain order of importance in harmony with each other and aesthetically in line with the requirements of the scenario. The images that fit into the frame are reflected on the viewing screen as images with a cinematographic arrangement in a limited frame. There are many elements that determine the image. Elements such as light, color, composition, shooting scales, and camera movements are cinematographic components that determine the strength of the frame. In this context, the quality of the frame is a form of artistic expression that strengthens the power of storytelling as well as the director's unique cinematic language. In this study, the importance of framing in technical and aesthetic aspects will be discussed through the concept of cinematography in cinema. Along with the frame samples to be selected from cinema films in accordance with the purpose of the study; Concepts in cinematographic editing such as the lighting in the frame, use of space, composition, color, and frame rate will also be questioned.

Keywords: *Cinema, Cinematography, Framing, Composition, Lighting.*

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

Giriş

Sinemada görüntü kavramı, belirli dekor/sanat tasarımı içerisinde veya belirli mekanlarda oynanan oyunculuk ve olaylar örgüsünden oluşmaktadır. Görüntüde kameranın duruş noktası ise, kişisel bir tavrı barındırsa bile, izleyicinin üzerinde yarattığı etkiye bakıldığında, dramaturjik anlatım yöntemlerinin en etkili olduğu sanat dallarından biri olduğu söylene bilinmektedir (Kafalı, 2000, s.2-3). Sinema tarihinde Lumiere Kardeşler'in *Trenin Gara Girişi* (1895) filmi ile başlayan hareketli görüntünün serüveni devamında, George Melies'in *Ay'a Seyahat* (1902) filmine; sessiz filmde sesli filme, siyah beyazdan renkli filme geçiş gibi çok sayıda teknik ve estetik bir gelişime şahitlik etmiştir. Özellikle hareketli görüntünün zamanla bir dil kazanması ve sinematografik bileşenlerin (aydınlatma, renk, çekim ölçekleri vb.) gelişim göstermesi, görüntünün kavramsal, estetik ve teknik yenilikler kazanmasına neden olmuştur. Tüm bu gelişmeler film yapım süreçlerinde, görüntü yönetmenliği olgusunun önemini de arttırmıştır.

Bu bildiride sinemada görüntü yönetmenliği kavramı üzerinden kadrajın gücü irdelenecektir. Sinemada görüntü yönetmeninin son kararı olan kadrajların, sadece bir görüntüden ibaret olmayıp, estetik ve psikolojik olarak kurdukları güç, örneklem filmler üzerinden sorgulanacaktır. Sinematografik bileşenlerden; aydınlatma, mekan kullanımı, renk, çerçeve oranı ve kadrajda kompozisyon yaratma gibi önemli unsurlar örneklem sinema filmlerinden ele alınan kadraj örneklemeleriyle birlikte açıklanacaktır. Bu çalışmada sinematografik bir bileşen olarak aydınlatma bağlamında *Bir Zamanlar Anadolu'da* (2011) filmi, renk kavramı bağlamında *Mad Max: Fury Road* (2015) filmi, mekan kavramı bağlamında *Kurak Günler* (2022) filmi, çerçeve oranı bağlamında *Mommy* (2014) filmi, kompozisyon kavramı bağlamında ise *Güneş Sonrası* (After Sun-2022) adlı filmler, araştırmanın amacına uygun olarak analiz edilmiştir.

1. Kadraj (Çerçeveleme) ve Dekadraj Kavramı

Sinemada görüntü yönetmenliği kavramından önce irdelenmesi gerekli görülen kavram ise kadraj (çerçeveleme) olarak görülmektedir. Kadraj kullanımı sinema tarihinin ilk yıllarından beri en çok üzerinde tartışılan konulardan biri olmuştur. Sinemada kadraj, yönetmen ve görüntü yönetmeninin son kararını belirleyen ve belirli bir çerçeveye sığdırılan imajlar, hikayenin olduğu alanı belirler. Sinemaya özgü anlatıda kadraja girebilen ya da kadraj dışı bırakılan görüntülerle örülür (Üstün, 2015). Bonitzer (2011, s.16-19)'e göre, "kadraj yapıldığı anda bir alanın da bir planın sınırları çizilmiş olmaktadır. Bütün sinema filmleri bir dizi plandan oluşmakta ve bir dizi plana ayrılmaktadır. Görüntüden başka bir şey olan plan da her görüntüye ayrımsal birliğini veren şey olarak belirmektedir." Çerçevelebilir alan, kameranın teorik olarak bir karaktere (insan bedenine) olan değişik uzaklıklarına göre; yakın, orta, genel, uzak vb. çekim ölçekleri ile bölünmektedir. Sahneye yakın ya da uzak olabilen planlar, belirli bir açıda konumlanabilmekte ve her konumdaki değişik kadrajla sınırlandırılmış görüntünün, anlatının biçimine ve içeriğine etki edebildiği görülmektedir (Kafalı, 2000, s.6). Dolayısıyla, çerçeve içerisinde bırakılan alan kadar kadrajda çekim ölçeklerinin de etkili bir unsur olduğu göz ardı edilmemelidir.

Kadrajın gücünü belirleyen bir unsurunda görsel düzenlemede objelerin, nesnelerin ya da karakterlerin ekranın sağ ya da sol kısmında olmasıyla da ilişkili bir güç dengesinin bulunduğu. "Görsel güç açısından geniş perde film gösterimlerinde dikkatin ilk önce solda toplanarak, sağ tarafa yönelmesine karşın, daha küçük çerçeve içinde yapılan sunumlarda, örneğin televizyon ekranında, cep telefonlarında vb., görsel düzenleme olarak sağ taraf belirgin şekilde, sol taraftan daha güçlüdür" (Kılıç, 2000, s.45).

Bonitzer (2011) tarafından "kadrajın dışında kalan imaj/alanları tanımlamak için ise 'dekadraj' kavramını ortaya atmıştır. Dekadraj, çerçevedeki görüntünün parçalanarak, oradaki varlığı hissedilen ama tanık olunamayan görüntü ve ses imajlarını tanımlamak için üretilen bir kavramdır." Dolayısıyla kadraj içerisinde bırakılan alan, yönetmen ve görüntü yönetmeni tarafından düzenlenip, sinemaya özgü bir gerçekliği yeniden kurarlar ve bir seçimin, düşüncenin ve bakış açısının ürünü olarak çerçevenin içerisinde ve dışarısında bırakılan alan belirlenmektedir. Wong Kar-Wai'in *Aşk Zamanı* (2000) filmi üzerine yapılan bir çalışmada, dekadrajların etkisi görülmektedir. Seyirci,

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

çoğunlukla mekânın bir köşesinde, kapının dışındaki lambanın yanında ya da pencerenin dışından olayları gözetliyormuş gibi konumlandırılır. İzleyici hem alan içine hem de alan dışına ait olarak hissettiği dekadraj etkisi filmde belirginleşmektedir (Üstün, 2015, s.74). Harmanda ve Taşdemir'e (2022, s. 338) göre yerleşik sinemada her bir çekim seyircide, kadrajın diğer tarafında ne olduğuna dair görme istencini yerine getirmektedir. Dekadrajların varlığını kıran 360 Virtual Reality (VR) filmler ise kör alanlarının hepsi zaten görünür olmaktadır. Kör alanların tamamen görünür olmasıyla birlikte, filmi oluşturan parçaların büyük oranda azaldığı, bu nedenle sahnelerin dizimi dışında anlam inşa eden yerleşik kurgu anlayışından da uzaklaşıldığı görülmektedir.

2. Sinemada Görüntü Yönetmenliği Olgusu

Sinematografi (görüntü yönetimi) kavramı şu şekilde tanımlanmaktadır (Brown, 2014): "Sinematografi sözünü oluşturan sözcüklerin kökü Yunanca'dır ve bu bileşik sözcük 'hareketle yazı yazmak' anlamına gelmektedir. İşin özünde film çekmek, çekim yapmaktır; ama sinematografi basit bir görüntüleme işinden çok ötesi anlamına gelmektedir. Düşünce, hareket, duygusal ifade, ton ve iletişimin söze gelmeyen tüm diğer biçimlerini alıp onları görsel terimler haline getirme süreci" olarak tanımlanabilmektedir. Bir yapım ekibi üyesi olarak görüntü yönetmeni ise, yönetmenle birlikte çalışarak sahnenin kompozisyonunu, ışıklandırmasını, oyunculara veya mekana göre kameranın hareketini belirleyen ve kullanılacak renkler konusunda çoğu zaman yönetmen ve tasarımcılarla söz sahibi olan kişiye denmektedir (Goodridge ve Grierson, 2014, s. 8). Aydınlatma tercihlerinin yönetilmesi, ışığın geliş yönünün ve şiddetinin ayarlanması ve kameranın gelen ışığa göre ayarlarının yapılması, çerçevenin kurulması, istenilen kamera hareketlerinin yapılması ve bunun için bütün hazırlıkların yönlendirilmesi görüntü yönetmeninin görev alanları arasında yer almaktadır (Kıraç, 2012, s.187). Tüm dünyada görüntü yönetmenlerine 'Director of Photograpy/DOP' denilmektedir.

Kamera açısı, yönetmen ve görüntü yönetmeninin kişisel üslubu olmaktadır. Bu üslubun ortaya çıkışıyla birlikte, izleyicinin bakış açısı ve göreceği alan sınırlı bir çerçevede belirlenmektedir. İzleyicinin bazen konuya yaklaşması bazen uzaklaşması ya da yüksekte ve alçaktan bakmasını da kamera açıları belirlenmektedir. Güç-ezilmişlik, mutluluk ya da üzüntü, yoksulluk ya da zenginlik vb. temalar, görüntü yönetiminde kamera açılarının etkin bir şekilde kullanımıyla oluşturulabilmektedir (Kılıç, 2000, s.54).

Sinemada görüntü yönetmenliği yaklaşımları, sinema tarihi içerisinde sürekli bir değişim ve gelişim içerisinde olmaktadır. 1930'lardan 1960'lara kadar görüntü yönetmenleri çoğunlukla Amerikan plan olarak da anılan oyuncuyu dizden ya da belden kesmeye dayalı bir kadraj tercihi yapmaktaydı. 1960'lardan sonra bu tür ikili çekimler, tek oyuncuyu gösteren orta ya da yakın çekimlerden oluşan "tekli" çekimlerle yer değiştirdi. 1960 ve 1970'li yıllarda kadrajlar çoğunlukla, tekli çekimler, yakın planlar ve geniş kapsamlı kamera hareketlerine dayalı sinematografik düzenlemeler görülmeye başlamıştır. 1980'lerin başında Hollywood filmlerinde kurulan sinematografik teknikler günümüz biçemi olarak devamlılığını sağlamaktadır. Bu yeni biçim; 180 derecelik sahneleme sistemi, yoğunlaştırılmış devamlılık kurgusu, hızlı kesmeler, yakın çekimler, sürekli hareket eden el kamerası, uzun odaklı objektiflerin kullanımı elde edilen kadrajlar örnek verilebilmektedir (Bordwell, 2002, s.16-28).

Sinema tarihinde çok sayıda kadrajın gücünün simgesel anlamda kurulduğu örnekler bulunmaktadır. Bunlardan biri olan Sergei Eisenstein tarafından çekilen *Potemkin Zırhlısı* (1925) adlı sessiz filmde üç farklı aslanın kadrajları, kadrajın gücünün ortaya konulması açısından dikkat çekmektedir.



Görsel 1. Potemkin Zırhlısı Kadraj Örnekleri

İlk kadrajda yerde uyayan aslan, ikinci kadrajda hafifçe ayaklanmış ve en sonunda ayağa kalkmış aslan heykelleri; filmde Çarlık Rusyası rejimine karşı halkın ayaklanmasını toplumsal gerçekçi bir biçimde, üç farklı aslan heykeli üzerinden sembolik anlamda görselleştirildiği kadraj örnekleri sunulmaktadır. Sessiz film olması sebebiyle kadrajın simgesel gücünden yararlanılarak sunulan sinematografide, son aslan heykeli olan halkın şahlansı alt açının verdiği güçle tasarlanmıştır. Zira sinematografik bir düzenlemede kamera yüksekliği açıları da kadrajın gücünün tasarlanmasında estetik, teknik ve psikolojik etkiler yaratabilmektedir. Alt açılarda, kamera nesnesi daha aşağısından yukarı bakıyormuş gibi konumlandırılmaktadır. Alt açılara; güçlülük, yücelik, kahramanlık veya etkililik gibi anlamlar yüklenebilmektedir. “Üst açı ise kamera nesneden daha yukarıda bir konuma yerleştirilerek, nesneye yukarıdan bakmaktadır. Seyircinin kendini izlediği nesne ve karakterden daha üstün hissetmesi sağlanmaktadır” (Tuğan, 2018, s. 218). Bu açıdan kadrajda üst açı ile karakter ya da nesneye; zavallılık, ezilmişlik, yenilgi, zayıflık ve umutsuzluk vb. anlamlar da yüklenebilmektedir.

Sinematografi ya da görüntü yönetmenliği sinema için görüntü kaydetme bilimi ve sanatıdır. Görüntü yönetmeni çoğu zaman bir film setinde kilit bir roldedir. Her türlü performans, yönetim ve tasarım görüntü yönetmeninin objektifinden geçmelidir ve onun kamera, ışıklandırma ve hareketle ilgili tercihleri sinema filmine özgü olay örgüsünü hem bariz hem de incelikli bir biçimde dönüştürme gücüne sahiptir (Goodridge ve Grierson, 2014, s.8). Görüntü yönetmenliğinin dönüştürücü gücü çok sayıda sinematografik bileşenin etkili kullanıma bağlı olduğu söylene bilinmektedir.

3. Sinematografik Bileşenler Açısından Görüntü Yönetimi

3.1. Sinematografide Aydınlatma

Bir kadrajın oluşturulmasında ve istenen estetik doygunluğun yakalanmasında doğal ışık ile aydınlatma unsurlarının kullanım biçimleri son derece önemlidir. Işığın sahneye ve dolayısıyla kameraya geliş yönü ve ışık şiddeti çekeceğimiz görüntünün doğru pozlanmasıyla ilişkili bir kavramdır (Kıraç, 2012, s. 187). “Sinemada aydınlatma, temel olarak ışık yoğunluğu ile ilgilidir. Küçük ve yoğun ışık kaynağından gelen sert bir ışık canlı, net, gölgeleri belirgin, görüntüler ortaya çıkarırken büyük ve dağınık kaynaktan gelen yumuşak ışık ise aydınlık ve gölge arasında daha az kontrasta sahip, daha yumuşak görüntüler oluşturmaktadır.” Sinematografik bir bileşen olarak aydınlatma ise filmin atmosferini taşımakta, izleyicide zaman ve mekân ilişkisini kurmakta, iklim ve hatta belirli bir ruh haline dair algıyı yaratmaktadır. Sahnedeki öğelerin anlaşılmasını kolaylaştırmaktadır (Barnwell, 2011, s.138).

Sinemada aydınlatma kullanımının çok sayıda teknik ve estetik açıdan işlevi bulunmaktadır. Aydınlatma sahnedeki bir nesne, kişi, objeye yönelik belirli bir noktada dikkati yönlendirmeye yarayabilmektedir. Perspektif, doku ve biçim ilişkileri aydınlatma ile ortaya çıkarılarak, bazı öğelere yönelik önem artırılabilir. Bir başka açıdan işlevi ise çevreyi tanıtmaya ve anlamlandırma açısından da aydınlatmanın işlev sağladığı görülmektedir. Mesafe ve perspektif aydınlatma aracılığıyla kadrajda algılanmaktadır. Aydınlatma kullanımının bir başka işlevi ise görüntüde verilmek istenen duygusal atmosfer, ışık tasarımı ile yaratılmaktadır. Korku, mutluluk, heyecan vb. doğru ortamları aydınlatmanın bilinçli kullanımı ile elde edilmektedir (Kafalı, 2000, s.127).

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya



Görsel 2. Bir Zamanlar Anadolu'da Film Görselleri

Sinematografide aydınlatmanın kadrajın gücünü belirlediği örneklerden biri de Nuri Bilge Ceylan'ın yönetmenliğini yaptığı *Bir Zamanlar Anadolu'da* (2011) filmidir. Bu filmde Doktor Cemal adlı karakterin iyi ve kötünün silikleştiği bir anti kahraman karakter temsiline uygun olarak, aydınlatma tercihinin yapıldığı görülmektedir. Dramatik etkiyi arttırmak için kullanılan aydınlatma tercihi ile Chiaroscuro aydınlatmanın içerisinde yer alan Rembrandt² aydınlatmaya ve yanal (yandan) ışığın çoğu kadrajda kullanıldığı; yüzünün bir yönünün aydınlık bir yönünün ise karanlık olduğu görülmektedir. Bir anti kahraman olarak Doktor Cemal'in ise filmin sonunda yaptığı tercihle (otopsi sahnesi) cinayeti örtbas etme durumuna dahil olmaktadır. Karakter film boyunca iyi ile kötünün sınırlarında dolaşan “gri” bir alanda yer almaktadır. Rembrandt aydınlatma ve yanal ışığın anti kahraman karakter modelini sunmak için kadraj tasarımında etkili bir unsur olarak kullanıldığı ve karakter temsiliyle bütünleştiği görülmektedir.

3.2. Sinematografide Renk

Sinemada renk kullanımının, kadrajın tasarımı ve gücünün ortaya koyulmasında etkileri önemli görülmektedir. “Görsel dilin oluşturulmasında, yaşanan çevre hakkında bilgi edinilmesinde; toplumun kültürel kodlarını ortaya koyan renklerin rolünün etkisi bulunmaktadır” (Fener, 2012, s. 22). Örneğin, renk sembolizminde Batı kültüründe yas, ölüm ve matem rengi siyah olarak kabul edilirken, Asya kültüründe ise beyaz olmaktadır.

Hem görsel sanatlarda hem de plastik sanatlarda renkler, sıcak ve soğuk renkler olarak temelde sınıflandırılmaktadır. Sıcak renkler; kırmızı, sarı ve turuncu olarak bilinirken, soğuk renkler ise yeşil, mor, mavi ve tonları olarak yer almaktadır. Soğuk ve sıcak renklerin insanlar üzerinde birbirinden farklı olarak psikolojik etkileri bulunmaktadır. Soğuk renklerin daha çok sakinlik, durağanlık ve hareket etmeme gibi hisler uyandırdığı kabul edilmektedir. Sıcak renklerin ise saldırganlık, heyecan ve hareket hissi gibi duygular uyandırdığı bilinmektedir (Sözen, 2003, s.38).

² Rembrandt Aydınlatma: “Nokta ışık veren aydınlatma kaynaklarıyla gerçekleştirilen seçici bir aydınlatmadır. Görüntü alanı içindeki konunun belli yerleri aydınlatırken, diğer yerler tam ya da yarı karanlık bırakılmaktadır. (...) Bu aydınlatma türünde hem kompozisyon hem de içerik açısından temanın anlatımını destekleyen alanları ışıktaki bırakılmaktadır” (Kılıç, 2000, s. 19).

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya



Görsel 3. Mad Max: Fury Road Filminin Renk Paletleri

(Kaynak: <https://www.demilked.com/iconic-movie-color-palette-cinemapalettes/>
Son Görülme Tarihi: 06.10.2023)

Bu araştırmada da ele alınan *Mad Max: Fury Road* (2015) filminde baskın renk paletlerinin çöl tozuna yakın sarı, turuncu ve kahverengi tonlarının ağırlıklı olduğu ve sıcak renklerin filmin temposuna uygun olarak saldırganlık ve heyecanlılık hissini desteklediği görülmektedir. Su krizinin yaşandığı kurgusal bir evreni anlatan bu filmde, temelde kurulan atmosfer; çöllerin yaygınlaştığı, susuzluğun en büyük sorunlarından biri olduğu, insanlığın medeniyet çöküşü yaşadığı post-apokaliptik distopik bir evrendir. Görsel algıyı kolaylaştırıcı renk paletlerinin bu filmde bir kompozisyon ögesi olarak; çöl tozuna benzer sarı ve kahverengi renkler ile sıcak renk paletleri üzerine kurularak bir tanımlama kodu oluşturmaktadır. Bu renk paletlerinin renk sembolizmine göre, filmde kurulan atmosfere hizmet ederek, post-apokaliptik distopik evren tasarımını desteklediği görülmektedir. Görüntü kompozisyonu filmde inşa edilen zaman ve mekânı, olay örgüsünü ve karakterleri renk açısından da desteklemektedir. Özellikle filmde etkin bir unsur olan aksiyon sahneleri (dövüş sahneleri, çöldeki araba yarışları vb.) sıcak renklerin psikolojik etkileri ile desteklenmektedir. Bu sahnelerde görüntü yönetiminde, aksiyonun verdiği yoğun hareket ve devinim; saldırganlık, korku ve gerilim duygularının sıcak renklerle desteklendiği görülmektedir.

3.3. Sinematografide Mekân

Sinemada kurulan mekanlar, fiziki ve deneyimlenmiş mekanların sinema sanatı ile dolayım olarak; kültürel, toplumsal ve ideolojik bağlamlarla yapılandırılmış kurgusal olgulardır. “Sinemasal mekanlar, fiziki mekanları yeniden kurgulayarak, anlatıya özgü yeni bir coğrafya/mekân yaratmaktadır. Örneğin, Derviş Zaim’in *Çamur* (2003) filminde, fiziki anlamda Kıbrıs’la hiçbir bağı olmayan; Çanakkale-Gökçeada, Konya ve İstanbul’daki mekanlar harmanlanarak yeniden kurulan bir Kıbrıs coğrafyası yaratılmaktadır” (Çam, 2016, s. 11-12). Sinematografide mekânın kullanımı, toplumsal ideoloji çerçevesinde okumalara neden olabilmektedir. Sinemadaki mekânsal anlatılar, toplumun sosyolojik yapısında yer alan kodları barındırmaktadır. Bu kodlar, toplumsal bilincin izdüşümü olurken bilinçli ya da bilinçaltı kodlarını açığa çıkarmaktadır. Sinematografik mekânsal temsiller aracılığıyla oluşturulan imgeler, söylemler ve algı boyutu ile bütünsel olarak anlam kazanmaktadır (Karabağ ve Erkan Yazıcı, 2023, s. 413).

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya



Görsel 4. Kurak Günler Film Görselleri

Sinemasal mekânın önemli bir sinematografik unsur olarak kullanıldığı bir filmde *Kurak Günler* (2022) olmaktadır. Filmin çoğunluğu Kayseri’de bir ilçede çekilirken, obruklarla ilgili sahneler ise Konya’da çekilmiştir. Filmde fiziki mekanlarından bağımsız olarak, kurgusal bir Yanıklar kasabası coğrafyası yaratılmıştır. Bu kasabada geçen olay örgüsüne uygun olarak, obruklarda filmde hem temel bir mekân hem de güçlü bir metafor olarak yansıtılmaktadır. Obruklar, sinemadaki temsil ve gerçeklik bağlamında önemli bir işlev üstlenerek, gösteren ile gösterilenin iç içe geçtiği sinema sanatı için muğlaklığı ortadan kaldırmakta (Çam, 2016, s.22) ve Yanıklar kasabasındaki toplumsal yarılmanın bir metaforu olarak filmde vücut bulmaktadır. Dolayısıyla *Kurak Günler* filminde yer alan sinemasal obruk mekanları, kurgusal kasabadaki hukuksuzluğun, ahlaki çöküşün, bozulmuş düzen ve hiyerarşinin bir metaforu olarak ön plana çıkmaktadır. Devasa büyüklükte obruk mekanlarının filmde su krizi açısından da işlevsel olarak kullanıldığı, filmdeki kasaba halkının ve belediyenin yanlış politikaları sonucu yer altı sularının fazla kullanımı ile oluştuğu belirtilmektedir. Sinematografik mekânsal temsiller aracılığıyla obrukların, insan eliyle bozulan/yok edilen doğa açısından imgeleştiği görülmektedir. Dolayısıyla *Kurak Günler* filminde, sinematografik mekânın anlatının katmanlarına hizmet ederek, kadrajın gücünü de arttırdığı; bilinçli bir tercih olarak obruk mekanlarının sinemasal anlamı güçlendirdiği görülmektedir.

3.4. Sinematografide Çerçeve Oranı

Görüntü yönetmenin üzerinde görüntü boyutunu oluşturduğu ekran, düşünce ve yaşantıların görsel olarak şekillendirildiği boş bir yüzeydir. Bu boş yüzeyi estetik açıdan görselleştirme arzusu, sinematografi olgusunun en temel kaygılarından biri olmuştur. Yine bu ekranı yatay ve dikey olarak kullanacağı yüzeyin boyutlarını belirlemesi, yüzeyi fiziksel anlamda sınırlandırmasıyla ilişkilidir. Ancak sinema gibi elektronik görüntünün temel alındığı görsel sanatlarda, dikeyden çok yatayın ağırlıkta olduğu bir sınırlandırmaya yönelik bir yöneliş bulunmaktadır (Kılıç, 2000, s. 39-41). Dolayısıyla ekran yüzeyinin sınırlandırılmasıyla ilgili bu kavrama alan yazında çerçeve oranı (aspect ratio) denmektedir.

Sinematografide yansıtılan görüntünün yüksekliğiyle, genişliği arasındaki çerçeve oranı, kameranın (ya da göstericinin) açıklık durumuyla, hacmine ve göreceğimiz gibi kullanılan objektiflere bağlı olan bir kavramdır. Özellikle sinemada “Akademi oranı” olarak da bilinen standart çerçeve oranı 1:1.33 ya da 1.33 oranı ile Amerikan standart geniş ekran çerçeve oranı 1.85:1 de yaygın olarak kullanılmaktadır. Anamorfik olarak bilinen, sinemaskop olarak da adlandırılan 2.35:1 çerçeve oranı da daha geniş bir çerçeve oranı olarak sinemada kullanılabilmektedir (Monaco, 2001, s. 105-107). Sinematografide çerçeve oranı, görüntü estetiği ve kadraj kompozisyonunu doğrudan etkilemektedir.

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya



Görsel 5. Mommy Film Çerçeve Oranları Değişimi

(Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=NF6Tjrr9290> Son Görülme Tarihi: 07.11.2023)

Xaiver Dolan'ın yönetmenliğini yaptığı *Mommy* (2014) adlı filmde çerçeve oranının etkili bir sinematografik bileşen olarak anlatı evrenine katkı sağladığı görülmektedir. Filmde, hiperaktivite ve dikkat bozukluğu hastalığı ile mücadele eden şiddete meyilli Steve karakteri ile tek oğluyla hayatta kalma mücadelesi veren anne Diane adlı karakterlerin hikayesi yer almaktadır. Sorunlu ebeveyn-çocuk ilişkisi filmin odak noktalarından biri olmakla birlikte, yönetmen toplumla sağlıklı ilişki kuramayan karakterleri de odağına almaktadır. Steve'in sürekli dış etkenlerce özgürlüğünün kısıtlandığı, karakterin içerisine bulunduğu dünya ve hastalıklarıyla mücadelesindeki zorlukları, sinematografik bileşenlerden çerçeve oranı ile desteklenerek, 1:1 adlı dar bir çerçeve oran ile yansıtılmaktadır. Steve karakterinin içerisinde bulunduğu sıkışmış, özgürlüğünün kısıtlandığı bir dünyayı yansıtması açısından 1:1 formatı etkili bir sinematografik bileşen olarak kullanılmaktadır. Filmde karakterin kendini daha özgür hissettiği sayılı mutluluk anlarında ise 1.85:1 Amerikan standart geniş ekran formatına geçiş yapılarak verilmektedir. Zira Steve bir sahnede kendi eliyle kadrajı iki yandan iktirerek genişlettiği çerçeve oranı ile adeta kendi hayatında ve içerisinde bulunduğu dünyada özgürleşmektedir. Dolayısıyla, bu filmde de çerçeve oranının bir sinematografik bileşen olmasının ötesinde temsil ve anlam inşa ederek, karakterlerin içerisinde bulunduğu psikolojik dünyanın alt metninin bir göstergesi olarak tasarlandığı görülmektedir.

3.5. Sinematografide Kompozisyon

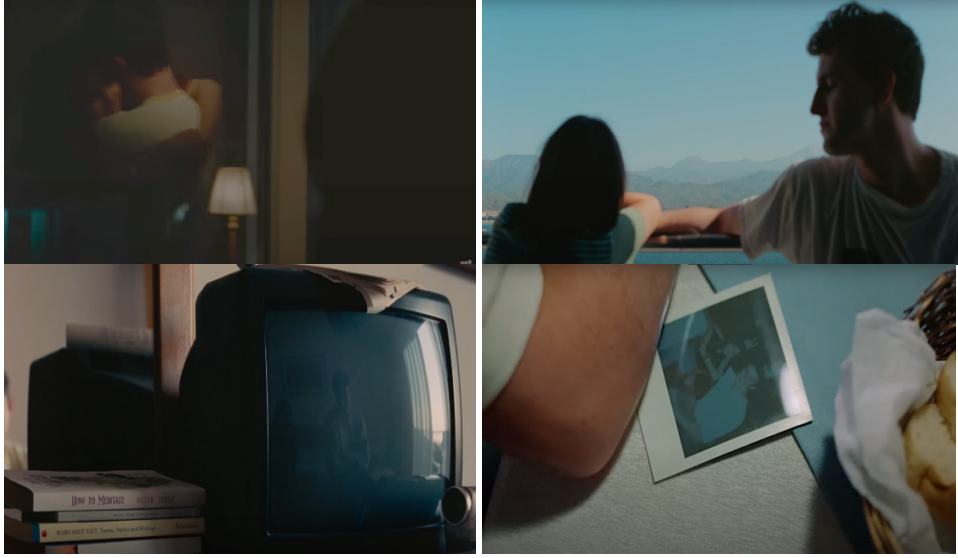
Görsel sanat olarak nitelendirilen sinemanın, görüntüyü olduğu gibi aktarmak yerine, bir çabanın ürünü olarak kadraj tasarımını barındırması film yapımında kompozisyon kavramını ön plana çıkarmıştır. Filmlerin tanıdık/sıradan/kalıplaşmış ama görüntüleri, sesleri, müziği, dekoru, kostümleri ve renkleriyle güçlü ve etkili kadraj tasarımları, izleyicinin bir sanat yapıtını izlediğini düşündüren önemli faktörlerdir (Şenyapılı, 2003, s. 50).

Sinematografide kompozisyon, kadrajın anlatının içeriğine ve vereceği mesajlara uygun bir biçimde, bilinçli tercihlerle düzenlenmesine denmektedir. Görüntü yönetmeni görsel düzeni tasarlayarak, görüntünün güçlü bir ileti taşımasını sağlamaktadır. Bu görünen görüntünün yeniden tasarlanması/yaratılması ile oluşturulabilecek görsel bir gerçekliktir. Dolayısıyla, seyircinin nereye, neye ve hangi sırayla, ne bağlamda bakmasını sağlayan sinematografide kompozisyonudur (Brown, 2014, s.38). Kılıç, vd. (2009, s.125)'a göre görüntü kompozisyonuyla yaratılan görsele dayalı güç; sınırları belirlenmiş bir çerçeve içerisinde yer alan tüm çizgi, renk, ışık, gölge vb. gibi görüntüyü oluşturan, bütün öğelerin ilgi noktasına/ana öğeye yönlendirmesini ve kompozisyondaki devinim izlenimlerine psikolojik olarak etki etmektedir.

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

Kadrajın kompozisyonu, senaryo ve dramaturjinin de verdiği olanaklar ile izleyicinin bilinçaltına seslenerek, izleyiciyle film arasında duygusal bağ kurulmasına yardımcı olmaktadır. Bu bağlamda, kadrajın kompozisyonunda kameranın durduğu yer, kameranın üzerindeki objektif, çekim ölçekleri vb. izleyicinin kolektif algılarına seslenmektedir. Bu bilgiye sahip olması gerekli görülen görüntü yönetmeni, kendi kültürel kodlarıyla, evrensel kültürel kodları bir arada kullanabilmektedir (Kıraç, 2012, s.95). Kadraj tasarımı olarak kompozisyon, farklı sinematografik bileşenleri de (çerçeve oranı, renk, çekim ölçekleri vb.) içerisinde barındıran kapsamlı bir kavramdır. Kadrajın gücünü belirleyen; altın oran (1/3 kuralı), çerçeve içinde çerçeve, ton kontrastı (tonal contrast), çizgi, desen, leke vb. gibi çok sayıda kompozisyon öğesi de bulunmaktadır.



Görsel 6. Güneş Sonrası (After Sun) Film Görselleri

Charlotte Wells tarafından senaryosu yazılan ve yönetilen *Güneş Sonrası* (After Sun-2022) adlı film, sinematografide kompozisyonun incelenmesi açısından özgün bir örnektir. *Güneş Sonrası* filmi, 1990'ların sonunda Türkiye'de geçen bir tatilde, 11 yaşındaki kız çocuğu Sophie ile 30'lu yaşlarda psikolojik olarak problemleri olan bir babanın (Calum) son tatillerini anlatan bir filmidir. Doksanlı yıllarda geçen bir tatil olması sebebiyle; VHS kayıt cihazları, polaroid fotoğraf baskıları, kostüm ve dekorlar kadraja bilinçli bir tercihle yerleştirilmiştir. Sinematografide altın oran (1/3 kuralı), tonal kontrast, çerçeve içinde çerçeve vb. çok sayıda kompozisyon yaklaşımının da (görsel 6.) uygulandığı görülmektedir. El kamerasıyla kadraja aktarılan görüntülerin, filmdeki öykünün gerçeklik duygusunu arttıran bir kompozisyon yaklaşımı olarak da sunulduğu görülmektedir.

Yetişkin Sophie'nin, geçmişte babası ile geçirdiği bu tatili hatırlaması için en temelde yardımcı araç, el kamerasıyla çekilen video kayıtlar olmaktadır. Hafıza, bellek ve silikleşmiş anılara vurgu yapılan bu filmde, çocukluğun ve babası ile olan yaşamışlıkların geri dönülemezliğine de dikkat çekilmektedir. Filmde baba figürünün problemleri yaşamı dekadrajda bırakılan bir kompozisyon yaklaşımı ile sunulmaktadır. "Babanın neden psikolojik sorunlar yaşadığı? İntihar edip, etmediği? Yaşadığı aidiyetsizliğin nedenlerinin ne olduğu?" gibi sorular tanık olunamayan ancak filmde varlığı sezdirilen, dekadrajda bırakılan unsurlardır.

Filmde hatırlama eylemi, görüntü yönetmenliği yaklaşımına da özgün bir biçimde yansımaktadır. Kadrajlar çoğunlukla Sophie karakterinin zihni gibi hareket ederek gerçek ile hayal arasındaki anıları temsil etmesi açısından çoğu kadrajda baba ve kız figürleri bulanık (pikselleşmiş) ya da silikleşmiş bir görüntü ile verilmektedir. Adeta kamera Sophie'nin zihniyle benzer tepkiler vererek; çerçeve içinde çerçeve (framing in frame) kompozisyon yaklaşımı ve öznel kamera tercihleri ile

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

Calum karakteri, bir fotoğraf ya da video karesinde baba figürü haline gelmektedir. Babası ile yaşadıklarını anlamlandıramayan ve onu tanıyamayan Sophie, film boyunca babasının bir gözlemcisi olarak silikleşmiş fotoğraf ve video karelerini netleştirme çabası içerisinde olmaktadır. Dolayısıyla bu filmde, özgün bir görüntü yönetmenliği yaklaşımı olarak kompozisyon öğelerinin Sophie'nin zihniyle bütünleşerek (ya da yerine geçerek) kadrajın gücünün anlatıya hizmet ettiği ya da anlatıyı desteklediği görülmektedir.

Sonuç

Sinematografinin sadece bir görüntüden ibaret olmadığı, bir alanın ya da planın çerçevelenmesiyle birlikte bir bakış açısının ürünü olarak kadrajın estetik, teknik ve psikolojik etkiler taşıdığı görülmektedir. Görüntünün kavramsal ve teknik anlamda yenilikler kazanması, zamanla görüntü yönetmenliği olgusunu da geliştirmiştir. Sinema dili gibi görüntü yönetmenliğinin de bir dil kullandığı; kadrajın gücünün büyük ölçüde sinematografik bileşenlerle ilişkisi olduğu saptanmaktadır. Bu çalışmada ele alınan sinematografide kadrajın gücünü belirleyen bileşenler olarak; aydınlatma, mekân kullanımı, renk kullanımı, çerçeve oranı ve kompozisyonun etkili bir unsur olduğu görülmektedir.

Bu bildiride aydınlatma kavramı bağlamında incelenen *Bir Zamanlar Anadolu'da* filminde, kullanılan kadrajların aydınlatılması karakterin kişilik özelliği ile bütünleşerek, Doktor Cemal adlı karakterin anti kahraman karakter temsiline uygun olarak aydınlatma tercihinin yapıldığı görülmektedir. Rembrandt aydınlatma ve yanal ışığın iyi ile kötünün arasında gri alanda yer alan karakter modelini sunmak için dramatik etkiler yarattığı görülmektedir. Renk kavramı bağlamında incelenen *Mad Max: Fury Road* filminde ise renk kullanımının anlatıya ve kurulan atmosfere hizmet ederek algıyı kolaylaştırdığı ve sinematografik anlatıma derinlik kazandığı görülmektedir. Filmde kurulan post-apokaliptik ve distopik çöl evreni atmosferi için kullanılan sıcak renk paletleri (sarı, turuncu, kahverengi vb.) renk sembolizmine göre saldırganlık ve heyecanlılık hissini artırarak, filmin aksiyonuna ve temposuna uygun olarak kullanıldığı görülmektedir. Sinematografide mekanların yeniden üretilen bir gerçeklikte önemli kodlar taşıdığı ve toplumsal bilincin izdüşümü olarak ideolojik katmanlar taşıdığı obruk metaforlarıyla *Kurak Günler* filminde karşılık bulmaktadır. Obruklar hem filmin temel mekânı hem de güçlü bir metaforu olarak, kurgusal Yanıklar kasabasının; hukuksuz, ahlaki çöküşe uğramış ve toplumsal anlamda yarılmış coğrafyasını anlatması açısından metaforlaştırılmıştır. Sinematografik mekân kullanımı kadrajın gücünü arttıran bir unsur olarak bu filmde belirmektedir. Sinematografide çerçeve oranlarının anlatının ve karakterin içerisinde bulunduğu dünyayı görselleştirmesine hizmet ettiği, Xavier Dolan'ın *Mommy* filminde karşılık bulmaktadır. Görüntü yönetmeni Steve karakterinin içerisinde bulunduğu sıkışmış dünyayı sinematografik bileşenlerle desteklemek için 1:1 adlı dar çerçeve oranıyla veririrken, sayılı mutluluk anında ise çerçeve oranı 1.85:1 Amerikan standart geniş ekran formatına geçiş yapılarak verilmektedir. Filmdeki karakterlerin psikolojik dünyalarının bir alt metni ve göstergesi olarak çerçeve oranları anlam ve temsil inşa etmektedir. Sinematografinin basit bir öyküyü çok katmanlı ve derin okumalara fırsat sağlayan ve onu dönüştürebilme gücüne sahip olan önemli bir unsur olduğu *Güneş Sonrası* (After Sun) filminde görülmektedir. Sinematografide özgün bir görüntü yönetmenliği yaklaşımı ve kompozisyon örneği olarak bu film, ana karakterin zihni yerine geçerek, gerçek ile rüyanın silikleştiği bir görüntü yönetmenliği yaklaşımı tasarlanmıştır. Filmde baba figürünün problemli yaşamı dekadraj alanda bırakılan bir kompozisyon yaklaşımıyla sunulmaktadır. Hafıza ve belleğe vurgu yapılan bu filmde, kamera Sophie karakterinin zihni gibi hareket ederek, kurulan kompozisyon öğelerinin temelde hatırlama eylemine vurgu yaptığı ve anlatının temel izleğine hizmet ettiği görülmektedir.

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

Kaynakça

- Barnwel, J. (2011). *Film Yapımının Temelleri*. (G., Altıntaş, Çev.). İstanbul: Literatür Yayınları.
- Bonitzer, P. (2011). *Kör Alan ve Dekadrajlar*, (İ. Yaşar, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Bordwell, D. (2022). Intensified Continuity Visual Style in Contemporary American Film, *Film Quarterly*, 55 (3), 16–28.
- Brown, B. (2014). *Sinematografi Kuram ve Uygulama*, (S. Taylaner, Çev.). İstanbul: Hil Yayınları.
- Çam, A. (2016). Sinemasal Mekânlar ve Sinemasal Mekânların Çözümlemesi. *Sinecine Dergisi*, 7 (2), 7-37.
- Fener, S. (2012). *HD Sinematografi*. İstanbul: Antrakt Sinema Kitapları.
- Goodridge M. Ve Grierson, T. (2014). *Sinematografi*. (M., Yalçın, Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Harmanda, A. ve Taşdemir, B. (2022). 360 Derece Film Mizansen Nedir? Tasarım ve Yapım Sürecine Dair Temel Açıklamalar, *Akdeniz Sanat Dergisi*, 16 (30), 325-344.
- Kafalı, N. (2000). Görüntü Dilinin Çözümlemesi, *Kurgu Dergisi* 17 (1), 1-13.
- Karabağ, Ç. & Erkan Yazıcı, Y. (2023). Sosyal Ayrışmanın Sinematografik Anlatısında Bir Arayüz Olarak Pencere: Parazit Filmi. *Art-e Sanat Dergisi*, 16 (31), 408-433 . DOI: 10.21602/sduarte.1260309
- Kılıç, L. (2000). *Görüntü Estetiği*. İstanbul: İnkilap Yayınevi.
- Kılıç, L., Altunay, A., Savaş, H., Durmaz, B. (2009). *Görsel Estetik*. Eskişehir: TC. Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Kıraç, R. (2012). *Sinemanın ABC'si*, İstanbul: Say Yayınları.
- Monaco, J. (2001). Bir Film Nasıl Okunur? (E., Yılmaz, Çev.). İstanbul: Oğlak Yayıncılık.
- Sözen, M. (2003). *Sinemada Renk-Sembolik Anlamlar*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Şenyapılı, Ö. (2003). *Sinema ve Tasarım*. İstanbul: Boyut Yayıncılık.
- Tuğan, N. H. (2018). Sinematografinin Sinemasal Anlamın Oluşturulmasında Etkisi: Prometheus (2012-Ridley Scott) Filminde Görüntü Düzenlemesi. *ASEAD Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 4 (11), 215-233.
- Üstün, E. (2015). *Sinematografik Üretim: Mekân ve Zaman Deneyiminin Bedenleşmesi*, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

Accentuated Colors in *Sin City* *Sin City*'de Vurgulanan Renkler

Rahime Özgün Kehya

Dr. Research Fellow, Kafkas University

ozgunkehya@gmail.com

Orcid: 0000-0002-4695-3689

Abstract

This study aims to analyze the colors in *Sin City*, a new version of the film-noir genre where the themes of crime, dirty and illegal relations, and intrigue are often addressed, using *mise-en-scène* analysis. In *mise-en-scène*, the elements such as decor, lighting, sound, space, costumes, acting, and make-up, which the camera sees, are considered a whole, but one or more of these components, like colors, can also be focused. The color accents in *Sin City* (Robert Rodriguez & Frank Miller, 2005) are essential for setting an example of the neo-noir genre in the creative use of technology's color possibilities. They exemplify how today's computer technologies provide more opportunities for color to produce a unique artistic sense. According to significant findings of the study, red, yellow, blue, and white are vivid and bright colorings and intonations over the dominant black and white contrast commonly employed in *Sin City*. Different shades of the same color in the film effectively produce positive or negative meanings. For example, one character with golden yellow hair in the film symbolizes beauty. In contrast, another yellowed character turns into an evil meaning with radioactive venom jaundice. The accentuating use of color in *Sin City* allows the audience to distinguish evil from goodness. In addition, the color tones and sub-colors in the film increase the excitement of the narrative and help the audience understand the importance of a particular event or character.

Keywords : *Black & white film, Color , Meaning , Neo- noir film*

Özet

Bu çalışma, suç, kirli ve yasadışı ilişkiler ile entrika temalarının sıklıkla işlendiği *film-noir* türünün yeni bir versiyonu olan *Sin City*'deki renkleri mizansen analizi ile çözümlemeyi amaçlamaktadır. Mizansende kameranın gördüğü dekor, ışık, ses, mekân, kostüm, oyunculuk, makyaj gibi unsurlar bir bütün olarak ele alınır ancak renkler gibi bu bileşenlerden bir ya da birkaçına da odaklanılabilir. *Sin City*'deki (Robert Rodriguez & Frank Miller, 2005) renk vurguları, teknolojinin renk olanaklarının yaratıcı kullanımında *neo-noir* türüne örnek teşkil etmesi açısından önemlidir. Günümüz bilgisayar teknolojilerinin renklerin özgün bir sanatsal anlam üretmesi için nasıl daha fazla olanak sağladığını örneklemektedir. Çalışmanın önemli bulgularına göre, kırmızı, sarı, mavi ve beyaz, *Sin City*'de yaygın olarak kullanılan baskın siyah-beyaz kontrastı üzerinde canlı ve parlak renklendirmeler ve tonlamalardır. Filmde aynı rengin farklı tonları etkili bir şekilde olumlu ya da olumsuz anlamlar üretmektedir. Örneğin, altın sarısı saçları olan bir karakter güzelliği sembolize etmektedir. Buna karşılık sararmış bir başka karakter radyoaktif zehir sarılığı ile kötücül bir anlama dönüşmektedir. *Sin City*'de renklerin vurgulu kullanımı, seyircinin kötülüğü iyilikten ayırt etmesini sağlamaktadır. Ayrıca filmdeki renk tonları ve alt renkler anlatının heyecanını arttırmakta ve seyircinin belirli bir olayın ya da karakterin önemini anlamasına yardımcı olmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Siyah-beyaz film, Renk, Anlam, Neo-noir film

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

Introduction

From the warmest shades of red to the coldest blue, a good visual/video artist and cinematographer can manipulate the viewer, painting the screen with colors and color keying. It is possible to look at the use of colors created by light in the art of film by exemplifying essential films. Color is related to culture with local and national dynamics. However, it is also a language that can be used as a universal means of expression to create meaning and psychological effects. Colors are often created holistically, with color palettes harmonizing with films.

Looking at film art, we see that each frame in a film comprises the harmony of colors. This harmony sometimes consists of two colors and many colors create an aesthetic composition. In rare cases, a single color may be used in one or more frames to serve the film's purpose. However, this is an exceptional case. As in other types of visual art, colors in film art are not chosen randomly by the artist but by the determinants, such as subject, theme and characters. They are employed consciously, following the film's integrity, and often, one or more dominant colors contribute to the film's atmosphere. It is also possible to colorize images taken by the camera in their natural colors with today's computer technologies. Such possibilities can add a melancholic, nostalgic, cheerful, or emphatic atmosphere to a film. Alternatively, colorization can be done in the color laboratory to give a diverse feel to a film shot in the actual space, such as nostalgia feeling.

We chose the highly commercially successful film *Sin City* for this paper because it is a unique work in color processing. It won the Grand Technical Prize at the 2005 Cannes Film Festival for its visual processing with almost the entire film rendered in black-and-white with minor color additions. This study aims to analyze the colors in *Sin City*, a new version of the film noir genre through mise-en-scene analysis. A mise-en-scene is a collection of elements that the camera sees (Bordwell et al., 2017), such as decor, light, sound, space, costume, acting, and make-up, but it can also focus on one or more of these components, such as color or space.

Colors, Culture and Psychology

While color harmony in the early years of film art consisted of shades of black and white, color film technologies created an aesthetic harmony using different colors in almost every scene; of course, in color film work, filmmakers offer a much more comprehensive range of color alternatives. However, in all films, black and white or color, arranging colors is of great importance in reflecting the composition, the general atmosphere of the film, the subject, and the characters aesthetically.

Similar to the scientific objectivity of the relationship of color with the sense of vision, people have similar standards in perceiving colors whether they make the same, different, or similar interpretations, even if they come from different ages, origins, or cultures. From time to time, the connotation of one color may differ in different geographies. In film art, a type of visual art, filmmakers consciously choose colors by considering the impact and psychology they will have on the audience.

Colors carry powerful expressions, but no one knows how such an expression is formed. It is widely believed that the expression is based on association. For example, the refreshing association of red with fire and blood, green with nature and forest, and nature with water is the color effect of interpretation based on perception through learning. Divining warm and cool colors can also exemplify this connection and association. For example, the primary color red and the colors in which red is used more intensely increase their warmth, while the more intense use of blue increases the coldness of the color. Imbalance in colors can affect their temperature. At the same time, the distinction between cold and warm in colors is based on the association of the opposite poles of darkness and light. Shaded, dark areas are associated with cold, while bright, sunny areas are associated with warmth. Just as in nature, there are various degrees of heat. The degree of intensity in tones and colors can be used to express anger, boiling, burning, heat, or warmth, just as in nature (Arnheim, 1974, pp. 368–370). In this context, dividing colors into two categories, warm and cold, is more of a metaphorical classification.

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

Black & White Movie and *Film Noir*

Before the development of color film technologies, shooting black and white films was necessary for film creation teams. Although the name was black and white, these films featured the two extremes of black and white and grey, beige, and silver. The intermediate colors in the middle of the contrasting black and white at the end were the colors that complemented the composition and aesthetics. In photographs or cinema frames, black, white, and gray are reflected to the viewer with different tones.

While color harmony in the early years of film art consisted of shades of black and white, with color film technologies, an aesthetic harmony is created using different colors in almost every scene; of course, in color film work, a much more comprehensive range of color alternatives are offered to filmmakers. However, in all films, black and white or color, arranging colors is of great importance in reflecting the composition, the general atmosphere of the film, the subject, and the characters aesthetically.

Conard discusses whether *film noir* is a genre. One definition as a genre relates to the recurring narrative and visual structures that repeatedly depict criminal activity from various perspectives in a gloomy, unsettling manner and visual style (Conard, 2005, p. 10). The 'Film noir,' which emerged after the Second World War, is a movement that is a kind of expression of post-war insecurity when men returned from war and questioned why they were fighting, and at the same time, women joined the workforce. They are generally movies about crime, dirty and illegal relationships, and intrigue. Nowadays, films in the film neo-noir genre are shot from time to time, and they are seen to be shot around the themes of crime, detective work, violence, and sexuality.

After color film technologies, shooting black and white films or film frames or coloring colored films in black and white later is done by the director's choice, not by necessity—for example, *Loving Vincent* (Kobiela & Welchman, 2017). While the movie scenes after van Gogh's death are shown in color, the scenes before his death are depicted in black and white frames. *Dead Men Don't Wear Plaid* (Reiner, 1982), Sebastian Gutierrez's *Hotel Noir* (Gutierrez, 2012), and Steven Soderbergh's *The Good German* (Soderbergh, 2006) movies can be examples.

Plot Story of *Sin City*

Sin City (2005) is an action thriller and crime film directed by Robert Rodriguez and Frank Miller. In three parts, *Sin City* follows the experiences of three different men in the same period in a fictional city called 'Sin City' in the USA. These characters are an ex-convict, a private detective, and a senior police officer. The film's parts are (1) *The Hard Goodbye*, (2) *The Big Fat Kill*, (3) *That Yellow Bastard* and *The Customer Is Always Right* at the beginning and the end.

The Customer Is Always Right at the beginning is always right about a woman who comes to a party, leaves alone, and is killed by a male shooter with a silenced gun. *The Hard Goodbye* is about an ex-con looking for the killer of a woman called Goldie. *The Big Fat Kill* focuses on a detective torn in the middle of a fight between a prostitute and a group of mercenaries, the police, and the mafia. *That Yellow Bastard* centers on an aging police officer who protects a young woman from a serial killer. In the closing *The Customer Is Always Right*, when a woman gets into an elevator after her treatment at the hospital, she is approached by the hitman who killed another woman at the beginning of the film.

Sin City is a monochromatic film that uses black and white extensively to exaggerate the characters, combining the aesthetics of *film noir* with the comic book form. Different spots, such as red, green, and bright yellow, are thrown over the black-and-white image to highlight essential elements in the film. In quantitative terms, the black-and-white film ratio in this film is far above the minimal coloring in small details. Colored small details are for the creators to affect the audience emotionally. The film is adapted from the comic book written and drawn by Frank Miller and is considered an example of the film noir genre. The employment of color in the movie and the comic

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya

is similar. Black-and-white contrasts are common. The thoughts of the main characters are expressed by a common method, the external voice. The film creates the feeling of watching a comic book.

Use of Accentuated Colors

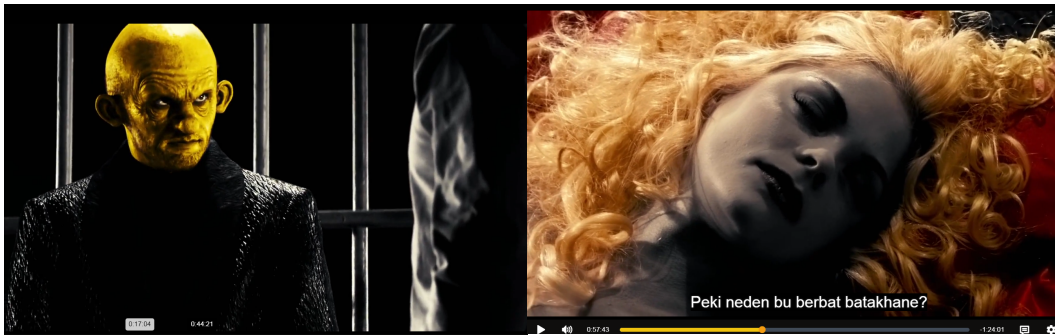
The colors in *Sin City* help to understand the exaggerated movements and sexiness that will not go unnoticed by the audience. Each color was chosen to serve a different purpose and symbolically express positive and negative situations and characters. For example, the use of colors for heroes and villains in the movie may differ. Evil guys can be shown in a smaller environment with a lighter black tone. The heroes are expressed with sharper blacks and more frequent use of color. Since the film is in black and white, colors such as red, blue, and yellow can help the audience distinguish the heroes' identities. These colors appear bright in the film and often emphasize the narrative.

Additionally, the villain's blood appears white in the film, which helps to show the character's evil and the inhumanity of his actions or motives. On the other hand, the heroes bleed dark red, and the camera captures their faces at a close scale. Good character is indicated by the hero's eyes' distinctive blue or green color. Considering colors in terms of representation theory (Hall, 2003), colors play an important role in a drama constructed by the director in *Sin City*. The minor coloring in the film was obtained by the color keying method and by converting the color film to high-resolution black and white.

Accentuated Yellows

The use of yellow in *Sin City* has meaning according to its tones. For example, the evil character's whole body and blood being yellow, resembling the color of poison and bile, emphasizes his "evil." In contrast, the beautiful character Goldie's blonde hair has a positive connotation because the golden yellow used in it creates a positive meaning with its brightness, liveliness, and the tone it takes from gold, which is a precious metal.

Roark Junior, also known as "the Yellow Bastard" is one of the movie's villains whom yellow is used to highlight. This villain is presented as disgusting and smelly after the reconstruction medical process using bright yellow, which helps the user identify this as it has connotations of being nuclear and then provides images such as radiation poisoning.



Yellow as "evil"

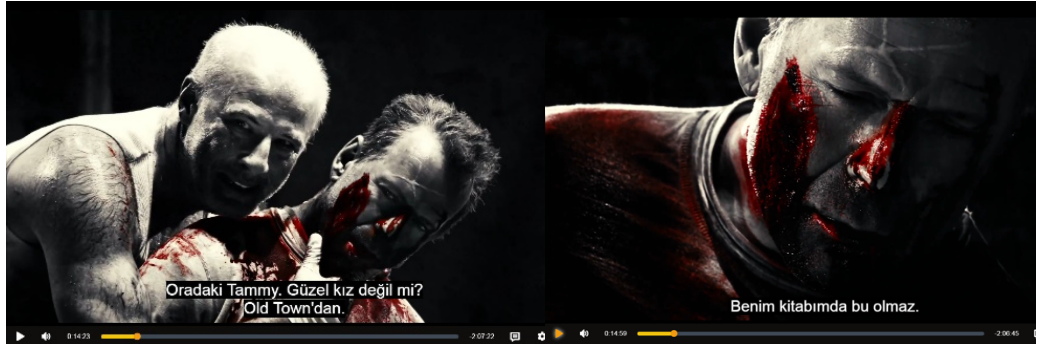
Yellow as beauty

Accentuated Reds

There is an accentuated use of red in love scenes, police searchlights, the blood of good characters, the clothes of female characters, and flirting scenes. According to Jung, as with all other colors, "red" can have symbolic meanings such as anger, virginity, menstruation, murder, and blood, depending on its shades, various cultures, and the use of light (Jung, 2019).

Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya



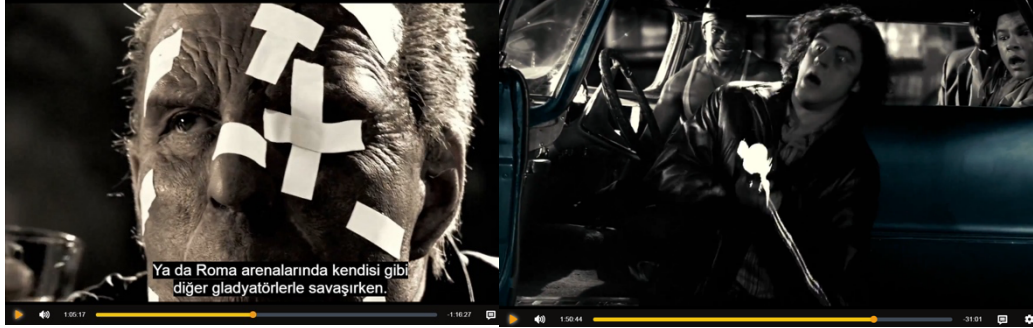
Accentuated Whites

In *Sin City*, both positive and negative references are made to the color white. For example, the fact that the band-aids on the hero's face and body are white has a positive meaning, while the color of the villain's blood is white, making him look evil and devoid of human characteristics. This genre, in which contrasting colors and dark and large shadows dominate, is similar to the characteristics of German Expressionist Cinema that emerged after the First World War.



Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu

17 Kasım 2023 - Sakarya



Conclusion

This study analyzed the colors in *Sin City*, a new film noir version, focusing on colors through mise-en-scene analysis. *Sin City* (Robert Rodriguez & Frank Miller, 2005) exemplifies the neo-noir genre with its creative use of color accents through technology. According to the study's key findings, red, yellow, blue, and white are vivid and bright colorings and gradations on the dominant black-and-white contrast commonly used in *Sin City*.

A variety of tonalities were used about characters and situations. One color by itself is not enough to emphasize good and evil. The most important example of this is the representation of good and evil characters with golden yellow and radioactive yellow. Thus, using accentuated colors with different shades made distinguishing between good and evil more accessible. The use of artificial minimal colors emphasised in the film gave it a surreal quality.

The use of color in this film increases the excitement of the film and helps emphasize the importance of a particular event or character. This use of color allows the viewer to distinguish evil from good and separate the positive or negative emotions in the film. *Sin City* is an example of a *film noir*; it is also a language created and emphasized by lively and bright coloring besides black and white. The fact that representation is affected by many aesthetic details in the *mise-en-scène*, such as color, light, texture, decor, sound, camera angles, and scales, makes us question the impact of technology on them more and more. The film is an example of the potential to express the language of cinema with images beyond words and the possibilities of the green screen.

References

- Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception: a psychology of the creative eye*. Berkeley, CA: Univer. of California press.
- Conard, M. T. (2005). *The philosophy of film noir*. University Press of Kentucky.
- Gutierrez, S. (2012, October 9). *Hotel Noir*. Gathr Films.
- Hall, S. (2003). *The Work of Representation*. In S. Hall (Ed.), *Representation: Cultural representations and signifying practices* (8th ed.). SAGE Publications Sage UK: London, England, The Open University.
- Jung, C. G. (2019). *Psikolojide tipler*. Pinhan Yayıncılık.
- Kobiela, D., & Welchman, H. (2017). *Loving Vincent*. Altitude Film Distribution, Next Film.
- Reiner, C. (1982, May 21). *Dead Men Don't Wear Plaid*. Universal Pictures.
- Soderbergh, S. (2006, December 15). *The Good German*. Warner Bros. Pictures

ULUSLARARASI
FİLM
ARAŞTIRMALARI
SEMPOZYUMU



Film Araştırmaları Derneği
<http://turkishfilmstudies.com/>

