T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM ANABİLİM DALI
İLETİŞİM BİLİMLERİ BİLİM DALI

SİNEMA FİLMLERİNDE ÜÇÜNCÜ ÖYKÜLEME BİÇİMİ OLARAK AĞ ANLATI VE CHRISTOPHER NOLAN'IN SİNEMA ANLATISININ YAPISAL ÇÖZÜMLEMESİ: THE PRESTIGE, INCEPTION VE DUNKIRK ÖRNEKLERİ

DOKTORA TEZİ

ÖMER LÜTFİ GÜNAY

KOCAELİ 2019

T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM ANABİLİM DALI
İLETİŞİM BİLİMLERİ BİLİM DALI

SİNEMA FİLMLERİNDE ÜÇÜNCÜ ÖYKÜLEME BİÇİMİ OLARAK AĞ ANLATI VE CHRISTOPHER NOLAN'IN SİNEMA ANLATISININ YAPISAL ÇÖZÜMLEMESİ: THE PRESTIGE, INCEPTION VE DUNKIRK ÖRNEKLERİ

DOKTORA TEZİ

ÖMER LÜTFİ GÜNAY

DANIŞMAN: Doç. Dr. Mehmet ARSLANTEPE

KOCAELİ 2019

T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM ANABİLİM DALI
İLETİŞİM BİLİMLERİ BİLİM DALI

SİNEMA FİLMLERİNDE ÜÇÜNCÜ ÖYKÜLEME BİÇİMİ OLARAK AĞ ANLATI VE CHRISTOPHER NOLAN'IN SİNEMA ANLATISININ YAPISAL ÇÖZÜMLEMESİ: THE PRESTIGE, INCEPTION VE DUNKIRK ÖRNEKLERİ

DOKTORA TEZİ

Tezi Hazırlayan: Ömer Lütfi GÜNAY

Tezin Kabul Edildiği Enstitü Yönetim Kurulu Karar ve No: 06.11.2019 / 28

Jüri Başkanı: Doç. Dr. Mehmet ARSLANTEPE

Jüri Üyesi: Prof. Dr. Füsun ALVER

Jüri Üyesi: Prof. Dr. Ala SİVAS GÜLÇUR

Jüri Üyesi: Doç. Dr. İhsan KARLI

Jüri Üyesi: Doç. Dr. Selma KOÇ AKGÜL

KOCAELİ 2019

ÖNSÖZ

Bu tez çalışmasında, sinema filmlerinin yirminci yüzyılın son dönemlerinde dönüşmeye başlayan anlatı biçimlerine günümüzün yaratıcı yönetmenlerinden birinin çalışmaları çerçevesinde ışık tutulmaya çalışılmıştır. Film anlatı biçimleri, teknolojik ve toplumsal gelişmelere paralel bir şekilde postmodern süreçlere evrilmeye devam eden canlı bir sürecin parçalarıdır. Christopher Nolan, film stüdyoları çatısı altında eser veren bir yönetmen olmakla birlikte aynı zamanda yaratıcı yönetmen niteliklerine sahip başarılı bir sinemacıdır. Çektiği her filmde zaman inşaları, görsellik, karakter tasvirleri ve öykü planlamaları ile ilgili yeni teknikler deneyerek hem eleştiri hem de gişe anlamında başarı yakalamaktadır. Çalışmanın temel varsayımlarından biri, postmodern anlatım tekniklerinden olan ağ anlatının sinema filmlerindeki üçüncü öyküleme biçimi olarak öne çıktığı düşüncesidir. Çalışmanın bir diğer varsayımı ise sinemada giderek popülerleşen bu anlatım tekniğinin Auteur kavramının klasik tanımının dönüşmesine yol açtığı düşüncesidir. Ağ anlatının açıklanması sürecinde Christopher Nolan filmografisinden seçilen üç film yapısal olarak incelenmiştir. Bu incelemelerden çıkan verilerin ağ anlatı biçimini örneklemesine ve Christopher Nolan'ın sanatsal değer ile gişe başarılarını birlikte elde edebilmesinin nedenlerinin anlaşılması konusuna yardımcı olabileceği düşünülmektedir.

Bu tez çalışmasını tamamlarken; aynı yaşlardaki iki çocuğunu büyütürken hiçbir fedakarlıktan kaçınmayan annem Nilgün GÜNAY'a, dünyanın en anlayışlı ve çocuklarını seven babası olduğuna inandığım babam Osman GÜNAY'a, yıllardır ailemize her konuda destek olan kardeşim Tolga GÜNAY'a, 2006 yılında bir hazırlık sınıfı öğrencisi olarak kendisine ders kaydımı yaptırdığım andan itibaren bilgisini, tecrübesini ve benim için en önemlisi anlayışını hiçbir zaman esirgemeyen çok değerli hocam Mehmet ARSLANTEPE'ye, çocukluk yıllarımda tanışarak birlikte çok şey yaşadığım manevi kardeşlerim Ahmet ve Metin'e, tez yazma sürecimin her anında yanımda olan ve desteğini esirgemeyen Duygu CANKURTARAN'a, birlikte çalıştığım her an desteklerini hissettiğim Cahide, Deniz ve Hande'ye, son olarak da eğitim hayatım boyunca destek veren herkese sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Ömer Lütfi GÜNAY

2019

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ ..... **I**
İÇİNDEKİLER ..... **II**
ÖZET ..... **VI**
ABSTRACT ..... **VII**
RESİMLER, TABLOLAR, GRAFİKLER LİSTESİ ..... **VIII**
RESİMLER LİSTESİ ..... **VIII**
TABLOLAR LİSTESİ ..... **XI**
GRAFİKLER LİSTESİ ..... **XIII**
GİRİŞ **1**

BİRİNCİ BÖLÜM

1. SİNEMA FİLMLERİNDE ANLAM VE ANLATININ OLUŞUMU **8**
1.1. ANLAM VE ANLATI KAVRAMLARI ÜZERİNE **8**
1.1.1. Anlamın Paylaşımı: Dil Kavramının Tanımı ve Sözlü İletişim **14**
1.1.2. İletişimde Kalıcılık Düşüncesi: Yazılı İletişim ve Betimleme **21**
1.1.3. Teknoloji Çağı'nda Görsel İletişim **27**
1.1.3.1. Fotoğrafik Görüntünün Elde Edilmesi **29**
1.1.3.2. Ağ Tabaka İzlenimi ve Hareketli Görüntünün Keşif Süreci **37**
1.2. ANLATIBİLİM KAVRAMI VE ANLATILARIN TEMSİL YÖNÜNDEN NELİĞİ **46**
1.2.1. Doğrudan Temsil (Mimesis), Katarsis ve Dolaylı Temsil (Diegesis) **50**
1.3. SİNEMA FİLMLERİNDE ANLAMI OLUŞTURAN TEMEL ÖGELER **56**
1.3.1. Hareketli Görüntüde Anlam: Göstergeler **60**
1.3.2. Görsel Anlatı Planlaması **69**
1.3.3. Metinlerarasılık **72**
1.3.4. İdeoloji: **75**
1.3.5. Sinemacının Bakışı: Çerçeve ve Görüntü **78**
1.3.6. Yapısal Anlam Üzerine: **79**

İKİNCİ BÖLÜM

2. SİNEMA FİLMLERİNDE ANLATI YÖNTEMLERİ VE ÜÇÜNCÜ ANLATI BİÇİMİ OLARAK AĞ ANLATI 81

2.1. KURMACA FİLMLERDE ANLATI YAPILARI 81

2.1.1. Klasik (Geleneksel) Anlatı Yapısı 83

2.1.1.1. Öykü (Fabula) ve Olay Örgüsü (Öyküleme/Syuzhet) 87

2.1.1.2. Klasik Anlatı Filmlerinde Kompozisyon: 91

2.1.1.2.1. Serim: 92

2.1.1.2.2. Düğüm: 93

2.1.1.2.3. Çözüm: 95

2.2. SİNEMADA ANLATIYI OLUŞTURAN BİÇİMCİ DİL: KURGU 96

2.2.1. Hollywood Film Kurgusu: Edwin Stanton Porter ve David Wark Griffith 102

2.2.2. Sovyet Sineması'nda Kurgu: İlişkisel Kurgu Çerçevesinde Anlam Yaratmak 106

2.2.2.1. Karşıtlık 110

2.2.2.2. Paralellik (Koşutluk) 110

2.2.2.3. Sembolizm (Benzetme) 111

2.2.2.4. Eş zamanlılık (Birlikte Oluş) 111

2.2.2.5. Kılavuz-Kavram (Leitmotif, Temanın Tekrarı) 112

2.3. SİNEMA FİLMLERİNİN EKONOMİ BOYUTU: POPÜLER FİLMLER 112

2.4. MODERN ANLATI VE KARŞI FİLM DÜŞÜNCESİ 117

2.5. SAHNELEYEN YÖNETMENDEN YARATICI YÖNETMENE: 'AUTEUR' KAVRAMI 123

2.6. SİNEMA FİLMLERİNDE ÜÇÜNCÜ ÖYKÜLEME BİÇİMİ OLARAK AĞ ANLATI 129

2.6.1. Ağ Kavramı ve İnternetin Ortaya Çıkışı 131

2.6.2. Ağ Toplumu Düşüncesi 134

2.6.3. Sosyal Ağlar ve Zayıf Bağların Gücü Kuramı 136

2.7. ÇİZGİSEL OLMAYAN ANLATININ DÖNÜŞÜMÜ: AĞ ANLATI 140

2.7.1. Zamanın Kırılımı ve Geriye Dönüşlerin Kullanımı 145

2.7.2. Yaşanacakların Habercisi: Önbelirim 146

2.7.3. Öykü Anlatımında İleri Sarma Kavramı 148

2.8. DÜZENSİZ KRONOLOJİ VE YAKINLAŞAN HAYATLAR: '21 GRAM' FİLMİNİN ANALİZİ 149

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. CHRISTOPHER NOLAN SİNEMASININ YAPISAL ÇÖZÜMLEMESİ: THE PRESTIGE, INCEPTION VE DUNKIRK ÖRNEKLERİ 159

3.1. CHRISTOPHER NOLAN SİNEMASININ ANLATI YAPISI 159

3.1.1. Tür Tercihleri ve Filmsel Evren..... 163

3.1.2. Öykü Anlatımı ve Şaşırtıcı Final: *'Doodlebug'*..... 166

3.1.3. Karakter Yaratımı..... 172

3.1.4. Zamanın Düzensiz Kullanımı: Memento 174

3.2. ARAŞTIRMA SÜRECİ..... 183

3.2.1. Araştırmanın Problemi..... 183

3.2.2. Araştırmanın Önemi 184

3.2.3. Araştırmanın Amacı ve Soruları..... 185

3.2.4. Araştırmanın Sınırlılıkları ve Varsayımları 186

3.2.5. Araştırmanın Yöntemi 188

3.2.5.1. Anlatının Biçimlendirilişi: 190

3.2.5.2. Sinema Filmlerinde Anlatıcı Tipolojileri: 192

3.2.5.3. Odaklanma (Bakış Açısı) Kavramı 193

3.2.5.4. Filmsel Anlatıda Zaman Analizi 195

3.2.5.4.1. Anakroni (Zaman Sapması) Kullanımı 195

3.3. CHRISTOPHER NOLAN FİLMOGRAFİSİNDEN ÖRNEKLEM OLARAK SEÇİLEN FİLMLERİN YAPISAL ÇÖZÜMLEMELERİ 198

3.3.1. 'The Prestige'..... 198

3.3.1.1. Filmin Konusu ve Karakterleri..... 198

3.3.1.2. Film Öyküsünde Anakroni (Zaman Sapması) Kullanımı……204

3.3.1.3. Film Anlatısında Geriye Dönüş ve İleri Sarma Kullanımları 206

3.3.1.4. Anlatının Biçimlendirilişi ve Önbelirim Kullanımları..... 223

3.3.1.5. Anlatıcı Tipolojileri ve Odaklanma 232

3.3.2. 'Inception' 233

3.3.2.1. Filmin Konusu ve Karakterleri..... 233

3.3.2.2. Rüya Katmanlarının Analizleri..... 241

3.3.2.2.1. Birinci Rüya Katmanı (Yusuf): Yansımalardan Kaçış 248

3.3.2.2.2. İkinci Rüya Katmanı (Arthur): Yer Çekimsiz Otel 251

3.3.2.2.3. Üçüncü Rüya Katmanı (Eames): 'Snow Fortress' Operasyonu..... 256

3.3.2.3. Film Öyküsünde Anakroni (Zaman Sapması) Kullanımları..... 265

3.3.2.4. Anlatının Biçimlendirilişi..... 269

3.3.2.5. Anlatıcı Tipolojisi ve Odaklanma 270
3.3.3. 'Dunkirk' 271
3.3.3.1. Filmin Konusu ve Karakterleri 271
3.3.3.2. Öyküde Zamanın Kullanımı 278
3.3.3.2.1. Birinci Anlatı Düzeyi: 'Mendirek' (1 Hafta) 279
3.3.3.2.2. İkinci Anlatı Düzeyi: 'Deniz' (1 Gün) 285
3.3.3.2.3. Üçüncü Anlatı Düzeyi: 'Hava' (1 Saat) 292
3.3.3.3. Anlatının Biçimlendirilişi 298
3.3.3.4. Anlatı Tipolojisi ve Odaklanma 300

SONUÇ 303
KAYNAKÇA 322
ÖZGEÇMİŞ 337

ÖZET

'Sinema Filmlerinde Üçüncü Öyküleme Biçimi Olarak Ağ Anlatı ve Christopher Nolan'ın Sinema Anlatısının Yapısal Çözümlemesi: The Prestige, Inception ve Dunkirk Örnekleri' başlıklı bu tez çalışmasında, sinema filmlerinin anlatı yöntemlerinin yirminci yüzyılın son çeyreğinden itibaren dönüşen yapısına odaklanılmaktadır. Modern anlatının kurgu biçimi bakımından klasik anlatıdan farklı yapısı, teknolojik gelişmelerin dolaylı katkılarıyla 1980'li yıllardan itibaren farklı bir biçime evrilmiştir. David Bordwell tarafından *'Ağ Anlatı' (Network Narrative)* olarak adlandırılan bu farklı anlatı yöntemi yaratıcı yönetmenlerin kendilerine özgü stillerini kullanmalara izin veren yapısıyla giderek popüler hale gelmektedir. Sosyal ağların insanlar arasında evrensel düzeyde başlattıkları etkileşimler, sinema filmlerinin sahip oldukları anlatı biçimleri açısından çeşitli kullanımların ortaya çıkmasının yolunu açmıştır. Yakınlaşan kaderlerin anlatımı, düzensiz sahne dizimleri, öyküde zaman kullanımının farklı şekillerde planlanması, öykü içerisindeki birincil derecede önemli karakterlerin sayılarındaki artış ve öykünün farklı katmanlara bölünerek inşa edilmeleri bu kullanımlardan bazılarıdır. Manfred Jahn'ın anlatı çözümlemelerine yol gösterir nitelikteki araştırmaları bu tez çalışması kapsamında yapılan film çözümlemeleri için bir çıkış noktası oluşturmaktadır. Çalışmada odaklanılan bir diğer konu dönüşen *'Auteur' (Yaratıcı Yönetmen)* kavramıdır. Christopher Nolan, film tekniği açısından yaratıcı yönetmenlik nitelikleri göstermesinin yanı sıra büyük stüdyolar çatısı altında çalışan ve filmleri hem gişe hem de eleştiri başarısı yakalayan bir yönetmendir. Klasik Auteur kavramının dönüşümü olarak nitelendirilebilecek bu postmodern yaratıcılık yapısı ile The Prestige, Inception ve Dunkirk filmlerinin teknik ve içerik özellikleri incelenerek filmlerin birbirlerinden farklı şekillerde planlanmış anlatı yapıları değerlendirilmiştir. Christopher Nolan filmlerinin anlatı yöntemi açısından çeşitlilik gösteren yapıları ile çağdaşı olan yönetmenlerden farklı yönleri yapılan çözümlemeler sonucu ortaya koyulmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Anlatı, Yaratıcı Yönetmen, Çizgisel Olmayan Kurgu, Ağ Anlatı, Film Analizi.

ABSTRACT

The thesis study titled as 'Network Narrative as a Third Narration Method in Cinema Films and Structural Analysis of Christopher Nolan's Narrative: The Prestige, Inception and Dunkirk Examples' focuses on the changing structure of the narrative methods of cinema films since the last quarter of the twentieth century. The structure of the modern narrative, differing from the classical narrative in terms of its editing, has evolved into a different form after the 1980s with the indirect contribution of technological developments. This different narrative method, called as 'Network Narrative' by David Bordwell, is becoming increasingly popular with its structure which allows creative directors to use their unique styles. The interactions initiated by social networks between people at a universal level have also revealed various uses in terms of narrative methods of cinema movies. Narrative of converging-fates, non-chronological scene sequences, planning of the use of time in the story in different ways, increase in the number of important main characters in the story, and structuring the story through dividing it into various layers are among some of these uses. Manfred Jahn's studies, as a guiding for the narrative analysis, provide a starting point for the analysis of the films within the scope of this thesis. Another focus of the study is the transforming 'Auteur' (Creative Director) concept. Christopher Nolan is a director working under the major film studios and has achieved both box office and critique success in addition to being a creative director regarding cinematic techniques. This form of creative directing, which can be described as the transformation of the classical Auteur concept and the technical and content features of The Prestige, Inception and Dunkirk films were examined. Hence the narrative structures planned in different ways in each film were analyzed. The study tried to reveal the structures of Christopher Nolan films which differ in terms of narrative methods and different aspects of the director from his contemporaries as a result of the analysis.

Keywords: Narrative, Auteur, Non-Linear Editing, Network Narrative, Film Analysis.

RESİMLER, TABLOLAR, GRAFİKLER LİSTESİ

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1: Dağ keçisi figürü 23
Resim 2: Yazının dönüşüm süreci 24
Resim 3: Camera Obscura'nın çalışma prensibi 30
Resim 4: Büyülü Fener 31
Resim 5: Joseph Nicephore Niepce'nin ilk fotoğraf denemelerinden biri 33
Resim 6: Kodak fotoğraf makinelerinin tanıtımı 36
Resim 7: Tomatrop 40
Resim 8: Fenakistiskop 40
Resim 9: Zutrop 41
Resim 10: Eadweard Mybridge'in 'The Horse in Motion' çalışması 42
Resim 11: Platon'un Mağara Alegorisi 51
Resim 12: Syd Field'ın üç perdeli senaryo tasarımı 90
Resim 13: Lev Kuleshov'un kurgu deneyi: 'Kuleshov Efekti' 99
Resim 14: Alfred Hitchcock tarafından yeniden yorumlanan 'Kuleshov Efekti' ... 100
Resim 15: Eisenstein'ın Potemkin Zırhlısı filminde yarattığı hareket yanılsaması 107
Resim 16: The Dark Knight: Joker'in hastaneyi hava uçurduğu sahne. 165
Resim 17: The Dark Knight Rises: Bane'in stadyumu havaya uçurduğu sahne. 165
Resim 18: Inception'da yer alan 'Yer Çekimsiz Otel' sahnesinin çekimlerinde kullanılan 360 derece dönebilen mekanizma 166
Resim 19: 'Doodlebug' açılış - 1 167
Resim 20: 'Doodlebug' açılış - 2 167
Resim 21: Karakter, öykü boyunca elindeki ayakkabıyı sıkı sıkıya tutar. 167
Resim 22: Elindeki ayakkabı ile sürekli olarak 'böceği' avlamaya çalışır. 167
Resim 23: Filmin ana karakterinin arkasında beliren devasa boyuttaki 'kendisi'... 168
Resim 24: Sammy'nin film içerisinde kısa süreliğine Leonard olarak gösterildiği önbelirimin kullanımı (1). 177
Resim 25: Sammy'nin film içerisinde kısa süreliğine Leonard olarak gösterildiği önbelirimin kullanımı (2). 177
Resim 26: Christopher Nolan'ın çizimiyle 'Memento' film anlatısı. 180
Resim 27: Siyah beyaz sahneler ile yapılan anlatımlardan önce gerçekleşen olayların şema üzerindeki yerleri. 181
Resim 28: Siyah beyaz ve renkli sahnelere paralel olarak çizilen ve anlatım rengi siyah beyaz olan yeni bir öykü yapısı (Sammy Jankis karakteri). 181
Resim 29: Julia, elleri ve ayaklarındaki ipleri çözerek su tankından çıkar. 201
Resim 30: Chung Ling Soo'nun uzun yıllardır yaptığı 'akvaryum' gösterisi. 202
Resim 31: Chung Ling Soo'nun gösterisini anlamlandırmaya çalışan Robert ve Alfred. 202
Resim 32: Alfred ve Julia'nın gösteriden hemen önce 'Çift Langford Düğümü' üzerinde uzlaştıklarını gösteren bakışmaları (1). 203

Resim 33: Alfred ve Julia'nın gösteriden hemen önce 'Çift Langford Düğümü' üzerinde uzlaştıklarını gösteren bakışmaları (2). 203
Resim 34: John Cutter'ın sihir numaralarındaki 'Vaat, Dönemeç ve Prestij' bölümlerini anlattığı filmin ilk ve aynı zamanda son sahnelerinden biri (1). 205
Resim 35: John Cutter'ın sihir numaralarındaki 'Vaat, Dönemeç ve Prestij' bölümlerini anlattığı filmin ilk ve aynı zamanda son sahnelerinden biri (2). 205
Resim 36: Ana öyküde Alfred ile Fallon arasındaki ilişki açısından önem taşıyan önbelirimlerinden biri (1). 224
Resim 37: Ana öyküde Alfred ile Fallon arasındaki ilişki açısından önem taşıyan önbelirimlerinden biri (2). 224
Resim 38: 'Çift Langford Düğümü' Hatası (1) 225
Resim 39: 'Çift Langford Düğümü' Hatası (2) 225
Resim 40: Sarah'ın hamile olduğunu söylemesi üzerine Alfred'in ilginç tepkisi... 226
Resim 41: Sarah, Alfred ile ilişkisi üzerine şüphelerini dile getirmeye başlar. 227
Resim 42: Alfred'in 'kurşun yakalama' numarasında yaralanan elinin durumu (1). 227
Resim 43: Alfred'in 'kurşun yakalama' numarasında yaralanan elinin durumu (2). 227
Resim 44: Jess, Alfred'i ziyarete geldiğinde Alfred ile Fallon'ın anlık bakışmaları. 228
Resim 45: Robert, dublörünün kendisine ikizi kadar benzemesi gerektiğini düşünmektedir. 229
Resim 46: Alfred, Sarah, Fallon ve Olivia'nın kutlama yemeği. 229
Resim 47: Jess, hayvanat bahçesine gitmek istemektedir. Ancak bu sahnede Alfred olarak görülen kişi, Jess'e bu sözü veren kişi değildir (1). 230
Resim 48: Jess, hayvanat bahçesine gitmek istemektedir. Ancak bu sahnede Alfred olarak görülen kişi, Jess'e bu sözü veren kişi değildir (2). 230
Resim 49: Alfred (Freddy) ve Olivia, Sarah hakkında konuşurlar. 231
Resim 50: Birinci rüya katmanı: 'Yusuf'un Rüyası'. 248
Resim 51: Birinci rüya katmanında Cobb ve Ariadne'nin olduğu araca tren çarpar. 249
Resim 52: Sarışın kadının Robert'a bıraktığı rakamlar: 5,2,8,4,9,1. 252
Resim 53: Cobb, Robert'a birinci rüya katmanını anımsatmaya çalışmaktadır. 253
Resim 54: Birinci rüya katmanında ekip aracının devrilmesinin ardından ikinci katmanda yaşanan yer çekimi dengesizliği (1). 256
Resim 55: Birinci rüya katmanında ekip aracının devrilmesinin ardından ikinci katmanda yaşanan yer çekimi dengesizliği (2). 256
Resim 56: Yusuf, bariyerlere çarptığı anda üçüncü katmanda yaşanan çığ oluşumu (1). 258
Resim 57: Yusuf, bariyerlere çarptığı anda üçüncü katmanda yaşanan çığ oluşumu (2) 258
Resim 58: Arthur, dürtme yaratabilmek için ekibi asansöre götürür. 259
Resim 59: Cobb ve Ariadne, üçüncü rüya katmanında ölen Robert'ın izini sürerler (1). 260
Resim 60: Cobb ve Ariadne, üçüncü rüya katmanında ölen Robert'ın izini sürerler (2). 260
Resim 61: Fikir ekimi ekibinin ulaşmak istediği sonuç (1). 262
Resim 62: Fikir ekimi ekibinin ulaşmak istediği sonuç (2). 262
Resim 63: Fikir ekimi ekibinin ulaşmak istediği sonuç (3). 262

Resim 64: Öykü içerisinde bir haftalık zaman diliminde gerçekleşen bölüm: ‘Mendirek’ 279
Resim 65: Öykü içerisinde bir günlük zaman diliminde gerçekleşen bölüm: ‘Deniz’ 286
Resim 66: Öykü içerisinde bir saatlik zaman diliminde gerçekleşen bölüm: ‘Hava’ 293

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1: Sinema filmlerinde anlamın oluşumu 59
Tablo 2: Hjelmslev'e göre fotoğrafta anlatım ve çözümlemenin sinema filmlerine uyarlanması. 64
Tablo 3: Leech'in dilsel ilişkiler çizelgesi. 69
Tablo 4: Leech'in çizelgesinin Seçil Büker tarafından sinemaya uyarlanmış hali. .. 70
Tablo 5: Sinemanın yedi büyük günahına karşı yedi büyük erdemi. 120
Tablo 6: Türk Dil Kurumu, ağ tanımları. 131
Tablo 7: İnternet ağlarının ilk dönemleri 133
Tablo 8: Thomas Elsaesser'e göre 'Akıl Oyunu' filmlerin temel özellikleri..... 142
Tablo 9: '21 Gram' filminin yapım şirketleri, maliyet ve gelir çizelgesi 150
Tablo 10: '21 Gram' öyküsündeki üç ana karakterin ruhsal durumları. 152
Tablo 11: '21 Gram' filminin açılışında karakterlerin sunuluş biçimleri. 155
Tablo 12: Öyküde trafik kazasının yaşandığı ana kadar gerçekleşen geriye dönüş ve ileri sarmaların sayısını gösteren tablo. 157
Tablo 13: Quentin Tarantino'nun kült eserlerinden bazılarının yerel (Amerika) ve dünya geneli dolar bazında gişe rakamları 160
Tablo 14: Christopher Nolan filmlerinden bazılarının yerel (Amerika) ve dünya geneli dolar bazında gişe rakamları. 161
Tablo 15: Christopher Nolan filmografisinin türlere ve filmlerin geçtikleri mekanlara göre sınıflandırılması 164
Tablo 16: Christopher Nolan filmlerindeki bazı karakterlerin sahip oldukları psikolojik durum örnekleri. 173
Tablo 17: 'Memento' film anlatısındaki renkli ve siyah beyaz sahneler. 175
Tablo 18: 'Memento' öyküsü içerisinde gelişen önemli olaylar. 180
Tablo 19: Genette, odaklanma kavramı ile ilgili olarak Cleanth Brooks ve Robert Warren'ın tipolojisini referans gösterir 191
Tablo 20: Sinema filmlerinde anlatıcı tipolojileri. 193
Tablo 21: Prestij filminin önemli karakterleri ve öyküde işlevleri. 201
Tablo 22: Prestij film anlatısında kullanılan manipüle edici günlükler. 208
Tablo 23: Prestij film öyküsünde geriye dönüşler ile anlatılan 27 önemli olay. 220
Tablo 24: Inception filminin karakterleri ve öykü içerisindeki işlevleri. 238
Tablo 25: Inception öyküsündeki karakterlerin kullandıkları totemler. 240
Tablo 26: Inception film anlatısında eylemlerin kurgulandığı beş katman. 241
Tablo 27: Rüya katmanlarında Robert'ın zihnine yerleştirilecek düşünceler. 246
Tablo 28: Birinci rüya katmanında yaşanan olaylar ve film süresi içerisindeki yerleri. 251
Tablo 29: İkinci rüya katmanının gerçekleştiği otelin 528 numaralı odasının öykü açısından önemi 255
Tablo 30: Eş zamanlı başlatılan dürtmelerin öykü içerisindeki süreci. 257
Tablo 31: Eames'in Robert'ı hayata döndürmek için şok cihazını kullanmasının ardından yaşananlar. 262
Tablo 32: Cobb ve Mallorie karakterlerinin aralarındaki ilişkilerin detaylı anlatımını sağlayan geçmiş zamana dönüşler. 268
Tablo 33: Dunkirk filminin 'tip' düzeyinde işlenen karakterleri. 276
Tablo 34: Dunkirk filminin üçe bölünen anlatı yapısı. 277

Tablo 35: Birinci anlatı düzeyi olan ‘Mendirek’te yaşananlar. 284
Tablo 36: İkinci anlatı düzeyi olan ‘Deniz’ bölümünde yaşananlar. 292
Tablo 37: Üçüncü anlatı düzeyi olan ‘Hava’ bölümünde yaşananlar. 296

GRAFİKLER LİSTESİ

Grafik 1: Prestij filminde kullanılan geriye dönüş, şimdiki zaman ve ileri sarma sahneler ile ilk ve son jenerik sürelerinin toplam süre içerisindeki oranları. 222
Grafik 2: Filmin yaklaşık olarak ilk bir saatindeki 'gerçeklik katmanı' bölümünün 'rüyalar ve araf' bölümlerine oranı (Inception). 247
Grafik 3: Inception'daki beş katmanlı anlatı yapısının toplam süre içerisindeki dağılımları. 264
Grafik 4: Filmin genel yapısı içerisindeki anlatı düzeylerinin toplam süre içerisindeki dağılımları (Dunkirk). 297

GİRİŞ

Bu tez çalışması, kurmaca filmlerin Georges Melies'in ilk öykülü film çalışmalarından günümüze yaşadığı dönüşümlere odaklanmaktadır. Çalışmanın merkeze aldığı konu, klasik ve modern anlatı inşalarının yirminci yüzyılın son çeyreğinde postmodern anlatılara dönüşen yapısıdır. Sinema filmlerinin postmodern öyküleme tekniklerinden biri olan ağ anlatı, modern anlatının içerik ve teknik açıdan yaşadığı dönüşümün bir sonucudur. Yaşanan bu dönüşüm sinemacılara yaratıcı özelliklerini kullanmaları konusunda olanak sağlamaktadır. Sinema filmlerindeki anlamın oluşumu ve aktarımı üzerine kurulan bu çalışmada odaklanılan bir diğer önemli unsur *'Auteur'*[1] kavramının günümüzdeki durumudur. Klasik 'Auteur' kavramı geleneksel anlatının 1950'li yıllarda modern anlatıya evrilme sürecindeki kilit unsurlardan biridir. Çalışma içerisinde, postmodern anlatım tekniklerinin ortaya çıkmasıyla Auteur kavramı açısından bir dönüşümün yaşandığı iddiası savunulmaktadır. Christopher Nolan, filmlerinin içerik ve teknik başarılarının yanı sıra yapımına başlayacağı filmler için Hollywood stüdyolarından yüksek bütçeler alabilen bir sanatçıdır. Bu tez çalışmasının motivasyonunu, filmleri popüler eserler kadar gişe başarısı yakalayan İngiliz yönetmenin aynı zamanda yakaladığı eleştiri başarısı da göz önüne alınarak ulaşmış olduğu iki yönlü başarının incelenmesi oluşturmaktadır.

Çalışmanın birinci bölümünde anlam ve anlatı kavramlarına odaklanılmıştır. İnsanlar arası etkileşimlerin aktarımı sürecinde sözlü biçimden yazılı ve görsel biçime geçilmesiyle iletişimde kalıcılığa ulaşılmıştır. Sözlü iletişim döneminin ardından zaman içerisinde *'iletişimde gereklilik'* düşüncesi ön plana çıkmaya başlamıştır. Sözlü iletişimin uzun mesafelerde etkisini yitirmesi ve insanlar tarafından elde edilen tecrübelerin nesilden nesile aktarılmaları isteği gibi birçok unsur yazılı iletişimi ortaya çıkaran gereklilikler arasındadır. Yazının icadıyla iletişim süreçlerinde etkililik ve kalıcılık konularında önemli kazanımlar elde edilmiştir. İletişim alanında köklü değişimlerin yaşanmasını sağlayan bir diğer süreç ise teknolojik gelişmelerin hızının artmasıdır. Bahsedilen gelişmelerin iletişim açısından yarattığı önemli sonuçlarından biri görsel iletişim kavramının boyut değiştirmesidir. Fotoğrafik sabit görüntü ve

[1] Yaratıcı yönetmen.

hareketli görüntünün elde edilmesi ile yaşamın her alanında etkin olan iletişim süreçleri hız ve etkililik açısından ivme kazanmıştır.

İletişim süreçlerinin tarihsel gelişimlerinin açıklanması ile anlamın oluşum ve paylaşım süreçlerinin betimlenmesinin ardından sanat yapıtlarındaki temsil süreçleri incelenmiştir. Sanat eserlerinin *göstermeye (mimesis)* ve *anlatmaya (diegesis)* dayalı iki sergileme biçimi bulunmaktadır. Göstermeye dayalı eserlerin amacı izleyicilerdeki *katarsis (arınma)* hissini canlandırabilmektir. Klasik sinema anlatısının temeli olan göstermeye bağlı anlatım biçimi günümüzdeki sanat yapıtlarındaki ağırlığını sürdürmektedir. Modern anlatının temeli olan anlatmaya dayalı yöntem ise mümkün olduğu kadar az canlandırma yaparak ve minimal kurgu kullanımıyla var olan durumları betimlemeyi amaçlamaktadır. Platon ve Aristoteles'in mimesis ve mimesis sürecinin sonucu olarak katarsis ile diegesise dayalı sanat eserlerini ayrımlama biçimleri çalışma içerisinde incelenmiştir. Bu incelemenin ardından sinema filmlerinde anlamı oluşturan temel ögeler John Marland, Robert Edgar-Hunt ve Steven Rawle tarafından kaleme alınan *'The Language of Film' (Film Dili)* eserinde olduğu gibi altı madde içerisinde incelenmektedir. Bahsedilen altı madde, Film Dili eserinden yola çıkılarak *Hareketli görüntüde anlam: Göstergeler, Görsel anlatı planlaması, Metinlerarasılık, İdeoloji, Sinemacının bakışı: Çerçeve ve görüntü ile Yapısal anlam* başlıkları altında incelenecektir (Hunt vd, 2015: 10).

Çalışmanın ikinci bölümünde odaklanılan konu kurmaca filmlerde anlatım yöntemleridir. Bölümün ilk kısımlarında sinema filmlerinde tragedya geleneğine bağlı olarak gelişen anlatım yöntemi olan klasik[2] anlatı biçimi incelenmektedir. Klasik anlatı yapısını oluşturan öykü ile olay örgüsü kavramlarının tanımları, belirleyici özellikleri ve birbirlerinden farklı yönleri anlatı üzerine yapılan çalışmalara değinilerek açıklanmaktadır. Klasik anlatı yapısında öykünün kompozisyonunu oluşturan serim, düğüm ve çözüm bölümleri açıklanırken Syd Field'ın üç perdeli anlatı kavramına da değinilmektedir. Öykünün genel çerçevesinin çizilmesinin ardından kurmaca filmlerin temel unsuru olan kurgu kavramının açıklandığı bölüm, sinemada anlatıyı oluşturan biçimci dil olarak adlandırılmaktadır. Film kurgusu kavramı, Bordwell ve Thompson tarafından içerik ve teknik özellikleri bakımından iki şekilde açıklanmaktadır. Kurgunun içerik yönünü bitmiş çekimler arasındaki ilişkileri düzenleyen tekniklerin

[2] (Geleneksel).

bir araya getirilmeleri oluşturmaktadır. Teknik yönü ise filmin prodüksiyon aşamasında kamera ile çekilmiş görüntüler arasından seçme ve istenilen uzunluğa göre birleştirme işlevi oluşturur (Aktaran: Fischer, 2008: 9). Kurmaca yapıtlardaki temel amaç farklı çekimlerin bir araya getirilmeleri sonucu anlam oluşturmaktır. Sinema filmleri kurmaca ve kurmaca olmayan eserler olarak ayrımlanmalarına rağmen hareketli görüntü ile anlam oluşturma fikrinin her biçiminin kurmacaya yakın olduğu söylenebilir. Belgesel filmler her ne kadar kurmaca olmayan yapıtlar arasında gösterilseler bile yapımcılarının konuya bakışlarını ve tercihlerini yansıttıkları için saf bir belge-film yapısından söz etmek mümkün olmayacaktır.

Sinema filmlerinde yaratıcı kurgu düşüncesi dünyaya iki merkezden yayılmıştır. Amerika'da Porter ve Griffith'in yaptığı çalışmalar ile Rusya'da Kuleshov, Pudovkin ve Eisenstein gibi kuramcıların yaptıkları çalışmalar hareketli görüntülerden anlam oluşturma sürecinin öncü çalışmalarıdır. Çalışma içerisinde, kurgu kullanımıyla farklı çekimlerden anlam oluşturma çalışmalarının Amerika ve Rusya'da ne şekilde ilerledikleri ve sinema anlatısı açısından o dönemlerdeki durum irdelenmektedir. Kurgu düşüncesinin sanatsal değeri olduğu kadar zorunluluktan doğan bir yönü de bulunmaktadır. Rus kuramcıların kurgu fikrine yönelmelerini sağlayan gerekliliklerden bahsedilerek film makaraları üzerine yaptıkları öncü deneyler çalışma içerisinde detaylı bir şekilde açıklanmaktadır.

Amerika'da yapılan kurgu çalışmaları Hollywood stüdyo sisteminin kurularak sinema filmlerinin ticari meta olarak görüldükleri bir sürecin başlangıcı olmuştur. Rus kuramcıların ilk çalışmaları ise ellerindeki yetersiz film stokları nedeniyle farklı çekimlerin bir araya getirilmeleriyle anlamın nasıl oluşturulacağı üzerinedir. Rus sinemacıların kurguyu kullanarak oluşturdukları ilk filmler sinemanın ideolojik bir araç olarak kullanımına örnek olarak gösterilebilir. Çalışma içerisinde Porter ve Griffith'in geliştirdikleri devamlılık kurgusu, eski film parçalarından yeni filmler oluşturulması, film içerisinde geriye dönüş kullanımları, yakın çekime önem verilmesi gibi teknikler açıklanmıştır. Rusya'daki kurgu çalışmalarına dönüldüğünde başta Kuleshov olmak üzere Pudovkin ve Eisenstein'ın çalışmaları açıklanarak anlam yaratma süreçlerinden bahsedilmiştir. Kuleshov'un *'Kuleshov Efekti'* ve *'Yaratıcı Coğrafya'* gibi çalışmaları açıklanarak Kuleshov Efekti'nin Alfred Hitchcock'un

yeniden yorumlandığı versiyonuna sinemanın anlam yaratma gücünü örneklemesi açısından değinilmiştir.

Kurgu ile oluşturulan ve belirli formüllerin uygulanarak ticari başarının kazanıldığı popüler filmlerin dünyadaki merkezi California eyaletinde yer alan Los Angeles sınırları içerisindeki Hollywood bölgesidir. Çalışma içerisinde Hollywood'un bu sıfatı elde etmesini sağlayan özellikleri detaylı bir şekilde açıklanmıştır. Hollywood'un üretmekte olduğu daha önceden denenmiş ve başarılı olmuş formüllerin kullanılmasıyla ortaya çıkan popüler filmler bir yandan da film türlerinin gelişimine katkı sağlamışlardır. Türler, bilindik ve daha önce başarı kazanmış senaryoların bilindik teknik ekip ve oyuncular tarafından benzerlerinin çekilmesiyle elde edilen yapılardır. 1920'lerde başlayan Hollywood film stüdyolarının hakimiyeti günümüzde devam etmekle birlikte 1950'li yıllarda film biçimini etkileyen bir dönüşüm sürecine girilmiştir.

Fransa'da başlayan *'Yeni Dalga'* akımı Hollywood film üretim sistemine her yönden karşı bir yapı niteliğindedir. Bu dönemde filmlerin büyük prodüksiyonlar ve bilindik senaryolar ile çekilmeleri fikri yaratıcı sinemanın önündeki bir engel olarak görülmüştür. *'Cahiers du Cinema' (Sinema Defterleri)* dergisinde yazan eleştirmenlerin katkılarıyla *'Auteur'* kavramı geliştirilmiştir. Auteur kavramı, film prodüksiyonunun her anına hakim olan ve film yapımı için büyük stüdyolar ile çalışmayan yönetmenleri refere etmektedir. Auteur düşüncesi ortaya çıkmadan önceki dönemlerde yönetmenlerin ellerindeki senaryoları yaratıcı bir hamlede bulunmadan kayda alan kişiler olarak görüldükleri söylenebilir. Yönetmenler, Auteur düşüncesinin oluşmasıyla birlikte yaratıcılıklarını kullanabilen yetkin bireyler olarak görülmeye başlanmışlardır. Yaratıcı yönetmenlerin modern sinemanın birincil unsurları oldukları söylenebilir.

İkinci bölümün sinema filmlerinin postmodern dönüşüm süreçlerine vurgu yapılan kısmı David Bordwell'in 'Network Narrative' *(Ağ Anlatı)* olarak adlandırdığı yöntemin gelişim sürecine değinilmesiyle başlamaktadır. Sinemada ağ anlatı düşüncesinin açıklanmasının öncesinde ağ kavramı ve toplumsal örüntü oluşturması bakımından internetin ortaya çıkış süreci betimlenmiştir. Dünyanın çeşitli yerlerindeki insanları ortak amaç etrafında birbirine bağlayan internetin ortaya çıkardığı önemli düşüncelerden biri ağ toplumu düşüncesidir. Teknolojinin gelişim hızına bağlı olarak

gücünü arttıran telekomünikasyon teknolojileri, iletişim süreçlerinin hem iletim biçimlerini hem de oluşturulan içerikleri etkilemişlerdir. Ağ kavramı modern dünyada bir veya birden fazla toplumsal ilişkiyle birbirlerine bağlanmış bireyleri işaret etmektedir. Sosyal, politik, ekonomik tüm ilişkiler ağ kurma temeli üzerinden ilerlemektedir (Aktaran: Özdemir, 2015: 128). Bu bölümde ayrıca günümüzdeki birey ve ağlar arasındaki ilişkilerin *'Connectivism' (Bağlantıcılık)* kuramı çerçevesinde incelendiği vurgulanmaktadır. Ağ toplumunun sinema filmlerine etkisi açıklanırken *'sosyal ağ'* örüntülerinden *ve 'zayıf bağların gücü'* gibi kuramlardan faydalanılmıştır.

Modern anlatının temelinde bulunan sahne dizimindeki anlamsal bütünlüğün bozulması durumu postmodern yöntemlerden biri olan ağ anlatı için de geçerlidir. Teknolojik gelişmelerin ortaya çıkardıkları ağ şeklindeki yeni yapılar, Castells'in çalışmalarında küreselleşme ve ekonomi boyutları üzerinden açıklansalar da sinema filmlerinin anlatı yapıları üzerinde etkili oldukları yapılan film incelemelerinde görülmektedir. Sinemada postmodernizm süreci yirminci yüzyılın son çeyreğinde başlayan bir olgudur. Bordwell'in *'Poetics of Cinema'* eserinde bahsettiği gibi ağ anlatı birbirleriyle kesişen hayatların ve birleşen kaderlerin anlatımıdır (Aktaran: Kerr, 2010:38). Ağ anlatı biçiminin çeşitli isimlendirmelerinden çalışma içerisinde bahsedilmekle birlikte bu tez çalışması kapsamında Bordwell'in *'ağ anlatı'* kavramı kullanılmıştır. Ağ anlatının yakınlaşan kaderler içeriğinin dışında birden fazla ana karakteri barındıran ve final bölümleri çeşitli şekillerde kurgulanan yapısına değinilmiştir. Ağ anlatı yapısı içerisinde çalışmada irdelendiği şekilde çoklu evren, çoklu zamansallık, tesadüfi durumlar vb. şeklinde planlanan yapılar kullanılmaktadır.

Ağ anlatı yapısında çekimlerin kurgulanmaları aşamasında geriye dönüşler, ileri sarmalar ve önbelirimlerin kullanımları önemli bir yer tutmaktadır. Bahsedilen kavramların tanımlamalarının ardından anlaşılabilirlik seviyelerinin artması için sinema filmlerinden ve televizyon dizilerinden bazı örnekler verilmiştir. Çalışmanın üzerine kurulduğu temel örneklem olan Christopher Nolan sinemasına değinilmeden önce Alejandro Gonzalez Inarritu'nun ağ anlatı şeklinde yapılanan ve sahne dizimleri açısından açık biçime, konu bütünlüğü açısından kapalı biçime sahip *'21 Grams' (21 Gram)* filminin çözümlemesi yapılmıştır. Yapılan çözümleme kapsamında filmin prodüksiyon süreci, düzensiz kronolojisi, karakterlerin çözümlemeleri, yakınlaşan kader yapıları, açılış sahnelerinin klasik anlatıdan farklı yönleri, geriye dönüş ve ileri

sarmaların kullanım sıklıkları gibi birçok detay verilerek Inarritu'nun anlatısındaki yaratıcılık analiz edilmiştir.

Çalışmanın üçüncü bölümünde Christopher Nolan filmleri arasından örneklem olarak seçilen filmlerin çözümlemelerinden önce yönetmenin sinemasının içerik ve teknik özellikleri incelenerek genel bir çerçeve çizilmiştir. Christopher Nolan, sinema filmi ve televizyon dizisi arşivi açısından dünyanın en gelişmiş internet veri tabanı olan *'IMDB'* sitesinde *'sıklıkla çizgisel olmayan hikaye anlatıcısı'* olarak tanıtılmaktadır (Imdb: Christopher Nolan)[3]. Çalışma içerisinde Hollywood sistemine karşı bir duruş olarak nitelendirilen yaratıcı yönetmenlik kavramının Christopher Nolan özelinde dönüşüme uğradığı varsayımından hareket edilmektedir. Yaratıcı yönetmenliğin belirgin özellikleri olan popüler filmlerden farklı senaryo ve film tekniği yapıları Nolan sinemasında da görülmektedir. Nolan'ın bu durumun yanı sıra popüler filmlerin üretim biçimi olan büyük stüdyoların çatısı altında yüksek bütçelerle çalıştığı da gözlemlenebilir bir durumdur. İlk dönem filmleri haricindeki eserleri adeta bir gişe canavarına dönüşen Christopher Nolan, yaratıcı yönetmenlik ve gişe yönetmenliği özelliklerini bir arada gösteren modern bir yaratıcıdır. Çalışma kapsamında 'Doodlebug' isimli kısa filminden başlanarak son uzun metrajlı filmi Dunkirk'e kadar olan sinema anlayışı incelenmektedir. Yönetmenin sineması incelenirken yazılı kaynakların kullanılmasından ziyade röportajları deşifre edilerek sineması hakkındaki görüşleri kendi ağzından aktarılmaya çalışılmıştır.

Christopher Nolan sinemasının anlatı yapıları incelenirken eser verdiği türler, filmsel evren oluşumları, karakter yaratımları, şaşırtıcı final inşaları ve erken dönem filmlerindeki zamanın kullanımına değinilmiştir. Örneklem olarak seçilen filmlerden olmamalarına rağmen *'Following' (1998)* ve *'Memento' (2000)* filmleri de kurgu biçimleri açısından incelenerek yönetmenin ilk dönem filmlerinin de ağ anlatı yapısına uygun eserler oldukları vurgulanmaktadır. Bahsedilen filmlerden özellikle Memento için detaylı bir zaman analizi yapılmıştır. Memento film kurgusu açıklanırken Nolan'ın kendi çizimleri paylaşılarak detaylı bir analiz oluşturulmuştur. Nolan'ın film kurgusu yapısına değindikten sonra çağdaşı olduğu Alejandro Gonzalez Inarritu ve Quentin Tarantino gibi yönetmenlerle gişe başarısı açısından kıyaslanmıştır. Bu

[3] https://www.imdb.com/name/nm0634240/ / Erişim Tarihi: 15.07.2019.

kıyaslama ile yaratıcı yönetmenlik özellikleri ile gişe başarısının bir araya gelebileceği vurgulanmaya çalışılmıştır.

Christopher Nolan filmografisinden örneklem olarak seçilen filmlerin her biri[4] farklı bir öykü anlatım inşasına sahiptir. Prestij'de geriye dönüş, ileri sarma ve önbelirim kullanımlarının mevcut olduğu gözlenmiştir. Kullanılan bu anlatım biçimlerinin tanımları yapılarak film öyküsü içerisindeki kullanımları detaylı bir şekilde açıklanmıştır. Inception öyküsünün anlatımı için farklı rüya katmanlarının dahil olduğu beş aşamalı bir yapı söz konusudur. Dunkirk'te ise ana olay üç farklı zaman diliminde kurgulanmıştır. Çizgisel bir anlatım izlenimiyle sunulan bu yapı yönetmenin diğer filmleriyle karşılaştırıldığında kurgu biçimi açısından farklı bir çalışma konumundadır. Film çözümlemeleri için Gerard Genette'in edebi eserlere uyguladığı anlatıcı tipolojileri çalışmalarının Manfred Jahn tarafından sinemaya uyarlandığı biçimden faydalanılmıştır. Sahne dizimleri, öykü katmanlarının içerisindeki olayların betimlemeleri, öykü parçalarının toplam ekran süresi içerisindeki payları gibi veriler tablo ve grafikler oluşturularak analiz edilmiştir. Ayrıca *'anlatıların biçimlendirilişleri'*[5] ve öykülerin sahip oldukları *'anakroni'*[6] durumları incelenerek analizleri yapılmıştır. Öykülerdeki anlatıcının belirlenmesi açısından anlatı tipolojileri kadar önemi bulunan *'odaklanma'* biçimleri incelenerek öykü içerisindeki anlatıcı biçimleri saptanmaya çalışılmıştır.

Örneklem olarak seçilen filmlerin analizlerinin ardından elde edilen verilerin ağ anlatı biçiminin özellikleriyle benzer yönleri ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Bu durumun sebebi, ağ anlatının üçüncü anlatı biçimi olduğu iddiasını desteklemek ve yaratıcı yönetmenlik kavramının Christopher Nolan özelinde dönüşüme uğradığı varsayımını güçlendirmektedir. Nolan'ın çağdaşı olan ve çalışma içerisinde incelenen sinemacıların da yaratıcı yönetmenlik özellikleri gösterdikleri bariz olmakla birlikte, kariyerlerinde 'düzenli olarak' Hollywood popüler filmleri kadar üst düzey bütçelerle çalışarak büyük gişe başarıları elde ettikleri görülmemektedir. Nolan'ın gişe başarılarının yanı sıra teknik ve içerik özellikler bakımından neredeyse her filminde başarı kazanması bu çalışmanın yapılması için ortaya çıkan bir motivasyondur.

[4] The Prestige, Inception ve Dunkirk.
[5] Açık veya kapalı biçim.
[6] Zaman sapması.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. SİNEMA FİLMLERİNDE ANLAM VE ANLATININ OLUŞUMU

1.1. ANLAM VE ANLATI KAVRAMLARI ÜZERİNE

'Hikayeci, yetkisini ölümden ödünç almıştır' (Benjamin, 2012: 87).

Walter Benjamin, *'Son Bakışta Aşk'* isimli eserinde hikaye anlatıcısının önemini vurgulamak adına insanlığın ölümle olan mücadelesinden söz eder. İnsan ırkı ölümlü olduğunu keşfettiği andan itibaren hikayeler anlatmaya başlamıştır. Efsaneler ve masallar başta olmak üzere çeşitlenen iletişim ortamlarına bağlı oluşturulan anlatılar insan ırkının ilk öğretmenleridir. Yaşananlar üzerine yapılan paylaşımların temel amacı, rasyonel bir şekilde açıklanma sürecine girmemiş dünyayı anlama, açıklama isteğidir (Ersümer, 2013: 9). İnsanlık, ölümle mücadelesi boyunca edindiği bilgileri gelecek nesillere aktararak ölümden uzaklaşmış olur. Fiziki olarak son bulan yaşamın ardından bırakılan izler insanlığın kalıcılığını sağlamaktadır.

İnsanlık tarihinin ilk dönemleri rasyonel düşünceden uzak, her şeyin en baştan tecrübe edilip öğrenildiği dönemlerdir. Yaşam üzerine öğrenilen bilgilerin aktarılmasıyla oluşan hikayeler, bu hikayeleri alımlayan insanların varlığı ile doğal bir şekilde gelişen etkileşimlere yol açmaktadır. İnsanlık tarihinin ilk dönemlerinde anlatı oluşturabilmek için başta doğa olayları olmak üzere çevresel faktörler üzerine malumatların edinilmesi gerekmiştir. Doğa üzerine elde edilen bilgilerin anlatıya dönüşebilmeleri için yaşantının anlamlandırılması gerekmektedir. Anlamlandırma süreci tamamlandığında ise bu bilgileri paylaşma arzusu ön plana çıkmaktadır. Günümüzde anlatının oluşturulabilmesi için bulunulan çağın imkanlarına bağlı olarak

sözlü, yazılı veya görsel-işitsel anlatı ortamları tercih edilmektedir. Oluşturulan anlamların anlatıya dönüştürülmeleri ile sağlıklı bir iletişim süreci oluşmaktadır.

Anlatı oluşturabilmenin ilk aşaması olan anlam kavramının kapsamı oldukça geniş olduğu için kavramın içeriğinden bahsetmek kolay fakat sınırlarını çizebilmek güçtür. Türk Dil Kurumu'nun anlam üzerine yaptığı tanımlar konu hakkında genel bir çerçeve çizmektedir. Buna göre anlam bir kelime, olay, olgu, davranıştan anlaşılan şeyler ve bu kavramlardan gelen iletilerin mana çevresinde şekillenmesiyle oluşan bir yapıdır. Aynı zamanda bir önerme, plan, düşünce ve eserin anlatmak istediği şeydir (Türk Dil Kurumu: Anlam [TDK]). Bu tanımlar bizi insanlık tarihinin ilk dönemlerinden itibaren deneyimler sonucu gelişen etkileşimlerin birikerek anlamı oluşturabileceği düşüncesine götürür. İnsan ırkı, evren ve doğanın farkına varmaya başladığı andan itibaren binlerce yıl süren bir şok yaşamıştır. Yaşanılan doğa olayları, evreni oluşturan çevresel faktörler (depremler, volkanik hareketler, buzul faaliyetleri vb.), gece ve gündüz süreleri, sıcak ve soğuk kavramları gibi olgular bu şoklardan bazılarıdır. Gördüklerini ve yaşadıklarını yorumlayan insan ırkının psikolojik yapısı ve yaşadıklarını anlamlandırma süreçleri tecrübeler edindikleri yaşantıları esnasında oluşmuştur (Adanır, 2012: 47-48). İnsan zihninde oluşan imgelerin görselleştirilerek bilgi olarak işlenmesi durmaksızın devam eden bir süreçtir. Gülten Ülgen, davranışçı yaklaşımı benimseyen psikologların anlamın oluşturulma süreçlerinin uyarıcı tepki arasında bağ kurma sürecinde gerçekleştiğini söyler. Birey, belirli obje ve olaylarla karşılaştığında bunları anlamlandırmak ve belli sınıflara koymak için tepki oluşturur ve doğru sınıflandırmayı yapana kadar bu süreç devam eder (Ülgen, 2001, 110).

Anlamın çeşitli ortamlar kullanılarak paylaşılmasını ifade eden anlatı ise disiplinlerarası bir çalışma alanı olarak evrensel düzeyde düşünce iklimlerinin etkisine göre şekillenmeye devam eden canlı bir süreçtir. Anlatı olgusu, insan toplulukları için birlikte yaşama pratiklerini geliştirdikleri ilk andan itibaren yaşamlarının temel olgularından biri haline gelmiştir. Toplumsal yaşayış pratikleri ilk etapta sözlü olarak daha doğrusu ses yardımıyla paylaşılmıştır. Kurallı bir dil dizgesinin olmadığı dönemlerde insanlar belirli sesleri belli olaylar karşısında kullanarak yaşayışlarını sürdürmeye çalışmışlardır. Bu sürecin devamında yazı yazılabilir yüzeyler üzerine koyulan işaretler, mağara duvarları üzerine çevresel faktörler hakkında yapılan çizimler gibi anlam aktarma çalışmaları yaptıkları bilinmektedir. İnsanlar arası

iletişimin kalıcığı yönündeki ilk adım taş, kaya, mağara duvarları üzerine kazınan şekillerden başlamak üzere anlatıların sözlü ifadelerden yazılı biçime evrilmeleriyle yaşanmıştır. Yazının keşfinin ardından oluşturulan anlamlar nesilden nesile aktarılabilme özelliği kazanmıştır. Anlamı oluşturan ve toplumsal hayatın düzenli bir şekilde devam etmesi için aktarılmasını gerektiren durumlar insanlığın ihtiyaçları ve teknolojinin gelişimiyle artış göstermiştir. Tarihsel sürece bakıldığında paylaşılan her tecrübenin ve yapılan her buluşun anlamı aktarma amacıyla yapıldığı söylenebilir. Bu bağlamda her buluşun aktarılmış bir anlamın kazanımı olarak birikerek gerçekleştiği sonucuna ulaşılabilir. Özellikle 19. yüzyıldan itibaren gündelik yaşantımıza entegre olan teknolojik gelişmeler sayesinde anlatı ortamları çeşitlilik kazanarak içeriğin etkisini arttırmıştır. Anlatı kavramının primitif unsurlarından biri betimlemedir. İnsanlar birlikte yaşamaya başladıkları ilk dönemlerden itibaren betimlemeye ihtiyaç duymuşlardır. Yaşayış ortamlarına bağlı olarak yapılan betimleme birlikte yaşıyor olmanın gerekliliklerinden biridir. İnsanlar kendilerini ifade etmek ve toplumsal iş bölümü gibi amaçlarla çevrelerini betimleyerek toplumsal yaşamlarını kolaylaştırmışlardır.

Anlatıların insanlığın belleği ve kendisini yansıtan aynası olduğunu söylemek mümkündür (Ersümer, 2013: 9). Toplumların bellekleri ilk olarak ortak yaşam alanlarında edindikleri deneyimlerinin toplamından oluşmaktadır. Ortak yaşam alanları ve bu alanlarda yapılan paylaşımlar toplumsal birikim olarak insanlığın ortak belleğine yazılırlar. İnsanların doğa olaylarından ve vahşi yaşam koşullarından kendilerini nasıl koruyabilecekleri, iklim koşullarına bağlı olarak nasıl kıyafetler tercih edecekleri, besinlerin hangilerinin yararlı hangilerinin zararlı olabileceği gibi birçok tecrübe zamanı geldikçe bilinçten bağımsız bir şekilde bellekten çağırılmaktadır. Bilinçten bağımsız şekilde bellekten çağrılan bu anlamsal kümeler anlatı ortamlarının yardımıyla aktarılarak nesilden nesile geçerler.

Anlatı hakkındaki en genel tanımlardan biri, günlük yaşamın mantıksal akışına uygun olarak belirli bir zaman dilimi içerisinde gerçekleşen kendi içerisinde tutarlı iki veya daha fazla olayın aktarılması şeklindedir (Mutlu, 1998: 41). Modern dünyada edebi metinler, gazete haberleri, radyo ve televizyon programları, sinema filmleri hatta günlük yaşamda karşılaşılan sıradan durumların haberleştirilmesi gibi belirli kalıplar içerisinde anlatılan her şey anlatı olarak değerlendirilebilir. Gündelik yaşamda

karşımıza çıkan sözlü ve yazılı metinler, fotoğraflar, sokaktaki tabelalar, anonslar, trafik işaretleri anlatım araçlarından sadece birkaçıdır. Toplumun kültürel ve geleneksel kodlarından faydalanılarak yaratılan bu anlamsal araçlar zamanla sistematik bir şekilde incelenmeye başlanmıştır. Bu incelemelerin sonucunda ortaya çıkan veriler ekseninde yapılacak çalışmalarda hangi metinlerin ya da görsellerin kullanılacağı, toplumun hangi kesimlerinin hedef kitle olarak belirleneceği gibi kararlar alınmaktadır.

Anlatı, bir hikaye sunuş yöntemidir. Kurgulanmış düzeyde anlatı, anlatıbilim kuramcılarının çalışma alanıdır. Anlatılar kavram olarak genel hatlarıyla sınıflandırıldıklarında kurmaca ve kurmaca olmayan anlatılar olarak ikiye ayrıldıkları görülür. İki anlatı biçiminin ortak özelliği anlatıcının hissedilir bir şekilde varoluşudur. Anlatıcılar olayları tek bir bakış açısından sunabilecekleri gibi birden çok bakış açısıyla da anlatabilirler. Anlatıdaki olaylar zaman, mekan, karakter ve işleyiş açısından bir anlatıcı perspektifinden sunulur (Jahn, 2003: 10). Anlatıdaki önemli unsurlardan biri anlatıcının öyküye olan bakışıdır. Chatman, anlatıya olan bakış açısının iki şekilde gerçekleştiğini vurgular: Birincisi anlatıcının kişilere, nesnelere, olaylara kısacası şeylere olan bakış açısı; ikincisi ise bakış noktasının düşünsel konumudur. İlk bakış açısı anlatıcının, ikinci bakış açısı ise izleyicinin anlatıya mesafesini ve zihinsel olarak duruşunu betimler (Aktaran: Sözen, 2008: 577).

Umberto Eco kurmaca olmayan anlatıları doğal anlatılar, kurmaca anlatıları ise yapay anlatılar olarak niteler. Gerçekte yaşanmış veya anlatıcının gerçekten yaşandığına hedef kitleyi inandırmaya çalıştığı öyküler doğal anlatılardır. Bu tip anlatılarda olaylar karakterlerin daha dün başlarına gelmiş gibi anlatılır. Yapay anlatılar olarak ifade edilen kurmaca anlatılarda ise anlatıcının gerçeği anlatıyormuş gibi bir tavrı vardır. Anlattıklarının gerçek olduğunu iddia eder veya kendi yarattığı kurmaca bir evren içerisinde gerçeklik algısı oluşturur (Eco, 1995: 136). Eco'nun tanımlarından yola çıkılarak kişinin kendisinin kaleme aldığı ve gerçek dışı bilgilerle müdahale edilmesine izin vermediği öz yaşam öyküleri ile mektuplar, tarihsel ve bilimsel dokümanlar gibi metinlerin *'kurmaca olmayan anlatıları'* oluşturdukları söylenebilir. Masal, destan, roman, fıkra televizyon dizileri, sinema filmleri gibi eserler ise *kurmaca* yapıtlardır. Okuduğumuz kitaplar, izlediğimiz filmler, günlük yaşam olaylarının öyküleştirilmesi gibi durumlar insan psikolojisine etki eden

faktörlerdir. Kurmaca anlatılar toplumları yaşamın tekdüzeliğinden kurtararak gerçek hayatta yaşanması mümkün görünmeyen deneyimler yaşattıkları için ilgi görürler. Kurmaca anlatılarda olmazsa olmaz bazı temel nitelikler vardır. Zaman, mekan, karakterler, olaylar ve bu olaylara bağlı neden sonuç ilişkileri bu niteliklerden bazılarıdır. Bu kavramların yanı sıra anlatıcı ve hedef kitlenin hikayeye olan konumları da günümüzde yapılan eser incelemelerinde ön planda olan niteliklerdendir (Yaren, 2013: 1).

Anlatı kavramından yola çıkılarak bilimsel eserler ile edebi eserler arasındaki kıyaslanma ölçütlerine göz atılabilir. Tzvetan Todorov'a göre edebi eserlerin pozitif bilimlerden önemli bir farkı vardır. Edebi eserlerde doğruluk sınanması yapılamaz ve yapılmasına gerek yoktur. Çünkü gerçek olan tek bir doğrudan söz edilemez. Bunun yanı sıra sahte veya yanlış olduğu da söylenemez. Çünkü her şey o eseri yaratan eser sahibinin aklındadır. Eserleri kurmaca yapan da budur (Todorov, 2001: 50). Anlatıyı oluşturan hikayeler sözlü, yazılı ve görsel olarak sınıflandırılarak betimlenebilir. Bu mecraların her biri anlatıyı sergileme araçlarıdır (Filizok, 2017: 1). Günümüzde anlatıya katkı sağlayan medya ortamlarının nicelik olarak artış göstermeleri toplum içerisindeki insanların psikolojik durumlarını ileti gönderenlerin açık hedefi haline getirmektedir. Bu durum medya içeriklerinin tüketiminin hızla arttığı, üretiminin ise dünyanın her yerinde eşit olarak yapılamadığı günümüz dünyasında teknolojinin etki gücünü göstermektedir.

Sayısallaşmanın getirdiği teknolojik imkanlar sayesinde yayılmak istenilen enformasyonun dağılım hızı gün geçtikçe artış göstermektedir. İlk çağlarda tohumları atılarak zaman içerisinde şekillenmeye devam eden anlatı biçimleri, günümüz dünyasında medya ortamlarının niceliksel artışlarıyla çeşitli alanlardaki etkilerini sürdürmektedir. Anlatıların sunum biçimlerinin çeşitlenmesi aynı zamanda anlatıların içerikleri ile ilgili yapılan çalışmaların da niceliksel artışına neden olmuştur. Bu bağlamda anlatıların temsil biçimleri Platon ve Aristoteles'in çalışmaları göz önünde bulundurularak *anlatının temsili* bölümünde değerlendirilecektir. Teknoloji öncesi dönemler anlatıların fiziksel varlıkları ile ilgili sıkıntıların olduğu zaman dilimleridir. Örneğin matbaanın icadından önceki süreçte yazılı metinlerin çoğaltılması açısından, sonraki süreçte ise kağıt temini konusunda sıkıntılar yaşanmıştır. Günümüzde sahip olunan teknolojiler sayesinde bu tip sıkıntılar yaşanmamaktadır. Teknolojinin tarih

içerisindeki gelişimi insanlığın toplumsal üretim süreçlerinden ayrı bir şekilde ele alınamaz. Marx, doğanın kendi başına makine, demiryolu, lokomotif, elektrikli telgraf gibi icatlar yapamayacağı için bunların insanlığın ürünleri olduğunu söyler. Her türlü teknolojik gelişme insanların doğa üzerine verdiği emeğin ve kurduğu iradenin doğal sonuçlarıdır. Bu türdeki gelişmelerin sonucu insan beyninin hükmetmesiyle insan eli tarafından yaratılan araç gereçlerdir, bilginin nesneleşmiş güçleridir (Aktaran: Aymaz, 2018: 126).

İletişim alanındaki gelişmeler var olan ihtiyaçlara insanlık tarafından bulunan çözümlerle birikimli bir şekilde ilerlemiştir. Anlatının etkili bir şekilde oluşturulması ve iletilmesi açısından en etkili kitle iletişim araçlarından biri olup yedinci sanat olarak adlandırılan sinema için de benzer süreçler yaşanmıştır. 1900'lü yılların ilk yarısındaki film yapım süreçleri teknik olarak daha zor ve mali olarak daha külfetli olsalar da günümüzdeki yapım, dağıtım ve gösterim maliyetleri oldukça makul seviyelere inmiştir. Bu durum sinema gibi çok maliyetli görünen bir sanat dalının belirli bir zümrenin anlam aktarma aracı olduğu düşüncesini kırmıştır. Maliyetlerin azalması ve teknik olarak yaşanan gelişmeler bağımsız sanatçılara kendilerini daha fazla gösterme fırsatı sunmuştur. Bahsedilen gelişmeler olayın sinemacıları ilgilendiren boyutudur. İzleyiciler ve sinema üzerine çalışma yapmak isteyen araştırmacılar için maliyet düşüşü ve teknolojinin gelişmesi ev sineması alanında önemli avantajlar yaratmıştır. Yüksek çözünürlükteki televizyonlara erişimin kolaylaşması ve projeksiyon teknolojisinin gelişmesine bağlı olarak film kopyalama ve sinema sistemi kurma süreci hızlanarak her evde bir sinema yaratabilmenin maliyeti azalmıştır. Yaşanan bu gelişmelerin ışığında sinema sanatında geçmişten günümüze verilen eserlerin derlenmesi, üzerine çalışmalar yapılması ve arşivlenmesi mümkün olmuştur. Sinema filmlerinde anlam ve anlatının oluşumuna değinmeden önce insanlığın anlamı aktarmak için kullandığı temel araçlara değinmek yerinde olacaktır. Bahsedilecek temel aktarım araçlarından biri dil ve dilin kullanımıyla yapılan toplumsal paylaşımlardır.

1.1.1. Anlamın Paylaşımı: Dil Kavramının Tanımı ve Sözlü İletişim

Dünya üzerinde yaşayan her canlı belirli gereksinimlere sahiptir. Bu gereksinimlerin insanlara ait olanları temel olarak ihtiyaçların karşılanması ve toplum içerisinde anlaşılma isteklerine dayanmaktadır. İnsan ırkının anlaşılma isteğini anlam yaratma ve yaratılan anlamı paylaşma süreci oluşturur. Anlamın paylaşılmaya başladığı ilk dönemlerde insanlar arasındaki her türlü iletişimin ses temelinde ilerlediği bilinmektedir. Kuralları olan bir dilin gelişmesi anlamın paylaşımında önemli bir nokta olsa da seslerle anlaşma durumu insanlar arası iletişimin ilk örneklerini oluşturmaktadır.

Dil kavramının iletişim teknolojilerindeki hızlı gelişim sürecinin başlamasından önceki dönemde sözlü ve yazılı olarak iki söylem biçimine sahip olduğu bilinmektedir. Bu iki söylem biçimine teknolojik gelişmelerin ardından görsel aktarım biçiminin eklendiği söylenebilir. Sözlü biçim olan konuşma yetisi insanlığın varoluşuyla birlikte ortaya çıkan bir durumdur. Zaman içerisinde evrim geçirmiş fakat sesler yardımıyla bağ kurma yapısı değişmemiştir. Bazı konuşma dilleri zaman içerisinde yazılı bir formata sahip olurlarken bazıları konuşma dili olarak kalmış ve zamanla geçerliliğini yitirmiştir. Yazılı dil, kaynağını konuşma yetisinden almaktadır. İnsanların duygu, düşünce ve isteklerini belirtmelerini sağlayan dilin yazılı hali konuşma kültürünü temsil etmektedir (Akın, 2015: 3).

Modern dilbilimin öncü çalışmacılarından Ferdinand de Saussure, dil üzerine çalışma yapan modern araştırmacıların inatçı bir şekilde yazı dilini temel dil sayma eğilimlerine sahip olduklarını işaret eder. Saussure için yazı, düşüncenin sözel anlatımını değiştirmiş olan bir yöntem değil, konuşmayı tamamlayıcı bir parçadan ibarettir. (Ong, 2013: 17). Dil üzerine yapılan çalışmalardan söz edilirken insanlığın sesleri kullanarak birbirleriyle etkileşim içerisinde olmalarını sağlayan konuşma yetilerinin tarihine göz atmak gerekir. İnsan ırkını hayvan türlerinden ayıran en önemli özelliği düşünebilmesi ve araç gereç yapabilmesidir. Araştırmacıların çoğu insanlık tarihi incelemelerini araç yapabilen ilk insanlardan başlatmaktadır (Turhan, 2017: 28). İnsanlığın araç gereç yapımına başlaması yaşama rasyonel bir şekilde uyum sağlamaya çalıştığını ve çevresiyle etkileşime geçtiğini göstermektedir. İletişimin ortaya çıkış sürecinde insanlığın doğa olayları ve yırtıcı hayvan saldırıları başta olmak üzere

yaşantılarını etkileyen olaylara karşı ortak hareket etme içgüdülerinin etkili olduğu söylenebilir.

İnsanlık tarihinde konuşmanın ortaya çıkış süreci geniş bir zaman dilimine yayılmıştır. Milattan önce 90 ile 40 bin yılları arasında konuşma yetisinin geliştirildiği, 35 bin yıl önce de konuşmanın öğrenildiği araştırmacılar tarafından bir iddia olarak ortaya koyulmaktadır. Konuşma eylemi sadece bilgi aktarımı anlamına gelmemektedir. Arılar ve karıncalar gibi birçok hayvan türü de iletişim kurmaktadır. İnsan ırkını kendisi gibi iletişim kurma özelliği olan hayvanlardan ayıran şey, bilgi aktarımının dışında o bilgiyi elde etme sürecini yaşamış olmalarıdır. Gözle görülebilir nesneleri sesler aracılığı ile etiketlemenin ötesinde soyut bir kavram olan dilden belirli kategoriler oluşturabilmek, bu kategoriler içerisindeki kavramları birbirlerine eklemek, gözle görülebilir nesneler dışındaki soyut varlıklara isimler verebilmek ve bu durumların insan ırkını kazandırdığı güç insanı doğada farklı bir şekilde konumlandırmaktadır (Aktaran: Aydoğan, 2013: 85).

İnsan toplulukları ve kurdukları uygarlıklar ile ilgili bilgilerin bir kısmı bilimsel araştırmalara dayanırken bir kısmı yorumlamalar üzerinden ilerlemektedir. İnsanlar arası ilişkilerde sadece sözlü ve yazılı şekilde gerçekleşen iletişim yönünden değil, fiziksel yönden de geçirilen bir evrim söz konusudur. Fiziksel evrimden söz edilmesini sağlayan şey, insanlığın aklın kullanması ve yaratıcı gücünü keşfetmesiyle ilgilidir. İlkel düzeydeki iletişim ateşin kullanımı, dumanın belirli durumları işaret etmesi, mağara duvarlarına resimler çizilmesi, hayvanların boynuzları kullanılarak uyarıcı sesler çıkarılması gibi durumlar üzerinden yorumlanmaktadır. Yapılan bu tip keşifler insan ırkının aklını kullanmaya başladığı andan itibaren doğa ile mücadele için bulduğu çözümlerden bazılarıdır (Gönenç, 2007: 92-93). Evrimin insanlar arasındaki iletişim boyutuna dönüldüğünde yaşamakta oldukları her yerde dilin olduğu ve dil konuşulup işitildiği için sesler tabanlı bir iletişim kurulduğu görülmektedir (Aktaran: Ong, 2013: 19). Jest ve mimikler zaman içerisinde öğrenilme yolu ile pek çok şeyi ifade etseler bile işaret dilleri konuşmanın yerini tutmak üzere geliştirilmiş sistematik bir olgudur. Doğuştan işitme engelli insanlar bu dili kullandıklarında aslında kendileri için yeni bir konuşma dili yaratmış olurlar (Aktaran: Ong, 2013: 19).

Sözlü ya da yazılı hangi kanal kullanılırsa kullanılsın hepsi var olması gereken bir dil sistemine dikkat çekmektedir. Objelere yaşanmışlıklar üzerinden yüklenen

anlamların paylaşılması süreci belirli kurallar içerisinde yaratılmış işaretler sistemi olan dil ile başlar. İnsanların süt çağlarından itibaren hayatta kalmak için belirli gereksinimlere sahip oldukları düşünüldüğünde bir anlam ve anlatım dizgesi oluşturmanın önemi daha iyi anlaşılmaktadır. Dilin duygu, düşünce ve dilekleri anlatmak için kullanılarak insanları hayvanlardan ayıran işaretler bütünü olduğu söylenebilir (Çiçek, 2012: 34). Dil, canlılar için kendilerini direkt olarak ifade edebilme aracıdır. Hayvanların beslenme ve barınma gibi çeşitli ihtiyaçlarını sesler çıkarıp hareketler yaparak hissettirmeleri durumu insan yaşamının ilk dönemleri için de geçerlidir. Yaşamlarının ilk dönemlerinde iletişimi gelişmemiş diğer tüm canlı varlıklarda olduğu gibi insanlar da ihtiyaçlarını sesler ve hareketler ile belirtirler.

İnsan ırkı için kendisini net olarak ifade edebilme ve anlam paylaşma süreci dilin kullanılmaya başlandığı bebeklik çağlarının bitiminden itibaren önem kazanır. Oluşturulan anlamları aktarma aracı olarak ilk etapta konuşma dili kullanılır. Bebeklik çağlarından itibaren bilgi edinme süreci hızlanır, edinilen bilgileri ve buna bağlı olarak oluşturulan anlamları aktarma aracı olarak dil kullanılır. Bebeklik çağındaki bu durum, belli ses ve hareketlerin belirli ihtiyaçlar ile eşleştirilerek ilkel sayılabilecek bir dil kullanımıyla gerçekleşir. Cengiz Çiçek, dili seslerden, çağrışımlardan, görsel-yazınsal işaretlerden oluşarak anlam üretmek ve paylaşmak için kullanılan semboller sistemi inşası olarak açıklar (Çiçek, 2012: 34). Kişinin toplum içerisindeki görünürlüğünü arttıran dil, bireyin ilişkiler kurarak sosyal toplum içerisinde kendisini var etmesini sağlar. İnsan, dünyaya geldiği toplumun dilini kullanarak aidiyet oluşturur. Dil sayesinde fiziksel olarak yaşadığı toplum içerisinde bir birey olarak paylaşımlarını sürdürür. O topluma ait gelenekleri, yaşayış tarzının getirmiş olduğu alışkanlıkları, bunlardan doğan tecrübeleri öğrenir ve öğretir.

Türk Dil Kurumu, dilin iletişim yönüne vurgu yapan beş farklı tanım yapmıştır. Bu tanımlardan ikisi iletişim aracı olan dilin özelliklerini belirlerken, iki tanesi dili niteleyici bir özellik olarak kullanmaktadır. Dilin isim olarak beşinci anlamı ise tarih ile ilgilidir. Dil, *''İnsanların duyup düşündüklerini bildirmek için kelimelerle veya işaretlerle yaptıkları anlaşma; düşünce ve duyguları bildirmeye yarayan herhangi bir anlatım aracıdır.''* (Türk Dil Kurumu: Dil [TDK]). Bu tanım dili iletişim aracı olarak betimlemektedir. *''Bir çağa, bir gruba, bir yazara özgü söz dağarcığı ve söz dizimi; belli mesleklere özgü dil tanımlamaları dil kavramını kişilere, mesleklere ve sanat*

dallarına özgü bir sıfat haline getirmektedir'' (Türk Dil Kurumu: Dil [TDK]). Bu tanım ise dile genel kavramsal bir anlam atfetmektedir. Bir yazarın kullandığı dil (konu seçimleri, cümle yapıları, eseri hangi anlatı formunda üretmiş olduğu); bir sinemacının dili (senaryo planlama şekli, filmi çekerken kullandığı kamera açıları, filmin geçtiği filmsel mekan ve filmsel zaman, oyuncu yönetimi, müzik kullanımı vb.); bir müzisyenin dili (müzikal düşüncesini etkileyen tecrübeleri, müzik tarihi bilgisi, müzik düşüncesini üzerine kurduğu enstrümanlar, daha önce diğer müzisyenler ile yapmış olduğu çalışmalar vb.) gibi tanımlar dilin sıfat olarak kullanımına örnek gösterilebilir. Dilin özellikleri ve iletişim aracı olarak kullanımıyla ilgili olmayan beşinci anlamı, sorguya çekilmek üzere yakalanan tutsak anlamına gelmektedir.

Dilin kullanımı insanlar arası bildirişimi sağladığı gibi gelecek nesillere bilgi ve tecrübe aktarımını sağlayarak toplumsal bellek oluşturulmasına katkı sağlar. Toplumsal bellek hakkında birçok tanım yapılmıştır. Bu tanımlardan toplumsal belleği köprü olarak gören yaklaşım, anıların paylaşıldığı takdirde insan ırkının dünyada iz bırakabilme ve kimlik oluşturma konularında sıkıntı yaşamayacağını vurgular. Toplumsal bellek tek tek bireylerin değil, ortak yaşam alanlarında birlikte yaşayan grupların ortak deneyimleri ile oluşur. Geçmiş, günümüz ve gelecek arasında bir köprü kurar. Günümüzde yaşayan ve gelecekte yaşayacak insanların varoluşları için kurucu nitelik taşır (Atik ve Bilginer Erdoğan, 2014: 3). Bu tanımdan toplumsal belleğin oluşmasında ve paylaşılmasında dil kullanımının önemli bir rolü olduğu anlaşılmaktadır. Dil aynı zamanda anlatı kavramını her yönüyle oluşturan bir yapıdır.

Günlük hayatta karşılaşılan her anlatı o alanda oluşturulmuş bir dilin doğal sonucudur. Bu durumun en basit örneklerinden biri günlük hayatımızda sıkça karşılaştığımız trafik ikaz işaretleridir. Kırmızı, sarı ve yeşil renkli ışıklar temelde belli tonların karışımıyla elde edilen sembollerdir. Ancak bu renkler oluşturulan ortak dile ve bu dilin zaman içerisinde oluşturduğu toplumsal belleğe bağlı olarak bilinen anlamlarından dönüşerek yeni anlamlar kazanmışlardır. Kırmızı renk, yaya ve(ya) araçların durmaları gerektiğini bir ikaz ışığı olarak belirtirken, sarı renk yaya ve(ya) araçların hareket için hazır hale gelmeleri gerektiği anlamına gelmektedir. Toplumsal uzlaşı sayesinde oluşturulmuş bu iki anlamsal bütünün sonucu olarak yeşil renk ise yaya ve(ya) araçların bulundukları yerden hareket etmeleri gerektiği gerekliliğini toplumun hafızasına işlemiştir.

Toplum içerisinde işaretlerin kullanımlarından doğan anlamlar bir topluma ait olabilecekleri gibi zaman içerisinde evrensel anlamlar da kazanabilmektedirler. Trafik ışıkları örneğinin bir benzeri de dilin yazılı halinin toplumsal uzlaşı haline geldiği toplu taşıma sistemi için de verilebilir. İstanbul'da en çok kullanılan toplu taşıma hatlarından biri 34AS (Avcılar-Söğütlüçeşme) metrobüs hattıdır. İstanbul'da ikamet eden insanların büyük bölümü bu hattın ismini gördüğünde yapılacak seferin Avcılar-Söğütlüçeşme arasında gerçekleşeceğini anlayacaktır. Bu durum toplumların yerel ve genel politikalarda kendilerini yönetmelerini kabul ettikleri otoriteler ile karşılıklı olarak oluşturdukları ortak bir uzlaşı sistemidir. Bu uzlaşının sağlanması için gerekli olan araç ise sözel, yazılı veya görsel bir biçimde kullanılabilecek dildir. Dil kavramı toplumsal uzlaşı yönünden kişiler arası diyalog ile açıklanırken Oya Adalı'nın yaptığı iletişim tanımı dilin ileti gönderimi ve kod açımı rolü hakkında genel bir çerçeve çizmektedir. Adalı'ya göre iletişim, *''Bir bilginin bir kaynaktan bir alıcıya iletilmesi süreci olup, amaç, kaynağın gönderdiği iletinin alıcı tarafından alınıp çözümlenmesi ve böylece ikisi arasında bir ortaklığın kurulabilmesidir''* (Adalı, 2003: 15).

İnsanlar arası etkileşimler günümüzde sözlü, yazılı ve görsel olarak üç şekilde gerçekleşir. İletişimin sesler yardımıyla kurulması sözlü iletişimdir. İlkel çağlarda beslenme hakkında bilgi edinilmesi, doğa olayları ve muhtemel yırtıcı hayvan saldırılarına karşı ilk önlemler insanların çıkarttıkları seslerin anlam kazanmasıyla öğrenilmiştir. Günümüzden bakıldığında anlamsız gibi görülebilecek bu seslerin zamanla anlam kazanması günümüzdekine benzer bir iletişim süreci doğurmuştur. Toplum içerisinde bireyler tarafından yapılan her türlü paylaşım sözlü iletişime katkı sağlamıştır. Sözlü iletişim, işitmeye dayalı bir yapıya sahiptir. Herhangi bir yazılı belgeye veya görsel materyale dayanmadığı için sözlü iletişimde kullanılan bilginin kaynağı bellektir (Aktaran: Aydoğan, 2013: 86). Sözlü iletişim tarihini kurallı bir dil bilgisine bağlı olarak gelişen konuşma yetisiyle sınırlamamak gerekir. Dünya üzerinde yaşamış ve yaşamakta bütün canlılar birbirleriyle bir şekilde iletişim kurmayı başarabilmişlerdir. Bunlardan bazılarının kurdukları iletişim zaman içerisinde geliştirilebilmişken (insanlar arası iletişim) bazıları ise başladıkları ilkel şekilde etkileşimde bulunmaya devam etmişlerdir.

İnsanların konuşma yetilerini zaman içerisinde bir beceri boyutuna taşımış olmaları 2500 yıl önce filozoflar tarafından ortaya atılmış bir görüştür. İletişimin

beceri boyutunda bir çalışma alanı olması gerekliliği milattan önce 5. ve 4. yüzyıllarda Platon ve Aristoteles'e kadar uzanmaktadır (Gönenç, 2007: 94). İnsanlar arasında sözlü iletişimin kurallı bir şekilde sağlanabilmesinin ilk şartı bir dil dizgesinin üretilmiş, öğrenilmiş ve paylaşılmış olmasıdır. Bu dil dizgesi günümüzdeki gibi dil bilgisi kuralları düzeninde sistematik bir dil olabileceği gibi ilkel çağlarda görülen ve şu anda anlamsız gelebilecek fakat sürekli paylaşımdan ezberlenen kural dışı bir dil de olabilir. İletişim türlerinin tamamında görülen geri bildirim alma isteği sözlü iletişim için olmazsa olmaz niteliklerdendir. İnsanlar gönderdikleri iletilerin karşı tarafta nasıl bir izlenim uyandıracağını merak ederler. Aynı zamanda gönderilen iletilerin alıcıda meydana getireceği tutum ve davranış değişiklikleri de ileti kaynağına geri bildirim ile ulaşır. Sözlü iletişimin kesin çizgileri olmadığı ve zaman içerisinde hem içerik hem biçim olarak değişiklik gösterdiği söylenebilir. Dilden dile anlatılan masallar, destanlar, daha küçük ölçekteki halk hikayeleri belirli bir yazılı kaynakları bulunamadığında zaman içerisinde değişim gösterebilmektedirler.

İletişim sürecinde sözlü dönem yaşanırken bilgi ve tecrübelerin aktarılması için ritmik kalıplardan yararlanma yoluna gidilmiştir. Bu durum bireyin belleğinin sanat olarak algılanmasına neden olmuştur. Yunan dünyasında uzun süre etkili olan tek iletişim aracının Homeros'un şiiri olduğu söylenmektedir. Toplumsal düzeni korumak, siyasi mekanizmanın kendisini savunabilmesi ve eğitim sisteminin düzeni için sürekli olarak bu yapıtlara başvurulmuştur. Kamu ve genel prensiplerle yönetilen tüm işlerde ritmik sanatlar ile anlatılan bilgilere ihtiyaç duyulmuştur (Aktaran: Öztürk, 2017: 319). Bununla birlikte belirli bir bölgede kullanılan dilin sözlü anlatımda farklı formlar kazandığı bilinmektedir. Dil ve sözlü anlatı bağlı bulunulan coğrafyaya göre değişiklik gösterebilir.

Sözlü anlatıda lehçe, şive ve ağız kavramları anlam oluşumunda önemli bir yer tutar. Lehçe, bir kişinin spesifik olarak konuşma, eser verme tarzı ile bir dilin tarihsel, bölgesel, siyasal sebeplerden ötürü yapı ve söz dizimi özellikleriyle ayrılan kolu anlamına gelir (Türk Dil Kurumu: Lehçe [TDK]). Lehçe araştırmaları genellikle bir dilin önceki zamanlardaki yapısını anlamak için yapılmaktadır. Şive ve ağızdan en büyük farkı dilin günümüzdeki kullanımından kelime yapısı, ses ve vurgu bakımından çok farklı bir nitelikte olmasıdır. Dilin güncel halinden çok önceki bir dönemi anlatan lehçe, toplumların günümüzdeki dil yapılarından oldukça farklı bir görünüme sahiptir.

Şive ve ağız farklılığında dilin anlaşılabilirliği daha fazla ve kelime yapısı bilindiğe daha yakınken lehçe farklılığında günümüzün anlaşılabilirlik kıstasları açısından uzak bir görünüm söz konusudur.

Şive, dilin söyleyiş özelliklerini betimler. Anlatım yapılan dilde konuşan veya eser veren birinin söyleyişinin özelliği, tarz, tavır ve üslup özellikleri anlamlarına gelmektedir (Türk Dil Kurumu: Şive [TDK]). Şivede söyleyiş farklılığının temel sebeplerinden biri coğrafi farklılıktır. Lehçe ve şive, ağız özelliğinden ses, biçim ve vurgu olarak farklılık gösterir. Şivedeki farklılık lehçeye benzer şekilde olsa da farklılığın çapı daha dar bir durumdadır. Bir dilin kendinden ayrılmış küçük kollarını vurgular. Örneğin günlük hayatta sıkça karşılaşılan Azeri Türkçesi şive farklılıklarına örnektir. Kelimelerin yapısı ve vurgusu farklı olsa da Türkiye Türkçe'si konuşup anlayan birisi tarafından kolaylıkla anlaşılmaktadır.

Ağız, insan topluluklarının kullandıkları dilin farklı coğrafi bölgelere göre değişiklik göstermesiyle ortaya çıkmıştır. (Türk Dil Kurumu: Ağız [TDK]). Ağız farklılığı lehçe ve şiveye benzer şekilde ses, vurgu ve kelimenin fiziksel yapısı açısından dilin resmi imla kurallarına göre kullanıldığı bölgelerden farklı bir yapıya sahip olmasıyla oluşur. Türkiye'nin yedi coğrafi bölgeden oluştuğu düşünüldüğünde dilin kullanımı esnasında yaşanan ağız farklılığı sayısının fazla olduğu söylenebilir. Konuşma dilinin ağız özellikleri sözcüklerdeki ses farklılıklarına dayanır. Konuşma esnasında doğru harf dizimi, kelime bütünlüğü, cümle yapısı kullanılsa dahi kelimeler söylenirken çıkarılan seslerin farklı olması nedeniyle yeni ve yerel bir dil yaratılmış olur. Ağız farklılıkları bölgesel olarak adlandırılabileceği gibi aynı zamanda daha yerel bir şekilde de adlandırılabilir. (Örneğin, Karadeniz (bölgesi) ağzı, Denizli (ili) ağzı gibi). Sözlü iletişim lehçe, şive ve ağız farklılıklarının anlamı aktarmada yaşatması muhtemel sorunlara rağmen en etkili iletişim türü olmaya devam etmektedir.

İletişimin ortaya çıkış sürecinde insannların bir arada yaşayarak etkileşimde bulunmaları önemli bir etken olduğu gibi iletişim türlerinin ortaya çıkışında da bazı gerekliliklerin payı olduğu söylenebilir. Sözlü iletişimin spesifik özelliği yüz yüze gerçekleşen bir iletişim türü oluşudur. İnsanlar, iletilerini istedikleri zamanlarda kodlayarak alıcı kitleye (konuşulan dili anlayabilen insanlara) ulaştırırlar. İletişim süresince arada iletişim kanalı (araç) olmadığı için yüz yüze yapılan iletişimde teknik aksaklık (gürültü) olması beklenmez. Farklı anlamlara gelebilecek ve kişilerin

algılayışı sebebiyle ortaya çıkabilecek anlaşmazlıklar ise yüz yüze iletişimde yaşanacak sorunlar olarak gösterilebilir.

Sözlü iletişimde teknik açıdan sıkıntı yaşanma ihtimalinin düşük olması, iletişimin sağlıklı ve yüz yüze kurulabilmesi açısından oldukça önemlidir. Çağlar ilerledikçe toplumların teknolojik gelişme düzeylerinin arttığı ve ülkelerin nüfus artış hızlarına bağlı olarak yüz yüze görüşme imkanının giderek zorlaştığı yadsınamaz bir gerçektir. Bu durumla birlikte toplumların günlük hayattaki iş bölümleri ve sosyal yaşam yükümlülükleri onları her zaman için iletişimde kalma sorumluluğuyla donatmıştır. İletişim süreçleri canlı bir organizma olarak varlıklarını sürdürüp günden güne gelişmesi gereken bir mecra haline gelmişlerdir. Aynı toplumda yaşayan bireylerin her zaman için aynı ortamlarda bulunmayacağı gerçeğinden yola çıkıldığında, sağlıklı bir iletişim süreci oluşturabilmek için farklı yollar aranması bir zorunluluk haline gelmiştir. Sözlü iletişimin evrensel düzeyde iletişim için kalıcılık ve hız gibi başlıca iki sorunu bulunmaktadır. Bu sorunların ortaya çıkardığı yeni iletişim biçimi yazılı iletişimdir.

1.1.2. İletişimde Kalıcılık Düşüncesi: Yazılı İletişim ve Betimleme

Yazı, insanların birbirleriyle paylaşımda bulunmalarını sağlayan sözlü dilin kalıcı halidir. İnsanlar yazı öncesi dönemde diğer insanlar ile yaşadıkları olayları, doğal hayat içerisinde karşılaştıkları zorlukları ve geleceğe bırakmak istedikleri anekdotları çeşitli yollar kullanarak ifade etmişlerdir. Sözlü iletişim yöntemi olan konuşma sürecinin başlangıcında kurallı bir dil olmadığı için insanların çıkardıkları sesler anlatı yöntemlerinden biri olmuştur. Bu sürecin devamında çevrelerinde gördükleri olayları, kişileri ve yaşayışlarıyla ilgili tecrübe ettikleri şeyleri resmetmeyi deneyerek bildiğimiz anlamdaki yazılı iletişimin ilk örneklerini vermişlerdir.

Massimo Baldini, yazının iletişim dünyasını kökten değiştiren yapısını vurgulamak üzere üç temel devrimden söz etmektedir. Bu devrimler sırasıyla yazınının bulunmasını izleyen *Chirografik (El yazılı/yazmalı) devrim*, Gutenberg'in matbaayı geliştirmesiyle ortaya çıkan *Gutenberg devrimi* ve telgraf, radyo, televizyonun ardından gelen *elektrik-elektronik* devrimdir (Aktaran: Öztürk, 2017: 319). Yazılı

iletişime geçilmeden önce ses ve söz yardımıyla yapılan iletişimin yanı sıra dumanla iletişim, çizimle iletişim gibi anlık ve etkisi geniş çevrelere yayılamayan iletişim şekilleri kullanılmıştır. Bu nedenle evrensel bir anlam yaratabilmek ve yaratılan anlamlarının kalıcılığı konusunda sıkıntılar yaşanmıştır. Paleolitik dönemde[7] yüzeyler üzerine iletişim amaçlı kazınan işaretler görülse de tarihte insanlıkla ilgili önemli gelişmelerden biri neolitik çağa[8] giriştir. Bu çağ değişimi aynı zamanda yazının icat sürecinin hızlanmasını sağlayan toplumsal bir olaydır. Neolitik çağa girişle birlikte yerleşik hayata geçilmiştir. Yerleşik hayata geçiş, insanların topluluk halinde birlikte yaşamaya başlamalarını sağladığı gibi aynı zamanda birlikte yaşayan diğer toplumlar ile etkileşime girmelerini zorunluluk haline getirmiştir.

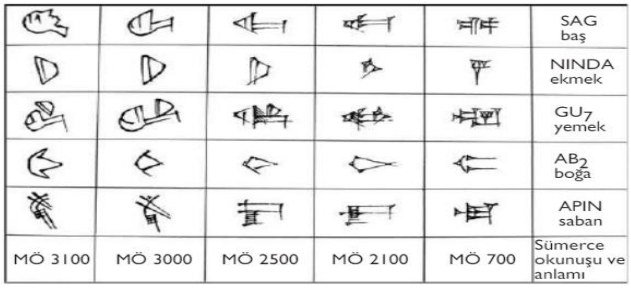
Yazı öncesi dönemde insanlar arası ilişkilerde dilin sözle paylaşımında sözcükler ve beden hareketleri önem kazanmıştır. Birbirleriyle etkileşimde bulunan insanlar bu sayede beden dillerini de kullanarak iletmek istedikleri anlamları daha kolay paylaşabilmekte ve etkililik sorunları minimize edilmekteydi. Ancak neolitik çağa girişten sonra insan toplulukları arasında mesafeler artıp resmi ilişkilerin önem kazanmasıyla iletişimin somut halinin gerekliliği giderek önem kazanmıştır. Yazının ilk örnekleri olarak ilkel dönemde yaşayan insanların taş, kaya ve çeşitli madenlerin üzerlerine kazıdıkları, çizdikleri ve zamanla renklendirme yaptıkları çalışmalar gösterilebilir. Bu çalışmalar, ilkel dönemlerde yaşayan insanların yaşayışları hakkında bilgiler verdikleri gibi bir yandan da kendilerinden sonra gelen toplumlara dönemin yaşayışı hakkında ışık tutmaktadırlar. Yazılabilir yüzeyler üzerine bırakılan izlerin yardımıyla o dönemlerde yaşayan insanların karşılaştıkları doğa olayları, avcılık anlayışları ve kullandıkları araç gereçler hakkında bilgiler elde edilebilmektedir.

[7] Yontma taş devri.
[8] Cilalı taş devri.



Resim 1: Dağ keçisi figürü (Demir, 2010: 11) (Ordu ili, Mesudiye ilçesi, Esatlı köyü)

İnsanlar birbirleriyle iletişim kurabilmek için önce bazı sesler çıkartmışlar, daha sonra bunları yazı yazılabilir ortamlara kaydetmişlerdir (Yıldız, 2014: 2). Selen Hırçın'a göre yazı, ağızdan çıkan anlamlı seslerin kulak ve hareketlerin yardımı olmaksızın dokunulabilen ve görülebilen işaretler halinde kaydedilmesini sağlayan araçtır (Aktaran: Akkaya, 2015: 10). Hırçın'ın bu tanımı yazı kavramının insanlar arası ilişkilerin sağlanması açısından gereksinimlerden biri olduğunu doğrular niteliktedir. İletişim süreçlerine dair yazılı kanıtların varlığı insanlığın kendisini gelecek nesillere taşıyabilmesi anlamına gelmektedir. Yazının icat sürecini hızlandıran nedenler birkaç ana başlıkta incelenebilir. Toplumların üretici bir yaşam tarzı benimsemeye başlamalarının ardından birbiriyle yaptıkları alışverişlerin kayıt altında tutulması gerekliliği, milletlerarası yapılan anlaşmalar, doğal hayat üzerine yapılan keşiflerin aktarılması gibi durumlar bu nedenlerden bazılarıdır. Dünyada bilinen en eski yazılı belgelerin M.Ö. 4000 yıllarına ait Sümerlere ait çivi yazılı kil tabletler olduğu bilinmektedir (Aktaran: Azertürk, 2014: 72). Çivi yazısı geleneği Sümerler ile sınırlı kalmamış Babil, Akkad ve Assur başta olmak üzere Mezopotamya'nın tüm uygarlıklarında kullanılmıştır. Anadolu'da ise Hititler ve Urartular tarafından kullanılmıştır (Harmankaya vd 2013: 26).



Resim 2: Yazının dönüşüm süreci (Aktaran: Harmankaya vd, 2013: 26).

İnsanların kullandıkları ilk yazı tipleri yukarıdaki görselde incelenebileceği gibi şekil ve resim özelliği göstermişlerdir. Şekil özelliğinden dönüşmeye başladıklarında ise çivi yazısı görünümü kazanmışlardır (Aktaran: Harmankaya, 2013: 26). İnsanların topluluk halinde yerleştikleri coğrafyalarda farklı yazı tipleri görülmüştür. Birbirleriyle etkileşimleri fazla olan topluluklarda yazı tiplerinin benzerlik gösterdiği ve farklı toplumlarda benzer yazı tiplerinin kullanıldığı görülmüştür. Farklı toplumlarda benzer yazı tiplerinin görülmesi toplumlar arasında etkileşimin kültürel boyutunu göstermektedir. Günümüze kadar ulaşarak hala yaygın olarak kullanılmakta olan yazı tipleri şekil ve resimden ziyade harf kökenli olanlardır. Alfabeler bir dilin belli sayıda harften oluşan, harf dizimleri belli bir sıraya göre yapılmış ve harfler yardımıyla o dilin seslerini gösteren bir bütündür (Türk Dil Kurumu: Alfabe [TDK]). Toplumların birbirleriyle etkileşim içerisinde olmaları alfabeleri dış etkilere açık hale getirmiştir. Romalıların Yunan alfabesini örnek alarak geliştirdikleri Latin Alfabesi 21. yüzyıla gelindiğinde yaygın kullanılan alfabelerden biri olma konumunu sürdürmektedir.

Uygarlıklar birbirlerinden yazı tipleri ve alfabe konusunda etkilendikleri kadar sözcük üretimi konusunda da etkilenmişlerdir. Bir sözcüğün aynı veya benzer anlama gelecek şekilde kullanımı birden çok uygarlıkta görülmüştür. Yazının icadı iki önemli işlevi beraberinde getirmiştir: Arşiv ve anlatı boyutu. Paylaşımların yazılmaya uygun yüzeyler üzerine kaydedilmeleri ilk arşivcilik çalışmalarıdır. Yazının en önemli işlevlerinden biri toplumların sözlü olarak yaptıkları anlatıları ve toplumsal bellekte yer alan olayları kayda almasıdır. Yazılı iletişimde kalıcılık, yazının kaydedildiği ortamlardan bağımsız olarak harf alfabelerinin geliştirilmesiyle sağlanmıştır. Kalıcık yolundaki bir diğer önemli adım olan matbaanın icadı, yazılı iletişimi el yazması

döneminden günümüzdeki haline evrilmesini sağlayarak iletişimin evrensel düzeyde kalıcılığa ulaşmasını sağlamıştır.

Buluşların neredeyse tamamında olduğu gibi matbaanın icat sürecinde de çok sayıda bilim insanının katkıları bulunmaktadır. Bu düşünceden hareketle dünya genelinde matbaanın mucidi olarak bilinen Johannes Gutenberg'in matbaayı icat eden değil, geliştiren kişilerden biri olduğu söylenebilir. Matbaa üzerine ilk çalışmalar 2. yüzyılda Çinlilerin baskı denemeleri ile başlamıştır. Yapılan ilk çalışmalar hazırlanan mermer kalıplardan oluşan harf ve şekillerin üzerine ıslak kağıt basılıp ardından bu baskının renklendirilmesiyle ortaya çıkmıştır (Saraç, 2016: 221). Matbaanın geliştirilmesi ve günümüzde kullandığımız modern baskı tekniklerine ulaşılabilmesi için başta yine Çinliler olmak üzere 15. yüzyıla kadar birçok bilim insanı çalışmalar yapmıştır. Matbaanın insanlık tarihi açısından önemi nedeniyle modern matbaanın mucidi konusunda birçok iddia bulunmaktadır. Dünya genelinde Johannes Gutenberg'in modern matbaayı icat eden kişi olduğu yönünde ortak bir düşünce oluşmasının sebebi matbaa tarihi üzerine çalışma yapan araştırmacıların yaptıkları çıkarımlardır. Örneğin, Lourens Janszoon Coster'ın 15. yüzyılda Hollanda'nın Haarlem kentinde matbaayı icat ettiği yönünde iddialar bulunmaktadır. Ancak Coster'ın matbaayı icat ettiğini iddia eden kaynakların sonradan yazılmış olmaları ve Coster'ın o dönemlerde bastığı herhangi bir kitabın bulunmaması bu iddiaların doğru olmadığı yönünde çıkarımların yapılmasını sağlamıştır (Aktaran: Çetinkaya, 2011: 19). Yazılı kaynakların hızlı bir şekilde çoğaltılarak paylaşılabilmesi toplumlar arası paylaşımların bir süre sonra insanlığa dair belge niteliği kazanmasını sağlamıştır. Yazının anlatıyı oluşturan boyutu insanlığın yarattığı kurmaca ve kurmaca olmayan eserlerin kapsamına bakıldığında net bir şekilde anlaşılmaktadır. Kurmaca ve kurmaca olmayan eserler edebi türler başta olmak üzere farklı iletişim ortamlarından faydalanılarak kurgulanmışlardır. Kurmaca öyküler hayali, somut olmayan, gerçeklik bağıntısı olmayan yapıtlar olarak değerlendirilirken kurmaca olmayan öykülerin gerçek yaşam ile bağı kuvvetlidir.

Eserlerde gerçek olaylardan bahsedilse dahi var olan gerçeklik aktaran sanatçının bakış açısından değerlendirildiği ve yaşanan olaylar sanatçı tarafından kurgulandıkları için kurmaca eserler olarak adlandırılırlar (Akbayır, 2006: 34). Kurmaca olmayan öykülerde ise gerçek yaşam içerisinde bulunan olaylar herhangi bir

müdahale görmeksizin olduğu gibi aktarılmaktadır. Kurmaca olmayan eserlerin genel tanımı bu olsa da eserlerin kurmaca olup olmadıkları tartışmalıdır. Belge niteleğinde hazırlanan eserler onu hazırlayan kişi veya kişilerin bakış açısından deneyimlendikleri için bağımsız düşünceden tam olarak bahsedilmesi mümkün değildir. Örneğin, tarih kitaplarında veya belgesel filmlerde yaratıcısının göstermek istediği olaylara dikkat çekildiği için kurmaca ile kurmaca olmayan arasındaki çizgi muğlaklaşmaktadır.

Kurmaca olsun veya olmasın yazılı anlatıyı oluşturan en önemli etmenlerden birisi betimlemedir. Anlatı oluşturma biçimlerinden olan betimleme (tasvir), temel olarak duyu organları tarafından algılanan olguların detaylı bir şekilde anlatımına dayanır. Betimlemeye dayalı kurmaca eserler bireylerin hayal güçleriyle oluşturdukları imgeleri somut bir şekilde yazıya dökmeleriyle oluşur. Anlatılan öyküyü somutlaştırmak onun ruhunu, karakteristik çizgilerini, rengini canlandırmak demektir (Güven, 2007: 36). Betimlemenin sıklıkla kullanıldığı geçmişi en eskiye dayalı türün edebi eserler olduğu söylenebilir. Edebi türlerde eser veren yazarlar sonsuz bir betimleme imkanı bulabilirken bu sayede oluşturulan yeni dünyaların inandırıcılığı artar. Edebi eserler arasında romanlar betimlemenin en sık kullanıldığı türlerin başında gelir. Cahit Kavcar'a göre tahlille birlikte betimleme, romanın en önemli özelliklerinden biridir. Tahlil, ruh hallerinin yani psikolojik durumun tasviridir. Kavcar, betimleme kavramını üç madde kapsamında incelemiştir:

1) Kişi, karakter, mekan, sosyal ortam, giyim, hareket ve olayların tasviri.

2) Yapılış şekillerine göre tasvir çeşitleri:

a) Yaşanan olayın durdurularak uzun bir şekilde anlatımı.

b) Yaşanmakta olan olayların arasında kısa bir şekilde yapılan anlatım.

3) Metot bakımından tasvir çeşitleri:

a) Objektif tasvir: Eserin yazarı betimleyeceği objeyi olduğu gibi değişikliğe uğratmadan tasvir eder.

b) Subjektif tasvir: Yazar, doğal ortamında gördüklerini hayalinde canlandırdığı şeylere benzetir. Görülen objelere kendi duygularını ve izlenimlerini katarak anlatır (Kavcar, 1973: 137).

Betimleme, yazınsal alanda olduğu gibi diğer sanat dallarında da sıkça kullanılan yöntemlerden biridir. Sahne sanatları için yapılan edebiyat uyarlamaları, radyo

programlarındaki mini diziler, televizyonda dizileri, sinema filmleri gibi kitle iletişim araçlarından yayınlanan yapımlarda doğa ve olay üzerine yapılan betimlemeler sıkça karşılaşılan durumlardan biridir. Teknolojinin gelişimine bağlı olarak iletişim ortamlarının niceliksel artışı, sözel ve yazılı olarak yapılan betimlemenin yanı sıra yeni ve kitleler tarafından tüketilmesi daha kolay görsel iletişim materyallerini ortaya çıkarmaya başlamıştır. Görsel iletişimin hızı ve iletilerin kaydedilip tekrar edilebiliyor olması birbirinden uzak yerleri yakınlaştırarak etkileşimi güçlü kılmaktadır.

1.1.3. Teknoloji Çağı'nda Görsel İletişim

İnsanlık tarihi boyunca yaşanan gelişmelerden bazıları bulundukları dönemi bir sonraki dönemden ayırarak milat özelliği göstermiştir. İletişimin kalıcı hale gelmesini sağlayan yazılı iletişimin ortaya çıkışı ve teknolojik gelişmeler ile iletişim ortamlarının çeşitlenmesi gibi durumlar milat niteliğindeki olaylara örnek olarak gösterilebilir. Teknolojik cihazların hızlı bir şekilde hayatımıza girmeleri ve bu tip ürünlere erişilebilirliğin kolaylaşması sonucu günümüzdeki iletişim süreçleri yeni bir boyut kazanmıştır. Görsel kültürü oluşturan süreçlerin teknoloji öncesi dönemde var olan bütün yapıları kapsadığı düşünülebilir. Yazılabilir zeminler üzerine çizilen şekillerle başlayan süreçten yerleşik hayata geçilmesiyle üretilen barınaklara kadar her şey görsel kültürü oluşturmaktadır. Her medeniyet kendi yaşayış koşulları doğrultusunda görsel imgeler üretmiştir. Bu üretim süreci toplumların yaşayışları için gerekli olan zorunluluklar ve sanatsal çalışmalar sebebiyle ortaya çıkmıştır (Ümer, 2017: 1537). Dinsel inanışlara göre dizayn edilen yapılar, ölülerin defnedilme süreçlerinde kullanılan araç ve gereçler, beslenme alışkanlıklarına uygun olarak kullanılan aletler gibi pratikler toplumların kültürlerini açıklamaktadır. İnsanlar tarafından oluşturulan bu objeler görsel kültürün somut ve daha çok fiziksel güçle üretime dayalı boyutunu ortaya koymaktadır. Görsel kültürün teknolojik boyutu ise insanlığın imge üretiminin kolaylaşması ve yayılması ile ilgili bir durumdur.

15. yüzyılda modern matbaanın kullanılmaya başlanmasının ardından en önemli gelişmelerden birinin 19. yüzyılda Avrupa'da başlayan sanayi devrimi olduğu söylenebilir. Matbaanın icadı ile insanlık tarafından oluşturulmuş herhangi bir eser hızlı bir şekilde çoğaltılarak yayılma fırsatı bulmuştur. Sanayi devrimi, matbaanın

insanlığa kazandırdıklarına benzer şekilde iletişim süreçlerinin hızlanması ve üretim kısmındaki hızın artış göstermesine önayak olmuştur. Sanayi devrimi ilk etapta insan ve hayvan gücüne dayalı üretim sisteminin yerini makine ile yapılan üretime bırakmasını sağlamıştır. Bu süreç başta ağır sanayi kolları olmak üzere birçok sektörde kökten değişikliklere neden olmuştur. Üretimde makineleşmenin başladığı bu dönem, teknolojik gelişmelerin geri dönüşü olmayan bir şekilde insanlığın yaşamına girdiği bir sürecin başlangıcıdır. Sanayi devrimi sürecinde tekstil ürünleri, demir çelik işleri ve bunların taşımacılığı gibi alanlarda bir dizi buluş yapılarak üretimin fiziksel güç isteyen kısmı insanlardan makinelere geçmiştir (Küçükkalay, 1997: 54).

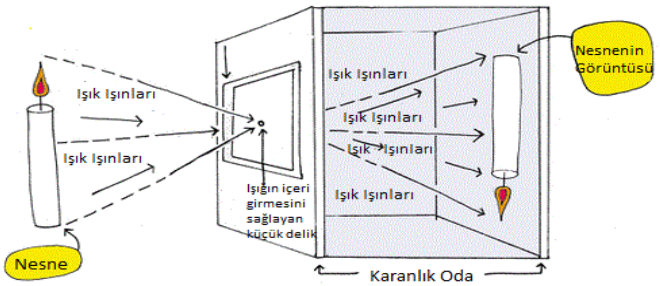
Makineleşme süreci, insanlığı bir otoriteye bağlı fiziksel güç olarak görüldüğü sistemden kurtararak bireyleşme yolunda büyük adımlar atmasını sağlamıştır. Üretimde makineleşme 1800'lü yılların ilk yarısında İngiltere'nin öncülüğünde başlayarak Batı Avrupa'ya yayılmıştır. Gelişmelerin İngiltere'de başlamasının nedeni ülkenin zengin kömür yataklarına sahip olmasıdır. Bu süreç sanayi ürünlerinin üretim yöntemlerini değiştirdiği gibi aynı zamanda insanlar arasındaki örgütlenme ve çalışma anlayışını da değiştirmiştir. Toplumu oluşturan bireyler arasındaki iş bölümü önceki dönemlerde bir lidere ve yöneticiye bağlı ataerkil olarak nitelendirilebilecek bir durumdaydı. Yaşanan değişimle birlikte kişilere bağlı bu sistem dönemin gereksinimlerine cevap veremeyerek dönüşmeye başlamıştır (Turhan, 2017: 34). Kurthan Fişek, bu yeni dönemi önceden hazırlanan belirli bir plan dahilinde en küçük ayrıntıları bile gösteren yeni bir toplumsal iş bölümü olarak açıklamıştır (Fişek, 1979: 55). Yeni dönemin örgütlenme şekli üretim sürecinin kolaylaşmasını sağlarken diğer alanlardaki teknolojik gelişim süreçlerini hızlandırmıştır. Sanayi devriminin getirdiği makineleşme sürecinin dünya genelini etkilemeye başlamasının ardından görsel ve işitsel teknolojilerin çoğunun gelişim süreçlerinin hızlandığı görülmektedir. Görsel iletişimin teknolojik boyutunun iki yönünü fotoğrafik sabit görüntü ve hareketli görüntüler oluşturmaktadır. Tarih boyunca belge niteliği taşıyan kalıntılara ulaşmak her zaman için emek ve uzun uğraşlar gerektirmiştir. Fotoğrafik görüntü ve hareketli görüntünün icat edilip yaygınlaşmalarının ardından tapılan çalışmalarda zaman ve emek tasarrufu yapılabilmiştir.

1.1.3.1. Fotoğrafik Görüntünün Elde Edilmesi

Toplumsal değişimi ve gelişimi sağlayan buluşlar birbirlerini tetikleyici özellikler göstermektedir. Sanayi devriminin ağır sanayi ve sanayiden beslenen iş kollarına sunduğu yeniliklerin yanı sıra birçok yeni icat için ilham verici bir süreç olduğu söylenebilir. Bu süreçlerden en önemlilerinden biri hiç şüphesiz insanlığın her dönemini kalıcı hale getiren fotoğrafik görüntünün elde edilmesidir. Fotoğrafik görüntünün belirli bir yüzey üzerinde elde edilmesi çalışmalarının tarihi günümüzden çok eski dönemlere dayanmaktadır. Bu konuda yapılan çeşitli çalışmalar neticesinde *'Camera Obscura'* tekniği icat edilerek geliştirilmiştir. Görüntünün sabitlenmesi ve kopyalanması süreci ise bir dizi kimyasal ve teknolojik buluşu gerektirmiştir. Makineleşme süreci ile fotoğrafik görüntüyü saptamak için kullanılan cihazların icat edilme çalışmalarının aynı dönemlerde başlamaları farklı alanlardaki yeniliklerin paralel şekilde ilerlediklerini göstermektedir. Bu durumun somut örneklerinden biri Walter Benjamin'in fotoğrafın icadı üzerine yaptığı yorumlardır. Benjamin'e göre fotoğrafın icadı süresince yapılan çalışmalarda göze çarpan durum, fotoğrafın icat zamanının geldiğinin çok sayıda araştırmacı tarafından hissedilmesidir. Bu düşünceye kanıt olarak dünyanın farklı yerlerinde aşağı yukarı aynı zaman diliminde başlayan birbirinden bağımsız ama aynı hedefe ulaşmaya çalışan araştırmacıların çalışmaları gösterilebilir (Benjamin, 2013: 3).

Fotoğrafik görüntünün elde edilmesine yönelik yapılan ilk çalışmalar ışık, optik ve karanlık yüzeyler ile alakalı bir şekilde ilerlemişlerdir. Günümüzde kullandığımız gelişmiş fotoğraf makinelerinin geçmişine bakıldığında gözün algılayabildiği görüntüyü sabitlemek isteyen ve bugünkü formun yakalanmasına katkı sağlayan birçok çalışmacıdan söz edilebilir. Çinli Filozof Mozi'nin milattan önce beşinci yüzyılda görüntü üzerine yaptığı çalışmalar fotoğraf üzerine yapılan ilk çalışmalardan biri olarak kabul edilmektedir. Mozi'nin fotoğrafın temel prensibini örneklemesi açısından *Camera Obscura (Karanlık Oda, Karanlık Kutu, İğne Deliği Kamera)* çalışması önemlidir. Mozi, dışarıdaki bir kaynaktan gelerek herhangi bir nesne üzerinden yansıyan ışık ışınlarının karanlık ortamdaki küçük bir açıklıktan içeri girerek karanlık ortamdaki yüzey üzerinde ters bir görüntü oluşturacağı fikrinden bahseder. Işık ve nesnelerin hareket etmeleri durumunda gölgelerinin de hareket edebileceğini yaptığı bir dizi deney sonucunda tespit etmiştir (Gök, 2016: 45). Camera

Obscura'nın çalışma prensibi, kutu içerisine açılan küçük bir delik ve o delikten sızan ışık ışınları ile görüntü oluşturmaktır. Işık kaynağından gelen ışınlar nesnelerin yüzeylerine yansır ve nesnelerin yüzeylere çarpan ışık ışınları karanlık ortamdaki küçük bir delikten içeri girerek yansıdığı yüzeyde ters (baş aşağı) bir görüntü oluşturur.



Resim 3: Camera Obscura'nın çalışma prensibi[9] (Nicholls, Erişim Tarihi: 13.01.2018).

Görselde yer alan yanan mum, karanlık oda içerisinde görüntüsü yaratılmak istenen nesnedir. Nesne üzerine doğal veya yapay ışık kaynaklarından gelen ışık ışınları çarparak karanlık oda üzerindeki küçük delikten içeri girer. İçeri girmiş olan ışınlar karşıdaki yüzey üzerine belli bir açı ile çarparlar. Görseldeki oklar, ışık ışınlarının küçük delikten geçerek yüzey üzerine gidiş açılarını göstermektedir. Yüzey üzerine giden ışınlar içeride toplanarak görüntünün ters bir formunu oluştururlar. Bu şekilde nesnenin görünümü karanlık oda içerisindeki yüzey üzerinde oluşturulmuş olur. Mozi'nin çalışmalarının yanı sıra ondokuzuncu yüzyıla kadar aralarında *Aristo, İbnü'l-Heysem, Leonardo Da Vinci, Johannes Kepler, Girolamo Cardano* gibi isimlerin de bulunduğu birçok bilim insanı ve sanatçı ışık, gölge, perspektif üzerinde çalışmalar yapmışlardır. Bu çalışmaların çoğu Camera Obscura düşüncesinin geliştirilip fotoğrafik görüntünün elde edilmesi üzerinedir. 1800'lü yıllara gelene kadar Camera Obscura'nın temel prensibine bağlı kalarak teknik üzerinde güncellemelerde bulunan bilim insanları ve çalışmaları şu şekilde sıralanabilir:

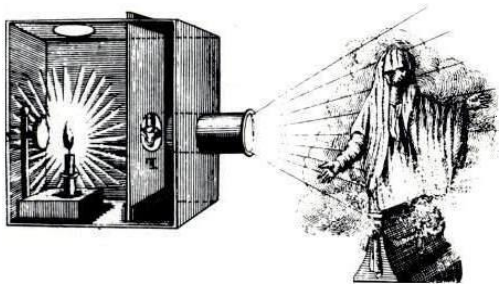
[9] Görsel, kaynağından alınarak tercüme edilmiştir.

Girolamo Cardano (1550): Camera Obscura'nın önüne bir cam parçası (mercek) takarak yansıyan görüntünün netliğini sağlamıştır. Mercek üzerine daha sonra yapılacak çalışmaların öncüsü olarak kabul edilmektedir.

Johannes Kepler (1604): Camera Obscura düzeneği içinde aynadaki yansıma kuralını bulmuştur.

Johann Zahn (17. yüzyıl): Camera Obscura'nın boyutlarını küçülterek taşınabilme özelliğini kazandırmıştır (T.C. Milli Eğitim Bakanlığı: Grafik ve Fotoğraf: Pinhole (İğne Deliği Kamera) [MEB], 2012: 4)

Camera Obscura ile ilgili yapılan çalışmalar dışarıdan gelen görüntünün yüzey üzerine nasıl yansıtılacağı ile ilgilidir. Yüzey üzerine görüntü yansıtılması ile ilgili önemli çalışmalardan biri 17. yüzyılda gerçekleşmiştir. *'Lanterna Magica' (Büyülü Fener)* isimli çalışma projeksiyon çalışmalarının öncüsü konumundadır. Her ne kadar hareketli görüntünün atası olarak nitelense de temel işlevi çizilmiş resimlerin yüzey üzerinde gösterimi olduğu için fotoğrafik görüntünün elde edilmesi açısından da önemlidir. Büyülü fener çalışması öncesinde nesnelerin görüntülerinin karanlık oda içerisinde oluşturulmuş halleri çok sayıda kişinin izleyebileceği bir düzende değildi. Büyülü fener çalışmasında ise oluşan görüntünün insan topluluklarına bir salon ortamında izlettirildiği bilinmektedir. Bu nedenle büyülü fener üzerine yapılan çalışmalar sinematografın icadına kadar geçen süreçteki hareketli görüntü çalışmalarına örnek olarak gösterilir. Teknik incelendiğinde yaratılmak istenen hareket izleniminin mercekle ve kaydırmayla elde edildiği görülür.



Resim 4: Büyülü Fener (Lanterna Magica, Erişim Tarihi: 29.01.2019).

Büyülü fener, ışığa karşı geçirgen özelliği olan bir nesne üzerine yapılan resimlerin ışık kaynağından gelen yoğun ışıkların yardımıyla bir yüzeye yansıtılması sonucu elde edilen görünümdür. Teknik için ışık geçirgenliği yüksek madde olarak cam kullanılmıştır. Büyülü fener çalışmasının ilk tanıtımı Alman araştırmacı *Athanasius Kircher* tarafından Roma'daki Cizvit Koleji'nde yapılmıştır. Kircher, ilk denemelerini cam üzerine yapılan resimleri mum ışığı ve mercekler kullanarak duvara yansıttığı bir sistem üzerinden tanıtmıştır. 1645 yılına gelindiğinde *'Ars Magna Lucis et Umbrae'* adlı kitabı yazmış ve büyülü fener çalışmasını detaylı bir şekilde anlatmıştır. 1600'lü yılların yazarlarından Richelet, *'Dictionnarie Philosophique*' adlı kitabında büyülü feneri mum ışığını yansıtan bir ayna olarak tanımlamıştır (Teksoy, 2009: 17-18).

''Yanan mumun ışığı, ucunda gözlük merceği olan bir borunun deliğinden geçer ve merceğin gerisindeki camların üzerine çizilmiş olan ürkütücü resimleri peş peşe bir duvara yansıtır'' (Aktaran: Teksoy, 2009: 18).

Büyülü fener tekniği, çizilmiş olan çok sayıda resmin slayt gösterisi biçiminde insan topluluklarına gösterilmesine olanak sağlamıştır. Bu çalışma hareket izlenimi yaratsa da ortaya çıkan görüntü fotoğrafik görüntünün çeşitli hileler kullanılarak hareketli hale getirilmesidir ve bu nedenle tez çalışması içerisinde fotoğrafik görünü bölümünde anlatılmıştır. Sabit görüntünün Camera Obscura içerisindeki yüzey üzerinde elde edilmesi ve devamında büyülü fener tekniğiyle değişik yüzeylere yansıtılmasının ardından sıra görüntüyü sabitleme çalışmalarına gelmiştir. Joseph Nicephore Niepce, 1816 yılında bir çiftliğin avlusunun görüntüsünü ışığa duyarlı yüzey üzerine negatif olarak düşürmeyi başarmış fakat görüntünün pozitif kopyasını elde edememiştir. Çalışmalarına devam eden Niepce, bir süre sonra kurşun kalay karışımı bir plakanın üzerine bir tür asfaltı sürerek pozitif görüntü elde etmeyi başarmıştır. 1826'da hazırladığı plakayı evinin duvarına monte etmiş ve duvarda açtığı küçük delikten manzara fotoğrafı çekmeyi başarmıştır (İlkyaz ve Şahin, 2014: 161-162).



Resim 5: Joseph Nicephore Niepce'nin ilk fotoğraf denemelerinden biri (Benjamin, 2013: 7).

Hippolype Bayard, 1838'de bilinen anlamdaki fotoğrafın öncüsü sayılabilecek bir buluşa imza atmıştır. Kağıt üzerinde görüntü elde etmeyi başararak Daguerre yönteminin açıklanmasından bir ay önce otuz eserden oluşan tarihin ilk fotoğraf sergisini açmıştır. Fransız bilim insanı Louis François Arago, fotoğrafın öncüsü olarak fotoğrafın elde edildiği aleti tasarlayıp adına *'Daguerrotype'* diyen *Jacques Louis Mande Daguerre'i* kabul etmektedir (Gök, 2016: 46). Fotoğrafik görüntünün ilk çağlardan günümüze gelişip dijitalleşmesi sürecine kadar kimyasal üretim şekillerinde önemli değişiklikler olmuştur:

* *Johann Heinrich Schulze*, 1727'ye gelindiğinde gümüş tuzlarının güneşten yayılan ışınlardan etkilenerek tepki gösterdiklerini keşfetmiştir.

* *Thomas Wedgewood*, 1802 yılında gümüş nitratlı bir kağıt üzerinde Camera Obscura ile ilk görüntülerini kaydetmiştir.

* Fotoğrafların filmlerin üzerine kaydedilmesini sağlayan sürecin başlangıcında *George Eastman*'ın çalışmaları önemli yer tutmaktadır. 1883-84 yıllarında kağıt tabanlı, 1889 yılında ise saydam tabanlı filmleri geliştirerek yeni baskı tekniklerini piyasaya sürmüştür. Fotoğrafik görüntünün daha net bir şekilde elde edilebilmesi için kimyasallar üzerinde yapılan çalışmaların ardından 1800'lü yılların ortalarında merceklerin de yardımıyla pozlama süreleri düşürülmüştür (T.C. Milli Eğitim Bakanlığı: Grafik ve Fotoğraf: Pinhole (İğne Deliği Kamera) [MEB], 2012: 8).

Arago'nun fotoğraftın öncüsü olarak kabul ettiği Daguerre'in fotoğraf alanındaki yenilikçi çalışması diaroma'dır. Diaroma'nın yüksekliği yirmi metreyi, eni

on metreyi bulmaktadır. Gösteri için bir bölümü saydam bırakılmak koşuluyla tablolar yapılarak uygun bir salona yerleştirilmiştir. Tabloların saydam bırakılan bölümleri önden veya arkadan gelen ışıkların değişmesiyle farklı izlenimler yaratmaktadır. Bu teknik sayesinde tabloların geceden gündüze, yazdan kışa döndüğü görülmüştür. Bilet karşılığı yapılan bu gösterilerde seyirciler daire biçimindeki bir salonda oturmaktadırlar. Seyirciler yerlerini alıp salonun ışıkları azaltıldıktan sonra yapılan özel ışıklar ile tablolar değişikliğe uğratılmaktadır. Daguerre'in bu çalışması Paris'te ilgili gördüğü için 1923'te Londra'da bir diaroma daha açmıştır. Bu gösteriler otuz yıl boyunca bu iki şehrin önemli eğlence aktiviteleri arasında yer almıştır (Teksoy, 2009: 21).

Daguerre'in fotoğrafik görüntü üzerine çalışmaları diaroma buluşuyla sona ermemiştir. Diaroma çalışmasını yaptığı sırada elde ettiği görüntüleri sabitlemeyi isteyerek Niepce ile tanışmıştır. İki araştırmacı 1827'den Niepce'nin hayatını kaybettiği 1833 yılına kadar beraber çalışmışlardır. Daguerre, Niepce'nin ölümünden sonra çalışmalarını sürdürmüş ve çalışmasına 1937 yılında son şeklini vermiştir. Bu süreçte diaromasını yangın sonucu kaybeden Daguerre, rakiplerin çalışmalarından endişe duyduğu için hızlı davranarak bakanlık ile sözleşme imzalayıp çalışmaları için ödenek almıştır. Arago bu süreçte Daguerre'i desteklemiş ve yapılan çalışmaların sonucunda Camera Obscura içerisinde oluşan görüntülerin elle müdahaleye gerek kalmadan mekanik olarak kopyalanmasını sağlayacak yeni sistem tanıtılmıştır (Aktaran: Aylan, 2014: 30-31).

Niepce ve Daguerre'in mekanik kopyalama sistemleri Camera Obscura içerisinde çekilen fotoğrafları cıva buharı aracılığıyla duyarlı yüzeyler üzerinde saptamayı başarmalarını sağlamıştır. Bu yönteme *'Daguerrotypie'* (Dagerrotipi), elde edilen fotoğraflara da *'Daguerreotype'* (Dagerrotip) adını vermişlerdir. Bu icadın yapılmasının ardından hareketli görüntünün elde edilmesi için geçilmesi gereken iki aşama bulunmaktaydı: Pozlama sürelerini kısalması ve bildiğimiz anlamdaki fotoğraf filmlerinin bulunması. Fotoğrafik görüntünün ilk yıllarında fotoğrafı çekilmiş olan insanların gözlerinin kısık ve yumulu olmasının sebebi pozlama sürelerinin uzun olmasıdır. Poz süresinin uzun olması sebebiyle yaşanacak göz kırpmaları fotoğrafın netliğini bozacağı için böyle bir çare bulunmuştur. Pozlama süresinin kısalması ve fotoğraf kaydedilen yüzeylerin gelişimi kısaca şu şekilde olmuştur:

***** Islak cam levha yerine kuru cam levhalar kullanılmaya başlanarak pozlama süresinin dörtte bir süreye inmesi sağlanmıştır.

***** Fotoğraf filmi yüzyılın sonlarına doğru George Eastman tarafından icat edilmiş ve Kodak adı altında piyasaya sunulmuştur. Kodak fotoğraf makineleri yüz adet poz çekebilen bromür kaplı jelatin bir film rulosu içermekteydi. Ancak fotoğraf çeken müşterilerin filmlerinin banyo edilebilmesi için fabrikaya göndermeleri gerekiyordu. Bu şekilde banyo edilip müşteriye geri gönderilen filmlerin ardından sinemanın Amerika'daki öncülerinden Edison'un 1889'da Kodak firmasına 35 mm eninde film sipariş ettiği bilinmektedir (Teksoy: 2009: 21-22).

Niepce ve Daguerre'in çalışmalarıyla birlikte fotoğraf alanındaki en büyük gelişmelerden birini William Henry Fox Talbot'un çalışmaları yaratmıştır. '*Talbotype' (Talbotip) / 'Calotype' (Kalotip)* olarak adlandırılan çalışmada fotoğrafların elde edildikleri negatif görüntülerden pozitif görüntüler elde edilerek kağıt üzerinde çoğatılmaları sağlanmıştır. Talbot bu yöntemini 1839'da İngiltere Kraliyet Akademisi'ne açıklayarak iki yıl sonra patentini almıştır. Talbot'un yöntemini Akademi'ye açıkladığı 29 Ocak 1839 günü, Sir John Herschel gümüş karbonatla duyarlaştırılmış kağıt üzerine ilk fotoğrafını çekmiştir. Herschel 1939'un mart ayında Kraliyet Akademisi'ne bir bildiri sunarak çekmiş olduğu 23 fotoğrafı sergilemiştir. Pozitif, negatif, fotoğraf ve snapshot gibi kelimeler ilk olarak Herschel tarafından kullanılmıştır. Fotoğrafik görüntünün elde edilmesi ve sabitlenebilmesi için yapılan çalışmalar teknolojinin ve kimya alanındaki ilerlemelerin artmasıyla hız kazanmıştır. Niepce, Daguerre, Talbot ve Herschel'in çalışmaları sonucunda fotoğrafik görüntülerin elde edilmesi ve sabitlenmesi, modern bilim ve teknoloji kullanımının kazanımlarıdır. Fotoğrafın geliştirilmesi için birçok araştırmacının katkıları bulunmaktadır (Gök, 2016: 46):

***** Kimyager Mathew Crey Lea, 1941 yılında Philadelphia'da *'dikromat'* adı verilen baskı yöntemi kullanarak botanik örneklerden kontakt baskı yöntemiyle fotogramlar elde eder. Bu baskılar solmuş olmalarına rağmen varlıklarını günümüze kadar korumuşlardır.

***** 1847 yılında cam üzerinde fotoğraf elde edilmiştir. Abel Niepce de Saint Victor, cam levhaları yumurta akı ile kaplayarak potasyum iyodür ve gümüş nitratla duyarlı hale getirmiştir. Bu yöntemle çekilen fotoğraflarda pozlama süresi 5-10 dakika civarıdır.

***** Richard Leach Maddox, 1871 yılında emülsiyon deneyini yayınlamıştır. Deneyin ardından jelatin bromür duyarkatlar üreten fabrikalar kurulmuştur. Kullanılan cam levhaların ağır olmalarının yanı sıra kırılgan özellik göstermeleri nedeniyle daha hafif ve kırılgan olmayan malzeme arayışı başlamıştır. Amerikalı fotoğrafçı John Carbutt'un talebi sonucu 1888'de bir selüloit fabrikasında ince levhalar üzerine jelatin kaplanarak kullanılmaya başlanmıştır. 1930 yılına gelindiğinde ise çabuk alev alan nitro selüloz yerine selüloz asetat kullanılıp teknik sürekli geliştirilerek günümüzdeki duyarlılığa erişilmiştir (Gök, 2016: 46-47).

Fotoğrafın 19 ve 20. yüzyıllardaki gelişiminde en önemli paylardan biri hiç kuşkusuz George Eastman ve şirketi Kodak'a aittir. Eastman, Kodak şirketini 1889'da Rochester, New York'ta kurmuştur. Şirket kurulduğu sene rulo haline getirilmiş filmleri ilk defa tanıtmıştır.



Resim 6: Kodak fotoğraf makinelerinin tanıtımı (Akbulut, Erişim Tarihi: 16.02.2019).

Kodak, ürettiği fotoğraf makinelerini tanıtırken *'siz deklanşöre basın, gerisini biz hallederiz'* sloganını kullanmıştır. 20. yüzyıla gelindiğinde fotoğrafla ilgili önemli gelişmelerden biri olarak renkli fotoğrafın icadı öne çıkmaktadır. 1930'lu yıllara kadar renkli fotoğraf elde edilemediği için müşteriler tarafından fotoğraf şirketlerine talep geldiğinde fotoğraflar elle boyanarak teslim edilmekteydi. Kodak şirketi ilk başarılı renkli film çalışmasını 1935 yılında yapmıştır. Bu sayede modern fotoğraf makinelerinin temelleri atılmış ve büyük bir gelişme daha sağlanmıştır (İlkyaz ve Şahin, 2014: 163). Kodak, kurulduğu günden itibaren satış stratejisi olarak pahalı olmayan fotoğraf makinelerinin satışını ve bu makinelere ait yan ürünlerin (makinelere uygun filmler, kağıtlar, kimyasallar vb.) pazarlanmasını belirlemiştir. 1976'ya

gelindiğinde Amerika Birleşik Devletleri'ndeki film satışlarının yüzde 90'ını, fotoğraf makinesi satışlarının ise yüzde 85'ini tek başına yapmaktaydı. Aynı şekilde 20. yüzyıl boyunca Amerika Birleşik Devletleri'ndeki film satışı ve genel fotoğrafçılık pazarının yüzde 90'ına hakim durumdaydı (Kılıç vd 2013: 1).

Görüntünün sabit olarak elde edilmesi, çeşitli yüzeylere kaydedilmesi ve zamanla renkli hale getirilmesiyle insanlığın geleceğe belge niteliğinde yaşam izleri bırakabilmesi adına önemli bir eşiğin atlandığı söylenebilir. Fotoğraf, nesnel gerçekliğin sabitlenmesinde resmin elde edemeyeceği netliği ve berraklığı yakalamıştır. Resmin kanıtlayamadığı veya tam olarak sergilemeyi başaramadığı durumlar için yaşanılan zamanın kanıtı niteliğinde bir gelişme olmuştur. Zaman içerisinde uzay araştırmalarından su altı araştırmalarına kadar birçok alanda kullanılır duruma gelmiştir. Araştırmacılar yaptıkları çalışmalar için kanıt niteliğinde görüntüler elde edebildiğinden bazı doğru bilinen yanlışlar da net bir şekilde ortaya çıkarılabilmiştir. Fotoğrafın sanat olup olmadığı yönündeki tartışmalar günümüzde dahi sürmekle birlikte çoğu araştırmacıya göre sanat dalları arasında yerini almıştır (T.C. Milli Eğitim Bakanlığı: Grafik ve Fotoğraf: Pinhole (İğne Deliği Kamera) [MEB], 2012: 9). Bu icattan sonraki süreçte kolay erişilebilirlik ve her seviyeye göre anlaşılabilecek metinler üretilebilmesi açısından kültürel çalışmalarda görsellik sürecinin ön plana çıktığı görülmektedir.

1.1.3.2. Ağ Tabaka İzlenimi ve Hareketli Görüntünün Keşif Süreci

Sinema üzerine eğitim veren kurumlardaki ilk derslerde genellikle hareketli görüntünün nasıl oluştuğundan ve hareketin insanlar tarafından nasıl algılandığından söz edilir. Görüntüde hareket izleniminin oluşumu anlatılırken insan biyolojisine dair anatomik bilgilerden yola çıkılır. Bu bilgiler sabit görüntülerden hareketli görüntülere geçişin ne şekilde gerçekleştiğini ve insanların hareketli görüntüleri nasıl algıladıklarını açıklar. Görüntüdeki hareketin algılanmasını sağlayan ağ tabaka izlenimi insan gözünün bir kusuru olarak tanımlanmaktadır. Bu kusuru oluşturan şey gözün üzerine düşen herhangi bir görüntünün hemen kaybolmayarak bir süre daha ağ tabaka adı verilen bölümün üzerinde kalmasıdır. Ağ tabaka üzerine düşmüş bir görüntü silinmeden yeni bir görüntü daha geldiğinde henüz silinmemiş eski görüntüyle

birleşerek hareket izlenimi yaratmaktadır. Gözümüzü bir süreliğine kırmızı renkli bir noktaya sabitleyip daha sonra aniden beyaz bir duvara baktığımızda kırmızı renkli noktanın gözümüzden hemen silinmediğini ve beyaz duvar üzerinde o noktayı görmeye devam ettiğimizi görürüz. Sonuç olarak baktığımız yerdeki görüntü saniyenin 1/10'u kadar gözümüzün önünde kalır ve bu görüntü tam olarak silinmeden yeni görüntü geldiğinde hareket izlenimi oluşur (Kafalı, 1993: 90).

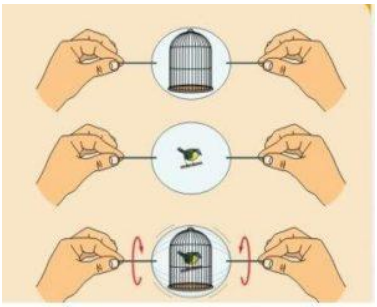
Farklı disiplinlerde eser veren araştırmacılar ağ tabaka izlenimi üzerine görüşlerini çalışmalarında belirtmişlerdir. Milattan önce 4. yüzyılda '*Düşler Üzerine'* isimli eserinde Aristo, milattan önce 1. yüzyılda *'De Rerum Natura'* eserinde Lucretius, milattan sonra 2. yüzyılda *'Almagest'* adlı eserinde Batlamyus ağ tabaka izlenimi üzerine bilgiler vermişlerdir. Milattan sonra 11. yüzyılda ise İbnül-Haytam ilk çağdaki araştırmacıların bu konuda elde ettikleri bilgileri toparlayarak orta çağ dönemine aktarmıştır (Aktaran: Sezen, 2003: 603). Ağ tabaka izlenimi veya ağ tabaka kusuru olarak bilinen bu hareket yanılsaması aynı zamanda ağ tabakadaki kalıcılık ve görme ısrarı olarak da adlandırılmaktadır. Antik Mısır döneminden bu yana bilinen bu algı durumu 1824'te İngiliz bilim insanı Peter Mark Roget tarafından tanımlanmıştır (Küçükcan, 2013: 4). Bir hareketin görsel olarak yeniden yaratılması fikri sinematograf cihazının icat edilmesinden çok daha önceki dönemlere uzanmaktadır. İspanya'daki Altamira mağarasının duvarlarında yer alan 20.000 yıl öncesine ait çizimlerden İsveç'te tunç devriden kalan Kivik anıtına, firavunlar dönemine ait dizileme resimlerinden Yunan kültürüne ait kabartmalara varana dek her şey insanlığın hareketi yeniden canlandırma çabasını göstermektedir (Aktaran: Sezen, 2003: 602).

Teknolojik gelişmeler sadece icatların yapılması ile sınırlı kalmayarak icatların geliştirilmesi yönünde de fayda göstermeye devam etmektedir. Sabit görüntünün elde edilmesinin ardından netliklerinin artması için yapılan en önemli buluş merceklerin kullanılmaya başlanmasıdır. Merceklerin kullanılmasıyla pozlama süresinin kısaldığı ve fotoğraf elde eden cihazların boyutlarının küçüldüğü görülmektedir. Mercekler sayesinde gözle görülebilir her şeyin fotoğrafının çekilebilmesi mümkün olmuştur (Aziz, 2016: 98).

Fotoğrafik görüntünün karanlık oda içerisindeki keşfinin ardından büyülü fener icadından bahsedilerek gösterilerin kitlelerin izleyebileceği bir hal aldığından söz edilmişti. Büyülü fener tekniğinin geliştirilmesi sonucunda ise teknik üzerinde yapılan

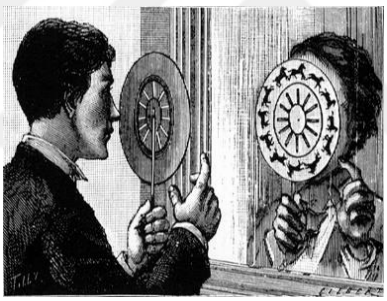
yenilemeler ile *'Fantasmagorie' (Fantazmagorya)* gösterileri yapılmıştır. Sinema tarihinde Robertson olarak bilinen Belçikalı Etienne-Gaspard Robert'ın büyülü fener üzerine yaptığı çalışmalar sonucu teknik ileri bir seviyeye taşınmıştır. Robertson, büyülü feneri tekerlekli bir mekanizma üzerine yerleştirerek sistemin gürültüsüz bir şekilde yer değiştirmesini sağlamıştır. Günümüzdeki sinema projeksiyonunda olduğu gibi izleyiciler perdenin önünde kaldıkları için sadece perde yansıyan görüntüleri görmüşlerdir. Büyülü feneri taşıyan taşıyıcı sistem perdeden hızlı bir şekilde uzaklaştırıldığında, kullanılan mercek resim çizili cama yaklaştırılıp ışığın yoğunluğu arttırılmakta veya bu işlemin tam tersi yapılmaktadır. Bu işlem sonucu perdedeki görüntü hareket etmekte, yakınlaşıp uzaklaşmakta ve aniden yok olabilmektedir. Bu gösterilerin teması genellikle korku üzerine kurulmuştur. Seyirciyi korkutma amacı güden Robertson, aynı zamanda gösteriler esnasında ağlama sesleri, çığlıklar, zincir sesleri vb. ögeleri kullanarak yaptığı gösterinin inandırıcılığını desteklemiştir. Devam eden süreçte sinemanın keşfedilmesini sağlayacak birçok gelişme olsa da Robertson'ın büyülü fener tekniği üzerine yaptığı çalışmalar kendisini sinemanın öncüsü konumuna getirmiştir (Teksoy, 2009: 18).

Hareketli görüntünün elde edilebilmesi için yapılan çalışmaların çoğu çıkış noktalarını çocukları eğlendirmek için yapılan optik oyuncaklardan almışlardır. Bu optik oyuncaklar arasında elle çizim yapılarak resimden hareket izlenimi oluşturmaları ve bilinirlikleri açısından *'Thaumatrope' (Tomatrop), 'Phenakistiscope' (Fenakistiskop) ve Zoetrop (Zutrop)* önemli bir yerde bulunmaktadır. Ağ tabaka izleniminin tanımlanmasının ardından İngiliz doktor John Ayrton Paris, çocuğunu eğlendirebilmek için basit bir oyuncak olan tomatropu icat etmiştir. Tomatrop prensibine göre kesilen bir parça kartonun bir yüzünde kuş, diğer yüzünde ise kafes resmi bulunur. Kartonun sağ ve sol tarafına iki delik açılır ve bu deliklerden lastik veya ip geçirilir. Karton, lastik veya ipin yardımıyla hızla döndürüldüğünde kartonun bir yüzündeki kuş, diğer yüzündeki kafes içerisine girmiş gibi görünmektedir (Tağ, 2003: 15). Görme sürecindeki yanılsamanın etkileri tomatropta da görülmüştür. Çizilen kuş ve kafes resimleri arka arkaya hızlı bir şekilde oynatıldıklarında insan gözü ilk görüntüyü hızlı bir şekilde görmekte ve bu görüntü henüz gözden kaybolmadan diğer görüntü de hızlı bir şekilde görülmektedir. Bunun sonucunda ise insan zihni tarafından tek ve yeni bir resim algılanmaktadır.



Resim 7: Tomatrop (Flaherty, 2018, Erişim Tarihi: 27.01.2019).

Tomatrop'un geliştirilmesinin ardından gözün ağ tabaka kusurundan faydalanan icatlardan biri de 1832'de Belçikalı Joseph Antoine Ferdinand Plateau tarafından icat edilen *'fenakististiskop'* adlı cihaz olmuştur. Bu cihaz aynı zamanda *'Fantascope' (Fantaskop)* olarak da bilinmektedir.



Resim 8: Fenakistiskop. (What is a Phenakistoscope?, 2017, Erişim Tarihi: 27.01.2019).

Fenakistiskop prensibinin açıklanmasından önce insan gözünün hareketi algılama durumuna değinmek yerinde olacaktır. Ağ tabaka kusuru çevçevesinde yaşanan eylemlerin hareket olarak algılanabilmesi için insan gözüne arka arkaya gösterilmesi gereken minimum kare sayısı o dönemin önemli araştırma konularından biri haline gelmiştir. İnsan gözüne saniyede en az 16 resim arka arkaya gösterildiğinde bu durum hareket olarak algılanmaktadır. Bahsedilen 16 resmin bir hareketin devam eden aşamalarını gösteren yani birbirini tamamlayan 16 kare olması gerekmektedir (Küçükcan, 2013: 7). Plateau tarafından icat edilen fenakistiskop, daire şeklindeki kartonlar üzerine yapılmış bir çalışmadır. Hareket izleniminin yaratılabilmesi için kartonun bir yüzüne resimler çizilerek ortasına delik açılmaktadır. Üzerine çizimler

yapılmış karton şeklindeki bir daire ayna karşısında döndürülüp açılan delikten bakıldığında, kartonun üzerindeki resimlerin canlanıp hareket ettikleri görülmüştür. Plateau'ya göre büyüklükleri ile konumları farklı olan nesneler gözümüzün önünden çok kısa aralıklarla ve birbirlerine yaklaşmış şekilde geçerlerse biçimi ve konumu değişen nesneler görülmüş olunacaktır (Teksoy, 2009: 19).

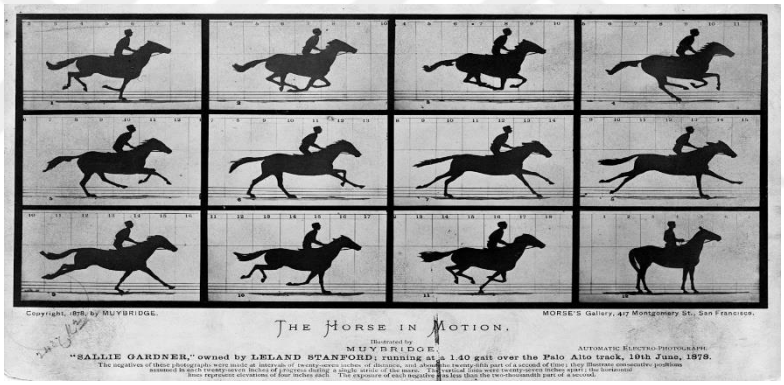
Zutrop, Tomatrop ve Fenakistiskop gibi kesintisiz hareket izlenimi sunan bir aygıttır. Bütün bu optik yanılgı sağlayan aygıtların sinemayla bağlantıları olduğu açıktır (Aktaran: Aylan, 2014: 52). Optik oyuncakların mekanizma haline dönüştürüldüğü önemli icatlardan biri olan Zutrop'un çalışma prensibi fenakistiskopa benzemektedir. 1834'te İngiliz William George Horner tarafından icat edilmiştir. Zutrop, fenakistiskopun çalışma prensibinin geliştirilip üstü açık ağır bir dayanağa oturtularak döner bir mekanizmaya uygulanmış biçimidir.



Resim 9: Zutrop (Rahmi M. Koç Müzeleri, Erişim Tarihi: 16.02.2019).

Resim 9'da görüldüğü gibi çemberin üzerinde uzun yarıklar bulunmaktadır. Çemberin iç kısmına ve tabanına çemberin yarıçapına eşit boyutlarda bir hareketin parçaları olacak şekilde resimlerin bulunduğu kağıt şeritler yerleştirilir. Bunun sonucunda iç kısımdaki her resim dış kısımdaki yarıktan görülebilecek bir hal alır. Mekanizma çevrildiğinde yarıklardan bakan kişi hareketi algılamaktadır (Küçükcan, 2013: 10). Hareketin çözümlenmesi alanındaki en bilindik çalışmalar İngiltere'den Amerika'ya göç etmiş olan fotoğrafçı Eadweard James Muybridge tarafından yapılmıştır. Central Pasific demiryolunun yapım fotoğraflarını çektiği sırada şirketin sahibi Leland Stanford'la tanışması onu en bilindik çalışmalarından birini yapacağı sürece dahil etmiştir. Yarış atları besleyen Stanford, o dönemlerdeki ünlü bir sorunun da cevabını aramaktaydı. At yarışları esnasında koşan atların ayaklarının dördünün

birden yere değip değmediği merak edilmekteydi. Muybridge, 1872 yılında Stanford'ın Palo Alto'daki (California) çiftliğinde bu sorunun çözümü üzerine bir deney yapmıştır. Atların koştukları pisti görecek şekilde tahta bir barakanın içerisine eşit aralıklarla 12 fotoğraf makinesi yerleştirmiş ve pistin üzerine enlemesine ipler gerdirmiştir. Bu iplerden her birinin ucuna bir fotoğraf makinesi bağlamıştır. Bu sayede atlar parkurda ilerledikçe ipe her basışlarında ayaklarının konumu fotoğraflanabilecektir. İlk deney için sadece bir at koşturularak iplere bastıkça fotoğrafları çekilmiştir. Ancak yaşadığı ailevi sorunlar Muybridge'in deneyini 1877'de tamamlamasına neden olmuştur. 1877'deki deneyinde önce 24 daha sonra 40 fotoğraf makinesi kullanarak atın dört ayağının birden yerden kesildiğini kanıtlamıştır. Çalışmalarına devam eden Muybridge aynı deneyi daha sona insanların, kuşların ve diğer hayvanların hareketlerini tespit etmek için yapmıştır (Teksoy, 2009: 22-23).



Resim 10: Eadweard Mybridge'in 'The Horse in Motion' çalışması. (Was Eadweard Muybridge the first Silicon Valley Pioneer?, Erişim Tarihi: 16.02.2019)

Amerika Birleşik Devletleri ve Fransa'da yapılan eş zamanlı çalışmalar günümüzdeki sinema projeksiyonunun öncüleri olmuşlardır. Thomas Alva Edison, Amerika Birleşik Devletleri'nde hareketli görüntünün kayıt edilmesini sağlayan '*Kinetograph' (Kinetograf)* ve kaydedilen görüntülerin gösterilmesini sağlayan *'Kinetoscope' (Kinetoskop)* isimli icatlarını yapmıştır. Fransa'da ise Auguste Marie Louis Nicolas ve Louis Jean Lumiere kardeşler *'Cinematographe' (Sinematograf)* adını verdikleri cihazlarını geliştirmişlerdir. Lumiere Kardeşler'in sinematograf cihazını keşfetmelerine zemin hazırlayan bir dizi olay bulunmaktadır. Bunlardan belki

de en önemlisi ressam ve fotoğrafçı olan babaları Antoine Lumiere'in Fransa'nın Lyon kentinde Kodak'tan sonra dünyanın ikinci büyük fotoğraf malzemesi üreten fabrikanın sahibi olmasıdır. Lumiere Kardeşler küçük yaşlarından itibaren bu fabrikada çalışarak deneyim kazanmışlardır. Sinematograf cihazını keşfetmeden bir yıl önce Thomas Alva Edison'un Kinetograf ve Kinetoskop isimli cihazlarını Paris'te sergilenirken görüp incelemeleri ve babalarının teşvikiyle sinematograf üzerine çalışmaya başlamaları sinematografın geliştirilmesine zemin hazırlayan olaylardan bazılarıdır (Aktaran: Duranoğlu, 2018: 7).

Kinetoskop, hareketli görüntülerin izlenmesini sağlayan bir cihazdır. Tahta bir kutudan oluşan ve 35 milimetrelik her iki kenarı delikli filmlerin kullanıldığı cihaz, 15 metre uzunluğundaki filmlerin izlenmesini sağlamıştır. Objektifinin önünde yatay olarak saniyede kırk görüntü geçmekte ve gösterilerin süresi yirmi saniye ile sınırlı olmaktaydı (Teksoy, 2009: 29). Tek bir izleyicinin vizörden bakarak izlediği hareketli görüntüler silsilesi olduğu ve perdeye yansıtılmadığı için sinema projeksiyonunun başlangıcı sayılmamaktadır. Edison, 1893 yılında dünyanın ilk film stüdyosu olarak gösterilen *'Black Maria'*yı kurarak Kinetoskop gösterileri için sistematik bir şekilde film kaydetme sürecine girmiştir (Gürbüz, 2015: 268). 35 mm'lik filmlere kaydedilen kısa süreli görüntülerin vizör yardımıyla bir kutu içerisinde izlenmesi, Lumiere Kardeşler'e izlenen görüntüyü büyütme ve bir perdeye yansıtma fikrini vermiştir. Bu fikirden yola çıkarak icat ettikleri sinematogaf cihazınının Fransa patentini 13 Şubat 1895'te almışlardır.

Görüntülerin bir cihazın merceğine bakılmadan duvara asılmış geniş bir perdeden izlenmesi sinemanın doğuşu anlamına gelmektedir. Görüntülerin perdeden izlenmesini sağlayan sinematograf cihazının en önemli özelliği, üzerinde fotoğrafların bulunduğu filmin objektifin arkasından sürekli olarak geçmesiydi. Objektifin önünden geçen bir görüntü yerini bir başka görüntüye bıraktığında obtüratör adı verilen bir örtücü ışınların araya girmesini engellemektedir. Sinematograf cihazının halka tanıtımı 22 Mart 1895'te Paris'te ve 10 Haziran 1895'te Lyon'da yapılmıştır. Sinemanın doğduğu gün, 28 Aralık 1895'te Paris'teki Grand Cafe'de yapılan ilk gösterimdir. 120 kişilik bir salonda halka yapılan ücretli gösterimi 25 kişi izlemiştir (T.C. Milli Eğitim Bakanlığı: Radyo-Televizyon: Sinemanın Doğuşu [MEB], 2012: 21).

Lumiere'lerin ilk gösterimleri gerçeklik hissi verebilmeleri açısından etkileyici olsalar da ilk aşamada izleyicilerden istedikleri ilgiyi toplayamamışlardır. İzleyici takdiri açısından ilk başarılarını yaptıkları ilk gösterimlerden birkaç hafta sonra yakalamışlardır. İlk filmlerin yapımı için 17 mm'lik filmler kullanılmıştır. Filmlerin sürelerinin kısa olmasına ve basit konular seçilmesine rağmen izleyiciden ilgi görmüşlerdir. Sinemanın doğuşu olarak kabul edilen 1895 gösterim tarihli *'L'Arrivee D'u Train En Gare De La Ciotat' (Trenin Gara Girişi veya Bir Trenin Ciotat Garı'na Gelişi)* izleyiciler arasında büyük bir heyecan ve korku uyandırmıştır. Trenin gara yaklaşması ile birlikte kendilerini gerçek bir olayın içinde zanneden izleyiciler korkuyla kaçışmaya başlamışlardır. *'La Sortie Des Usines Lumiere' (Lumiere Fabrikasından Çıkış)* isimli film de Lumiere Kardeşler'in en bilindik yapımlarındandır. Bu filmde Lyon'daki Lumiere fabrikasından mesai bitiminde çıkan işçiler kaydedilmiştir. Lumiere Kardeşler ilk filmlerinin gösterilmesini izleyen süreçte *'L'arroseur Arrose' (Bahçıvanın Sulanışı veya Sulanan Bahçıvan) ve 'Les Joueurs de Cartes' (Kağıt Oyunu)* gibi filmler çekmişlerdir (Aktaran: Tağ, 2003: 18).

Görüntülerin kaydedilip projeksiyonun başarılı bir şekilde sağlanmasının ardından sıra sinemayı kullanarak anlam yaratmaya gelmiştir. Lumiere Kardeşler'in Edison'un Kinetoskop cihazını incelemeleri ve cihazın temel prensiplerini sinematograf için kullanmalarının ardından başlayan araştırmacılar arasındaki etkileşimli süreç sonraki dönemlerde de devam etmiştir. Lumiere Kardeşler'in babası Antoine Lumiere, çocuklarının Grand Cafe'de yapacağı gösteri için Robert Houdin Tiyatrosu'nda yaptığı gösteriler ile büyük ilgi toplayan Georges Melies'i davet etmiştir. 28 Aralık 1895 cumartesi günü yapılan gösterimlere katılan Melies gördükleri karşısında oldukça etkilenmiştir. Kendisinin ve diğer davetlilerin karşısında projeksiyon çalışmalarında kullandıkları perdeye benzer bir perde olduğunu, perdeye ilk olarak Bellecour Alanı'nı gösteren bir fotoğraf yansıtıldığını söylemiştir. Yanında oturan başka bir davetliye 10 yıldır bu gösterileri kendisinin de yaptığını söylediği bir anda bir at arabasının kendilerine doğru gelmeye başladığını ve bunu başka at arabalarının ve insanların karmaşasının izlediğini eklemiştir. İzlediği gösterinin onu çok şaşırttığını ve kendisi dahil bütün konukların ağızlarının açık kaldığını belirtmiştir (Aktaran: Teksoy, 2009: 13). Gösterime katılan Melies'in bu gösterimler sonrası sinemaya ilgi duyması şaşırtıcı olmayan bir sonuçtur. Melies ile Lumiere Kardeşler arasındaki en büyük fark ise film yapma biçimleridir.

Melies, Lumiere'lerin sokakta çekilen ve kurgulanmamış belge-film niteliğindeki filmlerinin aksine stüdyo içerisinde, konulu ve genellikle hayali ögeler içeren filmler çekmiştir. Çalışmalarını sürdürdüğü Houdini Tiyatrosu'ndaki sihirbazlık gösterilerinde kullandığı illüzyon numaralarını çektiği filmlere uygulamıştır. İlk gösterimlerin ardından sinematograf cihazını satın almak istemiş fakat bu isteği geri çevrilince İngiliz Robert Paul'un ürettiği sinema makinelerinden birini satın almıştır. 1896'dan itibaren Avrupa'nın ilk film stüdyosu olarak bilinen ve kendisinin yaptırdığı *'Star Film Stüdyosu'*nda filmler çekmiştir. Filmlerinin temelini stüdyo içerisindeki geniş bir alana dekorlarını yerleştirerek çektiği hikayeler oluşturmaktadır. Büyük ölçüdeki dekor kullanımı *'Proportions Geantes*' olarak adlandırılmaktadır (Onaran, 1986: 160). 1914'e kadar 400'den fazla film çektiği bilinen Melies, günümüzde kullanılan sinema tekniklerinden çoğunu ilk olarak uygulayan kişidir (Betton, 1990: 7). Alim Şerif Onaran, Melies'in filmlerinde kullandığı teknikleri altı başlık altında sıralamıştır:

Gözden Kaybolma: Görüntüyü kaydeden makinenin durdurulması ile oluşturulur.

Yer Değişimi (İkame): Bir kişinin veya nesnenin bir başka kişi veya nesneye dönüştürülmesi ile oluşturulan görüntüdür.

Maket Kullanımı: Gerçek boyutlarda yeniden üretilemeyecek ve perdeye yansıtılamayacak nesnelerin film hileleri kullanılarak boyutlarının büyük olduğu izleniminin yaratılmasıdır.

Üste Bindirme: İki ayrı çekimin film üzerinde birbirlerine eklemlenmesi ile elde edilir.

Çoklu çevrim: Kayıt esnasında film makinesinin merceği kapatılır. Daha sonra tekrar açıldığında aynı ortamdaki çeşitli devinimlerin kadraja girdiği görülür.

Karartma: Film üzerinde mevcut görüntünün silinerek veya belirsiz hale getirilerek yeni bir çekimle yeni bir açılış yapılmasıdır (Onaran, 1986: 161).

Kullandığı görüntü teknikleri bu şekilde sınıflandırılabilen Georges Melies aynı zamanda öykülü film anlatımının öncüsü konumundadır. İlk zamanlarda ortalama 1 dakika süren filmlerin uzunluğunu 15-20 dakikalara çıkartarak anlatacağı öyküler için uygun fiziki ortamı sağlamıştır. Edison ve Lumiere Kardeşler'in film anlatılarını güncel olaylar üzerine kurdukları söylenebilir. Melies ise sihirbazlık geçmişi ve

kullandığı görüntü hileleri sayesinde filmlerini belirli öyküler üzerine kurmayı tercih etmiştir. Melies'in film yapım sürecini öykünün yazılması, sahnelerin çizilmesi ve iç-dış farketmeden tüm çekimleri stüdyoda yapılması oluşmaktadır. İlk filmlerinde kullandığı illüzyonlar ile izleyicideki ilgiyi canlı tutmayı başarmış, öykülü film bütünlüğünü ise Jules Verne romanından uyarladığı *'Le Voyage Das La Lune' (Ay'a Seyahat)* filmi ile sağlamıştır. Öykülü filmin başlangıcı olarak kabul edilen bu filmde ilk defa birbiriyle ilişkili sahneler arka arkaya sıralanarak bir öykü anlatılmaktadır.

Melies, sinemanın teknik yönünün yanı sıra anlam yönüne de katkıları olmuş bir sanatçıdır. 1902 yılında çektiği Jules Verne uyarlaması Ay'a Seyahat filmi sinema tarihi açısından birçok ilke imza atmıştır. Yaklaşık 14 dakika süren yapım ilk bilim kurgu filmi olarak kabul edilmektedir. Film, konusunu bilim insanlarının inceleme yapmak için bir uzay aracı içerisinde aya gitmesinden alır (Teksoy, 2009: 37). Filmin sahip olduğu görsel illüzyonlar, Melies'nin çizdiği resimleri boyayarak oluşturduğu dekorlar, filmin roman uyarlaması olarak çekilmesi gibi özellikler sayesinde zamanını aşan ve günümüzde hala örnek gösterilen bir yapım olma özelliğini kazanmıştır.

1.2. ANLATIBİLİM KAVRAMI VE ANLATILARIN TEMSİL YÖNÜNDEN NELİĞİ

Anlam ve anlatının oluşumu üzerine genel bir çerçevenin çizildiği ilk bölümde anlatı kavramının insanlığın dünyaya iz bırakma çabası olarak görüldüğünden söz edilmişti. İnsanlığın ilk çağlarda yaşadıkları olaylar gerek yeryüzüne bıraktıkları izler gerekse sözlü iletişim sayesinde nesilden nesile aktarılır durumdaydı. İnsanların birbirleriyle iletişim kurmalarını sağlayan sözlü iletişim asırların ilerlemesiyle belirli sebeplere bağlı olarak gereksinimlere tam olarak cevap verememiştir. İhtiyaçlara bağlı olarak gelişim yaşanmasını gerektiren her süreçte olduğu gibi iletişim süreçlerinde de zaman içerisinde ortaya yeni gereksinimler çıkmıştır. Sözlü iletişimin kalıcılık, uzun mesafede etkililik gibi sorunlar yaratması nedeniyle kalıcı bir dile olan ihtiyaç yadsınamaz bir şekilde ortaya çıkmıştır. Dilde kalıcılığı sağlayan ve yapılacak paylaşımların insanlığın yaşadığı her yerde etkisini göstermesine neden olan buluş yazının icadıdır. Yazının keşfiyle birlikte toplumların yaşayışlarına özgü bir şekilde

sözlü olarak yapılmakta olan anlatılar belli kurallar çerçevesinde incelenmeye başlanmıştır.

Roland Barthes, anlatının insanlık tarihiyle başladığını söyler. Dünya üzerinde yaşamış ve yaşamakta olan anlatısız bir toplum bulunmadığını, zaman zaman farklı toplumların aynı anlatıları kullandıklarını belirtir (Aktaran: Boz, 2015: 1). Barthes'a göre dünya üzerinde anlatılamayacak kadar çok anlatı vardır. Anlatılar sözlü ve yazılı olabilecekleri gibi sabit ve hareketli görüntülerden de oluşabilirler. Hatta bütün bu bileşenlerin tek bir potada eritilmesinin yanı sıra jest ve mimiklerin eklenmesiyle oluşan bir anlatı da mümkündür. Bu anlamda dilden dile dolaşan efsanelerde, destanlarda, masallarda, uzun öykülerde, dram ve pandomimde, sinema filmlerinde hatta günlük gazete haberlerinde bile anlatı vardır (Barthes, 1993: 83).

Anlatıların derinlemesine incelenmesi anlatıbilim araştırmacılarının çalışma alanıdır. Anlatıbilim için kısaca anlatıların teorisi tanımı yapılabilir. Anlatıbilim kavramı ilk olarak 1969'da Tztevan Todorov tarafından yazılan *'Grammaire du Decameron' (Dekameron'un Grameri)* adlı kitapta kullanılmıştır. Todorov bu kitabında Saussure'ün dilbilim düşünce ve yöntemlerinden faydalanarak yapısalcı çözümleme yöntemiyle Boccacio'nun Dekameron Hikayeleri eserini tahlil etmiştir (Topçu, 2015: 18). Bu denli hayatın ortasında olan bir yapının derinindeki anlamların çıkarılabilmesi için yapısal olarak incelenmesi olağan bir durumdur. Anlatıların yapısal olarak incelenmeleri sürecinde araştırmacılar arasında fikir ayrılıkları yaşanmıştır. Yapısalcı yöntemler kullanarak çözümleme yapan araştırmacıların yanı sıra yapısal çözümlemeyi doğru bulmayan araştırmacılar da bulunmaktadır. Yapısal çözümleme yöntemini kullanmayan araştırmacılar anlatı yapısı kavramını kabul etmiş olsalar da deneye bağlı bilimlerde olduğu gibi bir kalıp çıkararak anlatılara uygulamayı doğru bulmazlar. Onlara göre bir anlatının özünün anlaşılabilmesi için tümevarımsal bir çalışma yapılarak yaşanılan çağa ve topluma özgü anlatıların tamamının incelenerek genel bir tablo çıkarılması gerekir (Barthes, 1993: 84). Anlatıbilim araştırmacılarının günümüzdeki inceleme alanlarını edebi eserler, sahne oyunları, radyo programları, sinema filmleri, televizyon dizi ve programları gibi yapılar oluşturmaktadır.

Somut olarak kategorilere ayrılmış eserlerin anlatı olarak değerlendirilebilmeleri için iki unsura sahip olmaları gerekir. Bütün anlatı metinlerinin bir olay örgüsü ve bu

olay örgüsünü sunacak bir anlatıcıya ihtiyacı vardır. Olay örgüsü ve anlatıcı unsurları her anlatının bir öyküleme olduğu kabulünden ortaya çıkmıştır. Anlatı metinlerine sorulan kim anlatıyor ve ne anlatıyor sorularının cevapları anlatı yapısını sunmaktadır (Sözen, 2008: 124). Anlatıbilim çözümlemelerinde etkin rolde yer alan anlatıcı, tarihsel süreç içerisinde değişik şekillerde ele alınmıştır. Anlatıcı kavramı ilk olarak Platon'un Devlet ve Aristoteles'in Poetika eserlerinde anlatım-gösterim ayrımı içerisinde incelenmiştir. Eylemde bulunan ve aksiyon alan kişiler gösterme, hikayeleştiren ve anlatımda bulunan kişiler ise anlatma yöntemlerini kullanmışlardır. Göstermeye ve anlatmaya bağlı anlatım yöntemlerinde bir süre sonra realizm devreye girmektedir. Sadece anlatmaya dayalı metinler bir süre sonra dayanaksız kalıp inandırıcılığını yitirebileceği için göstermeye bağlı anlatım yapısı tercih edilebilir hale gelmiştir (Topçu, 2015: 81).

Yapısalcı çözümleme yöntemi anlatıbilim araştırmacılarının en sık kullandıkları yöntemlerden biridir. Yapısalcılığın tarihi Eski Yunan dönemlerine kadar götürülebilecek olsa da çalışmalar üzerine sistematik incelemeler 19. yüzyılda başlamıştır. Yapısalcılığın ilk örneklemini edebi eserler oluşturmuştur. Yapısalcı çözümlemede erken dönem çalışmaların yüzyılın son çeyreğinde Friedrich Spielhagen ve Otto Ludwig'in çalışmalarına kadar gittiği bilinmektedir. Edebi alanda eserlerini veren yazarların, dilbilimcilerin ve halkbilimcilerin oluşturduğu Rus biçimcilerinin çalışmaları Prag Dilbilim Çevresi tarafından diğer ülkelere yayılmıştır (Aktaran: Boz, 2015: 8).

Anlatıbilim çerçevesinde incelenen eserin türü de önemli olmakla birlikte birçok inceleme yöntemi bulunmaktadır. Bu yöntemlerden biri anlatı parçalarının incelenmesi üzerinedir. Çözümlenmek istenen anlatılar ilk olarak birden çok parçaya bölünürler. Bütünün parçaları tek tek incelenebileceği gibi parçalar arasındaki ilişkiler de irdelenebilir (Aktaran: Şen, 2018: 65). İncelenecek anlatı yapılarının derinlemesine incelenebilmesi genel bir bakışla dünyanın, özel bir bakışla ise toplumların gelişmişlik düzeyleri ile ilgilidir. Kökleri geçmiş dönemlere dayanan uygarlıkların ve geçmiş dönemde anlatı olarak kabul edilebilecek eserleri daha fazla vermiş olan toplumların anlatıbilim çalışmalarına daha çok kaynak oldukları görülmektedir.

Anlatıbilim araştırmacıları tarafından incelenen eserlerin kapsamının 20. yüzyılın son 20 senesinde giderek genişlediğinin görülmesi tesadüfi bir durum

değildir. Uzun süre yazılı metinler üzerinden giden yapısal incelemelerin teknolojinin gelişmesi ve medya ortamlarının çeşitlilik göstermelerine bağlı olarak görsel ve işitsel yapıtları konu etmeleri doğal bir durumdur. Barthes'a göre Aristoteles'ten beri dönem dönem çeşitli anlatı yapılarına ilgi duyulması yerinde bir davranış olarak adlandırılmıştır. Anlatıların sınırsızlığından ve bu anlatıların söz edebileceği bakış açıları olan tarih, toplumbilim, ruhbilim vb. alanların çözümlenmesiyle bir sınıflandırma ilkesi ve betimleyici bir odak çıkarmak mümkündür (Barthes, 1993: 84). Mustafa Zeki Çıraklı, anlatıbilimin romanlardaki anlam ve anlatım teknikleri arasındaki ilişkileri araştırmak için kullanıldığını söyler. Bu düşüncesini Gerard Genette'in *'anlamı oluşturan parçalar hakkında bilgi sahibi olunduğunda anlatımda uygulanan kurgu hakkında bilinç sahibi olunabilir'* çıkarımına atıfta bulunarak açıklar. Çözümleme yapıldığında anlamsal olarak incelenen metnin eleştiriye açık hale geleceğini, yaratılan gerçeklik algısı ve gerçeğe benzerlik yanılsamasının kırılabileceğini vurgular (Çıraklı, 2015: 22-23).

Anlatılar üzerine çözümlemeler yapan kuramcılar anlatı yapısını incelemek istediklerinde eserleri ikiye bölerek incelerler. İlk düzey öykü düzeyidir. *'Anlatı kapsamında ne anlatılıyor?'* sorusuna yanıt aranır. İkinci düzey, söylem düzeyidir. Anlatı çerçevesinde ne anlatıldığı sorusunun ardından sıra *'Nasıl anlatıyor?'* sorusuna gelir. Biçimle ilgili bir araştırma söz konusudur. Öykü düzeyinin içeriğe, söylem düzeninin ise biçime denk geldiği söylenebilir. Anlatıbilim çalışmalarının kökeninde anlatıların mutlaka savundukları bir görüş, insanlara söylemek istediği bir söz olduğu düşüncesi bulunur. Anlatılara sorulan soruların haricinde anlatı yapısında çözümlenecek kişilerin neden seçildiği, anlatının neden konu edilen tarihe odaklandığı gibi sorular öykünün kendisini alımlayan kitle üzerine etkilerini ortaya çıkarır (Oluk, 2004: 3).

Anlatı çeşitliliğinin sonsuz olması tek bir çözümleme yöntemiyle her türlü anlatıyı çözümlemeyi güçleştirmektedir. Bu duruma karşın çözümlenmek istenilen anlatılar için uygun bir yöntem bulunduğunda metnin yapısı açık bir şekilde irdelenebilecektir. Anlatıbilimsel çözümleme yönteminin en önemli özelliği incelenmek istenen metnin her türlü bağlamdan koparılarak incelenmesidir. Çözümlemenin kapsamı sadece metnin kendisi ile sınırlıdır. Örnek çözümlemeleri sıklıkla yazınsal metinler için görülen bu yöntemin zorlukları olsa da sinema başta

olmak üzere diğer anlatılara da uygulanmaya çalışılmaktadır (Sözen, 2008: 125). Dilbilim çalışmaları ve edebi eser çözümlemeleri üzerine başlayan anlatı çözümleme süreci edebi eserlerin yazılış şekilleri ve sahne sanatlarının temsil süreçleri üzerinden incelenmiştir. Anlatı yapılarının nasıl kuruldukları, anlatı için seçilen perspektifler, hedef kitle alımlamaları esnasında hedef kitlede yaratılmak istenen düşünceler bu tip bir incelemenin odak noktalarıdır. Platon ve Aristoteles'in sanat yapıtları üzerine günümüzde hala geçerliliğini koruyan önemli çalışmaları bulunmaktadır. Doğrudan temsil (mimesis), dolaylı temsil (diegesis) ve hedef kitlede arınma duyguları yaratımına karşılık gelen katarsis kavramı üzerine yapılan çalışmalar bu araştırmaların bazılarıdır. Bu ayrımlamalar kullanılarak sanat yapıtlarının yapıları temel olarak sınıflandırılarak incelenebilmektedir.

1.2.1. Doğrudan Temsil (Mimesis), Katarsis ve Dolaylı Temsil (Diegesis)

Doğrudan temsil ve taklit anlamlarına gelen mimesis kavramının kökenleri ilk çağlara uzanmaktadır. Antik dönemde kullanılmaya başlanan mimesis sözcüğünün kökenleri milattan önce 5. yüzyıla kadar uzanır. Sözcüğün kökeni Hintçe karanlık, aldatmak, yanıltmak anlamlarında gelen *'mei', 'mai', 'mi'* olarak bilinmektedir. Mimesis kavramı Yunan şair, yazar ve filozoflar tarafından taklit anlamına gelecek şekilde kullanılmıştır. Ayrıca mimesis sözcüğünün bu kullanımına Herakleitos ve Empedokles'in çalışmalarında da rastlanmaktadır (Hafız, 2015: 45). Mimesis kelimesinin ilk kullanım şekli Mimos'tur. Dans eden aktör anlamına gelmektedir. Dans eden kişinin beden hareketleriyle psişik olguları dile getirdiğini bildirmek üzere kullanılan mimesis kelimesi daha sonra kültürel bir kavram haline gelmiştir (Aktaran: Ülger, 2013: 19).

Mimesis kavramını açıklayan ve sanat yapıtları açısından inceleyen Platon ve Aristoteles kavramın temsil yönüyle ilgilenmişlerdir. İki düşünürün mimesis için yaptıkları tanımlar benzerlik gösterseler de bir noktada farklı bir yapıya bürünmektedirler. Platon, mimesis kavramı için benzetme ve öykünme tanımlamalarını kullanmıştır. Aristoteles ise sanat konusunda mimesis terimini yeniden yorumlama, yaratma ve yansılama şeklinde açıklayarak tiyatro sanatının temel unsurlarından birisi olduğunu vurgular (Türk Dil Kurumu: Mimesis [TDK]).

Antik dönemlerden itibaren üstüne en çok düşünülen ancak tanım yapılmakta zorlanılan konulardan biri sanatın tanımlanma sürecidir. Sanatın nasıl bir etkinlik olduğu konusunda söz söylemeyi amaçlayan sanat felsefesi bu soruya yanıt bulabilmek için sanat yapıtlarını felsefi yönden incelemektedir. Platon, sanatın nasıl bir etkinlik olduğu konusuna sanatın taklitten (mimesis) oluşan bir yapı olduğu şeklinde açıklama getirmiştir (Aktaran: Turan, 2015: 2). Platon'un mimesis düşüncesini kavrayabilmek için öncelikle evrene bakış açısı hakkında bilgi sahibi olunması yerinde olacaktır.

Platon'a göre evren, duyular ve idealar evreni olarak ikiye ayrılmaktadır. Ona göre her şeyin aslı idealar dünyasında yer almaktadır. İdealar dünyasını anlatmak için *'Devlet'* isimli eserinde mağara alegorisini kullanmıştır. Bu alegoriye göre mağaranın içerisinde girişe sırtları dönük şekilde bir grup insan ellerinden ve ayaklarından bağlanmıştır. Bu insanların hiçbir şekilde hareket edemedikleri görülür. Tam arkalarında mağaranın girişinde bir ateş yanmaktadır. Mağaranın önünden ise ellerinde araç gereçler olan insanlar geçmektedir. Mağaranın giriş kısmında yanmakta olan ateş, mağaranın önünden geçen insanların ve taşıdıkları araç gereçlerin gölgelerini bağlı durumdaki insanların önlerindeki duvara yansıtmaktadır. Bağlı olan insanlar bu gölgeleri görerek insanları ve araç gereçleri ürkütücü varlıklar olarak düşünmektedirler. Bu aslında basit bir yanılgıdır. Bağlı oldukları durumdan kurtulduklarında ürkütücü buldukları gölge varlıkların aslında arkalarından geçen insanlar ve taşıdıkları gereçler olduğunu anlayacaklardır. Mağaradan çıktıklarında ise gerçek ısı ve ışık kaynağı olan güneşi, insanları ve insanların taşıdıkları nesneleri görerek gerçek varlıklar ile tanımış olacaklardır (Aktaran: Turan, 2015: 3).



Resim 11: Platon'un Mağara Alegorisi (Plato's Myth of the Cave Images. A Didactic Analysis of the Mediation Function, Erişim Tarihi: 29.09.2018).

Platon'a göre alegorideki bu mağara duyular evrenine denk gelirken mağaranın dışındaki varlıklar ise idealar evrenini oluşturur. Çünkü Platon'a göre bu dünyada var olan her şey ideaların iyi veya kötü taklitleridir. Mağara içerisinde bağlı insanlar dışarıdan gelen izlenimleri farklı algılasalar da karşı karşıya oldukları şey idealar evrenidir. Bu durumda içinde yaşadığımız evren idealar dünyasının bir taklidi olduğuna göre dünyamızdaki her şey taklitten (mimesis) ibarettir. Bu düşünceden yola çıkıldığında bir sanatçının eserleri değerlendirilirken çalışmalarının taklidin taklidi olduğunu söylenebilir (Turan, 2015: 3). İdealar dünyası ana evreni oluşturmaktadır. İçinde yaşadığımız dünya ana evrenin birinci taklidi, içinde yaşadığımız dünyada üretilen sanat eserleri ise birinci taklidin taklidi konumundadır.

Platon'un sanat eserlerini değerlendirme sürecinde en önemli olgulardan biri *'güzel'* kavramıdır. Güzel kavramını açıklarken tek bir tanım yapmaz. Büyük Hippias diyaloğunda hazcılık ve yararcılık çerçevesinden bakar. Gorgias ve sonraki diyaloglarda iyi ve güzelin birleşimi irdelenir. Timaisos'da iyi olan her şeyin güzel olarak adlandırılacağından bahsedilir. Devlet, beşinci kitapta yararlı olan şeylere güzel anlamı atfedilirken aynı zamanda bir davranışın iyi ve doğru olarak yapılması durumunda güzel olarak adlandırılacağından söz edilir. Symposium'da ise hiçbir şeyin tek başına güzel ya da çirkin olamayacağından, gerçekleşme biçimine göre güzel ya da çirkin olabileceğinden bahsedilir (Ülger, 2013: 17). Platon sanatsal yaratım eylemini üç başlıkta inceler: Kullanma sanatı (zanaat), yapma sanatı (poesis) ve benzetme sanatı (mimesis). Sanatın *'taklit olan'* içinde yaşadığımız dünyanın bir taklidi olduğu düşünüldüğünde üçüncü dereceden bir taklit söz konusu olduğu görülür (Ülger, 2013: 20).

Platon'un taklit anlayışı mağara alegorisi, duyular ve idealar evrenleri üzerinden açıklanırken günümüzdeki sanat yapıtları genellikle Aristoteles'in tragedya çalışmalarını çıkış noktası alarak incelenmektedir. Aritoteles, mimesis üzerine düşüncelerini günümüzde hala ana kaynaklardan biri olarak kullanılan *'Poetika'* eserinde açıklamıştır. Poetika, şiir sanatını inceleyen bir yapıttır. Poetika sözcüğü zaman içerinde birçok kez anlam değişikliğine uğramıştır. Tzvetan Todorov'a göre Poetika, genel olarak şiirler üzerine bir yapıt gibi görünse de sadece şiirle ilgili açıklamalar yapan ve şiirin kurallarını belirleyen bir kavramı işaret etmemektedir. Poetika'nın sadece şiir kapsamında değil, genel olarak edebi türle ilgili bir çerçevede

incelenmesi gerektiği düşüncesini doğru bulmaktadır. Bunu sonucu olarak Poetika kelimesini şiirsel olsun olmasın yazılı eserlerin tamamını ele alırken kullanmaktadır (Aktaran: Koç, 2008: 166).

Aristoteles'in Poetika eseri içerisinde yaptığı tragedya tanımlaması günümüzün klasik anlatı kodlarını işaret etmektedir. Aristoteles'e göre tragedya altı ögesi olan bir yapıdır. Eylemin belirli bir karakter ve düşünce özelliği olan *'eylem gerçekleştirenler'* tarafından temsilidir. Atfedilen eylem belli karakterlere ait olduğu için eylem halindeki kişilerce taklit edilir. Kısacası tragedya bir eylemin taklididir. Altı öge, tragedyanın taklit olduğu düşüncesinin bir sonucudur: *Öyküleme, yaratılan karakterler, anlatımda kullanılan dil, karakterlerin sahip oldukları düşünceler, anlatının yapılabilmesi için dekorasyon ve anlatının güçlenmesini sağlayan müzik* (Aristoteles, 1987: 23). Aristoteles, karakter tabanlı olmayan tragedya olabileceğini fakat öyküsü olmayan ve belirli eylemlere dayanmayan tragedyanın olamayacağını söyler. Bu durum tragedyanın temelinde yeniden canlandırmanın (öykülemenin) ve bunun doğal sonucu olarak taklidin yer aldığını vurgular (Aristoteles, 1987: 24).

Platon ile Aristoteles arasında sanatsal yapıtların içermesi gereken anlam konusunda görüş ayrılığı bulunur. Platon sanatsal taklidi tutkuları beslemesi gereken, insanları gerçeklerden uzaklaştıran ve coşku veren bir öge olarak görür. Aristoteles'e göre sanat eserleri sadece sanat eserleri oldukları için değerlidirler. Toplumdaki kusurları giderirler ve ahlaksal katkı sağlarlar. Tragedyanın ahlaki sorunları onardığı düşünüldüğü için hem moral hem de bilgi vermektedir (İnce ve Karayağmurlar, 2004: 80). Aristoteles'in sanata bakışını yansıtan Poetika'sı araştırmacılar tarafından sıkça incelenip yorumlanarak referans kaynak olarak varlığını sürdürmektedir. Eserin tragedya ile ilgili olan bölümleri Aristoteles'in görüşlerinin anlaşılması konusunda önem kazanmaktadır. Poetika'ya göre eposlar[10], tragedya ve komedya gibi sanat eseri olarak adlandırılabilecek yapıtların büyük bir kısmı taklittir. Ancak taklit olan yapıtlar birbirlerinden üç şekilde ayrılırlar: *'Taklit etmek için kullanılan araçlar bakımından'*, *'taklidi yapılan nesneler bakımından'* ve *'taklit tarzları bakımından'*. Sanat dallarından bazıları renkleri veya figürleri kullanarak (resim, heykel), bazıları sesi (müzik) kullanarak taklit ederler (Aristoteles, 1987: 11-12). Aristo'nun mimesis düşüncesi kopyacılık anlamına gelmemektedir. Onun düşüncesi bir eseri yeniden

[10] Destanlar, manzum hikayeler.

üretmek ve var olduğu şekli yansıtmak gibi içeriksel durumları içerir. Sanatçıların taklit eden betimlemeci kişiler olduklarını söyleyerek taklit edilmesi gereken olasılıklardan bahseder. Bu olasılıklardan birincisi nesneleri olduğu gibi herhangi bir şeyin etkisi altında kalmadan taklit etmek. İkincisi mitlere, insanların inançlarına göre bir taklit şekli oluşturmaktır. Üçüncüsü ise nesnelerin nasıl olmaları gerekiyorsa sanatçılar ona göre betimleme yapmalılar düşüncesidir (Aktaran: Bağır, 2018: 13). Aristoteles'in düşüncesine göre yaratılan eserlerdeki mimetik düşüncenin bir sonuç değil, yöntem olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Tragedyanın altı ögesinin kullanımıyla ortaya çıkan eser yapısı hedef kitlede bazı duyguları uyandırmayı hedeflemektedir. Sanat anlayışındaki klasik anlatı düşüncesinde mimesisin bir başlangıç olduğu söylenebilir. Bu eserlerdeki sonuç ise katarsistir (Bağır, 2018: 44).

Mimesis, eylemlerin canlandırılmasını ve hedef kitleye olayların gelişimlerini göstererek anlatımını temsil eder. Bu gösterim esnasında ve sonrasında seyircide belirli duygular oluşur. Sanat yapıtlarının temelinde bulunan insan duygularına hitap etme durumu sanatçıların ellerindeki sihirli bir güçtür. Hedef kitleye verilmek istenen duygular önceden kurgulanarak yapıtın başarısına göre duyguların uyandırılması amaçlanmaktadır. Bu duygulanım süreci Aristoteles'in Poetika'sından beri *'katarsis' (arınma)* olarak anılmaktadır. Katarsis, Yunanca bir kelimedir. Etimolojik olarak bakıldığında *'cata'* edatı ve yükseltmek, kaldırmak, kendinde olmamak veya yüceltmek anlamlarına gelen *'airo'* fiilinden oluşmaktadır. *'Cathario'* kelimesi ise birine ilaç vermek anlamına gelir. Kelimenin genel kullanımdaki anlamı, sanat yapıtlarındaki elde edimi için de kullanılmakta olan temizlenmek, arınmak anlamlarıdır (Aktaran: Dönmez, 2003: 1).

Katarsis, Poetika'ya göre seyircinin duygusal adalete yönelmesi durumu olarak tanımlanmaktadır. Seyirci bu yönelmeyi sahip olduğu korku ve acıma duygularını kullanıp iç arınma sağlayarak yaşar. Ayrıca seyircinin olmayacak tutku ve isteklerinden arınmaları, bunu da acıma ve korku duygularını uyandırmaları sonucu elde edebilecekleri söylenebilir (Türk Dil Kurumu: Katarsis [TDK]). Bu bağlamda katarsisin tragedyanın ulaşmaya çalıştığı sonuç olduğu çıkarımı yapılabilir. Katarsiste rahatlamayı sağlayan faktörler acıma ve korkudur. Seyirci acıma hissini takip ettiği öyküdeki kahramanın sıkıntıları üzerinden edinir. Kahramanın çektiği sıkıntıları ve yaşamakta olduğu bunalımları empati yoluyla alımlayan seyirciler karşı tarafa acımaya

başlar. Korku ise belirsiz güçlerden gelebilecek tehlikelere karşı duyulmaktadır. Bu iki duyguyu başarılı bir şekilde aktarabilen tutarlı ve anlamlı olaylar tragedyanın konusunu oluşturur (Aktaran: Akan, 2018: 25).

Katarsis etkisi tragedyadan gelen klasik anlatı yapısına sahip her eserde ulaşılması hedeflenen bir durumdur. Sinema sanatının klasik anlatıya bağlı olan kökenlerinde Aristoteles'in tragedya düşüncesi yer almaktadır. Tragedyanın temelinde bulunan öyküleme yoluyla anlatma düşüncesi, sinemacıların öyküleme isteklerine bakıldığında tragedya ve sinemanın ortak özelliği olarak göze çarpmaktadır. Tragedya, sinemanın klasik anlatı yapısına dair bütün özellikleri kapsamaktadır. Serim, düğüm ve çözüm kısımlarına sahip mantık çerçevesinde bir sonuca ulaşan her anlatı sinema filmlerinin klasik dönem özelliklerini göstermektedir. Öykülerdeki gelişim mutluluktan mutsuzluğa veya kötü bir durumdan mutluluğa ulaşmış karakterleri anlatabilmektedir. Anlatımdaki düzen tamamen planlı ve neden sonuç zinciriyle örülmüş şekildedir. Günlük hayatta karşılaşılabildiği gibi rastlantısal olaylara yer yoktur. Anlatılan öykü sadece çözüm bölümüyle arınma sağlamamaktadır. Olayların başladığı andan itibaren sinemacının hedef kitlede uyandırmak istediği duyguların yaşatılabilmesi için beklenmedik olaylar gelişebilmektedir (Bağır, 2018: 41). Bu olayların sonucu olarak hedef kitlenin mutlu veya mutsuz bir hale bürünmesini sağlayan şey katarsistir.

Sanatçılar bir öyküyü canlandırarak gerçekmiş izlenimi yaratmakla birlikte bazı zamanlarda göstermekten çok anlatmayı tercih edebilmektedirler. Diegesis kavramı anlatıma dayalı öyküleme biçimini işaret etmektedir. Diegetik anlatıyı taklit eden anlayıştan ayırırken önceki bölümlerde değinilen kurmaca ile kurmaca olmayanın farkına dönmek gerekmektedir. Örneğin sinema filmleri klasik anlatı yapısına göre kurgulanmışlarsa mimetik anlayışa dayalı bir yapı olduğu çıkarımında bulunulur. Sinema sanatı içerisinde önemli bir yere sahip belgesel türünde ise diegetik anlatım önem kazanmaktadır. Bu durumun sebebi izleyicilerin belgesel filmlere belirli duygu eksikliklerini tamamlamaya veya belirli duygusal boşalımlar yaşamaya gitmemeleridir. Belgeseller her yönüyle gerçeğe yakın olan anlatı yapılarıdır.

Mimesis ile diegesis arasındaki temel fark anlatıcının var olup olmaması ile birlikte anlatıcı ve okur arasındaki mesafedir. Mimetik anlatı yapısında anlatıcı aradan çekilerek yerini öyküdeki olayları canlandıran karakterlere bırakır. İzleyici kitleyi

olayların yaşandığı zamana götürerek şahit etme iddiası vardır. Diegetik anlatıda ise görünür bir anlatıcı varlığı söz konusudur (Süzen, 2012: 23). Diegetik anlatımı görsel eserler ile sınırlamak doğru bir yaklaşım olmayacaktır. Edebi türün her alanı diegesise örnek olarak gösterilebilir. Başta roman türü olmak üzere birçok yazınsal tür gücünü yaratıcısının anlatım gücünden almaktadır. Yapılan her türlü betimlemenin başarısı diegetik anlatının gücünü arttırmaktadır. Edebi yapıtlardaki anlatıcı her ne kadar olayları gözlemliyormuş gibi anlatım yapsa da esasında kendisi de kurgusal bir karakterdir. Anlatıcı karakteri öykü içerisinde görmediğimiz gibi o da bizi görmemektedir. Sayfalar boyunca yapılan anlatının bize nasıl aktarıldığı ile ilgilendiğimiz için birer okuyucu olarak anlatıcının kimliği ile ilgilenmeyiz (Evecen, 2017: 58). Mimesiste olduğu gibi diegesis için de Platon'un düşüncelerinin esas alınması iki kavram hakkında yaptığı açıklamaları kıyaslama fırsatını sunmaktadır. Platon'a göre diegetik söylem tarzı ve sunuluş biçimleri üç gruba ayrılmaktadır:

1) İçerisinde başka öge barındırmayan *'sadece'* diegesis: Öykünün anlatıcısının anlatım biçimiyle sunulması. Anlatıcının varlığı hissedilmektedir.

2) Mimesisin aracılığıyla diegesis: Dolaysız olarak söz kullanımıyla oluşur.

3) Mimesis ve diegesisi birlikte kullanan, iki yapının da ortak özelliklerine sahip bütünleşik bir anlatı (Aktaran: Yılmaz, 2018: 19).

1.3. SİNEMA FİLMLERİNDE ANLAMI OLUŞTURAN TEMEL ÖGELER

Bir filmi izlerken anlatımı takip etme açısından sorun yaşandığı zamanlar oldukça nadirdir. Anlatılar parçalı yapıya sahip olsalar bile sahneleri birbirine bağlamak için aşırı bir çaba sarfedilmez. Film sahneleri zihinlerde bir bütün haline getirilir ve film içerisindeki karakterlere karşı duygu beslenmesine yol açar. Öykünün izlenmeye başlanmadan önce de var olduğu ve film izleme süreci bittikten sonra da devam edeceği düşünülür. Bu durum film anlatısını oluşturan görünmez bir yapı olduğunu göstermektedir. Sahnelerin izleyicilerin zihinlerinde birbirlerine nasıl bağlandıkları ve nasıl duygulanım yaşattıkları izleyiciler tarafından düşünülmez, kendiliğinden gerçekleşir (Hunt vd, 2015: 7).

Robert Edgar-Hunt, John Marland ve Steven Rawle, *'The Language of Film' (Film Dili)* isimli çalışmalarında filmde anlamı oluşturan temel ögeleri kendiliğinden

gerçekleşen bu durum üzerinden anlatırlar. Film izlemenin ana dil öğrenmeye benzer bir yapısı vardır. İkisi için de öğrenmeye çalışmak gibi bir zorunluluk bulunmamaktadır. Ortalama bir sinema izleyicisi olmak için gerekli olmayan kavramlar alana ilgi duyuluyorsa isteğe bağlı şekilde öğrenilebilir. Ancak unutulmamalıdır ki temel düzeydeki film izleme kabiliyeti filmlerdeki anlamların tam olarak çözümlenmesi için yeterli olmayacaktır. Sinema konusunda bilgi birikimi sahibi olmanın film çözümlemeye yardımcı olacağı düşüncesi dil kavramının öğrenmeyle olan ilişkisine benzer. Bir dili öğrenmek için o dile maruz kalmak ilk aşamadır. Ancak bir dile ait kelime haznesini geliştirmek ve dil bilgisi kurallarına hakim olabilmek için dil üzerine çalışmış olmak gerekir. Bu düşünceden yola çıkıldığında sinema filmlerindeki anlamın istenildiği gibi aktarılabilmesi için film dilinin nasıl oluşturulduğu, izleyiciler ile ekrandaki görüntülerin nasıl etkileşime geçebilecekleri ve anlam paylaşılırken aynı zamanda duyguların da nasıl paylaşılacağının film yapımcıları tarafından bilinmesi gerekir (Hunt vd, 2015: 7).

Dilin tanımı yapılırken insanlar arası ilişkilerin kurulması ve toplumsal olarak yaratılan anlamların paylaşılması için bir araç olmasının yanı sıra nitelik belirtici yönünden de söz edilmişti. Sinema sanatında anlamı oluşturan ögeler film dili olarak anılmaktadır. Film dili kavramı, film anlatısını oluşturan ögelerin tamamını temsil eder. Film dilini oluşturan ögeler teknik ve anlamsal olarak ikiye ayrılır. Filmlerin teknik özelliklerini kamera hareketleri, kurgu, ses, ışık, dekor, senaryo yapılanması gibi ögeler oluşturur. Anlamsal yönü ise film üzerine çalışan kuramcıların yanı sıra disiplinlerarası çalışmacıların alanına girer. Filmlerin yazılı metinleri olan senaryolar ve kullanılan çekimler yapısal olarak incelenir. Filmlerin derinlerindeki anlamların çıkarılması için sıklıkla başvurulan yöntemlerden biri göstergelerin incelenmesidir. Sinema perdesine yansıyan her şey bir gösterge olarak anlama sahiptir. Sözlü veya yazılı bir cümlede olduğu gibi kameranın çekmiş olduğu görüntüler de ileti taşımaktadır. Beyazperdeye yansıtılan görüntüler iki şekilde anlam taşır. Görüntülerin ilk anlamını perdede gösterilen nesnelerin gerçek dünyadaki karşılıkları oluşturur. İkinci anlam ise perdede görüldükten sonra anlamı çözümlenen farklı ve şaşırtıcı görünüşleri içermektedir (Lotman, 1999: 55-56).

Sinema filmleri her şeyden önce görsel ve işitsel unsurların birlikte kullanıldığı yapılardır. Duyularımız arasında en keskinleri, en çok işlerliği olanları ve net bir tepki

yaratanları görsel ve işitsel duyularımızdır. İşleyimsel görsellik ve işitsellik üzerine yapılan bir araştırmaya göre bir kişi okuduklarının yüzde 10'unu, duyduklarının yüzde 20'sini, gördüklerinin yüzde 30'unu, duydukları ve gördüklerinin yüzde 50'sini, söylediklerinin yüzde 80'ini ve bir şeyi hem yapıp hem söyler ise yüzde 90'ını hatırlamaktadır (Özön, 1985: 91-92). Bu araştırma duyu organlarımızdan birden fazlasının devreye girmesini sağlayan sinema sanatının izleyicilerin algısını değiştirme gücünü ortaya koymaktadır.

Film anlatısı oluşturmak için sinemanın yararlandığı etkisi görünür ve görünmez araçlar vardır. Etkisi görünmeyen araçlardan biri film şeritlerinin kullanımıdır. Film şeritlerinin kamera içerisinde veya projeksiyon cihazında hareket etmesi seyirci tarafından algılanan bir olgu değildir. Bu sürecin amacı, hareketli görüntünün perde üzerinde devinim göstermesinin sağlanmasıdır. Film şeridinin kamera ve projeksiyon cihazı içerisindeki devinim hızı perde üzerindeki devinim hızından farklı olduğu için izleyici sadece perdede gördüğü hareketin devinim hızını alımlar (Arnheim, 2002: 154). İzleyici tarafından beyazperdede etkisi görülen devinimler:

* Kameranın görüntülediği canlı ve cansız nesnelerin hareketleri.

* Kameranın çekimini gerçekleştirdiği nesneye uzaklığı ve bu uzaklığa bağlı olarak görülen perspektif etkisi.

* Kamera hareketlerinin etkisi.

* Kameranın yaptığı çekimlerin ardından çekimlerinin tamamının kurgulanarak sentezinin yapılması.

* Kurgu yoluyla oluşturulmuş görüntülerin birbirleriyle olan etkileşimleridir (Arnheim, 2002: 154-155).

Nijat Özön, sinemanın ilk aşamada bir sentez olduğunu belirtir. Müzikten, romandan, mimariden, resimden, tiyatrodan ve danstan beslenerek aldığı bazı ögeleri kendine özgü formuyla buluşturarak ortaya yeni bir yapı çıkarır. Bu tanımlamadaki yeni bir yapı vurgusu önemlidir çünkü sinema sadece bir sentez değil, kendine özgü kuralları olan başlı başına bir sanattır. Heykel, tiyatro, konser gibi özgün yaratımları yerinde görülmesi gereken birçok sanatın aksine sinemanın ulaşılabilirlik açısından ayrı bir yerde bulunduğu söylenebilir. Gelir düzeyi, eğitim seviyesi, köy kent ayrımı gibi ayrımlar olmadan herkese hitap eden yapısıyla günlük hayatın tam ortasında bir

sanat dalıdır. Temel düzeyde film izleyicisi olabilmek için herhangi bir bilgi birikimi gerekmese de film anlatılarındaki anlamlara tam olarak hakim olabilmek için günlük tecrübeler sonucu edinilmiş bilgi birikiminin yeterli olacağı düşüncesi bir yanılgıdır. Ortalama izleyicinin sahip olduğu sinema bilgisi, sinema yapıtlarını yüzeysel bir şekilde anlamlandırmalarına neden olur (Özön, 1964: 255-256). Medya okuryazarlığında olduğu gibi film okuryazarlığının toplum içerisinde gelişmesi bu yüzeyselliği ortadan kaldıracaktır. Sinemanın teknik özelliklerinin dışındaki anlatısının anlam oluşturma yönü *'Film Dili'* isimli kitapta altı madde çerçevesinde özetlenmiştir.

1-) Hareketli görüntüde anlam: Göstergeler	**4-)** İdeoloji
2-) Görsel anlatı planlaması	**5-)** Sinemacının bakışı: Çerçeve ve görüntü
3-) Metinlerarasılık	**6-)** Yapısal anlam üzerine

Tablo 1: Sinema filmlerinde anlamın oluşumu (Hunt vd, 2015: 10).

Film dilinin teknik ögeleri sinemaya ait anlatım araçları ile açıklanabilirken içeriğin anlaşılabilmesi için farklı bir perspektif gerekmektedir. Filmlerin içerikleri oluşturulurken bazı yapısal kodlama süreçleri devreye girmektedir. Sinemada anlamı oluşturan ögeler Hunt, Marland ve Rawle tarafından altı madde içerisinde incelenmiştir. Çalışma kapsamında sinema filmlerinde anlatım yöntemleri klasik anlatıdan yola çıkılarak modern ve postmodern yöntemlere uzanan bir yapı olarak değerlendirilecektir. Bu yöntemler açıklanmadan önce sinema filmlerinde anlamı oluşturan ögelere yer vermek yerinde olacaktır.

1.3.1. Hareketli Görüntüde Anlam: Göstergeler

Sinema filmleri sahip oldukları anlam yaratma özellikleri sayesinde başlı başına bir iletişim aracı olarak görülürler. Hareketli görüntüler ile anlam yaratılırken kurallı bir dilde olduğu gibi işaretler sistemine ihtiyaç duyulur ve anlamlar bu işaret sistemlerine göre oluşturulur. Film göstergebilimi, görsel ve işitsel bir sanat olan sinemada anlamın oluşumuna etki eden birimlere atfedilen nitelikleri inceler. Film yapımcıları ve izleyiciler filmin içerisinde görülen ve duyulanın ötesinde anlamlar iletilmesine izin veren bir anlayışı paylaşırlar (Hunt vd, 2015: 10). Sinema filmlerindeki anlamı çözümleme yöntemlerinden biri olan film göstergebilimine değinmeden önce göstergeleri inceleyen bir bilim dalı olan göstergebilimin araştırma alanlarından söz etmek yerinde olacaktır.

Göstergebilim, anlamların üretim süreçlerini inceleyen bir çalışma alanıdır. İnceleme alanları arasında mimari açıdan bir bina, teknik özellikleri açısından bir fotoğraf, dil özellikleri açısından bir reklam metni gibi birbirinden farklı birçok yapı bulunur. Birden çok inceleme alanına sahip olma durumu göstergebilimin disiplinlerarası bir çalışma alanı olduğunu gösterir. Saussure'ün göstergebilimin temeli olan çalışmaları ve Peirce'ın göstergebilime bağımsız bir bilim dalı kimliği kazandıran araştırmalarının ardından başlayan süreç 1960'lı yıllardan itibaren hız kazanmıştır. Göstergebilimin uygulandığı alanlardan bazıları edebi metinler ile başlayarak sanat, reklamcılık ve pazarlamadır. Metinlerin içerisinde yer alan göstergeleri okumak, anlamlandırmak ve dizi, metafor, metonomi ile metinlerarası ilişkileri değerlendirmek bu bilim dalının diğer çalışma alanlarından bazılarıdır (Parsa ve Olgundeniz, 2014: 1). Alandaki çalışmaların 60'lı yıllardan sonra hız kazanmasının nedenleri arasında iletişim araştırmalarında incelenecek eserlerin teknolojik gelişmeler sayesinde artış göstermesi önemli bir yer tutar. Metin üretimi yapılan her alanda yaşanan teknolojik gelişmeler ve buna bağlı olarak evrensel düzeyde yapılan paylaşımların artması, çalışmacı sayısının artışı konusunda motive edici unsurlardan biri olmuştur.

Tarihsel sürece bakıldığında göstergelerin çözümlenmesi üzerine bir yöntem olan göstergebilim kavramından ilk olarak 1916'da Ferdinand de Saussure'ün çalışmalarından derlenen *'Cours de Linguistique General' (Genel Dilbilim Dersleri)*

eserinde bahsedilmiştir. Bu eser kapsamında göstergebilim açıklanırken aslı ve sınırları ne olursa olsun her türlü göstergeler dizgesi tanımı yapılmıştır (Barthes, 1993: 23). Göstergeler, kendi varlıkları dışında bir şeyi temsil eden ve temsil ettiği şeyin yerini tutabilecek nesne, olgu vb. olarak tanımlanabilir. Topluluk halinde yaşayan insanların birbirleriyle anlaşmak ve toplumsal düzeni sağlamak amacıyla yarattıkları diller, jestler, meslek kolları, trafik işaretleri vb. kodlar göstergeleri oluştururlar (Karaman, 2017: 27). Örneğin, sınıf kelimesi bir göstergedir. Çünkü bu kelime görüldüğünde veya işitildiğinde içerisinde eğitim için temel araç ve gereçlerin olduğu geniş bir oda düşünülür. Bu bağlamda bir dilin sahip olduğu harfler, sözcükler, toplumsal olarak oluşturulan simgeler vb. unsurlar başlıca göstergeler olarak düşünülebilir.

Dilsel göstergeler birbirinden ayrılmayan iki yapıdan oluşurlar. Bunlardan ilkini kavramlar ikincisini ise sesler oluşturur. Dilbilim araştırmacıları sesleri gösteren, seslerin vurguladıkları kavramları ise gösterilen olarak adlandırırlar (Rifat, 2009: 11). Göstergeler, gösteren ve gösterilenden oluşur. Göstergenin gösteren kısmı, sesli ve yazılı olarak duyumsanan kelimenin zihinde oluşturduğu biçimdir. Sınıf kelimesi örneğinden devam edersek sesli olarak duyduğumuz sınıf kelimesi ve sınıf sözcüğünü oluşturan *s,ı,n,ı,f* harfleri bize sınıf kavramının gösterenini işaret eder. Gösterilen ise kelimenin kavramsal boyutudur. Aynı dili kullanarak iletişim kuran çevrelerin sınıf kelimesini duyduklarında zihinlerinde oluşan ortak anlam gösterilendir.

Çağdaş göstergebilim çalışmaları İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure ve Amerikalı felsefeci Charles Sanders Peirce'ın eş zamanlı sayılabilecek çalışmalarıyla hız kazanmıştır. Göstergebilim kavramının geçtiği Genel Dilbilim Dersleri kitabı Ferdinand de Saussure'ün ölümünden sonra öğrencileri ve meslektaşları tarafından derlenmiştir. Bu eser Saussure'ün modern göstergebilimin kurucusu olarak kabul görmesini sağlamıştır. Saussure, dilin düşünceleri ifade eden bir göstergeler sistemi olmasının yanı sıra diğer gösterge sistemleri içerisinde en önemlisi olduğunu belirtmektedir (Aktaran: Çağlar, 2012: 24). Göstergebilim kavramı için Fransızca *'Semiologie'* kelimesini kullanmıştır. Göstergelere atfettiği anlam ile onları simgesel betimlemelerin, yazının, sağır ve dilsiz alfabesi gibi olguların üzerinde tutarak toplumsal bir anlam kazandırmıştır. Göstergeler yardımı ile toplum yaşamını

inceleyecek bir bilim dalı oluşturmayı hedefleyerek oluşturacağı yeni bilim dalının toplumsal ve genel ruhbilimin bir bölümü olabileceğini ifade etmiştir (Rifat, 2009: 33).

Saussure, göstergeleri yalnız kalmış ve içine kapanmış bireyler olarak tasvir eder. Bütün göstergeler kendi varlıkları içerisinde bir gösteren ve bir gösterileni kuşatmaktadır. Bu durum, anlamın yaratımıdır. Bahsedilen kuşatma sürecinin iki engel oluşturabileceğinden bahseder. Birincisi, dilin bölünmez olmasının göstergeleri ölü bir mahiyete sokacağıdır. Sadece nesneleri niteleyen bir dil dizgesi kabul edilebilir bir şey değildir. İkinci engel, anlamın dikey olarak bir gösteren ve gösterilene indirgenmesiyle ortaya çıkacaktır. Çünkü eğer bir dil bölünmez ve parçalanmaz dizgelerden başka bir şey değilse gösteren ve gösterilen ilişkisini her an değiştirebilecek etkenlere karşı kendisini savunma konusunda güçsüz kalacaktır (Barthes, 1993: 149). Bu söylemlerden Saussure'ün göstergebilim çalışmalarında anlamdan çok anlamın oluşumunu sağlayan dil dizgelerinin kullanımı ve gelişimiyle ilgilendiği anlaşılabilir.

Göstergebilimi Saussure'ün dilbilim ve edebi eserler üzerine yaptığı çalışmalardan bağımsız bir hale getirerek diğer alanlarda kullanılabilir olmasını sağlayan kişi Charles Sanders Peirce olmuştur. Felsefe ile ilgili çalışmalarının yanı sıra matematik, mantık ve kimya alanlarında da çalışmalar yapan Peirce, göstergebilimi ayrı bir bilim dalına dönüştüren araştırmacıların başında gelir. Peirce'a göre göstergebilim her türlü alana ve olaya uygulanabilecek bir yapıdır. Bu düşünceden yola çıkarak göstergebilimi üç başlık altında inceler:

1) Saf bir şekilde kullanılan dilbilgisi yönünden.

2) Belirli kuralları olan, bilinen anlamda mantıksal açıdan.

3) Saf bir şekilde kullanılacak retorik (Söz söyleme sanatları, sözbilim) açısından.

Peirce'ın çalışmaları Saussure'de olduğu gibi ölümünden sonra derlenmiş bir eser haline dönüştürülmüştür. Göstergebilimi sınıflandırma biçimleri *'Collected Papers' (Toplanmış Yazılar)* eserinde bir araya getirilmiştir (Rifat, 2009: 30). Peirce, bütün alanları içerisine aldığı mantıkla ilişkili bir göstergebilim düşüncesi sağlayan kuramına *'semiyotik'* adını vermiştir. Peirce'ın çalışmalarına göre göstergeler üçe ayrılmaktadır:

1) **Görüntüsel Gösterge (Ikon):** İşaret ettiği nesneyle arasında ilişkisi olan göstergedir. Nesneyi herhangi bir aracı olmadan doğrudan temsil eder.
2) **Belirtisel Gösterge (Index):** İşaret ettiği nesnenin varlığı ortadan kalktığında gösterge özelliğini kaybeden yapılardır. Gösterge özelliğinin kaybedilmesi onu yorumlayan bir kişinin varlığında gerçekleşir.
3) **Sembol (Symbol):** Toplumsal uzlaşı ile ortaya çıkan bir yapıdır. Yaşanılan coğrafyanın tarihi, kültürü ve yaşayışı ile yakından ilgilidir. Nesneye veya olguya anlam atfeden birileri olmadığında gösterge özelliği kazanmaz (Aktaran: Çağlar, 2012: 24).

Görüntüsel gösterge yüksek oranda benzerliğe dayalı bir yapıdır. Doğada var olan bir nesnenin ve olayın fotoğrafı gerçeğe en yakın görüntüyü sağladığı için görüntüsel göstergedir. Belirtisel göstergede nesne ve olguların varlığı kadar yorumlanması da önemlidir. Bu gösterge biçimi açıklanırken genellikle duman örneği kullanılmaktadır. Bir yerden duman yükseldiği görülüyorsa aynı zamanda o yerde ateşin yandığı da söylenebilir. Semboller ise nesneleri alımlayan kişinin zihninde tasarladığı yapıyla kurduğu ilişkinin bir sonucudur. Bir ülkenin bayrağının rengi ve üzerindeki semboller o ülkenin kökenlerinin, yaşadığı tecrübelerin ve değerlerinin bir dışavurumudur. Bayrak olarak kabul edildikten sonra o millete bağlı kişiler tarafından görüldükçe aynı duygu ve saygıyı uyandıracaktır. Latin alfabesi kullanan ülkelerin harf dizimleri ve kelime sıralamaları o ülkenin kullanmakta olduğu dilin dil bilgisi kurallarına göre şekillenmektedir. Birey içerisinde bulunduğu toplumun gereksinimlerine uygun olarak bu kuralları öğrenerek sembol haline getirmekte ve bu yapıyı benimsemektedir.

Gösterge konusunda atlanmaması gereken konulardan biri her göstergenin bir tözü ve biçimi olduğudur. Göstergeleri töz ve biçim olarak incelerken anlamın toplumsal uzlaşım sonucu paylaşıldığından söz edilen bu çalışmanın ilk bölümlerinin hatırlanması yerinde olacaktır. Toplumsal uzlaşı olarak kanıksadığımız trafik ışıkları örneğinin bir benzerini töz ve biçim üzerine yapacağı açıklamalar için Pierre Guiraud kullanmıştır. Trafik ışıkları arasında geçişi yasaklayan kırmızı ışığın töz olarak optik ve elektriksel bir belirtke, biçim olarak ise kırmızı ve yuvarlak bir yapı olduğundan bahsetmektedir. Ancak bu yapının anlamını sarı ve yeşil ışıklarla arasındaki bağıntı belirler (Aktaran: Parsa ve Olgundeniz, 2014: 4).

SİNEMA FİLMİ	**Anlatının biçimi**	**Film dilini oluşturan ögeler:** Ses, ışık, kurgu, renk, dekor, kostüm vb.
	Anlatının tözü	**Film çekimi ile ilgili teknik bilgi:** Kamera seçimi ve kullanımı, açı bilgisi, ışık tekniği, kurgu ve efekt bilgisi vb.
	İçeriğin biçimi	**Filmin konusuna dair bilgi:** Özgün veya uyarlama senaryo, beslendiği mit ve eposlar, teknik açıdan alınan örnekler vb.
	İçeriğin tözü	**Hareketli görüntüyü okuma:** Görünen ve görünmeyen anlamlar, hikayenin beslendiği kültürel yapı, sinemacının sahip olduğu ideoloji vb.

Tablo 2: Hjelmslev'e göre fotoğrafta anlatım ve çözümlemenin sinema filmlerine uyarlanması (Parsa ve Olgundeniz, 2014: 6).

Alev Parsa ve Seda Olgundeniz'in çalışmalarında yararlandıkları Kopenhag Dilbilim Çevresi kurucularından Louis Hjelmslev'in fotoğrafı anlatı ve içerik açısından biçim-töz olarak inceleyen tablosu, sinemaya uyarlandığında benzer bir şekilde çözümlenebilmektedir. Hjelmslev'e göre fotoğraf toplum içerisinde bireyin yaptığı her davranış gibi bir gösterge ve anlam taşıyıcısıdır. Gösterge sistemleri birbirleriyle etkileşime geçtiklerinde yeni anlamlar doğurmaktırlar. Bu nedenle de ortaya çıkan bu yeni anlamları doğru okuyup yorumlayabilmek önemlidir (Parsa ve Olgundeniz, 2014: 6). Sinema filmlerine bu açıdan yaklaşıldığında sahneleri oluşturan ve filmin en küçük birimi olan çekimlerin birbirleriyle olan etkileşimleri sürekli olarak anlamı oluşturmaktadır. Kameranın devinimleri her yeni çerçevede farklı bir anlam yaratmaktadır. Filmsel göstergelerin çözümlenmesi, anlamların çözümlenmesini sağlayarak sinemacının film çekme arzusu altında yatan nedenleri bulmayı kolaylaştırmaktadır.

Saussure ve Peirce'ın çalışmalarıyla oluşan göstergebilimi geliştiren birçok isim bulunmaktadır. Julien Greimas, Roland Barthes, Umberto Eco, Jean-Claude Coquet ve Jaques Fontanille gibi isimler göstergebilimi iletişim, sanat, folklor, sosyoloji gibi

birçok alana uygulamışlardır. Edebiyat alanında Greimas önderliğinde Roland Barthes'ın ve Paris Göstergebilim Okulu'nun yaptıkları çalışmalar anlatı çözümlemeleri için bir model ortaya koymuştur (Yivli, 2015: 179). Anlatının incelenmesi anlatının dış yapısından içeri doğru derinlemesine yapılmaktadır. Mehmet Rifat bu incelemenin üç şekilde gerçekleştiğini vurgular: *'Söylemsel düzey'*, *'anlatı düzeyi'*, *'mantıksal düzey'* (Aktaran: Yivli, 2015: 179).

1) **Söylemsel Düzey:** Hikaye içerisindeki karakterlerin fiziki görünüşleri ve ruhsal durumları değerlendirilir. Bulundukları eylemler ve diğer karakterler ile yaşadıkları etkileşimler önemlidir. Ele alınan konulardan bazıları öykü içerisinde anlatılan olayların zamansal gelişimi, olayların geçmekte olduğu mekanlar ve hikaye zamanı ile öyküleme zamanı arasındaki farklılıklardır. Bu düzeyin belirlenmesi için eylemde bulunan karakterlerin rolleri, yaşadıkları dönüşümler, eylem zamanları ve mekanlar belirtilerek hikaye kesitlere ayrılarak incelenir (Aktaran: Yivli, 2015: 180).

2) **Anlatı Düzeyi:** Söylem düzeyinde sergilenmiş ve kesitlere ayrılmış olan sahnelere bağlı kalmak koşuluyla bir durumdan başka bir duruma geçiş anlatılır. Söylem düzeyi ve anlatı düzeyi arasında öykü boyunca dönüşüm gerçekleşir. Hikayedeki karakterler ve yaşanan olaylar öykü içerisindeki görevlerine bağlı olarak çözümlenir. Anlatı süresince *'eyletim'*, *'edinim'*, *'edim'* ve *'yaptırım'* olmak üzere dört evre bulunur. Göndericinin özneden bir görevi yapmasını istemesi ilk aşama olan eyletimdir. İkinci aşama olan edinimde öznenin kendisine verilen görevi yapmak için uygun koşulları hazırlamaya çalıştığı görülür. Üçüncü aşama olan edimde özne, uygun koşulları hazırladıktan sonra görevini tamamlar. Son aşama olan yaptırımda ise gönderici öznenin tamamlamış olduğu görevi değerlendirir. Özne yaptığı görevde başarılıysa ödüllendirilir, değilse başarısızlığı karşısında cezalandırılır. Aynı zamanda bu evrelerde bilmek, mecbur olmak, gücü yetmek, istemek, yapmak, olmak gibi altı biçim bulunur (Aktaran: Yivli, 2015: 180).

3) **Mantıksal Düzey:** Anlatının en soyut ve en derin katmanını oluşturur. İncelenmekte olan metnin sahip olduğu çağrışımsal değerlerin, yan anlamların ve yapılan simgeleştirmelerin ortaya çıkarılacağı bölümdür. Yapılan inceleme içerik çözümlemesidir. İlk iki düzey olan söylem ve anlatı düzeylerinde belirlenen kişiler ve olaylar arası ilişkilerin altında yatan mantığın ne olduğunun irdelenmesidir (Aktaran: Yivli, 2015: 180).

Öykü incelemeleri için kullanılan bu yöntemlerin hangisinin tercih edileceğine incelenen sanat eserinin kendine has özellikleri çerçevesinde karar verilmektedir. Görüntü, yansıtan (gösteren) ve yansıtılan (gösterilen) olarak betimlenen iki özelliğin birleşmesiyle ortaya çıkmaktadır. Hareketli görüntüyü oluşturmak için kullanılan renkler, oluşturulan gölgeler ve devinimler görüntünün yansıtan kısmını oluşturmaktadır. Çekilmiş görüntüleri takip eden izleyici kitlesine anlatılmak istenen olaylar, tasvir edilen durumlar ve dış gerçekler olarak adlandırılan bilinmezler kısmı görüntü bileşenlerinden yansıtılanı oluşturur (Senemoğlu, 1979: 89). Görüntülerin iletişim aracı olarak bir şeyleri iletme süreçleri rastgele gerçekleşmez. Louis Porcher'e göre bilimsel gelişimlerin hepsinde olduğu gibi görüntü göstergebilimi de kendi bünyesinde sahip olduğu özellikleri ortaya çıkaracak ölçütleri aramaktadır (Aktaran: Senemoğlu, 1979: 91).

Oğuz Adanır, *'Sinemada Anlam ve Anlatım'* isimli kitabında filmlerin anlam üretim süreçlerini iki film örneği üzerinden (Britannia Hospital ve Faize Hücum) incelemiştir. Bu inceleme sürecinde filmsel göstergeleri açıklayarak görüntüleri gösteren ve gösterilen çerçevesinde irdelemiştir. Temel anlamı oluşturan gösterenler bölümünde çerçeveleme, ışık, renk kullanımı, iç ve dış mekanlar, giysi ve dekor, efekt ve müzik gibi yapısal unsurlar açıklanarak görüntünün gösterenleri bulunmuştur. Temel anlamın gösterilenlerini açıkladığı Britannia Hospital filmi örneğinde film hikayesinin geçtiği ülkeyi, şehri, Britannia Hastanesi'ni, İngiliz halkını, azınlıkları, kitle iletişim araçlarını ve bilimi kullanarak hikayeyi oluşturan ve sonuca ulaştıran birimleri özetlemiştir (Adanır, 2003: 85-91).

Sinema filmlerinde yer alan göstergeleri inceleyerek anlamı oluşturan unsurları araştıran çalışmacılardan biri de Peter Wollen'dır. Wollen'ın düşüncesine göre sinema filmleri üzerine yapılan çalışmalar sadece incelenen filmin kapsamıyla sınırlı

kalmamalıdır. Eser incelemesi yapılırken filmin çerçevesine yabancı kavram ve yöntemlerin kullanılması eserin derinlerindeki anlamı bulmaya yardımcı olacaktır. Sinema sanatı tarihsel olarak diğer sanat dallarına göre daha yeni bir konumda bulunmaktadır. Ancak sinema üzerine çalışan araştırmacıların çoğunun ortak paydada buluştukları gibi Wollen'a göre de yalnızca yeni bir sanat dalı değildir. Farklı ifade kodlarını kullanarak farklı kanallar aracılığı ile öteki sanatları hem içeren hem birleştiren bir yapısı vardır (Wollen, 2004: 7-9).

Wollen, sinemada anlam arayışını çok büyük oranda Rus kuramcıların ilk dönem çalışmaları ile açıklar. Rusların genel sinema düşüncesine en fazla katkı sağlayan yönetmenlerinden olan Eisenstein, anlamın üretimi için anlık olarak çağrışım kurarak yeni yapılar oluşturacak nesnelerin bir araya getirilmesi gerektiğini söyler. Eisenstein'ın sanat anlayışı öğrenci olduğu yıllarda yaşanan Bolşevik Devrimi esnasında oluşmuştur. Sanat kariyeri tiyatro için sahne tasarımı ve sahne ressamı olarak çalıştığı dönemlerde tiyatronun bir propaganda aracı olduğunu düşünmesiyle başlamıştır (Wollen, 2004: 19). Kendisine ait ilk tiyatro oyununu 1923 yılında gerçekleştirmiş ve yaptığı çarpıcı gösterilerin içerisinde dini konular hakkında parodiler içeren pankartların gösterildiği bir bölüme yer vermiştir (Wollen, 2004: 21).

Anlam yaratma ve iletme gücünü tiyatro oyunlarına yansıtmayı başaran Eisenstein, ilk sinema filmi Grev'i 26 yaşında yönetmiştir. Sinemanın kendine özgü iki özelliğini diğer birçok sanatın da özelliği olarak açıklamıştır. Bu özelliklerden birincisi doğanın görünümlerinin fotoğraf parçaları olarak saptanmasıdır. Bu saptamayla fotoğrafı gerçek hayatın parçaları olarak gördüğü anlaşılmaktadır. Fotoğraf gerçekte yaşanan olayları ve olup biten yaşanmışlıkları yeniden üretme özelliğine sahiptir. İkinci özellik ise fotoğrafla saptanan görüntülerin değişik yollarla birleştirilmesidir. Bu yolları da çekim ve kurgu olarak açıklamaktadır (Eisenstein, 1985: 15). Çekim ve kurgunun etkili bir şekilde kullanılmasına dayanan sinema düşüncesini izleyicilerin şok olmasını sağlayacak görüntüleri yaratarak şekillendirmiştir. Film anlatımında toplumların protesto güçlerinin maksimize edildiği görülür. Herhangi bir gevşekliğe ve geri adım atmaya yer bırakmamaktadır. Montajla yarattığı bu etki duygularını uyandıracak şekilde planlanmıştır. Eisenstein, şok ve montajla oluşturduğu bu anlam dizgesinden şu şekilde bahsetmiştir:

''Şok bilimi ve bu kavramlar açısından şokların montajı kendi biçimini de beraberinde getirir. İçerik, bana göre, belirli bir ayrım içinde düzenlenmiş şokları izleyiciyi hedef alarak birbirine ekleme işidir… Bütün bu materyal arzu edilen tepkiyi doğru bir orantı ile uyandıracak ilkelere göre düzenlenmiş ve ayarlanmış olmalıdır'' (Aktaran: Wollen, 2004: 35-36).

İzleyicileri şok etmek ve duygulanımlarını kontrol etmek için montajı kullanan Eisenstein, *'Film Biçimi'* çalışmasında montaj yoluyla oluşturduğu anlamların geçmişten günümüze aynı şekilde elde edildiğini iddia eder. Yan yana geldiklerinde farklı anlamlar oluşturan resimlerden örnekler vererek montaj düşüncesinin yaşamın her döneminde o veya bu şekilde var olduğunu belirtir. Su resmi ile göz resmi yan yana geldiğinde ağlamanın, kapı resmi ile bir kulak resmi yan yana geldiğinde dinlemenin, köpek resmi ile bir ağız resmi yan yana geldiğinde havlamanın, bıçak resmi ile bir kalp resmi yan yana geldiğinde üzüntünün çağrıştırıldığını vurgular (Eisenstein, 1985: 44). Anlamın oluşumunu açıklarken kullandığı örnekler bir anlamda göstergeleri açıklamaktadır. Örnekler içerisindeki nesneler gerçek anlamları kullanılarak sunulsalar dahi ortaya çıkan yeni olgular nesnelerin yarattıkları yeni anlamlardır.

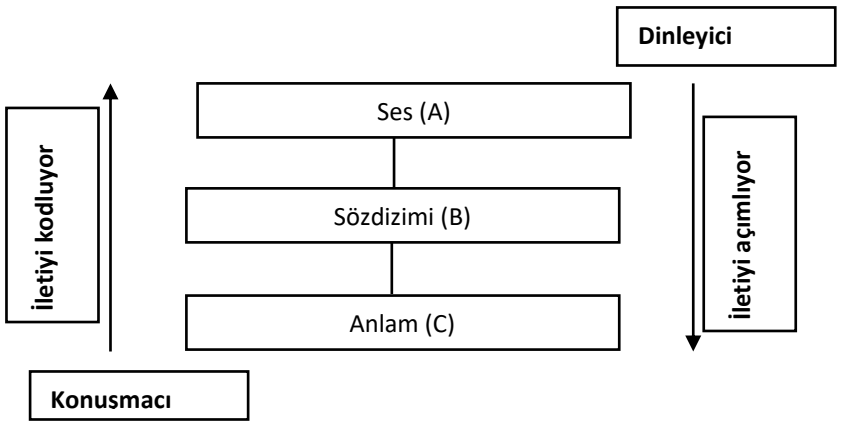
Peirce, fotoğraf çalışmalarının göstergelerin fiziksel bağlantı ile oluşan sınıfına dahil olduklarını söyler. Roland Barthes da dahil olmak üzere birçok araştırmacı fotoğrafı görüntüsel gösterge olarak kabul eder. Fotoğrafın gösterge ile olan bağı fotoğrafı çekilen nesnenin fotoğraf çekimi esnasında orada olması üzerinden açıklanır. Christian Metz, fotoğrafın görüntüsel gösterge olduğuna dair yaygın bir kanaatin ardından göstergebilim çalışmaları için sinema sanatını irdeler. Bir sinema filminde ortada olan biri silah gösterildiğinde silahın temsil ettiği gücün o anda düşünülmediğini, *'burada bir silah var!'* izleniminin yaratıldığını söyler. Fotoğrafın görüntüsel gösterge olması gibi silah görünen bir sahne de o silahın görüntüsel göstergesidir (Wollen, 2004: 111-112).

Peter Wollen, görüntüler üzerinden yapılacak göstergebilimsel çözümlemelerde Saussure yerine Peirce'ı referans almaktadır. Çünkü dili tek bir gösterge sistemi olarak değil, farklı kurallara göre işleyen çeşitli gösterge sistemlerinden birisi olarak görmektedir. Sinema sanatı için doğrusunun bu olduğunu söyler. Sinemanın belge ve görüntü özelliklerinin yanı sıra dile benzer bir tarafı ve simgesel bir durumu da vardır. Peirce'ın göstergeler için açıklamış olduğu belirtisel, görüntüsel ve simgesel gösterge

türlerini sinema göstergebilimi için de uygun bulur. Gerçekçi estetiği belirtisel gösterge ile eşleyerek gerçekliğin belirtisel olanın yansıması olduğu vurgular. Resimsel görüntü, ikon (görüntüsel) olanın yansımasıdır. Nesnelerin kavramsal anlamlarına vurgu yapan söylemsel estetik düzeyi ise simgesel olanın yansımasıdır (Wollen, 2004: 207). Seçil Büker'e göre Saussure, görsel göstergeler üzerinde durmamış olsa bile sinema dilinin anlaşılması açısından oldukça kıymetlidir. Sinema dilini anlayabilmek için Saussure'ün dil üzerine yaptığı çalışmalara ihtiyacımız olduğunu söyler. Sözlü dilin nasıl işlediğini ve dilsel göstergenin doğasını öğrendiğimizde görsel göstergeyi anlayabileceğimizi vurgular (Büker, 2012: 44).

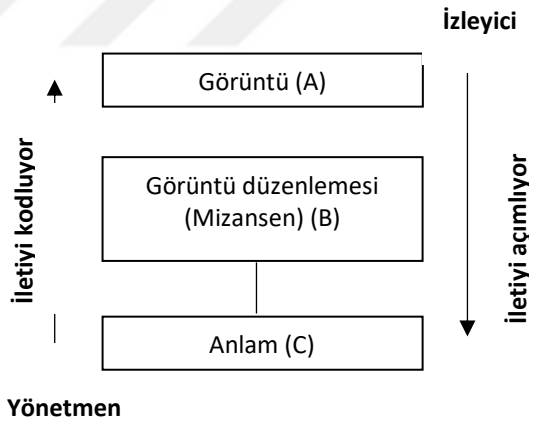
1.3.2. Görsel Anlatı Planlaması

Sinemada anlatı düşüncesinin ilk aşaması Aristoteles'in tragedya düşüncesinden gelen klasik anlatıdır. Zaman içerisinde gelişen modern ve postmodern anlatılar, klasik anlatı formunu dönüştürerek kendilerine özgü yeni yapılar oluşturmuşlardır. Sinema filmlerindeki anlamın oluşum süreçlerine değinirken dil ile olan benzerliklerini kullanarak kıyaslama yapmak açıklamaların daha sağlam bir zeminde ilerlemesine katkı sağlayacaktır. Geoffrey Leech, dil üzerine yaptığı çalışmalarda sözcükler ile diğer sözcükler arası ilişkiler kurarak bunları ileti gönderen (kodlayan) konuşmacı ve iletileri anlamlandıran (kod açımlamlayan) dinleyici ilişkisinde tanımlamıştır (Aktaran: Büker, 2012: 21).



Tablo 3: Leech'in dilsel ilişkiler çizelgesi (Aktaran: Büker, 2012: 21).

Tabloya göre konuşmacı ilk etapta iletmek istediği fikre bağlı olarak bir anlam oluşturmaktadır. Daha sonra bu anlamın iletimi için uygun olan sözcükleri seçerek konu ile ilgili sözdizimi oluşturmakta ve son aşamada ise sesle kodlayarak dinleyici kitleye sunmaktadır (C-B-A düzeninde). Seçil Büker bu durumun sinema dili için de benzer şekilde işlediğini belirtir. Film yapımcısı iletmek istediği anlamı oluşturmak için gösterenlerini seçer. Burada yapılacak seçim önem kazanmaktadır. Örneğin, yönetmen belirli bir anlamı yaratmak için kırmızı rengi seçtiğinde eğer hedef kitle olarak o toplumun ve kültürün üyesi olmayan bir kod açımlayıcı seçildiyse anlam düzgün bir şekilde iletilemeyebilir. Leech'in dilsel ilişkilerle anlam yaratmak için kurguladığı şablon sinema filmlerine uyarlanabilmektedir. Anlam, her iki iletişim ortamı için de sabit bir pozisyondadır. Dil için sözdizimi olarak betimlenen yapı, sinemaya uyarlandığında izlenen görüntüyü oluşturan her türlü teknik ve içerik unsuru barındıran mizansen ile eş olarak görülebilir. Anlamın dil vasıtası ile karşı tarafa ulaştırılıp etkileşim başlatan yapısı ses ile sinema filmlerindeki anlamı oluşturan en küçük birimlerden olan görüntü veya çekim aynı vazifeyi görmektedir.



Tablo 4: Leech'in çizelgesinin Seçil Büker tarafından sinemaya uyarlanmış hali. (Büker, 2012: 21).

Senaryo yazarı iletiyi kodlarken toplumun üzerinde uzlaştığı anlamları kullanarak açık veya örtülü bir şekilde metnini kurgulamaktadır. Mesaj oluşturulduktan sonra yönetmenin çekimleri yaparak sahneleri ortaya koyabilmesi için kamera hareketleri, ses, ışık, dekor, oyuncu hareketleri gibi bazı unsurları içerisine

alan mizanseni oluşturması beklenir. Mizansen oluşturulduktan sonra çekimler yapılarak asıl ileti olan görüntüler oluşturulur (C-B-A düzeni). Dilsel işlerlik ve görüntü açımlama tablolarında ortak olan bir durum vardır. C-B-A şeklinde kodlanan süreç, dinleyici ve izleyici cephesinden bakıldığında A-B-C şeklinde açımlanmaktadır. Görüntünün izlenmesi ile başlayan süreç görüntüyü oluşturan etmenlerin çözümlenmesinin sonucunda kodlayıcının vermek istediği anlama ulaşmayı sağlamaktadır.

Teknolojik gelişmelerin hızlı bir şekilde her alana yayılmaya başladığı 20. yüzyıldan itibaren anlatı ortamları da çeşitlenmeye başlamıştır. Bu çeşitlilikle birlikte her mecra için farklı bir anlatı yöntemi ortaya çıkarılmıştır. Sinema anlatısı diğer anlatılardan farklı özellikler göstermektedir. Metz'e göre sinemanın ham maddelerinden bazıları imgeler, üzerinde yazılı materyaller bulunan grafikler, müzik, ses efektleri veya gürültülerdir. Sinemada anlatıyı oluşturan kodlar üç kısımda incelenebilir: Sinemanın kendine özgü diliyle oluşturduğu kodlar, sinemaya ait olmayıp diğer alanlardan alınıp kullanılan kodlar ve sinemanın diğer alanlarla paylaştığı kodlardır. Sinemada anlam oluşturulduktan sonra anlatı planlamasının işlemesini sağlayan temel özellikler olarak kameranın devinimi, kurgu, müzik ve ses efekti kullanımı, dekor, karakter ve mekan seçimi gösterilebilir (Aktaran: Boz, 2015: 20). Anlatının çözümlenerek anlama ulaşılması, izleyicinin bir filmin derininde nasıl bir anlamın bulunduğunu ortaya çıkarmasını sağlar.

Sinema filmleri çağdaşı oldukları film anlatı yöntemleri ile ilişkili bir şekilde üretilmektedir. Filmlerin anlatı yapıları ne kadar gizli ve görünmez olursa filmlerin o kadar başarılı oldukları söylenebilir. Filmlerdeki anlatım tekniğini ve bu tekniğin yarattığı anlamı çözümleme işi izleyiciye aittir (Hunt vd, 2015: 10). Film yapımı ve analizinde göz önünde bulundurulması gereken hususlardan biri anlatı yapısının karmaşıklığıdır. Anlatı yapılarının çeşitli çözümleme yöntemleri kullanılarak incelenmesi bir iletişim aracından yayılan iletilerin genel özelliklerinin incelenmesi anlamına gelir. Filmin kendine özgü dili içinde bulunduğumuz gerçeklikle sıkı sıkıya bağlı değildir. Bu duruma karşın film yapımcılarının izleyiciler olarak bizlerden bekledikleri şey, izlediğimiz hikayelere gerçekmiş gibi yaklaşarak inanmamızdır.

Film çözümlemelerinin temelinde gerçek dünya ile anlatı unsurlarının anlatıyı oluşturan yapısının karmaşası yer alır (Hunt vd, 2015: 38). Sinema anlatısının

temelinde rastlantısal olmayan olaylar dizisi yaratma düşüncesi bulunur. Klasik dönemden itibaren birbirleriyle bağlantılı ve neden sonuç ilişki içerisinde çözümlenebilen yapılar sinema filmlerini oluşturmaktadır. Bir film klasik anlatı şeklinde yapılandığında perdede cereyan eden bir olay başka bir olay nedeniyle gerçekleşmektedir. Yapılmış olan çekimler kurgulanırken B olayı A olayının ardından gelir. İzleyici kendisine gönderilen bu iletiyi anlamlandırırken A olayı yaşandığı için B olayını izlediğini bilir (Buckland, 2018: 47-48). Örneğin, A çekiminde bir grup maskeli insanın bankaya girdiği görülür. Kamera bu grubu takip etmeyerek bankanın kapısına sabitlenmiştir. Bir süre sonra maskeli grup üyeleri ellerinde dolu çantalarla koşarak dışarı çıkarlar ve araçlarına binerek uzaklaşırlar. Grubun içeri girişi A olayı olarak adlandırıldığında içeriden koşarak çıkıp uzaklaşmaları B olayı olarak nitelenir ve B olayının sebebi A olayının yaşanmasıdır. Tzvetan Todorov anlatıları üç evre üzerinden incelemektedir.

1) Hikaye içerisinde bulunan denge durumu.
2) Var olan dengenin yaşanan bir olay nedeniyle bozulması.
3) Bozulan dengenin yeniden kurulmasına ilişkin gösterilen çaba.

Todorov'a göre bir aşamadan diğerine geçiş anlatılar için dönüm noktası olarak adlandırılmaktadır. Dönüm noktaları çizgisel değil dairesel bir yapı olarak düşünülmektedir. Film karakterlerinin hikaye başlangıcındaki durumları betimlenerek doğal bir düzene sahip oldukları gösterilir. Kısa süre içerisinde yaşanan bir olay sebebiyle denge durumu bozulur ve bozulan dengenin onarılmasına yönelik çabalar anlatıya yön verir. Gösterilen çaba sonucu tekrar bir denge kurulur ama burada dikkat edilmesi gereken durum kurulan dengenin eski denge olmadığıdır. Karakterler bir dönüşüm geçirirler ve bu dönüşüm onları hikayenin başlarındaki hallerinden farklı bir kişiliğe büründürür (Aktaran: Buckland, 2018: 52).

1.3.3. Metinlerarasılık

Metinlerarasılık kavramı, çağdaş göstergebilim çalışmalarının hız kazandığı 1960'lı yıllarda Mikhail Bakhtin, Julia Kristeva, Roland Barthes gibi kuramcıların araştırmalarıyla yazılı türün çözümlemesi alanında temel kavramlarından biri haline

gelmiştir (Önal, 2013: 107). Metinlerarasılık kavramının söyleşimcilik temelinde ilk biçimi Bakhtin tarafından öne sürülmüştür. Julia Kristeva'ya göre ise metin, 1950'lerden sonra dünyada yeni siyasi arayış ekseninde gelişen çoksesli bir yapıdır. Metinlerin bir araya gelmeleriyle hareketli bir düzleme sahip olan kavram metinlerarasılık olarak adlandırılır. Kavramın temelinde yazının sonsuz bir alandan metin parçaları alıp yola çıkarak anlatısal bir dizge kapsamında bir bütün oluşturmak için uç uca eklenmesiyle yeni bir metin oluşturma düşüncesi vardır. Sözü edilen bu durumdaki önemli nokta, metinlerarası olarak oluşturulan metnin önceki metnin tekrarı olmamasıdır. Metinlerarasılık, sonu olmayan bir süreç içerisinde yaşanan metinlerin oluşturduğu sürekli bir devinimdir (Korkmaz, 2017: 73).

Kurmaca metinlerin ana metin ve alt metin (gönderge metin) arasındaki ilişkileri Julian Kristeva ve Roland Barthes tarafından yazı merkezli, Riffaterre tarafından ise okuma merkezli olarak ele alınmaktadır. Ayrıca Kubilay Aktulum'a göre metinlerarasılık kavramı bir yeniden yazma işlemidir. Eser veren kişi başka bir eseri kendi metni bağlamında tekrar oluşturur. Bu oluşturma süreci alıntı, öykünme, parodi hatta çalıntı yapmak suretiyle açık veya kapalı göndermeler şeklinde gerçekleşir (Aktaran: Türkdoğan, 2007: 169). Metinlerarasılık kullanılarak oluşturulmuş bir eserin içeriğinde geçmişle günümüz arasında köprü kurulmaktadır. Kurulan bu köprü sayesinde geçmişe gönderme yapılarak referans alınan eserler yaşatılmaya devam edilmektedir. Barthes, Julia Kristeva'nın metinlerarasılık ile ilgili görüşlerini aynı şekilde sürdürmüştür. Barthes'a göre metinler başka metinlerle etkileşim içerisinde olarak bu sayede tarihle ve başka metinler ile aralarındaki ilişkilere bakılarak yapılan alıntılarla sona ermemiş bir üretim yöntemidir (Aktaran: Korkmaz, 2017: 73).

Metinlerarasılık kavramı 1960'lı yılların getirdiği disiplinlerarası çalışma olgusuyla birlikte görsel ve işitsel sanatlara da uyarlanmaya başlanmıştır (Önal, 2013: 107). Anlatıları oluşturan görsel metinler tek başlarına bir yapı olarak değil, metinsel etkinlik bağlamında incelenirler. Filmler bir sinema geleneğinden doğarak sosyal bağlamda değerlendirilir. Diğer anlatı biçimlerinde olduğu gibi sinema anlatısında da saf bir buluş ihtiyacı yoktur. Daha önceki anlatıların inşa edilmesi için kullanılan ögelerin birlikte kullanılması genellikle yeterli olur. Yaratılan filmler var olan yapılardan beslenirler. Eski zamanların efsaneleri, daha önceden kullanılmış ve başarılı olmuş karakter tipleri yaratıcı bir şekilde kullanılarak geçmişe yapılan bu

göndermeler sayesinde yeniden canlandırılır (Hunt vd, 2015: 68). Bu durum filmsel üretimin fazla olduğu dönemlerde sıklıkla görülebileceği gibi niceliğin ve niteliğin azalmaya başladığı dönemlerde de karşımıza çıkabilir.

Filmler ve dizilerin içerisinde geçmiş dönemlere yapılan göndermeler sıklıkla rastlanabilir bir durumdur. Bununla birlikte yapılan hatalı metinlerarası inşalar da söz konusu olmaktadır. Belirtildiği gibi metinlerarasılık eski döneme ait bir metni olduğu gibi taklit etmek ya da var olan pozisyonlarını alarak yeni bir şekle sokmak değildir. Metinlerarasılık, bağlam değiştirerek kullanımdır. Kristeva'ya göre bir metnin metinlerarası olabilmesi için gönderme, alıntı, taklidi yapılan başka unsurları kapsaması değil, o metinleri bozarak yeni bir yapı oluşturması gerekmektedir (Aktaran: Önal, 2013: 108).

Sinema filmlerindeki metinlerarasılık çözümlemeleri genel olarak filmlerdeki konuların ve özellikle karakterlerin incelemelerine dayanır. Türk sinemasında son dönemin popüler örneklerinden biri olarak Cem Yılmaz'ın G.O.R.A (2004), A.R.O.G (2008), Arif V 216 (2018) üçlemesi metinlerarasılık çözümlemeleri için oldukça uygun bir örnek konumundadır. Yeşilçam melodramlarından esintiler gösteren konuları ve yerli yabancı onlarca klasikleşmiş karakteri ile metinlerarasılık konusuna örnek gösterilebilecek bir inşa söz konusudur. Sinema filmlerindeki metinlerarasılık incelemeleri örneklem olarak seçilen filmlerin yapılarına göre açık veya örtülü bir irdeleme süreci doğurabilir. Bazı filmlerde gönderme yapılan konu ve karakterler, izleyicilerden derin bir bilgi birikimi talep ederek ortalama izleyici için anlamlandırması güç durumlar yaratabilirler. Cem Yılmaz'ın bahsi geçen üçlemesinde ise gönderme yapılan karakterlerin çoğu popüler kültür ögeleri oldukları için anlamlandırması zor olmayan bir yapı oluşturulmuştur. Üçleme içerisinde yeşilçam melodramları başta olmak üzere Star Wars serisi, The Matrix serisi, The Karate Kid, Blade Runner, Wolverine, The Fifth Element, 2001: A Space Odyssey gibi çok sayıda film ile Bob Marley, Arnold Schwarzenegger, Barış Manço, Sadri Alışık, Filiz Akın, Zeki Müren vb. yerli yabancı onlarca karaktere gönderme yapılmaktadır. Türkiye'de gişe için yapılan bir üçleme olması dolayısıyla yapılan göndermelerin büyük bölümü çok açık ve anlaşılması kolay cinsten olsa da son dönem çalışmalar arasından metinlerarasılık kavramına örnekler üretilmesi açısından önemli bir durumdur.

Ülke sınırları içerisinde metinlerarasılık kavramına her dönem örnek gösterilebilecek bir diğer eser Rıfat Ilgaz'ın Hababam Sınıfı serisidir. Seriyi edebiyattan sinemaya uyarlayan Ertem Eğilmez'in çalışması tatsız ve özü bozulmuş bir taklitten çok özgün bir yorumlama konumundadır. Film serisi kapsamında bazı karakterlerin isimleri, bazı karakterlerin kişilik özellikleri değiştirilmiş, bazı karakterler ön plana çıkarılırken bazıları sinema versiyonunda yer almamışlardır. Hatta kitapta olan bazı olayların filmlerde yer almadıkları bilinmektedir. Bahsedilen yaratıcı hamleler ile yenilikçi bir yapı tesis edilmiştir. Hababam Sınıfı serisinin kültleşmiş yapısı Türkiye'de sinema ve televizyon için eser üretimi arayışında 'okul' üzerine kurgulanan öyküleri ön plana çıkarmıştır. İdealist ve başarılı öğretmenler, haylaz ve sorumsuz öğrenciler, maddi çıkar peşindeki idareciler gibi karakterlerin yer aldığı film ve diziler her dönemde film yapımcıları ve televizyon için prodüksiyon üreten yapımcılar için cazip yapımlar arasında yer almaktadır. Ancak başta Hababam Sınıfı serisinin 2000'li yıllarda vizyona giren yeniden çevrim filmleri olmak üzere geçmişi referans alan yapımların çoğu başarısız örnekler olarak görülmektedir. İnandırıcılıktan ve yaratıcılıktan yoksun olan bu yapımlar izleyiciler tarafından eski zamanların pek de sıcak karşılanmayan replikaları olarak görülerek tarihteki yerlerini almışlardır. Benzer durum televizyon dizilerinde de görülmektedir. Özel kanal sayısının artması ile birlikte okul ve öğrenci üzerinden ilerleyen diziler çekilseler de çoğunlukla özgün yapıtlar yerine kopya görünümlü eserler olarak var olmaktadırlar.

1.3.4. İdeoloji:

İdeoloji, kendisi hakkında yorum yapan herkesin farklı düşüncelere sahip olduğu zorlu bir alan olarak öne çıkmaktadır. Anlamı ve kapsamı hakkında görüş bildiren çok sayıda araştırmacı olmasına rağmen ortak bir ideoloji tanımından söz etmek güçtür. Kapsam olarak siyasi ve toplumsal öğretiler oluşturan insan topluluklarının, siyasi partilerin, hükümetlerin davranışlarına yön veren politik, bilimsel, hukuki, felsefi, ahlaki ve dini düşücelerin tümünü içine alan bir yapıdır (Türk Dil Kurumu: İdeoloji [TDK]). İdeoloji, anlatı ve göstergebilimde olduğu gibi insanlar arası iletişimin bir parçasıdır ve yaşamın her alanına uzanmaktadır. Söylem kavramı ideolojinin başat unsurlarından birisidir. Belli bir konu üzerine üretilen söylemler tartışılan konuya

ilişkin ideolojik görüşü yansıtır. Söylem üzerine çalışan Jacques Derrida, yazılı ve sözlü olarak oluşturulan bir söylemin kendisi dışında bir kavrama gönderme yapmadan gösterge olamayacağını söyler. Bu kabul edilmezlik sonucunda ise metin bir anlam oluşturamayacaktır (Aktaran: Aytekin, 2018: 61). Sinema filmlerindeki ideolojiyi aramak en kestirme tanımıyla filmlerin izleyicinin gözünde ne olduğunun araştırılmasıdır. İzleyicilerin filmlere yaptıkları yorumlar çok çeşitlidir. Bu yorum farklılığı filmlerin farklı ve çeşitli mesajlar taşıyor olmalarına başlı başına bir örnektir (Hunt vd, 2015: 10).

Filmlerde yer alan göstergeleri ve göstergelerin yarattıkları anlamları incelerken söylemlere başvurulmaktadır. Eser üzerinde hakkı olan herkesin (yapımcı, yönetmen, senarist, uyarlama ise uyarlandığı eserin sahibi vb.) söylemleri filmi oluşturan görüntülerin içerisinde bakış açısı olarak yansıtılabilir. Bu görünmez yapı ancak derinlemesine bir okuma sonucu ortaya çıkarılabilir. Filmlerdeki ideoloji araştırılırken filmin çeşitli şekillerde izleyici ile etkileşim kurduğu unutulmamalıdır. Filmler ideolojileri sunarlar ve izleyiciler olarak bizlerin bu fikirlerin üzerine düşünmemiz gerekir (Hunt vd, 2015: 94).

İçinde yaşadığımız dünya ile ilgili her şey politiktir ve seçilen temsil tarzlarına bağlı olarak farklı politik duruşlar ifade edilir. Kameranın her açısı, görüntünün içerisindeki ögelerin düzenlenmesi, süresine ve içeriğine montajda karar verilen sahneler, anlatı yapılırken kullanılan her türlü yöntem çıkar ve istekleri barındıran bir stratejiyle ilgilidir. Sinemanın sadece gerçekliği ortaya koyarak izleyicilere belge filmler sunmak veya kurmaca filmler içerisinde belirli duygular yaşatmak gibi bir amacı yoktur. Film yapımcıları eserleriyle bir dünya inşa ederek bu dünyayı izleyicinin gözleri önünde konumlandırırlar (Ryan ve Kellner, 2010: 419). Medyanın ürettiği her türlü metinde olduğu gibi filmlerde de asıl söylenenlerin dışında anlamlar bulunmakta ve bunun çözümlenmesi izleyicilere bırakılmaktadır. Sinema filmlerindeki anlamlar medyanın her alanında olduğu gibi bilinçli bir şekilde üretilirler ve genellikle rastlantısallıktan uzaktırlar. Sinemacılar filmlerini kendi dünya görüşleri, değerleri ve iletmek istedikleri anlamlar doğrultusunda çekmektedirler (Aktaran: Aytekin, 2018: 65).

Çalışma içerisinde sinema filmlerinde kurmaca olmayan belge niteliğinde çekilen filmlerde bile yansızlığın şüpheyle yaklaşılacak bir durum olduğundan söz

edilmişti. Sinemacı nesnel olayların üzerine tarafsız bir kamera kullanımı ile gerçekleri yansıttığını vurgulasa bile filmlerdeki her kadraj belli bir bakış açısının ürünü olarak bir anlamda kurmacadır. Kamera hareketleri, nesnelerin çerçevelenmesi, ışık kurulumu, canlıların seslerinin kullanımı gibi birçok teknik unsur sinemacının seçimidir ve onun dünyayı algılamasına bağlıdır. Olaylara hangi açıdan ve nasıl bakıldığı konulara olan yaklaşımlarını belirlemektedir (Aktaran: Karakoç ve Mert, 2013: 284). Sinemaya giden bir izleyici aynı zamanda bir bilgi aktarım sürecine katılmaktadır. Sinemacıların filmlerini yaparlarken izleyicilere bir anlam iletme amacında oldukları düşünüldüğünde izleyiciler isteseler de istemeseler de bu anlam akışına dahil olarak kendilerini çözümleme yaparken bulacakları söylenebilir.

Sinemanın nasıl ele alınacağı ve ideoloji kavramının doğası ile ilgili düşünceler çerçevesinde iki görüş ön plana çıkmıştır: Metin ve bağlam. Metin, filme sadece bir film olarak bakar. Film içerisinde filmin üretildiği toplum üzerine söylenen sözleri inceler. Bağlam ise filmin içerisinde üretildiği bağlamları incelemektedir (Hunt vd, 2015: 96). Filmlerin ideolojileri türlerinden bağımsız bir şekilde düşünülebilir. Sadece politik temalı filmlerde değil, yeri geldiğinde bir komedi filmlerinde bile toplumsal yaşayış üzerine göndermelerin olduğu bir yapı ile karşılaşılabilir. Bu yapılar bir sahne ve bir cümle ile kurulabilecekleri gibi çerçeve seçimi hatta bir bakış ile de yapılabilmektedir. Anlatıları yapısal olarak inceleyen kuramcılar ve göstergeleri inceleyen araştırmacılar filmlerdeki anlamın genellikle perdeye yansıyan görüntü ile koltuklarında oturan izleyici arasında oluşturulduğunu öne sürmektedirler. Film yazarları her ne kadar izlenen görüntünün içeriğini ve biçimini belirleyen kişiler olsalar da kolektif bir sanat eseri olan sinema filmleri için birçok başka kişinin müdahalesi olabilmektedir. Sinema filmlerindeki görüntüyü hazırlayan kurgucu veya müziklerini yapan müzisyenler, yönetmenin görüntüleri çekerek oluşturmak istediği anlamları değiştirebilir hatta ortadan kaldırabilir. İzleyicinin algısını değiştirecek bu müdaheleler sonucunda filmin ideolojik olarak çözümlennesi zorlaşabilir ve istenmeyen anlamların açığa çıktığı görülebilir (Hunt vd, 2015: 97).

1.3.5. Sinemacının Bakışı: Çerçeve ve Görüntü

Yönetmenin seçimi olan kadrajlar ve kadrajların içerisinde oluşturulan kompozisyonlar izleyicilerin alımlama süreçlerine doğrudan etki ederler. Görüntünün içeriği (rengi, çekimin uzunluğu, çekimde efekt kullanılıp kullanılmadığı vb.), kamera hareketleri, kameranın mekan içerisindeki kişi ve nesneleri nasıl kaydettiği gibi unsurlar çerçeve içerisindeki görüntüyü nasıl anlamlandıracağımızı ve algımızı nasıl değiştirebileceğimizi etkiler. (Hunt vd, 2015: 10). Daha önce de vurgulandığı gibi sinema kendine özgü bir dile sahiptir. Bu bağlamda sinema dilinin oluşumuna katkı sağlayan en küçük anlamlı birimin çekimler olduğu söylenebilir. Çekimler görüntünün teknik içeriklerinin sağlanmasıyla oluşurlar. Çekimlerin kurguda arka arkaya yaratıcı bir şekilde birleştirilmeleriyle oluşan sahneler ise filmleri bir bütün olarak izlemeye değer bir gösteriye dönüştürmektedir. Bu gösteriyi sağlayan şey çekimlerin sonucunda elde edilen görüntülerin birbirine eklemlenmeleri, kurgulanmalarıdır.

İzleyiciye sunulan bu seyirlik gösteride yaşanan olayları inceleyebilmek için izlenen görüntülerin ne derecede planlandığını bilmek önemlidir. Tek seferlik gösterim olmayan ve sonsuz sayıda tekrarlanabilme özelliği olan hareketli görüntüler kayıt edildikleri düzlemde bir gerçeklik yaratırlar. Yaşam içerisinde olayları durdurmak, ileri geri sardırmak gibi şeyler olmadığı düşünüldüğünde kameranın yaptığı çekimlerin buna imkan sağladığı görülmektedir (Mencütekin, 2010: 262). Görüntüleri oluşturmak için çerçevelerin kurulması söz konusu olduğunda önemli araçlardan birinin mizansenin oluşurulmasıdır. Mizansen kavramı kurulan kadrajın içerisinde görüntü oluşumunu sağlayan ögelerin tamamını temsil etmekle birlikte film analizleri için kullanılan terimlerden biridir. Sahnelemek, sahneye koymak gibi anlamları bulunmaktadır. Mizansenin kökeninde tiyatro bulunmaktadır. Sahne üzerindeki karakterlerin hareketleri, ışıkların kurulumu, dekorun planlanması vb. unsurlar dahil her şey mizansen kapsamına girmektedir. Sinemadaki mizansen kavramı filmde yaşanan olayları ve bu olayların filme çekilme biçimlerini anlatmak için kullanılır. Tiyatrodaki anlamına benzer bir yaklaşım sergilemek istendiğinde ise kameranın önünde gerçekleşen her türlü olay ve tasarımın bütünü olduğu söylenebilir (Buckland, 2018: 17-18). Mizansen oluşturulduktan sonra sıra görüntüleri oluşturabilmek için çekim aşamasına gelmektedir. Çekimler de kelimeler gibi okunabilmektedir. Çeşitli çekim açılarının kullanımı, çekimlerin yükseklikleri ve

türleri sayesinde sinemanın başlangıcından itibaren farklı anlamlar içeren binlerce film çekilmiştir. Kamera kullanımı ve çekimle ilgili terimler, materyali dönüştüren ve tasvir eden özelliklere sahiptir:

Mesafe: Kameranın kurulduğu yerden yapılan çekimin oyuncu ve nesneye göre mesafesidir (Hunt vd, 2015: 119).

Hareket: Kameranın hareket ettirilme biçimidir. Kameranın çekilecek konuya göre eğilmesi, öne arkaya hareket ettirilebilmesi için raylara yerleştirilmesi ve vinç kullanımına kadar her şey dramatik etkiye katkı sağlamaktadır. Bu durum sözü edilen çekimlerde çok sayıda kesme yapmayı da engellemektedir (Hunt vd, 2015: 119).

Açı: Kameranın kurulduğu yerden çekim yaptığı açıdır. Kişi, nesne ve olaya olan kamera mesafesi ve bakışını ifade eder (Hunt vd, 2015: 119).

Yükseklik: Kameranın kurulduğu açıya ilişkin bir durum olarak görülebilir. Kameranın sabitlendiği kişi, nesne ve olaya göre fiziksel yüksekliğidir (Hunt vd, 2015: 119).

Alan Derinliği: Kamera veya fotoğraf makinesi ile çekim yapılırken netlenmek istenen nesnenin önü ve arkası arasındaki bölgenin tam olarak görülebilmekte olan uzunluğudur. Alan derinliğine etki eden üç faktörden söz edilebilir: Çekilecek olan konuya olan uzaklık, makinenin diyaframının açıklığı ve kullanılan lens üzerinden seçilen odak uzaklığıdır. Alan derinliğinde dikkat edilmesi gereken özellik, netlenmek istenen nesnenin önündeki gerçek mesafenin arkasındaki gerçek mesafeden daha kısa olmasıdır (T.C. Milli Eğitim Bakanlığı: Grafik ve Fotoğraf: Farklı Mesafelerdeki Konuların Çekimi [MEB], 2012: 31-32-34). Çerçevenin kurulmasını sağlayan bu beş özellik aynı zamanda çerçevenin kurulumundan sonra görüntünün kaydedilmesi için ön hazırlıkları ifade eder. Geriye kalan şey kameranın kayıt tuşuna basarak kaydedilmesini sağlayıp istenen görüntünün elde edilmeye başlanmasıdır.

1.3.6. Yapısal Anlam Üzerine:

Film çekimi esnasında kullanılan ve sinema diline ait olan teknik ögelerle birlikte anlamı oluşturan birçok farklı olgu bulunmaktadır. Filmsel zaman ve mekan,

görüntünün oluşturulması, anlatı yöntemleri gibi unsurlar tutarlı bir anlamın oluşturulması açısından önemlidir. Warren Buckland, *'Sinemayı Anlamak'* isimli çalışmasında filmlerdeki anlatı ve anlatım kavramlarının farklı şeyleri vurguladığını ifade eder. Anlatı kavramı filmlerin içeriğinde nelerin olduğuna ve yaşanan olayların nasıl betimlendiklerine vurgu yaparken anlatım kavramı film içerisinde yaşanan olayların izleyicilere nasıl aktarıldıklarını açıklar (Buckland, 2018: 46).

Sinema tarihi boyunca yaşanan en önemli tartışmalar biçimci ve gerçekçi sanatçılar, kuramcılar arasında gerçekleşmiştir. Biçimciler filmlerin sanatsal ilke olarak kompozisyon ve manipülasyona bağlı soyut bir form olduğunu ifade ederler. Gerçekçiler ise filmleri fotoğraflarda olduğu gibi maddi gerçekliğin yansımaları olarak kabul ederler. Bu tartışmanın temelinde sinemasal yaratım sürecinin en etkili tekniklerinden biri olan kurgu düşüncesi yer alır. Biçimciler sinema filmlerinin kurgu yoluyla oluşturulan bir form olduğunu savunurken gerçekçi sanatçılar kurgunun filme olabildiğince az uygulanması görüşünü paylaşırlar. Gerçekçi araştırmacılardan Andre Bazin, izleyicilere film izlediklerini hatırlatılması gerektiğini düşünmekte ve gerçekçi diğer sanatçılarda olduğu gibi kurgunun film içerisinde mümkün olduğunca az kullanılması gerektiğine vurgu yapmaktadır. Bu düşüncesinin sonucu olarak filmlerde uzun ve kesintisiz çekimler kullanılmasını doğru bulmaktadır. Sergei Eisenstein gibi kurguyu savunan biçimci kuramcılar ise sinemayı entelektüel ve diyalektik bir yapı olarak görerek filmsel gerçekliğin yönetmen tarafından kurgulanan bir yapı olduğunu belirtirler. Kurgu ile yaratılan görüntülerin oluşturdukları dramatik anlamların önemini vurgulayan sanatçılardan biri D.W. Griffith'dir. Günümüzdeki etkisi ve kullanımı devam etmekte olan devamlılık kurgusu fikrini geliştirerek hem sinemada hem televizyonda kullanabilen mantıklı ve tutarlı dramatik bir kurgu metodu inşa etmiştir (Hunt vd, 2015: 148).

Sinemadaki kurgu düşüncesi yeni gerçekliğin yaratıcı ögesidir. Yönetmenin filtresinden geçen görüntüler yeni gerçeklikler yaratmaktadırlar. Andre Bazin, film görüntüsünün gerçeklik ile olan bağıyla ilgilenerek filmlerin yönetmenin amacıyla bütünleşmiş görüntüler olduğunu söyler. Sinemayı resimden ayıran en büyük özellik işin içine zaman faktörünün dahil olmasıdır. Filmler içerisindeki uyum, ögeler arasındaki bütünlük ve çekilmiş olan filmin özü savunulur (Aktaran: Gök, 2007: 115-116-117).

İKİNCİ BÖLÜM

2. SİNEMA FİLMLERİNDE ANLATI YÖNTEMLERİ VE ÜÇÜNCÜ ANLATI BİÇİMİ OLARAK AĞ ANLATI

2.1. KURMACA FİLMLERDE ANLATI YAPILARI

''Öykünün çekici olmasını sağlayan yönlerinden biri gelişim modellerinin ve bütününün algılanmasına olan eğilimimizden kaynaklanmaktadır. Öyküyü çevreleyen bütünlük ve içerisindeki uyum beğenimize neden olur. Bu, bize bütünlük içeren bir deneyim sağlar'' (Miller, 2016: 31).

William Miller, öykülere çekicilik katan unsurlardan söz ederken iki özellik üzerinde durur. Bunlardan ilkini toplumların deneyimlerinden oluşan kültürel pratikler ve gelenekler oluşturmaktadır. Öykülerde elde edilecek hazzın toplumların kültürel yaşantılarının derinlerinde bulunduğunu ifade eder. İkinci unsuru ise izleyicilerin kendilerini izledikleri olayların içindeymiş gibi hissetmeleri ve anlatılan öykülerdeki karakterlerle bütünleşebilme yetenekleri oluşturur (Miller, 2016: 31). Teknolojinin günümüzdeki kadar gelişmiş olmadığı dönemlerde toplumsal deneyimlerin yerel etkileşimler sonucu oluşarak yaşanılan coğrafya çapında çekirdek bir kültür yapısı oluşturduğu söylenebilir. Teknolojinin gelişip internetin yaygınlaşmaya başlaması ile birlikte evrensel düzeydeki etkileşimler toplumları her yönden etkilemeye başlamışlardır. Hareketli görüntünün elde edilmesinin ardından görüntü kavramının dünya genelinde etkili bir iletişim aracı haline gelmesi uzun sürmemiştir. Yaşadığımız dönem içerisinde en güçlü, hızlı ve anlaşılır iletişimi oluşturan hareketli görüntü ile ileti oluşturma tekniği, sinema filmleri ve televizyon için üretilen yapımları etkili birer iletişim kaynağı haline getirmiştir. Sinema filmlerinde Georges Melies ile başladığı

kabul edilen görüntü ile öykü anlatma geleneği gelişerek, dönüşerek ve gücünü arttırarak varlığını sürdürmektedir.

Bir sinema filmindeki en önemli unsur öykünün finalinde neler yaşanacağı ve olayların sonuca nasıl ulaşacağı değildir. Miller'a göre öykünün başında sunulan olayların gelişim süreçleri öykünün sonunda elde edilecek cevap kadar önemli bir durumdur. İzleyiciler, filmin başında kendilerine sunulan problemden başlayarak önlerine gelen her yeni sahnede izlediklerinden etkilenirler ve bir sonraki sahne için meraklanırlar. Gelecek sahneler hakkında tahminlerde bulunurlar ve tahminlerinin tutması halinde izledikleri görüntülerden duydukları hoşnutluk daha da artar. Bu süreç dramatik ilgiyi oluşturur. Dramatik ilgi, filmlerin sonucuna değil gelişimine odaklanır. Senaristin en önemli tekniklerinden biridir. İzleyicilerin hali hazırda izledikleri sahneler nedeniyle sonraki sahneler hakkında ilgi duymalarını sağlamak, yeni kuşkular yaratmak ve merak duygusunu canlı tutmak dramatik ilginin kazanımlarıdır (Miller, 2016: 32).

Kurmaca yapıtların klasik anlatı biçimi nedenselliğe bağlı olarak serim, düğüm ve çözüm anlatı planına sahiptir. Kurmacaların yazılı bir senaryodan görüntüye transfer süreçleri üç aşamadan oluşur: *'Hazırlık'*, *'çevirim'* ve *'tamamlanma'* süreci. İlk evre olan hazırlık sürecinde yapımcılar tarafından film yapma isteği ortaya koyulur. Bütçe planlaması yapılarak oyuncular, teknik ekip, senaryoyu yazacak kişiler gibi unsurlar yapıma dahil edilir. Çekim planları oluşturularak yapım için genel bir çerçeve çizilir. İkinci evre olan çevirim süreci prodüksiyonun başlama aşamasıdır. Çekim takvimine uygun olarak belirlenen mekanlarda, belirlenen oyuncu grubu ve teknik ekiple çekimler gerçekleştirilir. Üçüncü evre, post prodüksiyon aşamasıdır. Senaryoya uygun şekilde kurgunun yapıldığı, efektlerin eklendiği, gerekli durumlarda oyunculara dublajın uygunlandığı, çekimlerde yaşanan teknik aksaklıkların giderildiği ve filmin bir bütün olarak gösterime hazır hale getirildiği aşamadır (Özön, 1964: 151).

Yaşamın ve sanatın her alanında olduğu gibi sinema anlatısında da zaman içerisinde kurmaca yapıtlara karşı modernist hareketler doğmuştur. Sinema tarihinde 1950'li yılların sonuna kadar devam klasik anlatı sürecinin ardından Fransa'da Yeni Dalga sinemacılarının yaptığı çalışmalar, yeni bir sinema düşüncesi için çıkış noktası haline gelmiştir. Modern sinema anlatısı, biçim ve içeriğin birlikte gösterdikleri bir dönüşümün sonucudur. Fotoğrafta olduğu gibi sinemayı da gerçekliğin bir yansıması

olarak gören modernist çalışmacılar modern sinema düşüncesinin ortaya çıkmasında etkili olmuşlardır. Modern sinemanın temelinde Aristoteles'in tragedya geleneğinden gelen klasik anlatı özelliklerinin reddedilerek izleyicilerin bir filmle karşı karşıya olduklarının hissettirilmesi düşüncesi bulunur.

Sinemadaki gerçeklik düşüncesini geri planda bırakan durum Hollywood'un sinemayı bir endüstri haline getirerek klasik anlatıyı ön plana çıkarmasıdır. Stüdyo sisteminin etkilerinin görüldüğü uzun yıllar sonrasında Fransa'da 1950'li yılların ikinci yarısında genç yönetmenlerin ilk filmlerini çekmeleriyle başlayan Yeni Dalga akımı, modern sinemanın öncüsü konumunda bulunarak stüdyo sistemine alternatif bir sinema sunmuştur. Bu yeni sinema düşüncesi ile film çekimlerinde kullanılan kamera açılarının klasik anlatı filmlerinden farklı şekilde konumlandıran, abartılı makyaj ve kostüm tasarımlarını reddeden, görüntü ve ses efektlerini minimize edilmesini amaçlayan, uzun plan sekanslar ile anlatımı güçlendiren bir yapı hedeflenmiştir (Uğur ve Yılmaz, 2016: 207). Sinema filmlerinde modernizm ve postmodernizme değinmeden önce anlatı yapılanmasında drama sanatının belirgin özelliklerini gösteren klasik film anlatı yapısının sınırlarını çizmek yerinde olacaktır.

2.1.1. Klasik (Geleneksel) Anlatı Yapısı

Diderot ve d'Alembert Ansiklopedisi'nde yer alan güzel sanatlar terimi günümüzdeki sanatların sınıflandırmalarına yardımcı olan ve onları kapsayan bir deyimdir. Resim ve heykel, müzik, tiyatro, dans, edebiyat, mimarlık (yapı) gibi sanat dalları sinema öncesi dönemde kabul edilen altı sanat dalıdır. Yedinci sanat kavramı 1912 yılında *Ricciotto Canudo* tarafından sinematografiyi tanımlamak için kullanılmış bir terimdir. Canudo, ilk sinema eleştirmenlerinden ve kuramcılarından birisi olarak kabul edilmektedir. 1911 yılında yazdığı *'The Birth of a Sixt Art' (Altıncı Sanatın Doğuşu)* isimli kitabında sinema sanatının mekansal olarak tanımladığı mimari, resim ve heykelden oluşan sanatlar ile zamansal olarak tanımladığı müzik ve danstan oluşan bir sentezin sonucunda oluştuğunu söyler. Yazmış olduğu *'Yedi Sanat Manifestosu*'nda yedinci sanat kavramını ile kez kullanmıştır (Küçükerdoğan, 2010: 13-14).

Hareketli görüntünün gücünü arttırarak hem bir sentez hem de yeni bir sanat dalı olarak varlığını sürdürmesiyle her sanat dalında olduğu gibi sinema filmlerinin yapısal olarak nasıl kuruldukları ile ilgili çalışmalar yapılmaya başlanmıştır. Sinemada anlatı düşüncesinin oluşmasını sağlayan arzu diğer birçok sanatsal alanda olduğu gibi insanların öykü anlatma isteklerine dayanır. Rastgele çekilmiş, herhangi bir amaca hizmet etmeyen görüntüler yerine bütünlüğü ve vermek istediği bir mesajı olan eserler geçmişten günümüze kalıcı olmuşlardır. Sinemanın edebi türlerde olduğu gibi öyküleme gücüne sahip olduğu sinematografın icadının üzerinden çok zaman geçmeden farkedilmiş bir durumdur. Lumiere Kardeşler'in görüleni yansıtma üzerine kurdukları filmlerinin ardından gelen süreçteki öykü anlatımları sinemanın kendine özgü bir anlatım yapısına sahip olmasının önünü açmıştır.

Sinemanın kendine özgü bir anlatı yöntemi oluşturmasına katkı sağlayan en önemli unsurlardan biri drama sanatıdır. Dramalar, tarihi 2500 yıl öncesine dayanan tiyatroya özgü anlatı kavramlarından bir tanesidir. Drama öncesi dönemde yapılan anlatıları epik şirler oluşturmuştur. Epik şiirlerin temel özelliği gösterme yerine anlatma üzerine kurulu bir yapı inşa etmesidir (Ünal, 2008: 36-37). Platon'un Devlet ve Aristoteles'in Poetika eserlerinde sanatın ve tragedyanın nasıl oluştuğu ile ilgili çalışmalardan bahsedilirken mimesis ile diegesis ayrımından söz edilmişti. Bu bağlamda öykünün anlatımı (diegesis) ve gösterilmesi (mimesis) dramanın temelini oluşturmaktadır.

Dramatik anlatı yöntemini tercih eden sanatçılar ilk etapta olayların gelişim süreçlerindeki hayati konumda bulunan kısımları belirleyerek bu durumlara uygun karakterleri yaratırlar. Klasik anlatı yapısının en önemli unsurlarından biri öyküdeki ilerlemeyi sağlayan karakterlerdir. Yaratılan karakterlerin birbirleri arasındaki ilişkiler somut ve doğal bir şekilde canlandırılarak izleyici karşısına çıkarılır. Öykü kapsamında anlatılan hikayeler yazınsal alandan hareketli görüntülere dönüştüklerinde giderek daha fazla ayrıntıya sahip olurlar ve bütünsellik kazanarak olay örgüsünü oluştururlar. Bu esnada yaratıcı konumdaki sanatçı da görünürlüğünü kaybederek kurguya dahil olur (Ünal, 2008: 38).

Sinemanın klasik anlatısının temelinde dramada olduğu gibi olay, olay örgüsü, karakterler, kurgu gibi nitelikler bulunur. Drama sanatı ve tragedyanın sahip olduğu birçok özellik sinemanın klasik anlatı döneminde kullandığı yapılardır. Klasik sinema

anlatısının yapısı ve bu yapının Aristoteles'in tragedya kavramına benzerlik gösteren yönleri temel olarak şu şekilde sıralanabilir:

* Olay örgüsü ve karakter ilişkileri genel olarak devamlılık gözetilerek tekil olarak sunulur.

* Serim, düğüm ve çözüm bölümlerine sahip olduğundan kapalı bir yapıya sahiptir.

* Mimesise dayalı anlatı yapısı ve anlatının mutlaka bir sonuca varan kapalılık özelliği gereğince anlamın geniş bir şekilde şekillenmesi sağlanarak keyif verici ve özdeşleşme sağlayıcı bir pozisyon yaratılmaktadır (Mencütekin, 2010: 263).

Aristoteles, anlatının oluşumunda zaman faktörüne dikkat çekmektedir. Bahsedilen zaman faktörü olayın gerçekleştiği zaman ile öykülemenin zamanı arasındaki farka vurgu yapmaktadır. Sinema anlatılarında filmin süresi ve öykünün kapsadığı zaman dilimi birbirinden farklı iki durumdur. Bir filmi izlemek anlatılan öykünün gerçek uzunluğuna bağlı olmak üzere birkaç saat almaktayken filmde gerçekleşen olaylar günlerce hatta yıllarca sürebilmektedir. Öykünün zamanı ve anlatının gerçek süresi arasında tutarlılık sağlandıktan sonra sıra öykünün gelişimi için gereksiz ayrıntıların ayıklanmasına gelmektedir. Tutarlı bir anlatı için anlatının kapalılık özelliği ve neden sonuç zincirinin varlığının yanı sıra tutarsız ayrıntıların anlatıdan çıkarılması da önemli bir ayrıntıdır. Sağlıklı bir sinema anlatısı için öyküdeki olaylardan sadece önemli olanlara yer verilerek öykünün gereksiz ayrıntılara boğulması önlenmelidir. Filmlerdeki gereksiz ayrıntıların ayıklanma sürecine eksilti adı verilir (Yaren, 2013: 3-4).

Kurmaca filmlerdeki anlatılar öykü ve söylem tabanlı olmak üzere iki ana bölümden oluşurlar. Kurmacanın öykü kısmı olayları, karakterleri, olayların geçmekte oldukları mekanları kapsarken söylem bölümünde olay örgüsü, öykünün geçmekte olduğu filmsel zaman, kurgulanış biçimleri, sahneleri oluşturan mizansenlerin kurulumu gibi süreçler bulunmaktadır (Aktaran: Tuğan, 2018: 126). Rus biçimciliğinde olay ve olay örgüsü yerine *'Fabula'* ve *'Syuzhet'* terimlerini kullanılır. Aynı terimlere karşılık olarak Todorov tarafından '*Story' (Öykü)* ve *'Discourse' (Söylem)* kavramları kullanılırken, Genette tarafından *'Story' (Öykü)* ve *'Narrative' (Anlatı)* kavramları kullanılmaktadır.

Öykü kavramı anlatılan olayların kronolojik olarak dizilişini ifade eder. Söylem ise anlatıyı oluşturabilmek için kullanılan materyallerin sanatçısı tarafından bir biçime sokulmasıdır. Öykü ve söylem kavramlarının farklılığına değinen araştırmacılardan biri Tzvetan Todorov'dur. Öykü ve söylem kavramlarının en önemli farklarından biri izleyici ile öykünün teması aşamasında yaşanmaktadır. İzleyicinin öykü ile hiçbir zaman direkt muhatap olmadığı düşünülmektedir. Söylem, planlanmış olan öykünün anlatı ortamına, dil tercihlerine, kurulmuş olan perspektiflerine göre çeşitli şekiller alabilmektedir (Aktaran: Yılmaz, 2018: 5-8-9).

Sinematografın icadının hemen ardından sinema sanatıyla ilgilenmeye başlayarak öykülü filmler yapan ilk sanatçılardan biri Georges Melies'dir. Melies, Rekin Teksoy tarafından öykülü filmin babası olarak adlandırılmıştır (Teksoy, 2009: 34). Çekeceği filmlerin konusunu yazdıktan sonra iyi bir ressam olma özelliğini kullanarak filmlerinin sahnelerini çizerek ilk *Auteur'lerden* birisi olmuştur. Kimi zaman profesyonele yakın varyete oyuncuları ve ünlü balerinleri kullanmış kimi zaman ise yönlendirilmeleri daha kolay olan amatör oyuncuları kullanarak iç mekan, dış mekan farketmeksizin bütün sahnelerini stüdyoda çekmiştir. Georges Melies ismini sinema tarihinde önemli bir yerde konumlandıran durum, sinema tekniği açısından getirdiği yeniliklerle beraber filmlerinde bir öyküyü anlatma arzusu ve yaptığı ilk öykülü filmlerdir.

Melies'in hikaye anlatıcılığının çıkış noktasını gerçeküstü olaylara dayandırdığı çalışmaları oluşturmaktadır. Melies öncesi dönemlerde sadece edebi eserlerde ve tiyatro oyunlarında görülebilecek soyut unsurlar sinemanın icadının ardından filmlerde yer almaya başlamışlardır. Melies'in teknik ve içerik açısından sinema tarihine geçen filmi Ay'a Seyahat'e benzer şekilde 1904 yılında çektiği 24 dakika uzunluğundaki *'Le Voyage a Travers I'Impossible' (Olanaksıza Doğru Seyahat)* yine bir Jules Verne uyarlamasıdır. Filmin konusunu bir coğrafya kuruluşuna üye olan bilim insanlarının yeryüzünde var olan bütün taşıtları denemeye karar vermeleri oluşturur. Melies bu filminde oyuncu olarak da yer almıştır. Öykü kapsamında Ay'a Seyahat filminde olduğu gibi gerçeküstü unsurlar kullanıldığı ve Melies'nin yaratıcılığını ortaya koyduğu görülmektedir (Teksoy, 2009: 34-35-37).

Sinema filmlerinin anlatı incelemeleri kapsamında cevabı bulunması gereken önemli sorulardan biri sinemanın formüle edilebilen ilk anlatı yapısı olan klasik

anlatının nasıl planlandığıdır. Lumiere Kardeşler'in 1895'te yaptıkları ilk gösterimlerin ardından başlayan sinema serüveninden 1950'li yılların ikinci yarısında Fransa'da ortaya çıkan Yeni Dalga akımına kadar geçen süreçte klasik anlatı yapısına sahip filmlerin ağırlığı görülmektedir. Sinemanın kendine özgü anlatım tekniklerini kullanarak öykü anlatılması durumu her ne kadar Melies'in çalışmalarına dayanıyor olsa da film üretiminin belirli formüller uygulanarak yapılması için bir süre daha beklenmesi gerekmiştir. Sinemanın ilk yıllarında popüler olan ve popülerliğini hala devam ettiren klasik anlatı yapısı, 1910 ve 1920'li yıllardan itibaren Amerikan stüdyo sistemi tarafından Hollywood'da geliştirilen ve etkileri bütün düyada görülen bir yapıdır. Klasik sinema anlatısında öyküleme, karakterler yaratımları ve kurgu önem kazanarak serim, düğüm ve çözüm şablonuna uygun şekilde anlatı oluşturulmaktadır.

2.1.1.1. Öykü (Fabula) ve Olay Örgüsü (Öyküleme/Syuzhet)

Michel Chion, *'Ecrire un Scenario' (Bir Senaryo Yazmak)* isimli eserinde senaryonun ögelerini açıklarken *'Story' (Öykü)* ve *'Ploting' (Öyküleme)* kavramları arasındaki ayrımın çok önemli olduğunu vurgular. Öykü kavramı basit bir tanımlamayla anlatının senaryodaki düzene göre kronolojik olarak sıralanmasıdır. Öyküleme ise öyküdeki olayların izleyiciye aktarılış şeklidir (Chion, 1987: 99). Öyküleme aynı zamanda söylem, dramatik kurulum ve anlatı gibi kavramlarla da ifade edilebilmektedir. Anlatı türlerinin kullanım biçimlerinin betimlenmesi, gerçeklerin saklanması veya açıklanması, filmsel zamanın kullanımı gibi unsurlar öykülemeyi oluşturmaktadır. Öykü ve anlatı kavramları birbirleriyle ilintili yapılardır. Anlatı, öykü kavramını bünyesinde barındırarak kurmaca ve kurmaca olmayan yapıları kapsar. Bu bağlamda bütün öykülerin anlatı oldukları söylenebilir fakat her anlatı öykü değildir. Örneğin, tarihsel bilgi ve belgeler birer anlatıdır ama öykü değillerdir. Öykü olmalarını sağlayacak şey olay örgüsüne sahip olmalarıdır (Aktaran: Ersümer, 2013: 19). Öykünün üzerinde uzlaşılmış birçok özelliği bulunmakla birlikte klasik sinema anlatısında öykünün oluşumunu sağlayan faktörler genel olarak şu şekilde özetlenebilir:

* Başlangıcı ve son noktası olan bir yapıya sahip olmalıdır.

* Bir anlatıcının varlığı ile birlikte belirli bir süreyi kapsayan öykülemeye (olay örgüsüne) sahip olmalıdır.

* Öyküler, açık veya gizli bir şekilde olmak üzere vermek istedikleri bir mesaja, savundukları bir görüşe sahip olmalıdır.

* Başarılı olarak yapılandırılan öyküler anlatımlarının ilk anlarından itibaren izleyicinin tetikte kalmasını sağlayacak merak unsuruna sahip olmalıdırlar. Merak unsurunu yaratacak şey öykünün sürükleyiciliği olarak açıklanabilir.

* İyi bir öykü, gerilime ve karakterler ile olaylar arasında çatışmaya sahip olmalıdır.

* Öykünün motivasyonunu gerilimin, ders verici etik yanını ise çatışma unsurunun oluşturduğu söylenebilir.

* Ortada bir sorunun olmadığı, hikayeyi oluşturan tema ile kadın/erkek, insan/doğa, iyi/kötü vb. çatışmaların olmadığı bir öykü yoktur. Çatışma, neden sonuç düzeyinde ilerlemeyi sağlayacak bir unsurdur.

* Öyküler, herhangi bir konuda arayış içermelidir. Bilinen bütün öykülerin kahramanları para, sevgi, huzur, özgürlük, intikam vb. arayışlar içindedirler. Film anlatılarının ilerleyebilmesi için herhangi bir şeyin kaybolması veya eksik kalması gerekir. Karakterler bu kaybı arayarak ve eksikliği tamamlamak isteyerek öykünün ilerlemesine katkıda bulunurlar (Ersümer, 2013: 20-21-22).

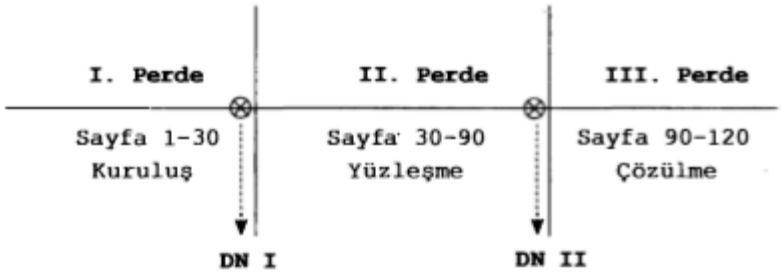
Öykünün sistematik olarak incelenmesini sağlayan içerik yapısını öyküleme (olay örgüsü, syuzhet) kavramı oluşturur. Olay örgüsü ile öykü kavramının en önemli farkı, öyküde öncelik sonralık yani zamansallık ön plandayken olay örgüsünde neden sonuç ilişkisi ve betimleme önem kazanmaktadır (Oluk, 2004: 23). Örneğin, köyden kente gelen bir karakter işe girip ardından girdiği işi bırakırsa bu durum öyküyü oluşturur. Çünkü bu örnek yapıda anlatılan durum sadece kronolojik olarak betimlenmiş üç aşamalı bir olayı kapsamaktadır. Örnek anlatımda köyden kente göç eden bir karakter vardır (1). Kente gelen bu karakter bir işe girer (2). İşe giren karakter daha sonra girdiği bu işi bırakır (3). Bu kısa betimlemenin sıralama şekli klasik anlatıda mantık akışına uygun olarak 1-2-3 şeklinde planlanır. Bu kronolojik sıralamanın olay örgüsü olarak adlandırılabilmesi için nedensellik unsuruna sahip olması gerekir. Karakterin çabalamasına rağmen köyde iş bulamayıp bunun üzerine

kente iş bulmak için gelmesi ve bulduğu işte yöneticileriyle yaşadığı sorunlar nedeniyle uzun süre çalışamayarak işi bırakması gibi bir anlatım olay örgüsünü vermektedir. Bu şekilde nedenselliğe bağlı bir anlatıda klasik diziliş olan 1-2-3 kronolojisi kullanılabileceği gibi modern ve postmodern anlatı yöntemleri kapsamında farklı anlatım biçimleri de tercih edilebilir. Anlatı kapsamında öykünün kendine özgü bir öncelik sonralık ilişkisi bulunur. Yaşanan ilk olay ikincisini meydana getirir ama onun nedeni sayılmaz. Ayşen Oluk bu durumu ilkokula gittikten sonra ortaokula gitmemiz örneği üzerinden açıklar. Ortaokula gitmemizin sebebi ilkokul bitirmiş olmamız değildir. Ortaokula gitmek, ilkokula gitmiş olmanın meydana getirdiği bir sonuçtur (Oluk, 2004: 23).

Öykünün anlatım kalitesini öyküleme başarısının sağladığı söylenebilir. Vasat bir öykü bile iyi bir öyküleme yapılarak ilgi çekici kılınabilir veya aynı düşünceyle iyi bir öykü, kötü bir öyküleme sebebiyle çekiciliğini kaybedebilir (Chion, 1987: 100). Anlatılmak istenen öykünün anlatım esnasında planlandığı şekilde yansıtılması bir zorunluluk değildir. Öykü anlatısı oluşturulurken anlatıcı faktörü devreye girerek izleyicide yaratmak istediği etkiye göre çeşitli tercih değişiklikleri yapabilir. Olayların oluş sıralaması, süresi ve yaşanma sıklığı öykülemenin zamanını belirlemektedir. Bu düşünceden yola çıkılarak öykü kavramının kronolojik bir düzeni işaret ettiği görülürken, öyküleme kavramının sanatçıların tercihleri olduğu görülmektedir.

Öyküleme yapılırken kronolojik düzen kırılarak Aristoteles'ten beri gelen klasik anlayışın dışına çıkılabilmektedir. Öykünün amacı olayları ortaya koymaktır. Öyküleme ise izleyicide etki oluşumunu sağlar. Bir filmin anlatı yapısı oluşturulurken olay örgüsü dışında etki sağlayan unsurlardan biri stildir. David Bordwell film anlatısını incelerken öykü ve olay örgüsü ayrımıyla birlikte olay örgüsü ile stil kavramları arasındaki farklara da değinir. Olay örgüsü kavramı bir filmin dramatik oluşum sürecini betimlerken stil, teknik bir kavram olarak ön plana çıkar. Sinema filmlerinin kurgu biçimleri, ışık ve ses planlamaları, kamera hareketleri gibi sinematografiyi oluşturan yönleri stili oluşturur. Olay örgüsü ve stil birbirini destekleyen unsurlardır. Anlatı içerisindeki gerilim, çatışma vb. unsurlar olay örgüsü tarafından oluşturulurken bu anlatıyı destekleyecek ışık, ses, kamera hareketleri gibi kullanımlar stilin anlatıya katkılarıdır. Stilin başarılı bir şekilde kullanılması sonucu anlatı kuvvetlenmektedir (Aktaran: Oluk, 2004: 26).

Syd Field, *'Screenplay: The Foundations of Screenwriting' (Senaryo: Senaryo Yazımının Temelleri)* isimli kitabında anlatı oluşturmak için film yapımcısının elinde bulunması ve planlanması gereken olaylar dizisine dikkat çeker. Field'a göre klasik anlatıda bir senaryo planlaması için dört ana unsur bulunmaktadır*: 'Başlangıç'*, '*birinci dönüm noktası', 'ikinci dönüm noktası'* ve *'bitiş'* (Field, 2013: 257). Bu dörtlü ayrımlamadan anlaşılacağı gibi senaryo yazımında öne çıkan unsurlar dönüm noktalarıdır. Olay akışı içerisinde öne çıkan ve öykünün değişimini sağlayan unsurlara dönüm noktaları adı verilir. Dönüm noktalarının işlevleri önemli ama basit olmakla birlikte öyküyü ileri taşıma görevleri bulunur (Field, 2013: 187). Klasik anlatılardaki serim, düğüm ve çözüm bölümleri Field'ın senaryo çalışmasında üç perdeli yapı olarak geçer. Birinci perde *'kuruluş'*, ikinci perde *'yüzleşme'* ve üçüncü perde *'çözülme'*dir. Birinci perdenin bitimine yakın bir noktada birinci doruk noktası, ikinci perdenin bitimine yakın bir noktada ise ikinci doruk noktası bulunur (Field, 2013: 257). Field, öykü planlamasında her otuz sayfaya bir perde gelecek şekilde bir plan hazırlamıştır.



Resim 12: Syd Field'ın üç perdeli senaryo tasarımı (Field, 2013: 257).

Field'ın çalışmasında ilk perde başlangıcı, ikinci perde orta bölümü (çatışma, doruk noktası vb.), üçüncü perde çözümü oluşturur.

1. **Perde:** Öykünün başlangıcından birinci perdenin sonundaki birinci dönüm noktasına kalan olan bölümdür. Senaryonun bir parçası olmakla birlikte kendi içerisinde bütünlüğü olan ayrı bir yapı olarak da görülür. Çengel atma yöntemi kullanılarak öyküyü ve izleyicileri ikinci bölüme aktaran bir yapısı vardır. Öykü bu bölümde kurularak izleyiciye karakter, mekan, aksiyon tanıtımı yapılır (Field, 2013: 258).

2. **Perde**: Öykünün en yoğun kısmıdır. Birinci dönüm noktasının sonundan başlayarak ikinci dönüm noktasının sonuna kadar devam eder. İtici gücünü çatışmalardan alır. Öykü içerisindeki karakterler ikinci perde boyunca çeşitli engellerle karşılaşırlar. Karakterlerin karşılaştıkları engelleri atlatmak için gösterdikleri çaba öyküyü üçüncü perdeye bağlar (Field, 2013: 258-259).

3. **Perde:** İlk iki perdede olduğu gibi kendi içerisinde bir bütünlüğün olduğu yazılmış senaryonun son bölümüdür. Birinci ve ikinci perdenin dönüm noktaları o ana kadar olan hikayelerin kendi içlerinde ulaştıkları çözülme noktalarıdır. Üçüncü perdede ise öykünün tamamı bir sonuca ulaşır. Öykü boyunca yaratılan karakterlerin yaşadığı gerilim ve çatışmalar iyi veya kötü olarak nitelendirilebilecek bir nihayete ulaşırlar (Field, 2013: 259).

Syd Field'ın senaryo çalışmasındaki üç perdeli yapı tanımlaması klasik anlatıdaki serim, düğüm ve çözüm bölümlerinin bir çizelge üzerinden detaylandırılarak anlatılmış hali olarak düşünülebilir.

2.1.1.2. Klasik Anlatı Filmlerinde Kompozisyon:

Klasik anlatı yapısına sahip filmler yazarların ve yönetmenlerin yaratıcılıklarını anlatı şablonu üzerinde kullanmalarına imkan tanımayan bir düzene sahiptir. Klasik anlatının nedensellik ağıyla örülü yapısı anlatıların bölümlenerek şekillendirilmesine olanak sağlamaktadır. Filmlerde yaratılan arakterler yaptıkları eylemler ile öykülerin ilerlemesini sağlayan unsurlardır. Öyküde gerilimin, çatışmanın ve neden sonuç ilişkilerinin kullanılarak öykünün dinamizm kazanmasını sağlayan durum karakterlerin davranışlarıdır. Anlatı yapıları planlanırken öykünün gidişatına uyum sağlayacak karakterlerin yaratılması hedeflenir. Aynı şekilde karakterlerden yola çıkılarak da öykü planlaması yapılabilir. Klasik drama sanatından faydalanarak oluşturulan öykü planlaması üç ana bölümden oluşur:

2.1.1.2.1. Serim:

Öykünün serim bölümü üç bölüme ayrılan klasik yapının giriş kısmını oluşturur. Başlangıç noktası olmasının yanı sıra anlatılan öykünün başından sonuna kadar yapılacak bilgilendirme sürecinin başlamış olduğunu ifade eder. Bu bölümde izleyiciye anlatılacak öykünün çıkış noktası ve karakterlerin motivasyonları ile ilgili bilgiler verilir. Serim bölümünde verilen bilgilerin hikayenin devam sürecinde anlatılması veya hatırlatılması zorunlu bir durum değildir. Verilen bilgiler sayesinde izleyici ile öykü arasında organik bir bağ yaratıldığı düşünülür (Ersümer, 2013: 43). Frank Capra tarafından yönetilen ve James Stewart'ın ana karakter George Bailey'i canlandırdığı *'It's a Wonderful Life' (1946) (Şahane Hayat)* filminin *'Prologue' (giriş, başlangıç vb.)* bölümünde, kahramanın yetişkin zamanlarında başına gelecek olaylardan önce çocukluk süreci anlatılarak karakter gelişimi sağlanmaktadır. Kulağını kaybetmesine neden olan olay, ailevi sorunları, çalıştığı el yapımı ilaçlar satan dükkanda patronuyla olan ilişkileri vb. unsurlar anlatılarak karakterin gelişim süreci özetlenip ana hikayeye giriş yapılmaktadır.

1932 yılında Karl Freund tarafından çekilen ve Boris Karloff'un başrolünü oynadığı *'The Mummy' (Mumya)* filmi 1999 yılında Stephen Sommers'ın yönetmenliğinde yeniden çevrilmiştir. Film, Antik Mısır döneminde affedilmez bir suç işlemiş olan rahip İmhotep karakterinin mumyalanma cezası alması ve modern zamanlarda bir grup kaşif tarafından yeniden hayata döndürülmesi etrafında şekillenmektedir. Öykünün giriş bölümünde İmhotep karakterinin yaşadığı antik döneme gidilerek işlediği suçun ne olduğu, cezasının ne olarak verildiği ve hangi durumda tekrar hayata dönerek modern dünya için bir tehdit unsuru olabileceği açıklanmaktadır. İzleyici giriş sahnelerini izleyerek Antik Mısır'da cezalandırma sistemi ve öykünün ilerleyen kısımlarında tekrar karşılaşacağı rahip İmhotep karakteri hakkında bilgiler almaktadır. Aynı şekilde filmin ana karakteri Rick O'Connell'ın ölüler şehri Hamunaptra'da katıldığı bir savaşın ardından esir düşmesi ve esaretinin nasıl geçtiği gösterilerek karakterin Hamunaptra'ya dönmek istememesinin altında yatan sebepler açıklanmaktadır. Öykünün iyi ve kötü karakterlerinin tanıtımlarının yapılması izleyicilerin öyküye ısınmalarını sağlayarak özdeşleşmeyi kolaylaştırmaktadır.

2.1.1.2.2. Düğüm:

Düğüm bölümü, serim bölümünde temellendirilen öykünün olağan düzeninden sıkıntılı bir duruma evrilmesini temsil eder. Mutluluk içerisinde yaşayan ve hayatı genel olarak her yönüyle iyi giden bir karakterin refah durumunu kaybederek kötü bir duruma düştüğü görülür. *'Peripetie' (Baht Dönüşü)* olarak bilinen bu durum tragedyanın iç ögelerinden biridir. Baht dönüşü kavramı eylemlerin istenilen şekillerinden ters bir yöne doğru evrilmesini ifade eder. *'Anagnorisis' (Tanıma)* kavramı karakterlerin bilgisizlikten bilgiye geçişlerini ifade eder. Baht dönüşü, karakterin içerisinde bulunduğu iyi bir durumdan kötü bir duruma geçişini ifade ederken tanıma kavramı aynı karakterin bu durumu idrak etmesidir (Ersümer, 2013: 44).

Serim bölümündeki film örneklerinden devam edildiğinde Şahane Hayat filminin kahramanı Geoge Bailey yaşadığı küçük kasabayı kalkındırmak ve insanlara yardım edebilmek için dünyayı gezme isteği başta olmak üzere bütün hayallerini bir kenara bırakmıştır. Kasabanın geleceğini kurtarmak ve kasaba halkı ile iyi ilişkilerini sürdürmek istemektedir. Babasından kalan işler yolunda giderken kasabanın varlıklı kişilerinden Henry F. Potter ile çıkar çatışması yaşayarak ters düşmüştür. Bay Potter, Bailey'nin açığını ararken Bailey tarafından iş için kullanılacak yüklü miktarda para amcasının dalgınlığı sonucu Bay Potter'ın eline geçer. Bu durum Bailey'i iflasın eşiğine getirir. Bay Potter'ın eline geçen para Bailey için sadece para kaybı ve işlerin iflası anlamına gelmemektedir. Aynı zamanda kasabanın güvenini kaybedip hapse girmesine neden olacağı için çaresinin bulunması neredeyse imkansız bir duruma neden olmuştur. Bailey, bu durumdan kurtuluş yolu bulamayarak intihar etmeye karar verir.

Mumya'da Evelyn ve Jonathan Carnahan kardeşler, hapishanede idam edilmek üzereyken bir anlaşma yaparak hayatını kurtardıkları Rick O'Connell ile birlikte ölüler şehri Hamunaptra'ya doğru yola çıkarlar. Yolculuğun amacı orada daha önce bulunmuş olan Rick'in tecrübelerinden faydalanarak keşifler yapmak ve ölüler şehrinde saklı olduğuna inanılan hazineyi bulmaktır. Fakat işler planladıkları gibi gitmez. Mumyalanmasının üzerinden 3000 yıl geçmiş olan rahip İmhotep'i hayata döndürürler. Bu durum hikayedeki bütün karakterler için bir felaket senaryosunun

gerçek olması anlamına gelmektedir. Bununla birlikte Evelyn karakteri için ayrıca kötü bir talih barındırmaktadır. İmhotep, 3000 yıl önce mumyalanmasına neden olan yasak aşkı Anck Su Namun'u diriltmek için feda edeceği karakter olarak Evelyn'i seçmiştir. Öykü içerisindeki arayışın başlamasına neden olan merakın sahibi Evelyn baht dönüşü yaşayarak kötü bir durumun içine düşmüştür. İki film örneğinde de görülebileceği gibi klasik anlatı sinemasında baht dönüşü yaşayan karakterler genellikle giriş bölümünde naif, iyi niyetli, başarılı olarak tanıtılan karakterler olmaktadır. İzleyiciler karakterlerin iyi yönlerini bildikleri için daha iyi özdeşleşme sağlayacak ve bu özdeşleşme sayesinde karakterlerin tekrar iyi durumlarına dönüşleri için istek duyacaklardır.

Ayşen Oluk Ersümer, öykünün sonlanacağı çözüm bölümüne geçilmeden önce öykünün sahip olduğu çatışma ve doruk noktası kavramlarından söz eder. Çatışma, dramatik yapının en önemli unsurlarından biridir. Kişilik özellikleri bakımından iyi ve kötü karakterlerin çatışmaları hikayenin ilerlemesine katkı sağlayan yapılardır. Dramatik yapıda *'dural', 'atlamalı', 'basamaklı'* ve *'önceden belirtilen çatışma'* olmak üzere dört temel çatışma vardır. Dural çatışma statik bir çatışma durumunu ifade eder. Öykünün gelişim sürecinde meydana gelen çatışmalar dural çatışma yapısının uygulandığı karakterlerin durumlarında bir değişim yaratmamaktadır. Atlamalı çatışma aksiyonun temposunu ayarlamak için kullanılan yapıdır. Var olan sorunun çözümünün bulunması sürecine atlayarak geçiş yapılır. Mantık hatası ve inandırıcılık sorunlarının yaşanmaması için ön hazırlık evresi önem kazanır. Basamaklı çatışma sisteminde öykü içerisindeki karakterlerin yapacakları davranışlar baştan sona hesaplanmaktadır. Bu karakterler sahip oldukları duygu ve düşünceleri savunarak isteklerinde kararlı davranırlar. Bu çatışma biçiminde ana karakterin bir ruh durumundan başka bir ruh durumuna geçişinin diyaloglar ile sağlandığı görülür. Karşı karşıya gelen kişilerin kararlı, istediklerini bilen kişiler olmaları sebebiyle hareketleri ve sözleri ile basamaklı bir çatışma ortaya çıkar. Önceden belirtilen çatışma, hazırlayıcı çatışma olarak görülür. Kendisinden sonra gelecek daha büyük bir çatışma hissettirilerek seyircinin merakı bu duruma yönlendirilir. Hikayenin gelişim sürecinde yaşanan küçük anlaşmazlıklar büyüyerek öykünün üzerine kurulduğu ana çatışmayı oluşturur (Ersümer, 2013:45-46).

Klasik anlatılar çözüm bölümünden hemen önce doruk noktasına ulaşırlar. Öykünün içerisinde kurulan gerilim var olan durumun tersine dönmesiyle artmaktadır. Ayşen Oluk Ersümer bu durumu klişe olarak adlandırdığı bir örneklemeyle betimler. Kahraman öykü içerisindeki en büyük düşmanı ile karşılaşır. Silahlar çekilir ve bir çatışma yaşanır. Kahraman bu çatışmadan yaralı olarak kurtulur ve düşmanının eline düşer. Düşman tarafından tam öldürülecekken öykü içerisinde beklenmedik bir olay yaşanır ve öldürülmez. Kaybetmişlik hissi ve öldürülecek olma durumu tersine dönmüştür. Bu kısa parçadaki gerilimin en yüksek olduğu nokta tersine dönme durumunun gerçekleşmesinden hemen önceki anlardır. Doruk noktası yaşandıktan sonra öyküdeki çatışmanın çözüme ulaşması için gerekli nitelikler sağlanmış olur (Ersümer, 2013: 47).

2.1.1.2.3. Çözüm:

Çözüm bölümünde öykü boyunca yaratılan gerilim ve çatışmaların son bulması beklenir. Bu bölümün asıl amacı öykü boyunca yaşanan olayların ardından izleyicilere katarsis duygusunun yaşatılmasıdır. Katarsise ulaşılabilmesi için öykü boyunca yaratılan sorular cevaplanarak öykü üzerindeki şüpheler ortadan kaldırılmaya çalışılır. Olay örgüsünün klasik anlatı yapısına uygun bir şekilde kurgulandığı öykülerde serim, düğüm ve çözüm bölümleri kapalı biçimi oluşturur. Kapalı biçim tiyatro literatüründe benzetmeci tiyatro, Aristotelesçi tiyatro gibi isimlerle bilinmektedir. Klasik anlatı sinemasında kapalı biçimin oluşturulması için yer ve zaman birliği kesintisiz olarak oluşturulması gerekir. Film öyküsü içerisindeki hikaye tektir ve çizgisel olarak ilerleyip son bulur. Kahramanın ve karşıt karakterin varlığı her sahnede hissedilmektedir. Öykü içerisindeki her karakter ve yaşanılan her olay öykünün gelişimi için vardır. Nedenselliğe bağlı anlatım çözüm bölümü için de geçerlidir (Ersümer, 2013: 48).

Şahane Hayat ve Mumya filmlerinde öykü boyunca yaratılan gerilimler ve çatışmalar öykünün finalinde nihayete ulaşarak ucu açık kalmayacak şekilde öyküyü sonlandırmaktadır. Film öyküsündeki gerilim ve çatışmalar Mumya filminde rahip İmhotep ve karşı tarafta yer alan kaşif grubu arasında olabileceği gibi Şahane Hayat'ta George Bailey örneğinde olduğu gibi kendi hayatı ile ilgili de olabilmektedir. Yoruma

kapalı ve öykü boyunca yaratılan merakı giderecek şekilde bir son yaratan kapalı biçimin tam ters istikametinde açık biçim bulunur. Açık biçim anlatısında yapılan eylemler ve eylemlerin geçtiği zamanlar çeşitlilik gösterir. Nedenselliğin zayıfladığı ve olayların dizilişlerinin anlatım sürekliliğinden yoksun olduğu görülür. Çizgisel anlatı kırılarak olaylar karşıtlık içerisinde yaşanır. Açık biçime sahip anlatıların amacı izleyicilere merak veya herhangi bir başka duygu yaşatmak değildir (Ersümer, 2013: 49). Film öykülerinde her iki biçimi oluşturan unsurlar sadece çözüm bölümlerinin planlanmasıyla ilgili olmasa da öykülerdeki çözüm bölümlerinin yaratım şekilleri filmin biçimi hakkında fikir vermektedir. Sinema filmlerinde modernleşme süreciyle başlayan açık biçime evrilme süreci, postmodern yaklaşımların gelişimiyle farklı anlatı tiplerinin oluşmasına zemin hazırlamıştır. Kapalı veya açık biçim, hangi anlatım şekli tercih edilirse edilsin sinema filmlerinde anlamı oluşturan dil, kurgudur.

2.2. SİNEMADA ANLATIYI OLUŞTURAN BİÇİMCİ DİL: KURGU

Kurgu, sinemanın kendine özgü bir dil oluşturması sağlayan yaratıcı unsurlar arasında en önemlilerinden biridir. Öyle ki, Edward ve Jean Porter Dmytryk tarafından kaleme alınan *'On Screen Directing-On Screen Acting-On Screen Editing' (Sinemada Yönetmenlik, Oyunculuk, Kurgu)* isimli çalışmada film kurgusunun sinemanın yaratmış olduğu yegane sanat olduğu ifadesi yer alır (Dmytryk ve Dmytryk, 2011: 110). Kurgu terimi Amerika'da *'Cutting' (Kesme)* ya da *'Editing' (Düzenleme),* Avupa'da ise '*Montage'* sözcüklerinin karşılıkları olarak kullanılır. Avrupa'daki montaj kelimesinin kullanımı yaratıcı bir inşa sürecini temsil eder (Monaco, 2002: 207-208).

Filmlerin inşa süreçlerinin ham maddeleri çekimlerdir. Öykünün anlatımı için çeşitli açılardan yüzlerce hatta binlerce çekim yapılabilmektedir. Çekimler gerek senaryonun yapısı gerekse zamandan tasarruf edilebilmesi adına kronolojik sıraya bakılmadan fiziki kolaylık gözetilerek oluşturulan bir sıralamaya göre yapılmaktadır. Çekimler sona erdiğinde yönetmen ve kurgu sanatçısı en az çekimler kadar zor ikinci bir aşamaya geçerler. Bu aşamada ilk yapılacak işlerden biri eldeki çekimlerin senaryoya uygunluk durumlarına göre sıralanması ve uç uca eklenmesidir. Bu işlem kaba kurgu olarak adlandırılır ve kurgu çalışmasının ilk aşamasını ifade eder. Filmin

son halini alabilmesi için *'ince kurgu'* veya *'asıl kurgu'* adları verilen nitelikli çalışmaların yapılması gerekir. İnce kurgu, çekimlerin arka arkaya gelmesinin bir öykü oluşturmak için yeterli olmadığını göstermektedir. Kurgunun hakkının verilerek yapılabilmesi için eldeki farklı çekimler arasından seçimler yapmak, bunları anlatının oluşturulmak istenen yapısına göre sıraya dizmek, sıraya dizilen çekimlerin uzunluklarını ince bir işçilik ile ayarlamak, çekimleri içerik yönünden dikkatle inceleyerek birbirleriyle anlamsal bütünlük oluşturacak şekilde düzenlemek gerekir (Özön, 2008: 157-158).

Filmlerin oluşum süreçlerinde yazınsal bir çalışma olan senaryonun büyük bir önemi olmakla birlikte yazı halindeki çalışmaları görselleştirme sürecinde yaratıcı bir alan olan kurgunun öneminin de aynı şekilde büyük olduğu söylenebilir. Sinema sanatına emek veren önemli isimlerden Rus kuramcı ve yönetmen Vsevolod Illarionovich Pudovkin, sessiz sinema döneminde filmin dilinin kurgu olduğunu söyleyerek yönetmenin sahip olduğu yaratıcılığın kurgu ile ortaya çıktığını ifade eder (Aktaran: Küçükerdoğan, 2010: 29). Kurgu, var olan gerçekliği düzenleyen ve yeniden yapılandıran bir tekniktir. Kurgu düşüncesinin en önemli niteliği yaratıcı olmasıdır. Sinema filmlerindeki kurgu kavramı yapılmış olan çekimleri birbirleriyle birleştirmenin yani montajlamanın haricinde bir yaratıcılık sürecini tanımlar (Sağıroğlu, 2015: 18). Kurgunun yaratıcılık kazanabilmesi ve filmlerdeki temponun ayarlanabilmesi için yerine getirilmesi elzem olan bazı gereksinimler bulunmaktadır. Başarılı bir film kurgusu yapabilmek için asgari düzeyde dikkat edilmesi gereken unsurlar aşağıdaki gibi özetlenebilir:

* Senaryoya uygun olarak yapılmış çok sayıda çekim arasından seçim yapmak.
* Anlatının yaratılmak istenen anlama göre düzenlenmesi (Anlatı türüne uygun kurgu biçimi seçilmesi).
* Planların sahneler içerisine anlamlı bir şekilde yerleştirilmesi.
* Kurulan dramatik yapı çerçevesinde anlatının yapısal özelliklerine bağlı kalınarak var olan her bir planın kesme noktasının belirlenmesi.
* Çekilmiş olan planlar arasında eklemelerin, çıkarmaların, birleştirmelerin titizlik içerisinde yapılması.
* Planlar arasındaki geçişlerin doğru bir şekilde sağlanması.
* Birbirleriyle alakalı çekimler arasındaki ritmin yakalanması.

* Ses bantlarının uygun yerlere yerleştirilmesi.

* Farklı ses bantlarının karıştırılarak tek bir ses bandı oluşturulması. (Küçükerdoğan, 2010: 47).

Sinema sanatının ilk dönemlerinde yaratıcı kurgu düşüncesi henüz oluşmadığından kameranın kayıt tuşuna basılarak kadraj içerisindeki her şey kaydedilmekte ve kayıt durdurulduğunda filmin tamamı oluşmaktaydı. Filmler çekildikten sonra sıra gösterime geldiğinde iki üç dakikalık filmler gösterim için kısa kalacağından birkaç film birleştirilerek 10-15 dakikalık filmler elde edilmekteydi. Filmler birleştirme usulüyle oluşturuldukları için konu bütünlüğünden çok sahne bütünlüğü söz konusuydu. Çekilen görüntüler içerisinde zaman, mekan, oyuncu arası ilişkiler kurulamamaktaydı (Asiltürk, 2008: 42). İlk sinema filmlerinde kamera hareketlerinin bulunmadığı düşünüldüğünde kaydı yapılan olayların izlenmesinin tiyatro sahnesindeki oyunları izlemekten bir farkı yoktu. Kurgu düşüncesinin ortaya çıkarak sinemanın dilini oluşturmasını sağlayan olay rastlantısal bir gelişmenin sonucudur. Georges Melies'in *'Olace de l'Opera'*da çekim yaparken kamerası teknik bir sebepten ötürü çekim yapmayı durdurmuş, daha sonra çekim tekrar başladığında kurulan kadraj içerisindeki bir kadının erkeğe, bir otobüsün cenaze aracına dönüştüğü görülmüştür. Görüntünün zaman içerisindeki değişimi hareketli görüntünün devinim gösteren yapısını gösterdiği gibi kurgu fikrinin yaratıcılığını da göstermektedir (Asiltürk, 2008: 43).

Kurgu alanında çalışmalar yapan Sovyet teknisyenler ortaya koydukları çalışmalar ile kurgunun yaratıcı özelliğinin farkedilmesine büyük katkı sağlamışlardır. Sovyet araştırmacıları kurgu üzerine düşünmeye iten motivasyon yaşadıkları dönemdeki film stoğu yetersizliğidir. Yapılacak çekimler için film bulma konusunda sıkıntı yaşanması eldeki malzemenin olabildiğince iyi kullanılmasını sağlayarak hem kısıtlı imkanlarla film yapımının öğrenilmesini sağlamış hem de etki konusunda Hollywood ve İngiltere sinemalarına karşı bir kuramın ortaya konulmasını sağlamıştır. Hareketli görüntünün anlam oluşturma gücünün vurgulanması üzerine çalışan kuramcılardan biri Lev Kuleshov'dur. Kurgu üzerine birçok deneme yapmış ve yaptığı denemeler sinemanın temel nitelikleri arasında yerini almıştır. Teknik ve içerik oluşturma bilgisinin yanı sıra Eisenstein ve Pudovkin'in de aralarında bulunduğu birçok öğrenci yetiştirerek kendi çalışmalarının kapsamında sıkışıp kalmamıştır.

Kurgu konusunda yeni fikirler üreten başarılı öğrencileri sayesinde sinema üzerine en önemli eğitimcilerden birisi olarak kabul edilmektedir. Kuleshov'un *'Yaratıcı Coğrafya' ve 'Kuleshov Efekt'*i çalışmaları kurgunun anlam yaratımı açısından gelişimine önemli katkılarda bulunmuşlardır. Yaratıcı coğrafya deneyi kapsamında ise farklı zamanlarda ve farklı mekanlarda çekilen görüntüler birbirlerine montajlanarak yeni anlamlar oluşturulmuştur (Monaco, 2002: 380).

Kuleshov'un 1921 yılında gerçekleştirdiği *'Kuleshov Efekti'* çalışması kurgu ile anlam yaratımı açısından en çok bilinen çalışmalardan biridir. Bu çalışma aynı zamanda *'Mosjoukine Deneyi', 'K Efekti'* gibi isimlerle de bilinmektedir. Çalışmada yer alan Ivan Mosjoukine ünlü bir Rus oyuncudur ve Kuleshov tarafından yapılan kurgu deneyi kapsamında üç adet planı çekilmiştir. Mosjoukine, çekilen bu planlarda herhangi bir oyunculuk performansı sergilememiştir. Aynı zamanda yüzüyle de herhangi bir ifade yaratmamıştır. Üç adet hareketsiz yüz ifadesinin her birinin ardına üç farklı görüntü eklenerek var olan görüntülerden bağımsız yeni bir anlamın ortaya çıkarılması sağlanmıştır (Aktaran, Küçükerdoğan, 2010: 30).



Resim 13: Lev Kuleshov'un kurgu deneyi: 'Kuleshov Efekti' (Free Urban Networks, Erişim Tarihi: 16.03.2019).

Birinci çekimde Mosjoukine'in hareketsiz yüz ifadesinin ardından tabut içerisinde bir kız çocuğu, ikinci çekimde aynı hareketsiz yüz ifadesinin ardından bir tabak çorba görüntüsü, üçüncü çekimde yine aynı hareketsiz yüz ifadesinin ardından koltuğa uzanmış bir kadının görüntüsü kullanılmıştır. Bu kullanımların her birinin ardından Mosjoukine tekrar gösterildiğinde sırasıyla hüzün, açlık ve şehvet duyguları hissedilmektedir. Mosjoukine'in hareketsiz ve ifadesiz duruşuna rağmen zıt görüntüler

kullanılarak daha önce var olmayan yeni anlamlar ortaya çıkarılmıştır. Bir plandan diğer plana geçilirken yeni bir bakış açısı oluşturulmuş, bakan ile bakılan arasında bir birlik ortaya çıkarılmıştır (Aktaran: Küçükerdoğan, 2010: 31). Bu çalışma kurgunun yaratıcı gücünü o kadar güçlü bir şekilde vurgulamıştır ki aradan yıllar geçtikten sonra Alfred Hitchcock tarafından kurgunun saf sinemanın oluşumundaki öneminin anlatılabilmesi açısından benzer bir çalışma yapılmıştır.



Resim 14: Alfred Hitchcock tarafından yeniden yorumlanan 'Kuleshov Efekti' (Editing). (Real & Short Films, Erişim Tarihi: 16.03.2019).

Hitchcock'un Kuleshov Efekti'ni tekrar yorumlayan çalışması Ivan Mosjoukine'in çekimlerinden biraz daha farklı bir yapıya sahiptir. Mosjoukine çekilmiş olan bütün planlarında hareketsiz bir şekilde dururken, Alfred Hitchcock gördüklerinden önce ifadesiz bir surat ifadesi takınmış, gördüklerinden sonra ise hafif bir gülümseme göstermiştir. Yine de temeldeki mantık ve alınan sonuç aynıdır. İlk çekimde annesiyle oynamakta olan küçük bir çocuğunu gören olan yaşlı bir adamın huzur ve iyilik dolu gülümsemesi görülürken, ikinci çekimde çimlere uzanmış bir kadını gören yaşlı bir adamın rahatsız edici gülüşüne tanık olunmaktadır. Hitchcock, filmlerin kurgulanmış hallerini saf sinema olarak adlandırır. Belli bir plan dahilinde çekimleri yapılmış görüntülerin sahip oldukları anlamların kurgu yoluyla değiştirilerek farklı anlamlar yaratılabileceğini ifade eder:

''... Önce adama yakın çekim yapılır ve yüz ifadesi gösterilir. Sonrasında adamın neye baktığı görülür. Kucağında bebek tutan bir kadını gördüğünü düşünelim. Hemen ardından tekrar adama kesme yapıldığında nasıl tepki verdiğini görüyoruz,

gülüyor. Öyleyse bu adam nasıl bir karaktere sahiptir? Kibar biridir. Sempatiktir. Şimdi, çocuklu kadının olduğu kısmı filmden çıkaralım. Ama adamın olduğu iki kısım (önceki ifadesiz surat ve sonraki gülümseme) aynı şekilde kalsın. Çıkarılan kısım yerine filme bikinili bir kız koyalım. Adam baktığında bikinili bir kız görüyor ve gülümsüyor. Adam şimdi nasıl biridir? Zampara, yaşlı bir adamdır. Artık bebekleri seven iyi yürekli bir beyefendi değildir. İşte bir filmin yapabileceği şey budur!'' (Alfred Hitchcock: Kuleşov Efekti'ni Anlatıyor (1964), 2018).

Hitchcock'un vurguladığı gibi kurgu, farklılıkların birlikteliğinden anlam yaratma sanatıdır. Kuleshov'un yarattığı ve Hitchcock'un yorumladığı deney, sinemada kurgunun önemini net bir şekilde ortaya koymaktadır. Sinemanın ilk yıllarından itibaren kurmaca filmlerin merkezi olarak kabul edilen Hollywood sinemasının amacı *'Invisible Cutting' (Görünmez Kurgu)* adı verilen kurgu biçimini uygulamaktır. Kurgunun görünmezliği, sinemacının yaratmış olduğu dünyanın gerçeklik hissini arttırarak izlenen yapımın kurgusal bir yapım olduğunu unutturma amacı güder. Görünmez kurgunun en önemli araçlarından biri *'Jump Cut' (Atlama)* kullanımıdır. Atlama, öykünün anlatımı esnasında sıkıcılığı ve sarkmayı önleyip tempoyu koruma işlevi görür (Monaco, 2002:208). Bir kovalama sahnesi düşünelim. Kaçan ve kovalayan kişiler kesmeler kullanılarak arka arkaya anlatılır ve bu sayede tempo korunmuş olur. Ancak kaçan kişinin uzun bir tünelden geçecek olduğunu düşündüğümüzde bu geçiş süreci aynı şekilde verilebileceği gibi temponun düşmesi riskine karşı bazı bölümler atılarak temponun korunması sağlanabilir. Bu şekilde tünele girişinden birkaç saniye sonra çıkış yaptığı gösterilerek filmdeki temponun düşmesi engellenebilir. Burada dikkat edilecek şey çekimlerin birbirini tamamlayan süreçler olduğundan emin olunmasıdır. Birbirinin devamı olan çekimler mantıksal açıdan boşluk bırakmayacak ve mantık hatası yaratmayacak şekilde anlamlı bir bütün olarak birleştirilirler. Birleştirilen çekimlerin devamlılığa sahip olması önemli konulardan biridir.

'Decoupage Classique' (Klasik parçalama, kurgulama vb.), Hollywood tarzı sinema filmi yaratımında kural ve düzenleme geliştiren bir yapıdır. Hollywood yapımlarının genelinde film başlangıçlarında genelden alınan giriş planları bulunmakta ve genelden alınan bu görüntülerden daha özel görüntülere geçilerek diyalogların kurgulanma süreci başlamaktadır. Bu geçiş sürecinin göze batmayacak

şekilde pürüzsüz bir şekilde yapılması aksiyona yoğunlaşmayı kolaylaştırarak klasik Hollywood filmlerinin temel özelliği haline gelmiştir. Klasik parçalama yönteminde filmdeki kesmelerin ana aksiyonu bozmayacak şekilde düzenlenmesi esas alınır (Monaco, 2002: 208-209). Bu düzenleme yöntemi filmin mantıksal akışını bozmamak için fiziki bir önerme konumundadır.

Bob Foss, kurgunun yalnızca devamlılık kurallarının bozulmamasına dikkat edilerek iki çekimin birleştirilmesi olmadığını söyler. Filmdeki kesmelerin nasıl, ne zaman ve nerede yapılacağını filmin tarzı belirlemektedir. Bir film içerisinde doğru olan bir kesme, diğer bir film için yanlış olarak kabul edilebilir. Bu düşüncenin sonucu olarak da kurgu üslubunun filmi yapan kişinin yansıtmaya çalıştığı şeylerle kurduğu ilişkiye bağlı olduğu çıkarılabilir (Foss, 2012: 118). Kurgunun anlamı, temposu ve sürekliliği üzerine çok sayıda kuramcı ve yönetmenin birçok teorisi bulunmaktadır. Bu teorilerin bir kısmı kurgunun teknik yapısıyla ilgili olmakla birlikte bir kısmı içeriğin kurgusal olarak oluşturulması üzerinedir.

2.2.1. Hollywood Film Kurgusu: Edwin Stanton Porter ve David Wark Griffith

Kurgunun bir anlatım ögesi olarak kullanımının klasik Hollywood sineması için çıkış noktasının Edwin Stanton Porter ve David Wark Griffith'in çalışmaları olduğu söylenebilir. Filmlerde kurgu ile öykü oluşturmanın ilk örnekleri Porter'ın çalışmalarında görülmektedir. Porter'ın filmleri devamlılık kurgusunun başlangıcı olarak kabul edilir. Sinemaya en önemli katkılarından biri filmlerde öykü anlatımının nasıl olacağı konusunda bir çıkış noktası göstermiş olmasıdır (Aktaran: Koçoğlu, 2018: 15). Porter, filmin fiziksel gerçekliğin zaman ve mekan sınırlılığından kurtuluşuna katkı sağlayan önemli sinemacılardan birisidir (Abisel, 2003: 65). Çalışmaları sinema sanatının ilk dönemlerinde olduğu gibi tek bir çekime dayalı değildir. Çekimlerinin devamlılığı ve birbirleriyle bağlantısı söz konusudur. Sinema düşüncesinin gelişiminde Georges Melies'in filmleri etkili olmuştur. Melies'in kullandığı görsel hileleri çözebilmek için filmlerini laboratuvarda incelemiştir. Kendisi de film parçalarını kesmiş ve kestiği film parçalarına başka film parçalarını ekleyerek sahneler oluşturmuştur. Bu süreçte Edison şirketinin yöneticileriyle

görüşerek eski film parçalarının temini konusunda destek istemiş ve beklediği desteği almıştır. Edison şirketinin çıkarları düşünüldüğünde eski film parçalarından yeni bir film oluşturulabilirse tekrar kullanım sayesinde maliyet yaratmadan film satışı şansı doğabilecektir (Abisel, 2003: 66-67).

Porter, daha önceden var olan görüntülerin kullanımı sonucunda kaba kurgunun öncülerinden biri olarak gösterilen *'Life of an American Fireman' (Bir Amerikalı İtfaiyecinin Yaşamı)* filmini 1903 yılında yapmıştır. Filmde mantıksal bir bütünlük sağlamak amacıyla Edison stüdyolarından itfaiyecilerin çalışmaları üzerine elde ettiği görüntülere eklemeler yaparak kurgulamıştır. Sovyet sinemacıların film stoğu ile ilgili yaşadıkları sıkıntıların aksine elinde yeterli miktarda film stoğu olduğu için kendi içerisinde tutarlı bir yapı oluşturmayı başarmıştır. Porter'ın filmindeki kurgu kabaca şu şekilde özetlenebilir:

* Bir itfaiyeci, rüyasında çocuğunu yatağına yatırmakta olan bir kadın görür.

* Daha sonra bir kişinin yangın alarmını çaldığını görürüz. İtfaiye erleri uykularından hızlı bir şekilde uyanarak malzemelerini yanlarına alıp yangın yerine koşarlar.

* Yanan binanın görüntüsünün ardından önce anne, sonra çocuğu bir itfaiye eri tarafından kurtarılır. Daha sonra yangın söndürme çalışmaları başlar.

Porter, Edison şirketinden elde ettiği görüntüleri merkeze aldığı bu çalışmasında filmin anlamsal açıdan kopukluk gösteren yerleri için yaptığı kurmaca çekimleri ekleyerek bir öykü oluşturmayı başarmıştır. Bir Amerikalı İtfaiyecinin Yaşamı'nda yapmış olduğu kurgu, aynı sahneler için farklı açılardan yapılan çekimlerin kullanılması sebebiyle dönemi için yenilikçi bir harekettir. Nilgün Abisel, filmin yedi sahneden oluştuğuna ve sahneler içerisinde yer alan çekimlerin tek bir çekimden değil, birçok çekimden meydana geldiğine dikkat çeker. Porter'ın her bir çekimi bir eylemden meydana gelmekte ve iki işlev içermektedir. Önce eylem tanıtılıp daha sonra tanıtılan eylem bir sonraki eylemle ilişkilendirilip bütünsel bir anlam kazandırılmaktadır (Aktaran: Koçoğlu, 2018: 17). Bu sayede anlatılan öykünün parçaları olan çekimler ve sahneler arasında devamlılık görülür.

Sinema filmlerinde öykünün temposunu ayarlayıp heyecanını arttıran unsurlardan biri paralel kurgudur. Bu kurgu yapısı sayesinde aynı zaman dilimi

içerisinde yaşanan olaylar ayrı ayrı gösterilerek hem öykünün temposu arttırılmakta hem de izleyiciler ile karakterler arası daha sıkı bir bağ kurulmaktadır. Porter'ın 1903 yapımı *'The Great Train Robbery' (Büyük Tren Soygunu)* filminde yaptığı kurgu, bünyesinde incelikler barındıran estetik bir kurgu olarak nitelendirilebilir (Asiltürk, 2008: 43-44). Porter, Büyük Tren Soygunu filminde ilk filminin aksine eski film parçalarını kullanmamıştır. Gazetelerde yer alan soygun haberlerinden yola çıkmış ve dramatik yapıyı oluşturabilmek için önceden planlanmış bir anlatım sistemi oluşturmuştur. Filmin klasik anlatının temelinde yer alan nedensellik bağını oluşturması, çizgisel olarak ilerleyen zaman işleyişi, öykü boyunca takip üzerine kurulu yapısı ve içerisinde paralel kurguya yer verilmesi gibi unsurlar yapımın önemli özelliklerindendir (Abisel, 2003: 69). Büyük Tren Soygunu filminde ilk filme nazaran daha fazla sayıda geliştirici sahne ve çekim kullanılmıştır. Sahneler arasındaki bağlantılar daha önceden planlandıkları için akış ve tempo açısından ilk filmden daha düzgün bir yapıya sahip olduğu söylenebilir. Ayrıca mizansen üzerine yapılan çalışmalar sayesinde klasik anlatı yapısının temel özelliklerini gösteren ilk yapımlardan biri konumundadır (Abisel, 2003: 72).

Devamlılık kurgusu ilk örnekleri Porter'ın filmlerinde görülen bir yapıdır. Öyküde devamlılığı sağlayarak kesintisiz öykü anlatımını oluşturan bir kurgu biçimidir. Devamlılık kurgusunun amacı izleyiciye bir film izlediğini unutturmaktır. İzleyici filmi tek parça olarak algılarsa bu durum devamlılık kurgusunun başarısı olarak görülür. Sahnelerin akıcılığının sağlanması ve yapılan kesmelerin izleyiciye hissettirilmemesi ise Griffith sinemasının başlıca hedefidir (Nişancı, 2011: 66). Sinemanın anlatım aracı olarak kullanılabileceği fikrini benimseyerek dramatik anlatımın güçlenebilmesi için teknik anlamda çalışmalar yapan önemli sinemacılardan biri Griffith'tir. Yaptığı çalışmalar ile Hollywood stüdyo sisteminin ortaya çıkmasını sağlayan isimlerden birisi olarak görülmektedir. Hollywood film endüstrisinin daha sonraki yıllarda kullanacağı birçok yöntemi geliştiren yenilikçi yönetmen, aynı zamanda film anlatısının dramatik yapısını güçlendirmeye yönelik çalışmalar yapmıştır. Paralel kurgu kullanımı, kesmeyle özdeşleşme sağlanması, tematik kurgu, kurguda farklı geçiş tekniklerinin kullanılması, çekim ölçekleri kullanılarak izleyicide duygusal etkiler bırakılması gibi özelliklerin yanı sıra devamlılık kurgusunu geliştirmesi de kurgu üzerine yaptığı yenilikçi çalışmalardan bazılarıdır (Aktaran: Tuğan, 2018: 129).

1908 yılında çektiği ilk filmi *'The Adventures of Dolly' (Dolly'nin Serüvenleri)* sinema tarihinde iki açıdan önem kazanmıştır. Filmde eşi Linda Arvitson'ı oynatmış ve daha sonraki dönemde profesyonel oyunculardan vazgeçerek genç yetenekleri oyunculuk eğitiminden geçirip sinema dünyasına kazandırmıştır (Mary Pickford, Lilian Gish, Mack Sennet, Lionel Barrymore vb.). Dolly'nin Serüvenleri filminin ikinci önemli özelliği ise öykünün ilk kez *'Flashback' (Geriye Dönüş)* kullanılarak anlatılmasıdır. Geriye dönüş, çizgisel bir şekilde ilerleyen öyküde çizgisel zaman yapısının kırılarak geçmişe ait başka sahnelerin gösterilmesidir. Geriye dönüş kullanılarak gösterilen bu sahneler öykünün temelini kuvvetlendirerek yeni bakış açıları ve öyküyle ilgili yeni bilgiler sunmaktadır. Her türlü konuda film çektiği bilinen yönetmenin güldürü türüne az yer vermesi dikkat çekici bir durumdur (Teksoy, 2009: 79). Griffith'in filmlerinde kullandığı teknikler kısaca şu şekilde özetlenebilir:

1) Çekimlerinde baş planların fonksiyonel olarak kullanılması.

2) Işık kaynağını harekete geçirerek etki yaratılması.

3) Paralel kurgunun kullanılarak sahne içerisinde gerilim yaratılması.

4) Griffith'e özgü bir film finali olarak mutlu son kullanımı.

5) Öykülerin film parçaları şeklinde değil, uzun metrajlı olarak çekilmesi (Onaran, 1986: 164).

Griffith, 1915 ve 1916 yıllarında sinema tarihinin hem içerik hem de biçim açısından en tartışmalı filmlerinden '*The Birth of a Nation' (Bir Ulusun Doğuşu)* ve *'Intolerance' (Hoşgörüsüzlük)* filmlerini çekmiştir. Kuzey güney çekişmesi ve ırklara bakışı yüzünden döneminin en tartışmalı isimlerinden birisi olmuştur. Hoşgörüsüzlük filminde parçalı bir anlatım yapısını tercih etmiştir. Filmin hikayesinde ise ilk filmin aksine demokrasi anlayışı benimsenmiştir (Özön, 1964: 21-22). Karel Reisz ve Gavin Millar, Griffith ile ilgili, tek bir noktadan sabit kamerayla anlatım yapmanın yapılan anlatımın gücünü kısıtlamakta olduğunu fark ettiğini ifade etmişlerdir. İzleyicilere karakterlerin duygu ve düşüncelerini hissettirebilmenin en iyi yolu kamerayı karakterlere yaklaştırarak onların yüz ifadelerine odaklanmaktır. Bu yöntemle ortaya çıkan çekimler olayları kaydedip aktarmaktan ziyade sinemanın estetik yönünün keşfedilmesine olanak sağlamıştır (Aktaran: Küçükerdoğan, 2010: 32). Kurguyla dramatik olarak oluşturulan anlatı biçimi Hollywood stüdyo sisteminin formüllere dayalı yapısının temelini oluşturmuştur.

2.2.2. Sovyet Sineması'nda Kurgu: İlişkisel Kurgu Çerçevesinde Anlam Yaratmak

Hollywood film endüstrisinin kuruluşuna giden süreçte Porter ve Griffith'in kurgu üzerine yaptıkları çalışmalar stüdyo sistemine önemli katkılar sağlamıştır. Diğer taraftan Sovyet kuramcıların film makaralarını kullanarak yaptıkları deneyler sinemanın teknik gelişimi açısından önem kazanmıştır. Kurgu kavramını kuramsal bir altyapıyla açıklayarak gelişmiş bir anlatım tarzına dönüşmesini sağlayanlar Sovyet çalışmacılardır. Kurgu üzerine teknik çalışmalar yapmalarının başlıca iki sebebi bulunmaktadır. İlki, dönem için bilindik bir gerçek olan film stoğu yetersizliğidir. İkinci sebep ise yaşadıkları coğrafyanın kültürel durumuyla ilgilidir. Amerika, İngiltere, Fransa, Almanya gibi ülkelerin aralarında bulunduğu batı dünyasında okuma yazma oranı yüksek olduğu için film sahneleri arasındaki geçişler ara yazılar ile sağlanabilmektedir. Fakat Rus halkı için bu durum geçerli değildir. Okuma yazma oranı düşük olduğundan her şeyin görüntülerle anlatılması gerekmiş ve bu düşünceden yola çıkan sanatçıların kurgu açısından yetkin çalışmalar ortaya koydukları görülmüştür (Dmytryk ve Dmytryk, 2011: 266).

Sovyet sinemasının en önemli kuramcı ve yönetmenlerinden olan Lev Kuleshov, teknik imkansızlıklarla dolu bir süreçten sinema kültürü doğmasına öncü olan sanatçılardan biridir. Kuleshov'a göre sinemanın yaratıcısı yönetmendir. Onun düşüncesine göre oyuncu, yönetmenin isteklerini yerine getiren ve istenilen duyguları vurgulayan bir aracı konumundadır (Teksoy, 2009: 132). Aynı zamanda bir eğitimci olan Kuleshov, 1920'de Devlet Sinema Okulu'nun kurulmasının ardından biçim ve içeriğin birlikte düşünüldüğü bir sinema yapısına ulaşmak için çalışmıştır. Film yapım tarzları birbirlerinden farklı olsa da Sovyet sinemacıların genelinde kurgu düşüncesi büyük bir öneme sahiptir. Pudovkin, Eisenstein ve Alexandrov kurgunun önemi ile ilgili düşüncelerini 1928 tarihli ses üzerine manifestolarına koydukları bilinmektedir (Stam, 2014: 48).

Pudovkin'in İlişkisel Kurgu düşüncesi ile Sergei Mikhailovich Eisenstein'ın kurgu yöntemlerinin birlikte değerlendirilmeleri iki farklı görüşün kendi içerisinde kıyaslanabilmesine imkan sağlamaktadır. Pudovkin ve Eisenstein'ın anlam yaratmayı kolaylaştıran teknikleri kendilerinden sonra gelen sinemacıları etkileyerek anlamın kurgu ile ortaya çıkarılmasına katkıda bulunmuşlardır. Eisenstein, çarpıcı kurgu

düşüncesini filmlerine uygulayarak birçok yeniliğe imza atan yaratıcı yönetmenlerden birisidir. Sinema anlayışı üzerine yazılan çok sayıda makale, kitap, inceleme yazısı vb. eserler bulunmakla birlikte kendi çalışmalarını ve sinemaya bakışını detaylı bir şekilde açıkladığı eserleri mevcuttur. Eisenstein'ın sinema tarihinde hem içeriksel hem de biçimsel olarak önemi bulunan çalışmaları arasında *'Devrim Üçlemesi'* olarak bilinen filmleri 1925 tarihli *'Stachka' (Grev) ve* aynı tarihli *'Bronenosets Potyomkin' (Potemkin Zırhlısı)* ile 1927 tarihli *'Oktyabr' (Ekim)* filmleri yer almaktadır.

Eisenstein'ın kurgu düşüncesinde dolaysız anlatımların kullanılması yerine öyküdeki örgüyü yeniden inşa etmek ve izleyiciyi oluşturduğu düşüncenin içerisine çekebilme amacı bulunur. Bunun için de çarpıcı kurguyu kullanır. Çarpıcı kurgu düşüncesini 1925 yılında çektiği Grev filmi esnasında geliştirir. Çarpıcı kurgu, izleyicinin harekete geçmiş coşkusunun bir sonucudur. Duygulara seslendiği için insan yaşamına yön vererek onu manipüle etmektedir. Bu kurgu tipindeki anlam tek tek ögelerin var oluşları ile değil, filmde bulunan bütün ögelerin birbirlerine bağlanmaları ile oluşur. Eisenstein, Potemkin Zırhlısı filminde en bilinen çalışmalarından biri olan hareket yanılsamasını geliştirmiştir. Bir aslan heykelinin uyku, uyanma ve kükreme hallerini göstererek yaratmak istediği coşku durumuna vurgu yapmaktadır (Aktaran: Küçükerdoğan, 2010: 99-100-101).



Resim 15: Eisenstein'ın Potemkin Zırhlısı filminde yarattığı hareket yanılsaması (Epstein, 'The 1925 Silent Film Sequence That's Influenced Every Movie Since', Erişim Tarihi: 24.03.2019).

Eisenstein ile Pudovkin'in kurgu düşüncelerinin temel farkını yapılan çekimlerin anlamları nasıl oluşturdukları hakkındaki düşünceleri oluşturur. Eisenstein'a göre kurgu birbirinden bağımsız iki çekimin çarpıştırılması ile oluşurken Pudovkin'e göre

birbirini izleyen çekimlerin derlenmesi ile oluşmaktadır (Yalçınkaya, 2016: 37). Eisenstein'a göre kurgu yöntemleri beşe ayrılmaktadır:

1) Ölçümlü (Metrik) Kurgu
2) Dizemsel (Ritmik) Kurgu
3) Titremsel (Tonal) Kurgu
4) Üsttitremsel (Overtonal) Kurgu
5) Anlıksal (Intellectual) Kurgu (Eisenstein, 1985, 88-97).

Ölçümlü kurgudaki temel nitelik çekimlerin uzunluklarına dayalı bir yapısının olmasıdır. Eisenstein'a göre çekimler birbirlerine bir müzik ölçüsüne uygun biçimde uzunlukları dikkate alınarak eklenir. Filmde verilmek istenen gerilimin yansıtılabilmesi için mekanik olarak ölçümü yapılan film parçalarının uzatılıp kısaltılması gerekir (Eisenstein, 1985: 88). Bu kurgu biçiminin yönetmenin tahmin gücüne ve film çekme tecrübesine dayalı olduğu söylenebilir. Film sahnesinde görülen çekimlerin uzunlukları tahmin edilerek temponun düşmemesi ve akıcılığın bozulmaması sağlanır.

Dizemsel kurgu biçiminde kurguyla yaratılan zaman, uzaysal zamanın ötesinde filme özgü bir zaman dilimidir. Film için yaratılmış bir zaman olduğu için aynı zamanda filmin ritmi de yaratılmış olur. Zaman ile filmin ritmi arasındaki bağ kurgudan bağımsız bir yaratıcılık olmayıp aksine kurgunun doğasına uygun bir yaratıcılıktır. Dizemsel kurgunun oluşturulabilmesi için çekim içerisinde gösterilen gereçle, bu gerecin gösterilmesi için kullanılan çekimin uzunluğunun çarpımı gerekir. Bu çarpımın sonucu göreceli dir. Çünkü bir metrelik omuz çekimi ile aynı uzunluktaki genel çekim farklı uzunluklarmış gibi algılanabilmektedir. Potemkin Zırhlısı'nda basamaklardan inen askerlerin ayakları dizemsel devinimler ile ölçümlü gerekleri çiğnemektedir. Basamaklardan inen askerlerin ayaklarını hızlandıran durum, merdivenlerden aşağı hızlı bir şekilde inen bebek arabasıdır. Bu örnekte ritm duygusunun algılanabilirliği ön plana çıkmaktadır. Beş saniyelik aralıksız bir görüntü, birer saniyelik kesmelerden oluşan aynı görüntüden daha yavaş algılanabilmektedir (Asiltürk, 2008: 56). Dizemsel kurgunun yapılabilmesi için kolay yöntemlerden birisi farklı çerçevelerin ve farklı karakterlerin kullanımıdır. İzlenen görüntülerin

uzunlukları ve içerikte gösterilmekte olan hareketlilik kurgunun kompozisyonunu oluşturur (Küçükerdoğan, 2010: 107).

Titremsel kurgu biçiminde kurgu ile duyguların birlikte ilerledikleri görülür. Kurgusu yapılan çekimlerden anlam oluşturulduktan sonra yaratılan coşkusal süreç kurgunun ritmine tutturulmuştur. Eisenstein tarafından egemen kurgu olarak adlandırılan bu yapı, kurgu içerisinde egemen olacak ögelerin odak noktaya alınması ile birlikte alt gruplar şeklinde başka odakların da bulunabileceğini ifade eder. Müzikle ilgili bir örnekleme yapıldığında kurgudaki egemen ögenin yanı sıra bir dizi titremlerin, üsttitremlerin olduğu da görülür. Bu tip bir durumda yapılacak çekimlerde ağır basmakta olan egemen öge odak noktaya alınarak kurgulanır. Titremsel kurgu temel olarak çerçevenin vermek istediği eğilime, çekim uzunluklarına vb. unsurlara bakılarak yapılır (Aktaran: Şener, 2010: 22).

Üsttitremsel kurgu, titremsel kurgunun karşıtı bir durum olarak görülmektedir. Egemen öge olarak adlandırılan ögeye bağlılık söz konusu değildir. Temel niteliği kurgunun yapılış sürecinde parçaların oluşturdukları çekiciliklerin hepsinin dikkate alınmasıdır. Wollen'a göre Eisenstein, üsttitremsel kurgu düşüncesini geliştirirken Skriyabin[11]'den etkilenmiştir. Skriyabin'in sahip olduğu *'sanatların sentezi'* düşüncesini devam ettirebilmek için Ateş Şiiri'nin ses partisyonuna ek olarak renk partisyonu oluşturmuştur. Onun kokular, jestler ve renklerle yaratmış olduğu gizemini kurgu kuramını onaylatmak amacıyla referans göstermiştir (Aktaran: Asiltürk, 2008: 56-57). Anlıksal kurgu, anlıksal seslerin ve üsttitremlerin kurgusudur. Duygusal olarak birbirleriyle çakışması beklenen ögelerin yan yana getirilmesiyle oluşur. Anlıksal kurguda yapılan görüntü düzenlemelerinin ardından görüntülenmiş olan nesnelerin fiziki olmayan soyut anlamları da elde edilmektedir. Bu süreç doğa ile dil arasında bağ kurulmasını ve iki düz anlamın birleştirilmesiyle farklı bir anlamın oluşuturulmasını sağlamaktadır (Şener, 2010: 23).

Pudovkin'ine göre kurgu, çekimlerin birbirlerine bağlanmasını sağlayan bir yöntem olmakla birlikte izleyicilerin psikolojik durumlarını denetleyen bir yapıdır. Oluşturduğu kurgu yöntemlerinin amacı izleyicilerin izledikleri görüntülerden

[11] Aleksandr Nikolayeviç Skriyabin, müzik kökenleri romantizm akımına bağlı bir piyano sanatçısıdır. Çalışmalarının niteliği sebebiyle hocası Safonov tarafından ''Rusyanın Chopin'i'' olarak adlandırılmıştır (Aktaran: Barutcu, 2013: 26).

etkilenmelerini sağlamaktır. Pudovkin'in bağıntılı (ilişkisel) kurgu adını verdiği yöntemi; *'karşıtlık', 'paralellik' (koşutluk), 'sembolizm' (benzetme), 'eş zamanlılık' (birlikte oluş), 'kılavuz-kavram' (leitmotif veya temanın tekrarı)* olarak beş ögenin toplamıdır (Pudovkin, 1966: 74-78).

2.2.2.1. Karşıtlık

Zıtlıklar ve anlamsal olarak ters görüntülerin kurgu amacıyla kullanılması karşıtlığın temel prensibidir. Pudovkin'e göre yoksul bir insanın düştüğü zor durumları ve açlığını anlatmak istediğimizde zengin bir insanın yaşamını, şişmanlığını, katılmakta olduğu yemekleri gösterirsek yaratılmak istenen anlam çok daha canlı bir hale gelecektir. Karşıtlık kullanılarak oluşturulan sahneler sadece zıtlığı verilmek istenen konuyu içeren sahneleri değil, başka sahneleri de birbirlerine güçlü bir şekilde bağlamaktadır (Pudovkin, 1966: 75). Korku filmlerinin vazgeçilmez temalarından biri oyuncak bebeklerin kullanımıdır. Film içerisindeki oyuncak bebeklerin korkunç halleri gösterilmeden önce genellikle uykusunda oldukça tatlı görülen bir bebek veya parkta neşe içinde oynayan çocuklar gösterilmektedir. Bu sayede filmin öznesi olan korku ögesi bebeğin etkileyiciliği arttırılmaktadır.

2.2.2.2. Paralellik (Koşutluk)

Paralellik, birbirleriyle alakası yokmuş gibi görünen ancak öykü içerisinde birbirlerinin anlamsal yönünü kuvvetlendirecek olayların ardı ardına anlatılmasıyla oluşur. Pudovkin, paralel kurgu yöntemini idama mahkum edilmiş bir grev yöneticisinin son saatlerinin anlatıldığı bir senaryo üzerinden örnekler. İdam mahkumu kişinin çalıştığı fabrikanın patronu gece saat dörtte sarhoş bir şekilde lokantadan çıkar. Bu görüntünün ardından idam edilecek mahkumun hazırlanma süreci gösterilir. Gösterilen bu iki olayın ardından idam mahkumunun idamın gerçekleşeceği yere gidiş süreci tasvir edilir. Ardından tekrar sarhoş patrona dönüş yapılır. Patron, bu sefer yatağında uyumaktadır. Kolundaki saat yakın çekimde gösterilir, saat beşe doğru gelmektedir. İşçinin asılma saati yaklaşmaktadır.

Pudovkin'in örneğinde birbiriyle alakası yok gibi görünen iki olay paralel bir şekilde anlatılmıştır. Grev yöneticisinin idam süreci öyküsü anlatılırken bu öykü ile alakası yokmuş gibi görünen ek bir öykü anlatılarak olayın etkileyiciliği arttırılmaktadır. Patronu içeren sahneler hikayenin gelişimine katkı sağlayıp izleyicinin aklında yer etmektedir (Pudovkin, 1966: 76).

2.2.2.3. Sembolizm (Benzetme)

Sinema okullarında filmsel anlamın kurguyla oluşumu anlatılırken Eisenstein'ın Grev filminin bazı sahneleri örnek olarak gösterilmektedir. Filmin sonlarına doğru işçilerin kurşulandığı sahne ile mezbahada bir boğanın öldürülmesini içeren görüntüler paralel olarak gösterilerek yapılan katliamın yarattığı duygu yoğunlunu arttırılmaktadır. Kasabın herhangi bir duygu hissetmeden öldürdüğü boğa gibi askerler de aynı soğukkanlılıkla insanları öldürmektedir. Basit bir mantıksal çıkarım yapılarak iki sahne arasında bağ kurulmakta ve anlam yaratılmaktadır. Kurgusal olarak yapılan bu hamle ile ara yazılar kullanılmadan farklı görüntülerin bir araya getirilmesiyle yeni anlamların oluşumu sağlanır (Pudovkin, 1966: 76).

2.2.2.4. Eş zamanlılık (Birlikte Oluş)

Hollywood filmlerindeki birlikte oluş kavramı duygusal bir yöntemdir. Filmlerdeki son bölümün kurgulanma biçimiyle alakalı bir olgudur. Kullanımındaki amaç izleyicide merak ve heyecan yaratarak onları sorular sormaya yönlendirip öykünün final bölümünü oluşturmaktır. Bilindiği gibi popüler filmlerin final bölümleri iki ayrı olgunun aynı zamanda hızlı bir şekilde gerçekleşmesiyle kurulmaktadır. Bahsedilen iki ayrı olgu kapsamında bir olgunun sonu diğerinin sonuna bağlı olmaktadır. İzleyicinin bu şekilde sürekli sorular sorması sağlanarak heyecan seviyeleri yükselecektir (Pudovkin, 1966: 77). 1957 yılında çekilmesine rağmen zamanının ötesinde bir yapıya sahip *'12 Angry Men' (12 Öfkeli Adam)* filminde öykü sonlara yaklaştıkça merak edilen en büyük konu suçlanan kişi ile ilgili sonucun ne

olacağı, kararın ne yönde gelişeceğidir. Karakterler arası yaşanan çatışmalar hep bu soruları besler ve muhtemel finaller hakkında heyecanı üst seviyede tutar.

2.2.2.5. Kılavuz-Kavram (Leitmotif, Temanın Tekrarı)

Senaryonun çekiciliğini arttırmak ve ilgi çekici hale getirebilmek için en sık kullanılan yöntemlerden biri abartılı anlatım kullanmak ve tekrarlama yöntemidir. Bir film içerisinde vurgulanmak istenen düşüncenin açık veya örtülü bir şekilde defalarca tekrarlanması verilmek istenen anlamın vurgulanmasını kolaylaştırmaktadır (Pudovkin, 1966: 77). Eisenstein ve Pudovkin'in çalışmalarında ister aynı anlama gelebilecek çekimlerin isterse birbirlerinden farklı çekimlerin kullanılması olsun, kurgu yoluyla anlam üretme isteği ortak amaç olarak görülür. Eisenstein'ın çalışmalarında film parçalarının fiziki durumu ile kurgu düşüncesi arasında bağ bulunur. Film çekimlerinin uzunlukları ile anlam yaratılması mümkündür. Farklı görüntülerin çarpıştırılması ile izleyicinin daha önceden hesaplayamayacağı etkili görüntüler oluşturulmaktadır. Pudovkin ise anlamsal olarak aynı veya farklı doğrultudaki görüntülerin eklemlenmesiyle yeni anlamlar oluşturmaktadır.

2.3. SİNEMA FİLMLERİNİN EKONOMİ BOYUTU: POPÜLER FİLMLER

Sinema sanatının geçmişi çok eski zamanlara dayanmasa da alandaki gelişim hızlı bir şekilde gerçekleşmiştir. Lumiere Kardeşler'in sabit bir noktadan çektikleri görüntüler ile başlayan süreçte Melies'in öykülü film çalışmaları sayesinde sinemanın içeriksel anlamdaki gelişimi hızlanmıştır. Porter ve Griffith'in Amerika'da; Kuleshov, Pudovkin ve Eisenstein gibi kuramcıların Rusya'da film makaraları üzerine yaptıkları çalışmalar film kurgusu alanındaki çalışmaların ilk örneklerindendir. Kurgu düşüncesinin ortaya çıkması sinema sanatının anlam oluşturma ve paylaşma gücünün önemini ortaya koymuştur. Sovyet çalışmacıların sinema üzerine yaptıkları ilk çalışmalar ideolojik düşüncelerin vurgulanması ve yayılması üzerinedir. Öykülü filmler yapılarak izleyici düzeyinde duygusal etkileşimler yaratılması, izleyicilerin sadece ideolojik olarak değil aynı zamanda duygusal olarak da etki altına alınabileceği

düşüncesini oluşturmuştur. Kurgunun kullanımı sinemanın planlanabilir ve amaca hizmet eder şekilde konumlanmasına yardımcı olan bir unsurdur. Disiplinlerarası bir çalışma alanı olarak öne çıkan sinema sanatında türlerin ortaya çıkışı sinema ve ekonominin ilişkisini kuvvetlendirmiştir. Ortalama izleyicinin anlamakta zorlanmayacağı kurgu yapısına sahip popüler filmler, stüdyoların yüksek seviyede kazanç elde etmelerinin yolunu açmıştır.

Popüler filmlerin sistematik bir şekilde üretilmesini sağlayarak sinemanın ekonomik gelir elde etme potansiyelinin farkına varanlar Amerika'da kurulan film stüdyoları olmuştur. Porter ve Griffith'in Amerika'da kurgu üzerine yaptıkları çalışmalar sinemanın endüstriyel gelişimi için filmlerin düzenlenmeleri yoluyla gerekli ortamı sağlamışlardır. Farklı çekimlerin bir araya getirilmeleri ile izleyicilerin katarsis yaşayabilecekleri fark edildikten sonra sinemanın bir endüstri koluna dönüşmesi film stüdyolarının kurulması ile mümkün olan bir durumdur. New Jersey'de Edison tarafından kurulan *'Black Maria'* film stüdyosu sinema tarihinin ilk stüdyosu olarak kabul edilmektedir. Günümüzde sinemanın kalbi olarak kabul edilen Hollywood'un bugünkü konumu Harvey Henderson Wilcox isimli bir emlak komisyoncusunun sıcak iklime sahip verimli bir düzlük olan Cahuenga Vadisi'ni parsellemesiyle ortaya çıkmıştır. Los Angeles yakınlarındaki bu araziye meyve ağaçları diken Wilcox, parselleri satmak için verdiği ilanlarda *'Hollywood'* ismini kullanmıştır. İklimin tüm yıl boyunca ılıman bir yapıya sahip olması, arazinin denize sıfır noktasından yükseklere doğru farklı görünümlerinin bulunması, Los Angeles'a yakın olduğu için teçhizatlara ulaşım kolaylığı ve Los Angeles'da o dönemde işçi sendikaları olmadığı için işçi ücretlerinin oldukça düşük olması gibi nedenler sinemacıların o bölgeye yerleşmelerinde etkili olan durumlardan başlıcalarıdır (Teksoy, 2009: 88-89). Film stüdyoların kurulmaya başladıkları 1920'lerden itibaren Amerikan sinemasından söz edildiğinde Hollywood sözcüğü kullanılır hale gelmiştir. Hollywood sözcüğü hem film stüdyolarının bulunduğu bir yerleşim bölgesini hem de sinemanın dünya çapındaki merkezini vurgulamaktadır (Teksoy, 2009: 93).

1920'lerde Hollywood film endüstrisinde beş büyük, üç daha küçük ölçekli olmak üzere toplam sekiz adet film stüdyosu bulunmaktaydı. Büyük ölçekli stüdyoları *'Metro-Goldwyn-Mayer', 'Paramount Pictures', 'Warner Bros.', 'RKO Pictures', 'Fox Film Corporation (20th Century Fox)'* şirketleri oluştururken; *'Columbia*

Pictures', *'Universal Pictures'*, *'United Artists'* şirketleri daha küçük ölçekli üç stüdyoyu oluşturmaktadır. Hollywood bölgesinde faaliyet gösteren bu stüdyolar filmlerin yapım ve dağıtım süreçlerini üstlendikleri gibi sinema salonlarının işletmelerini de yürütmüşlerdir. Ülkenin ekonomik durumuna ve sinema teknolojisinde yaşanan gelişmelere bağlı olarak dönem dönem seyirci sayılarında dalgalanmalar yaşanmıştır. Örneğin, sesli filmin ortaya çıkışının ardından izleyici sayısında artış gözlemlenmiştir. Buna karşın 1929'da yaşanan büyük ekonomik kriz sinemayı da etkileyerek 1930'da 90 milyon kişi olan haftalık izleyici sayısını 1932'ye gelindiğinde 60 milyon kişiye düşürmüştür (Başol, 2010: 77). Bu tür dalgalanmalara rağmen belirli bir anlatım planına sahip filmlerin dünya genelinde ekonomik olarak başarı sağlamasının altında yatan gerekçeler olarak anlaşılabilirlik, film karakterleri ile empati, öykünün sonunda elde edilen katarsis vb. unsurların birden fazlasının bir araya gelmesi sunulabilir.

Kuruluş yıllarından itibaren birbirleriyle rekabet içerisinde olan film stüdyoları bir yandan yeni ve yaratıcı konular ararlarken diğer yandan daha önceden deneyip başarılı oldukları formülleri kullanıyorlardı. Filmlerin başarı kıstasları tahmin edilebilir olsalar da tam olarak bir formül belirlenemediği için Amerikan sinemasında türleri oluşturmanın en kolay yolu daha önce denenmiş ve başarılı olmuş formülleri uygulamaktı (Abisel, 1995: 42). Filmlerin anlatı yapılarının formüle edilerek kuruldukları göz önüne alındığında Amerikan sinemasının öykü anlatımı üzerine kurulduğu söylenebilir. Popüler filmlerin temeli Platon ve Aristoteles başta olmak üzere çok sayıda araştırmacı tarafından Antik Yunan'dan günümüze incelenmekte olan klasik anlatıya dayanmaktadır. Amerikan stüdyo sisteminin ilk yıllarında yaşanmış olan büyük ekonomik kriz izleyici sayısının nicelik olarak azalmasına neden olsa da stüdyoların klasik anlatıyı ve tekrarları içeren yapımları ilgi görmeye devam etmişlerdir. Ekonomik sorunlar yaşayan izleyiciler sinema salonlarında izledikleri filmler sayesinde sorunlarından uzaklaşarak öykünün kahramanları ile özdeşleşme yaşamaktadır. Bunun sonucu olarak da yaşamlarındaki sorunlardan bir nevi kaçış sağladıkları söylenebilir (Başol, 2010: 77).

Hollywood türü veya popüler film adı verilen bu yapının tüm dünyada ilgi görmesini sağlayan iki temel niteliği bulunmaktadır. Bu niteliklerden ilki Hollywood'un daha önceden denenerek kabul görmüş klasik anlatı türündeki filmleri

hızlı ve sürekli şekilde üretmesidir. Stüdyo sisteminde üretilen bu filmlerde devamlılığı sağlayan şey sisteme yapılan yatırımdır. İnsan ve teknoloji gücünü maksimum düzeyde kullanan Hollywood stüdyoları yapım, dağıtım, gösterim, reklam vb. unsurlarda en geniş pazara sahip yapımcı şirketlerdir. Popüler filmlerin dünya genelinde kabul görmesini sağlayan ikinci temel özelliği Amerika'da var olan melodram geleneğidir. Etkileri ilk olarak Amerikan tiyatrosunda görülen melodram geleneği ile melodram özelliğine sahip popüler edebiyat eserlerinin harmanlanması sonucu ortaya evrensel düzeyde ortak bir duygulanım çıkmıştır. Değişime açık olan melodramlar bütün türlerden yararlanmış ve toplumlarda yaşanan gerilimlerin duygusal dönüşümler yaratmalarına katkı sağlayarak tüm dünyada kabul görmüşlerdir (Abisel, 1995: 43-44-45). Ortak duygulanım yaratmakta başarılı olan bu yapımlar için yenilik ve hız faktörleri de devreye girdiğinde yerel yapıyı mekanın zincirlerinden kurtararak küresel bir yapıya dönüştürmüştür.

Hollywood film stüdyolarının belirli konuları belirli karakterler ve senaryo yapıları ile oluşturarak sistematik bir film üretimi sürecine dönüştürmeleri sinemada tür kavramını ortaya çıkarmıştır. Türleri ortaya çıkmasında sinema anlatısını oluşturan birçok ögenin bir araya gelmesi etkili olmuştur. Aristo'nun tragedya düşüncesinden yola çıkılarak oluşturulan serim, düğüm, çözüm şeklinde örgütlenmiş bir kurgu ile mimesise bağlı kalarak ve katarsis niteliklerinin yer aldığı bir film yapısı türlerin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Türler üzerine yapılan çalışmalar sanatın endüstri ve ticaret ile ilişkilerine yönelik çıkarımlar yapmayı sağlamaktadır. Tür filmlerin genel nitelikleri özetle şu şekilde sıralanabilir:

1) Türler başlığı altında ayrımlanmış filmler tekrarlamalara dayanırlar ve kolay anlaşılırlar.

2) Soyut kavramları irdelemezler ve var olan gerçeklerin sorgulanması gibi bir durumları yoktur.

3) Yinelemelere dayalı oldukları ve hakikati sorgulama amacı gütmedikleri için benzersiz olma iddiaları bulunmaz (Abisel, 1995: 10-13).

Benzersiz olma iddiası bulunmayan anlatı yapılarının stüdyolar tarafından tercih edilmelerin başlıca nedeni ticari düşüncelerdir. Ayşen Oluk Ersümer, tür filmlerinde kullanılan bazı değişmez unsurları açıklarken en tepeye popüler ve ticari olmak

maddesini yerleştirerek yapılan her şeyin maddi çıkarlar gözetilerek yapıldığına vurgu yapmaktadır. Ticari filmler kurgulanırlarken daha önceki başarılı örneklerine benzer olmalarına ve kişisel, toplumsal çatışmalar etrafında dönmelerine özen gösterilir. Her bir karakter için değişmez karakter özellikleri kullanılır. Filmsel zaman ve filmsel mekan planlamasının belirli sınırları vardır. Türe göre değişmekle birlikte ilk izleyişte tanınacak belirli aydınlatma yöntemleri, dekorlar, kostüm tasarımları ve aksesuarlar kullanılır (Ersümer, 2013: 174). Sinema filmlerinin anlatı yapılarının benzerliklerine göre kategorize edilmesini sağlayan türler, çeşitli yönlerden benzerlik gösteren ve birbirlerini andırarak niteliksel olarak ortak ögelere sahip filmlerdir. Sinema filmlerinde sınıflandırılmayı sağlayan unsurlar, belirli bir konunun ele alınış biçimi ve film içerisindeki çeşitli ögelerinin kullanılış yöntemleridir. Türlerin birbirlerinden özellikleri açısından ayrılmalarını sağlayan belirli nitelikleri olsa da bir türün başka bir türün özelliklerini göstermesi sıklıkla görülen bir durumdur (Özön, 2008: 191-192).

Tür kavramından söz edilirken Amerikan sinemasının en köklü ve dünya üzerinde etki bırakan film türlerinden biri olan *'Western'*i unutmamak gerekir. Marc Vernet, western türünün atmosferini tanımlarken toprak, su, deri gibi ögelere yapılan vurgu ifadelerini kullanır. Aynı zamanda türün kullandığı karakterler için sert veya yumuşak kovboy, yalnız şerif, sadık veya hain yerli, güçlü ve nazik kadın gibi stok karakterler kullanıldığını söyler (Aktaran: Abisel, 1995: 68). Yapılan bu tanımlamadan anlaşılacağı gibi tür filmi olarak kabul edilen yapımlarda hem öykünün hem de karakterlerin kalıplaşmış bazı özellikleri bulunur. Western filmleri için geniş arazi, at, kasaba içerisinde yer alan bar, ırksal veya niyetsel farklılığı bulunan karakterler, şerif ve ekibi, zengin olma güdüsü gibi unsurlar bunlardan bazılarıdır. Tür içerisinde başka türlerin özelliklerinin görülmesi izleyicilerin yapım üzerindeki dikkatlerini ve heyecanlarını korumalarını sağlar. Western filmleri içerisinde korku türünü oluşturan bileşenlerden gerilim, şiddet gibi unsurlar veya romantik filmlerde olduğu gibi hikayenin merkezine alınan romantik bir ilişki bulunabilir. Bu şekilde kodlanan filmler izleyicilerle etkileşime girmeye müsait yapılarıyla gişe garantili birer ticari ögeye dönüşebilmektedirler.

İlk zamanlarda Amerikan stüdyo sisteminin kar merkezinde genellikle bilet satışı bulunmaktaydı. Günümüz teknolojisinde ise yan gelirler sayesinde bilet satışlarının çok ötesinde rakamlar elde edilebilmektedir. Film için yapımcısının ortaya

koyduğu maddi yatırıma karşılık olarak bilet satışının yanı sıra film müzikleri albümleri, karakterlerin bibloları, oyuncaklar, tişörtler, filmin ev sineması için üretilen versiyonları, film öyküsünü içeren kitaplar vb. birçok yan gelir elde edilmektedir (Abisel, 1995: 225). Sinemanın gelişen ve dönüşen yapısı çerçevesinde popüler tür filmlerinin varlıkları aynı şekilde devam etmekle birlikte anlatı şekli bağlamında değişiklik yaşanması kaçınılmaz bir durumdur. Stüdyo sisteminin zirvede olduğu uzun bir dönemin ardından 1950'lerin sonlarında modern filmlerin etkileri görülmeye başlanmıştır. Modern film düşüncesinin ortaya çıkmasıyla film sektöründe iki kutup oluşmuştur. Bu kutupları popüler filmler üreterek ticarı kaygıları olan film yapımcıları ile stüdyolardan bağımsız (veya stüdyolardan küçük destekler alarak) daha minimal konuları farklı bir anlatım biçimiyle sunan sinemacılar oluşturmaktadır. Her ne kadar bir sinemacıyı kalıplarla değerlendirip popüler film yapımcısı, modern film yapımcısı vb. sıfatlarla nitelendirmek doğru olmasa da filmlerin bazılarının ticari bazılarının ise sanatsal kaygılar taşıyarak yapıldıkları bariz bir şekilde gözlemlenebilir bir durumdur.

2.4. MODERN ANLATI VE KARŞI FİLM DÜŞÜNCESİ

Sinemanın kendisini sürekli yenileyen yapısı içerisinde bir dönemin modern olarak nitelendirilmesini sağlayan iki temel özellikten söz edilebilir. İlki, sinemanın batı toplumlarının yaşadığı modernleşme sürecinin eleştirel ve yıkıcı bir yorumu olarak görülmesidir. İkincisi ise modern dönem filmleri olarak adlandırılan yapımların sinemanın henüz emekleme çağlarında ortaya çıkan Hollywood stüdyo sisteminin üretmiş olduğu filmlerden anlatı yapısı olarak farklılık göstermesidir (Orr, 1997: 12). Popüler film anlatısının kurguya dayalı bir yapı olduğu düşünüldüğünde, popüler filmlerin karşısında oluşacak yeni bir anlatı yönteminin mümkün olduğu kadar kurgusallıktan uzak olacağını tahmin etmek güç olmayacaktır.

Sinema üzerine çalışma yapan araştırmacılar hareketli görüntü ile hikaye anlatan bu mecranın sanat olup olmadığı konusunda farklı görüşler öne sürmüşlerdir. Sinemanın sanat olmadığı yönünde görüşe sahip olanların ağırlıklı düşünceleri filmlerin gerçekliğin mekanik bir yeniden üretimi olduğu ve böylesi bir üretim şeklinden çıkan yapımların sanat olamayacağıdır (Arnheim, 2002: 14). Sinemadaki modernizm düşüncesinin amacının gelenekselleşmiş anlatı kalıplarının dışarısında

eser verebilmek için bu kalıplara karşı çıkmak olduğu söylenebilir. Sinemada modernizm etkisi sinema tekniği açısından ilklerin görüldüğü Amerika'da değil, Avrupa ülkelerinde görülmeye başlanmıştır. Phillip Koker'a göre bu durumun sebebi Amerikan film sisteminin erken bir dönemden itibaren sinema piyasasına hakim olmaya başlaması ve sanat ile ticaret arasında kendi kalıplarında bir denge tutturmasıdır. Avrupa sinemasının herhangi bir döneminde Amerikan sistemine benzer şekilde anlatıların kitleler ve beklentileri için yapılandırıldığı, imgelerin oluşturulması için kurgunun kullanıldığı, sanatın ticaretle bütünleşerek ticari düşüncenin ön plana çıkarıldığı 'sistematik' bir dönem yaşanmamıştır (Aktaran: Özen, 2004: 180).

Modern film yapılanmasının çıkış noktasını gerçekçilik düşüncesi oluşturur. Modern anlatı, Amerikan film stüdyolarının klasik anlatı yapısını kullanarak domine ettikleri bir dönemin ardından ortaya çıkan bir yapı olarak görülse de bu anlatı yönteminin geçmişi sinemanın ilk yıllarına dayanır. Gerçekçilik düşüncesine sahip araştırmacılar biçimci düşünürlerin aksine şiirsellik fikrini var olanın dönüştürülerek şekillendirilmesinde değil, yansıtılması düşüncesinde bulurlar. Gerçekçi düşünce kapsamında toplumsal yaşayış içerisindeki işleyişi bozan durumun teknolojik kaos olduğu söylenebilir. Böyle bir durumda insan ve doğa arasında bozulmuş olan diyaloğu insanın çevresini görmesini sağlama şartı ile sinema sağlayabilir (Gök, 2007: 117). Bunun elde edilmesi için de kurgusallıktan uzak gerçekçi bir bakışın gerekeceği söylenebilir.

Andre Bazin'e göre sinema zamanda nesnelliktir. Bu nesnelliği yakalamak için sinemanın bir kaçış yolu olmaktan çıkarılarak kaydedilmiş görüntüler aracılığı ile hayatın gerçeklerini sunan bir araç olarak görülmesi gerekir. Anlatı yapısının dönüşümü sürecinde filmlerin izlendiği sinema perdesi izleyicilere içinde bulundukları yaşama karşı hazırlıklı olma yöntemini öğretme amacındadır. İzlenilen görüntüler insanları düşünmekten uzaklaştırmak yerine onlara felsefe yapmasını öğretmelidir. Sinemanın bunu öğretecek kapasitesi vardır (Aktaran: Kültür, 2017: 81). Bazin'in bu düşüncesi klasik anlatının tragedya düşüncesini temel alan yapısı sebebiyle kaçış filmleri olarak adlandırılmasına bir eleştiridir. Türü ne olursa olsun başlangıcı ve sonu belli olan, izleyiciye duygulanım yaşatma amacındaki filmlerin insanları düşünmekten alıkoyarak sadece duygular üzerinden bir yaşam görüşü elde etmelerini sağladığını söyler. Bu durum, felsefe yapabilmenin önündeki önemli bir engeldir.

Modern anlatının ilk örneklerinden biri Dziga Vertov'un 1929 yılında çektiği *'Man with a Movie Camera' (Kameralı Adam)* filmidir. Vertov, sine-göz kuramında klasik anlatının karşısında konumlanan film anlayışını özetlemektedir. Kameralı Adam filminin anlatımı ve sine-göz manifestosunun maddelerinden anlaşılacağı üzere sinemanın kurtulması gereken en önemli özelliği öykücülük anlayışıdır. Sinema filmleri öykü anlatmaktan vazgeçtiğinde içinde yaşanılan dünyanın gerçekliğine odaklanabilecektir (İpek, 2017: 79). Vertov'un *'Sinema-Göz Toplulukları için Geçici Direktifler'* isimli manifestosunda klasik öykü anlatımına yaptığı eleştiriler şu şekilde özetlenebilir:

1) Dramatik yapıya sahip filmler insanlık için afyondur.

2) Klasik öykü anlatımı yapan sinema, kapitalist güç sahiplerinin elinde öldürücü bir silahtır. Devrimci yön gösterilerek bu silahların düşmanın (sinemaya yatırım yapan kapitalistlerin) elinden alınması gerekir.

3) Günlük hayatın içerisinde kurulan mizansen kahrolmalıdır. Çekilecek görüntüler ansızın ve herhangi bir mizansen kurulmadan çekilmelidir.

4) Senaryolar, edebiyatçılar tarafından hakkımızda uydurulmuş masallardır. Bu masallar dikkate alınmadan kendi hayatımızı yaşamamız gerekir (Vertov, 1974: 15).

Vertov'un manifestosunda söz edildiği gibi mizansen kurulumuna karşı bir tavır görülür. Kamerasıyla sokaklara çıkarak gördüklerini kaydeder. Klasik anlatı yapısının serim, düğüm, çözüm şeklinde örgütlenen çizgisel anlatımının gerçekçi film anlatısında kırıldığı görülmektedir. Filmler içerisinde önceden planlanan bir anlatım düzeni olmadığı için zaman zaman boşluklar görülür ve bu boşluklar izleyicilerin olaylara yabancılaşarak özdeşleşme yapmalarının önüne geçer (İpek, 2017: 79). Wollen, Hollywood'un sistematik bir şekilde yarattığı klasik anlatı yapısına sahip filmlerin anlatı özelliklerini sinemanın yedi büyük günahı olarak nitelemiştir. Hollywood film anlatısının özelliklerini hiçe sayarak oluşturduğu *'karşı sinema'* adlı yapısını açıklarken *'sinemanın yedi büyük erdemi'* tanımlamasını kullanmıştır. Yedi günah ve yedi erdem olarak çarpıştırdığı anlatım ögeleriyle klasik anlatı filmleri ile çağdaş anlatı filmlerini net bir şekilde ayrımladığı görülmektedir.

Sinemanın yedi büyük günahı	Sinemanın yedi büyük erdemi
Film anlatısının geçişkenliği	Film anlatısının geçişsizliği
Karakterler ile özdeşleşme	Yabancılaşma
Şeffaflık	Ön plana çıkarma
Tekli diegesis	Çoklu diegesis
Kapalılık	Açıklık
Haz	Rahatsız olma
Kurgu ile biçimlendirme	Gerçeklik

Tablo 5: Sinemanın yedi büyük günahına karşı yedi büyük erdemi (Wollen, 2013: 77).

Film anlatısının geçişkenliği, klasik anlatının temel unsurudur. Klasik anlatıda öyküyü oluşturan sahneler arasında nedensellik bağı bulunur. Todorov'un anlatı evreni üzerine görüşlerinde olduğu gibi öykünün başlangıcında bir denge vardır. Var olan bu denge bir sebepten ötürü bozulur ve devamında bu dengenin tekrar kurulması için çaba gösterilir. Wollen, nedensellik bağı üzerine kurulmayan anlatı geçişsizliği kavramını örneklerken Godard sinemasından yararlanır. Godard'ın anlatı geçişkenliğinden vazgeçmesinin birkaç sebebi olduğunu söyler. Bu sebeplerden en önemlilerinden biri anlatının geçişken olmamasının duygusal büyüyü ortadan kaldırması ve bu sayede çizgisel anlatımın kesilerek izleyicileri yapıma konsantre olmaya zorlamasıdır (Wollen, 2013: 79). Godard'ın bu düşüncesi Vertov'un manifestosunda bahsettiği sinemadaki dramatik anlatının izleyiciler için afyon olduğu görüşüyle uyum göstermektedir. Bahsedilen afyon etkisini kıracak şey, Godard sinemasında görüldüğü gibi anlatı akışını kesintiye uğratmaktır. Anlatı geçişkenliği filmdeki ana kahramanlara odaklanarak hikayenin ilerlemesini sağlarken geçişkenliğin ortadan kalkması karakterlerin hikayesindeki kronolojiyi bozmaktadır.

Öyküdeki karakterler ile özdeşleşme, nedenselliğin ve çizgisel anlatının bir sonucudur. İzleyicilere tanıtılan karakterlerin filmin başından itibaren geliştirilerek öyküdeki motivasyonlarının verilmesi izleyiciler ile karakterler arasında duygusal bir bağ oluşturur. Özdeşleşmeye karşı kullanılan yabancılaşmada ise izleyicilerin filmdeki karakterler ile bağ kuramamaları sağlanır. Karakterlerin yaptıkları davranışların

tutarsızlaşması izleyiciler tarafından rol model olarak görülmelerinin önüne geçer (İpek, 2017: 82). Öyküye yabancılaşılmasını sağlayan yöntemlerden biri dördüncü duvarın yıkılması adı verilen tekniktir. Bu yöntem kullanılarak filmdeki karakterlerin izleyiciler ile iletişim kurması sağlanmış olur. Dördüncü duvarın yıkılması sonucu film içerisindeki karakterler izleyicilere sorular sorabilir, film öyküsü hakkında düşüncelerini direkt izleyicilere hitap ederek söyleyebilir. Bu durum özdeşleşmenin önüne geçerek izleyicilere izlediklerinin bir film olduğunu hatırlatır. Sinemada yaşanan modernizm süreci türlerde olduğu gibi anlatı biçimlerinde de melezleşme yaratmaktadır. Yabancılaşmayı sağlayan dördüncü duvarın yıkılması yöntemi çağdaş filmlerde görülebileceği gibi popüler filmlerde de görülmeye başlanmıştır. Marvel stüdyolarının son dönemlerdeki başarılı çizgi roman uyarlamalarından Deadpool'da Wade Wilson (Deadpool) karakteri sık sık izleyicilere dönerek öyküdeki olaylar hakkında bilgi vermektedir. Yöntemin kullanımı, karakterin izleyicilere bilgi vermeleriyle sınırlı kalmayarak öykünün gelişimini sağlayan anlatımlar ve merak unsurunun arttırılmasına yönelik konuşmalar şeklinde kendisini göstermektedir.

Filmlerdeki şeffaflık karşıtı öne çıkarma kavramı film dilini oluşturan ögelerin ön plana çıkması ile ilgili bir durumdur. Film prodüksiyonunu oluşturan süreçlerin filmin içerisinde yer alması şeffaflığa karşı bir duruştur. 1968 sonrası film yapım sürecinde filmi oluşturan ögelerin sistematik bir şekilde ön plana çıktığı görülmektedir. Bu süreçte kamera sadece sahne arkasına çevrilmemiş aynı zamanda filmin kendisini de fiili olarak değiştirmiştir (Wollen, 2013: 81). Popüler film fabrikası Hollywood'un temel amacı yaratılan kurmaca dünyada yaşanan olayların gerçeklik hissini sağlamasıdır. Bunun için klasik anlatının tüm nitelikleri kullanılarak kendi içerisinde tutarlı bir içerik hazırlanır.

Tekli diegesis, film içerisinde yer alan unsurların o dünyaya ait şekilde kurgulanmasına vurgu yapar. Griffith'in çalışmalarıyla başlayan geriye dönüş ve ileri sarma gibi kurgusal teknikler dikkatli bir şekilde planlanarak film anlatısı içine yerleştirilir. Anlatının düz bir çizgide ilerlemesi ve öykünün gelişimine katkı sağlayan yapısı anlatıda tutarlılığı işaret eder. Hollywood'un amacı budur. Karşı sinema anlatısında ise yaratılan bu tutarlı anlatı şekli görülmez. Daha net bir ifadeyle planlı bir anlatı yapısı tasarlanmadığı için filmin kendi içerisinde tutarlı bir atmosfer yaratılmasına özen gösterilmez (Gürkan ve Ozan, 2014: 164).

Hollywood'un popüler film anlatısı her şeyin seyir içerisinde yaşanıp bittiği kapalı bir yapıdır. Aristo'nun tragedyasından gelen bu yapı içerisinde izleyicilerin bütün duyguları o an içerisinde yaşadığı ve seyir bittikten sonra hikayenin sonlanmasıyla duygusal serüvenini tamamladıkları görülmektedir. Serim bölümünde başlayan öykü, düğüm bölümünde karmaşık bir hal aldıktan sonra çözüm bölümüne ulaşıldığında karakterler ve olaylar ekseninde yaşananlar sonuçlanmaktadır. Film öyküsünün kapalılık özelliği öykünün tamamının planlanarak izleyicilere sunulması ile oluşur. Karşı sinema anlatısında ise öykü anlatımının geri planda kaldığı ve öne çıkan şeyin anlık durum tespitleri olduğu söylenebilir. Karşı film anlatısında film öyküsünün başlaması için somut bir olay gerekmemekle birlikte öykü sona erdiğinde film süresince yaşanan olayların sonuca ulaşması gibi bir zorunluluk da bulunmamaktadır. Karşı sinema düşüncesiyle oluşturulan film örneklerinde genellikle ucu açık bir yapı görülmektedir.

Hollywood filmlerinin amacı izleyicileri eğlendirerek iyi vakit geçirmelerini sağlamaktır. İzleyiciler Hollywood filmleri arasında tercihlerini yaptıklarında ne ile karşılacaklarını az çok tahmin ederler ve genellikle salondan istediklerini almış şekilde ayrılırlar. İşlenen konular izleyicilerin sosyal hayatlarında en çok karşılarına çıkan durumlardan seçilir. Hayal dünyaları harekete geçirilerek haz almaları sağlanır. Karşı sinema anlatısında ise izleyiciler gördüklerinden rahatsız olabilirler. Çünkü karşı sinema anlatısı kapsamında eser veren yönetmenlerin seçtikleri konular genellikle yaşamın içerisinde var olan ancak kimsenin maruz kalmayı istemeyeceği yapılardan oluşabilir. Toplumsal sorunlar ve insanların varoluşları ile ilgili yaşadıkları problemler bunlardan bazılarıdır.

Haz alma ve rahatsız olma yapılarının zaman zaman kesiştiği durumlar son dönem popüler sinemasında görülmektedir. Kapalı anlatıya bazı sahip filmlerde karşı sinemacıların anlatı yapılarından esintilerle karşılaşılabilmektedir. Film içerisindeki bir şiddet sahnesi veya yapılan bir eylemin sonucunda karşılaşılan somut durumun uzun uzadıya anlatımı bunlardan bazılarıdır. 2004 yılında James Wan tarafından öyküsü yazılıp yönetilen *'Saw' (Testere)* filmi bahsedilen durumun son dönem örneklerinden biridir. Film, kendi düşüncesine göre haksızlığa uğrayan ve bu durumun intikamını almak için zekasını kullanarak insanlara ders vermeyi amaçlayan bir katilin öyküsünü anlatmaktadır. Film yapısı incelendiğinde geriye dönüşlerin de kullanıldığı

kapalı bir anlatıya sahip olduğu görülür. Ancak Jigsaw karakterinin suçlu gördüğü insanlar için kurduğu *'oyun'* düzenekleri dikkate alındığında izleyicilerde haz almanın dışında rahatsız olma belirtileri sezilmektedir. Bu durum izleyicilerin filmde yaşadıkları duygulanım sürecini yoğunlaştırmakla birlikte karşı sinemanın sahip olduğu rahatsız etme özelliğinin kullanıldığını da göstermektedir.

Film kurgusu filmin bütününü oluşturmakta ve yönetmenin izleyicilere iletmek istediği anlamları üretmektedir. Bu anlamlar klasik anlatıya göre kodlandıklarında özdeşleşme durumu oluşur ve özdeşleşme klasik Hollywood film anlayışının temelidir. Karşı sinema özelliği gösteren filmlerin belirli bir kurgu düzenine sahip oldukları söylenebilmekle birlikte bu yapıya sahip filmlerdeki gerçeklik hissi büyük bir öneme sahiptir. Özdeşleşmenin yer almadığı karşı sinema anlatısında yönetmenin amacı izleyicilere haz yaşatmak olmadığı için kullanılan sahneler izleyicilerin kurgusal bir dünyadan ziyade gerçek bir yaşamın içinde olduğu hissine kapılmalarına neden olur. Bu düşünceden yola çıkılarak gerçek yaşam hissinin verilebilmesi için mümkün olduğu kadar az kurgu müdahalesi yapılması gerekmektedir.

2.5. SAHNELEYEN YÖNETMENDEN YARATICI YÖNETMENE: 'AUTEUR' KAVRAMI

Üretimin endüstriyel hale geldiği her alanda olduğu gibi sinema filmlerinin oluşum süreçleri de yapımcılarının amaçlarına hizmet eder şekilde planlanmaktadır. Sinema tarihinde çekilen filmlerin yapıları incelendiğinde ticari filmler ile sanatsal kaygılar güdülerek oluşturan filmler arasında iki kutuplu bir yapının oluştuğu görülmektedir. Hollywood film stüdyoları belirli anlatı yöntemlerini kullanarak ürettikleri yapımlar ile sektörün maddi kazanç açısından lideri olmaya sürdürmektedir. Hollywood'un klasik film üretim biçimine karşı olan sinemacılar ise Amerika içi ve dışında farklı kaynaklar yaratarak filmlerini kendi imkanlarıyla üretmeye devam etmektedirler. Sinemanın sanatsal yönünü ortaya çıkaran filmler kuramcı yönü ağır basan yaratıcı sinemacıların çalışmalarının sonucudur. Hareketli görüntünün gücünü keşfederek farklı görüntüleri bir araya getirip yeni bir anlam oluşturanlar yine bu yaratıcı sinemacılar olmuşlardır. Melies ile başlayan öykülü film anlatımı sayesinde

hayal ürünü bir kurgunun oluşturulabilmesi mümkün olduğu gibi günlük yaşantı içerisinde gerçekliğe yakın özellikler gösteren filmlerin üretilmesi de mümkündür.

Sinema tarihini kabaca dört döneme ayırmak istediğimizde ilk dönemin yaratıcı yönetmenlerin film içeriği ve tekniği üzerine yaptıkları çalışmalar ile başladığını, ikinci dönemin Hollywood stüdyo sistemi sayesinde popüler filmlerin üretildiği ticari bir dönem olduğunu, üçüncü dönemin 1950'li yılların sonlarından itibaren Yeni Dalga yönetmenlerinin katkılarıyla ilk dönemdeki yaratıcı özelliklere geri dönülerek eserler verilen bir dönem olduğunu, dördüncü dönemin ise stüdyo sisteminin ağırlığının devam ettiği fakat sinemanın yaratıcı yönü üzerine çalışan yönetmenlerin yaratıcı çalışmalarının yeniden ön plana çıkmaya başladığı bir dönem olduğunu söyleyebiliriz. Genellemeler kullanılarak ayrımlanan dört döneme bakıldığında film üretimi süresince sinemanın yaratıcı kısmını bağımsız düşünceye sahip, bütçeleri büyük stüdyolar tarafından desteklenmeyen yönetmenlerin oluşturduları görülmektedir. Filmlerini büyük stüdyolar için yapan yönetmenler istinasları olmakla birlikte yapım süreçlerinde etkin olsalar dahi başarılı olmuş formüllerin dışına çıkamamaktadırlar.

Yönetmenler popüler filmlerin ağırlıkta olduğu dönemlerde ellerinde yazılı olarak bulunan metinleri sahneye koyan kişiler olarak görülmekteydiler. Tragedyadan gelen klasik anlatı özelliklerine sahip kapalı biçime sahip bu anlatılar yönetmenlerin sinemanın dili üzerinde yeni fikirler üretmelerine engel olan bir yapı olarak görülmektedir. Bu durumun birçok sebebi olsa da en aşikar durumlardan biri Hollywood stüdyo sisteminin üretmekte oldukları sinema filmlerine ticari çıkar merkezli yaklaşmasıdır. İzleyicilerin filmlere yabancılaşmaları ve anlatılan öykü çerçevesinde katarsis yaşayamamaları gibi durumlar filmlerin gişelerini etkileyecekleri için risk olarak görülebilecek yeni denemelere kapalı bir durum söz konusudur.

Sinemanın gelişimini sağlayan yegane unsur stüdyo sistemi dışında kalarak kendi tarzını ortaya koyabilen yönetmenlerin çalışmalarıdır. *'Auteur'* kavramı 1950'li yılların sonunda ortaya çıkmış bir akımdır. Alexandre Astruc, sinema sanatının roman ve resim benzeri bir anlatının yeni aracı olduğunu öne sürdüğü 1948 tarihli *'Birth of a New Avant-Garde: The Camera Pen' (Yeni Avangart'ın Doğuşu: Kamera Kalem)* isimli makalesinde kamera kalem formülünü açıklayarak yaratıcı yönetmen kavramı hakkında açıklamalarda bulunan ilk çalışmacılardan olmuştur. Kamera kalem kavramı

yönetmenlerin roman yazarları ve şairler gibi '*ben'* diyebilmelerinin zamanının geldiğini vurgular. Yönetmenler klasik dönemde olduğu gibi ellerinde görüntüye aktarmaları için bulunan metinlere bağlı kalma zorunlulukları olmadan kendi yaratıcılıkları da bulunan sanatçılardır (Stam, 2014: 94).

Sinemanın klasik dönemine tepki olarak yeni bir sinema anlatısı yaratma çabası ilk olarak Fransa'da görülmüştür. Sinema tarihinin film üretme biçimi açısından önemli akımlarından biri Paris'te L'Express dergisi içerisinde kavramlaştırılarak kullanılan *'Nouvelle Vague' (Yeni Dalga)* akımıdır. Akımın isminin geçtiği ilk araştırma yazısı derginin 1957 sonuna doğru çıkardığı bir sayıda *'La Nouvelle Vague Arrive' (Yeni Dalga Geliyor)* başlığı altında yazılanlardır (Teksoy, 2009: 483). Etkileri 1958'den itibaren çekilen filmlerde görülmeye başlanan Yeni Dalga akımı kapsamında genç sinemacılar (Varda, Demy, Resnais L. Malle vb.) ile *'Cahiers du Cinema' (Sinema Defterleri)* dergisinde yazmakta olan genç eleştirmenlerin (Chabrol, Godard, Kast, Donio-Valcroze, Truffaut, Rohmer vb.) bir araya geldikleri görülür. Bu süreçte eserlerini veren genç yönetmenlerin amaçları çekilen sahnelerde ve buna bağlı olarak genel film üretiminde özgürlük elde etmektir. Film bütçelerinin daha düşük olduğu bu dönemde öyküdeki karakterlerin gerçek hayata daha yakın olmalarına özen gösterilmiştir (Betton, 1990: 81).

Yeni Dalga akımının gelişimini betimleyen süreçler Sinema Defterleri dergisinde çıkan yazılar ekseninde ilerlemiştir. Derginin 31. Sayısında Francois Truffaut tarafından yazılan *'Une Certaine Tendance du Cinema Francais' (Fransız Sinemasının Belirli Bir Eğilimi)* isimli yazıda yeni bir sinemanın manifestosu olabilecek nitelikler ortaya koyulmuştur. Yazı kapsamında Fransız sinemasında filmlerin içeriksel özelliklerini oluşturan ögelerde kaliteye önem verilmesi eleştirilmektedir. Bu tip ögelerin kalitesinin ticari başarı getirdiğinin kabul edilmesiyle birlikte izleyicileri uyuşukluğa sürükledikleri belirtilmektedir. Truffaut'nun bu yazısı yaratıcı yönetmen anlayışının gündeme gelmesini sağlayan ilk çalışmalardan biri olmuştur (Teksoy, 2009: 483).

Truffaut, makalesinde 1940'lı ve 1950'li yıllarda Fransız sinemasına egemen olan düşünceyi *'kalite geleneği'* olarak adlandırır. Kalite geleneğine bağlı sinema ince zevkleri barındıran ve burjuva görünümünü yansıtan yapay bir sinemadır. Kalite geleneğine sahip filmlerin finansal yardımlar aldıklarını ve desteklendiklerini söyler.

Yüksek bütçe kullanımı ve sinema tekniğinin çok iyi şekilde kullanılmasıyla çekilen bu filmler edebi kaynaklardan üretilmektedirler. Bu geleneği yansıtan filmlerin yüksek yapım değerleri, türsel gelenekleri önemsemeleri, senaryoya öncelik verilmesi ve yıldız oyuncuların kullanılması gibi özellikleri bulunmaktadır. Bu duruma gelen eleştiri ise senaryoların mekanik bir biçimde filme aktarılmasıdır. Bu tip filmlerdeki başarı, senaryoların kaliteleri ile ölçülmektedir (Buckland, 2018: 95-96). Klasik film anlatısına yapılan eleştiriler kalitenin senaryoda aranmasının sonucu olarak dikkatin yapım süreçlerine ve yönetmene verilmemesiyle başlamaktadır. Kalite geleneğinin görünmez stiline karşı Fransız Yeni Dalga akımı dikkati kendisine çeken bir stile sahiptir. Yeni Dalga filmleri izleyicileri öykünün içeriği ile değil, stili ile etkilemektedir (Buckland, 2018: 96-97). Filmlerin stillerini oluşturan yaratıcı yönetmenler, kendilerine sunulan malzemeleri mizansen kullanarak dönüştürmektedirler. Bu dönüşüm, sahnelerin kurulumları esnasında kameraların yerleştirilmesi, kamera hareketleri, çekimden çekime geçiş durumları vb. unsurlar kullanılarak yönetmenin bireyselliğinin filme işlenmiş olması sağlar (Aktaran: Buckland, 2018: 98).

Hollywood'un klasik anlatı kalıplarına bağlı kalan ve senaryoyu sahnelemekle görevli yönetmenleri sürecin tek hakimi değil, bir parçasıdır. Hollywood tarzı film yapım sürecinde geniş ekipler kullanılarak her alan için alanında uzman kişiler ile çalışılmaktadır. Senaryonun kim tarafından yazılacağı, hangi oyuncular ile çalışılacağı ve set ekibi tercihlerine varana denk her türlü karar yapımcı mekanizma tarafından verilebilmektedir (Asiltürk, 2014: 206). Yaratıcı yönetmenler ise stüdyo sistemi dışında kalarak sürece hakim olma amacı güderler. Film yapım sürecinde dış faktörlerden çok az katkı aldıkları söylenebilir. Andrew Sarris'e göre yaratıcı yönetmenlerde bulunması gereken özellikler Truffaut'nun 1954 yılında *'Sinema Defterleri'* dergisinde yazdığı görüşlerinden yola çıkılarak şu şekilde sıralanmıştır:

1) Bir yönetmenin yaratıcı yönetmen olarak tanımlanabilmesi için üst düzey teknik yeterliliğe sahip olup olmadığının araştırılması gerekir.

2) Yönetmenin fark yaratan, görülebilir ve seçilebilir bir kişiliği olup olmadığının araştırılması önemlidir. Bu bağlamda stüdyolara film çeken yönetmenlerin ilk etapta eserlerinin özellikleri ile fark edilmelerini sağlayan niteliklerinin göze çarpmadığı söylenebilir.

3) Filmlerinin derinlerinde yatan bir anlamın olup olmadığının araştırılması gerekir. Sarris, yaratıcı yönetmenlerde içten gelen bir coşkunun ve buna bağlı olarak filmlerinde bir ruhun bulunduğunu söylemektedir. Yaratıcı yönetmenler tarafından çekilen filmlerin eleştirilerinde kişisel üslup, teknik ve amaçtan yola çıkılarak bir değerlendirme yapılabileceği söylenebilir (Asiltürk, 2014: 212-213). Filmlerdeki kalitenin teknik ve kurgu yönünde aranması izleyicileri klasik anlatı çerçevesinde etkilemeye yönelik hamleler olarak görülebilir. Yönetmenin yenilikçi teknikler kullanması ve oluşturduğu anlatıların iç dünyalarını yansıtmasıyla yaratıcı bir sürece girilmektedir. Filmlerdeki yaratıcı yönetmenliğin önemi David Lynch'e göre çekilmiş en iyi filmlere göz atarak biraz daha net bir şekilde anlaşılabilir:

8 ½ (Sekiz Buçuk-1963): Lynch tarafından en iyi filmlerden biri olarak seçilmesinin nedeni, Fellini'nin film için duyduğu heyecanını doğrudan doğruya göstermek yerine sinema dilini büyülü bir şekilde kullanarak göstermesidir (Aydın, 2015: 140).

Sunset Boulevard (Sunset Bulvarı-1950): Filmin yönetmeni Billy Wilder'ın tarzı her ne kadar Fellini'den farklı olsa da büyülü bir atmosfer oluşturup sinemanın yaratıcı gücünü ve teknik imkanlarını kullanarak sekiz buçuk filmi ile aynı etkiye ulaşmıştır. Film öyküsünde izleyicilere tanıtılan Hollywood'un gerçek yaşamda bir karşılığı olmadığı fakat Wilder'ın inandırıcı stili sayesinde izleyicilerin kendilerini büyülü bir atmosfere kaptırdığı görülmektedir (Aydın, 2015: 140).

Les Vacances de Monsieur Hulot (Bay Hulot'nun Tatili-1953): Yönetmen Jacques Tati'nin toplumsal hayat üzerine yaptığı önemli tespitler nedeniyle Lynch'in listesine girmiştir. Tati, filmlerinde görülen insanlık hakkındaki bilgi düzeyi ve bu bilgileri insanları severek elde ettiği düşüncesi filmi özel kılmaktadır (Aydın, 2015: 140).

Rear Window (Arka Pencere-1954): Lynch'in bu filmi seçmesinin nedeni, James Stewart'ın canlandırdığı Jeff karakterinin kırılan bacağı nedeniyle tekerlekli sandalyede oturduğu bir dönemde yaşanan bir cinayete tanık olması ve öğrendiği bu denli büyük bir olayın çok basit ve yalın ögelerle yönetmen tarafından anlatılabilme başarısıdır (Aydın, 2015: 140). David Lynch'in tercihleri değerlendirildiğinde filmlerin anlatı yapılarından bağımsız olarak yönetmenlerin kimliklerinin öne çıktığı

görülmektedir. Yönetmenlerin açık veya kapalı biçim, klasik veya çağdaş form diye ayrım yapmadan sahip oldukları içerik ve teknik bilgileri filmlerin kalitesine etki etmektedir. Fellini'nin sinema dilini etkileyici kullanması, Wilder'ın sinemanın yaratıcı gücünü ortaya çıkarmak için film tekniğine önem vermesi, Tati'nin insan hakkındaki bilgisi ve bunu filmlerini yansıtması, Hitchcock'un derin ve gerilimli konuları yalın ama etkileyici biçimde anlatması filmlerin ana ögesinin yaratıcı yönetmenler olduğuna dair çıkarım yapılmasına olanak sağlamaktadır (Aydın, 2015: 140).

Martin Scorsese, bir yönetmenin ne istediğini çok iyi bilmesi gerektiğine vurgu yapar. Yönetmenin kişilik özelliği olarak film yapımı sürecinde istediği şeyleri uygulayabilmek adına her şeyi yapacak kararlılığa ve süreçleri değiştirme yetisine sahip olması gerekir. Dünya çapında tanınmasını sağlayan filmlerini Hollywood stüdyolarına bağlı bir şekilde çeken Scorsese, sistem içerisinde olunsa dahi yönetmenin istediklerini almak için her yolu denemesi gerektiği düşüncesini savunur. Scorsese'ye göre Alfred Hitchcock ve Steven Spielberg gibi yönetmenler izleyicileri çok iyi tanıyarak hem izleyiciler hem de kendileri için filmler yapmışlardır. İzleyicileri tanımak, onları etkilemenin ve idare edebilmenin yollarını bilmek geniş kitlelere ulaşabilmenin önemli bir yoludur. Scorsese, filmlerini izleyiciler için değil, kendisi için yaptığını düşünmektedir. Filmlerinin izleyici toplayacağını tahmin ettiğini ama kitlenin büyüklüğü konusunda endişe etmediğini söyler. Büyük stüdyolar ile çalıştığı için filmleri gösterime girmeden önce izleyicilere özel gösterimler yapılarak ne düşündüklerini sorulmaktadır. Scorsese, bu ön gösterim yöntemini kurgu sırasında gözden kaçan bazı sorunların tespit edilebilmesi açısından yararlı bulmaktadır. Ancak izleyiciler filmi sevmediklerini ve bu tür bir filme gitmeyeceklerini söylerlerse bunu anlayışla karşılayarak yapmak istediği filmin bu olduğunu belirteceğini de ekler (Aydın, 2015: 129-134-135).

Scorsese'nin görüşleri yaratıcı yönetmenliğin belirli kalıplara bağlı kalmak koşuluyla stüdyolar ile çalışarak da mümkün olabileceğini vurgulamaktadır. Kazanılan gişe başarıları, çekilen filmlerin kaliteleri gibi eşikler aşıldıktan sonra stüdyolar film üretimindeki katı tutumlarını yumuşatarak yönetmenlere kendi tarzlarını yansıtabilme fırsatları sunabilmektedir. Auteur yönetmen incelemelerinde sinemacıların anlatı yapıları irdelenirken sinemacılara ait kişisel görüşler de önem kazanır. Sinemacının

eserleri ile içerisinde bulunduğu sosyal çevre ve bireysel geçmişinin birleşiminden oluşan bir üstyapısal inceleme yapılır. Yaratıcı yönetmen çıkarımının yapılabilmesi için sinemacı hakkında sorulması gereken sorulardan bazıları şu şekilde özetlenebilir:

1) Yaratıcı yönetmenin hayatı (eğitimi, mesleki durumu, yaşamakta olduğu sosyal çevre, siyasi düşünceleri) ile filmlerinde kullandığı temalar arasında bir ilişki var mı?

2) Yaratıcı yönetmen, filmlerinde aynı oyuncu kadrosu (set ekibi de dahil edilebilir) ile mi çalışıyor?

3) Yönetmen ile yapılmış röportajlar, söyleşiler, biyografik ve otobiyografik çalışmalar var mı?

4) Yaratıcı yönetmen olarak tema seçimleri ve film anlatım biçimi her çalışmasında aynı özellikleri mi gösteriyor?

5) Yönetmenin filmlerinde imzası olarak görülebilecek özellikler nelerdir? Bu özellikler kişiliğini ne derecede yansıtmaktadır? (Aktaran: Birincioğlu ve Parlayandemir, 2016: 5-6).

Christopher Nolan, Scorsese'nin de örnekleri arasında yer aldığı *'stüdyo içerisindeki yaratıcı yönetmen'* kavramının en yeni ve önemli temsilcilerinden birisidir. Nolan'ın sinema anlatısı, Hollywood stüdyo sistemi içerisinde yer alan fakat sistemin dayatmakta olduğu anlatı tarzının aksine kendi film dilini inşa edebilmiş bir yapıdır. Nolan sinemasına yukarıdaki bölümde yer alan sorular sorulduğunda yaratıcı yönetmenliği konusunda olumlu veriler elde edilmektedir. *'Network Narrative' (Ağ Anlatı), 'Non-Linear Storytelling' (Çizgisel Olmayan Hikaye Anlatımı), 'Non-Linear Narrative' (Çizgisel Olmayan Anlatı)* gibi isimlerle anılan hikayeleme yöntemi, Nolan'ı klasik anlatı ve çağdaş anlatının kesişim noktasında konumlandırarak her iki anlatı biçimine ait özellikleri göstermesini sağlamaktadır.

2.6. SİNEMA FİLMLERİNDE ÜÇÜNCÜ ÖYKÜLEME BİÇİMİ OLARAK AĞ ANLATI

Film anlatısında klasik döneme tepki olarak doğan modern anlatı sürecinin ardından gelişmeye açık her alanda olduğu gibi sinema filmleri de postmodern

süreçlerin etkisi altına girmiştir. Bu tez çalışması kapsamında modern, postmodern gibi kavramların tarihsel süreçlerinin anlatılması yerine postmodern olarak adlandırılan süreçlerin sinema filmlerine yansımaları ele alınmaktadır. Sinemanın klasik döneminde senaryo, yıldız oyuncu, film kurgusu, dekor vb. unsurların stüdyoların kontrolünde olduğu görülürken, modern anlatı döneminde sinemanın asli unsuru olarak yönetmen tercihleri ön plana çıkmaktadır. Modern anlatıya sahip filmlerde yaratıcı yönetmenler tarafından film yönetimi, senaryo yazımı, kurgu biçimi, oyuncu seçimi gibi tercihlerin bağımsız olarak yapıldığı bilinmektedir. Filmlerindeki yaratıcı süreçler ile ilgilenen yönetmenler, dışarıdan aldıkları katkıları minimize ederek film oluşumundaki en etkili faktör haline gelmektedirler. Filmlerin yapım süreçlerinde yapımcılar ile yaratıcı yönetmenlerin tercihleri göz önüne alındığında, klasik dönemin büyük stüdyoların üretimin her türlü sürecine müdahale edebildikleri formüle bir dönem olduğu görülmektedir. Modern anlatı döneminde ise yaratıcı yönetmenlerin mümkün olduğunca bireysel ve minimal tercihler kullanarak klasik dönemde yaratılan büyülü atmosferlerin dışına çıkmayı amaçladıkları görülmektedir.

Sinemada modernizm sürecinden sonra gelişen her anlatı biçimi postmodern olarak nitelenmeye başlanmıştır. Sinemada yaşanan postmodernizm süreci içerisinde David Bordwell'in *'Ağ Anlatı'* olarak nitelediği klasik ve modern anlatının özelliklerinin harmanlanması ile ortaya çıkan anlatı yapısı bu tez çalışmasında üçüncü öyküleme biçimi olarak nitelenmektedir. Formüle kalıplar içerisinde yapılan anlatının yaratıcılığı köreltmesi, sinemanın sadece kapitalist güçlerin sanatı haline dönüşebileceğinden duyulan korku, dünya genelindeki yönetmenlerin ellerindeki imkanların Hollywood kadar zengin olmaması, ikinci dünya savaşının getirdiği sıkıntılar gibi durumlar anlatılan konuları ve film dilini etkileyen unsurlardır. Modern anlatı kimilerine göre devam etmekte olan bir süreç olarak görülse de genel kanıya göre yerini postmodernizm sürecine bırakmıştır. Sinema anlatısını postmodernizm sürecine götüren gelişmelerin iletişim ve bilişim teknolojilerindeki gelişmelerle ilişkili olduğu söylenebilir. Enformasyonun değişen ve dönüşen yapısı, enformasyon ile iletici kanallar arasında sıkı bir ilişki yaratmaktadır. Bilginin üretimi ve dağıtım araçlarının değişmesi ile sosyal yaşam içerisindeki enformasyondan beklentiler farklılaştırmıştır. Çeşitli alanlardaki hız ve enformasyondan anlam çıkarma unsurları ön plana çıkarak kullanıcı odaklı bir sistemin geliştirildiği söylenebilir.

2.6.1. Ağ Kavramı ve İnternetin Ortaya Çıkışı

Ağ sözcüğünün tarihsel kökeni 1660'ların ortalarına dayanmaktadır. İtalyan doğa bilimci ve anatomici Marcello Malpilgi'nin ağ sözcüğünü anatomik alandan örnek vererek açıklaması kavramın günümüzde kullanıldığı anlama yakın bir şekilde kullanımını sağlamıştır. Malpilgi, derinin ağımsı bütününe gönderme yaparak o zamana dek kumaşın, örgünün, dantelin yapısını anlatmak için kullanılan ağ sözcüğünü günümüzdeki teknolojik örüntü anlamına yakın bir şekilde kullanmıştır (Aktaran: Aytaş, 2016: 401). Ağ sözcüğünün çeşitli alanlardaki kullanımları Türk Dil Kurumu'nun kabul ettiği resmi tanımlamalar arasında yer almaktadır.

Nesne (Ağ)	İplik, tel, sicim vb. ince şeylerden yapılan kafes biçiminde örgü (tenis sahalarındaki ağ, balıkçıların ağları).
Doğal yaşam (Ağ)	Örümcek vb. hayvanların salgılarıyla oluşan örgü biçimi.
Toplumsal yaşam / Hizmet (Ağ)	İletişim ve ulaşım gibi alanlarda ülke geneline yayılmış şebekeler. Örgütlenme biçimleri (tren yolları, GSM şirketlerinin kapsama alanları vb.).
Tuzak, düzenek (Ağ)	'Yırtıcı hayvanlardan güçlü veya akıllı olanların diğerlerini ağına düşürmesi.'
Spor sahası - 1 (Ağ)	Oyun sahasını ortadan ortadan ikiye bölen örgü, file (tenis kortu vb.).
Spor sahası - 2 (Ağ)	Örgüsü çaprazlama olarak yapılarak kale direklerinin arkasına gerilen örgü, file (futbol sahası kaleleri vb.).

Tablo 6: Türk Dil Kurumu, ağ tanımları (Türk Dil Kurumu: Ağ [TDK]).

1850-1950 arasındaki dönemin en önemli özelliği iletişim teknolojilerindeki gelişmelere bağlı olarak kitle iletişim araçlarının dünya geneline yayılmalarıdır. 1900'lü yıllara kadar iletişimin sağlanması açısından öne çıkan unsur posta sisteminin yaygın olarak kullanılmasıdır. Yirminci yüzyılın başlarında radyo frekanslarının kullanılarak yayın yapılmaya başlanması ve bundan kısa bir süre sonra televizyon yayınlarının başlaması ileti dolaşımını hızlandıran olaylar arasında yer almaktadır (Aktaran: Aytaş, 2016: 401). Radyo ve televizyon yayınlarının başlaması ile bilginin dünya geneline yayılması açısından matbaanın geliştirilmesine benzer bir etki görülmüştür. İki sürecin arasındaki farklar ise hız, görsellik ve alan çeşitliliğidir. Dünyanın herhangi bir yerindeki haber, bilgi ve gelişmenin radyo televizyon yayınları sayesinde hızlı bir şekilde yayılımı ile evrensel anlamda bir iletişim ağı oluşturmuştur.

20. yüzyılın son otuz yılında enformasyonun üretimi ve yayılımı açısından yaşanan en önemli gelişmelerden birinin internetin ortaya çıkışı olduğu söylenebilir. İnternetin icadı, bilgisayar ve iletişim teknolojilerindeki gelişim hızının artışı gibi durumlar sayesinde yaşamın her alanını etkileyen yenilikler görülmeye başlanmıştır. Evrensel anlamda oluşan etkileşimi ve toplumsal yaşamdaki dönüşümü vurgulayan en yetkin kavramlardan biri Manuell Castells tarafından kullanılan *'Ağ Toplumu'* kavramıdır. Castells, eserlerinde toplumsal alandaki dönüşümü ekonomi, toplum ve kültür süreçleri çerçevesinde inceleyerek yaşanan dönüşümlerin kurulan ağlar sayesinde birbirlerini etkilediklerini savunmaktadır.

Amerika Birleşik Devletleri Savunma Bakanlığı'na bağlı İleri Araştırma Projeleri Kurumu'nun (The Defense Advanced Research Projects Agency – DARPA) ilk internet ağına adını veren ve internetin ortaya çıkmasını sağlayan çalışmalara imza attığı bilinmektedir. Sovyetler Birliği tarafından 1950'lerde dünya dışına gönderilerek uzay çağını başlattığı düşünülen Sputnik uydusu, ABD ve Rusya arasındaki rekabet nedeniyle Amerika'yı ileri teknoloji konusunda endişeye sürükleyerek bir dizi hamlede bulunmasına neden olmuştur. Bu konudaki ilk çalışmalardan biri nükleer saldırılara karşı savunmayı sağlayacak bir iletişim sisteminin kurulmasına yöneliktir. Bu gelişmelere bağlı olarak ilk bilgisayar ağı (ARPANET) 1 Eylül 1969'da kurulmuştur. Ağın ilk bağlantıları dört farklı kuruma gerçekleşmiştir. Bu kurumlar Los Angeles'ta yer alan California Üniversitesi, Stanford Araştırma Enstitüsü, Utah Üniversitesi ve Santa Barbara'da California Üniversitesi'dir (Castells, 2008: 59).

Kurulan iletişim sistemi paket anahtar teknolojisine sahip bir ağın komuta kontrol merkezinden bağımsız bir durumdadır. Bu sayede mesaj birimleri kurulan ağ içerisinde kendi yollarını oluşturarak herhangi bir noktada tutarlı bir şekilde toplanabilecek şekilde örgütlenmektedir. İlk etapta ülke savunması amacıyla kurulan bu ağ yapısının ardından dijital olarak görüntü, ses, veri gibi her türlü mesajın paketlenmesi ve kontrol merkezlerini kullanmaya gerek kalmadan iletilmesini sağlayan bir ağ oluşturulmuştur. İnternetin gelişimi için uygun koşulları sağlayan bu ağın kurulumu, dilin evrensellği ve iletişim sisteminin ağ oluşturmaya yönelik saf mantığı sayesinde küresel iletişim için teknolojik zemini hazırlamıştır (Castells, 2008: 58). Askeri amaçla, savunma güdüsüyle yapılan ilk çalışmanın ardından kurulan bu bağımsız ağlar küresel bir ağ içerisine sorunsuz olarak entegre edilmiştir. 1973 yılında Vinton Cerf ve Roberth Kahn tarafından başlatılan ağlar arasında iletişimi sağlayan *'Internetworking'* projesi bu açıdan önem kazanmaktadır. İnternetin toplum geneline yayılmasını sağlayan olay *'World Wide Web' (www)* projesi olmuştur (Sakınç, 2016: 45-46).

ARPANET	Bilimsel amaçlara yoğunlaşılmaktadır. (İlk bağlantıları dört farklı eğitim kurumuna gerçekleştirilmiştir.)
MILNET	1983'te Arpanet'ten ayrılarak askeri amaçlara yoğunlaşılmıştır.
BITNET	Ulusal Bilim Vakfı (National Science Foundation) ve IBM iş birliği ile fen bilimleri dışında bilim alanlarına hizmet eden bir ağ olarak devreye alınmıştır.

Tablo 7: İnternet ağlarının ilk dönemleri (Castells, 2008: 59).

İnternet ağlarının önce Amerika içerisinde ardından dünya genelinde kullanımını yaygınlaştıran olay, kişisel bilgisayarların gelişerek bülten tahtası sistemleri (BBS-Bulletin Board Systems) adı verilen yapının kullanılmaya başlanmasıdır. Bu sistemde bilgisayarlar arası karmaşık ağlar yerine kişisel bilgisayarların, modemin ve telefon hattının varlığı yeterli olmaktadır. İnternetin kullanımının kolaylaşması ile her türlü ilgi alanına ve kişisel meraka uygun içerikler bulunmaya başlanmıştır (Castells, 2008: 64).

2.6.2. Ağ Toplumu Düşüncesi

''Enformasyonel, küresel ekonominin yükselişinin en önemli özelliği mevcut teknolojik değişim süreçleriyle ilintili ama bu süreçlere bağımlı olmayan yeni bir örgütlenme mantığının gelişimidir'' (Castells, 2008: 208).

Günümüzde iletişim süreçlerini güçlendiren ve toplumsal hayatta her konuda örgütsel bir farkındalık yaratan durum teknolojik gelişmelerdir. İletişim teknolojilerinin gelişmesiyle insanların birbirleriyle kolaylıkla iletişim sağlayabilecekleri sosyal ağlar ortaya çıkarak küresel köy haline gelen dünyada enformasyonun üretim ve dağıtım yöntemlerinin boyutunu değiştirmektedir. Castells'e göre yaşamakta olduğumuz teknolojik devrimin ayırıcı özelliği enformasyonun merkezi önemi değil, bu enformasyonun bilgi üretimine, bilginin işlendiği ve iletildiği aygıtlara uygulanma şekilleridir. Yenilik ve yeniliğin kullanımı arasında bu iki sürecin birbirini beslediği bir zincir oluşmaktadır (Aktaran: Castells, 2008: 40). Son yıllarda telekomünikasyon teknolojilerinin kullanımlarının üç farklı aşamadan geçtiği söylenebilir:

1) Telekomünikasyon alanındaki iş süreçlerinin otomasyon sistemine devredildiği görülmektedir.

2) Her türlü iletişim faaliyetine ait kullanım biçimlerinin denendiği bir süreç yaşanmaya başlanmıştır.

3) Telekomünikasyon uygulamalarının ilk iki maddeye bağlı olarak yeniden biçimlendirildiği görülmektedir (Aktaran: Castells, 2008: 40-41).

İlk iki aşamada otomasyon sürecine geçilmesini sağlayan teknolojik yenilik süreciyle birlikte *kullanarak* öğrenmeye bağlı gelişmeler görüldüğü söylenebilir. Üçüncü aşamada ise kullanıcıların teknolojiyi yaparak, biçimlendirerek öğrendikleri görülmektedir. Yaparak öğrenme sürecinin teknolojiye katkısı kullanıcıların *biçimlendirme* sürecinin sonucunda yeni uygulamaları bulmaları noktasında görülmüştür. Yeni bulunan bir teknolojinin devreye girmesi, kullanıcılar tarafından kullanılması ve kullanılan teknolojilerin yeni uygulamaların yaratılması konusunda

gelişime öncülük etmesi teknolojik hayatta olumlu yönde bir döngü oluşturmaktadır (Aktaran: Castells, 2008: 40-41).

Castells'in ağ toplumu düşüncesinin temelinde küreselleşme olgusu bulunur. İnternet teknolojisinin yardımıyla hızla gelişerek yaygınlaşan kitle iletişim araçlarının yaydığı enformasyon sayesinde küreselleşme süreci hızlı bir şekilde yayılma fırsatı bulmuştur. Kitle iletişim araçlarının kullanılmasıyla oluşan zaman ve mekanın düzenlenmesi durumu modern dünyayı değiştirmiş ve değiştirmekte olan süreçlerin bir parçasıdır. Ağ kavramı toplumsal anlamıyla bir veya daha fazla toplumsal ilişkiyle birbirine bağlanmış, bunun sonucu olarak da toplumsal bir bağ oluşturmuş bireyleri işaret etmektedir. Enformasyon teknolojilerinin gelişimiyle yeni bir örgütlenme yapısı olarak ortaya çıkan ağ toplumu kavramının ağ sözcüğü çerçevesinde anılması ağ temeli üzerine kurulmuş sosyal, politik, ekonomik ilişkilerin yoğun bir şekilde kullanılmasından kaynaklanmaktadır (Aktaran: Özdemir, 2015: 128). Ağ toplumu iletişim, iş ve idareye yönelik amaçlarla yola çıkılarak küresel ağları düzenli olarak kullanan bir toplumu ifade etmektedir. Yaşadığımız dönemdeki toplumsal yapı için sıklıkla kullanılan bilgi toplumu, iletişim toplumu gibi kavramları kullanmak yerine iletişim teknolojilerinin gelişmesiyle dünyayı saran ağların kullanımını ifade etmek için ağ toplumu kavramı kullanılmaktadır (Aktaran: Tuğan, 2017: 1028).

Günümüz dünyasında birey ve ağlar arasındaki ilişki, bilgiyi anlamlandırma süreci çerçevesinde *'Connectivism' (Bağlantıcılık)* kuramıyla açıklanmaktadır. Bağlantıcılık kuramına göre bilgi sadece kişinin kendisinde değil, dış dünyadadır. Bilgiyi elde etmenin yolu ağ oluşturmak, var olan ağlara katılmak ve bu ağlarda yer alan örüntüleri bireysel olarak anlamlandırmaktır. Yaratılan veya katılım gösterilen ağlar dijital çağda ömrünün giderek kısaldığına inanılan bilgiyi güncel ve hızlı şekilde elde etmeyi gereklilik haline getirir. Bu bağlamda bilginin hızlı ve güncel bir şekilde elde edilebilmesinin içinde bulunduğumuz çağda önemli bir beceri olduğu söylenebilir (Aktaran: Bozkurt, 2014: 518). George Siemens'in ağ yapısı düşüncesine göre bilginin sürekli devinim içerisinde olması bireylerde, gruplarda ve toplumda bilginin üretilmesiyle başlayarak çeşitli aşamalardan oluşur:

1) Bilginin birlikte oluşturulması (Co-Creation)

2) Yayılımı (Dissemination)

3) Kilit önemdeki fikirlerin iletilmesi (Communication of Key Ideas).

4) Kişiselleştirme (Personalization)

5) Uygulama (Implemantation) (Aktaran: Bozkurt, 2014: 518).

Siemens'in bilginin devinim içerisinde olmasını sağlayan unsurları bu şekilde sıralaması teknolojinin öncülük ettiği ağ toplumu çağında bilginin toplum tarafından oluşturulma ve yayılma süreçlerini de betimler. Ağların yardımıyla bilginin oluşturulduğu bir çağda bilginin kişiselleştirilmesi ve daha sonra uygulanması mümkün olmaktadır.

2.6.3. Sosyal Ağlar ve Zayıf Bağların Gücü Kuramı

Sosyal sınıf, etnik köken, fiziki durum farkı gözetmeksizin herkesin bir şekilde parçası olduğu sosyal ağların kökenleri eski zamanlara dayanmaktadır. Nicholas Christakis ve James Fowler, *'Connected: The Suprising Power of Our Social Networks and How They Shape Our Lives' (Sosyal Ağların Şaşırtıcı Gücü ve Yaşamımızı Biçimlendiren Etkisi)* isimli çalışmalarında ağların genlerimizde var olan bir yapı olduğunu vurgularlar. Sosyal ağ kavramının canlıları ilgilendiren boyutu insanlar ile sınırlı değildir. Kendilerine uygun doğa koşulları içerisinde yaşayan canlılar kendi aralarında örgütlenerek sosyal ağlarını oluştururlar. Hayvanların yaşayış düzenleri sosyal ağların ilk örnekleri olarak görülebilir. Yaşamlarını devam ettirebilmeleri için gerekli besin kaynaklarını elde edebilmek adına birlikte yaşayıp avlanırlar. Bu durum içgüdüsel olarak oluşturulan sosyal ağların varlığını göstermektedir. İnsanlar dışındaki canlıların ne kadar uzun yaşayacakları ve ne kadar sağlıklı bir şekilde üreyebilecekleri kurdukları bu örgütsel yapı tarafından belirlenmektedir (Christakis ve Fowler, 2012: 264).

İnsanların sosyal birliktelikler kurma eğilimleri hayvanlardan farklı olarak biyolojik olarak kodlanmıştır. Christakis ve Fowler'ın çalışması kapsamında insanların sahip oldukları genlerin sosyal ağlar içerisindeki rolleri üzerine etkisi araştırılmıştır. Bu kapsamda 142 okulda eğitim gören 90.115 gencin oluşturduğu örneklem tabanında 1.110 ikiz incelenmiştir. İnceleme süresince örneklemi oluşturan öğrencilere arkadaşlık ağları üzerine sorular sorulmuştur. Soru sorulan öğrencilerin tüm arkadaşlık ağları çözümlenmiş ve kişinin ağ içerisindeki kesin konumu

belirlenmiştir. Araştırmanın sonucunda genetik faktörlerin ağ oluşturulmasında etkisi olduğu saptanmıştır. Çalışmada elde edilen sonuca göre beş arkadaşı olan bir öğrencinin tek arkadaşı olan birinden genetik olarak farklı bir yapıya sahip olduğu gözlemlenmiştir (Christakis ve Fowler, 2012: 264).

Sosyal ağ kavramının sosyal yaşam içerisinde genetik miras üzerinden anlamlandırılmaya çalışılması insan ilişkileri üzerine yapılabilecek çok sayıda çıkarıma yol açmış durumdadır. Arkadaşlık, sevgililik, evlilik vb. ilişkiler kişilik ve genetik özellikler açısından değerlendirilerek sosyalliğe yatkınlık seviyeleri gözlemlenebilmektedir. İnternet öncesi dönemde bireylerin toplum içerisindeki sosyalliklerinin incelendiği sosyal ağ çalışmaları internet sonrası dönemde boyut değiştirerek bireyin sanal ağların içerisindeki rollerinin incelendiği bir sürece dönüşmüştür. Sanal sosyal ağların oluşturulması için başlayan çalışmalar internetteki Web 2.0[12] düşüncesi başta olmak üzere sosyal yaşantımızı adım adım değiştiren bir yapıya bürünmüştür. İnternet teknolojisinin olmadığı veya Web 1.0'ın kullanıldığı dönemlerde çeşitli amaçlar doğrultusunda kurulan yüz yüze ilişkiler zamanla yerlerini sanal sosyal ağlara bırakmaya başlamışlardır. Sanal sosyal ağlar web teknolojisinde meydana gelen gelişmelere bağlı olarak ortaya çıkan ve ortaya çıktıkları günden itibaren her dönem çeşitlenerek gelişen yapılardır. Web 2.0 teknolojisinin ürünleri olan sanal sosyal ağlar kullanıcılarına içerik yazma, var olan içerikleri değiştirme ve oluşturulan içerikleri paylaşma gibi imkanlar sunarlar. Bahsedilen bu sanal ağlar birbirlerinden içerik açısından farklılık gösteriyor olsalar bile sahip oldukları genel özellikler şu şekilde özetlenebilir:

1) Sosyal paylaşımların yapıldıkları siteler kullanıcıların kendilerine ait profiller açmalarına izin vermektedir. Yaratılan profilleri kimlerin görebileceğine dair kısıt hakları sunarlar.

2) Diğer kullanıcılar ile iletişim kurulabilen, güncel olayların takip edilebildiği ve çeşitli paylaşımların yapılabildiği (yazı, fotoğraf, video) iletişim ortamlarıdır.

[12] Web 2.0, kullanıcılarına içerik oluşturma fırsatı sunmayan ve internetin ilk aşaması olan Web 1.0'ın geliştirilmiş halidir. En önemli özelliği kullanıcıları diğer kullanıcılar ve içerikler ile etkileşime geçirmesidir.

3) Ortak ilgi, amaç, inanış vb. unsurlara sahip bireylerin bir araya gelip gruplar oluşturarak mekansal bağlılık gözetilmeksizin birliktelikler kurabilecekleri sanal ortamlardır (Aktaran: Okur, 2016: 296).

Sosyal ağ teorilerinin çıkış noktası sosyal sermaye kavramıdır. Sosyal sermaye üzerine çalışan araştırmacılar yaptıkları çalışmalarda kavramı iki şekilde tanımlamışlardır. Bazı çalışmacılar coğrafi bölgeler ve o bölgelerde yaşayan insan topluluklarının bir özelliği olarak incelerken bazıları bireyler ve bireylerin bağlı oldukları örgütler üzerinden bir tanımlama yapmışlardır. Kavramın çok çeşitli tanımları bulunmakla birlikte insanlar arasındaki ağ şeklindeki ilişkilerin tanımlanabilmesi adına Putnam tarafından yapılan tanım önem kazanmaktadır. Buna göre sosyal sermaye kavramı bireyler arasındaki karşılıklı yararın gözetilmesi adına işbirliği ve koordine bir şekilde çalışmayı sağlamak için oluşturulan ağlar gibi sosyal birlikteliklerin sahip oldukları özellikleri ifade etmektedir. Coleman ise bu kavramı sosyal ortam içerisinde var olan bireylerin yaptıkları işleri kolaylaştırmakta olan bir yapı olarak tanımlamaktadır (Aktaran: Özdemir, 2008: 82).

Sosyal ağ teorilerine[13] göre toplum içersindeki insanlar birbirlerine zayıf veya güçlü ağlarla bağlıdırlar. Coğrafi olarak birbirlerinden uzakta olan insanlar internet teknolojisine bağlı sanal ağları kullanarak birbirleriyle iletişim kurup ortak ilgi alanları etrafında buluşurlar. Sosyal ağ teorilerine göz atıldığında, yapısal boşluk kuramı çerçevesinde sosyal bir yapı içerisinde birbirlerini tanımayan insanlar arasında aracılık yapan kişinin elde ettiği bilgi ve sahip olduğu kontrol avantajları ön plana çıkmaktadır. Lin'in sosyal kaynaklar üzerine geliştirdiği kuramı iki amaca yoğunlaşmaktadır. Bunlardan ilki isteklere odaklanmaktadır. Bir bilgiye ulaşmak istendiğinde yapısal olarak boşluk ve zayıf bağlar gerekirken, karşılıklı güven ve ortak iş yapma arzusu geliştiğinde yakın ve sıkı bağların kullanılması yararlı olmaktadır. İkinci nokta ise bireylerin bulundukları pozisyonların ilişki kurdukları bireylerin pozisyonlarına bağlı olarak ulaşılacak kaynaklara etki etmesidir. Örneğin, bir kişinin iş arama sürecinde yardımda bulunması istenen kişinin seviyesi ne kadar yüksekse bulunacak işin seviyesi de o kadar yüksek olacaktır. Coleman'ın sosyal kapalılık kuramına göre sosyal ağların kapalı özellik göstermeleri gerekliliği bulunmaktadır. Ağlar kapalı oldukları sürece

[13] Sosyal ağ teorileri genel olarak Burt'un Yapısal Boşluk Kuramı, Lin'in Sosyal Kaynaklar Kuramı, Coleman'ın Sosyal Kapalılık Kuramı ve Granovetter'in Zayıf Bağların Gücü kuramlamlarının çerçevesinde incelenmektedir (Özdemir, 2008: 83).

karşılıklı güven ve işbirliği gelişebilecektir. Bu durumun sonucu olarak da bilgi paylaşımı kolaylaşacaktır (Aktaran: Özdemir, 2008: 83-84).

Castells, insanlar arasında olduğu kabul edilen ağlardan zayıf olanların zamanla genişlediğini ve internet üzerinden yapılan iletişimin bu konuda uzmanlaşmış, işlevsel, destekleyici olduğunu söylemektedir (Aktaran: Okur, 2016: 296). Castells'in zayıf bağlar olarak adlandırdığı yapıyı Mark Granovetter, *'Zayıf Bağların Gücü'* kuramıyla açıklamaktadır. Kurama göre bireyler arasında var olduğu kabul edilen bağların zayıf olması bireyin kendi hedeflerine ulaşmak için ihtiyacı olan etkin sosyal sermayeyi oluşturmasına yardımcı olmaktadır. Kendi sosyal ortamı içerisinde bir varlığı olan bireyin özellikleri zamanla bağlı olduğu sosyal yapı içerisinde birlikte kapalı kaldığı bireylerin özelliklerine benzemektedir. Bu özelliklere sosyal ortamdaki bireylerin sahip oldukları bilgilerin paylaşılması da dahildir. Birey, farklı bilgilere ihtiyaç duyarak bu bilgilere ulaşmak istediğinde kendi sosyal ortamından dışarı çıkması gerekir. İhtiyaçları doğrultusunda başka bir sosyal ağa katılmak isteyen birey, kendi ortamı ile yeni katılacağı sosyal ortamı birleştirecek bağlara ihtiyaç duyacaktır. Bu durum söz konusu olduğunda iki sosyal ağı birleştirecek unsur ilk etapta zayıf bağların varlığıdır. Birbirlerine zayıf bağlarla bağlı olan bireyler varlıklarını farklı sosyal yapılarda sürdürdükleri için bir araya gelmelerini gerektirecek *'neden'* önem kazanmaktadır. Kurulacak bağın gücü, sözü edilen bağın şekil almasını sağlayacak zamansal sürecin, bireylerin duygusal yoğunluklarının ve karşılıklı yükümlülüklerin bir birleşimidir (Aktaran: Özdemir, 2008: 83).

Günlük yaşamdaki toplumsal grupların içerisinde yer alarak kurulan samimi ve görece daha az samimi bağların internet teknolojisi kullanılarak çok daha çabuk ve etkili kuruldukları görülmektedir. Sosyal ağların içerisinde kurulan ilişkilerin kategori olarak çeşitlenmesi ve her kategoriye ait sanal ortamların nicelik olarak artış göstermesi bilginin üretim ve dağıtımında dönüşüme sebep olmaktadır. Sanal ağlar, toplumsal yaşama dair her alanda etkisini gösteren bir yapıdır. Çeşitli içeriklere sahip sanal bir forumda yeni çıkan kitapların incelemelerinin yayınlandığı ve okurlar tarafından tartışıldığı görülebilirken, aynı foruma ait bir başka sayfada rönesans resim sanatının konuşulduğu örneklere sıklıkla rastlanmaktadır. Bu durum sadece eleştiri anlamında değil, katılımcıların fikirlerini sunmaları ile diğer sanatçılara yol göstermeleri açısından da katkı sağlayabilmektedir. Sinema sanatı için de benzer bir

durum söz konusudur. Sosyal ağların sinemaya katkıları arasında eleştiri, reklam, tanıtım faaliyetleri gibi birçok alan bulunmakla birlikte bu ağların örgütlenme biçimleri içerik anlamında da katkı sağlamaktadır. Birden çok öykü ve karakterin bir arada yer aldıkları ağ örüntüsü şeklindeki anlatılar, postmodern sinema içerisinde olarak günden güne popüler olan bir yöntem olarak öne çıkmaktadır.

Çeşitli alanlardaki gelişim ve dönüşüm süreçleri iletişim teknolojilerindeki gelişmelere paralel şekilde ilerlemektedir. Yaşamla ilgili her türlü değişimle doğrudan bağı olan sanatsal faaliyetler de teknolojik gelişmelere bağlı olarak dönüşüm göstermektedirler. Sinema sanatında modernist düşüncelerin yerini postmodernizm sürecine bıraktığı günümüzde internetin yarattığı sanal ağ örüntüsüne benzer bir yapılanma sinema sanatının da kullandığı bir yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır. Zayıf bağların gücü düşüncesi sinemadaki ağ anlatı yapılanmasının içeriksel yönünün destekleyicisi olarak görülebilir. Birbirleriyle herhangi bir tanışıklığı veya ortak noktası olmayan insanlar, kendileri için ağ şeklinde örülen bir kaderin varlığı ile bir anda birbirlerinin hayatlarında önemi bir pozisyona gelmektedirler. Hatta öyle ki bu karakterler ile buluştukları an hayatlarının en önemli zamanları olarak ön plana çıkabilmektedir. Alejandro Gonzales Inarritu'nun 21 Gram anlatısındaki trafik kazasının bir araya getirdiği hayatlar, Following'de yalnız ve sakin bir karakterin kendisini bekleyen oyunun içerisine düşmesi, Memento'da daha önceden tanışmayan Leonard ile Natalie karakterlerinin kendilerini içinde buldukları bir öykü yaratılması gibi birçok durum birbirleriyle zayıf ağlarla bağlı ve bundan haberi olmayan karakterlerin ortak amaçlar doğrultusunda yollarının kesişmesine örnek olarak gösterilebilir.

2.7. ÇİZGİSEL OLMAYAN ANLATININ DÖNÜŞÜMÜ: AĞ ANLATI

Castells, teknolojik gelişmelerin ortaya çıkardığı yeni yapıların ağların ve ağ ekonomisinin yükselişiyle ilintili olduğunu vurgular. Castells tarafından ağ toplumu olarak adlandırılan bu süreç toplumsal yapı içerisindeki üretim, iktidar, kültür vb. unsurların işleyişini değiştirmektedir. Sinema anlatısının toplumun her alanında yaşanan bu dönüşüm sürecinden etkilenmesi beklenen bir sonuçtur (Tuğan, 2017: 1024). Sinemada postmodernizmin yirminci yüzyılın son dönemlerinde etkisi

görülmeye başlanan bir dönüşüm süreci olduğu söylenebilir. Sinema anlatısındaki postmodernizm sürecinin temelinde geçmişe özlem duyma düşüncesi yatmaktadır. Sürecin sinemaya etkileri arasında geçmiş ile günümüz arasındaki sınırların silinmesiyle dönemler arası birleşme, gerçek ve gerçeğin sunum tarzlarıyla ilgilenme, cinsellik ve arzunun metalaşan bir hale gelmesi, tüketim kültürü ve endişeyle, öfkeyle, başkalarından kopuşla ortaya çıkan yabancılaşma sonucu görülen yoğun coşkusal yaşantılar yer almaktadır (Aktaran: Erdemir, 2009: 26).

İletişim teknolojilerinin gelişimiyle birlikte toplumun farklı kesimleri günlük yaşantı, iş hayatı, kültürel faaliyetler gibi alanlarda var olan ağlara katılım gösterirler. Toplum içerisindeki insanların amaçlarına uygun bir şekilde bağ kurabildikleri bu ağlar, Castells'te olduğu gibi ekonomi boyutuyla incelenebildiği gibi diğer alanlarda da inceleme alanları yaratmaktadırlar. Ağ oluşturma düşüncesinin sinemaya yansıması film anlatılarının modern anlatılarda olduğu gibi parçalı yapılara sahip olmaları şeklinde görülmektedir. İnternet çağının hayatlarımıza dahil ettiği ağ şeklindeki ilişkiler film öyküleri ve karakterlerinin anlatımınında da kendine özgü bir biçim yaratmaktadır. Bordwell, *'Poetics of Cinema'* isimli eserinde ağ anlatıyı çağdaş sinema içerisinde ortak bir hikaye anlatma formu olarak tanımlamıştır. Bu anlatı yapısı içerisinde birbirleriyle ilintilenen hayatların ve karakterlerin birleşen kaderlerinin anlatıldığını ifade eder. Bu anlatı biçimi Variety dergisinde *'çapraz hat'*, *'çapraz doğrular'* gibi anlamlara gelen *'Criss-Cross'* kavramıyla ifade edilirken Bordwell tarafından film sahnelerinin dizilimini vurgulayacak şekilde *'Network Narrative' (Ağ Anlatı)* olarak adlandırılmıştır (Aktaran: Kerr, 2010: 38).

Bordwell, ağ anlatı kavramını *'The Way Hollywood Tells It'* çalışmasında birden çok kahramanı barındıran ve birbirinden farklı olmasına rağmen iç içe geçmiş öykülere sahip filmler için kullanmıştır (Bordwell, 2006). Ağ anlatının erken film öneklerinden biri Maxim Gorky'nin *'Na dne'* ve Wilhelm August Schmidtbonn'un *'Mutter Landstrasse'* hikayelerinden senaryolaştırılan Minoru Murata'nın 1921 yapımı *'Rojo No Reikion'* filmidir. Farklı bir anlatı düzleminde başlayan dört ayrı öykü filmin sonunda bir araya gelmektedir. Akira Kurosawa'nın 1950 yılında çektiği sinema tarihinin kült filmlerinden biri olan Rashomon, çoklu kahraman anlatısına bağlı çoklu kahraman perspektifi kullanılarak evrensel çapta büyük bir etki yaratmıştır (Aktaran: Kerr, 2010: 38). Modern eserler veren yaratıcı yönetmenler kronolojiyi, nedenselliği

ve klasik anlatı düzenini bozarak kendilerine özgü bir biçim yaratmaktadırlar. Postmodern bir film biçimi olan ağ anlatının yapısını oluşturan özellikler modern anlatıyla benzerlik gösterseler de sürecin yaratıcı kısmının izleyicilere geçtiği söylenebilir. Kronolojinin bozulması, birden fazla hikaye ile fazla sayıda ana karakterin anlatılması, olayların nedenselliklerinin farklı hikayelerin birleşmesiyle anlam yaratması gibi durumlar filmlerdeki anlamı izleyicilerin kendi başlarına keşfetmeleri gereken bir unsur olarak konumlamaktadır. Thomas Elsaesser'in *'Mind Game' (Akıl Oyunu)* olarak tanımladığı film yapısını oluşturan birçok unsur bulunmaktadır. Elsaesser'in *'Contingency, Casuality, Complexity: Distributed Agency in the Mind Game Film'* isimli çalışmasında postmodern yapılarda görülen 12 temel özellikten söz edilmektedir:

Çoklu evren	Çoklu zamansallık
Tesadüf ve birleşme arasındaki nedensellik.	Geri bildirim: tekrara ve geriye dönük nedensellik.
Mise-en-Abyme[14] (Erken anlatı) yapısı.	Gözlenenin bir parçası olarak gözlemci.
Çelişkilerle yaşamak.	Hayali çözümler artık gerçek çelişkileri çözememektedir.
Dağıtılmış yapı içerisinde karşı-karakter (rakip) karışıklığı.	Aktör olarak, Öz'le; Öz'e karşı
Zaman yolculuğu filmleri	Pharmakon[15] olarak akıl oyunu filmler.

Tablo 8: Thomas Elsaesser'a göre 'Akıl Oyunu' filmlerin temel özellikleri (Elsaesser, 2018: 18).

[14] **Mise-En-Abyme (Erken Anlatı):** Roman başta olmak üzere birçok anlatı alanından örneklenebilecek bir tür anlatım tekniğidir. Bir mikro hikaye tekniği olarak bilinir. Anlatının içerisinde aynı konunun tekrar edilmesiyle oluşur. (Somut örnek olarak bir deterjan kutusu düşünülelim. Üzerinde deterjanın kendi resminin olduğu bir etiket bulunur. Bu etikette de aynı deterjanı elinde tutan bir kadın olsun. Bu şekilde devam edildiğinde iç içe kutular elde edilerek sonsuza giden bir döngü oluşturulur. Bu, deterjan kutusunun kendi içerisindeki tekrarıdır ve deterjanın kendisinden önce erken bir anlatıdır.) (Aktaran: Boyacıoğlu, 2006: 123-124).

[15] Dilsel süreçlerdeki karmaşaya son verebilmek için ortaya atılmış bir kavramdır. Yazının ve çarenin tanrısı olarak görülür. Pharmakon'a göre yazı hem zehir hem de çaredir. Sözcüklerin keyfi olarak yer değişebilecekleri dolayısıyla dildeki her türlü değişikliğin uylaşım ile sağlanacağı söylenebilir (Aktaran: Bingöl, 2018: 13). Bu düşünceyi filmlere uyarladığımızda çekilmiş olan sahnelerin yerlerini değişip, kronolojileri bozulabilir. Sahneler arası etkileşim ise yeni anlamların ortaya çıkmasını sağlayacaktır.

Ağ anlatı yapısına sahip filmlerin temel unsurlarından biri *'Converge' (Yakınlaşma, yaklaşma, bir noktada kesişme vb.)* kavramıdır. Oluşturulan sosyal ağlar içerisinde kişi ve kurumların birbirlerine ağlar yoluyla bağlanmaları durumu, sinema filmlerinde karakterler farkında olmasalar bile belirli açılardan birbirlerine bağlı olmaları şeklinde gözlemlenmektedir. Alejandro Gonzalez Inarritu, 2003 yılında çektiği *'21 Grams' (21 Gram)* filminde bir trafik kazasının üç insanın hayatında nasıl bir dönüm noktası olduğunu göstermektedir. Bir önceki yakınlaşan kader anlatımına sahip filmi *'Amores Perros'un (Paramparça Aşklar Köpekler)* (2000) aksine anlatmakta olduğu her bir öyküde zamansal sıralamayı karıştırmaktadır (Bordwell, 2006: 102). Inarritu'nun kendi içerisinde tutarlı fakat anlamlandırma esnasında izleyicilerden efor bekleyen bu yapıyı kullanması 2000'li yıllardaki yaratıcı yönetmen düşüncesinin ipuçlarını sunmaktadır.

Bu tez çalışmasında sinema anlatısı incelenecek olan Christopher Nolan'ın anlatı tarzının temelinde Inarritu örneğinde olduğu gibi parçalı film anlatısı yer alır. Film anlatısının parçalı bir düzende planlandığı ağ anlatı film yapılanması, ilk örnekleri Griffith'in kurgu çalışmalarında görülen geriye dönüşler dahil birçok yöntemin kullanılmasıyla oluşturulmaktadır. Bordwell, postmodern sinemayı kapsayan son kırk yıllık dönem içerisinde Hollywood sinema anlatısında yaşanan dönüşümleri; amaçsız olarak görülebilecek karakterlerin yaygınlaşması, öykü içerisinde yaşanan olaylar arasında nedensellik bağlarının zayıflaması ve yönetmenlerin biçemsel özelliklerinin ön plana çıkarılarak sanatsal varlığının gösterilmesi olarak açıklamaktadır. Film anlatısı oluşturulurken gösterilen bu tutum filmlerin muğlak şekilde bitirilerek izleyicilerin filmlerin anlamları konusunda spekülasyonlarda bulunulmasını sağlamaktadır (Erdemir, 2009: 26).

Modern sinema anlatısı ve postmodern bir yöntem olan ağ anlatının ortak yönleri olduğu kadar teknik ve içerik olarak farklılıkları da bulunmaktadır. Film dilini oluşturan faktörlerin planlamasında en önemli unsurlardan biri bütçe kavramıdır. Modern sinema anlatısında eser veren yaratıcı yönetmenler dışarıdan bütçe katkısı almadan (veya çok az katkı ile) çalışırlar. Ağ anlatı yapısında ise filmler bağımsız yönetmenlerin oluşturdukları kendi bütçeleri ile çekilebildikleri gibi stüdyoların finanse etmeleri ile de çekilebilmektedir. Ağ Anlatı yapısının 2000'li yıllar içerisinde *'en görünür'* hale geldiği yapımlardan biri 2004 yılında Paul Haggis ve Bobby

Moresco tarafından senaryosu yazılarak Paul Haggis'in aynı zamanda yönetmenliğini üstlendiği *'Crash' (Çarpışma)* filmidir. Filmin çekimlerine katkı sağlayan çoğunlukla küçük ölçekli yedi yapım şirketi bulunmaktadır. Bununla birlikte dağıtım ve özel efektler başta olmak üzere çok sayıda alandan fazla sayıda şirket filmin tüm süreçlerine dahil olmuştur (Internet Movie Database: Crash [Imdb], 2004).

Modern sinema ve postmodern bir biçim olan ağ anlatının belirgin ortak özelliği ise öykü anlatımında kronolojik yapının kırılmasıdır. Modern anlatı sinemasının temel özelliklerinden biri olan sahneler arasındaki nedenselliğin zayıflaması ve olayların oluş zamanlarının sahne diziminde dikkate alınmadan kurgulanması gibi durumlar ağ anlatı yapılanmasında da görülen özelliklerdendir. Kronolojik düzenin çizgisel olarak planlanmaması durumu her iki anlatı tipi için ortak nokta olsa da, ağ anlatı yapısına sahip filmlerde nedensellik bağının kendi içerisinde tutarlı bir şekilde oluşturulduğu görülmektedir. Çarpışma filmi örneğinde farklı toplumsal sınıf ve etnik kökenlerden gelen karakterlerin ön yargılar çerçevesinde şekillenen hayatlarının ayrı ayrı anlatıldığı görülmektedir. Öykü süresince birbirlerinden ayrı hikayeler olarak görülen bu yapıların finale gelindiğinde belirli bir neden, çıkarılacak bir anlam için kurgulandıkları ortaya çıkmaktadır. Çarpışma filminin aksine farklı hikayelerin anlatılarak nedensellik zemininde birleştirilmediği veya nedensellik bağının zayıf olduğu yapılar da ağ anlatı kapsamında söz konusudur. Quentin Tarantino'nun bazı filmleri bu kapsamda değerlendirilebilir.

Tarantino, geleneksel Hollywood kurgusuna var olandan daha fazla hız katarak öykülemede kurgunun gücünü öne çıkaran yönetmenlerdendir. Klasik Hollywood anlayışının aksine anlatılan öykü içerisindeki kronolojiyi farklı şekillerde planlamaktadır. Zamansal atlamalar kullanması, farklı karakterlerin farklı öykülerini birleştirmesi ve öyküyü anlatırken parçalama tekniğini uygulamasıyla ağ anlatı yapısı içerisinde değerlendirilebilecek yaratıcı yönetmen özellikleri göstermektedir. Tarantino'nun kurgu biçimiyle öne çıkan filmlerinden biri 1994 yapımı *'Pulp Fiction' (Ucuz Roman)*'dır. Ucuz Roman filminde üç ayrı düzlemde gelişen bir öykü, iki sevgili olan Honey Bunny ve Pumpkin karakterlerinin soygun hazırlığı yapmakta oldukları bir sahneyle açılmaktadır (Asiltürk, 2008: 132). Honey Bunny ve Pumpkin karakterlerinin anlatımıyla başlayan öyküde sahneler ve farklı zaman dilimleri arasındaki geçişler yaratıcı bir şekilde sağlanmıştır. Tarantino'nun Ucuz Roman'ı

1994 yılında çekmesi dikkat çekicidir. 1950'lerin sonlarında ortaya çıkan modernist anlatı zaman içerisinde *anlatımda parçalanmaya* dayanan postmodernizm sürecine evrilmeye başlamıştır. Film anlatım biçimlerinin değiştiği bu süreçte Tarantino'nun bu anlatıma dair en bilindik eserlerinin 1990'lı yıllar ve devamındaki süreçte ortaya çıktığı görülmektedir. Ağ anlatı yapısında planlanan filmlerin kurgularında *'Flashback' (Geriye dönüş), 'Foreshadowing' (Önbelirim, İma Etme)* ve *'Flashforward' (İleri Sarma)* tekniklerinin kullanımlarına sıklıkla rastlanmaktadır.

2.7.1. Zamanın Kırılımı ve Geriye Dönüşlerin Kullanımı

Klasik anlatı formunun terkedilmesiyle ortaya çıkan modernist anlatının o güne dek var olan yapıları değiştirerek kendisine ait yeni bir yapı oluşturduğu bilinmektedir. Modernist sinema ile postmodern bir yöntem olan ağ anlatı sineması arasında ise o kadar net farklar olmasa da içerik oluşturma ve görüntünün kullanımı açısından bir ayrım söz konusudur. Modernist filmlerde kurgu kullanımı bulunmakla birlikte kurgunun popüler filmlerde olduğu gibi anlam yaratacak şekilde kullanılmadığı gözlemlenebilir bir durumdur. Ağ anlatı sinemasını modern sinemadan ayıran unsurun film kurgusunun amaç ve işlevlerinin farklılaşması olduğu söylenebilir. Ağ anlatı sinemadaki kurgu Griffith zamanından beri kullanılan kurgudan farklı değildir. Postmodern sinemada kurgunun kullanımındaki amacın öyküleyen, karşıtlıkları ortaya koyan bir yapı yaratmak olmadığı söylenebilir. Temel amaç, yüzeysel olarak değerlendirilebilecek ve gösterilenden çok gösterene özen gösterilen bir yapı kurmaktır. Bu tip bir yapı kurulduğunda yapıtın dili parçalı bir hale gelmekte ve ilk bakışta görülebilecek bütünsellikten uzaklaşılmaktadır (İspir ve Kaya, 2011: 91).

Ağ anlatı yapısına göre planlanan filmler sahip oldukları komplike ve nitelikli senaryo örgüleri sayesinde bağımsız sinemaya ait olarak görülebilecek bu yapının geniş kitleler tarafından bilinmelerinin önünü açmışlardır. Bordwell bu bilinirlik sürecinin Amerika'da Quentin Tarantino, Steven Soderbergh, Richard Linklater gibi yönetmenlerin A sınıfı oyuncuların da nispeten düşük bütçeli olan bu filmlerde oynayabileceklerini fark etmeleri sonucu başladığını belirtir. Büyük yıldızlar ağ anlatıya sahip filmlerin çekimleri için her zaman talep ettikleri yüksek ücretleri talep etmemişlerdir. Bu açıdan ağ anlatı filmleri hem yönetmenler hem de oyuncular için iyi

bir fikir olarak görünmektedir. Avrupa'da Otar Iossellani, Jacques Tati, Krzystof Kieslowski ve Jacques Rivette gibi yönetmenler sayesinde ağ anlatı dar kapsamlı da olsa bir gelenek haline gelmiştir. Ağ anlatı sadece sinema filmleri ile sınırlı kalmayarak televizyon için yapılan dizilerde de kendisini göstermiştir. Steven Bochco ve Micjael Kozoll'un yarattığı 1981 yapımı Hill Street Blues dizisi sahip olduğu çok sayıda karakterin yaşamlarının anlatımıyla ağ anlatının örneklerinden birisi haline gelmiştir. En iyi film Oscar'ına sahip olmakla birlikte ağ anlatının yakınlaşan ve birleşen kader yapısının önemli bir örneği olarak öne çıkan Crash filmi ilk olarak televizyon dizisi olarak tasarlanmıştır (Aktaran: Kerr, 2010: 41).

Zaman çizgisinin kırılması, John McTiernan tarafından 2003 yapımı *'Basic' (Kuraldışı)* filminin DVD yorumlarında kullanılan bir tanımdır. McTiernan bu tanımı filmin içindeki geriye dönüşleri ve tekrarları anlatmak için kullanmıştır. Bordwell ise kırılan zaman olgusunu düz bir çizgide ilerleyen hikayenin yeniden düzenlenmesi ve karıştırılması şeklinde yorumlamaktadır. Önceki dönemlerde deneyimli senaryo yazarlarının acemi yazarlara zaman çizgisini bozmaktan kaçınmaları konusunda tavsiyeler verdikleri bilinmektedir. Ancak 1940'lara doğru ve 50'lerin ortalarında filmler öykü sıralamasıyla oynamaya başlamışlardır. Orson Welles'in 1941 yapımı filmi *'Citizen Kane' (Yurttaş Kane),* kara film türünün gizem ve suçun tespiti vurgulayan yapısıyla geriye dönüşleri teşvik etmiştir. Ağ anlatı filmlerindeki geriye dönüş kullanımı çağdaş filmlerdeki kullanımının aksine biraz daha karmaşık bir haldedir. Günümüzdeki bir film ilk sahnelerinin öncesinde yaşananları anlatmadan oldukça gizemli bir sahne ile başlayabilmektedir. Geriye dönüşlerin yer aldığı filmler sık sık bir kriz noktasında başlayarak izleyicileri daha geriye yani olayların yaşanma sebeplerine götürmektedir (Bordwell, 2006). İzleyicilerin esere yönelik merakını arttıran ve yönetmenin yaratıcı gücünü göstermesine izin veren bu yapı gün geçtikçe daha popüler bir hale gelmektedir.

2.7.2. Yaşanacakların Habercisi: Önbelirim

Sinema filmlerinde öykülerin kurgulanmaları aşamasında anlatı yöntemlerinden sıkça yararlanılan alanlardan birinin edebiyat olduğu söylenebilir. Edebi eserlerin kurgulanma biçimleri film yapımcılarına her dönem ilham veren bir yapıya sahiptir.

Rus yazar Anton Pavlovic Çehov tarafından eserlerin içerisinde neden sonuç ilişkilerinin kurulması noktasında okuyucular ile yaşanacak etkileşimler için bazı anlatım teknikleri geliştirilmiştir. Çehov'un ünlü bir tasviri sinema filmlerinde ima etme üzerine kurulu bir yapıya çıkış noktası olma görünündedir. Bu tasvir, *'Çehov'un Tüfeği'* veya *'Çehov'un Silahı'* isimleriyle bilinmektedir. Çehov, anlatılan öykünün giriş kısmında duvara asılı olan bir tüfekten bahsedilirse öykünün ilerleyen dönemlerinde o tüfeğin mutlaka patlaması gerektiğini ifade eder. Bu düşüncenin temelinde tüfeğin anlatım esnasında duvarda olmasının bir nedeni olduğu varsayımı yatmaktadır. Öykülerin gelişim süreçlerinde görülen her nesnenin, her karakterin ve her olayın sebep sonuç ilişkisi içerisinde birbirini tamamlaması gerekmektedir (Dönmez, 2013: 29).

Çehov'un tüfeği tekniği edebiyatta kullanılan ancak etkisi sinema filmlerinde de görülen bir yapıdır. Tekniğin sinemadaki kullanımı *'Foreshadowing' (Önbelirim, İma etme vb.)* kavramıyla ifade edilmektedir. Önbelirim, belirsiz bir anlatı tekniği olarak ifade edilebilir. Önbelirim kapsamında önemli bir olay kendisinden daha az önemli bir olay tarafından ima edilmektedir. Bu şekilde iması yapılan büyük olay gösterilmeden önce ana hikayeye katkıda bulunulmaktadır. Önceden haber verme tekniği izleyicilerde gerginlik yaratmakta ve karakter ile alımlayan izleyiciler arasında bilgi bakımından farklılık yaratmaktadır. Bu sayede izleyiciler bir anda gelecek olaylar hakkında öyküdeki karakterlerden daha fazla bilgi sahibi olmaya başlamaktadırlar (Scirea vd, 2014: 3).

Genette, önbelirim kavramını tanımlarken kavramı üstü kapalı ve dolaylı bir referans olarak değerlendirmektedir. Ayrıca öykü içerisinde ima edilen durumları gerçek ve yanlış (sahte) bildirimler olarak ikiye ayırır. Film yapımcıları tarafından izleyicilere öykünün gelişimi hakkında verilen bilgiler gerçeği yansıtabileceği gibi sahte şeylerden bahsedilerek izleycileri yanıltabilme ihtimalleri de vardır (Sciera vd, 2014: 3). Film yazarları kullandıkları önbelirimler ile izleyicileri karşı karşıya oldukları öykü hakkında analiz yapmaya yönelttikleri söylenebilir. İzleyiciler öykünün kendi içerisinde kapalı yapısı çerçevesinde yaptıkları analiz sürecinin ardından önbelirimlerin doğru mu yanlış mı oldukları konusunda bir fikre sahip olacaklardır. Sinema filmlerinde senaryo içerisindeki çekimler ve diyaloglar kadar müzik kullanımları da önbelirim sayılabilmektedir. Bir karakterin serüveni esnasında

kullanılan müzikler, bir sahneden önce arka planda çalan şarkılar vb. unsurlar gelecekte yaşanacak olaylar hakkında bilgi verebilmektedir (Sciera vd, 2014: 3). Bu tarz bildirimlerin en sık yapıldığı film türlerinin korku ve gerilim türleri olduğu söylenebilir. Yaklaşan bir kötülük, karakterler arası yaşanacak çatışmalar gibi durumlar müzik kullanımıyla izleyicilere hissettirilir. Korku, şüphe, kaygı, psikolojik durum bakımından stabil olmayan karakterlerin değişik hisleri gibi durumlar müzik kullanımıyla harekete geçirilerek film yapımcılarının yaratmak istedikleri atmosferlere katkı sağlayabilmektir.

2.7.3. Öykü Anlatımında İleri Sarma Kavramı

Film anlatısında modernleşmenin sonucu olarak ortaya çıkan zamanın kırılımı olgusu kendisini farklı biçimlerde göstermektedir. Geriye dönüş yapısının yanı sıra tam tersi istikamette bir anlatımın yapıldığı ileri sarmaların kullanıldığı örneklere ağ anlatı yapısında sıklıkla rastlanmaktadır. İleri sarma tekniğinin film öyküsü içerisindeki amacının *'öykü içerisinde yaşanan olayların bu hale nasıl geldiği'* sorusunun yanıtının aranması olduğu söylenebilir. Film yapımcıları tarafından izleyicilere henüz sebepleri açıklanmamış bir durum gösterilerek merak unsuru yaratılabilmektedir. Bu durum bazen bitmiş bir savaşın ardından savaş meydanının gösterilmesiyle sağlanabileceği gibi filmdeki ana karakterin ölümünün filmin hemen başında gösterilmesiyle de sağlanabilir. Bahsedilen sahnelerden sonra başlayan süreç, öykünün o bölüme nasıl ulaştığının çözümlenmesi ile ilgilidir.

İleri sarma tekniğinin televizyon dizileri ve sinema filmlerinde oldukça bilindik kullanımları mevcuttur. 2004-2010 yılları arasında yayınlanan J.J. Abrams, Damon Lindelof ve Jeffrey Lieber'ın yarattığı *'Lost'* dizisi kronolojinin değişik şekillerde planlanmasıyla izleyicilerin dikkatlerini ve meraklarını dizinin üzerine toplamayı başarmış bir yapımdır. Dizinin popülerliğini sağlayan durumlardan biri, gerçek zamanlı olarak adada yaşananların anlatımı ile karakterlerin ada öncesi yaşamlarına dair yapılan geriye dönüşlerin paralel şekilde anlatılmasıdır. Ortalama televizyon izleyicisi için *farklı* olarak nitelendirilebilecek bu durum, anlaşılabilirlik ve öykünün takibi açısından güç bir durum yaratsa da meraka dayalı motivasyon sayesinde

yapımın kült diziler arasına girmesini sağlamıştır. Dizide olayların ve karakterlerin gelişimini sağlamak amacıyla geçmiş dönemlere geriye dönüşler yapılmaktadır.

Dizi içerisinde öykü anlatımında en sık tekrarlanan teknik geriye dönüşler olsa da dizinin en bilindik sahnelerinden birinde ileri sarma tekniği kullanılmıştır. Üçüncü sezonun finali olan *'Through the Looking Glass'* isimli bölümde beklenmeyen bir zaman dönüşümü yaşanmaktadır. Daha önceki bölümlerde sürekli olarak geriye dönüşler ile karşılaşan izleyiciler üçüncü sezon finalinde izlemekte olduklarını geriye dönüş olarak tahmin etmektedirler. Sezonun son sahnesinde dizinin ana karakterleri Jack Shephard ve Kate Austen arasında geçen bir diyalog esnasında Jack'in Kate'e *'Geri dönmek zorundayız Kate! Geri dönmek zorundayız!'* diye seslendiği duyulur. Bu durum izlenen diyaloğun geçmişte değil, ada yaşantısından sonraki bir gelecekte geçtiğine vurgu yapmaktadır. İzleyiciler bu sahneden sonra gelecek sezonlardan beklentilerini şekillendirmektedirler. Jack ve Kate adadan nasıl kurtulmuşlardır? Kurtulan başka kişiler de var mıdır? Jack, kurtuldukları adaya neden tekrar dönmek istemektedir? gibi sorular izleyicileri öykü karşısında yeni bir konuma yerleştirmektedir. Konuya önbelirim açısından yaklaşıldığında uçak kazasından sağ çıkan Jack ve Kate karakterleri, kazadan kendileri gibi kurtularak adada yaşamaya başlayanlar arasından adadan kurtulan iki kişi olarak gösterilmektedir. İzleyiciler dizinin gelecek bölümlerini Jack ve Kate'in adadan bir şekilde kurtulacakları çıkarımıyla izleyeceklerdir.

2.8. DÜZENSİZ KRONOLOJİ VE YAKINLAŞAN HAYATLAR: '21 GRAM' FİLMİNİN ANALİZİ

Alejandro Gonzalez Inarritu'nun 2003 yılında gösterime giren *'21 Grams' (21 Gram)* filmi, yaşanan bir trafik kazası öncesinde birbirlerini tanımayan karakterlerin bu kaza nedeniyle kaderlerinin yakınlaşmasını anlatmaktadır. Film öyküsünün anlatım biçimi bu yapısıyla ağ anlatının örnek bir uygulaması olarak görülebilir. Filmin sahneleri düzenli bir kronolojiyle sıralandığında *bilindik* olarak nitelenebilecek senaryosu yönetmen Inarritu, senarist Guillermo Arriaga ve kurgucu Stephen Mirrione sayesinde ilgi çekici ve merak uyandırıcı bir hal almaktadır. Innaritu'nun Amores Perros, 21 Gram ve Babil filmlerinde birlikte çalıştığı senarist Guillermo Arriaga,

çizgisel olmayan anlatıya sahip öyküleri beyazperdeye uyarlamaktadır. Ayrıca bu konu üzerine dersler vermektedir. Ağ anlatı yapısına sahip 21 Gram film anlatısının içeriksel özelliklerine değinmeden önce teknik özelliklerine göz atmak filmin Amerikan sineması içerisindeki konumunu belirlemeye yardımcı olacaktır.

Yapım şirketleri	This Is That Productions Y Productions Mediana Productions Filmgesellschaft
Bütçe	20.000.000 Dolar
Amerika gişesi	16.248.701 Dolar
Toplam dünya gişesi	60.427.839 Dolar

Tablo 9: '21 Gram' filminin yapım şirketleri, maliyet ve gelir çizelgesi ((Internet Movie Database: 21 Grams [Imdb]). Erişim Tarihi: 13.05.2019).

Yukarıdaki tablo, Inarritu'nun 21 Gram filminin Amerikan yapımı olmasına rağmen hem bütçe hem de gişe geliri olarak düşük bir seviyede kaldığını göstermektedir. Filmin Amerikan standartları içerisinde düşük sayılabilecek bütçesine nazaran yüksek profilli oyuncuların yapım içerisinde yer almalarının *yapım özellikleri* sayesinde mümkün olabildiğini söylemek zor olmayacaktır. Bordwell'in ağ anlatı üzerine yaptığı tespitler hatırlandığında yüksek profilli oyuncuların yapım içerisinde yer almalarının filmin sanatsal değeri açısından bir gösterge olarak kabul edilebileceğinden söz edilmişti. Yapımın gişe boyutuna dönüldüğünde, filmdeki olaylar düzenli bir zaman çizgisinde aktarılmış olsalardı daha fazla gişe elde edilebileceğini savunabilmek mümkündür. Ortalama izleyicinin öyküyü hem takip hem anlamlandırma aşamasında zorlanabileceği düşünüldüğünde yapımın film kurgusu nedeniyle gişe açısından dar bir kalıpta sıkıştığını söylemek mümkün olacaktır. Film asıl başarısını vizyon sonrası dönemde gelen eleştiriler sayesinde yakalamıştır.

21 Gram filminin öykü yapılanmasını irdelemek adına içerik analizi yönteminin kullanılması faydalı olacaktır. İçerik analizi, metinleri hangi türde olduklarına bakılmaksızın derinlemesine inceleyen disiplinlerarası bir çözümleme yöntemidir.

Metin içerisindeki göstergelerin sınıflandırılması ve sınıflandırılan göstergelerin hangi yargıları içerdiklerinin ortaya çıkarılması içerik analizinin temelini oluşturur. Bu yöntem araştırmacıların belirli bir düzen içerisinde elde ettikleri verilerin değerlendirilmesini sağlayan sistematik bir yapıdır (Aktaran: Koçak ve Arun, 2006: 22). İletişim araştırmalarındaki ilk çalışmalar içerik analizi yöntemiyle yapılmıştır. Bu durumun üç sebepten kaynaklandığı söylenebilir:

1) İletişim araştırmalarının ilk olarak sosyoloji ve siyaset gibi davranışçılık düşüncesinin baskın olduğu disiplinlerden gelen araştırmacılar tarafından yapılması,

2) Dilbilim alanında çalışan araştırmacıların 1970'li yıllara kadar medya konusuna pek ilgi göstermemeleri,

3) Sosyoloji ve siyaset gibi alanlardaki araştırmacıların içerikle ilgili sordukları sorular içerik analizi kullanımını sağlamıştır. Medyanın etkileri, medyadan gelen enformasyonu alımlayan kitlenin davranışları, yayınlanan gazete içerikleri ile kamu gündeminin bağı, kitle iletişim araçlarının işlevleri gibi makro konular ile ilgilenmişlerdir (Aktaran: Yıldırım, 2015: 107).

İçerik analizi yönteminin var olan birçok tanımlaması bulunmakla birlikte Krippendorf'un yaptığı tanım filmlerin öykü planı çözümlemesi için gözlemlenebilir durumları incelemesi açısından önemlidir. İçerik analizi, çözümlemesi yapılacak metinlerin içeriklerine ilişkin tekrara açık ve geçerli sonuçlar çıkarmak amacıyla yapılmaktadır (Aktaran: Koçak ve Arun, 2006: 22).

21 Gram film öyküsü üç karakter için ayrı ayrı inşa edilmiştir. *Jack Jordan (Benicio Del Toro), Cristina Peck (Naomi Watts)* ve *Paul Rivers (Sean Penn)* karakterlerinin birbirinden bağımsız yaşantılarının kesişen yapısı filmin öyküsünü oluşturmaktadır. Jack Jordan, alkolizmle mücadele eden ve çok sayıda suç işlemiş bir karakterdir. Yaşadıklarını geride bırakmak adına manevi huzura yönelerek aile kurmuş ve kilise ile birlikte kendisinin eski hayatını yaşayan insanları kazanabilmek adına ortak çalışmalar yapmaktadır. Paul Rivers, sigara ve alkol problemleri bulunan ölümcül kalp rahatsızlığına sahip matematik profesörüdür. Cristina Peck, hayatını olumsuz yönde değiştiren trafik kazasından önce mutlu aile hayatı olan bir bireydir.

Daha sonra iki çocuğunu ve eşini trafik kazasında kaybederek depresyon içerisinde yaşamaya çalışan bir karaktere dönüşmüştür.

Filmdeki karakterlerin izleyicilere tanıtımları klasik anlatıya sahip öykülerde olduğu gibi her karakter için arka arkaya gelecek şekilde planlanmamıştır. Karakterlerin kim oldukları, birbirlerinin hayatlarına nasıl dahil oldukları, film öyküsü içerisindeki amaçlarının ne olduğuna dair pek çok şey parçalı şekilde geriye dönüşler ve ileri sarmalar kullanılarak anlatılmaktadır. 21 Gram'ın öykü anlatımı bu yapısıyla Warren Buckland tarafından '*Puzzle Film'* olarak adlandırılan biçime uygunluk göstermektedir (Buckland, 2018: 70). Öykünün eski zamanlarına ve ileri dönemlerine yapılan kesmeler izleyicilere tamamlamaları gereken bir yapboz sunmaktadır. Cristina Peck'in bütün hayatını değiştiren trafik kazası Jack, Paul ve Cristina'nın kaderlerini yakınlaştırmış, birbirlerini tanımalarını sağlamış ve geleceklerine etki etmiştir. İzleyicilere düşen kısım izlediklerini mantıksal bir şekilde birbirlerine bağlayarak öyküyü tek ve bütün bir parça haline getirmektir.

Cristina Peck	İntikam, geçmişle hesaplaşma.
Jack Jordan	Suçluluk duygusu, vicdan.
Paul Rivers	Müteşekkir olmak, merak duygusu.

Tablo 10: '21 Gram' öyküsündeki üç ana karakterin ruhsal durumları.

Toplumsal hayat içerisinde kendisine yer edinen bireylerin yaşam içerisinde başlarına gelen olaylar, sahip oldukları duygular ve yaşama devam edebilmeleri ile ilgili motivasyonları 21 Gram filminin üç ana karakterinin kaderlerinin yakınlaşması çerçevesinde sunulmaktadır. Film öyküsü için düzenli bir zaman çizelgesi oluşturulduğunda seyir esnasında karmaşık bir yapı olarak görülebilecek anlatı biçiminin klasik dönem öykü anlatma özelliklerine sahip olduğu görülür:

1) Cristina'nın eşi Michael Peck ve çocukları, Jack Jordan'ın kullandığı aracın çarpması sonucu hayatlarını kaybederler.

2) Cristina Peck'in mutlu aile yaşamı eşini ve çocuklarını kaybettiği bir trafik kazası sonucu tamamen değişir.

3) Jack, kazadan sonra olay yerinden kaçmış ve durumu eşiyle paylaşarak teslim olmadan önce bir süre vicdan azabı içerisinde yaşamıştır. Daha sonra eşinin telkinlerine rağmen vicdanıyla baş edemeyerek polise teslim olmuştur.

4) İki çocuğu olay yerinde hayatını kaybeden Cristina, eşi Michael ağır yaralandığı için hastanede onu beklemektedir.

5) Hastanedeki bekleme sürecinde bir kadın Cristina'ya ulaşarak ondan eşinin vefatının ardından kalbini bağışlamasını talep eder. Bu bağış, bağımlılıkları bulunan matematik profesörü Paul Rivers içindir.

6) Michael Peck'in kalbi Cristina tarafından bağışlanır ve Paul Rivers'a nakli gerçekleştirilerek profesörün hayatı kurtulur. Hastane prosedürlerine göre organı alan kişi bağışçının ailesine ulaşamamaktadır. Paul Rivers ise bir yolunu bularak Cristina'ya ulaşır, onunla tanışmak ister. İlk zamanlarda Cristina ile bağ kuramaz fakat zamanla aralarında bir iletişim oluşur ve Paul Rivers evli olmasına rağmen ilişkiye başlarlar.

7) Hayatlarına devam etmeye çalışan Cristina ve Paul, Cristina'nın babasına söylediği gibi *''Kaybedilenlerin ardından hayatın devam edemediğini''* fark etmeye başlarlar.

8) Paul'ün kalbi tekrar sorun yaşamaya başlar ve yaşaması için az bir zaman kalmıştır. Paul, Cristina'nın geçmişindeki kötü anılarından kurtulamadığını gördükçe mutsuz olur ve onu hayata döndürebilmek için Jack Jordan'ı bulup öldürmeye karar verir.

9) Jack'i bulduğunda onu öldüremez ancak Cristina'ya öldürdüğünü söyler. Jack, bir süre sonra vicdani yükten kurtulamayarak Cristina ve Paul'ün kaldığı motele gelerek Paul'den kendisini öldürmesini ister. Çıkan arbedede Cristina, Jordan'a saldırır ve bu sırada sağlık durumu kötüye giden Paul kendisini vurarak her şeyi bitirir. Film öyküsü dokuz madde içerisinde sıralı bir şekilde özetlendiğinde mutlu bir ailenin parçalanması sonucu suç, suçlu, vicdan, minnet duygusu gibi kavramların sorgulandığı bir yapı ortaya çıkmaktadır. 21 Gram film anlatısında ağ şeklinde planlanan senaryo yapısı sayesinde öykü olduğundan daha komplike, daha merak uyandırıcı ve daha karmaşık bir hal almaktadır. Film öyküsü Inarritu'nun yansıttığı gibi kurgulandığında anlamlandırması ilk etapta güç, karmaşık bir yapı çıkmaktadır. Filmin karakterleri ve problemleri ortaya koyması beklenen ilk dakikaları ağ anlatının kullanılmasıyla ilk

izlendiğinde mantıksal çerçeveye oturmayacak bir hal almaktadır. Film parçaları ilk izlendiklerinde diğer sahneler ile ilişkilendirilmesi zor bir yapı olarak kurgulanmıştır.

Film süresi	
21. saniye	Film, Paul'ün uyumakta olan Cristina'yı seyrettiği bir sahne ile başlamaktadır. İzleyiciler bu durumdan henüz bir çıkarım yapamazlar. Bu sahne düzgün bir kronolojik düzende yukarıdaki 9 madde içerisinde 6. madde ve devamını işaret eder.
50. saniye	Michael Peck ve çocukları lokantada yemek yemektedirler. İzleyicilere gösterilen kısım yemek sürecinin sonudur. Giyinirler ve lokantadan çıkarlar. Olay dizimi düşünüldüğünde bu sahnenin henüz gösterilmemiş olan kazanın hemen öncesi olduğu anlaşılır.
70. saniye	Cristina, katıldığı bir grup terapisinde geçmişte yaşadığı sağlık sorunlarından bahseder. Katıldığı seansta söyledikleri arasında ilgi çekici ayrıntı, üstesinden geldiği rahatsızlığın da kalp ile ilgili olmasıdır.
98. saniye	Jack, suç işlemiş 18 yaşından küçük bir gençle bir daha suç işlememesi üzerine konuşma yapar. Sahne, Jack'in bağımlılıklarından ve suç hayatından vazgeçerek kendisini kilise işlerine adadığı bir dönemde geçer. Ancak

	izleyiciler sahneyi takip ederlerken bu bilgiye henüz sahip değildirler.

Tablo 11: '21 Gram' filminin açılışında karakterlerin sunuluş biçimleri.

21 Gram'ın 124 dakikalık süresi içerisinde ana karakterler Cristina, Jack, Paul ve Cristina'nın hikayesine bağlı karakterler Michael ve çocuklarının izleyiciler ile ilk temasları ilk 2 dakika içerisinde gerçekleşmektedir. Klasik anlatı yapısında karakterlerin izleyicilere tanıtıldığı bölüm olan filmin ilk bölümü, 21 Gram'ın ağ anlatı düzeninde kronolojisi farklı planlanmış sahneler topluluğu olarak öne çıkmaktadır. 98 saniye gibi kısa bir süre içerisinde karakterler ile ilk temaslar gerçekleşmekte fakat kişilikleri, öykü içerisinde bulunma sebepleri, önceki yaşantıları vb. durumlara değinilmemektedir. Ağ anlatının klasik sinema anlatısından film açılışı bakımından farkı bu şekildeyken modern anlatıdan farkı, sahnelerin her birinin zihinlerde diğer sahneler ile birleştirildiğinde yapboz parçaları gibi birbirlerini tamamlamalarıdır.

Modern anlatı yapısında gösterilen her sahnenin mantık çerçevesi içerisinde mutlaka bir yere bağlanma zorunluluğu yoktur. Ağ anlatı yapısında ise gösterilen her sahne filmin bütünü açısından önem arz etmektedir. Örneğin, filmin ilk dakikası içerisinde gösterilen Paul'ün Cristina'yı uyurken izlediği sahneye dönüş 98. dakikada yapılmaktadır. İlk dakika ile 98. dakika arasında aynı sahne üzerine izleyici alımlamasındaki fark, olaylara biraz daha hakim olmaları ve gördüklerini anlamlandırma süreçlerinin hızlanması şeklindedir. Aynı şekilde filmin yine ilk dakikası içerisinde Michael Peck ve çocuklarının yemek yedikleri kısa bir sahne gösterilmektedir. Öykünün ilerleyen dönemlerinde yemek sahnesinin trafik kazasının hemen öncesinde yaşandığı ortaya çıkmaktadır. Filmdeki karakterlerin kaderlerinin yakınlaşmasını sağlayan ve birbirleriyle ilişkilendiren trafik kazasının yer aldığı sahne izleyicilere 69. dakikada gösterilmektedir. İlk 69 dakika boyunca trafik kazasının nasıl yaşandığı gösterilmemekte, öncesi ve sonrasında yaşananlar anlatılarak izleyicilerin dikkati kazanın nasıl gerçekleştiğinden çok etkilerine yoğunlaştırılmaktadır. Filmde trafik kazası öncesinde izleyiciye aktarılan olaylar dakika ve olay bazında şu şekilde sıralanabilir:

4. **Dakika:** Paul Rivers, hastane odasında yaşamı ve ölümü sorgulamaktadır.

5. **Dakika:** Cristina Peck'in uyuşturucu kullandığı görülür.
6. **Dakika:** Çocuk sahibi olmak isteyen Paul Rivers'ın eşi, daha önceden yaptırdığı kürtaj nedeniyle çocuk sahibi olma şansının düşük olduğunu öğrenir.
7. **Dakika:** Kilise çatısı altında suçlu çocukların topluma kazandırılmaları adına çalışmalar yapan Jack Jordan'ın çabası ve aile hayatından bir kesit sunulur.
8. **Dakika:** Jack Jordan'ın hapishanedeki kısa bir görüntüsü verilir.

12. Dakika: Paul Rivers'ın kalp sorunlarına rağmen sağlığına dikkat etmeyerek sigara kullanımına devam etmesi ve eşiyle bu sebeple yaşadığı sorunlar aktarılır.

14. **Dakika:** Paul Rivers kanlar içerisindedir. Cristina, o anda odada bulunan Jack'ten yardım ister.

16. Dakika: Cristina, çocuklarının eşyalarını gördüğü için ağlamaya başlar.

17. Dakika: Doktoru kalp ameliyatından sonra Paul Rivers ile konuşarak ona eski kalbini gösterir.

17. Dakika: Paul, Cristina'yı yanına alarak Jack Jordan'ın çalıştığı yerden aracıyla geçer. Cristina, Jack'i ilk olarak orada görür.

23. Dakika: Paul Rivers, tanışmak için Cristina'yı takip etmeye başlar.

25. Dakika: Cristina, trafik kazasını öğrenir.

27. Dakika: Paul Rivers eşiyle birlikte tüp bebek merkezine gider. Sağlık sorunlarından ötürü doğuşunu göremeyeceği bir çocuk sahibi olma fikriyle yüzleşmektedir.

28. Dakika ve **32. Dakika:** Cristina, hastaneye gider. Doktorlardan eşinin ve çocuklarının durumu öğrenir. Eşi yoğun bakımda, çocukları ise hayatlarını kaybetmişlerdir.

29. Dakika: Jack, eşine bir adam ve iki kızını ezdiğini söyler.

31. Dakika: Kalp nakli gerçekleştirilmiş olan Paul, doktor tarafından muayene edilir. Nakledilen kalbin kimin olduğunu sorar ancak hastane prosedürleri nedeniyle öğrenemez.

34. Dakika: Jack ve eşi kaza üzerine konuşurlar.

37. Dakika: Paul Rivers'a kalp bağışı yapabilecek yaralı bir hastanın geldiği haber verilir.

37. dakikadan trafik kazasının gösterildiği 69. dakikaya kadar yaşananlar ise şu şekilde sıralanabilir: Paul ve Cristina'nın tanışma aşamasına şahit olunur. Cristina'nın uyuşturucu temin süreci öykülenir. Jack'in eşiyle kaza ve teslim olma üzerine yaptığı konuşmalar izlenir. Cristina'nın cenaze töreninde babasıyla yaptığı konuşmalara yer verilir. Paul'ün eşinin bir arkadaş yemeğinde bebek yapmak istediklerini duyurduğu ve Paul'ün bundan memnun olmadığı görülür. Paul, Michael Peck'i ve başlarına gelenleri araştırır. Paul, eşiyle çocuk konusu üzerine tartışır. Jack'in kiliseden biriyle suç, af, ve din üzerine konuşmaları sunulur. Jack'in intihara kalkıştığı görülür.

Geriye dönüş	16
İleri sarma	52

Tablo 12: Öyküde trafik kazasının yaşandığı ana kadar gerçekleşen geriye dönüş ve ileri sarmaların sayısını gösteren tablo.

Yukardaki tablo, filmin 69. dakikasında somut olarak izleyiciye gösterilen trafik kazasının öncesinde yaşananların sayısal dökümüdür. İlk 69 dakika içerisinde kazanın öncesi ve sonrasında yaşananlara bakıldığında çoğunlukla kaza sonrasına ileri sarma yapıldığı görülmektedir. Bu tercihin filmin dramatik yapısını güçlendirmek ve karakterlerin gelişimini sağlamak amacıyla yapıldığı söylenebilir. Geriye dönüşler genellikle karakterlerin kısa da olsa geçmiş hayatlarını göstermek için kullanılmıştır. Sahnelerin kronolojik sayımında tek tek sayılmalarının yanı sıra birbirleriyle ilişkili sahnelerin oluşturduğu sekanslar tek bir sahne olarak sayılmıştır. Jack ve Cristina'nın yaşamları kaza nedeniyle kesişmiştir. Kazanın ardından Paul'e Michael'ın kalbi nakledilince Cristina ve Paul arasında dolaylı yoldan bir bağ oluşmuştur. Trafik kazasının gerçekleştiği andan filmin sonuna kadar olan bölümde karakterlerin kaza öncesi yaşamlarına ilişkin ilişkin geriye dönüş kullanılmaması ilgi çekici bir durumdur. Inarritu'nun film anlatısı düzeni ağ anlatının içerik ve biçim açısından somut bir örneğidir. Birbirlerinden bağımsız gibi görülen çok sayıdaki film parçasının belirli bir yerde bağlanmaları, içerik olarak birbirleriyle ilgili veya ilk etapta ilgisiz

olarak görülen karakterlerin yaşamlarının öykünün bir yerinde kesişmesi gibi durumlar ağ anlatının nitelikleri arasındadır. Çalışma kapsamında Christopher Nolan'ın Inarritu ve benzer biçimde eser veren diğer yönetmenlerden farklı olarak ağ anlatı yapısına sahip eserlerini stüdyo filmleri ve bağımsız filmler arasında arasında konumlayıp her iki yapının da belirgin özelliklerini taşıdığı varsayılmaktadır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. CHRISTOPHER NOLAN SİNEMASININ YAPISAL ÇÖZÜMLEMESİ: THE PRESTIGE, INCEPTION VE DUNKIRK ÖRNEKLERİ

3.1. CHRISTOPHER NOLAN SİNEMASININ ANLATI YAPISI

Sinemacıların çalışmaları üzerine eleştirmenlerin ve akademisyenlerin izlemeye dayalı çıkarımlarının yanı sıra yönetmenlerin kendi sinemaları üzerine yaptıkları yorumlar da oldukça kıymetlidir. Üniversite eğitimini University College London'da İngiliz Edebiyatı üzerine tamamlayan Christopher Nolan, sinema üzerine eğitim veya ders almamış yönetmenlerden birisidir. Criterion Collection'a verdiği bir röportajda film yapımı düşüncesini açıklarken sinema üzerine eğitim almaması durumuna özellikle vurgu yapar. Film yapımını öğrenme sürecini *'kendi öğrenen bir yönetmen'* olmasıyla açıklamaktadır. Film yapımına küçük yaşlarda babasının *'Super 8'* kamerasıyla başlamıştır. İlk çalışmalarını sahip olduğu oyuncak figürlerini kullanarak yaptığı stop-motion filmler oluşturur. Henüz çocukluk dönemlerinde ilerideki yıllar için en önemli hedefi olarak film yapmaya devam etmeyi belirlemiş ve yaptığı her filmin daha büyük, daha iyi olmasını amaçlamıştır (Nolan, Criterion Collection, 2012).

Nolan'a göre iyi filmler yapmanın yolu kariyerinin ilk dönemlerinde çektiği filmlerden çok daha detaylı ve incelik isteyen çalışmalar yapmaktan geçmektedir. Bu isteğinin hayatı boyunca her dönemde devam ettiğini ve aklını bu düşünceden kurtaramadığını söyler. İlerleyen yaşlarında Super 8'den Super 16 mm kameraya geçiş yaparak amaçlarına uygun adımlar atmaya devam etmiştir. Birkaç kısa filmin ardından 1998 yılında çektiği ilk uzun metrajlı filmi Following, küçüklükten gelen kendi imkanlarıyla üretim yapma durumumun özel örneklerinden biridir. Nolan, Following'in kendi başına ve çevresiyle yapabileceği işlerin zirvesi olduğunu söyler. Film yapımı için tamamen kendi kaynaklarını kullanarak ekipmanlar elde etmiş ve etrafındaki nesnelerden yararlanmıştır (Nolan, Criterion Collection, 2012).

Christopher Nolan sinemasının en önemli özelliklerinden biri, yaratıcı yönetmenlik özellikleri göstermesinin yanı sıra eserlerinin stüdyo filmlerinin başarı kıstaslarına sahip olmasıdır. Bu çalışmada Inarritu'nun anlatı yapısı bakımından ağ anlatı biçiminin örneği olarak gösterilen 21 Gram filmi incelenirken yapımın gişe rakamlarından söz edilmişti. 21 Gram'ın dünya geneli toplam gişesindeki 60 milyon dolarlık hasılatına bakıldığında öykü anlatım biçiminin kendine özgü yapısına rağmen gişe anlamında tatminkar bir sonuç elde edemediği görülmektedir. Bu durum Inarritu filmografisinden sadece 21 Gram filmi ile sınırlı değildir. Aralarında *Amores Perros (2001), Babel (2006), Biutiful (2011)* ve *Birdman (2014)* gibi dört başarılı yapımın yerel (Amerika) gişe ortalaması 87.128.506 dolar; dünya geneli ortalaması ise 280.907.664 dolardır (The Numbers, (t.y.): Alejandro Gonzalez Inarritu. Erişim Tarihi: 25.05.2019). Sunulan gişe rakamlarından anlaşılacağı üzere ortaya çıkan rakamlar Amerikan sineması ve dünya geneli toplam gişe açısından oldukça düşüktür. Amerikan sineması içerisinde neden sonuç ilişkisine dayalı kronolojik düzene bağlı kalmadan özgün çalışmalar yapan ve ağ anlatının temsilcisi olarak gösterebileceğimiz bir diğer yönetmen Quentin Tarantino'dur. Tarantino'nun kült seviyesine erişmiş filmlerine bakıldığında içeriksel anlamdaki başarılarına rağmen gişe başarısı bakımından üst seviyeye çıkamadıkları görülmektedir.

Film adı	Yerel gişe (Amerika)	Dünya geneli gişe
Pulp Fiction (Ucuz Roman) (1994)	107.928.762	212.928.762
Kill Bill: Volume 1 (2003) ve Kill Bill Volume: 2 (2004)	70.098.138 / 66.207.920	176.469.428 / 153.535. 982
Jackie Brown (1997)	39.673.162	74.727.492

Tablo 13: Quentin Tarantino'nun kült eserlerinden bazılarının yerel (Amerika) ve dünya geneli dolar bazında gişe rakamları (The Numbers, (t.y.): Quentin Tarantino. Erişim Tarihi: 25.05.2019).

Tarantino filmografisinden gişe rakamları verilen dört filmin seçilim nedenleri arasında dünya genelinde bilinirlik düzeyleri ile günümüzdeki film eleştirilerinde referans kaynak olarak gösterilmeye devam etmeleri bulunmaktadır. 1992 yapımı *'Reservoir Dogs' (Rezervuar köpekleri)*, Tarantino'nun yönetmen olarak tanınırlığı fazla olmadığı dönemlerde çekildiği için gişe rakamları açısından gösterge olamayacağı düşünüldüğünden listeye dahil edilmemiştir. Ağ anlatı yapılanmasına sahip filmlerin içeriksel başarılarına rağmen gişe rakamlarının yüksek olmadığı örnekler çoğaltılabilir olmakla birlikte bu çalışmada yapısal olarak incelenecek olan Christopher Nolan'ın gişe rakamları oldukça farklı bir düzeydedir. Yönetmenin filmografisindeden örneklem olarak seçilen filmlerden The Prestige'in yüksek sayılamayacak performansı haricinde Inception ve Dunkirk filmlerinin genel gişeleri oldukça başarılıdır. Batman Begins, The Dark Knight, The Dark Knight Rises, Interstellar gibi filmleri ise eleştiri başarılarının yanı sıra son derece büyük gişe başarıları yakalamışlardır.

Film adı	Yerel gişesi (Amerika)	Dünya geneli gişesi
The Dark Knight Rises (Kara Şövalye Yükseliyor) (2012)	448.139.099	1.084.439.099
The Dark Knight (Kara Şövalye) (2008)	533.720.947	1.001.996.207
Inception (Başlangıç) (2010)	292.576.195	835.524.642
Interstellar (Yıldızlararası) (2014)	188.017.894	666.379.258
Dunkirk (2017)	190.068.280	499.837.368
Batman Begins (Batman Başlıyor) (2005)	205.343.774	359.142.722

Tablo 14: Christopher Nolan filmlerinden bazılarının yerel (Amerika) ve dünya geneli dolar bazında gişe rakamları (The Numbers, (t.y.): Christopher Nolan. Erişim Tarihi: 26.05.2019).

Son 30 yıllık dönem içerisinde eser veren yönetmenler ulusal kanalların televizyon filmleri ve dizileri için ayırdıkları bütçeleri arttırmalarının yanı sıra çevrimiçi platformların sayılarının artış göstermeleri ile film üretim sürecine her zaman olduğundan daha fazla katkı sağlamaktadırlar. Yönetmenliğin yanı sıra yürütücü yapımcılık, film senaryosu yazarlığı, kurgu, dizi senaryoları yazarlığı ve yönetimi, klip yönetmenliği ve oyunculuk gibi alanlarda çalışmalar yapan yönetmenler mevcuttur. Nolan bu alanda çağdaşı olduğu yönetmenlerden farklı bir konumdadır. Nolan'a benzer şekilde bir süper kahraman üçlemesinin[16] yönetmenliğini yapmış olan Sam Raimi'nin 15 uzun metrajlı filmi bulunmakla birlikte yönetmenlik haricinde katkı sağladığı çok sayıda film mevcuttur. Quentin Tarantino, yönetmenliğini yaptığı 10 uzun metrajlı filmin[17] yanı sıra bazı filmlerin yazarlığını ve yapımcılığını yapmış, televizyon şovları yönetmiş ve filmlerinin bazılarında oyuncu olarak ekran tecrübesi yaşamıştır. David Fincher'ın Tarantino ve Nolan gibi 10 adet uzun metrajlı filmi bulunmakla birlikte filmografisinde müzik klipleri ile *'House of Cards' (2013)* ve *'Mindhunter'* (2017) gibi başarılı dizi bölümü yönetmenlikleri, yapımcılıkları bulunmaktadır. Nolan ise yönetmenliğin dışında DC Comics dünyasına ait Batman çizgi romanının kendi üçlemesinden sonra çekilen *'Batman v Superman'* (2016) ve *'Justice League'* (2017) gibi filmlerinde yürütücü yapımcılık görevini üstlenmiştir. İsmi geçen yönetmenlerden farklı olarak yürütücü yapımcılık dışında yan projeleri henüz bulunmamaktadır. Bu açıdan filmografisi çok dolu görünmese de yaptığı incelikli işler sayesinde sinema dünyasında etki yaratmayı başarmıştır. (Aktaran: Screen Rant, 2019). Christopher Nolan'ın Inarritu, Tarantino, Fincher ve Örümcek Adam üçlemesi haricindeki filmografisi ile Sam Raimi gibi yönetmenlerden gişe başarısı açısından öne çıktığı görülmektedir. Nolan'ın içerik ile gişe başarısını bir arada elde etmesini sağlayan süreçler filmsel zamanın ve öykü planlamasının kullanım şekillerinin irdelenmesiyle netlik kazanacaktır. Örneklem olarak seçilen filmlerin anlatı yapılarının çözümlenmesinden önce yönetmenin sinemasının tür tercihleri ve filmsel evren oluşumları, hikaye anlatımları, karakter yaratımları, öykülerin final planlamaları ve zamanın kullanımı gibi temel özelliklerine değinilecektir.

[16] Örümcek Adam (2002, 2004, 2007)
[17] Kill Bill, iki ayrı film olarak sayılmıştır.

3.1.1. Tür Tercihleri ve Filmsel Evren

Yönetmenlerin film yapım stillerini oluşturan faktörler arasında hangi türlerde eser vermeyi tercih ettikleri ve seçtikleri türlere bağlı filmsel evren oluşumlarını nasıl gerçekleştirdikleri önemli bir yer tutar. Stüdyo filmleri çeken yönetmenlerin büyük setlerde ve yeşil ekran önünde çalışarak en az çekim süreci kadar zahmetli post prodüksiyon süreçlerine girdikleri bilinmektedir. Modern eserler veren yönetmenler ise kamerayı daha çok stüdyo dışına çıkartarak veya karakterlerin içsel bunalımlarına bağlı olarak iç mekanlarda çekimler yapmaktadırlar. Christopher Nolan sinemasının önemli özelliklerinden biri filmografisinde farklı türlerde filmlerin bulunmasıdır. Türlere bağlı oluşturulan filmsel mekanlar güçlü bir görsellik kullanılarak anlatı yapıları güçlendirilmektedir. Nolan'ın şimdiye kadar yönetmenliğini yaptığı on uzun metrajlı sinema filmi içerisinde gerçek yaşam içerisinde kurgulanan öyküler, bilim kurgu öyküleri ve çizgi roman uyarlamalarından oluşan bir yapı olduğu görülmektedir. Yönetmenin filmlerinde başarıyı yakalamasını sağlayan faktörler arasında detaylı karakter oluşumları, yaratılan ana karakterlerin çoğunda ortak özellik olarak görülen *'kendini aldatma'* durumu, karakterlerin iç ve dış çatışmaları ile çekim öncesi dönemde iyi düşünülmüş fark yaratan yönetmenlik tekniği olduğu söylenebilir (Aktaran: Screen Rant, 2019).

Film adı (Uzun metraj)	Tür	Mekan
Following (1998)	Suç, Gizem, Gerilim	Dünya içi
Memento (2000)	Gizem, Gerilim	Dünya içi
Insomnia (2002)	Drama, Gizem, Gerilim	Dünya içi
Batman Begins (2005)	Aksiyon, Macera	Gotham / Fantastik / Çizgi Roman Uyarlaması
The Prestige (2006)	Drama, Gizem, Bilim Kurgu	Dünya içi
The Dark Knight (2008)	Aksiyon, Suç, Drama	Gotham / Fantastik / Çizgi Roman Uyarlaması
Inception (2010)	Aksiyon, Macera, Bilim Kurgu	Dünya içi ve dışı / Paralel rüya katmanları

The Dark Knight Rises (2012)	Aksiyon, Gerilim	Gotham / Fantastik / Çizgi Roman Uyarlaması
Interstellar (2014)	Macera, Drama, Bilim Kurgu	Dünya içi ve dışı
Dunkirk (2017)	Aksiyon, Drama, Tarih	Dünya içi

Tablo 15: Christopher Nolan filmografisinin türlere ve filmlerin geçtikleri mekanlara göre sınıflandırılması (Imdb, t.y.: Christopher Nolan. Erişim Tarihi: 29.05.2019).

Christopher Nolan'ın uzun metraj filmografisinde yer alan beş öykü yaşadığımız dünya içerisinde *(Following, Memento, Insomnia, The Prestige, Dunkirk)*, üç öykü fantastik çizgi roman dünyası Gotham'da *(Batman Begins, The Dark Knight ve The Dark Knight Rises)*, bir hikaye hem dünya içerisinde hem dışında *(Interstellar)* ve bir hikaye de gerçek dünya ile birlikte bilim kurguya dayalı rüya katmanlarında *(Inception)* geçmektedir. Nolan filmografisinde *sekiz ayrı film türüne* ait yapım özellikleri görülmektedir. Christopher Nolan, öykülerinde görsel teknolojinin sınırlarını zorlayarak senaryonun yakalamaya çalıştığı etkiye itici güç olarak görselliği kullanmaktadır. Filmlerini genellikle Imax kamera ile çekerek görüntülerin kalitelerine önem vermektedir. Kara Şövalye üçlemesinin ikinci filmi *'The Dark Knight' (2008)*, Imax kameranın kullanıldığı ilk filmlerden biridir. Bu yönüyle Nolan'ın içerik yönündeki başarılı denemelerinin yanı sıra gelişen sinema teknolojilerini takip eden yenilikçi bir yönetmen olduğu söylenebilir. Yönetmenin görsellik üzerine yaptığı bu çalışmaları *'Nolan filmlerinin sinemada izlenmesi gerektiği'* fikrinin izleyicilere geçmesi için çaba gösterdiği şeklinde yorumlanabilir.

Nolan, senaryoları görselleştirirken zorunlu durumlarda bilgisayar destekli efektleri kullansa da asıl amacının sahnelerin etkisini arttırmak amacıyla mümkün olduğu kadar fiziksel çekim mekanları oluşturmak olduğu söylenebilir. Bu durumun temelinde iki sebebe bağlı olduğu görülmektedir. Filmler için yapılan bilgisayar destekli efektler zaman geçtikte izleyicilerin gözlerine ilk etapta fazlasıyla basit, daha sonraki dönemlerde ise yapay ve kötü bir izlenim vererek hikayeden kopma yaşanmasına neden olmaktadır. İkinci sebep ise kişiseldir. Nolan, fazla sayıda efektli çekimi ve yeşil ekran kullanımını sıkıcı bulmaktadır. Bu sebeple aksiyon sahnelerini gerçekçi kılabilmek için mümkün olduğunca bilgisayar destekli efektlerden

kaçınmaktadır. Çekilebilecek çok fazla sayıda süper kahraman filmi varken Batman serisini sinemaya uyarlamasının bu durumla alakalı olduğu söylenebilir. Örümcek Adam ve Superman gibi süper kahraman filmlerinin büyük bir bölümü yeşil ekrana bağlı olarak çekilmektedir. Batman serisinde ise set tasarımları, karakterlerin kostümleri ve birçok aksiyon sahnesi yeşil ekran kullanılmadan dizayn edilebilmiştir (Aktaran: Screen Rant, 2019).



Resim 16: The Dark Knight: Joker'in hastaneyi hava uçurduğu sahne.



Resim 17: The Dark Knight Rises: Bane'in stadyumu havaya uçurduğu sahne.

16 ve 17 numaralı görsellerde Kara Şövalye üçlemesinin birinci (resim:16) ve üçüncü (resim:17) filmlerinden birer sahneden görünümler yer almaktadır. Bu sahnelerin ortak özelliği her ikisinin de filmlerdeki karşıt karakterler (Joker ve Bane) tarafından belirli mekanların (hastane ve stadyum) havaya uçurulmaları ile ilgili olmalarıdır. Resim 16'daki sahne bilgisayar efekti yardımı ile çekilmediği için görsellik ve ses açısından daha inandırıcı bir pozisyondadır. Gerçek patlamalar kullanılarak sahnenin inandırıcılığı arttırılmıştır. Üçüncü filmdeki stadyum sahnesinde ise stadyumun havaya uçurulması ile ilgili sahneler bilgisayar efektleri kullanılarak çekildikleri için üzerinden çok zaman geçmemesine rağmen yapaylık sezilmektedir.



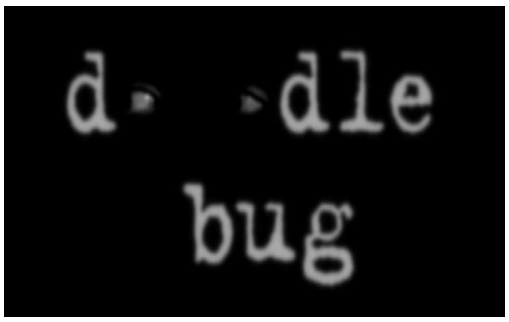
Resim 18: Inception'da yer alan 'Yer Çekimsiz Otel' sahnesinin çekimlerinde kullanılan 360 derece dönebilen mekanizma (Cinefix, 2015. Erişim Tarihi: 24.08.2019).

'The Dark Knight Rises' (2012) filminin sonlarına doğru gerçekleşen Bane ve takipçilerinin Batman önderliğindeki Gotham halkıyla çatışması Nolan'ın efekt kullanımından uzak durduğu sahnelerden biridir. Bilgisayar teknolojisi kullanılarak çok kolay bir şekilde çekilebilecek bu sahne yüzlerce kişilik figüran topluluğu ile çekilmiştir. Nolan'ın bilgisayar efektleri kullanılarak çekilen sahneleri mümkün olduğu kadar az kullanma düşüncesi mühendislik çalışmalarıyla perçinlenmiştir. Inception'da Arthur ve yansımaların havada süzüldükleri yer çekimsiz aksiyon sahnesi için 360 derece dönme kabiliyeti olan bir set kurularak çekimler yapılmıştır. Bu örneklerden yola çıkılarak Nolan öykülerinde inandırıcılığın ilk şartının görselliğin iyi bir şekilde kurulmasıyla gerçekleştiği söylenebilir. Benzer şekilde Kara Şövalye üçlemesindeki karakterlerin kostümlerinin, kullandıkları araçların, Gotham şehrinin mimarisinin bilgisayar destekli efektler yerine çoğu zaman fiziksel yaratımlar kullanılarak inşa edildiğini söylemek mümkündür (Aktaran: Screen Rant, 2019).

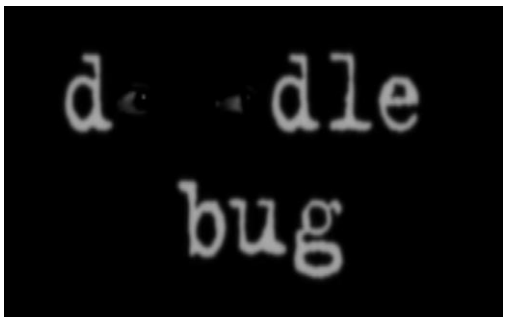
3.1.2. Öykü Anlatımı ve Şaşırtıcı Final: *'Doodlebug'*

Christopher Nolan'ın ilk uzun metrajı olan Following'den önce üç kısa filmi bulunmaktadır: *Tarantella (1989), Larceny (1996) ve Doodlebug (1997)*. Bu üç kısa film arasında Nolan'ın senaryo yazımı ve yazılan senaryoyu görselleştirme tekniği açısından önem kazanan yapımı '*Doodlebug'* olmuştur. Jeremy Theobald, film

içerisindeki tek karakteri canlandırmaktadır. Nolan'ın senaristliğini ve yönetmenliğini yaptığı üç dakika uzunluğundaki film siyah beyaz çekilmiştir.



Resim 19: 'Doodlebug' açılış - 1



Resim 20: 'Doodlebug' açılış - 2

Doodlebug, paranoyak ana karakterinin etrafında şekillenerek bir apartman dairesinde geçen bir öyküyü anlatmaktadır. Açılış sahnesinden hemen önce filmin isminin yer aldığı hareketli görselde film karakterinin gözlerinin sürekli sağa sola hareket ettiği görülür. Bu durum, karakterin film içerisindeki saplantılı halinin ipuçlarıdır. Filmin kahramanı bulunduğu oda içerisinde elindeki ayakkabı ile nasıl bir form olduğu henüz kadrajda görünmeyen ancak böcek olduğu tahmin edilen bir cismi kovalamaktadır. Karakterin tek amacı, hırslı bir şekilde kovaladığı böceği ayakkabısı ile ezmektir.



Resim 21: Karakter, öykü boyunca elindeki ayakkabıyı sıkı sıkıya tutmaktadır.



Resim 22: Elindeki ayakkabı ile sürekli olarak 'böceği' avlamaya çalışır.

Öykünün saplantılı karakteri film boyunca resim 21'de görüldüğü gibi elindeki ayakkabıyı sıkıca tutmaktadır. Öykü süresince böceği öldürmek için dört kere hamle yapar ancak öldüremez. İkinci hamlesinde böceği aynı anda üç kere ezmeye çalışır fakat başaramaz. Üçüncü hamlesinden sonra ise yerdeki bir şortun hızla hareket ettiği görülür. Karakter şorta yaklaşır ve ani bir hamleyle üstünü açar. Şortun altından böcek boyutlarında bir insan çıkar ve karakter onu ezmek için dördüncü hamlesini de yapar.

Ana karakter, böcek olduğunu düşündüğü küçük boyutlu cismi ezemediğini görünce korku tepkisi vererek sıçramaya başlar. Tuhaftır ki ilk etapta böcek olduğunu düşündüğü küçük boyutlu insan da aynı şekilde sıçramaktadır. En sonunda normal boyuttaki karakter hareket eden küçük boyutlu insanı kıstırır. Bu esnada küçük insanın sıçramalar da dahil olmak üzere büyük karakterle aynı şekilde hareket etmeye devam ettiği görülmektedir. Filmin ana karakteri kendisine benzeyen küçük boyuttaki insanı kıstırdığı için heyecanlı görünmektedir. Ayakkabısını kullanarak bütün gücüyle küçük karaktere vurur. Yüzündeki memnuniyet ifadesi görülürken bir sürpriz yaşanır.



Resim 23: Filmin ana karakterinin arkasında beliren devasa boyuttaki 'kendisi'.

Zafer kazandığını düşündüğü için mutlu olan karakterin arkasında kendisinin gerçek boyutundan çok daha büyük bir versiyonunun belirdiği görülür. Bu devasa karakter ana karakterde olduğu gibi mutlu bir ifadeye sahiptir. İzleyiciler tam o anda öyküde sürekli devam eden bir döngüyü izlediklerini çözümler. Karakterin sürekli olarak kovaladığı *'böcek'* aslında kendisidir. Her şeyin olup bittiği 3 dakikalık bu yapı içerisinde, öykünün sonuna kadar karakterin bir böceği kovalaması durumunun haricinde herhangi bir bilgi alınamamaktadır. Kısa filmin zirve noktası şaşırtıcı finalidir. Filmde diyalog bulunmamakla birlikte öykü içi gerilimi yansıtmak adına müzik kullanımı mevcuttur. Ortam sesi olarak ise sadece ayakkabı ile yere vurulma seslerini duyulmaktadır. Doodlebug film anlatısı ana karakterinin içinde yaşadığı karmaşa, film öyküsünün girift halinden dolayı direkt anlaşılamaması, öykü finalinin izleyicileri şaşırtacak şekilde planlanması gibi durumlarından ötürü Nolan'ın gelecekteki film anlatısı özelliklerinin önemli ipuçlarından biri olduğu söylenebilir.

Doodlebug kısa filmi Following, Memento ve The Prestige başta olmak üzere Nolan'ın öykü anlatımının zirve noktasını oluşturan sürprizli final sahnesi kullanımının ilkel bir örneği olarak görülebilir. Christopher Nolan sinema anlatısında filmlerin ana öyküleri ve ana öykülere bağlı yan öyküler birden çok parçaya bölünerek iç içe geçmiş şekilde anlatılır. Örneğin, Following'de can sıkıntısı ve gözlem amacıyla yabancıları takip etmeye başlayan genç adamın üç farklı dönemdeki durumu içe içe anlatılmaktadır. İzlenen her sahne diğer bir öykü dilimindeki olayın sebebi veya sonucudur. Christopher Nolan filmlerinde klasik üç perdeli yapıya bir perde daha eklenerek dördüncü perde anlatısı kullanılmaktadır. Dördüncü perdenin kullanım amacının karakterlerin maceralarının son bulmadığını belirtmek olduğu söylenebilir. Filmin ana öyküsü ve bağlı öyküleri kendi içerisinde tutarlı ve kapalı bir şekilde nihayete eriştikten sonra izleyici tarafından öykünün bitmesi beklenirken film yazarından yeni bir hamle gelmektedir.

James Gordon, The Dark Knight filminde bütün çatışmalar çözüldükten sonra Batman'in logosunu gökyüzüne yansıtan haberleşme cihazını kırmıştır. Bu durum izleyiciler tarafından Batman'in Gotham içerisindeki faaliyetlerinin sona erdirdiği şeklinde algılanmaktadır. Aynı düşünceyi destekleyen bir başka sahne Lucius Fox karakterinin çalıştığı birimi yok ederek oradan uzaklaşmasıdır. Bu şekilde gelişen olaylar film bittiğinde Batman hikayesinin sona ereceğini ima ederken son sahnede Batman'in motoru üzerinde hızla bir yere gittiği gösterilerek öykü gelecek açısından her ihtimale açık hale getirilmiştir. Benzer şekilde The Dark Knight Rises filminde öykü içerisindeki çatışmalar sonuca ulaştıktan sonra Bruce Wayne'in öldüğü kabul edilerek cenaze töreni gerçekleştirilmiştir. Gotham halkı ve Bruce Wayne'in yakınları Gotham şehrinin koruyucusunun hayatını kaybettiğini kabullenirlerken Lucius Fox'un birimindeki araştırmacılar Bruce'un kullandığı araca sonradan bir yazılım eklendiğini bildirirler. Bu durum Bruce'un ölmediğini dair ilk ipucudur. Son sahnelerden birinde Alfred, Bruce ve Selina ile bir kafede karşılaşmakta ve Bruce Wayne'in hayatta olduğu izleyicilere gösterilmektedir. Film için dördüncü perdeyi asıl açan olay ise John Blake karakterinin (Robin) Batman'in mağarasını keşfetmesidir. Bu sahne, izleyicilere Batman hikayesini Robin'in devam ettireceği izlenimini vermektedir (Aktaran: Screen Rant, 2019).

Interstellar film öyküsünde Gargantua isimli kara delikten geçilerek ulaşılan bir gezegende bir saatlik zaman dilimi dünya içerisindeki yedi yıla denk gelmektedir. Bu durum Interstellar filminin ana öyküsünü destekleyen bir bilim kurgu yapısıdır. Interstellar, Kara Şövalye serisinde olduğu gibi dördüncü perdeye sahip filmlerden biridir. Yaşanan zaman ve boyut değişikliklerinin ardından filmin ana kahramanı Cooper, kızı Murph'ün oldukça yaşlanmış ve hasta haliyle bir hastane odasında buluşmuştur. Bu duygusal karşılaşmanın ardından Murph, babasına hiçbir ebeveynin çocuğunun ölümünü izlememesi gerektiğini ve artık yanında kendi çocuklarının olduğunu söyleyerek Cooper'ın hastaneden ayrılmasını istemiştir. Film öyküsünün hastaneden ayrılma sahnesi ile bitmesi beklenirken yeni bir gelişme yaşanmıştır. Cooper'ın hastaneden ayrıldıktan sonra birlikte seyahat ettiği Amelia Brand'i bulabilmek için kostümünü tekrar giyerek uzay aracına doğru ilerlediği görülmektedir. Filmin ana öyküsü bittiğinde yeni bir olayın temeli atılarak filmin finali yapılmıştır. Bu tip kullanımlar Nolan film anlatısında sıklıkla karşılaşılan yapılardır. Dördüncü perde yapısının kullanılması ile öykülere devam filmi çekme zorunluluğu doğurmamakla birlikte izleyicilere film öyküsü üzerine düşünmeleri için fikir verilmektedir.

Christopher ve Jonathan Nolan kardeşlerin film planlamalarında öykü katmanları ve zamanın farklı kullanımları iki önemli unsur olarak ön plana çıkar. Ağ anlatıya sahip filmler bu özellikleri ile kodlanmış verinin çözümlemesine izleyicinin katkı sağlamasına imkan sağlayan bir yapıdadır. Christopher Nolan'ın ilk uzun metrajlı filmi 1998 yapımı *'Following',* gelecek filmlerindeki zamanın farklı kullanımlarının erken dönem örneğidir. Filmin başrolünde *'Genç Adam'* karakteriyle *Larceny (1996)* ve *Doodlebug (1997)* filmlerinde birlikte çalıştığı Jeremy Theobald yer almaktadır. Filmin diğer önemli karakterlerini Alex Haw (Cobb)[18] ve Lucy Russell (The Blonde) canlandırmaktadır. Düşük bütçeyle ve çoğunluğu amatör oyunculardan oluşan bir ekiple çekilen filmde bütçenin düşük olmasının etkileri filmin renk seçiminden kurulan kadrajlara kadar sezilmektedir. Bu durumun en bariz örneklerinden biri olarak karakterlerin kendi aralarındaki diyalogların her zaman

[18] Following'de insanların evlerine girerek hırsızlık yapan Cobb karakterinin Inception filmindeki rüya hırsızı Cobb ile aynı adı taşıması filmler arasındaki etkileşimlere örnektir.

pencerelere yakın yerlerde geçmeleri gösterilebilir. Filmler için ışık yapmanın maliyeti düşünüldüğünde Nolan'ın gün ışığından yararlanmaya çalıştığı söylenebilir.

Following film anlatısı Genç Adam karakteri üzerinden üç farklı zaman diliminde ancak anlamsal bütünlük içerisinde ilerlemektedir. Öykünün başında ana karakterin kendisine sorular soran birisine olayların en başından başlayarak anlatım yaptığı görülmektedir. Ancak dinleyen ve sorular soran kişinin kim olduğu, bu soruları ne için sorduğu hakkında bilgi verilmemektedir. Filmin kahramanı yalnızlık ve can sıkıntısı nedeniyle insanları gözlemleyen bir karakterdir. Fakat zamanla bu gözlemleme durumu planlı bir takibe ve takıntı haline gelmeye başlamıştır. Bu durumun öykünün başında soru soran karaktere ve dolayısıyla izleyicilere aktarılmasının ardından filmin anlatısı parçalı bir hale dönüşerek üç kola ayrılır:

Birinci anlatı düzlemi: Öykü içerisindeki ilk anlatı düzlemi, genç adamın hayatındaki boşluklardan ve can sıkıntısından dolayı insanları takip etmeye başladığını söylemesiyle başlar. Takip fikrinin nasıl geliştiği ve zamanla neye dönüştüğünün anlatımıyla devam eder. Öykünün bu bölümünün sonunda takip ettiği Cobb isimli biriyle tanışarak onunla ortak iş yapmaya başlamıştır.

İkinci anlatı düzlemi: Genç Adam'ın Cobb ile birlikte iş yapmaya başladıktan bir süre sonra yaptığı işe ısınmaya başlayarak imajını değiştirmesine kadar giden sürecin anlatıldığı bölümdür. Sarışın kadın ile bu kısımda tanışır ve samimi olmaya başlar.

Üçüncü anlatı düzlemi: Bu kısımda genç adamın imajını değiştirdiği ve yüzünün yaralı olduğu görülür. Bu sefer yanında Cobb yoktur. Atmosferdeki gerginliğe ve genç adamın hareketlerine bakıldığında tek başına bir işin peşinde olduğu anlaşılmaktadır.

Following'in üç koldan ilerleyen yapısı seyir esnasında anlamlandırmayı güçleştirecek şekilde planlanmıştır. Öykünün üç ayrı anlatım koluna ait sahneler kronoloji içerisinde sık sık yer değiştirerek finale ulaşmadan anlamlandırmanın güç olduğu bir yapıya dönüşmektedir. Filmin başında genç adama sorular soran kişinin polis olduğu, sarışın kadın ile Cobb arasındaki ilişkinin nasıl geliştiği, genç adamın başkalarını gözetleyen avcı pozisyonundan av konumuna nasıl geçtiği gibi anlatıyla ilgili önemli detaylar fimin son bölümlerine kadar öğrenilememektedir. Nolan'ın uzun metrajlı filmlerinin neredeyse hepsinde görülen ellere yapılan yakın plan çekimlerin

ilk örnekleri Following'de görülmektedir. Cobb'un genç adamla birlikte bir apartman dairesine girerken parmak izi bırakmamak için eldiven giydiği sahne bu durumun ilk örneklerinden biridir. İlgi çekici bir diğer detay karakterlerin hırsızlık amacıyla girdikleri evlerden birinin kapısında *'Batman'* logosunun bulunmasıdır. Bu durum Nolan'ın hangi süper kahramana yakın olduğu konusunda ipucu olarak değerlendirilebilir.

3.1.3. Karakter Yaratımı

Christopher Nolan filmlerindeki karakter yaratımını irdelemeden önce yaratıcı yönetmenlerin çoğunda görülen filmlerde genellikle aynı oyuncuların kullanılması durumuna değinmek yerinde olacaktır. Nolan sinemasında da var olan bu durum yönetmenlerin birlikte çalıştıkları oyunculara güvenlerinin bir göstergesi olarak açıklanabilir. Nolan filmlerinde en çok oynayan oyuncu usta aktör Michael Caine'dir. Caine, Nolan'ın altı filminde (Kara Şövalye üçlemesi, Prestij, Inception, Insterstellar) yer alarak bu alanda açık ara öndedir. Ayrıca Dunkirk filminde sesinin kullanıldığı bir *Cameo*[19] sahnesi mevcuttur. Yönetmenin son filmi Dunkirk'te yer alan Cillian Murphy ayrıca Kara Şövalye üçlemesi ve Inception filmlerinde de yer alarak Christopher Nolan ile 5 filmde çalışmıştır. Nolan filmlerinin yakaladığı tür çeşitliliği kadar yaratılan karakterler de çeşitlilik göstermektedir. Nolan sadece orijinal olarak yarattığı karakter çalışmalarıyla değil, Kara Şövalye üçlemesinde olduğu gibi var olan karakterleri beyazperdeye aktarma başarısı ile de dikkat çekmektedir.

Doodlebug filmindeki karaktere ait herhangi bir diyalog bulunmasa da karakterin sahip olduğu ruhsal durum yönetmenin gelecekteki filmlerinde yaratacağı ruhsal açıdan sıkıntılı karakterler açısından ipucu niteliğindedir. Nolan filmlerindeki önemli unsurlardan biri detaylı karakter çalışmalarıdır. Karakterlerin iç dünyalarında yaşanan karmaşalar öykülere dinamizm kazandırarak öykü içerisindeki nedensellik bağını kuvvetlendirmektedir. DC Comics'in çizgi roman serisi Batman'i sinemaya uyarladığında serinin başarılarından biri olarak karakterlerin gelişimleri ön plana çıkmıştır. Her ne kadar daha önceden yazılmış karakterler olsalar da atfedilen

[19] Ünlü oyuncuların veya yönetmenlerin filmlerde kısa süreli olarak görünmeleri.

psikolojik durumlar Nolan'ın seriye dokunuşlarını yansıtmaktadır. Tim Burton'ın *'Batman' (1989)* ve *'Batman Returns' (Batman Dönüyor) (1992)* filmleri bu açıdan Nolan'ın üçlemesine yakın bir yapıdadır. Film içerisinde karakterlerin özelliklerini tamamlayıcı gotik ve kaotik bir atmosfer oluşturulmuştur. Bununla birlikte başta Jack Nicholson'ın unutulmaz *'Joker'* performansı başta olmak üzere iyi yazılmış karakterler Burton'ın filmlerinin başarılı olmalarını sağlamıştır. Joel Schumacher'in *'Batman Forever' (1995) (Batman Daima)* ve *'Batman & Robin' (1997) (Batman ve Robin)* filmleri ise bu konuda hem atmosfer yaratımı hem de karakter gelişimleri açısından yetersiz kalarak başarısız görülmüştür.

Film	Kahramanın psikolojik durumu
Following	**Genç Adam:** Yalnızlık, can sıkıntısı ve insanları takip etme durumunun takıntıya dönüşmesi.
Insomnia	**Will Dormer:** Yaşadığı olayların iç dünyasında yarattığı huzursuzluk ve bulunduğu mekana bağlı uykusuzluk.
Memento	**Leonard Shelby:** Travmaya bağlı kısa dönem hafıza kaybını kullanıp anılarını manipüle ederek savunma mekanizması geliştirmesi.
Kara Şövalye Üçlemesi	**Bruce Wayne:** Yarasa korkusu.
Dunkirk	**Shivering Soldier:** Post-travmatik stres bozukluğu

Tablo 16: Christopher Nolan filmlerindeki bazı karakterlerin sahip oldukları psikolojik durum örnekleri.

Nolan'ın filmlerindeki ana karakterlerin neredeyse hepsinde ortak bir ruhsal durum görülür: '*Self-Deception' (Kendini Aldatma)*. Nolan'ın film karakterleri yaşadıkları fiziksel veya mental problemler sonucu savunma mekanizması geliştirmek adına belirli bir ruh durumuna bürünmektedirler. Yaşadıkları olaylar içerisindeki gerçeklikleri bilinçli veya bilinçsiz bir şekilde baskılayarak hayali bir gerçeklik yaratmaktadırlar. Memento'nun kahramanı Leonard, sahip olduğu kısa dönem hafıza kaybını kullanarak bu durumu eşinin başına gelenlerin öyküsünü değiştirmek suretiyle

yorumlamaktadır. Kendi yarattığı bir gerçeklik sonucu film öyküsünün klasik bir katil ve intikam arayışına evrilmesini sağlamıştır. Leonard'ın ruhsal durumu davranışlarının sorumluluğunu hafifletmek isteyen bir insanın nasıl davranabileceğine iyi bir örnektir.

Christopher Nolan, film karakterlerinin merkezi ruh durumunu kendini aldatma yapısı içerisinde birleştirir. Bunu yaparken de Donald Davidson, Alfred Mele ve David Pears gibi kendini aldatma üzerine yazan filozofların görüşlerinden yararlandığı söylenebilir. Film karakterlerindeki kendini aldatma durumu çoğunlukla Leonard'ın rahatsızlığında olduğu gibi savunma mekanizması olarak devreye girmektedir. Memento öyküsünde Leonard'ın eşinin şiddete ve cinsel saldırıya uğradığı gerçektir ama ölümünün sebebi bu durum değildir. Gerçek ölüm sebebi Leonard'ın eşine aşırı dozda insulin enjekte etmesidir. Bu ağır olayın sorumluluğunu hafifletme isteği kendini aldatma yapısı sayesinde Leonard'ı ölüm olayının sebebinin yapılan saldırı olduğu fikrine inandırmıştır (Aktaran: Screen Rant, 2019). Leonard karakteri haricinde palyaço prenslerden (Joker) maskeli kahramanlara (Batman), adalet arayıcılarından (James Gordon) ikinci dünya savaşında travma yaşayan askerlere (Dunkirk filmindeki karakterler), kendi düşünce yapısı içerisinde tutarlı düşmanlardan (Ra's Al Ghul, Bane) başarı konusunda ihtiraslı, hırslı karakterlere (Robert Angier, Alfred Borden) kadar birçok farklı karakterin ruhsal durumları başarılı bir şekilde beyazperdeye yansıtılmıştır. Filmlerin atmosfer kurulumundaki başarısı, karakterlerin ruhsal durumlarını destekleyen önemli unsurlardan biri konumundadır.

3.1.4. Zamanın Düzensiz Kullanımı: Memento

John Edward Gammell: ''Sen gerçeği istemiyorsun,
kendi gerçeğini yaratıyorsun!''

Memento, Christopher Nolan'ın zamanın farklı kullanımı ve ana karakterinin başarılı psikolojik inşası sebebiyle kült filmler arasına girmiş bir çalışmasıdır. Jonathan Nolan'ın *'Memento Mori'* isimli kısa hikayesinden Christopher Nolan tarafından senaryolaştırılan öykudeki zamanın kullanımı izleyicilere somut bir şekilde hissettirilmektedir. Film anlatısı geriye dönüşler ve ileri sarmalar kullanılarak

zenginleştirilmiştir. Nolan, filmi planlarken birinci kişi anlatısını tercih ettiklerini söyler. Bu sayede izleyiciler filmdeki karakterin zihnine girerek hikaye içerisine dahil olmaktadırlar. Filmdeki zaman kullanımının somut olarak hissettirilebilmesi için renkli ve siyah beyaz sahneler belirli bir plan dahilinde eşit sayıda kullanılmıştır. Renkli ve siyaz beyaz sahneler ayrımlanırken sahneler tek tek planlanmamış, alakalı sahne kümeleri toplam olarak renklendirilmiştir. Filmdeki anlam, bitiş noktasından geriye doğru anlatım yapan sahnelerin kullanımıyla zaman içerisinde adım adım oluşmaktadır (Eyes on Cinema, 2014).

Memento film anlatısında sahnelerin ayrımlaması	
Renkli sahneler	***22 adet renkli sahne:*** Öykünün bitiş noktasından geriye doğru yapılan anlatımı betimlemek amacıyla kullanılmaktadır. Filmin ekran süresi içerisinde siyah beyaz sahnelerden daha fazla yer kaplar. Yaşananların detaylarını açıklayıcı özelliği vardır.
Siyah beyaz sahneler	***22 adet siyah beyaz sahne:*** Leonard'ın hafıza problemlerine çözüm üretme çabası gösterilir. Kiminle yapıldığı film öyküsünün sonlarına kadar belli olmayan telefon görüşmeleri ile Sammy Jankis'in hikayesi siyah beyaz olarak anlatılır. Kısa görüntülerden oluşsalar da her yeni siyah beyaz sahnede olayların izleyiciler tarafından biraz daha anlamlandırıldıkları söylenebilir.
Filmin renkli ve siyah beyaz sahneleri film süresinin sonlarına doğru Leonard'ın Jimmy'i öldürüp fotoğrafını çektiği anda orta noktaya gelerek kesişmektedir. Filmin bundan sonraki kısmı renkli sahneler ile devam eder.	

Tablo 17: 'Memento' film anlatısındaki renkli ve siyah beyaz sahneler.

Film sahneleri yukarıdaki şekilde bölümlenerek izleyicilerin anlatılan olayların ne zaman gerçekleştiğine dair bilgilendirilmeleri sağlanmıştır. Film öyküsü çok parçalı ve doğrusal olmayan bir yapıya sahiptir. Bu tip anlatıların önemli özelliklerinden biri karakterler ve olaylar arasındaki ilişkilerin adeta bir kitap okur gibi zamanla ortaya çıkarılmasıdır. Nolan'ın Memento anlatısı Quentin Tarantino'nun Pulp Fiction ve Jack

Brown'daki doğrusal olmayan anlatısının aksine izleyiciyi filmdeki karakterler düzeyine indirgemektedir. Filmin kahramanı Leonard ile birlikte düşünmeye başlayan izleyiciler, kendilerini zamanla Leonard'ın eşinin katilini ararken bulmaktadırlar. İzleyiciler için anlamlı ve zorlayıcı olan bu süreç öykü boyunca karşılaşılan her olaydan anlam çıkarılmaya çalışılmasını sağlamaktadır (Aktaran: Schmidt, 2003: 16).

Film, sigorta şirketi denetmeni Leonard Shelby'nin öldürüldüğünü kabul ettiği[20] eşinin intikamını almak istemesinin öyküsüdür. Eşinin öldürülmesine engel olamadığını düşünen Leonard, eşine saldıran iki saldırgandan birini öldürürken diğerinin saldırısına uğramış ve elinden kaçırmıştır. Bu saldırı sırasında kafasına aldığı darbe sonucu kısa dönem hafızasını kaybetmiş ve gördüğü şeyleri kısa bir süre içerisinde unutmaya başlamıştır. Gece kaldığı bir oteli sabah uyandığında hatırlayamamakta ve daha önce tanıştığı birini ertesi gün ilk defa gördüğünü düşünmektedir. Bu durum güven duygusunu zedeleyerek kimseye güvenmemesine neden olmuştur. Nasıl yapacağını bilemese de istediği şey eşinin intikamını almaktır (Aktaran: Schmidt, 2003: 13-14).

Polis, Leonard'ın hafıza problemi sebebiyle olayın içerisinde ikinci bir saldırgan olduğuna inanmayarak soruşturmanın peşine düşmemiştir. Leonard, polisin kendisine yardım edemeyeceğini anladığında olayı kendisi araştırmaya karar verir. Olayla ilgili detayları hatırlamaya çalışsa da hafıza dezavantajı sebebiyle bir türlü parçaları yerine oturtamamaktadır. Leonard'a yardımcı olan tek kişi kendisi gibi bir yakınını kaybetmiş olan Natalie'dir. Natalie'nin birlikte olduğu kişi Jimmy Grantz, öykü içerisindeki önemli bir karakter olan John G./Teddy ile buluşmaya gitmiş ancak bir daha geri dönmemiştir.[21] Natalie, filmdeki bütün karakterlerde olduğu gibi manipülatif bir kişiliğe sahiptir. Leonard'a yardım ediyor gibi görünse de aslında kendine ait planları vardır.

Leonard'ın sigorta şirketi denetmenliği yaptığı dönemde tanıştığı ve bir kaza sonucu kısa dönem hafızasını kaybederek kendi durumunda olan Sammy Jankis, öykü içerisinde önemli bir yere sahiptir. Leonard, Sammy'nin eşi tarafından sigorta şirketinden tazminat istendiği için denetmen olarak kendisini ziyaret etmeye başlar.

[20] Öykünün son kısmında Leonard Shelby ile John Edward Gammel arasındaki diyaloglardan anlaşılabileceği gibi (Filmin 103. dakikası) ölüm olayı bilinenden farklı bir şekilde gerçekleşmiştir.

[21] Natalie, Leonard'a Jimmy'nin durumunu anlatırken; Leonard ile Jimmy arasında geçenler filmin sonlarına doğru gösterileceği için izleyiciler tarafından herhangi bir bağ kurulamamaktadır.

Amacı Sammy'nin gerçekten bir rahatsızlığı olup olmadığını anlamaktır. Bu süreçte Sammy'nin durumunun anlaşılması için hafif elektrik şokları verilmesi de dahil olmak üzere birçok test uygulanır. Bu testlerin sonucunda hafıza kaybının fizyolojik bir belirtisinin olmadığı düşüncesi ağırlık kazanır. Leonard kişisel olarak Sammy'i ne zaman görse kendisini tanıdığına dair bir hisse kapıldığını söylerek olayın psikolojik olduğuna inandığını belirtir[22]. Bu sonuçla Sammy ve eşi tazminat alamayacaktır. Sammy her şeyi unuttuğu için hayatıyla ilgili kısa notlar almış fakat daha sonra bunları karıştırmıştır. Leonard bu sebeple aynı duruma düşmemek için fotoğraflar çekerek arkalarına notlar almaya başlamış ve vücuduna başta *'Sammy Jankis'i unutma!'* olmak üzere eşinin ölümü hakkındaki soruşturmasıyla ilgili dövmeler yaptırmıştır. Leonard'ın vücuduna yaptırdığı dövmeler, '*John G., eşine tecavüz edip öldürdü.'* veya John. G.'nin aracının plakası gibi bilgilerdir.



Resim 24: Sammy'nin film içerisinde kısa süreliğine Leonard olarak gösterildiği önbelirimin kullanımı (1).



Resim 25: Sammy'nin film içerisinde kısa süreliğine Leonard olarak gösterildiği önbelirimin kullanımı (2).

Öykü ilerledikçe Sammy Jankis'in aslında Leonard'ın yarattığı hayali bir karakter olabileceğine dair ipuçları verilmektedir. Sammy'nin hikayesinin Leonard'ın hikayesine benzemesi, bazı şeyleri hatırlamak için kendilerince notlar tutmaları vb. durumlar bu ipuçlarından bazılarıdır. Hatta bu benzerlik Christopher Nolan tarafından daha ileri götürülerek hastane sahnelerinden birinde Sammy'i çok kısa bir süre için Leonard olarak göstermeye kadar gitmiştir. Önbelirim kullanılarak Sammy'nin aslında Leonard tarafından yaratılan bir karakter olduğu izlenimi verilmesine rağmen filmin sonlarına doğru John G./Teddy tarafından Leonard'a, Sammy Jankis'in bir eşinin

[22] Leonard, film öyküsünün sonunda Sammy'den aldığı o tanışıklık hissini anlamlandırmayı başarır. Sammy, Leonard eve her geldiğinde onu tanımamasına rağmen tanıdık bir yüz ifadesi takınmaktadır çünkü bu tanışıklı hissi Sammy'nin Leonard'a daha az anormal olduğunu göstermesini sağlayacaktır.

olmadığı vurgulanmıştır. Yani Sammy Jankis gerçek bir karakterdir fakat hikayesine Leonard tarafından eklemeler yapılmıştır. Bu durum önbelirimlerin tanımlandığı bölümden hatırlanacağı gibi sahte önbelirim sınıfına girmektedir. Leonard'ın bunu yapma sebebi kendisi için savunma mekanizması geliştirerek kendini aldatmak istemesidir. Leonard'ın Natalie'ye geçmiş hayatı hakkında söylediği şey, hatırladığı tek olayın eşinin ölümü olduğudur. Bunun dışındaki gelişmeler tamamen Leonard tarafından manipüle edilmektedir. Filmde yer alan karakterler arasındaki ilişkiler ve öykü hakkında bilinmezlikler film süresinin sonlarında çözümlenecek şekilde kurgulanmıştır:

73. dakika	Leonard, vücudundaki dövmelerden birini fark eder ve telefona cevap vermemesi gerektiğini hatırlar. O zamana kadar olaylarla ilgili telefonda bilgi vermiş olması kendisini rahatsız eder. Motel işletmecisi Burt'e polisler de dahil olmak üzere kendisine telefon bağlamaması gerektiğini söyler.
79. dakika	Leonard'ın eşinin saldırıya uğradığı ve Leonard'ın saldırganlardan birini öldürüp diğeri tarafından yaralandığı sahne gerçekleşir.
83. dakika	Leonard, telefonu açmaması gerektiğini anladıktan sonra çalan telefonlara bir süre cevap vermez. Fakat odasının kapısının altından telefonu açması gerektiğine dair bir not alınca tekrar telefonla konuşmaya başlar.
88. dakika	Sammy'nin hasta taklidi yapıp yapmadığının anlaşılması için eşi tarafından tehlikeli bir test yapılır. Sammy'den kendisine kısa aralıklarla

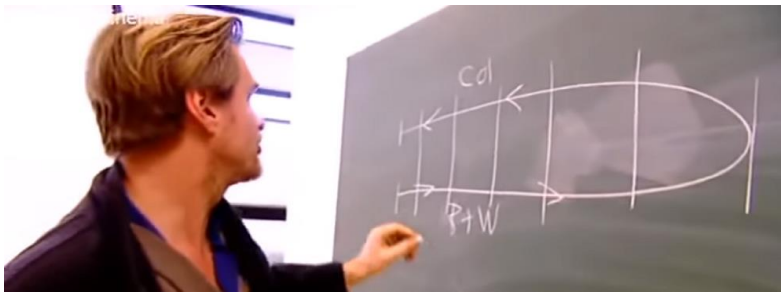
	insülin iğnesi yapmasını ister. Bu sayede birden fazla iğne yapmayı göze alıp alamayacağını ölçmüş olacaktır. Sammy, yaptığı şeyleri kısa bir süre sonra gerçekten hatırlamadığı için iğneleri yapar ve eşi aşırı dozdan hayatını kaybeder.
95. dakika	John Edward Gammell'in aslında polis olduğu ortaya çıkar. *'Teddy'* ise annesinin kendisine hitap şeklidir. John, Leonard'ı kaldığı motelden alarak telefondaki kişinin kendisi olduğunu söyler.
97. dakika	Natalie'nin birlikte olduğu kişi olan Jimmy ile Leonard karşılaşır. Jimmy oraya John G./Teddy ile buluşmaya gitmiştir fakat onu (eşini öldürdüğünü düşündüğü için) Leonard karşılar.
103. dakika	Öykünün zirve noktasına ulaşılır. Leonard'ın aslında kendisini kandırmak istediği ve bu şekilde yaşananları unutabileceğini düşündüğü ortaya çıkar. Yaşananları çözmüş olsa bile kabullenmemek ve tekrar unutmak için savunma mekanizması geliştirerek her şeyin sorumlusunun John G. olduğu yeni bir anı/gerçeklik yaratır.
107. dakika	Leonard, olayları çarpıtmak ve kendisini sürekli devam edecek bir arayışa yönlendirmek için öykü boyunca sürekli olarak John G.'ye güvenmemesini

	sağlayan o yazıyı yazar: *'Yalanlarına inanma!'*

Tablo 18: 'Memento' öyküsü içerisinde gelişen önemli olaylar.

Memento'nun zamanı farklı bir şekilde kurgulayan yapısı, önbelirimlerin kullanılması, ana kahramanın *'kendini aldatma'* üzerine kurduğu hayatı ve manipülatif karakterleri ile izleyiciyi bir dedektif gibi öykü içerisine katmaktadır. Film içerisindeki renkli sahneler öznel bir bakış açısıyla Leonard'ın olaylara bakış açısını ve düşünce yapısını yansıtmaktadır. Film öyküsü içerisinde bitişten geriye doğru olan olaylar renkli sahnelerin kullanımıyla sunulmaktadır. Bu sahneler zaman içerisinde öznel yapısını kaybetmeye başlayarak izleyici tarafından Leonard hakkında doğru olduğu varsayılan gerçeklerin sorgulanmasına neden olmaktadır.

Film içerisinde kullanılan siyah beyaz sahneler öykünün bitiş noktasına kadar ileri sarmaların kullanıldığı bir yapıdır. Bu sahnelerin kullanım nedeni Nolan'ın izleyicilere konu hakkında biraz olsun bilgi vermek istemesidir. Özellikle Leonard'ın telefonla konuşma sahnelerinde karşı taraf duyulmasa bile zaman içerisinde konu ile ilgili bilgi edinilmeye başlanmaktadır. Aynı şekilde Sammy Jankis'in yer aldığı sahneler zaman içerisinde Sammy ile Leonard arasında benzer taraflar olduğunu açığa çıkarmaktadır. Siyah beyaz sahneler Nolan tarafından röportaj havasına sahip belgesel görüntüler olarak adlandırılmaktadır. Nolan, Memento film anlatısını *'Eyes on Cinema'* Youtube kanalına yüklenen bir videoda açıklarken film yapısını saç tokasına benzeyen bir şema üzerinden anlatmıştır (Eyes on Cinema, 2014. Erişim Tarihi: 06.06.2019).



Resim 26: Christopher Nolan'ın çizimiyle 'Memento' film anlatısı.

Nolan'ın çiziminde sağ taraftaki 'U' kısmında görülen dik çizgi filmin sonunu temsil etmektedir. Bu çizime göre alttaki siyah beyaz sahneler bitişe doğru ilerlerken üstteki renkli sahneler bitişten geriye doğru bir anlatım yapmaktadır. Siyah beyaz sahneler başladıkları noktadan ileri doğru giderlerken kendi içerisinde tutarlı bilgiler vererek izleyiciyi bilgilendirmektedirler. Renkli sahneler ise daha çok olayların detayları hakkında bilgiler vererek öykü içerisindeki detay olayların (Leonard ve Natalie'nin tanışmaları, Jimmy'nin kim olduğu vb.) neler olduklarını vurgulamaktadır. Nolan'ın çizimindeki dikey çizgiler siyah beyaz ve renkli sahneler arasında yapılan kesmeleri ifade etmektedir.



Resim 27: Siyah beyaz sahneler ile yapılan anlatımlardan önce gerçekleşen olayların şema üzerindeki yerleri.



Resim 28: Siyah beyaz ve renkli sahnelere paralel olarak çizilen ve anlatım rengi siyah beyaz olan yeni bir öykü yapısı (Sammy Jankis karakteri).

Nolan, Resim 27'de görüldüğü gibi siyah beyaz sahnelerden önce küçük bir boşluk bırakıp ardından kısa bir çizgi daha çizerek yeni bir anlatı düzlemi oluşturmuştur. Bu kısa çizgi Leonard'ın hayatının unutmadığı bölümü olan uzun dönem hafızasıdır. Bu bölümde Leonard'ın eşi ile birlikte olduğu kısa sahneler görülür. Aralarındaki ilişki ve birbirleriyle diyalogları kısa klipler şeklinde gösterilir. Leonard'ın bu dönemle ilgili hatırladığı son şey kafasına darbe alarak eşinin yanı düşmesidir. Kısa çizginin sonundan siyah beyaz sahnelerin ilkine kadar olan kısa boşluk ise Nolan'a göre filmdeki en büyük belirsizliktir. Bu belirsizlik Leonard'ın ne kadar zamandır bu durumda olduğunu bilememesinden kaynaklanmaktadır.

Resim 28'de siyah beyaz sahnelere paralel olarak çizilen yeni anlatı rotasında Leonard ile aynı sağlık sorununa sahip bir karakterin öyküsü anlatılmaktadır. Sammy Jankis ve eşinin başına gelen olaylar Leonard'ın unutmayarak ders alması gereken bir durum olarak sunulmaktadır. Nolan, paralel bir şekilde çizdiği bu yeni anlatı düzlemini izleyicilere siyah beyaz olarak sunmaktadır. Daha önce bahsedildiği gibi siyah beyaz görüntüler Nolan anlatısında belgesele yakın bir yapı oluşturmaktadır. Sammy'nin yaşadığı olaylar, Leonard'ın yaşadıkları olaylar ile neredeyse bire bir örtüştüğü için akla ilk olarak David Fincher'ın 1999 yapımı *'Fight Club' (Dövüş Kulübü)* filmi gelmektedir. Bu duruma göre Sammy'nin hikayesinin aslında Leonard tarafından uydurma bir öykü olduğu düşünülebilir. Fakat daha sonra Sammy Jankis adında bir karakterin bulunduğu ancak Leonard'ın bu kişinin hikayesini abartarak eklemeler yapıldığı vurgulanmaktadır.

Christopher Nolan'ın Memento film anlatısını planlarken olayların nereye varacağından çok arka planında neler yaşandığının önemli olduğu bir yapı kurduğu düşünülebilir. Siyah beyaz sahneler kısa tutularak merak unsuru canlı tutulmakla birlikte renkli sahneler ana olayların detaylarını açıklamaktadır. Filmdeki farklı zaman kullanımının popüler sinema filmlerinin sunmuş olduğu *'rahat hayata'* bir tepki olarak oluşturulduğu söylenebilir. Nolan'a göre filmler izleyicilere rahat ve nesnel bir dünya sunarlar. İzleyiciler de gerçek yaşamla pek örtüşmeyen ancak kendilerini mutlu eden bu filmlere giderler. Memento anlatısında ise bunun yaşanması istenmeyerek izleyicilerin karakterlerin düşündükleri gibi düşünmeye sevk edilmesi planlanmıştır. İzleyiciler bu şekilde filmin içerisindeki karakteri daha iyi anlayacaktır (Eyes on Cinema, 2014).

3.2. ARAŞTIRMA SÜRECİ

Araştırma süreci bölümünde araştırmanın problemi ve önemi hakkında bilgiler verilmektedir. Araştırmanın gerekliliği noktasında araştırma soruları kullanılarak bir çerçeve çizilmeye çalışılmıştır. Tez çalışmasının kapsamının belirlenmesi adına araştırmanın sınırlılıkları ve varsayımları belirlenmiştir. Örneklem olarak seçilen Christopher Nolan filmlerinin analizlerinden önce literatür tarama, içerik analizi ve anlatı üzerine yapısal çözümleme yöntemleri tanımlanacaktır. Araştırma sürecinin sonunda yönetmenin sinemasından örneklem olarak seçilen filmler yapısal olarak çözümlenenecek ve çalışmada elde edilen bulgular ortaya koyularak çıkan sonuçlar yorumlanacaktır.

3.2.1. Araştırmanın Problemi

Çalışmanın temel problemi, sinema anlatısında yirminci yüzyılın son çeyreğinden itibaren etkileri görülmeye başlanan ve tez çalışması kapsamında üçüncü anlatı biçimi olduğu varsayılan *ağ anlatı* yapısının nasıl oluşturulduğunu açıklamaktır. Bu tanımlama süreci, ağ anlatı yapısının teknolojik gelişmelerden ve dünya genelinde oluşturulan sanal ağlardan ilham alınarak ortaya çıkan bir yapı olduğu üzerinden yapılacak incelemelerle mümkün olmaktadır. Ağ anlatı yapısının diğer anlatı yöntemlerinden farklarını belirleyerek özellikle modern sinema anlatısı üzerine kattığı yeni nitelikleri belirlemek adına örneklem olarak seçilen filmler biçim ve içerik açısından incelenecektir. Bu inceleme sürecinin sonucunda, Christopher Nolan sinemasının çağdaşı olan diğer yaratıcı yönetmenler kadar sanatsal başarı elde etmesinin yanı sıra bahsi geçen yaratıcı yönetmenlerle kıyaslanınca gişe rakamları açısından öne çıkmasının nedenleri yorumlanacaktır.

Araştırmanın bir diğer problemi ‘Auteur’ kavramının günümüzdeki durumunun saptanmasıdır. Klasik anlatıya sahip popüler filmlere bir karşı duruş olarak ortaya çıkan ‘Auteur’ kavramı, günümüzdeki yönetmenlerin katkılarıyla içerik ve teknik yönden farklılaşmaya doğru gitmektedir. Christopher Nolan’ın Hollywood stüdyoları çatısı altında çektiği filmlerin gişe rakamlarına bakıldığında önemli bir stüdyo filmleri

yönetmeni olarak tanımlanabileceği gibi diğer yandan filmlerindeki yaratıcı hamleleri ile sinema sanatının gelişimine katkı veren bir yönetmen konumunda olduğu söylenebilir. Çalışma kapsamında, ortalama sinema izleyicisi için anlamlandırması güç sayılabilecek teknikler kullanarak inşa ettiği filmlerinin aynı zamanda büyük gişe başarılarını nasıl elde ettiği örneklem olarak seçilen filmler üzerinden tespit edilmeye çalışılacaktır.

3.2.2. Araştırmanın Önemi

Toplumların içerisinde bulundukları tarihi ve ekonomik süreçler yaşayışları ilgili alanlara tesir etmektedir. En köklü sanatlardan olan edebiyatta ortaya çıkan akımlarda olduğu gibi ileti taşıyan görsel sanatlarda da toplumsal gelişmelere bağlı olarak dönüşümler yaşanmaktadır. Teknolojik gelişmelerin dönüşüme uğrattığı toplumsal yaşam pratikleri birçok alanda olduğu gibi sinema filmlerinin yapılarına da etki etmektedir. İnternet kullanıcılarının sanal ağları kullanarak evrensel düzeyde iletişim ağları oluşturmaları fikri sinema filmlerinin öykü yapılanmalarını sahne kronolojisi planlamasında, öykü içerisinde farklı öyküler anlatma biçiminde, farklı hayatlar yaşayan karakterlerin öykülerinin bir arada anlatılması gibi şekillerde etkilemektedir. Sinema anlatısındaki önemli dönüşüm süreçlerinden biri, ticari yapıdaki stüdyo filmlerinin 1960'lara doğru bireyin içsel sorunlarına odaklanan, düşük bütçeli ve yaratıcı yönetmen izlerinin görüldüğü modern sinema formuna evrilme sürecidir. 1980'lere gelindiğinde ise anlatım yöntemleri bir kere daha dönüşmeye başlayarak toplumların teknolojik dönüşüm süreçleriyle paralel bir yol haritasına sahip olmuştur.

Genel olarak postmodern yöntemler başlığı altında değerlendirilen yeni anlatım biçimlerinden biri öykülerin parçalı formlara dönüştükleri, karakterler ve öyküler aralarındaki ilişkilerin ağ şeklinde yapılandıkları ağ anlatı formudur. Ağ anlatı biçimi sahip olduğu özellikler ile yakınlaşan kaderlerin anlatısı, paralel olayların bütünü oluşturması vb. şekillerde tanımlanarak yönetmenlerin yaratıcılıklarını kullanmalarına izin veren bir yapıya sahiptir. Ağ anlatı yapısının anlamlandırma sürecinin ilk aşamasında çözümlenmesi güç fakat kendi içerisinde tutarlı bir yapı olduğu söylenebilir. Sahnelerin dizimleri açısından kronolojik düzen bozularak açık biçime sahip olsalar bile öykünün bütünü düşünüldüğünde kapalı biçime sahip oldukları

söylenebilir. İngiliz yönetmen Christopher Nolan, ağ anlatı yapısını kullanarak hem gişe hem de eleştiri başarısı yakalamış bir yönetmendir. Aynı anlatı biçimine uygun eserler veren diğer yaratıcı yönetmenler eleştiri anlamında övgü alabilmekle birlikte sinemanın ticari yönünde eksik kalabilmektedirler. Ağ anlatı yapısının Christopher Nolan filmlerinin farklı inşaları üzerinden anlatılması ile birlikte Auteur kavramının günümüzde dönüşmeye başladığı varsayımının güçlendirilebilmesi için değerli veriler sağlayacağı söylenebilir.

3.2.3. Araştırmanın Amacı ve Soruları

Bu tez çalışması içerisinde Manfred Jahn'ın anlatı üzerine özgün fikirleri ile anlatıbilim konusunda çalışan diğer araştırmacıların çözümleme yöntemlerini derleyerek bir araya getirdiği çalışmaları temel olarak alınmıştır. Jahn'ın edebi eserler üzerine çalışan araştırmacılardan yola çıkarak ortaya çıkardığı yöntemler görsel metin incelemeleri açısından fayda sağlamaktadır. Jahn, Gerard Genette'in edebi eserlere uyguladığı *Homodiegetik (öykü-içi)* ve *Heterodiegetik (öykü-dışı)* anlatıcı tipolojilerini sinemaya uyarlamıştır. *'Perde içi'*, *'perde dışı'* ve *'karma anlatı'* olarak ayrımladığı bu tipolojiler sinemada anlatıcı kavramını incelemek isteyenler için başvuru kaynakları arasındadır. Anlatıcı biçimlerinin belirlenmesinin ardından önemli bir diğer konu, anlatıcıların eylemlere olan bakış açılarının belirlenmesidir. Gerard Genette, *'bakış açısı'* kavramı yerine *'odaklanma'* terimini kullanmıştır. Çalışma kapsamında yapılan film incelemelerinde sıfır odaklanma, dışsal odaklanma ve içsel odaklanma terimlerini kullanılmaktadır. Jahn'ın sinematografik anlatıcı tipolojileri ve odaklanma kavramı kullanılarak Christopher Nolan filmlerinin parçalı yapılarının biçimlendirilme şekilleri çözümlenerek ağ anlatı yapısını nasıl inşa ettiği ortaya koyulacaktır. Bununla birlikte Nolan filmlerinin içerdikleri geriye dönüşler, ileri sarmalar ve önbelirimlerin sayısal dökümleri yapılarak bütün yapı içerisindeki paylarından çıkarımlar yapılacaktır. Bu tez çalışmasının bütünü göz önüne alındığında cevaplanmaya çalışılan sorulardan bazıları aşağıda yer almaktadır:

1) Ağ anlatı film yapısının ortaya çıkış sürecinde internetin ve sosyal ağların payları nelerdir?
2) Sosyal ağların kullanımları kapsamında zayıf bağların gücü kuramının ağ anlatı yapısına kaynak olarak gösterilebilecek yönleri nelerdir?
3) Ağ anlatı yapısının klasik anlatıya benzerlik gösteren yönleri, modern anlatıdan farkları nelerdir?
4) Christopher Nolan'ın ağ şeklinde planlanan öykü yapılanmalarında geriye dönüşler, ileri sarmalar ve önbelirimler nasıl planlanmaktadır? Kronolojik düzensizlik ve önbelirimlerin öykülere katkıları nelerdir?
5) Christopher Nolan sinema anlatısında film öyküsü içerisindeki paralel katmanlar nasıl planlanmaktadır?
6) Christopher Nolan'ın Dunkirk anlatısında denemiş olduğu çizgisel görünümlü farklı zaman kullanımı nasıl planlanmaktadır?
7) Christopher Nolan'ın örneklem olarak seçilen filmlerinin yapısal çözümlemelerinden çıkan veriler izleyicilerin yönetmenin sinemasına ilgi gösterme sebeplerine ne derece dayanak olabilmektedir?
8) Yapılan incelemelerin ardından 'Auteur' kavramının günümüzdeki durumuyla ilgili neler söylenebilir? Stüdyo sisteminin karşısındaki bir yapı olan Auteur kavramı düşünüldüğünde stüdyolar için filmler çeken bir yönetmenden sinema adına yaratıcılık göstermesi beklenebilir mi?

3.2.4. Araştırmanın Sınırlılıkları ve Varsayımları

Bu tez çalışması Christopher Nolan'ın 2006, 2010 ve 2017 yıllarında vizyona giren *'The Prestige', 'Inception', 'Dunkirk'* filmlerinin yapısal analizleri ile sınırlandırılmıştır. Film örnekleri seçilirken film anlatılarının ağ anlatıya örnek olabilecek şekilde oluşturulmalarına dikkat edilmiştir. Prestij film anlatısı Angier ve Borden'ın günlükleri üzerinden geriye dönüşler, ileri sarmalar ve önbelirimlerin kullanılmaları ile oluşturulmuştur. Inception'da daha komplike bir yapı tercih edilerek içinde bulunulan gerçek zamanın da dahil olduğu beş aşamalı rüya katmanları planlanmıştır. İkinci Dünya Savaşı'nın önemli olaylarından biri olan Dunkirk Tahliyesi'nin anlatıldığını Dunkirk'te ise ilk iki filmden farklı bir deneme göze çarpmaktadır. Çizgisel bir anlatım yapılıyormuş izlenimi oluşturularak farklı

zamanlarda geçen olayların bir arada anlatımları söz konusudur. Araştırmanın varsayımları aşağıdaki gibi özetlenebilir:

* Sinema filmlerinin anlatı biçimleri toplumsal değişim ve teknolojik gelişmelere bağlı olarak sürekli dönüşüm içerisinde olan yapılardır.

* İnternet teknolojisinin yayılması toplumlar arası yakınlıklar oluşturarak insan topluluklarını belirli amaçlar, iş kolları ve hobiler üzerinden yakınlaştırmaktadır. Bu durumun sinema anlatılarına yansıması benzer şekilde film öykülerinin ve karakterlerinin yaşamlarının birbirleriyle kesişmeleri şeklinde görülmektedir.

* Ağ anlatı yapısına sahip filmler kurgulanma biçimleri ile klasik ve modern anlatının sahip oldukları bazı özellikleri göstermektedirler. Klasik anlatının öykü içerisindeki kapalı biçiminin gişede başarı elde eden yapısı ile modern anlatının kronolojik düzeni bozan açık biçimli sahne dizimi, zaman anlatımı ve incelikli karakter planlamaları gibi özellikleri ağ anlatının melez bir şekilde oluşan yapısının özellikleridir.

* Örneklem olarak seçilen filmler kronolojik düzenden uzak olmaları, anlatı zamanlarının geriye dönüşlere ve ileri sarmalara bağlı olarak değişiklik göstermeleri, öykü yapıları içerisinde ardışık sahnelerin açık biçime fakat anlamsal olarak kapalı biçime sahip olmaları ile gişede başarı göstermeleri gibi durumlar nedeniyle ağ anlatı üzerine yapılan bu araştırmaya veri sağlamaktadırlar.

Seçilen filmlerin her biri benzer özelliklere sahip olmakla birlikte farklı şekillerde planlanmışlardır. Prestij'in ana karakterlerin günlükleri üzerinden ilerleyen ve film içerisindeki zamanın günlüklerde anlatılanların çerçevesinde planlandığı bir yapısı vardır. Inception'da devreye rüya katmanları girmektedir. Prestij'in günlüklerin dışında kalan mahkeme sahneleri ile şimdiki zamanı ve gelecekte yaşananları gösteren parçalı bir yapısı vardır. Bu durum Inception'da üç rüya katmanı, gerçeklik katmanı ve Araf olmak üzere beş parçalı bir yapıya evrilmiştir. Dunkirk'te ise tahliye operasyonu süresince farklı zamanlarda cereyan eden kara, deniz ve havada yaşanan olayların anlatıldığı üç farklı zaman çizgisi oluşturulmuştur.

3.2.5. Araştırmanın Yöntemi

Tezin bu bölümünde verilerin elde edilebilmesi için kullanılacak yöntemler açıklanarak çalışma süreci ele alınmaktadır. Çalışma içerisinde literatür tarama, içerik analizi ve Manfred Jahn'ın kendi çalışmalarının yanı sıra çeşitli araştırmacılardan faydalanarak bir araya getirdiği yapısal analiz yöntemleri kullanılacaktır. Anlam ve anlatı kavramı, anlamın oluşturulması ve paylaşımı, iletişimde kalıcılık düşüncesi, teknoloji çağında görsel iletişim, anlatıbilim ve sanat yapıtlarının temsil yönünden irdelenmesi, sinema filmlerinde anlamı oluşturan altı ögenin açıklanması, kurmaca filmlerde anlatı yapıları, klasik anlatı yapısı ve oluşumunu sağlayan faktörler, sinema anlatısını oluşturan biçimci dil kurgu ve kullanımları, sinemanın ekonomik boyutu olarak popüler film anlatısı, karşı film düşüncesi ve modern anlatı, yaratıcı yönetmen kuramı ile tez çalışmasında üçüncü öyküleme biçimi olduğu ileri sürülen ağ anlatıyı oluşturan süreçlerden internetin ortaya çıkışı, sosyal ağlar, sosyal ağ teorileri ve zayıf bağların gücü kuramı, çizgisel olmayan anlatının dönüşümü olarak ağ anlatı, ağ anlatının oluşumunu sağlayan özellikler gibi konuların kökenlerini ve günümüzde ulaştıkları konumu belirlemek adına ***literatür tarama*** yöntemi kullanılmıştır. Literatür tarama yöntemi sadece tarihsel durumu betimlemekle kalmayıp aynı zamanda tez çalışmasının gerekliliği konusunda bir altyapı oluşturmaktadır.

Literatür tarama yöntemi akademik çalışmalara tarihsel derinlik kazandıran önemli bir araştırma yapısıdır. Bir konu üzerine geçmiş dönemlerde yapılan araştırmaların derlenmesinin yanı sıra yeni konuların belirlenmesi için çıkış noktası olarak görülmektedir. Literatür tarama yönteminin çalışılacak yeni konuların keşfedilmesine, araştırmaların sınırlılıklarının belirlenmesine, daha önce denenmiş ancak yeni bir bakış açısı geliştirilebilecek konulara katkı sağlanmasına ve çalışılmış bir konunun üzerine gelecekte neler eklenebileceğine varana dek birçok alanda katkı sağladığı söylenebilir (Aktaran: Köroğlu, 2015: 61).

Tez çalışması kapsamında ağ anlatıyı örneklemesi açısından Inarritu filmografisinden seçilen 21 Gram ile Christopher Nolan eserleri arasından incelenmek için seçilen filmlerin irdelenme süreçlerinde ***içerik analizi yöntemi*** kullanılmıştır. İçerik analizi, iletişim araçlarının yaygınlaşmasıyla sosyal bilimlerde sıklıkla kullanılan bir araştırma yöntemi olarak öne çıkmaktadır. Yöntemin günümüzdeki

kullanımına ulaşılmasını sağlayan çalışmalar Berelson tarafından yapılmış ve nicel içerik analizi olarak kavramlaştırılmıştır. Berelson'a göre içerik analizi iletişim içeriğinin açık bir şekilde objektif ve sistematik olarak değerlendirilmesi sonucu ortaya çıkmış bir yöntemdir. Yöntemin belirleyici özelliği, iletilerin içeriğinde bulunan ve yapılan çalışma kapsamında aranan göstergelerin açık bir şekilde görülebilen anlamlarından yola çıkılarak değişkenler üzerine çıkarımlar yapılmasını sağlayan bir araştırma tekniği olmasıdır (Aktaran: Taylan, 2011: 64-65).

Bu tez çalışması kapsamında, Christopher Nolan filmografisinden seçilen filmlerin ağ anlatıyı örneklemeleri ve yönetmenin sinemasının anlatı yapıları bakımından konumlandırılması açısından yapılacak incelemelerin çıkış noktasını Manfred Jahn'ın *'anlatıbilim'* çalışmaları oluşturmaktadır. Nolan'ın filmleri bu çalışmalardan yararlanılarak ***yapısal*** olarak incelenecektir. Yönetmenin sinemasının sahip olduğu anlatı yapısı çözümlenerek benzer anlatı biçimlerine sahip yönetmenlerden izleyicilerin ilgisi açısından farkları ortaya çıkarılmaya çalışılacaktır. Nolan sinemasının yapısını betimleyebilmek adına örneklem olarak seçilen filmler aşağıda açıklanan maddelere uygun biçimde çözümlenecektir:

* Filmlerin konuları, öykü kapsamında önem gösteren karakterlerin tanıtımları ve karakterlerin birbirleriyle ilişkilerinin incelemeleri.

* Film öykülerindeki anakroni (zaman sapması) kullanımları: geriye dönüş, ileri atlama ve varsa önbelirimlerin kullanım sıklıkları, anlatı yapısı içerisinde kullanılma nedenleri.

* Film öykülerinin parçalı yapılarının tek tek incelenerek parçadan bütüne ulaşılma düşüncesiyle anlatı yapılarının ortaya çıkarılmaları.

* Öykülerin parçalı yapılarına uygun olarak katmanlara ayrılmış parçalarının çözümlemeleri.

* Anlatıların biçimlendirilişleri (açık ve kapalı biçim ayrımına göre).

* Anlatıcı tipolojileri ve odaklanma biçimleri incelenerek öykülerin anlatıcılarının betimlenmesi.

3.2.5.1. Anlatının Biçimlendirilişi:

Sinema filmlerinde anlatı oluşturabilmek için önemi bulunan unsurlardan ikisi mesafe ve perspektif kavramlarıdır. Mesafe kavramı anlatıların sanatın temsil biçimini de belirleyen gösterme ve anlatma ilişkisinde nasıl bir konumda yer aldığını gösterir. Yönetmenin hikaye anlatımını planlarken karar vermesi gereken önemli unsurlardan biri anlatımı nasıl yapacağını net olarak belirlemesidir. Anlatı, yaşananların gösterilmesi ile yapılabileceği gibi anlatıma dayalı veya iki biçimi bir arada kullanarak da planlanabilir. Klasik anlatının göstermeye dayalı yapısının kurgunun görünmezlik ilkesinin kullanımıyla gerçeklik illüzyonu yaratmak için kurgulandığından söz edilmişti. Anlatıcının hikaye içerisindeki olayları işaret etmesiyle izlenmekte olan olaylar veya olayların daha öncesi ile sonrası dönemlerin anlatılmasıyla da anlatma kavramı ortaya çıkabilir (Sözen, 2008: 126-127).

Sinema anlatısında öyküyü düzenlemenin ikinci adımını perspektif kavramı oluşturmaktır. Perspektif, yönetmenin çekim için hazırlanmış metni görüntüye dönüştürürken kullandığı sunuş tarzını ifade eder. Öyküye şekil veren kahramanın sahip olduğu bakış açısının ne olduğu ve nasıl oluştuğu ile ilgili bir durumdur. Bordwell'e göre perspektif, anlatıyı oluşturan çeşitli duyarlılıkların merkezi bir noktada bulunması durumuna referans olan bir kavramdır. Perspektif, göstermeye dayalı mimetik anlatı tarzının en önemli kavramı olarak nitelenir. Bordwell'e göre anlatım kavramı göstermeye, izleyicinin alımlaması ise algıya eşittir. Perspektif, başlangıçta görsel metin içerisinde yer alan çeşitli kişi ve nesnelerin alelade olgular olmaktan sanatsal bir değere yükselmelerini sağlayan şeydir (Aktaran: Sözen, 2008: 127).

	Olayların içsel çözümlemesi	Olayların dışarıdan gözlenmesi
Öykü anlatıcısı, öykü içerisinde bulunan bir karakterdir.	Filmin ana kahramanı kendi öyküsünü anlatır.	Filmin yardımcı kahramanı, öykünün ana kahramanının öyküsünü anlatır.
Öykü anlatıcısı, öykü içerisinde bulunan bir karakter değildir.	Film öyküsü hakkında her şeyi bilmekte olan yazar tüm öyküyü anlatır.	Öykünün yazarı anlattığı öyküyü dışarıdan bir gözlemci olarak anlatır.

Tablo 19: Genette, odaklanma kavramı ile ilgili olarak Cleanth Brooks ve Robert Warren'ın tipolojisini referans gösterir (Aktaran: Dervişcemaloğlu, 2007: 4).

Film anlatısının biçimlendirilişi konusuna değinmeden önce mesafe ve perspektif kavramlarına değinilmesinin nedeni, anlatının mesafe ve perspektifini belirleyen unsurlardan birinin anlatının açık ya da kapalı biçimden hangisine yönelik planlandığıdır. Kapalı biçim, öykünün baştan sona planlanmasıyla her çekimin bir diğerini tamamladığı ve olayın parçaları ile bütünü arasındaki ilişkilere dikkat edilerek kurgulandığı anlatıdır. Anlatının klasik üç perdeli yapısı içerisinde sahneler filmin bütünü içerisindeki orantıya dikkat edilerek planlanır. Film öykülerinin başlangıçları, dönüm noktaları, yükseliş ve bitiş noktaları vardır. Açık biçim ise sinemada gerçeklik düşüncesi ile birlikte ortaya çıkan ve postmodern anlatı yöntemlerinin geliştirilmesiyle yerini sağlamlaştıran bir yapıdır. Eylemlerin tek bir olayı içermesi ve mantık silsilesi içerisinde başlayarak bitmesi gibi bir zorunluluk söz konusu değildir. Olaylar arasında süreklilik ilkesi aranmaz ve bu bağlamda eylemlerin kronolojik olarak düz bir yapıda ilerlemedikleri görülür. Eylemler başladıktan sonra devamındaki gelişmeler beklenmeden kesilir ve aynı değerdeki diğer eylemlerin başladığı görülür. Öykü içerisindeki kahramanların her yeni sahnede yeni bir durumu veya kişisel özelliği gösterilebilir. Klasik anlatıda olduğu gibi karşıt karakter zorunluluğu yoktur. Kısacası açık biçim içerisindeki eylemlerin bir sonunun olması beklenmez ve kesik sahnelerden oluşan bir yapı olduğu söylenebilir (Sözen, 2008: 128).

3.2.5.2. Sinema Filmlerinde Anlatıcı Tipolojileri:

Anlatıcı tipolojilerinin edebi eserler ve sinema eserleri açısından bir arada açıklanmaları öykü anlatımlarının farklı mecralarda nasıl kurgulandıklarının net bir şekilde anlaşılmasını sağlayacaktır. Edebiyat kuramcısı Gerard Genette, edebi eserlerdeki anlatıyı *homodiegetik (öykü içi)* ve *heterodiegetik (öykü dışı)* olarak iki şekilde açıklar. Öykü içi anlatıda öykünün kurulu dünyası içerisinde karakter olarak yer alan bir anlatıcı varlığı söz konusudur. *'Homo'* eki anlatıcı pozisyonundaki karakterin eylemde bulunan bir karakter olduğunu gösterir. Bu tip bir anlatıyla ilgili özel bir nitelik de anlatıcının kendi öyküsünde ana karakter olarak yer alması sonucu ortaya çıkan *'otodiegetik'* anlatımdır (Jahn, 2012: 65). Öykü anlatıcısı, öykü içerisinde bir karakter olarak yer almadığında heterodiegetik (öykü dışı) anlatı söz konusu olmaktadır. Bu kavramdaki *'hetero'* eki anlatıcı evreninin farklı doğasına gönderme yapar. Öykü içi ve öykü dışı anlatıcı yapılarını çözümleyebilmek için bazı ipuçları kullanılabilir. Öykünün içerisinde birbirleriyle ilişkili hareket içeren cümleler arasında birinci tekil şahıs zamiri içeren cümleler varsa bu durum öykü içi anlatıcıyı işaret eder. Öykü içerisindeki birbirleriyle ilişkili hareket içeren cümleler üçüncü tekil şahıs zamiri içeren cümlelere sahipse bu durumda da öykü dışı anlatı söz konusu olmaktadır (Jahn, 2012: 65).

Edebi eserlerdeki anlatıcı tipolojileri Gerard Genette tarafından iki kavramla açıklanırken sinema filmlerinin anlatıcı tipolojileri Manfred Jahn tarafından *'On-Screen Narrator' (Perde içi Anlatıcı), 'Off-Screen Narrator' (Perde dışı Anlatıcı)* ve *'Mixed Narrator' (Karma Anlatıcı)* olmak üzere üç kavramla açıklanmaktadır. Perde içi anlatıcı yöntemindeki anlatıcı öyküdeki olayların ve eylemlerin bir parçasıymış gibi konuşmaktadır. Film öyküsü içerisinde somut olarak görülebilen bir karakterdir. İzleyiciler ile konuşabildiği ve söylemini onlara sunduğu görülür. Perde dışı anlatıcıda anlatıcı karakter perdede görünmez. Öykü içerisindeki eylemler gösterilen olaylar aracılığı ile aktarılır. Karma anlatıcı yönteminde ise perdede görülen karakter ile üst ses olarak konuşan bir anlatıcının beraber kullanıldıkları görülür. Jahn, karma anlatıyı elinde okul yıllığı tutan bir karakter üzerinden anlatır. Karakter, elindeki okul yıllığını incelemektedir. Sonra izleyici tarafından üst ses duyulur, kamera yıllığa yaklaşmıştır. Görüntünün hareketlenmeye başladığı görülür ve öykü başlar (Aktaran: Sözen, 2008: 174).

Sinema filmlerinde anlatıcı tipolojileri	Tipolojilerin açıklaması
Perde içi anlatıcı (On-screen narrator)	Anlatıcı karakter filmin bir kahramanı olarak ekranda görünür. Yapılan eylemlerin ve ortaya çıkan olayların bir parçasıdır veya öyle konuşur. İzleyiciler ile direkt temasa geçer.
İçöyküsel anlatıcı (Intradiegetic narrator)	Bu anlatı biçiminde anlatıcı öykünün ana karakteri olduğu gibi gözlemci konumunda da olabilir. Bu durumun sonucunda izleyiciler ile anlatıcı arasında mesafe oluşmaktadır.
	Öykünün ana karakteri kendi öyküsünü anlatıyorsa *'Auto-diegetic' (benöyküsel)* anlatıcı adı verilir.
	Öykü, öykünün ana karakteri yerine ikincil bir figür anlatılıyorsa buna *'senöyküsel'* anlatıcı adı verilir.
Perde dışı anlatıcı (Off-Screen narrator)	Anlatıcı öykü dışında yer alır. Bunun sonucu olarak izleyiciler ile anlatıcı arasındaki mesafenin azaldığı görülür.
Dışöyküsel anlatıcı (Extradiegetic narrator)	Edebi eserlerde görülen üçüncü kişi anlatımına yakın bir anlatıcı dizaynı söz konusudur. Anlatıcı öyküsünü eylemler ve eylemlere bağlı olaylar üzerinden anlatır. Buna yadöyküsel anlatı yöntemi adı verilir.
Karma anlatıcı (Mixed narrator)	Perde içerisindeki anlatıcı ile üst ses olarak verilen anlatıcının birlikte kullanımı sonucu ortaya çıkar.

Tablo 20: Sinema filmlerinde anlatıcı tipolojileri (Sözen, 2008: 174).

3.2.5.3. Odaklanma (Bakış Açısı) Kavramı

Jahn'ın perde içi, perde dışı ve karma anlatıcı olarak betimlediği anlatıcı tipolojileri Robert Burgoyne tarafından derinleştirilerek daha ayrıntılı bir biçime dönüştürülmüştür. Burgoyne, ilk anlatıcı tipolojisi olarak karakter tarafından yapılan anlatımı tanımlar. Bu, içöyküsel anlatıcıdır. Karakter doğrudan kendi hikayesini

anlatabilir ve sinema perdesinde görülür. Bu duruma özöyküsel anlatıcı adı verilir. Anlatıcı karakter perdede görünmüyorsa buna yadöyküsel anlatıcı adı verilir. İkinci anlatıcı tipolojisini ise görüntü ve ses unsurlarının birleşimiyle oluşturulan anlatıcı biçimi oluşturmaktadır. Bu biçim yazınsal metindekilere benzer olarak dışöyküsel anlatıcı olarak adlandırılır (Aktaran: Sözen, 2008: 174). Sinema filmlerinin oluşumları ve değerlendirilme aşamalarının disiplinlerarası bir süreç oldukları düşünüldüğünde analiz süreçlerinde farklı alanlardan yöntemlerin kullanılmaları doğal karşılanacaktır. Gerard Genette, bakış açısı kavramı yerine *'odaklanma'* kavramını kullanır (Sözen, 2008: 579). Örneklem olarak seçilen filmler Genette'in odaklanma biçimleri çalışmasına göre değerlendirilecektir.

1) **Sıfır odaklanma (Zero focalization/Non focalization):** Bu odaklanma biçiminde anlatıcının görünür varlığı söz konusu değildir. Öyküyü anlatan bir anlatıcı vardır ama olayları kendi ağzından dile getirmez. Öykü içerisindeki karakterleri ve olayları taklit ederek her şey o an gerçekleşiyormuş izlenimi yaratır. Bu anlatıcı odaklanması öykü içerisindeki karakterlerden daha çok bilgiye sahiptir. Araya girerek olayın gidişatı hakkında yorum yapabilir. Karakter ve olayların geçmişleri hakkında bilgiler sunabilir. Bu odaklanma biçimindeki anlatıcı sadece betimleyen ve değerlendiren bir *'ses'* olarak tanımlanabilir. Bu yapıya dışöyküsel anlatıcı (extradiegetic narrator) adı verilir (Aktaran: Sözen, 2008, 579-580).

2) **Dışsal odaklanma (External focalization):** Bu anlatıcı biçimi öykü içerisindeki karakterlerin duygu, düşünce ve amaçlarını bilmez. Sadece gözlemleme ve yansıtma görevi görür. Öznel bir yorumu yoktur. Kameranın karakterleri takip etmesi gibi karakter ve olayları takip eder. Hedef kitlede gerilim etkisi yaratır ve genellikle metinlerin serim bölümünde kullanılır (Aktaran: Sözen, 2008, 579-580).

3) **İçsel odaklanma (Internal focalization):** Öyküye içerden bir bakış açısıdır. Öyküdeki bir karakterin gözüyle olaylar ve kişiler anlatılır. Sınırlı bir bakış açısı olarak değerlendirilir. Bunun sebebi hedef kitlenin olayları sadece bu karakterin gözünden takip edebilmesidir. Öznel bir bakış açısı mevcuttur. (Aktaran: Sözen, 2008, 579-580). Anlatıcı, öykünün odak noktasındaki

karakter kadar bilgiye sahiptir. İçsel odaklanma kavramı sabit odaklanma, değişken odaklanma ve çoklu odaklanma olarak üçe ayrılmaktadır. Sabit odaklanma, olayların ve karakter eylemlerinin öykü içerisindeki tek bir karakterin bakış açısından anlatılmasıdır. Değişken odaklanma, anlatımı yapan birden çok karakter olduğunu işaret eder. Bahsedilen karakterlerin olaylara bakışları ayrı ayrı değerlendirilir. Çoklu odaklanma, aynı olayın birden fazla karakterin bakış açılarından tasvir edilmesidir. Genellikle daha önce izlenen bir olayın aslında nasıl gerçekleştiğinin gösterileceği durumlarda kullanılır (Dervişcemaloğlu, 2007: 5-6).

3.2.5.4. Filmsel Anlatıda Zaman Analizi

Anlatım mecrası ne olursa olsun öykü anlatımının planlama aşamasında en önemli unsurlardan biri zaman kavramıdır. Yazılı ve görsel metin oluşumunda öykünün içeriğinin ne olacağı kadar nasıl anlatılacağı da önemli bir konudur. Anlatı oluşturmanın ilk aşamalarından biri kronolojiyi düzenlemektir. Anlatı planlamasında öykülerin zaman analizleri genel olarak üç soru üzerinden ilerlemektedir: *Ne zaman?, Hangi Sıklıkla?, Ne kadar?* Zaman analizi kapsamında *'düzen'* kavramı filmin zaman çizgisinin nasıl bir yapıya sahip olduğunu vurgular. Öykü zamanı ile söylemin gerçekleştiği zaman diliminin oranlaması durumunu kapsar (Jahn, 2012: 98). 1950'li yılların sonunda Fransa'da gelişen Yeni Dalga akımı çerçevesinde sinema anlatısının modern düşüncenin etkisi altına girmesiyle klasik kronolojik düzen değişmeye başlamıştır. Bu durum sadece kronolojinin planlamasının değişmesiyle sınırlı kalmamış, parçalı öykü anlatımının görsel sanatların sıklıkla kullandığı anlatım tarzlarından biri haline gelmesini sağlamıştır. Çalışmanın örneklemini oluşturan Christopher Nolan sinemasının en önemli özelliklerinden biri kendine özgü *'Anakroni' (zaman sapması)* kullanımıdır.

3.2.5.4.1. Anakroni (Zaman Sapması) Kullanımı

Anlatıların giriş, gelişme ve sonuç düzenine sahip yapılarında öykünün ara dönemlerinde görülen dönüm noktaları ve yükselmelerle birlikte izleyiciyi zorlamayan

yapıları geçmişten günümüze klasik anlatı yapısı olarak adlandırılır. Modern ve postmodern anlatı yöntemlerinde ise öykü parçaları arasındaki zamansallığın çizgiselliğine dikkat edilmediği ve bu durumun anlamlandırmayı değiştiren bir yapıya sahip olduğu görülür. Modern anlatılardaki kronolojik düzensizlik ve parçalı anlatılar açık biçimi oluşturmaktadır. Postmodern anlatılarda ise her ne kadar kronolojik düzen bozulmuş, sahnelerin dizimi açık biçimde planlanmış ve anlatı parçalı hale getirilmiş olsalar da kendi içlerinde kapalı bir yapıya sahip oldukları söylenebilir. Ağ anlatıdaki parçalı yapı, genellikle kapalı biçime sahip ana öykünün parçalı olarak sunulması şeklindedir.

Zaman sapması kavramının kullanımında en sık karşılaşılan kurgu teknikleri geriye dönüşler ve ileri sarmalardır. Bu iki yapı anlatı zamanının genel planlama şekilleri olarak görülebilir. Öykü içerisinde zamanın çizgisel olmadığı süreçlerde anlatılan olaylar gerçekse bu duruma '*nesnel anakroni'* adı verilir. Bu durumun aksine takip edilen olaylar öykü içerisindeki bir karakterin geçmiş dönemler ile ilgili hatıraları veya kurduğu hayaller ile ilgiliyse '*öznel anakroni'* söz konusu olur. Kronolojik düzenin bozulması durumu anlatılan olayların tekrar hatırlatılmasıyla sürekli gündeme getiriliyorsa bu duruma '*tekrarlanan anakroniler'* adı verilir. Postmodern film anlatılarında birden fazla öykü parçasının bir arada sunularak öykü katmanları oluşturulduğu bilinmektedir. Ana kahramanın öyküsünün haricindeki diğer olaylar '*tamamlayıcı anakronileri'* oluştururlar. Tamamlayıcı anakroniler ana kahramanın öyküsünün başlamasından önce veya bitmesinden sonra ortaya çıkan bir öykü düzenini anlattığında *dışsal anakroni* adını alır. Ana öykünün içerisinde yaşanan olaylar ise '*içsel anakronileri'* oluştururlar (Jahn, 2012: 98).

Sinema filmlerinin günümüzdeki anlatım teknikleri arasında en sık kullanılan yöntemlerden biri öykü içerisinde geriye dönüşler yapılmasıdır. Bu yöntemin kullanımıyla, öykünün *'şu anda yaşanıyor'* izlenimi yarattığı olay örgüsünde izlenenlerden daha geçmiş dönemde yaşananların anımsatılması amaçlanmaktadır. Renkli döneme geçilmesinin ardından geriye dönüş kullanılan yapımlarda izleyicilerin akıllarının karışmaması için bu sahneler siyah beyaz veya farklı renklerde bir sunuşla aktarılmaktaydı. İzleyiciler, izledikleri görüntülerin geriye dönüş olduğunu ilk etapta fark edemeseler bile farklı şekilde renklendirilen sahnelerden algılayarak analizlerini bu duruma göre biçimlendirmektelerdi. Zaman içerisinde geriye dönüş kullanılan

yapımların nicel olarak artışıyla bu konuda bilinç geliştiği için geriye dönüş kullanılan sahnelerde farklı renklendirme durumuna eskiden olduğu kadar çok rağbet edilmemektedir.

İleri sarma, son dönemlerdeki yapımlarda kullanım sıklığı artmış bir tekniktir. Genel kullanımını gelecekte yaşanacak bir olayın öykü içerisinde uzun bir sahne veya sadece birkaç çekim kullanılarak izleyiciye sunulması oluşturur. *'Dışsal ileri sarma'* kavramı ana öykünün bitişinden sonraki bir dönemi işaret eder. Yani ana olay içerisindeki eylemler gerçekleşerek bir sonuca ulaşmış olduğu kabul edilir ve izleyicilere olayların bu şekilde bittikten sonra neler olacağı gösterilir. İleri sarma kavramında nesnel ve öznel ileri sarmalar önem kazanmaktadır. *'Nesnel ileri sarma'* tekniğine aynı zamanda kaçınılmaz önceleme adı verilir. Öykü içerisinde mutlaka gerçekleşecek bir olayın sunulmasıdır. *'Öznel ileri sarma'* ise kesin olmayan bir önceleme olarak kabul edilerek karakterin gelecekte yaşanması muhtemel bir olayla ilgili hayal ve görüşlerini içerir. Öznel ileri sarmanın en bilindik kullanımlarından biri, öykü içerisindeki kahramanların hedeflerini başaramadıkları takdirde karakterlerin başlarına gelebilecek olayların gösterilmesi şeklindedir (Jahn, 2012: 99).

Film öyküsü içerisinde gelecekte yaşanacakların ima edilmesi önbelirim olarak adlandırılmaktadır. Önbelirimler öykünün geleceği hakkında bilgi veren anlatım araçlarıdır. Film yazarlarının izleyicilerin dikkatlerine ve zekalarına değer verdiklerini gösteren bir yaklaşım olduğu söylenebilir. Önbelirimlerin filmlerde iki şekildeki kullanımlarına sıklıkla rastlanmaktadır. Bunlardan ilki filmlerin ilk seyirlerinde anlaşılmayan ancak öykülerin sonunda veya tekrar seyirlerde anlaşılabilecek yapılardır. İkincisi ise izleyicilerin öyküler ile ilgili ellerindeki bilgileri kullanarak gelecekte yaşanacakları anlamlandırmaya ve tahmin etmeye zorlanmasıdır. Böylece izleyecilerin anlamsal boşlukları doldurmasına yardım edilir. Geriye dönüşlerin bir karakterin geçmiş yaşamı ile ilgili bilgiler vereceğini düşünürsek, önbelirimlerin de maceranın sonunda nelerle karşılaşabileceğini gösteren yapılar olduğu söylenebilir. Kısacası öykünün film süresinin sonunda anlamlı bir bütün haline getirilmesinden önce gelecekte yaşanacak olan olaylar ve öykü açısından önemli ipuçları karakterlerin bakışları, sözleri veya kamera hareketleri ile sunulmaktadır (Aktaran: Bae ve Young, 2008: 157).

3.3. CHRISTOPHER NOLAN FİLMOGRAFİSİNDEN ÖRNEKLEM OLARAK SEÇİLEN FİLMLERİN YAPISAL ÇÖZÜMLEMELERİ

3.3.1. 'The Prestige'

3.3.1.1. Filmin Konusu ve Karakterleri

Alfred Borden: ''Belki basit ama kolay değil.
İki insanın bir hayatı paylaşmasında kolay bir şey yoktur.''

Prestij, İngiliz yazar Christopher Priest'ın 1995 yılında illüzyon sanatı üzerine yazdığı bilim kurgu romanıdır. Priest'ın kitabı 2006 yılında Christopher Nolan tarafından Touchstone Pictures ve Warner Bros. şirketlerinin yapımcılığında sinemaya uyarlanmıştır. Kitabın uyarlama senaryosunu Christopher Nolan ve kardeşi Jonathan Nolan birlikte yazmıştır. Filmin kurgu yapısına bakıldığında Nolan'ın ilk uzun metrajlarından Following ve Memento'da olduğu gibi kronolojinin geriye dönüşler ve ileri sarmalar kullanılarak düzensiz hale getirildiği görülmektedir. Film öyküsünün önemli özelliklerinden biri çok sayıda önbelirim kullanılmasıdır.

Karakter / Canlandıran oyuncu	Öykü içerisindeki işlevi
Alfred Borden (Christian Bale)	Robert'ın en büyük rakibi ve eşinin ölümünden sorumlu tuttuğu yetenekli sihirbazdır. Kendi yarattığı sihirbazlık gösterisi sebebiyle Robert Angier ve John Cutter tarafından en iyi sihirbaz olduğu kabul edilmektedir.
Robert Angier / Lord Caldlow (Hugh Jackman)	Robert Angier karakterinin en iyi sihirbaz olma hırsının büyüklüğü eşinin intikamını alma isteğiyle paralel şekilde ilerlemektedir. Alfred'in *'Yer Değiştiren*

	Adam' gösterisini çözebilmek için Tesla'ya ulaşmakla kalmamış aynı zamanda Lord Caldlow adını kullanarak Alfred'in en büyük numarasını kendisinden öğrenmeye çalışmıştır. Lord Caldlow, Angier tarafından yaratılan bir gölge karakterdir. Öykünün sonlarına kadar izleyicilere farklı bir karakter gibi tanıtılmış ancak öykünün sonunda Caldlow'un aslında Robert Angier olduğu ortaya çıkmıştır.
John Cutter (Michael Caine)	Alfred ve Robert'ın yanında çalıştığı Milton isimli sihirbazın gösteri araçlarını tasarlayan mühendistir. Alfred'in daha iyi bir sihirbaz olduğunu bilmekle birlikte Julia'nın ölümünün ardından iş bulmakta zorlandığı için Robert ile çalışmıştır. Sihirbazlık konusunda son derece tecrübeli bir karakterdir.
Julia McCullough (Piper Perabo)	Robert'ın eşidir. Milton'ın '*su dolu tanktan kurtulan kız'* gösterisinde yer almaktadır. Alfred'in[23] attığı düğüm nedeniyle su tankından çıkamayarak hayatını kaybetmiştir.
Olivia Wenscombe (Scarlett Johansson)	Robert sahnelere geri döndüğünde Cutter tarafından kendilerine yardım etmesi için işe alınmıştır. Aynı zamanda Robert tarafından Alfred'in en büyük sihirbazlık numarasının detaylarını öğrenebilmek adına ajan olarak Alfred'e

[23] Veya Freddy.

	gönderilmiştir. Öykünün ilerleyen dönemlerinde Alfred'e[24] aşık olarak ilişkiye başlamıştır.
Sarah Borden (Rebecca Hall)	Alfred'in bir sihirbazlık numarası esnasında tanıştığı eşidir. Alfred ile olan ilişkisinde tuhaflıklar sezerek zaman zaman onu tanıyamamaktadır. Öykünün ilerleyen dönemlerinde Alfred ile ilgili gerçeği öğrenmiş fakat girdiği bunalım sebebiyle bu gerçeği kimseye söyleyemeden intihar etmiştir.
Freddy Borden (Christian Bale)	Öykünün en gizemli karakteridir. Görünüşte Alfred'e sihirbazlık gösterileri için araçlar icat etmesinde yardımcı olan asistanıdır. Film boyunca *'Bernard Fallon'* karakteri olarak anılmıştır. Öykünün finalinde Alfred'in kılık değiştiren ikizi Freddy Borden olduğu anlaşılmıştır.
Milton (Ricky Jay)	Alfred ve Robert'ın iki genç sihirbaz oldukları dönemlerde gösterilerinde yardım ettikleri sihirbazdır.
Nikola Tesla (David Bowie)	Bilim dünyası için önemli bir kişilik olan Tesla, Robert'ın *'Yer Değiştiren Adam'* gösterisini sunabilmesi adına araç icat etmesini istediği bilim insanıdır.
Chung Ling Soo (Chao Li Chi)	Prestij film öyküsünün temelinde olan fedakarlık ve adanmışlık kavramlarının üzerinden anlatıldığı bir sihirbazdır.

[24] Aslında Freddy'e.

	Yaptığı bir illüzyon gösterisi uğruna ömrü boyunca sakat taklidi yapmıştır.

Tablo 21: Prestij filminin önemli karakterleri ve öyküde işlevleri.

Filmin konusunu 1890'lı yılların Londra'sında bir illüzyonistin yanında çalışan iki genç sihirbaz adayının hırs, saplantı ve intikam duygusu çerçevesinde gelişen yaşamları oluşturur. Alfred Borden ve Robert Angier, sihirbazlık gösterileri için araç gereçleri tasarlayan mühendis John Cutter ile birlikte Orpheum Tiyatrosu'nda sihirbaz Milton'ın yanında çalışmaktadırlar. Alfred ve Robert'ın Milton'ın gösterilerindeki görevlerini seyircilerin arasında oturarak yapılan gösteriler için ekibin diğer elemanı Julia tarafından sahneye çağırılmaları oluşturmaktadır. İki genç sihirbaz, yapılacak illüzyonun seyirciler tarafından anlaşılmaması için seyircilerden birileriymiş gibi davranmaktadırlar. Milton'ın gösterileri arasında elleri ve ayakları seyircilerin gözleri önünde bağlanan bir kadının su tankı içerisinden kurtulması üzerine olanı en büyük ilgiyi çekmektedir. Gösteri için su tankının içerisine giren kişi Robert'ın eşi Julia McCullough karakteridir.



Resim 29: Julia, elleri ve ayaklarındaki ipleri çözerek su tankından çıkar.

Film öyküsündeki temel çatışmanın ilk belirtileri Milton'ın gösterilerinden birinin ardından karakterlerden dördünün (Alfred, John, Robert ve Julia) konuştukları bir sahnede verilmektedir. Bu sahnede Alfred, Milton'ın yaptığı gösterilerden memnun olmadığını belirtir. Ona göre Milton'ın gösterileri sıkıcı ve tahmin edilebilirdir. Seyirci

bazında istediği başarıyı yakaladığı için risk almaktan korkmaktadır. Alfred'in düşüncesine göre gerçek sihirbazlık yeni şeyler icat etmekle mümkün olan bir şeydir. Konuşma esnasında John Cutter, iki genç sihirbaza kendilerini göstermeleri için bir şans sunar. Alfred ve Robert ikilisinden Tenley'e giderek Chung Ling Soo isimli bir sihirbazın içinde balık olan bir akvaryumu yoktan var ettiği gösterisini izlemelerini ister. Bu gösteriyi çözen kişiye ödül olarak Londra'daki en iyi gösterileri yapan eski dostu Bay Ackerman ile sahnede 10 dakika verecektir. Bu sahnede aynı zamanda Cutter tarafından öyküde çatışma yaratacak olaylardan birine değinilir. Alfred'e, su tankı numarasında Julia'nın ellerine yine gevşek bir düğüm attığını söyler. Eğer bu düğüm çözülürse Julia'nın vinçten düşerek bacağını kırabileceğini belirtir. Alfred ise gösteride yanlış düğümü attıklarını ve *'Çift Langford Düğümü*'nü atmaları gerektiğini söyler. Cutter, Çift Langord Düğümü'nün suyun içerisinde ıslandığında şişme riski olduğunu ve çözülemeyebileceğini söyler. Julia ise bu konuda Alfred gibi düşünerek düğümü suda çözebileceğini söyler. Alfred'e göre bu sorun alıştırma yaparak aşılabilecektir. Robert ise 'Çift Langford Düğümü' kullanımına sert bir dille karşı çıkmaktadır.



Resim 30: Chung Ling Soo'nun uzun yıllardır yaptığı akvaryum gösterisi.



Resim 31: Chung Ling Soo'nun gösterisini anlamlandırmaya çalışan Robert ve Alfred.

Milton'ın gösterisinin ardından yapılan konuşmalar Alfred'in sihirbazlık dünyası içerisinde ne kadar hırslı ve başarıya aç olduğunu göstermektedir. Chung Ling Soo'nun gösterisini gözlerini kırpmadan takip etmiş ve gösterinin ardından sihirbazı sahne dışında da gözlemlemeye devam etmiştir. Bu gözlemleme sürecinin ardından Chung Ling'in hayatı boyunca sakat numarası yaptığını ve bu sayede gösterisinde

kullandığı akvaryumu bacaklarının arasında taşıyabildiğini fark etmiştir. Alfred'e göre bu durum bir bireyin başarılı olabilmesi için kendisini tamamen işine adaması ve fedakarlık yapması gerektiğini göstermektedir. Alfred ve Robert, Chung Ling Soo'nun gösterisinden geri döndükten sonraki dönemde Milton'ın su tankı gösterisinde yer almaya devam etmişlerdir.



Resim 32: Alfred ve Julia'nın gösteriden hemen önce 'Çift Langford Düğümü' üzerinde uzlaştıklarını gösteren bakışmaları (1).



Resim 33: Alfred ve Julia'nın gösteriden hemen önce 'Çift Langford Düğümü' üzerinde uzlaştıklarını gösteren bakışmaları (2).

Su tankı gösterilerinden birinde seyirciler arasından her zaman olduğu gibi Alfred ve Robert seçilerek sahneye davet edilir. Robert bütün gösterilerde olduğu gibi eşi Julia'nın ayaklarını bağlarken Alfred de ellerini bağlamaktadır. Tam bu sırada Alfred ile Julia'nın akıllarına 'Çift Langford Düğümü' üzerine yapmış oldukları konuşma gelir ve bu düğüm üzerinde uzlaştıklarını hissettiren bir bakışma yaşanır[25]. Düğüm atıldıktan sonra Julia her zamanki gibi su tankına girer fakat zamanı geldiğinde iplerden kurtulamayarak suyun içerisinden çıkamaz. Cutter, elindeki baltayla camı kırmaya çalışır ancak camı kırdığında her şey için çok geçtir. Julia, su tankı içerisinde boğulmuştur. Alfred ve Robert arasındaki en büyük çatışma Julia'nın ölümü üzerine yaşanmaya başlar. Julia'nın cenaze törenine katılan Alfred'e Robert tarafından sorulan

[25] Film boyunca Alfred'in kendisinden çok emin şekilde hangi düğümü attığından emin omadığı vurgulanır. Yukarıdaki görselleri yer alan sahneye bakıldığında Alfred'in çift Langford düğümü attığı şüphesiz bir şekilde görülmektedir. Ancak bu kabullenmeme durumunun sebebi daha sonra anlaşılacaktır (Alfred ve Fallon'ın (Freddy) ikiz kardeş olmaları düğümü atan kişinin Freddy olma ihtimalini doğurmuştur).

tek soru gösteride hangi düğümü attığıdır. Alfred bu soruya ısrarla hatırlamadığı şeklinde cevap vermektedir. Bu sahne Alfred ile Robert'ın birbirlerini görmeden geçirecekleri bir dönemin başlangıcıdır. Julia'nın ölümüne kadar tasvir edilen bölüm film öyküsü içerisinde yer olan olayların küçük bir kesitinin çizgisel anlatımıdır. Filmin bütününün sahip olduğu anlatım biçimi ise Nolan'ın ağ anlatı yapısına uygun olarak parçalı şekilde planladığı kurgu anlayışıdır.

3.3.1.2. Film Öyküsünde Anakroni (Zaman Sapması) Kullanımı

Prestij film anlatısında Julia'nın ölümüne kadar olan bölüm filmin ana çatışmasını ve karakterlerin ulaşmaya çalıştıkları amaçları ortaya koyan bir yapıya sahiptir. Memento film öyküsünün zirve noktası hatırlandığında akla ilk gelen sahne filmin sonlarına doğru Leonard ile John Edward Gammell (Teddy) arasında geçen diyaloglardır. Teddy, *''Sen gerçeği istemiyorsun kendi gerçeğini yaratıyorsun!''* diyerek öykü boyunca Leonard'ın düzensiz bir kronoloji ile anlatılan öyküsünün Leonard tarafından kurgulanmış bir yapı olduğunu işaret eder. Bu sözlerle öykü boyunca kısa dönem hafıza sorununu çözmeye çalışarak eşinin katilini arayan Leonard'ın bu dezavantajını nasıl kullandığına şahit olunmuştur. Memento ile Prestij'in önemli benzerliklerinden birini Cutter karakterinin filmin finalinde izleyicilere yaptığı açıklamalar oluşturur. Ona göre seyirciler gösterilerdeki sırları bilmek değil kandırılmak istemektedirler. İllüzyon gösterilerinin gerçek olduğuna inanmaları onları daha çok mutlu etmektedir. Leonard'ın eşiyle ilgili gerçeği kendisinden bile saklamaya çalışması da buna benzer bir durumdur.

Prestij filminin anlatı yapısı geriye dönüş, ileri sarma ve önbelirimler kullanılarak oluşturulmuştur. Prestij'in sahip olduğu zaman sapması düzeni nesnel anakroninin kullanımıyla birlikte öznel anakroniye de sahip bir yapıdır. Film öyküsü somut gerçekleri izleyicilere nesnel olarak anlatırken bir yandan da karakterlerin tuttukları günlükler üzerinden yaptıkları anlatımlar sebebiyle öznel anakroniye de geçilmiş olunur. Öznel anakronilerin öykülerdeki karakterlerin hayalleri veya görüşlerinin aktarılmaları doğrultusunda oluşturulan yapılar oldukları düşünüldüğünde manipülatif yapıları olmakla birlikte günlük kullanımları öznel anakronileri işaret eder. Bir olayın sıklıkla anımsatılması anlamına gelen tekrarlanan

anakroniler Prestij anlatısında sık sık görülmektedir. Cutter'ın sihirbazlık numaraları üzerine Jess'e yaptığı konuşma ve Borden'ın film içerisinde birçok kez sorduğu ‘*’Dikkatli bakıyor musunuz?’’* sorusu tekrarlanan anakronilerden bazılarıdır. Prestij'deki ilk zaman sapmalarından biri filmin final sahnelerinden birinin ilk sahne olarak gösterilmesi ile yaşanır.



Resim 34 : John Cutter'ın Alfred'in kızı Jess'e sihir numaralarındaki 'Vaat, Dönemeç ve Prestij' bölümlerini anlattığı filmin ilk ve aynı zamanda son sahnelerinden biri (1).



Resim 35: John Cutter'ın Alfred'in kızı Jess'e sihir numaralarındaki 'Vaat, Dönemeç ve Prestij' bölümlerini anlattığı filmin ilk ve aynı zamanda son sahnelerinden biri (2).

John Cutter: ‘’*Her sihirbazlık numarası üç bölüm ya da perdeden oluşur.*

Vaat: *Sihirbaz size sıradan bir şey gösterir. İskambil destesi, bir kuş veya insan. Üzerinde oynanmamış bir şey olduğunu görmemiz için incelememizi ister. Fakat gerçek farklı olabilir.*

Dönemeç: *Sihirbaz, olağan bir şeyi alır ve onu olağanüstü bir şeye dönüştürür. Hilenin sırrını ararsınız ama bulamazsınız. Çünkü dikkatli bakmıyorsunuz. Sırrı öğrenmek değil, kandırılmak istiyorsunuz! Henüz alkışlamazsınız çünkü bir şeyi yok etmek yeterli değildir. Onu geri getirmek zorundasınız.*

İşte bu yüzden her sihirbazlık numarasında üçüncü bir perde bulunur. İçlerinden en zoru. Bizim ***'Prestij'*** *dediğimiz…’’*

Cutter'ın sihirbazlık numaralarındaki üç bölümü tasvir ettiği sözleri aynı zamanda sinema filmlerinin anlatı yapılarına bir gönderme olarak da düşünülebilir. Klasik yapılanmaya sahip filmlerin üç perdeden oluştukları anımsandığında vaat, dönemeç ve prestij bölümlerinin anlatı yapılarındaki karşılıklarının serim, düğüm ve çözüm bölümleri olduğu söylenebilir. Ağ anlatı yapısı içerisinde film yapımcıları tarafından öykü içerisindeki zamanın farklı kurgulandığı ancak konu bütünlüğü açısından kapalı biçime yakın yapılar oldukları düşünüldüğünde, sihirbazlık numaralarında yer alan prestij bölümünün öykü içerisinde akıllarda soru işareti bırakmayacak bir son yarattığı düşünülebilir. Bu duruma karşın Prestij filminin illüzyon, gerçek, teknoloji vb. gibi iç içe geçen unsurlarından ötürü son sahnesinde izleyicilerin yorum yapabilecekleri ucu açık bir planlama yapılmıştır. Prestij film anlatısı izleyicilerden sürekli olarak odaklanmalarını talep etmektedir. Öykünün takibinde dikkat unsurunu ön plana çıkarabilmek adına filmsel zamanın kronolojik düzene dikkat edilmeden kurgulandığı gözlemlenebilir bir durumdur. Çalışmanın literatür kısmında belirtildiği gibi ağ anlatı yapısına sahip filmlerde bazı belirleyici özellikler bulunmaktadır. Bu özelliklerden geriye dönüş, ileri sarma, önbelirim kullanımları, anlatının biçimlendirilişleri ve anlatı tipolojilerinin nasıl oluşturuldukları gibi durumlar filmin yapısal özelliklerini oluşturmaktadır.

3.3.1.3. Film Anlatısında Geriye Dönüş ve İleri Sarma Kullanımları

Prestij film anlatısında zamanın kullanımı farklı bölümlere ayrımlanarak incelenebilir. Öykünün şimdiki zamanını mahkeme sahneleri oluşturmaktadır. John Cutter'ın tanık, Alfred Borden'ın sanık olarak dinlendiği sahnelerde Robert Angier karakterinin ölümü araştırılmaktadır. Robert tarafından *'Gerçek Yer Değiştiren Adam'* gösterisi sergilenirken sahnenin altına inen Alfred, Robert'ın ölümüne tanık olmuştur. Aralarındaki düşmanlık ve ölüm anında orada olması sebebiyle Robert'ın ölümünden sorumlu tutulmuştur. Bu ölümün nasıl gerçekleştiğinin ve Alfred'in bu olaydaki olası suçunun öğrenilmesi adına mahkeme sahneleri kullanılmaktadır. Robert'ın ölümüne giden süreçte Robert ile Alfred'in ilişkilerinin anlatımı, mahkeme sahnesinden yola çıkılarak geriye dönüşlerin kullanımlarıyla mümkün olmaktadır.

Filmin 130 dakikalık süresi içerisinde en geniş bölümü geriye dönüşler ile yapılan anlatımlar oluşturmaktadır. Mahkeme heyetinin John Cutter'a olayla ilgili sorular sormasının ardından Alfred ve Robert isimli sihirbazların öyküleri en baştan anlatılmaya başlanmıştır. Bahsedilen öykü anlatımı kendi içerisinde iki koldan ilerlemiştir. Alfred ve Robert karakterlerinin yazdıkları günlüklerde yaşandığı belirtilen olaylar öykü boyunca izleyicileri yönlendirmektedir. Karakterlerin yazdıkları günlükler farklı şekillerde birbirlerinin ellerine geçmiştir. Günlüklerin öykü içerisindeki önemi, karakterlerin yaşadıkları olayları manipüle etmeleri ve bu sayede hem birbirlerini hem de izleyicileri belirli düşünce kalıplarına sokmalarıdır. Robert'ın okuduğu Alfred'e ait günlükteki olaylar öykünün geçmiş zamanlarını betimlemektedir. Alfred, mahkeme sürecinin ardından idamını beklerken Robert'ın günlüğünden okudukları da benzer şekilde geriye dönük olayları anlatmaktadır. Alfred'in günlüğünün Robert'a geçmesine sağlayan şey, Olivia tarafından Robert'a verilmiş olmasıdır. Robert'ın günlüğü ise emri altında çalışan Owens tarafından hapishanedeki Alfred'e ulaştırılmıştır. Bu durumun gerekçesi olarak Alfred'in numaralarını öğrenmek isteyen Lord Caldlow isimli varlıklı birinin iyi niyet göstergesi olarak açıklanmıştır.

Günlük sahibi	**Rakibinin eline geçme şekli**
Alfred Borden	Borden'ın gösteri sırlarının yer aldığı ve anahtar kelime olarak *'Tesla'*yı belirlediği günlüğü Robert'a Olivia tarafından verilmiştir. Olivia, Robert'a günlüğü ödünç aldığını ve geri götürmesi gerektiğini söyleyince Robert tarafından bulunan çare, Alfred'in atölyesine girerek hırsızlık süsü vermektir. Amacı günlüğün çalındığı izlenimini yaratmaktır. Aslında olan şey ise Alfred'in Robert'ı manipüle etmek

	için günlüğü elde etmesine izin vermesidir.
Robert Angier	Robert'ın günlüğü yapılan mahkeme sonrası idama mahkum edilen Alfred'e Owens karakteri tarafından ulaştırılmıştır. Owens, günlüğü Alfred'in sihir numaralarını öğrenmek isteyen Lord Caldlow adındaki zengin birinin iyi niyet göstergesi olarak getirmiştir. Ancak Lord Caldlow'un Robert Angier olduğu anlaşıldığında bu durumun da bir manipüle aracı olduğu anlaşılmıştır.

Tablo 22: Prestij film anlatısında kullanılan manipüle edici günlükler.

İki sihirbazın birbirlerinin günlükleri elde etme isteklerindeki motivasyonları farklıdır. Robert, eşi Julia'nın su tankı gösterisinde ölümünün sorumlusu olarak gördüğü Alfred'in günlüğüne takıntı seviyesinde sahip olmak istemektedir. Bunun sebebi intikam almanın ötesinde mesleki başarı adına Alfred'in *'Yer Değiştiren Adam'* numarasını öğrenme isteğidir. Hatta bu durumla ilgili olarak filmin *71. dakikası* içerisinde Olivia ile bir tartışmasında Alfred'in hayatını, kariyerini ve şimdi de Olivia'nın kendisini aldığını söylemiştir. Olivia ise Robert'ın yaptığı şeylerin karısını geri getiremeyeceğini söylediğinde *''Karım umrumda değil, önemli olan sırrı!''* cevabını vermiştir. Son derece hırslı bir yapıya sahip olduğu görülen Robert'ın aksine rakibinin günlüğünün eline tesadüf eseri geçtiğini düşünen Alfred, günlüğü rakibinin aklından geçenleri öğrenmek adına idamı beklediği hücresinde okumaktadır.

Filmdeki ilk geriye dönüşlerden biri, Robert'ın Alfred'in numarasını öğrenebilmek için Colorado'ya Nikola Tesla ile tanışmaya gitmesiyle yaşanmaktadır. Öykünün ilerleyen kısımlarından öğrenildiği üzere Robert, Tesla'nın Alfred'e bir makine yaptığı ve Alfred'in *'Yer Değiştiren Adam'* numarasını bu şekilde gerçekleştirdiğini düşünmektedir. Film öyküsü çizgisel bir yapıya sahip olmadığı için

Alfred ve Robert'ın Milton'a sihirbazlık gösterilerinde yardım etmeleri, Julia'nın su tankı gösterisi, karakterlerin kendi aralarında Milton'ın risk almadığı gösterilerini tartışmaları, Chung Ling Soo'nun gösterilerini izlemeleri ve Robert ile Julia'nın Soo'nun gösterisi üzerine konuşmaları gibi sahneler Colorado yolculuğundan sonra gösterilmektedir (Film süresi: 11:30 – 18:03). Aşağıdaki tabloda Prestij film öyküsünün geriye dönüşlerle anlatılan 27 önemli olay listelenmiştir.

Film süresi	**Olay**
18:24 – 21:14	Alfred, kafesteki kuş gösterisinin ardından Sarah ile tanışır. Sarah ile birlikte gösteriyi izleyen yeğeni illüzyon numarasını fark ederek Alfred'e *'kardeşi nerede?* sorusunu sorar.
21:20 – 23:17	Mahkemenin jüri başkanı ve Cutter, Tesla'nın makinesini inceler. Cutter, jüri başkanına bu makineyi sihirbazların yapıyor göründükleri şeyleri yapan bir büyücünün icat ettiğini söyler.
23:18 – 27:15	Julia'nın boğulduğu su tankı gösterisi gerçekleşir. Robert, cenaze törenine katılan Alfred'e *'hangi düğümü attın?'* sorusunu ilk defa sorar.
27:16 – 30:25	Sarah ve Fallon (Freddy Borden) tanışırlar. Sarah, Alfred'e hamile olduğunu söyler (Daha sonraki bölümlerde açıklanacağı üzere bu sahnede önbelirim kullanılmıştır). Aynı kısımda ikinci önbelirim yaşanmıştır: Sarah, bazı zamanlarda Alfred'in kendisini sevmediğini düşünmektedir.

30:45 – 32:48	Alfred'in yaptığı bireysel gösterilerden birinde, kurşun yakalama numarası için seyircilerin arasından seçilen kişi Robert olmuştur. Alfred'i öldürmek için ateş etmiş ancak Fallon'ın son andaki müdahalesi ile ölmekten kurtulsa da Alfred'in parmakları kopmuştur.
34:00 – 41:41	Julia'nın ölümünün ardından Cutter ve Angier tekrar bir araya gelirler. Cutter, tiyatro sahipleri tarafından Julia'nın ölümünün sorumlularından biri olarak görüldüğü için iş bulamamaktadır. Bu sebeple Robert'la çalışmak ister. Merrit'in tiyatrosunda sahne almak için hazırlıklara başlarlar. Kafes içerisindeki kuşu yok etme gösterisi için hazırladıkları düzenek sayesinde kuşlar ölmemektedir ve bu yenilikçi bir hamle olarak görülür.[26] Ancak yaptıkları ilk gösteride seyircilerin arasından çıkan gönüllülerden biri Alfred olmuştur. Kafes içindeki güvercinin ölmesine ve sahneye çıkarılan diğer seyircinin parmağının kırılmasına neden olarak Robert'a zarar vermiştir. Bu nedenle

[26] Cutter, Robert'a sihirbazlık gösterilerinde başarı yakalayabilmek için gerekirse güvercini öldürmeleri gerektiğini, iyi sihirbazlığın ellerini kirletmekle olabileceğini söyler. Robert ise aksine ellerini kirletmek istememektedir. Yarattıkları düzenek sayesinde yapılan denemede güvercin ölmemiştir.
Robert: ''Ellerimi kirletmem gerektiğini söylemiştin?''
Cutter: ''Belki bir gün kirletirsin, sadece yapabileceğini görmek istemiştim.''
Öykünün sonunda Cutter haklı çıkmıştır. Robert, Lord Caldlow kimliği ile Alfred'i hücresinde ziyaret ettiğinde, Alfred: ''Sonunda ellerini kirletmeye karar verdin!'' diyerek bu sahneye gönderme yapmaktadır. (Aynı söz, mezarlık sahnesinde de geçmektedir.)

	Cutter ve Robert, Merrit'in tiyatrosundan kovulmuşlardır.
41:42 – 44:33	Robert, Tesla'nın yardımcısı Alley ile buluştukları bir yemekte Alfred'in günlüğünde günlere göre yerleri değişen bir şifre olduğunu söyler. Bu sahnede aynı zamanda Alley'den Tesla'nın kendisi için bir başkasına yaptığı makineden yapmasını ister. Alley, Robert'ı yüksek akım konusunda etkilemek için boş bir araziye götürerek özel bir çalışmalarını gösterir.

49:15 – 52:15	Tesla, Robert ile görüşmeyi kabul eder. İnsan vücudunun elektrik üretme ve iletmeye uygun yapısı hakkında konuşurlar. Robert'ın istediği makinenin maddi ve manevi bedelleri olduğu vurgulanır: *''Saplantılar başarılı olmayı sağlar ama zamanla kendilerine köle ederler!''*
52:16 – 53:28	Alfred'in kılık değiştirdiğine dair ilk somut ipucu bu sahnede gelmektedir. Olivia, Alfred'le konuşmak için atölyesine gittiğinde masada yapay saç, sakal ve makyaj malzemeleri görür.
54:42 – 55:52	Robert ve Cutter, Alfred'in *'Yer Değiştiren Adam'* numarasını nasıl yaptığını tartışırlar. Cutter'a göre cevap oldukça basittir. İyi bir dublör kullanımı söz konusudur. Robert ise bu fikri çok

	basit bularak altında başka şeyler aramaktadır. Numarayı üç kez gördüğünü ve kapıdan giren adamla çıkan adamın aynı kişi olduğunu söyler. Olivia da bu görüşe destek vermektedir. Çünkü kapıdan giren ve çıkan kişilere dikkatle bakılınca her ikisinin de parmaklarının eksik olduğu görülmektedir. Cutter, Robert'a büyücü değil sihirbaz olduğunu hatırlatır ve bu görüşü kabul ettirdiğinde dublör bulmaya karar verirler. Robert'a Olivia tarafından *'Gerald Root'* isimli bir dublör bulunur.
59:49 – 61:07	Robert'ın dublör kullanarak yaptığı *'Yer Değiştiren Adam'* numarası başarılı olarak seyircilerden övgü almıştır. Ancak numaranın finali yani Prestij bölümünde sahnenin altında olmak Robert'ın hoşuna gitmemektedir. Tesla'nın cihazının peşine düşmesi ve buna bağlı olarak Alfred'in numarasını öğrenme isteği bu durumdan kaynaklanmaktadır.
64:01 – 65:35	Kronolojisi düzensiz anlatı yapısında Olivia'nın Alfred'in günlüğünü almasıyla sonuçlanacak süreç başlamaktadır. Olivia, Alfred'e giderek Robert'ın gösterilerinde gelecek görmediğini ve yeni bir iş aradığını

	söyler. Bu sözler sayesinde Alfred'in yanında çalışmaya başlar.
66:47 – 70:20	Robert'ın dublörü Gerald Root taleplerde bulunmaya başlar. Bu durumun bu kadar erken gelişmesi Cutter ve Robert'ı şaşırtmaktadır. Root'un aklına talepkar olmayı ve gösterinin başarısının kendisine bağlı olduğu fikrini Alfred sokmuştur. Bunun sebebi Alfred'in Robert'ın gösterilerine gittiğinde dublör kullanıldığını ilk bakışta anlamasıdır. Gösterilerden birinde Robert kapıdan girerek kapaktan aşağı atlar fakat sert zemine çakılarak bacağını kırar. Diğer taraftan Root çıkması gerekirken Alfred çıkar ve sahneye tepeden bağlı şekilde Root'u indirerek üzerine yazdığı yazıyla seyircileri kendi gösterisine davet eder.
70:21 – 72:43	Olivia'nın Alfred'in günlüğünü Robert'a verdiği sahne gerçekleşir. Günlüğü bir geceliğine ödünç aldığını ve götürmezse anlaşılacağını söyler. Robert'ın aklına bu olaya atölye hırsızlığı süsü vermek gelir. Bu sahnede önemli olan bir diğer gelişme Olivia'nın Robert'a takma saç, sakal ve makyaj malzemelerinden söz etmesi fakat Robert'ın bunları Alfred'in bilerek bıraktığına inanmasıdır. Film öyküsü içerisinde görüldüğü gibi bazı açık şeylere inanmak zor olmaktadır.

72:58 – 76:40	Alfred ve Olivia, *'Yer Değiştiren Adam'* gösterisini gerçekleştirirler. Ortada elektrik yayan bir cihaz vardır ama bu bir kurgudur. Cihaz, Alfred'in numarayı ikiz kardeşi ile birlikte yapması durumunu kamufle etmektedir. Robert, gösterinin ardından Fallon'u takip ederek onu tuzağa düşürür ve kaçırır. Alfred'in mühendisini kurtarmak için geleceğini bildiğinden ondan numarasını öğrenmeyi amaçlamaktadır. Bir mezarlıkta buluşurlar. Alfred, Robert'a sonunda elini kirletmeye başladığını söyler. Bu cümle Alfred (veya Freddy) tarafından Robert'a toplamda iki kez söylenmiştir.

77:48 – 79:50	Alfred, Fallon (Freddy), Sarah ve Olivia aynı yemek masasında buluşurlar. Olivia, Alfred'e Freddy olarak seslenir. Sarah, durumu anlamaya başladığını hissettirir. Bu sahne Freddy'nin Olivia'ya gerçeği söylemiş olabileceği ihtimalini düşündürür. Fallon (Freddy), masadaki gerginlik artınca Olivia'yı da alarak yemekten ayrılır. Alfred ve Sarah tartışmaya devam ederler. Sarah, Alfred'e rol yapmayı bırakmasını ve şu an konuştuğu kişinin o olmadığını söyler. Alfred ise sırların ikisinin de hayatlarını oluşturduğunu belirtir.

80:20 – 83:14	Yaşananlar bu sefer de Alfred'in günlüğünden anlatılır. Olivia'nın kendisine asistanlık için gelme süreci bu sefer Alfred'in sesinden ve gözünden izlenmektedir. Bu sahnede Olivia, Alfred'e dublör kullanmadığını seyirciye ispat etmesi gerektiğini söyler. (Olivia olayın dublör olmadığını düşünmektedir.) Günlükte yazılanlara göre Alfred'in Gerald Root ile tanışmasını sağlayan kişi Olivia'dır. Günlüğün bu kısmında önemli bir gelişme yaşanır. Alfred, günlüğü Robert'a ithafen yazmıştır. Olivia'nın kendisine sadakatini bu şekilde ispatladığını söyler. Robert, anahtar kelimenin *'Tesla'* olduğunu anlamıştır. Alfred, Tesla kelimesinin günlüğünün anahtarı olduğunu ancak numarasının anahtarı olmadığını söyler. Sırrını bu kadar kolay vereceğini düşünmesine şaşırır ve onu manipüle ederek gönderdiği Colorado'da teselli bulmasını diler. (Robert günlükten bu cümleleri okuduktan sonra sinirinden ağlamaya başlamıştır.)
83:17 – 86:28	Robert sinirli bir şekilde Tesla'nın çalıştığı yere gider. Tesla'nın Alfred için icat ettiği bir makinenin aslında olmadığını anlamıştır. Tesla ve Alley'e parasını çaldıklarını ve makine yaptıklarına inanmasını sağladıklarını

	söyler. Tesla'nın makinesi ile bir test daha yapılır. Bir kedinin kopyalanması denenmiştir. Ama deneme sonucu kedi hala aynı yerindedir ve koşarak dışarı çıkmıştır. Robert testin yine başarısız olduğunu düşünür ve dışarı çıkar. Kediyi görür ve takip eder. Gittiği yerde büyük bir sürprizle karşılaşır. Aynı kediden iki tane ve onlarca şapka bulur. Test işe yaramıştır. Tesla ve Alley de yanına gelir. Onlara göre de test işe yaramıştır ama makinenin çözülmesi gereken bazı sorunları vardır.
86:53 – 87:33	Sarah, alkol kullanmaya başlar. Alfred ile ilişkilerindeki belirsizlikler iyiden iyiye etkisini göstermektedir. Alfred, Sarah'a sevgisi açısından tek rakibinin kızları olduğunu söyleyerek sevgisini ifade eder. Sarah da söylediklerinin gerçek olduğunu kabul eder fakat bu durumun sevgisinin gerçek olmadığı günleri[27] daha zor hale getirdiğini belirtir.
88:07 – 88:49	Olivia, Alfred'e Fallon'a güvenmediğini ve sık sık kendisini takipte olduğunu fark ettiğini söyler. Bu sahneden Alfred'in Olivia'yı kontrol altında tutmak için Fallon'a (Freddy'e) takip ettirdiği anlaşılır.

[27] Alfred yerine Freddy'nin geçtiği günler.

88:50 – 90:55	Tesla, Colorado'yu terk eder. Bilim ve sanayi dünyasında sıra dışı bir icada yer olmadığını görmüştür. Robert'a içinde icadının bulunduğu büyük bir kutu bırakır ve aradığı şeyin kutunun içerisinde olduğunu söyler. Bu icat ile ilgili tek tavsiyesi ise onu yok etmesi üzerinedir. Ona göre böyle bir şey Robert'a sadece acı verecektir.
90:57 – 91.47	Robert, Tesla'nın uyarılarına aldırış etmez. Makineyi dener. Çıkabilecek sorunlara karşı önlem alır. Çünkü makine beklenmedik bir sonuç verirse uzun süre yaşamak istememektedir.
92: 41 – 95:06	Alfred ve Sarah bir kez daha tartışırlar. Sarah, Alfred'e artık inkar etmeyi bırakmasını söyler. Alfred ise olayı Olivia ile olan yakınlığına yorarak bir yardımcıya ihtiyacı olduğunu söyler. Sarah, Olivia'ya gerçeği söyleyeceğini söyler. Gerçekte ne olduğunu bildiğini ve artık içinde tutmak istemediğini ifade eder. Artık Alfred de gerçeğin Sarah tarafından öğrenildiğine emin olur. Sarah, Alfred'e baskı yapmaya devam ederek gerçeği söylemesini ister. Alfred ise böyle yaşamaktan memnun olmadığını, evliliklerinin mutlu bir şekilde sürdüğünü ve güzel bir kızları olduğunu söyler. Ona göre hayatlarında ters giden bir şey yoktur. Sarah ne yaparsa yapsın Alfred'e gerçeği

	söyletemez. Son olarak Alfred'e *''Beni seviyor musun?''* diye sorar. Alfred *''Bugün değil, hayır''* cevabını verir. Sarah bir sonraki sahnede Alfred'in atölyesinde dolaşmaktadır. Aklına ilk tanışmaları ve yemek masasında tartıştıkları dönemler gelir. Ve nihayetinde bulduğu bir ip ile kendisini asar.

95: 08 – 98: 11	Robert, Cutter'a ulaşarak sınırlı sayıda son bir gösterim yapmak istediğini söyler. Gösterisinin adı *'Gerçek Yer Değiştiren Adam'* dır. Bu isimden anlaşılacağı üzere Tesla'nın makinesini kullanacaktır. Cutter'a sahne önünde ihtiyacı olduğunu ve gösteriyi yönetmesini istediğini söyler. Cutter'dan gösteriyi yapabilmeleri için bir mekan bulmasını talep eder. Bu mekanın özellikle Alfred'in dikkatini çekebilecek bir mekan olmasına özen gösterilecektir.
98:12 – 100:01	Alfred, Olivia ile konuşmasında Fallon (Freddy) ile paylaştıkları sırrın ipuçlarını net bir şekilde vermektedir. Olivia ile konuşan kişi büyük ihtimalle Alfred değil, Freddy'dir. Sarah'ı hiç sevmediğini söyler. Oliva bu cümlelere *''Onunla evlenip çocuk sahibi olduğuna göre seviyor olmalısın''* diye cevap verir. Alfred bu yargıya karşılık olarak

	Sarah'ı sadece bir yarısının Sarah'ı sevdiğini, öbür yarısının ise sevmediğini söyler. Olivia, bu konuşmanın sonlarına doğru Robert'ın yeni bir gösteriye başladığını söyleyerek Alfred'in yanından ayrılır.
100:21 -103:46	Alfred, Robert'ın *'Gerçek Yer Değiştiren Adam'* gösterisini izler. Kendisi aynı gösteriyi ikizini kullanarak yaptığı ve Robert'ın dublör kullanarak yaptığı gösterisini bizzat bozduğu için bu gösterinin başarılı olmasına şaşırmaktadır. Gösterinin ardından kızgın bir şekilde Fallon'la konuşur. Beceriksiz bir gösteri adamına Londra'nın en iyi gösteri adamı denmesini sağlayan şeyi sorar. Fallon'a Robert'ın gösterisinde yok olduktan sonra 50 metre ilerde belirmeyi nasıl başardığını ve neden daha iyi bir fikirle kendisine gelmediğini sorar. Bir süre sonra ise artık Robert'ın peşini bırakmaları gerektiğini, numarasını yapmasına izin vermelerinin doğru olacağını söyler.
105:01 – 107: 47	Bu söylemine karşın dayanamayarak Robert'ın gösterisine gittiği görülür. Robert, kendisini seyretmeye gelen izleyicilerden birkaçını makineyi incelemeleri için sahneye çağırdığında Alfred de sahneye çıkar. İnceleme esnasında yakaladığı bir boşlukta

	sahnenin arkasına geçerek sahnenin altında su tankı olduğunu görür. Bu sırada Robert gösterisini yapar ve su tankının içine düşer. Alfred, Robert'ın boğulacağını düşünerek su tankını kırmaya çalışır. Bu sırada Cutter gelerek onu engellemeye çalışır ancak Robert ölmüştür. Filmdeki mahkeme sahnelerinde Alfred'in yargılanmasının sebebi budur. Robert'ın sahnesinin altına su tankı koyarak onu öldürmekle suçlanmaktadır. İşin gerçeği, su tankını oraya Robert'ın koyduğu ve bu durumun gösterinin bir parçası olduğudur. Cutter, mahkeme sahnesine geri dönüşten hemen önce Robert'ın cansız bedenini teşhis eder.

Tablo 23: Prestij film öyküsünde geriye dönüşler ile anlatılan 27 önemli olay.

Prestij film öyküsünün 130 dakikalık ekran süresinin yaklaşık 76 dakikaya yakın bir kısmı geriye dönüşler ile yapılan anlatımlara dayanmaktadır. Başlangıç ve bitiş jenerikleri çıkarıldığında kalan kısım ise öykünün şimdiki zamanını anlatan mahkeme sahneleri ile mahkeme sürecinin sonrasının ileri sarmalar kullanılarak yapılan anlatımlarını içermektedir. Filmin kilit cümlelerinden biri Alfred Borden'ın[28] öykü içerisinde birkaç kez kullandığı *''Dikkatli bakıyor musunuz?''* cümlesidir. Öykü, Borden'ın bu cümlesi ve Tesla'nın cihazıyla kopyalanan onlarca şapkanın görüntüsüyle başlamaktadır. İlk izleyişte anlaşılması güç detaylar tekrar seyirlerde kolay bir şekilde fark edilmektedir. Film açılışının ardından Cutter'ın anlatımıyla yaklaşık 2 dakika 30 saniye süren sihirbazlık numaralarının üç kısmının (*Vaat, Dönemeç ve Prestij*) neler olduğu izlenmektedir. Bu anlatımın Borden'ın küçük kızı

[28] Veya ikizi Freddy Borden'ın.

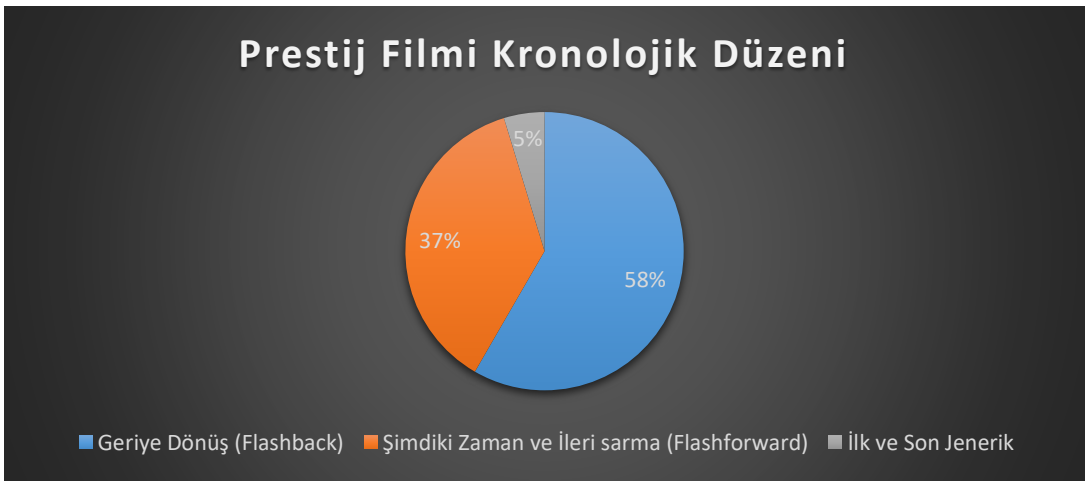
Jess'e yapıldığı ve filmin finalinde tekrarlandığı düşünüldüğünde öykünün henüz ilk dakikalarında ileri sarma yapıldığı anlaşılmaktadır.

Film öyküsünün üzerinden ilerlediği günlüklerin içerisinde yazan bilgiler zaman sapması bakımından iki kısımda incelenebilir. Günlükteki bilgiler karakterlerin birbirlerini manipüle etmek için yazdıkları şeyler olsalar da gerçekten yaşanmış olan bazı olayları da kapsadıkları için nesnel anakroni olarak değerlendirilebilirler. İki ana karakterin birbirlerini yönlendirdikleri bölümler geçmiş dönemle ilgili yarattıkları anılar ile ilgili oldukları için öznel anakroni oldukları söylenebilir. Sarah karakterinin ölümü, Olivia'nın öyküye dahil olması vb. durumlardan sonra ana öykü içerisindeki önemli karakterlerden biri Alfred'in kızı Jess olarak ön plana çıkmaktadır. Alfred'in her ne pahasına olursa olsun öğrenilmesini istemediği sihir numaralarını hiç görmediği Lord Caldlow'a vermeyi düşünmesini ve öykünün sonunda Lord Caldlow olduğunu öğrendiği Robert'a karşılık istemeden sunmasının nedeni kızının geleceğidir. Alfred ve Robert arasındaki çekişmenin anlatıldığı öyküde Jess'in durumu tamamlayıcı anakroni olarak adlandırılabilir ve ana öykü içerisinde geliştiğinden içsel tamamlayıcı anakronidir.

İleri sarmalar öykü planlaması çerçevesinde geriye dönüşlerin arasına yerleştirilerek öykünün ilerleyen kısımları hakkında ipuçları vermektedir. Film süresi boyunca Alfred karakterinin hücrede günlük okuduğu sahneler ileri sarmaların yapıldığı bölümlerdir. Mahkeme sahnesi gerçekleşmiş ve Borden mahkum edilmiştir. Hücresinde idam edileceği zamanı beklerken eline şans eseri geçtiğini düşündüğü Robert'ın günlüğünü okumaktadır. Robert'ın günlüğünden okuduğu ve izleyicilere geriye dönüşler şeklinde anlatılan bazı olaylar aslında Alfred hücredeyken okundukları için gerçek zamana bakıldığında ileri sarma olarak görülebilirler. Film öyküsünün ilk dakikalarında Alfred tarafından hücrede günlük okunması başlı başına bir ileri sarmadır. İleri sarma tekniğinin kullanıldığı hücre içerisindeki günlük okuma sahnelerinde film öyküsü açısından önemli bilgiler bulunmaktadır. Robert'ın Julia'nın ölümünün ardından Alfred'in yaşamı ile ilgili yaptığı tespitler bunlardan birkaçıdır. Robert, ilk etapta Alfred'in imrendiği aile hayatını yaşadığını ve Julia'nın ölümünden sorumlu olma ihtimalinin Alfred'i etkilemediğini düşünmektedir. Ancak zaman içerisinde Alfred'in yaşadığı aile hayatını hem sevdiğini hem nefret ettiğini gördüğünü

söyleyerek zihninin ikiye bölündüğünü, dengesiz ve çelişkili kişiliğinin acısını çektiğini fark etmiştir.

Nolan'ın Prestij'de kullandığı ileri sarma yöntemi, nesnel ileri sarma yani kaçınılmaz öncelemedir. Öykü içerisinde ileri zamanda gerçekleşecek en önemli olay ve oluş şekli filmin başında izleyicilere anlatılmıştır. Robert Angier karakterinin su dolu tankın içerisine düşerek öldüğü sahne, filmin sonunda olduğu gibi en başında da gösterilerek izleyicilere öykünün geri kalan kısmını dikkatli takip etmeleri için veri sağlanmıştır. Robert'ın Tesla ile buluşma ayarlamaya çalıştığı sürece paralel olarak Jess'in hapishaneye gelerek Alfred ile görüştüğü bölüm kurgulanmaktadır. Bu sahnede ayrıca Alfred ile Fallon, Jess'in yetiştirme yurduna verilmesi durumunu görüşmektedirler. Bu durumun gerçek olduğunu öğrenen Alfred, Fallon'a Owens'ın kartını vererek onu çağırmasını istemiştir. Bu tip paralel anlatımların ardından film süresi 107. dakikaya ulaştığında mahkeme sahnesine geri dönülerek Alfred hakkındaki idam hükmü verilmektedir. Öykünün kalan bölümü filmin şimdiki zamanı olarak tanımladığımız mahkeme sahnesi süreci ve sonrasında geçmektedir. Aşağıdaki grafik oluşturulurken ilk ve son jenerik yaklaşık 6 dakika, geriye dönüşler yaklaşık 76 dakika ve şimdiki zaman görüntüleri ile ileri sarma kullanımları yaklaşık 49 dakika olarak belirlenmiştir.



Grafik 1: Prestij filminde kullanılan geriye dönüş, şimdiki zaman ve ileri sarma sahneler ile ilk ve son jenerik sürelerinin toplam süre içerisindeki oranları.

Grafikte görüldüğü gibi Prestij film anlatısının büyük bir bölümünü geriye dönüşler oluşturmaktadır. Geriye dönüşler ve şimdiki zaman ile ileri sarmaların paralel şekilde kurgulanmaları Alfred'in *''Dikkatli bakıyor musunuz?''* sorusuna karşılık olarak izleyicilere tamamlamaları gereken bir bulmaca sunmaktadır. Karakterlerin replikleri ve hareketlerinin yanı sıra bakışları ile değişken tavırlarının sunulması izleyicilere öykü hakkında ipuçlarını vermektedir. Öykü boyunca filmin ana kahramanlarından Alfred Borden'ın sırrının çözülebilmesi için izleyicilere birçok ipucu verilse dahi izleyiciler *'dikkatli bakmadıkları'* için ilk izleyişlerinde genellikle sırrı çözememektedirler. Film öyküsündeki sır perdesinin kalkabilmesi için en önemli ipuçları önbelirimlerin kullanılmaları ile verilmektedir.

3.3.1.4. Anlatının Biçimlendirilişi ve Önbelirim Kullanımları

Prestij anlatısının biçimlendirilişi örneklem olarak seçilen diğer iki filmde de görülebileceği gibi sahne dizimi bakımından açık biçime, konu bütünlüğü açısından kapalı biçime sahiptir. Film süresinin ilk dakikalarından itibaren sahne diziminde açık biçime uygun bir yapılanma görülmekte ve film parçalarının anlamlandırılma süreçlerinde zorluk yaşanmaktadır. Film süresi ilerledikçe karakterlerin birbirlerinin günlüklerini okumaya devam etmeleri sonucu açık biçimde oluşturulan kurgu yapısı anlamsal olarak birbirlerini tamamlayan yapboz parçalarına dönüşmektedir. Açık biçimin tek bir çizgide ilerlemeyen ve devamlılıktan yoksun yapısı içerisinde her yeni sahnede olaylar arasında bağ kurulmaya devam edilerek çatışmaların filmin ekran süresi içerisinde tanımlandığı bir süreç yaşanmaktadır. Tanımlanan çatışmaların çözüme ulaştırılmaya başlamaları ile film öyküsünün kapalı biçime evrildiği görülmektedir.

Prestij film anlatısında Alfred Borden ve Robert Angier isimli iki genç sihirbazın başarı merdivenlerini çıkarken gösterdikleri hırs ile bu yolculukta başlarına gelen olaylar ana öyküyü oluşturmaktadır. Filmin joker karakteri olarak tanımlanabilecek Bernard Fallon (Freddy Borden) ise öykünün sonuna dek çözülmeyen bir gizem unsuru olarak öyküde yer almaktadır. Sihirbazlık gösterilerinde izleyicileri şaşırtan ve gösterinin zirvesi olarak tanımlanan prestij bölümü öykünün finalinde yaşanacak şaşırtıcı olayların bir göstergesidir. Kronolojik planlaması düzensiz olan bu öyküde

çatışmaların çözüldüğü ve izleyicilerin akıllarında soru işaretlerinin giderildiği bölümler klasik anlatılarda olduğu gibi film süresinin final bölümleridir. Ana öykünün parçalı yapısı içerisinde anlatılan karakterlerler arasındaki ilişkiler, olayların gelişim şekilleri ve sürekli olarak zaman atlamalarının yaşanması ile klasik anlatıya farklı bir boyut kazandırıldığı görülmektedir.

Ağ anlatı film yapılanması tanımlanırken yönetmenlerin filmleri için oluşturdukları stillerden biri olarak izleyicileri öykü karşısında konumlandırma biçimlerinden söz edilmişti. Memento anlatısında siyah beyaz sahneler ile kısa süreler içerisinde verilen ipuçları izleyicileri Leonard Shelby ile birlikte katilin izini süren bir pozisyona konumlamaktadır. Aynı şekilde Prestij film anlatısında Alfred'in *'Yer Değiştiren Adam'* gösterisini nasıl başardığı, Julia'nın ölümündeki rolü, Fallon başta olmak üzere Alfred ile ilişkili bazı yan karakterlerin işlevleri gibi önemli konular önbelirim kullanımlarıyla izleyicilere hissettirilmektedir. Önbelirimler film içerisinde öykünün gidişatı konusunda izleyicilere küçük ipuçları vermektedirler. Prestij öyküsü içerisinde yer alan ve öykü açısından önem taşıyan on önbelirim aşağıdaki gibi özetlenebilir:



Resim 36: Ana öyküde Alfred ile Fallon arasındaki ilişki açısından önem taşıyan önbelirimlerinden biri (1).



Resim 37: Ana öyküde Alfred ile Fallon arasındaki ilişki açısından önem taşıyan önbelirimlerinden biri (2).

Önbelirim 1: Alfred'in Sarah ile tanışmasını sağlayan sihirbazlık gösterisi aynı zamanda Prestij film anlatısındaki en önemli önbelirimlerden biridir. Alfred'in gösteriyi yapan sihirbazın yardımcısı olarak yer aldığı *'kafesteki kuş'* gösterisi klasik

bir sihirbazlık numarasıdır. Gösteri kapsamında içerisinde kuş olan bir kafesin üstü örtülerek sihirbaz tarafından üzerine bastırılmaktadır. Daha sonra el çabukluğu ile başka bir kuş seyircilere gösterilerek kafesteki kuşa bir şey olmadığı iddia edilmektedir. Gerçekte ise kafesteki kuş ezilerek ölmektedir. Seyircilere gösterilen kuş, ölen kuşun bir benzeridir. Sarah ve yeğeni bu gösteriyi izlediklerinde Sarah'ın yeğeni kuşun öldüğünü hissederek ağlamaya başlar. Alfred, gösterinin sonunda elindeki kafesin içerisinde olan kuşu gösterek çocuğu ikna etmeye çalışır. Çocuğun Alfred'e sorduğu soru öykünün gelişimi açısından oldukça kritiktir. Alfred'in elindeki kuşu görmesine rağmen *'kardeşi nerede?'* sorusunu yöneltmiştir. Bunun üzerine Alfred, şaşırmış bir yüz ifadesiyle Sarah'a dönerek *'oğlunuz oldukça zeki'*[29] demiştir. Bu durum Alfred'in en önemli sihirbazlık çalışması olan ve ikizi Freddy ile birlikte gerçekleştirdiği *'Yer Değiştiren Adam'* gösterisinin nasıl yapıldığı hakkında önemli bir ipucu vermektedir.



Resim 38: 'Çift Langford Düğümü' Hatası (1)



Resim 39: 'Çift Langford Düğümü' Hatası (2)

Önbelirim 2: Milton'ın *'su tankından çıkan kız'* gösterisi kapsamında seyirciler arasından rastgele seçilmiş izlenimiyle sahneye çıkartılan Alfred ve Robert'ın Julia'yı elleri ve ayaklarından bağladıklarından söz edilmişti. Julia'nın ölümünden önceki gösterilerden birinde Alfred'in Julia'yı bağlarken hata yaptığı ve Cutter'ın memnuniyetsiz bir şekilde kafasını öne doğru eğdiği görülmektedir. Gösteri bittikten sonra Alfred tarafından ortaya atılan ve Julia'dan destek gören *'Çift Langford*

[29] Alfred, çocuğun Sarah'nın çocuğu olduğunu düşünmektedir.

Düğümü' tartışmaları daha sonra yaşanacak üzücü gelişmeler hakkında uyarı niteliğindedir.



Resim 40: Sarah'ın hamile olduğunu söylemesi üzerine Alfred'in ilginç tepkisi.

Önbelirim 3: Sarah eve geldiğinde Alfred'in yanında birisinin olduğunu görür ve daha önce tanıştırılmadıklarını söyler. Alfred, Bernard Fallon'ı hızlı bir şekilde tanıtarak gösterileri için tutmak istediği mühendis olduğunu söyler. Bu hızlı tanışmanın ardından Fallon evden ayrılır. Sarah, Alfred'e maaş vermekte zorlanacaklarını ve ekonomilerinin iyi olmadığını söyler. Alfred ise paranın Fallon açısından sorun olmadığını yemeğini onunla paylaşabileceğini söylediğinde Sarah sürprizini açıklayarak hamile olduğunu söyler. Alfred (ya da izleyicilerin Alfred olduğunu düşündüğü kişi) buna şaşırır ve ilk tepkisi *''Fallon'a söylemeliyiz.''* olur. Bu tepki aslında ilginç bir durum olsa da hızlı bir şekilde geliştiği için izleyicilere bahsedilen tepki üzerine düşünmeleri için fırsat tanınmaz. Alfred, çocuğu olacağını duyduğunda neden Fallon'a söylemeliyiz demektedir? Bu durum ana hikaye içerisindeki önemli önbelirimlerden biridir. Alfred ile ikiz kardeşi Fallon (Freddy) sürekli birbirlerinin yerlerine geçtikleri için o sahnedeki kişi muhtemelen Freddy'dir ve az önce dışarı çıkan kişi kardeşi Alfred olduğundan mutlu haberi kardeşi ile paylaşmak istemektedir.



Resim 41: Sarah, Alfred ile ilişkisi üzerine şüphelerini dile getirmeye başlar.

Önbelirim 4: Sarah, hamile olduğu haberini Alfred'e verdikten sonra onunla kurşun yakalama gösterisi üzerine konuşur. Bu konuşma esnasında Alfred'in kendisine seni seviyorum demesi üzerine bunu tekrar söylemesini ister. Alfred tekrarladıktan sonra bugün ona inanmadığını belirtir. Sarah, Alfred'in bazı günler kendisini sevmediğini hissettiğini söylemektedir. Ama bu durumdan memnun olduğu da ekler. Bu sayede kendisini gerçekten sevdiği günlerdeki farkı anlamanın hoşuna gittiğini belirtir. Bu sahne, Sarah ile Alfred ilişkisinde Alfred'in sakladığı sırrın Sarah tarafından anlaşılmaya başlandığını göstermektedir. Sarah yanındaki kişinin Alfred yerine Freddy olduğunu hissettiğinde o kişinin kendisini gerçekten sevmediğini anlamaktadır.



Resim 42: Alfred'in kurşun yakalama numarasında yaralanan elinin durumu (1).



Resim 43: Alfred'in kurşun yakalama numarasında yaralanan elinin durumu (2).

Önbelirim 5: Alfred, kurşun yakalama gösterisinde kendisine ateş etmesi için seyirciler arasından bir kişiye silahını verir. Kılık değiştirmiş olan Robert, seyirciler arasından seçilen kişidir. Alfred, silahı Robert'a verip arkasını döndükten sonra Robert ani bir hamleyle silahın içerisine gerçek kurşun koyar ve Alfred'e doğrultur. Julia'nın öldüğü gösteride hangi düğümü attığını sorar ve bilmiyorum yanıtını alınca tetiği çekmek üzere hamle yapar. Tam bu sırada Fallon kendisine doğru hamle yaparak Alfred'i kurtarır ancak kurşun Alfred'in parmaklarını kopartmıştır. 42 ve 43 numaralı görsellerdeki sahneden önce Alfred'in eli tedavi edilmiştir. Görsellerdeki sahnede ise aradan zaman geçmesine rağmen Sarah tarafından Alfred'in elinin ilk zamanlardaki gibi kötü göründüğü fark edilir. Yara sanki yeni oluşmuş gibidir. Bu durumun nedeni filmin sonunda açıklanmaktadır. Alfred (veya Freddy) gösteride vurulunca ikiz kardeşi olan diğer kişi de parmaklarını kesmek zorunda kalmıştır. Borden kardeşlerin yapmaları gereken fiziki fedakarlık budur. Yukarıdaki sahne Alfred'in ikizi ile olan ilişkisini örnekleyen önbelirimlerinden biridir.



Resim 44: Jess, Alfred'i ziyarete geldiğinde Alfred ile Fallon'ın anlık bakışmaları.

Önbelirim 6: Alfred, hapishanedeki hücresinde kendisi hakkında verilen kararın uygulanmasını beklerken bir yandan da kızı Jess'in geleceğini düşünmektedir. Owens'ın söylediklerine göre Jess, kendisine bakan Fallon'dan alınarak yetiştirme yurduna verilecektir. Fallon, Jess'i Alfred'in olduğu hapishaneye getirir. Alfred ve Jess arasındaki diyalogdan Jess'in kendisi için evcil bir hayvan almış olabileceği ve bir isim düşündüğü anlaşılmaktadır. Alfred'in isminin ne olacağı konusunda ısrarlı sorularının ardından Jess, belki Sarah olabilir diyerek intihar eden annesinin ismini düşündüğünü belirtir. Tam bu anda Alfred'in Fallon'a çok kısa süreli bir bakış attığı

görülür. Buradan çıkarılacak anlam hapishanede olan kişinin Alfred değil Freddy olabileceğidir.



Resim 45: Robert, dublörünün kendisine ikizi kadar benzemesi gerektiğini düşünmektedir.

Önbelirim 7: Robert her ne kadar Alfred'in *'Yer Değiştiren Adam'* gösterisinde dublör kullandığına inanmasa da Cutter'ın ısrarları sonucu kendisi için dublör arayışına girmiştir. Olivia, dublör olarak işsiz bir oyuncu olan Gerald Root'u önerir. Root, fiziksel olarak Robert'a çok benzese de alkol problemi nedeniyle güven vermemektedir. Cutter, kendisine bir ay verilirse Root'un Robert'a kardeşi kadar benzeyeceğini söyler. Robert'ın buna cevabı kardeşe ihtiyacı olmadığı, dublörün fiziksel olarak kendisine ikizi kadar benzemesi gerektiğidir. Bu sahnede yaşananlar Alfred ile Freddy Borden'ın ikiz kardeş olmalarına bir gönderme olarak algılanabilir.



Resim 46: Alfred, Sarah, Fallon ve Olivia'nın kutlama yemeği.

Önbelirim 8: Sarah, Alfred ile baş başa yemek yiyeceğini düşünerek Alfred'in masaya gelmesini beklemektedir. Ancak Alfred yalnız gelmek yerine yanına Fallon ve Olivia'yı da almıştır. Alfred'e göre bu yemek Sarah ile baş başa yenecek bir yemekten çok yeni sihir numaraları için bir kutlama yemeğidir. Yeni sihir numarasını ise sadece Alfred ile Fallon bilmektedir. Olivia bu duruma şaşırarak yeni numaralarının ne olduğunu sorarken Alfred'e Freddy olarak seslenmiştir. Sarah da aynı soruyu imalı şekilde *''Freddy!''* diye seslenerek sorar. Ortam gerginleşince Fallon, Olivia'yı alarak yemekten ayrılır. Sarah'ın Alfred'e sorusu, Olivia'nın kendisine neden Freddy diye seslendiğidir. Alfred cevap olarak garip bir açıklama yaparak isminin bu olduğunu söyler. Sarah, yaşanan bu diyaloğun ardından artık Alfred'in kimlik sorununun iyiden iyiye farkına varmaya başlamıştır.



Resim 47: Jess, hayvanat bahçesine gitmek istemektedir. Ancak bu sahnede Alfred olarak görülen kişi, Jess'e bu sözü veren kişi değildir (1).



Resim 48: Jess, hayvanat bahçesine gitmek istemektedir. Ancak bu sahnede Alfred olarak görülen kişi, Jess'e bu sözü veren kişi değildir (2).

Önbelirim 9: Alfred evinde gazete okurken yanına Jess gelir. Alfred'e hayvanat bahçesine gidip gitmeyeceklerini sorar. Alfred, işi olduğunu ve gidemeyeceklerini söyler. Jess'in cevabı *''Ama bana söz vermiştin''* olur. Alfred, söz verdiğini yeni öğrenmiş gibi bir ifadeyle *''Söz mü vermiştim?''* der. Bu sahneden Jess'e söz veren kişinin Alfred veya ikiz kardeşi Freddy olduğunu ama o an evde bulunan kişinin söz veren kişi olmadığı anlaşılır. Bu sahnenin devamında Sarah alkol kullanmaktadır. Alfred'in tavırları yüzünden psikolojisi iyice bozulmuştur. Alfred, sadece onu sevdiğini söylese de aralarındaki sırlar yüzünden bir türlü ilk tanıştıkları döneme geri dönememektedirler. Ardından Alfred ile Fallon lunaparkta buluşurlar. Jess'e hayvanat bahçesine gitme sözü veren kişinin Alfred olduğu ancak o an evde olan kişinin Alfred

olmadığı şu diyalogdan anlaşılır: *''Küçük hanım hayvanat bahçesine gitmek istiyor. Sen götürürsün diye düşündüm.''*



Resim 49: Alfred (Freddy) ve Olivia, Sarah hakkında konuşurlar.

Önbelirim 10: Alfred ile Olivia yemeğe çıkar. Olivia, Alfred'in Sarah hakkında hiç konuşmamasını garipsemektedir. Alfred ise Olivia ile Sarah hakkında konuşmak zorunda olmadığını düşünmektedir. Olivia, Sarah'ın intihar etmeden önce kendisi ile görüşüp Alfred hakkındaki gerçeği söylemek istediğini ama kendisinin yüzleşmekten korktuğu için gitmediğini söyler. Alfred kendisi hakkındaki en büyük sırrı üstü kapalı bir şekilde Olivia'ya açıklar. Sarah'ı hiç sevmediğini söyler. Olivia, evlendiklerini ve bir çocukları olduğunu hatırlatınca bir yanının onu sevdiğini ama bir yanının ise Olivia'ya aşık olduğunu söyler. Alfred ve Freddy'nin iki farklı kişi olduğu üzerine en net açıklamalardan biri budur.

İncelenen önbelirimlerin neredeyse tamamında öykünün finalinde açıklanacak sürpriz için senaryo içerisinde çalışma yapıldığı görülmektedir. Alfred ve Freddy Borden ikiz kardeşlerdir ve Freddy öykü boyunca kılık değiştirerek Fallon ismiyle Alfred'in yanında yer almıştır. Cutter'ın söylediği gibi sihirbazlar büyücü değil, illüzyon gösterileri yapan kişilerdir. Alfred'in yaptığı fizik kurallarına aykırı görünen gösteri, ikiz kardeş dayanışması sonucu gerçekleşerek Cutter'ı doğrulamaktadır. Analizi yapılan on önbelirime bakıldığında Alfred'in diyalog kurduğu kişiler (Fallon, Sarah, Olivia, Jess) ile yaptığı sohbetlerde sürekli ikinci kişi ve ikinci hayat iması yapılmaktadır. Alfred, Sarah'a aşık olurken Freddy, Olivia'ya aşık olmuştur. *'Yer Değiştiren Adam'* gösterisi Cutter'ın Robert'a söylediği gibi dublör kullanılarak

yapılmaktadır. Gösterinin başarılı olmasını sağlayan şey Alfred'in dublörünün ikiz kardeşi olması, kardeşlerden birinin fedakarlık yaparak gösterileri için parmaklarını kesmesi ve aile hayatlarını riske atarak iki ayrı hayat yaşamaya çalışmalarıdır. Kısacası, bazı cevaplar göründüğü kadar basittir. İzleyiciler tempolu anlatım içerisinde film öyküsünü takip ederlerken bir şeylerden şüphelenseler dahi aradaki bağı kurmakta zorluk yaşamaktadırlar. Ancak tekrar seyirler yapıldığında finale gelene kadar her çekimin, her sahnenin özenle planlandığı ortaya çıkmaktadır. Filmin ilk seyrinin ardından ortaya çıkan durum hikaye içindeki olayların aslında göründüğü kadar basit olduğunun vurgulanmasıdır.

3.3.1.5. Anlatıcı Tipolojileri ve Odaklanma

Sinema filmlerinde tek bir metin içerisinde birden fazla tipoloji görmek mümkündür. Nolan'ın Prestij film öyküsü bünyesinde birden çok anlatıcı yapısı barındırmaktadır. Prestij film anlatısı perde dışı ve karma anlatıcı kavramlarına belirli oranlarda sahip bir yapıdır. Perde dışı anlatıcı kapsamında gösterilen eylemler ile anlatım yapıldığı için yadöyküsel anlatı modeli adını almaktadır. Alfred ve Robert'ın birbirlerini karşı bulundukları eylemler ve bu eylemlerin sonuçları izleyicilere perde dışı anlatıcı özellikleri ile sunulmuşlardır. Prestij film öyküsünün sahip olduğu odaklanma biçimi ise içsel odaklanmadır. Olaylar ve öyküdeki karakterlerin eylemleri öykü içerisinde bulunan iki karakterin gözünden anlatılmaktadır. Anlatımı yapılan olaylar karakterlerin yazdıkları cümleler ile başlamakta ve kesitler halinde sunulmaktadır. Karma anlatıcı özelliğini ise sözü edilen karakterlerin eylemleri hem gerçekleştiren hem de bazı sahnelerde günlüklerden dış ses olarak okuyan yapıları nedeniyle kazandıkları söylenebilir. Alfred ve Robert, birbirlerine ait günlükleri okudukları esnada günlüklerin içerisinde olan bilgileri aynı zamanda izleyicilere de aktarmaktadırlar. Günlüklerde anlatılmaya başlanan olaylar genellikle önce sözlü olarak ifade edilmekte daha sonra ise karakterlerin dahil oldukları geriye dönüşlerin kullanımıyla anlatılmaktadır. Geriye dönüş sahnelerin kullanımıyla izleyicilerin daha önce yaşanmış bu olaylara tanık olmaları istenmektedir.

İçsel odaklanmanın sınırlı bir bakış açısı olma özelliği film öyküsünün karakterler tarafından yazılmış manipülatif günlükler üzerinden ilerlemesi ile

açıklanabilir. Alfred ve Robert karakterlerinin birbirlerinin ellerine geçmesine izin verdikleri günlüklerin okunması üzerinden inşa edilen film öyküsü, günlükleri okuyan karakterlerin ve izleyicilerin sınırlı bir bakış açısına sahip olmalarını sağlamaktadır. Film anlatımı içsel odaklanma ile birlikte değişen odaklanma/odaklayıcı kavramları ile açıklanabilir. Öykü içerisindeki anlatıcı, anlatılan eylemlere bağlı olarak değişmektedir. İzleyiciler, izledikleri olayları farklı anlatıcıların bakış açılarından takip etmektedirler. Öykü kapsamında Robert'ın su tankı içerisindeki ölümü gibi bazı detayların birden çok karakterin bakış açısıyla izlenmesi ile de yapımın çoklu odaklanma özelliği kazandığı söylenebilir.

3.3.2. 'Inception'

3.3.2.1. Filmin Konusu ve Karakterleri

Dom Cobb: *''En dirençli parazit hangisidir?*
Bakteri mi? Bir virüs mü? Bağırsak solucanı mı?
Fikir! Dirençli ve son derece bulaşıcı.''

Inception (2010), Christopher Nolan'ın yönetmenliğini üstlendiği yedinci uzun metrajlı filmidir. Aynı zamanda filmin senaryosunu da yazmıştır. Filmin yapımcıları arasında Warner Bros., Legendary Entertainment ve Syncopy şirketleri bulunmaktadır. Filmlerinin genelinde geniş oyuncu kadrolarını tercih eden Nolan'ın Inception filminde de bu tercihini sürdürdüğü görülmektedir. Film, 148 dakikalık ekran süresi ile Interstellar (169 dakika), The Dark Knight Rises (164 dakika) ve The Dark Knight (152 dakika) filmlerinin ardından yönetmenin şimdiye kadarki en uzun dördüncü filmidir. Oyuncu kadrosu içerisinde Inteption'dan önce de birlikte çalıştığı oyuncular yer almaktadır. Filmdeki ana karakterler ve film öyküsü içerisindeki işlevleri şu şekilde sıralanabilir:

Karakter / Canlandıran oyuncular	Öyküdeki işlevi
Dominick Cobb (Leonardo DiCaprio)	Filmin baş kahramanı ve Robert Fischer'a 'Inception' (Fikir ekimi) yapacak ekibin lideridir. Eşini öldürdüğü düşünüldüğü için kaçak durumundadır. Asıl uzmanlığı rüya hırsızlığı üzerinedir. Sırları çalınmak istenen kişilerin rüyalarına girerek bu sırlar en derin yerlerde gizli olsalar dahi çıkarıp görevini tamamlamaktadır. Cobol Mühendislik tarafından Saito isimli iş adamının fikirlerini çalmak üzere ekibiyle birlikte görevlendirilmiştir. Ancak operasyon esnasında Saito'nun gösterdiği direnç başarılı olmalarına engel olmuştur. Bu başarısızlığın ardından kaçmaya hazırlanırlarken, Saito kendilerine ulaşarak rakiplerinden biri için fikir ekimi yapmalarını istemiştir. Cobb, fikir ekimini başarmanın zor olduğunu düşünse de Saito'nun kendisine Amerika'ya giriş yapmasını sağlayacağını söylemesi üzerine teklifi kabul etmiştir. Filmdeki motivasyonunu Amerika'ya dönerek çocuklarına kavuşma isteği oluşturmaktadır.
Mallorie Cobb (Marion Cotillard)	Cobb'un eşi ve fikir ekimi operasyonu için mühendis bulması konusunda yardım istediği Stephen Miles'ın kızıdır. Cobb ile birlikte *'rüya içinde rüya'* fikri üzerine çalışmıştır. Cobb, bu çalışmalar esnasında Mallorie'yi sürekli daha

	derinlere gitmek için zorlamıştır. Ancak Cobb'un fark edemediği şey rüyalarda derinlere inildikçe saatlerin yıllara dönüşebileceğidir. Derinlerde sıkışıp kalmışlardır. Bilinçaltlarında yaptıkları yolculuk süresince gerçeklikle olan bağları zayıflamaya başlamıştır. Paylaştıkları rüya içerisinde kendileri için yeni bir dünya yaratmışlardır. Bu süreç yıllarca devam etmiştir. Cobb ile birlikte yarattıkları dünyada 50 yıl yaşamışlardır.[30] Cobb'un yaşananların gerçek olmadığının farkına varması sorunların başlangıcı olmuştur. Mallorie ise neyin gerçek neyin rüya olduğu ile ilgilenmemeye başlamıştır. Yarattıkları Araf, Mallorie'nin tek gerçekliği haline gelmiştir. Cobb ve Mallorie uzun bir süre sonra içinde bulundukları rüyadan uyandıklarında sorunlar yaşamaya başlamışlardır. Mallorie, 'gerçek' dünyanın gerçek olmadığını düşünmektedir. Gerçek dünya olarak adlandırdığı Araf'a dönebilmek için kendilerini öldürmeleri gerektiğine inanmaktadır. Bunu Cobb'a kabul ettiremediği için yıl dönümlerini kutlayacakları akşam kutlama mekanını bir tartışma yaşanmış gibi dağıtmış ve Cobb'un kendisine şiddet uyguladığı yönünde bir mektubu avukatına

[30] Gerçek dünyadaki beş dakika, rüyalardaki bir saate denk gelmektedir.

	bırakmıştır. Cobb'a kendisi ile birlikte intihar etmediği takdirde çocukların elinden alınacağını söylemektedir. Kısacası Cobb'u Araf'a dönmeye mecbur bırakmak istemiştir. Bunu başaramayınca kendisini bulunduğu yerden boşluğa bırakarak intihar etmiş ve bunun Cobb tarafından yapıldığı düşünüldüğü için Cobb'u Amerika'dan kaçmak zorunda bırakmıştır.
Arthur (Joseph Gordon-Levitt)	Cobb'un öykü içerisindeki en büyük yardımcısıdır. Rüya operasyonlarının ana planlarını Cobb yapsa da planlar ile ilgili araştırma süreçlerini Arthur yönetmektedir. Fikir ekimi operasyonunda ikinci rüya katmanının planlayıcısıdır.
Ariadne (Ellen Page)	Stephen Miles'ın başarılı öğrencilerinden birisidir. Cobb, Miles'tan Saito'nun kendisinden istediği operasyon için başarılı bir mimar talebinde bulunduğunda tavsiye edilmiştir. Fischer'a yapılacak fikir ekimi operasyonu için tasarlanacak rüya katmanlarından sorumludur.
Eames (Tom Hardy)	Rüya paylaşımı esnasında istediği kişinin fiziksel özelliklerine sahip olabildiği için fikir ekimi operasyonu açısından önemli bir ekip üyesidir. Rüya boyutuna geçildiğinde rakibin stratejik önemdeki elemanlarından Peter Browning'in

	fiziksel olarak bire bir kopyasını yaratmıştır. Fikir ekimi operasyonunda üçüncü rüya katmanının planlayıcısıdır.
Saito (Ken Watanabe)	Fikir ekimi operasyonu için ekip kurmaya karar veren güçlü bir iş adamıdır. Cobb'a, Robert Fischer'ın aile şirketini yok etmesini sağlayacak fikirleri empoze etmesi karşılığında Amerika'ya giriş sözü vermiştir. Operasyona bizzat katılmıştır. Birinci rüya katmanında vurulmuş, üçüncü rüya katmanında ölerek Araf'a düşmüştür. Öykünün finali dikkate alındığında Cobb tarafından Araf'tan kurtarıldığı düşünülmektedir.
Yusuf (Dileep Rao)	Ekibin kimyasal maddelerden sorumlu üyesidir. Operasyon için rüya paylaşımı yapacakları kişilerin rüya boyutuna hızlı bir şekilde geçmelerini sağlamaktadır. Somnacin, kullandığı etkili bir ilaçtır. Bu ilaç rüya paylaşımını ve rüya içerisindeki -değişik katmanlardaki- rüyaların kontrol edilmelerini kolaylaştırmaktadır. Fikir ekimi operasyonunda birinci rüya katmanının planlayıcısıdır.
Maurice Fischer ve Robert Fischer (Pete Postlethwaite / Cillian Murphy)	Maurice Fischer, Saito'nun enerji piyasasındaki en büyük rakibidir. Ağır hastalığı sebebiyle ölmek üzeredir. Saito, rakip şirketin yok olması için Maurice'in oğlu Robert'ın aklına babası ve şirketleri ile ilgili olumsuz fikirler sokmak istemektedir. Saito'nun Cobb ve ekibini

	işe dahil ederek planladığı Robert'ın zihnine fikir ekimi operasyonu Maurice'in ölümünden itibaren devreye sokulmuştur. Robert Fischer, babası için hayal kırıklığı olduğunu peşinen kabul eden Fischer şirketlerinin varisidir. Babasının ölümünün ardından uzun bir yolculukla kendisinin yanına gitmek üzere yola çıkar. Ancak farkında olmadan kendisine yapılan bir operasyonun ortasında kalır.
Stephen Miles (Michael Caine)	Kızı Mallorie'nin ölümünün ardından damadı Cobb ile bağlarını koparmamıştır. Cobb'a Ariadne gibi başarılı bir öğrencisini tavsiye ederek fikir ekimi operasyonunun başarılı olmasına katkı sağlamıştır. Cobb'a zihinlerde gezinmesini öğreten kişidir.

Tablo 24: Inception filminin karakterleri ve öykü içerisindeki işlevleri.

Christopher Nolan'ın bilinmeyen veya az bilinen fenomenlere ilgisi bu filmden önce olduğu gibi sonra da devam etmiştir. Memento film öyküsünü insan hafızasının karmaşık ve manipüle edilebilir yapısı üzerine kurgulayan, Interstellar'da kara delikler ve uzay yolculuğu üzerine çalışmalar yapan yönetmen; Inception'da rüyalar üzerine bir öykü yapısı oluşturmuştur. Filmlerinde izleyiciler tarafından sonradan ortaya çıkarılan '*Trivia*'lara[31] sıklıkla yer veren Nolan bu yapıyı Inception'da da devam ettirmiştir. Bu yapının Prestij filmindeki kullanımı ana karakterlerin isimlerinin ilk harflerinden film öyküsü ile ilgili bir kavram oluşturulmasıdır (**A**lfred **B**orden, **R**obert **A**ngier: ***Abra***). Inception filminde de benzer bir yapı kullanılmıştır. **D**ominick, **R**obert,

[31] Öğrenilmekten hoşlanılan herhangi bir konu ile ilgili küçük bilgiler.

Eames, **A**riadne, **M**allorie, **S**aito isimlerinin ilk harfleri birleştirildiğinde ***'Dreams' (Rüyalar)*** kelimesi ortaya çıkmaktadır. Nolan'ın ilk uzun metrajı Following ile ilgili bölümde bahsedildiği gibi karakterlerden birinin adı Cobb'dur ve Dominick Cobb gibi o da bir çeşit hırsızdır. Inception'da karakterlerin totem olarak kullandıkları nesneler ön plana çıkmaktadır. Karakterler bu totemleri kullanarak rüyada mı yoksa gerçek dünyada mı olduklarını anlamaktadırlar. Totemlerin kişinin hissedebileceği kadar ağır ve başkaları tarafından görülseler bile dokunamayacakları kadar şahsi bir nesne olmaları gerekmektedir.

Karakter	**Kullandığı totem**
Cobb	Mallorie'den kendisine kalan küçük bir topaç. Rüyada olup olmadığı konusunda şüpheye düştüğü zamanlarda bir zemin üzerinde topacı çevirmektedir. Topaç sürekli dönerse rüyada, yavaşlayıp durursa gerçek dünyada olduğu anlamına gelmektedir.
Arthur	Dengesini ve ağırlığını sadece kendisinin bildiği hileli bir zar.
Eames	Totemi öykü içerisinde net olarak açıklanmasa da kırmızı poker çipleri olduğu söylenebilir. Cobb, Mombasa'da kendisini bulmaya gittiğinde elindeki poker çipine parmaklarını sürttüğü görülmektedir.
Ariadne	Kendisine totem sahibi olması gerektiği Arthur tarafından söylenmiştir. Totem olarak bir satranç taşı kullanmaktadır.

Saito	Ekip üyelerinden birisi olmadığı için herhangi bir totemi yoktur. Fakat öykünün başında kendisine yapılan operasyondan dikkati sayesinde kurtulmayı başarmıştır. Cobb ve ekibi tarafından yapılan operasyonda yere düşürülüp bildiklerini anlatması istendiğinde yerdeki halının yünden olması gerektiğini ancak o anda gördüğü halının polyesterden yapılmış olduğunu fark ederek rüyada olduğunu anlamıştır.

Tablo 25: Inception öyküsündeki karakterlerin kullandıkları totemler.

Inception, Dominick Cobb isimli rüya hırsızının eşinin ölümünden sorumlu tutulduktan sonra gelişen olayları anlatır. Cobb, ekibi ile birlikte insanların rüyalarından sırlarını çalmaktadır. Film öyküsünü oluşturan konulardan ilki Cobol Mühendislik adına Saito isimli milyarder iş adamının zihninden bilgi çalmaya çalışmalarıdır. Ancak Cobb, Saito'nun direnç göstermesi üzerine başarısız olarak operasyondaki ortağı Arthur ile birlikte kaçmaya karar vermiştir. Ekibin rüyalardaki mimariyi planlayan üyesi Nash, yaptıkları operasyonun detaylarını Saito'ya anlatarak hayatını kurtarmak istemiştir. Bunun üzerine Saito, Cobb ve Arthur'a ulaşarak Nash'e ceza verebileceklerini söylemekle birlikte bir iş teklif etmiştir. Saito'nun amacı enerji şirketi *Proclus Global*'in en büyük rakibi olan *Fischer Morrow*'u ortadan kaldırmaktır. Fischer Morrow'un sahibi Maurice Fischer ağır hastadır ve kısa zaman sonra hayatını kaybettiğinde yerine oğlu Robert Fischer geçecektir. Saito'nun Cobb ve ekibinden istediği şey Robert'ın zihnine fikir ekimi yaparak babası ve şirketi hakkında olumsuz düşünceler geliştirmesini sağlamalarıdır. Robert'a bu sayede şirketi yok etme fikrini empoze edebileceklerdir. Saito'nun bu operasyon karşılığında Cobb'a önerdiği şey Amerika'ya dönüşünü sağlayacak olmasıdır.

3.3.2.2. Rüya Katmanlarının Analizleri

Christopher Nolan, Prestij film anlatısını Alfred ve Robert'ın günlükleri üzerine kurmaktadır. Birbirlerinin günlüklerini okuyan ana karakterler, geçmişte yaşadıkları olaylar hakkında izleyicilerin bilgilenmelerini sağlamaktadırlar. Prestij film öyküsünün bu çalışmadaki analizinde filmin şimdiki zamanı olarak mahkeme sahneleri kabul edilmiştir. Öykü içerisinde yaşanan olaylar ağırlıklı olarak geriye dönüşler kullanılarak, zaman zaman şimdiki zamana (mahkeme sahnelerine) ve mahkeme sürecinin sonrasına uzanarak izleyicileri düşünmeye sevk eden bir yapıya sahiptir. İzleyicilerin film anlatısındaki zaman atlamalarından olumsuz etkilenmelerini önlemek ve filmin final bölümü hakkında ipuçlarını yakalayabilmeleri adına öykünün önbelirimler ile zenginleştirildiği görülmektedir.

Inception film anlatısında ise kronolojik düzeni kıran bir yapı görülmekle birlikte öykünün kapsamını paralel gelişen olaylar oluşturmaktadır. Cobb ve ekibinin uzmanlaştığı rüya hırsızlığı genel olarak tek rüya katmanına ya da Saito'nun operasyonunda olduğu gibi iki rüya katmanına inmekle mümkün olmaktadır. Rüya katmanları derinleştikçe rüyalarda yaşanacak dengesizlikler nedeniyle başarı oranı düşmektedir. Buna rağmen Robert Fischer'a yapılacak fikir ekiminin başarılı bir şekilde gerçekleşmesi için Cobb tarafından üç katmanlı bir rüya yapısı oluşturulması planlanmıştır. Prestij'in geriye dönüşler, şimdiki zamanın anlatımı, ileri sarmalar ve önbelirimler ile oluşturduğu yapı; Inception'da birbirine paralel gelişen üçü rüya katmanı olmak üzere beş katmanlı bir yapı olarak kurgulanmıştır.

Inception anlatısındaki beş katman
1. Katman: Gerçeklik.
2. Katman: Araç ile Yansımalardan Kaçış *(Birinci rüya katmanı).*
3. Katman: Yer çekimsiz Otel *(İkinci rüya katmanı).*
4. Katman: Karlı havadaki kale operasyonu *(Üçüncü rüya katmanı).*
5. Katman: Araf.

Tablo 26: Inception film anlatısında eylemlerin kurgulandığı beş katman.

Gerçeklik katmanı, Saito'nun Cobb ve ekibinin rüya saldırısına uğramasıyla başlamaktadır. Saito, bir tren yolculuğu esnasında uyutularak Cobb ve ekibi tarafından planlanan bir rüya hırsızlığına uğramıştır. Saito'nun operasyonu anlamaması için *'rüya içinde rüya'* şeklinde iki katmanlı bir rüya oluşturulmuştur. Filmin ekran süresinin ilk 16 dakikası içerisinde izleyicilere Cobb ve ekibinin Saito'ya yaptıkları rüya saldırısı sunulmaktadır. Saito'ya yapılan iki aşamalı rüya operasyonu içerisinde ilk rüyanın sahibi mimar Nash, ikincisinin sahibi Arthur'dur. Cobb, Saito'nun kasasından[32] çalmak istedikleri evrakı almak üzereyken olumsuz bir durum yaşanır. Cobb, eskiden operasyonları hazırlayan başarılı bir mimar olmasına rağmen son zamanlardaki operasyonları planlamamaktadır. Ayrıca planlar ile ilgili bilgi de almak istememektedir. Bu durumun sebebi kendi bilinçaltını intihar eden eşi Mallorie'den kurtaramaması ve Mallorie'nin rüya operasyonlarına dahil olarak olumsuz sonuçlar yaratmasını engelleyememesidir. Arthur'un yarattığı rüya katmanında Mallorie'nin Saito'ya yardım etmesiyle işler çığrından çıkarak Cobb'un Arthur'u vurmasıyla sonuçlanmıştır. Arthur vuruluca ikinci rüya çökmeye başlamıştır[33]. Saito rüyada olduğunu anlayarak Cobb ve ekibinin yaptığı operasyona engel olmuştur. Cobol Mühendislik bu başarısızlık üzerine Cobb ve ekibinin öldürülmesine karar verir. Cobb ve Arthur kaçmak üzereyken Saito kendilerine ulaşarak *'fikir ekimi'* işini teklif etmiştir. İlk 16 dakika içerisinde toplamda 1 dakikadan biraz daha uzun bir süre Saito'ya operasyonu yapılan trendeki gerçek yaşam kesitleri sunulmuştur. İzleyicilerin gerçeklik katmanı ile ilk temasları tren sahneleri olarak planlanmıştır.

Öykünün 15. dakikasından itibaren film öyküsünde uzun bir süre gerçeklik katmanında kalınmıştır. Bu süreç içerisinde Cobb'un telefonda çocukları ile konuşması, Arthur ile birlikte kaçmaya çalışırlarken[34] Saito'ya yakalanmaları, Nash'in hain olduğunun ortaya çıkması, Saito tarafından fikir ekimi işinin teklif edilmesi, fikir ekiminin ne olduğunun ve zorluklarının konuşulması, Saito'nun fikir ekimi ile kimi hedeflediğini açıklaması, Cobb ve Arthur'un Nash'in yerine yeni bir mimar bulmak için Paris'e gidişleri, Cobb'un Miles'a giderek yeni bir mimar talep etmesi, Miles'ın Cobb'u Ariadne ile tanıştırması, Cobb'un mimari açıdan ne kadar iyi olduğu konusunda Ariadne'yi denemesi, Arthur'un operasyona hazırlık sürecinde kullanılmak

[32] Zihninden.
[33] Rüya sahibi rüya içerisinde öldürülürse kurduğu rüya çökmektedir.
[34] Kendisi Buenos Aires'e, Arthur Amerika'ya.

üzere Paris'te geniş bir hangar bulması, Cobb'un Ariadne'yi rüyalar hakkında bilgilendirmesi, Ariadne'nin Cobb ile birlikte ilk rüya içi deneyimini yaşaması[35] gibi durumlar anlatılmaktadır. Ariadne, rüya mimarisini öğrenmek için sık sık Cobb ve Arthur ile rüya boyutuna geçerek tasarlayacağı mimari yapılar hakkında detayları öğrenmeye başlamıştır.[36]

Cobb ve Arthur gerçeklik katmanı içerisinde Ariadne'ye rüya olgusu, totemler ve rüyalardaki mimari yapılar hakkında bilgiler vermişlerdir. Bu sahneler rüya paylaşımı yoluyla anlatılmış olsalar bile bilinçli eğitim süreçleri oldukları için öykünün gerçeklik katmanı içerisinde değerlendirilmektedirler. Ariadne'ye, insan beyninin uyanıkken küçük bir bölümünün çalıştığı fakat uykudayken zihnin her şeyi yapabileceği, kişinin rüyasındaki dünyayı kendisinin yarattığı ve istenilen kurbanın o rüyaya getirildiği anlatılmaktadır. Buradaki ayrıntı, seçilmiş olan kurbanın içinde olduğu rüyayı kendi bilinçaltı sanmasıdır. Rüyaların gelişme ve sonuç bölümleri hatırlansa bile başlangıçları hatırlanmamaktadır. Kurban olarak seçilen kişilerin kandırılabilmeleri için kurulacak mimaride gerçek dünyaya ait her detayın hatırlanmasına gerek yoktur. Rüyalarda her şey gerçek gibidir ve sadece uyanıldığında bazı şeylerin tuhaf olduğu anlaşılmaktadır. Arthur'un, Ariadne ve Cobb'un rüya paylaşımı yapmasını sağladığı bu bilgilendirici bölümler iki parçada anlatılmıştır. Bu sahnelerin toplam süresi yaklaşık altı buçuk dakikadır.[37]

Gerçeklik katmanının ekibin kurulması açısından önemli detaylarından biri *'taklitçi'* arayışıdır. Cobb, Eames adındaki usta taklitçiyi ekibe dahil etmek için Mombasa'ya gider. Fakat önceki başarısızlıklarından ötürü Cobol Mühendislik hala peşlerindedir. Eames'e ulaşır fakat peşlerindeki ekipten kurtulmaları gerekmektedir. Yaşanan uzun kovalamacanın ardından beklenmedik bir anda Saito yardıma gelerek Cobb'u kurtarır.[38] Bu sırada Arthur, Ariadne'ye üç farklı rüya katmanı oluşturabilmek için bazı numaralar öğrenmesi gerektiğini anlatmaktadır. Kapalı döngüler ve sonsuz merdivenler kurarak labirentlerde karşılarına çıkabilecek yansımalara[39] karşı zaman

[35] Bu kısım rüya kapsamında değerlendirilebilir ancak öyküye katkı sağladığı ve akışa uygun olduğu için gerçeklik katmanı içerisinde ele alınmıştır.
[36] (Film süresi: 14:42 – 29:03).
[37] (Film süresi: 26:10 – 28:18 ve 29:04 – 33:25).
[38] (Film süresi: 35:03 – 39:32).
[39] Yansımalar, rüyadaki kişinin bilinçaltındaki insanların rüyanın içerisindeki öznelere dönüşmesidir.

kazanabileceklerdir. Yansımalar, rüya içerisindeki labirentleri rüyayı inşa eden mimar kadar iyi bilemeyecekleri için rüya paylaşımı yapan kişiler zaman kazanmaktadır.[40]

Cobb, Eames ve Saito'nun Mombasa'da ekibe katmak istedikleri son kişi kimyager Yusuf'tur. Cobb, Yusuf'tan hem rüya katmanlarında etkili olabilecek kiyasalları hazırlamasını hem de fikir ekimi uygulamasına katılmasını istemektedir. Uygulamaya katılmasını istemesini sebebi, ellerindeki karışımların miktarlarını ayarlayacak bir kişiye ihtiyaç duyulacak olmasıdır. Rüya içinde rüya kavramını ve üç katmanlı rüya planlamasını imkansız bulan Yusuf, bu şekilde bir planlamanın dengesizlik yaratacağını düşünmektedir. Cobb, üç katmanlı rüya oluşumunu mümkünatı olan bir operasyon olarak görmektedir. Kurulan beş kişilik ekibe Saito da katılarak üye sayısını altıya çıkarmıştır. Üç katmanlı rüyada dengesizlik yaşanmaması için güçlü yatıştırıcılar kullanılacaktır. Yusuf, kendisini ziyarete gelen Cobb ve ekibine kullandığı kimyasallar sonucu dengeli hale getirdiği rüyaları göstermek ister. Bunun için çalışma mekanının zemi katına inilerek her gün rüya paylaşımı için gelen insanlar gösterilir. Yusuf, kimyasal birleşimlerden Cobb'a vererek bir deneme yapar. Cobb, deneme esnasında rüyasında Mallorie'nin tren rayları üzerindeki yansımasını görmüştür.[41]

Saito, operasyonun başlamasına kısa bir süre kala Cobb ve Eames'e Robert Fischer'a neden fikir ekimi yapılması istediğini anlatır. Fischer'ların şirketinin enerji piyasasında lider olmalarının önündeki tek engel Saito'nun şirketidir. Saito, daha fazla dayanamayacaklarını ve yakında dünya enerji piyasasının yarısına sahip olacaklarını düşündüğü için yeni bir süper gücün oluşumunu engellemek istediğini söyler. Eames, Fischer'ların yanına sızarak Peter Browning ile konuşma fırsatı yakalar. Amacı, Peter'ın görünüşünü benimsemek ve davranış şekilleri üzerine çalışmaktır. Bu sahnede ölmek üzere olan Maurice Fischer ve oğlu Robert Fischer'ı da görürüz. Eames, gördüklerini ekibin kalan kısmına aktarır. Rüyanın ilk katmanında Peter Browning'i taklit edecektir. Bu sayede Robert'ın aklına ekimini yapmak istedikleri fikirlerin tohumları atılacaktır. İlk rüya katmanının ardından Peter'ı geri bildirimde bulunacağı

[40] (Film süresi: 39:53 – 41:21).
[41] (Film süresi: 41:22 – 44:30).

ikinci katmana indirdiklerinde, Robert ile Peter konuşurlarken fikir Robert'ın kendisinden çıkmış gibi olacaktır.[42]

Cobb, Ariadne'den operasyon detaylarını dinlerken labirentlerin planını görmek istememektedir. Operasyonun başarısı için mimari planları sadece rüya sahibinin görmesi gerekmektedir. Rüya paylaşımı yapıldığında labirentleri bir başkası görürse kendi hayatından getirdiği yansımaları dahil ederek planın bozulmasına neden olabilecektir. Öykünün başında Saito'ya yapılan operasyonun başarısız olma nedeni budur. Mallorie, rüya katmanlarının içerisine sızmayı başarmıştır. Ayrıca bu sahnede Cobb, Ariadne'ye eve gidememesinin sebebi olarak polis tarafından Mallorie'yi öldürdüğünün düşünülmesini söyler.[43]

''Babamın imparatorluğunu parçalayacağım.'' cümlesi Cobb ve ekibinin Robert Fischer'da fikir ekimi yoluyla yaratmak istedikleri düşüncedir. Bu düşünceyi çok kolay bir şekilde reddedeceği için ekip tarafından iyi kurgulanarak zihninin derinlerine doğru inilmesi gerekmektedir. Bunun için bir iş stratejisi ile duygusal bir durumun bir araya getirilmesini sağlayacaklardır. Robert'ın babası ile gergin bir ilişkisi olduğu bilinmektedir. Cobb'a göre pozitif duygular negatif duygulara her zaman ağır basmaktadır. Robert'ın zihninde babası ile ilgili olumlu duygular oluşturmak fikir ekiminin ilk aşamasıdır. Ardından, babasının kendisinden yaratıcılığına önem vermesini istediği buna karşın kendi yolundan gitmesini istemediği fikrini empoze edebilirlerse başarılı olacaklardır. Operasyon başlamadan önce bütün ekip üyeleri rüya paylaşımı yaparak operasyon detaylarını prova ederler.

Rüya katmanları	**Robert'ın zihnine ekilecek düşünce**
Birinci katman	Robert'ın babası ile ilişkisini düzeltebilmek için ilk tohumlar atılır. Alternatif bir vasiyetin varlığından söz edilmektedir. Babasının vasiyetinde yazdığı iddia edilecek olan *''Babamın*

[42] (Film süresi: 44:30 – 47:58).
[43] (Film süresi: 48:58 – 50:06).

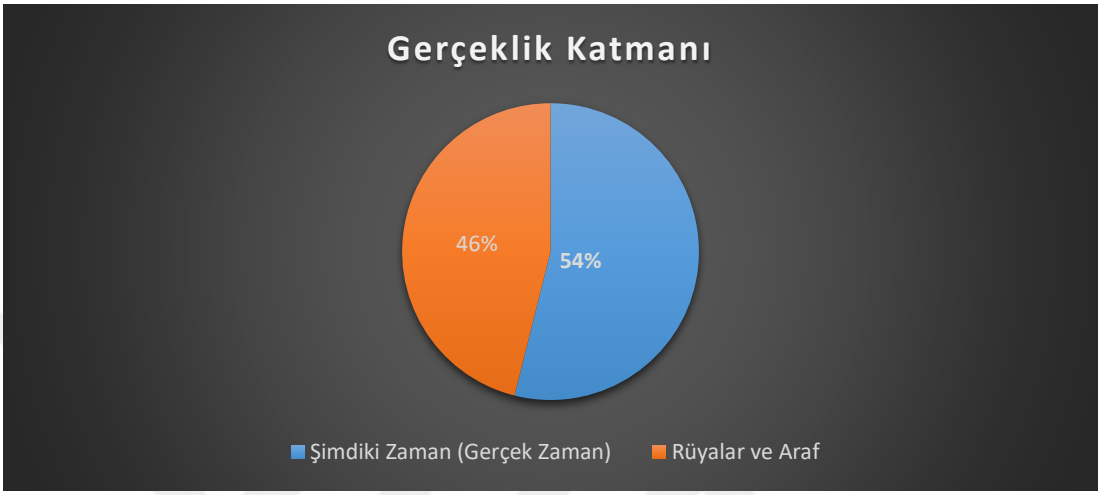
	izinden gitmeyeceğim'' düşüncesi empoze edilmeye başlanır.
İkinci katman	*''Kendim için bir şeyler yaratacağım''* düşüncesi beslenecektir.
Üçüncü katman	Olgunlaşmasını istedikleri fikir olarak *''Babam onun gibi olmamı istemiyor''* fikri geliştirilmeye çalışılacaktır.

Tablo 27: Rüya katmanlarında Robert'ın zihnine yerleştirilecek düşünceler.

Yusuf'un rüya paylaşımı için hazırladığı kimyasallar rüya görenler arasında net bir bağlantı yaratarak beyin fonksiyonlarını arttırmaktadır. Yusuf, bu durumun sonucunda ekibe her rüya katmanında daha fazla zaman kazandırmış olacaktır. Beyin fonksiyonları rüya içerisinde normalden 20 kat fazla çalışmaktadır. Rüya içinde rüya görüldüğünde ise bu etki katlanarak artmaktadır. Cobb'un yaptığı hesaplamalara göre bu durum operasyonun *ilk rüya katmanında bir hafta, ikinci katmanda altı ay, üçüncü katmanda ise on sene* geçirmek anlamına gelecektir. Rüyalardan uyanma yöntemi *'dürtme'* adı verilen yapıdır. Dürtme, kısaca düşme hissidir. Uykudan aniden uyanmayı sağlar. Aldıkları ağır birleşimlere rağmen dürtmeyi duyacak olmalarının sebebi Yusuf'un kimyasalları duyu organlarına etki etmeyecek şeklinde dizayn etmesidir. Bu şekilde uyku ne kadar derin olursa olsun kişi düştüğünü hissedecektir. Dürtme konusunda önemli olan konu, her üç katmanda da etkili olabilecek eş zamanlı bir dürtme yaratabilmektir. Arthur'un bu konuya yaklaşımı farklı dürtmeleri eş zamanlı olarak kullanabilmek için müzik kullanımının uygun olacağıdır.

Operasyonun başarılı bir şekilde ilerlemesi için 10 saat gerekmektedir. Saito'ya göre bu durum Sydney-Los Angeles arasındaki uçuşun aldığı zaman dilimidir. Dünyadaki en uzun uçuşlardan biridir ve Robert her iki haftada bir o hatta seyahat etmektedir. Normalde özel uçağını kullanmaktadır fakat ekibin yaratacağı bir arızadan ötürü başka tercihleri olacaktır. Saito, aksaklık yaşanmaması için havayolunu satın

alarak ayrı ayrı uçağın, çalışanların, pilotların ayarlanması sorunundan kurtulmuştur.[44] Operasyonun başlangıcı Maurice Fischer'ın ölüm haberinin alınmasıdır. Ekip olarak Robert ile birlikte uçağa binerek operasyonu başlatırlar.[45]



Grafik 2: Filmin yaklaşık olarak ilk bir saatindeki 'gerçeklik katmanı' bölümünün 'rüyalar ve araf' bölümlerine oranı.

Gerçeklik katmanı, Inception'ın beş aşamalı hikaye yapısının ilk kısmı olmakla birlikte film süresinin kabaca ilk bir saatlik bölümüdür. Bu seviye öykünün şimdiki zamanını, şimdiki zamana bağlı rüya sahnelerini ve Cobb, Mallorie, Saito karakterlerinin Araf'ta geçirdikleri zaman dilimlerinden bazılarını içermektedir. İlk bir saatten biraz daha fazla süre içerisinde gerçeklik katmanına ait sahneler yaklaşık 33,8 dakika; Saito'nun Araf'ta yaşlanmış hali, Saito'ya yapılan rüya operasyonu, Ariadne'nin rüyaların sırlarını ve rüya mimarisini öğrenmesi, Mallorie'nin ortaya çıkışı vb. sahnelerin yer aldığı rüya ve Araf sahneleri ise yaklaşık 28,9 dakika yer almaktadır. Bu dağılımın ardından fikir ekimi operasyonu için üç aşamadan oluşan rüya katmanlarına giriş yapılmaktadır.

[44] (Film süresi: 50:07 – 54:12).
[45] (Film süresi: 61:44).

3.3.2.2.1. Birinci Rüya Katmanı (Yusuf): Yansımalardan Kaçış

Ekibin kimyasal maddelerden sorumlu üyesi Yusuf'un rüyası olarak planlanan rüya katmanıdır. Fikir ekimi grubu, Yusuf'un kullandığı araç içerisinde oluşturdukları rüya katmanlarının ilk aşamasında yer almaktadırlar. Rüya, Robert Fischer'ın hayatını kaybeden babası Maurice'i Sydney'den Los Angeles'a götürmek için haberi olmadan Saito'ya ait havayolunu ve uçağı kullanması ile başlar. Cobb, uçuşun başlangıcında Robert'ın içeceğine Yusuf'un kimyasallarından birini katarak rüya boyutuna geçmesini sağlamıştır. Robert uykuya daldıktan sonra rüya paylaşımı için hazırlıklar hızlı bir şekilde tamamlanarak uçuş hosteslerinden birinin yardımıyla Yusuf'un rüyasına giriş yapılmıştır.



Resim 50: Birinci rüya katmanı: 'Yusuf'un Rüyası'.

Yusuf'un rüyası içerisindeki karakterler aracı kullanan rüya sahibinin dışında Cobb, Ariadne, Eames, Arthur, Saito ve Robert Fisher'dır. Hava yağmurlu olduğu için Robert'ın taksi tutacağını düşündüklerinden öndeki bir taksiye çarptıktan sonra aşağı inen şoförü tehdit ederek taksiyi ele geçirirler. Arthur ve Saito taksiyi alarak yol kenarında bekleyen Robert'ı araca alırlar. Bu sırada Eames de araca biner. Robert'a silah doğrultarak kaçırırlar. Taksiyi arkadaki bir araçla Cobb ve Ariadne takip etmektedir. Ancak bu sırada beklenmedik bir olay yaşanır. Kara yolunda taksiyi takip etmeye hazırlanan Cobb'un kullandığı araca bir tren çarpar. Gerçek hayat içerisinde görüldüğünde mantıksız gelebilecek bu olay rüya içerisinde oldukları için bir şeylerin ters gitmeye başladığını göstermektedir.



Resim 51: Birinci rüya katmanında Cobb ve Ariadne'nin olduğu araca tren çarpar.

Şehrin ortasından tren geçmesi durumu[46] birinci rüya katmanındaki olumsuzlukların başlangıcıdır. Bu sahnenin hemen ardından Arthur'un kullandığı ve Robert'ın içerisinde bulunduğu araç silahlı saldırıya uğrar. Silahlı ekipler aracı önden ve arkadan kuşatarak herhangi bir uyarıda bulunmadan direkt ateş etmeye başlamışlardır. Yaşanan olaylar Ariadne tarafından birinci rüya katmanı için tasarlanan şeyler değildir. Cobb, tren kazasında zarar gören aracıyla hızlı bir şekilde ekibin geri kalanını kurtarmak için yanlarına gider. Saldırganlardan kaçmayı başarırlar ancak Arthur'un yanında ön koltukta oturan Saito vurularak ağır yaralanmıştır. Film öyküsü içerisinde rüyalar ile ilgili herkes tarafından bilinen temel gerçeklik rüyada ölen kişinin gerçekte uyanacağıdır. Ancak Yusuf'un güçlü kimyasalları nedeniyle rüya katmanlarında ölen kişiler uyanamadan Araf'a düşeceklerdir. Araf, film anlatısına göre yapılandırılmamış sonsuz bir rüya alemidir. Sadece bilinçaltından oluşur ve içerisinde hiçbir şey yoktur. Saito'nun ölüm sürecini yavaşlatacak şey ikinci ve üçüncü rüya katmanlarına hızlı bir şekilde geçilmesidir. Rüya içerisinde derinlere inildikçe süreç daha yavaş işleyecektir.

Ekip, birinci rüya katmanında bir depoda buluştuğunda olayları tartışmaya başlar. Cobb'a göre saldırganlar sıradan yansımalar değil, eğitilmiş kuvvetlerdir. Arthur bu durumu Robert'ın bilinçaltını korumak için eğitim almasıyla açıklamaktadır. Robert, bahsedilen eğitimi saldırganların rüyalarına girip önemli bilgilerini çalmalarını önlemek için almıştır. Bu durumun araştırma sürecinde anlaşılmamış olması Arthur'un hatasıdır. Bu hata sebebiyle planlar sekteye uğramış

[46] Christopher Nolan sinemasında yeşil ekran kullanımının belirli limitler dahilinde olduğundan daha önce söz edilmişti. Inception'da yer alan kara yolundan tren geçme sahnesi yeşil ekran önünde çekilmeyerek yoldan gerçekten bir tren geçirilmiştir.

ve Saito vurulmuştur. Arthur'un dikkatsizliği nedeniyle ekibin üyeleri Robert'ın silahlandırılmış bilinçaltı ile bir rüyada sıkışıp kalmışlardır. Ölürlerse belki de sonsuza dek Araf'ta kalacaklardır. Cobb'un telkinleriyle operasyona devam etmeyi kabul ederler.

Birinci rüya katmanında yaşananlar ve film süresi içerisindeki yerleri	
65:29	Cobb ve Ariadne'nin içinde bulundukları araca tren çarpar.
65:44	Arthur, Saito ve Eames, Robert'ı kaçırdıktan sonra saldırıya uğrarlar.
67:15	Saito, çatışma esnasında vurulur.
67:54	Robert'ın bilinçaltı savunması ve Araf hakkında bilgiler öğrenilir.
70:29	Robert'tan, babasının kişisel kasasının[47] şifresinin öğrenilmeye çalışılması. (Eames'in Peter Browning görünümüne bürünüp Robert'ı konuşturması). Kasa şifresi öğrenme olayı aynı zamanda Peter'ın (Eames'in) Robert ile babası arasındaki ilişkiye değinmesini sağlamıştır.
75:58	Cobb Ariadne'ye, Mallorie ile Araf'taki yaşamları hakkında bilgiler verir. Cobb'un rüya paylaşımı ve fikir ekimi konusundaki tecrübeleri bu şekilde açıklanmaktadır. Bahsedilen bilgiler Cobb ve Mallorie'nin Araf'taki dönemlerine geriye dönüşler yapılarak anlatılmaktadır.

[47] Peter Browning görünümü kazanmış olan Eames, Peter'a babası Maurice'in kişisel kasasının içinde alternatif bir vasiyeti olduğunu söyler. Bu vasiyette bütün imparatorluğu yok etmesine neden olacak bilgiler bulunmaktadır. Robert doğal olarak bu duruma şaşırmıştır.

82:40	Robert esir alındıktan sonra etrafları yansımalar ile çevrili olduğu için Peter'ı öldürecekleri yönünde tehditlerde bulunarak aklına gelen ilk rakamları söylemesini isterler *(5-2-8-4-9-1)*. Bulundukları depodan kurtulmak için beyaz bir araca binerler ve Robert'a tekrar kimyasal koklatılır. Bu durum ikinci rüya katmanına geçişin hazırlığıdır.

Tablo 28: Birinci rüya katmanında yaşanan olaylar ve film süresi içerisindeki yerleri.

Birinci rüya katmanından elde edilen bilgi, Robert'ın babasıyla olan ilişkisinin tahmin edilenden kötü olduğudur. Ekibin bu durumdan çıkardığı sonuç, Robert ile babasının aralarındaki sorunlar ne kadar büyük olursa duyguları açığa çıkarmak o kadar kolay olacaktır. Baba ile oğul arasında büyük sorunlar olmasına rağmen ilk katmandan elde edilen sonuç tatmin edicidir. İkinci rüya katmanının ana planı, Robert'ın babasına duyduğu nefretin vaftiz babası Peter'a yönlendirilmesidir. Vaftiz babasının gerçek yüzünü gördüğünde babası ile olan ilişkisinin düzeleceği umulmaktadır. İlk rüya seviyesi film süresi içerisinde yaklaşık 21 dakika 15 saniyelik yer kaplamaktadır.[48]

3.3.2.2.2. İkinci Rüya Katmanı (Arthur): Yer Çekimsiz Otel

İkinci rüya katmanı Arthur'un rüyası olarak planlanmıştır. Bu rüya katmanında rüya sahibinin dışında Ariadne, Cobb, Eames, Saito ve Robert yer almaktadır. İkinci rüya katmanı için Cobb tarafından daha önceki operasyonlarda kulladıkları ama başarısızlıkla sonuçlanan *'Bay Charles'* formülünün devreye alınması uygun görülmüştür. Arthur ilk etapta başarısızlık olasılığının yüksekliği sebebiyle onaylamasa da daha sonra bu formül kabul edilmiştir. Bay Charles'ın rüyaya dahil

[48] (Film süresi: 64:07 – 85:22).

olması ve Eames'in sarışın bir kadına dönüşmesiyle dikkat dağınıklığı oluşturulmaya çalışılmaktadır. Robert'ın dikkati dağıtılmaya çalışılırken otelin dışında bulunan Arthur, Ariadne'ye olanları anlatmaktadır. Bay Charles aslında Cobb'un kendisidir. Rüya içerisine Bay Charles ismiyle giriş yapıp Robert ile tanıştığında ekip harekete geçmiştir. Eames, sarışın bir kadın görünümünde Robert ile konuşmaktayken Bay Charles'ın gelişiyle numarasını bir peçeteye yazarak masadan kalkmıştır.



Resim 52: Sarışın kadının Robert'a bıraktığı rakamlar: 5,2,8,4,9,1.

Eames'in Robert'a bıraktığı numara bir üst rüya katmanına gönderme yapmaktadır. Birinci rüya katmanında Robert'a telefon uzatılıp aklından geçen ilk altı rakamı söylemesi istendiğinde kasa şifresi olarak sarışın kadın tarafından peçeteye yazılan rakamları söylediği bilinmektedir. Bu sırada devreye giren Bay Charles, Robert'a kadın tarafından cüzdanının çalındığını söyleyerek Robert'ın güvenini kazanmaya çalışmaktadır. Bay Charles, Arthur'un tanımlamasıyla Fischer'ı kendi bilinçaltına düşman etmek için tasarlanmış bir karakterdir. Arthur'un Bay Charles fikrine karşı çıkmasının sebebi Robert'a rüyada olduklarının söylenecek olması ve bunun Robert'ı şüpheye düşürme ihtimalidir. İkinci rüya katmanındaki temel sorunlardan biri ilk rüya katmanında Yusuf tarafından kullanılan aracın Robert'ın bilinçaltı tarafından sürekli saldırıya uğraması ve bu sebeple ikinci rüya katmanında sürekli dengesizlikler (titremeler) görülmesidir. Cobb, kendisini pazarlama bölümünden Rod Green olarak tanıtmış ancak kısa süre sonra bunun doğru olmadığını belirterek adının Bay Charles olduğunu itiraf etmiştir. Robert'a, rüyanın bu

seviyesindeki güvenlik şefi olduğunu söyleyerek yaşananların rüya olduğunu açıklamıştır.

Cobb, rüyadaki gariplikleri Robert'a ispat etmek isterken *sarsıntılar*, *yer çekimindeki değişiklikler* ve *hava durumundaki tuhaflıkları* örnek göstermektedir. Robert'ın bilinçaltı, yaşanan sürecin rüya olduğunu anlamaya başladığında rüyanın sahibini yani Arthur'u aramaya başlamıştır. Robert'ın rüyada olduğuna emin olmasını sağlayan şey Cobb'un bulundukları otele nasıl geldiklerini kendisine sormasıdır. Charles'ın Robert'a verdiği talimatlar bilinçaltı savunma sisteminin nasıl oluşturulacağını göstermektedir:

* Bulunulan mekana nasıl gelindiğinin hatırlanmaya çalışılması,
* Nefes almayı bırakmayarak bilinçaltı eğitiminde söylenen bilgilerin hatırlanmasının istenmesi,
* Rüyada oldukları gerçeğini kabul ederek Charles'ın kendisini korumak için burda olduğunu düşünmesi gerektiği.

Robert bu talimatların ardından Charles'ın gerçek olmadığını ve kendi bilinçaltının bir ürünü olduğunu kabul etmiştir. Charles onun rüyasındaki bir yansımadır. Charles, Robert'ın yanında olma sebebini rüyasını çalmak isteyen hırsızlara engel olmak istemesiyle açıklanmış ve Robert tarafından inandırıcı bulunmuştur. Robert, yansımalardan kaçmaya çalışırken rüyalar hakkında bilgi sahibi olmuş ve uyanmak için intihar etmeye teşebbüs etmiştir. Fakat Cobb bunu yapması durumunda uyanamayacağını söylediğinden bu düşüncesinden vazgeçmiştir.



Resim 53: Cobb, Robert'a birinci rüya katmanını anımsatmaya çalışmaktadır.

Cobb, Robert'a birinci rüya katmanını hatırlatmaya çalışarak güvenini kazanma sürecine devam etmektedir. Robert bu rüyadan önce yağmurlu bir hava, silah sesleri ve kargaşa hatırlamaktadır. Bunları düşünürken aklına Peter Browning gelerek kaçırıldıklarını hatırlamıştır. Cobb, Robert'a bir aracın içerisinde tutulduklarını söylemesinin ardından yer çekimindeki tutarsızlığın bu yüzden yaşandığını ve şu an aynı aracın içerisinde olduklarını söyler. Robert, kendisinden bir kasa şifresi istendiğini anımsamıştır. Cobb, Robert'a bilinçaltına yapılan saldırının bu şifrenin öğrenilmesi için yapıldığını ve şifreyi saklayabilmeleri için bu şifrenin ne olduğunu hatırlaması gerektiğini söyler. Arthur ve Ariadne'nin hazırlık yaptıkları yer, *528* numaralı odanın hemen alt katındaki odadır. Robert şifrenin *5* ve *2* ile başladığını söylediğinde Cobb tarafından başlangıç için makul karşılanmıştır. Amacı, Robert'ı bir önceki rüya seviyesinde söylediği şifrenin ilk üç rakamı olan *5,2,8* numaralı odaya yönlendirmek ve Robert'ı bunu kendi iradesi ile yaptığına inandırmaktır.

Arthur, *528* numaralı odanın alt katına patlayıcılar yerleştirerek Yusuf'un dürtmesini bekleyecektir. Yusuf'un dürtmesini bir alt rüya katmanında anlayabilmesinin yolu müzik çalınacak olmasıdır. Araç, köprü bariyerlerine çarptığında bir hata yaşanmazsa eş zamanlı bir dürtme yaratılabilecektir. Dürtme erken olursa Arthur ekibi uyandıramayacak, geç olursa ekibi uykudayken düşüremeyecektir.

528 numaralı oda içerisinde yaşananlar
* Charles (Cobb) ve Robert, 528 numaralı odanın önüne geldiklerinde onları Arthur ve Ariadne karşılar.
* Odaya girdiklerinde Arthur beyaz bir çanta getirerek bunun ne olduğunu bilip bilmediklerini sorar. Cobb, Robert'ın uyutularak bir alt rüya katmanına götürülmeye çalışıldığını söyler. Robert şu zaten uykuda olduğunu söylediğinde Cobb, kendisini tekrar uyutmaya çalıştıklarını söyler. Robert, rüya içinde rüya fikrini ilk defa duymuş gibidir.
* Bu esnada Eames ve Saito, otelin giriş katında Fischer'ın bilinçaltında oluşturduğu Peter Browning ile karşılaşarak takip etmeye başlarlar. Bunun sebebi Robert'ın Peter'dan istedikleri gibi şüphelenmeye başlayıp başlamadığını görme ihtimalleridir.

* Robert'ın Peter Browning yansıması 528 numaralı odaya girer. Arthur tarafından dizlerinin önüne çökmesi sağlanır. Charles, Robert'a birlikte kaçırıldığınızı söylemiştiniz der. Robert, birlikte kaçırılmadıklarını ve kendisi kaçırıldığında Peter'ın zaten ellerinde olduğunu söyler. Robert'a göre Peter o anda işkence görmektedir. Charles'ın işkence ettiklerini gördünüz mü sorusu Robert'ın Peter hakkında şüphelenmesini sağlayan ilk önemli detaydır.
* Robert, Charles'ın yorumları üzerine Peter'a kaçıranların kendisi için çalışıp çalışmadığını sorar. Peter bir yansıma olduğu ve Robert bunu bilmediği için Robert'ın kendi istediği gibi düşünmesine izin vermiştir. Robert bu dakikadan itibaren kasayı açtırmayı ve alternatif vasiyeti elde etmeyi düşünen kişinin Peter olduğunu düşünmeye başlamıştır. Peter, böyle bir şeyi yapmadığını ve babasının son hakaretine uygun hareket etmesine izin veremeyeceğini söyler. Peter'a göre Maurice, Robert'ın yerini almasına layık olmadığını söylemektedir ve bu hakaretini alternatif vasiyetinde yazmıştır.
* Charles, Peter'ın sözlerinin ardından Peter'ın yalan söylediğini ve bunu anlama konusunda uzman olduğunu söyler. Ona göre Peter bir şeyler saklamaktadır ve bunu öğrenmeleri gerekmektedir. Bunun yolu Peter'ın Robert'a yapmak istediği şeyi ona yapmalarıdır. Yani Peter'ın bilinçaltına girmeleri gerekmektedir. Robert bunu kabul ettiğinde Charles tarafından uyutulmuştur.
* Ariadne, Cobb'a Robert uyuduktan sonra tam olarak kimin bilinçaltına girildiğini sorar ve Robert cevabını alır. Robert'a Peter'ın bilinçaltına girdiklerinin söylemesinin sebebi, Robert'ı da ekibin bir parçası haline getirmek istemeleridir. Bu sayede Robert kendi bilinçaltına girilmesine yardımcı olacaktır. Arthur'un düzenlemesiyle üçüncü rüya katmanına geçilmiştir.

Tablo 29: İkinci rüya katmanının gerçekleştiği otelin 528 numaralı odasının öykü açısından önemi.

Arthur'un rüyası olarak planlanan ikinci rüya katmanı filmin ekran süresinin yaklaşık 12 dakikasını oluşturmaktadır. Bu katmanın önemi Robert'ın babasına karşı olan nefretinin bir yanlış anlaşılma olduğu, Maurice'in aslında kendisini seven, düşünen ve yaratıcılığa önem veren bir baba olduğu düşüncesinin ekilmeye başlanmış

olmasıdır. Vaftiz babası ve aynı zamanda amca olarak gördüğü Peter Browning'in kendisinin fikirlerini çalan kişi olduğu düşüncesi Robert'ı üzmekle birlikte aynı zamanda bir sonraki rüya katmanında babasıyla olan ilişkisinin düzelmesine neden olacak bir durum olduğu söylenebilir.

3.3.2.2.3. Üçüncü Rüya Katmanı (Eames): 'Snow Fortress' Operasyonu

Fikir ekimi operasyonu için Ariadne tarafından mekanları tasarlananan rüya katmanlarının sonuncusu Eames'e aittir. Bu rüya seviyesinde ekip üyeleri karlı havada bir kaleye operasyon yapmaktadır. Operasyonun amacı Fischer'ın öğrenmesini istedikleri gerçeğin orada olmasıdır. Cobb, rüyalarda alt katmanlara inildikçe rahatsız olmaya başlamıştır. Arthur'un rüyasında bir anlık da olsa çocuklarını görmüştür. Bu katmanda ise karşısına Mallorie'nin çıkmasından korkmaktadır. İlk rüya katmanındaki araçla yolculuk devam ederken saldırıların artması nedeniyle ikinci katmandaki otel içerisinde dengesizlikler yaşanmaya başlamıştır. Bu dengesizlikler otel rüyasındaki yer çekimini etkileyerek Arthur'un karşılaştığı yansımalarla olan mücadelesini yer çekimi kurallarına aykırı bir şekilde gerçekleştirmesine neden olmuştur. İlk katmandaki yansımaların saldırıları sebebiyle ekibin içerisinde bulunduğu araç yoldan çıkarak yuvarlanmış ve bu sebeple ikinci katmandaki yer çekimi tamamen kaybolmuştur.



Resim 54: Birinci rüya katmanında ekip aracının devrilmesinin ardından ikinci katmanda yaşanan yer çekimi dengesizliği (1).



Resim 55: Birinci rüya katmanında ekip aracının devrilmesinin ardından ikinci katmanda yaşanan yer çekimi dengesizliği (2).

Yusuf'un kullandığı aracın uçurumdan yuvarlanması bir alt katmanda dengesizlik yarattığı için Arthur'un yansıma düşman ile çatışması otel içerisindeki yer çekimsiz ortamda gerçekleşmiştir. Otelin duvarları ve tavanında aracın yuvarlanma durumuna bağlı sürekli eğim farklılıkları yaşanmaktadır. Aracın yuvarlanması sona erdiğinde alt katmandaki dengesizlik sona ermiş ve üçüncü katmandaki operasyon başlamıştır. Eames'in rüyası içerisinde oldukları için karla kaplı kaledeki düşmanları uzak tutma görevi ona verilmiştir. Girecekleri kale, Robert'ın babası ile ilgili gerçeği öğrenmesi için babasının hasta yatağının bulunduğu bir yerdir. Robert'ı kaleye sokma görevi Saito'ya verilmiştir. Yusuf eş zamanlı dürtmeyi başlatmak için Arthur'a kulaklık takarak müziği başlatmıştır.

Rüya katmanlarında eş zamanlı olarak başlatılan 'Dürtme' süreci	
102:45	Yusuf, aracı köprüden düşürmeden önce Arthur'a kulaklık takarak müziği açar.
103:02	İkinci rüya katmanında bulunan Arthur, Yusuf'un başlattığı dürtmeyi erken bulmaktadır.
103:10	Üçüncü rüya katmanında dağa tırmanmakta olan Eames müziği duyarak Cobb'a haber verir. Cobb, ilk olarak rüya zamanıyla 20 dakika önce duyulan müziğin hızlanmaları için bir işaret olduğunu söyler.
103:28	Cobb'un hesaplamalarına göre Yusuf'un araç ile köprüden atlamasına 10 saniye kalmıştır. Bu durum Arthur'a bir alt katmanda 3 dakika verecektir. Üçüncü rüya katmanının ise 60 dakikası kalmıştır.

Tablo 30: Eş zamanlı başlatılan dürtmelerin öykü içerisindeki süreci.

Cobb, kaleye bir saat içerisinde ulaşabilmeleri için Eames'in görüşleri doğrultusunda Ariadne tarafından tasarlanan yeni bir yolun var olup olmadığını merak etmektedir. Bunun için Ariadne'ye, Eames'in labirente yeni bir yol ekleyip eklemediğini sorar. Ariadne'ye göre bu tehlikeli bir durumdur çünkü labirente yapılan eklemeleri Cobb'a söylerse Mallorie'nin operasyona dahil olarak planı bozmasına

kesin gözüyle bakmaktadır. Bunu Cobb'a söylese dahi ikna edemeyeceğini düşündüğünden isteğine karşılık verir. Eames, labirente içinden doğruca geçilebilen bir havalandırma eklemiştir.



Resim 56: Yusuf, bariyerlere çarptığı anda üçüncü katmanda yaşanan çığ oluşumu (1).



Resim 57: Yusuf, bariyerlere çarptığı anda üçüncü katmanda yaşanan çığ oluşumu (2)

Ekip hareket halindeyken Yusuf'un 10 saniyesi dolmuş ve aracı köprünün bariyerlerine çarptırarak köprüden aşağı düşme sürecini başlatmıştır. Bu sürecin yansıması üçüncü rüya katmanındaki çığ oluşumudur. Kaleye henüz varamadıkları için bu dürtmeyi kaçırmışlardır. Cobb, bir sonraki dürtmeden önce bu işi bitirmeleri gerektiğini söyler. Bir sonraki dürtme birinci rüya katmanında Yusuf'un kullandığı aracın suya düşmesi ile yaşanacaktır. Arthur'un ikinci katmandaki temel problemi, aracın düşüşü sebebiyle ortadan kalkan yer çekiminin ekip üyelerini dürtme için düşürme aşamasında yaratacağı zorluktur. Arthur'un dürtme için birkaç dakikası, üçüncü rüya katmanındaki işin bitmesi için ise 20 dakikaları kalmıştır. Saito ve Robert aradıkları havalandırmayı bularak kaleye giriş yaparlar. Eames, bir terslik olduğunu ve yansımaların Cobb'un olduğu bölüme yöneldiklerini söyler[49]. Arthur'un yer çekimsiz otel içerisinde dürtme yaratmak için bulduğu çare, daha önce Ariadne birlikte 528 numaralı odanın tavanına yerleştirdikleri patlayıcıları bir asansöre yerleştirmektir. Ekip üyeleri asansöre getirildiğinde patlayıcılar yardımıyla asansör düşürülerek

[49] Eames'in Ariadne'ye tasarlatarak rüyaya eklettiği havalandırmadan haberi olan Cobb'un rüyayı kendi bilinçaltı ile bozmaya başladığının göstergesidir.

dürtme uygulanabilecektir. Bu sırada Cobb ve Ariadne, Robert'ın bilinçaltındaki yansımaları yok etmektedir.



Resim 58: Arthur, ekibi dürtme yaratabilmek için asansöre götürür.

Robert ile sağlık durumu giderek kötüleşen Saito, kalenin içerisinde varmak istedikleri yere ulaşmışlardır. Arthur bu duruma paralel olarak ikinci rüya katmanında uykuda olan ekip üyelerini birbirlerine bağlayarak asansöre götürür. Dürtme için gerekli hazırlıklar tamamalanırken Cobb'un planı öğrenmesi sebebiyle Mallorie de operasyona dahil olur. Cobb, Ariadne'nin uyarılarına rağmen yansıma olan Mallorie'yi vuramayınca Mallorie, Robert'ı vurur. Eames, sağlık çantasıyla Robert'ı kurtarmak için gelse de Robert ölmüştür. Cobb, Robert'ın üçüncü seviye rüyada ölmesi üzerine operasyonun başarısızlıkla sonuçlandığını düşünmektedir. Ariadne ise operasyonun başarılı olma ihtimalinin devam ettiğini söyler:

***** Robert'ın gittiği yerde izini sürmeleri gerekmektedir.

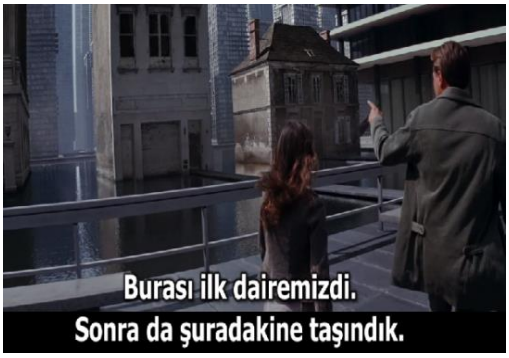
***** Arthur, müzikle dürtmeyi başlattığında Robert'ı şok cihazı ile hayata döndürmeleri onun kendisini dürtmesini sağlayacaktır. Müzik bittiğinde bulundukları yeri havaya uçurmaları ise onları tekrar bir üst seviyeye getirmelerine yardımcı olacaktır.

***** Ariadne ve Cobb rüya paylaşımı yaparak *'aşağı'* olarak adlandırdıkları Araf'a geçerler. Mallorie, Robert'ı öldürüp yanına almıştır. Çünkü Cobb'u tekrar yanında görmek istemektedir. Cobb ve Ariadne için rüyanın bundan sonraki kısmı güçlü yatıştırıcılar aldıktan sonra öldürülen kişilerin uyanmak yerine düştükleri yer olan

Araf'ta geçmektedir. Araf'ın Cobb ve Ariadne oraya ulaştıktan sonraki tasarımı Cobb ve Mallorie'nin birlikte yarattıkları halidir.



Resim 59: Cobb ve Ariadne, üçüncü rüya katmanında ölen Robert'ın izini sürerler (1).



Resim 60: Cobb ve Ariadne, üçüncü rüya katmanında ölen Robert'ın izini sürerler (2).

Cobb ve Ariadne, Cobb'un Mallorie ile birlikte tasarımını yaptığı Araf'ta Robert'ın izini sürmektedir. Cobb oradan ayrıldıktan sonra kurulan yapılar çökmeye başlayarak zamanla virane halini almıştır. Ariadne gördüğü detaylı mekanlara oldukça şaşırmış, Cobb bu mimariyi anılarından faydalanarak yaptıklarını anlatmıştır. Bu sırada Arthur, ekip üyelerini asansörün içine taşıyarak asansöre patlayıcıları bağlamaktadır. Cobb, öykünün başlarında Saito'ya fikir ekimi üzerine anlattıklarına benzer şeyleri Ariadne'ye de anlatmaktadır: *''Fikir, virüs gibidir. Dirençlidir. Oldukça bulaşıcıdır. En küçük fikir tohumu bile çok büyük boyutlara ulaşabilir. Kişiye yön verip onu yok edecek büyük boyutlara.''*

Mallorie'ye ulaştıklarında Cobb'u gerçek ve gerçek olmayan dünyalar hakkında manipüle etmeye çalışır. Mallorie'ye göre Cobb, gerçek dünyada şirketler ve polisler tarafından aranmaktadır. Şu an bulundukları yerde ise böyle bir sorunu yoktur. Cobb'u gerçek dünyaya inanmadığı yönünde ikna etmeye çalışmaktadır. Mallorie'nin isteği Cobb'un yanında kalmasıdır. Çocuklarının gerçek dünya olarak adlandırdıkları yerde değil, şu an bulundukları yerde yani Araf'ta olduklarını iddia etmektedir. Cobb bütün bu baskıların ardından, Mallorie'nin gerçekliği sorgulamasını sağlayan düşünceyi zihnine kendisinin yerleştirdiğini ve bu nedenle suçluluk duyduğunu itiraf eder. Mallorie ve Ariadne bu itirafa şaşırırlar. Cobb'un itiraf ettiği şey, fikir ekiminin

mümkün olduğunu ilk olarak Mallorie'ye uyguladığı için bildiğidir. Mallorie'nin yaşadıklarını gerçek dünya olarak adlandırmaya başlaması ve Cobb'un gerçeğin bu olmadığını bilmesi fikir ekimi kararında etkili olmuştur. Cobb'un Mallorie ile Araf'ta yaşarlarken gerçek dünyada olmadıklarını anlamasını sağlayan şey, Mallorie'nin topacını çevirdiğinde bir süre sonra durmadığını görmüş olmasıdır. Cobb, fikir ekimini gerçekleştirdikten sonra Mallorie ile yaratmış oldukları tren raylarına yatarak ölmeyi beklemişler ve sonunda uyanmışlardır. Cobb'un hesaplayamadığı şey, Mallorie'nin uyandıktan sonra Araf'ın varlığını aklından çıkaramamasıdır. Bu sırada Eames ve Saito, yansımalar ile mücadele etmeye devam etmektedirler. Saito, Eames'in kendisine verdiği el bombasını kullanarak girişi kapatmış ancak o da önceki yaralarına bağlı olarak ölmüştür. Arthur ekibe müzik dinletmeye başladıktan sonra üçüncü rüya katmanında müziği duyan Eames, Robert'ı hayata döndürmek için şok cihazını kullanmıştır.

Eames, şok cihazını kullandıktan sonra yaşananlar
* Araf'ta yaşanan dengesizlikler ötürü hava durumu bozulmaya başlar. Mallorie, Robert'ı vermek istemez. Cobb, Mallorie'ye orada kalmayı kabul etmesi durumunda Robert'ı serbest bırakıp bırakmayacağını sorar.
* Mallorie bunu kabul eder ve Cobb, Ariadne'den Robert'ın yaşayıp yaşamadığına bakmasını ister. Cobb ısrarla orada kalmak istemektedir. Cobb'un orda kalma sebebi Mallorie ile birlikte olmak istemesinden değil, Saito'nun da ölerek oraya geleceğini düşündüğü içindir. Saito'yu oradan kurtaramazsa Amerika'ya girişi mümkün olmayacak ve tutuklanacaktır. Artık Mallorie'nin hayatta olmadığını kabullenmiştir. Buna sinirlenen Mallorie, Cobb'u bıçaklamış; Ariadne de Mallorie'yi vurmuştur.
* Ariadne, Mallorie'yi vurduktan sonra Robert'ı balkondan aşağı iterek dürtme etkisi yaratmış ve Robert bu sayede üçüncü rüya katmanında hayata dönmüştür.
* Arthur, Robert hayata döndükten sonra asansöre bağladığı patlayıcıları patlatarak birinci rüya katmanındaki aracın düşüşüne benzer bir dürtme yaratmıştır.

* Robert, kale içerisinde ulaşmaya çalıştıkları şifreli kapıya gelip kapıyı açtığında hasta yatağında yatmakta olan babasıyla karşılaşır. Ekibin, operasyonun başından itibaren planladığı ve Robert'ın karşılaşmasını istediği görüntü budur.

Tablo 31: Eames'in Robert'ı hayata döndürmek için şok cihazını kullanmasının ardından yaşananlar.



Resim 61: Fikir ekimi ekibinin ulaşmak istediği sonuç (1).



Resim 62: Fikir ekimi ekibinin ulaşmak istediği sonuç (2).



Resim 63: Fikir ekimi ekibinin ulaşmak istediği sonuç (3).

Saito'nun kendisine operasyon yapan ekibe iş teklif etmesinin sebebi, Robert'ın babasıyla karla kaplı kale içerisinde yaptığı konuşmanın sonucunda elde edeceği kazanımdır. Fischer'ın zihnine ekilmek istenen fikir, kendisini çocukluktan beri hayal kırıklığı olarak gören babasının aslında onu kendisinin izinden gittiği için hayal kırıklığı olarak gördüğü düşüncesine inandırılmasıdır. Bu konuşmaya paralel yaşanan olaylar: Maurice'in Robert'a kasayı açmasını işaret etmesi, Yusuf'un kullandığı aracın suya düşmesine çok az bir zaman kalması, Arthur'un aşağı düşürmeye çalıştığı

asansörün giderek zemine yaklaşması ve Eames'in Robert ile bulundukları kaleyi(hastaneyi) yok etmek için Robert'ın kasayı açmasını beklemesidir. Robert kasayı açtığında babasının vasiyeti ile birlikte çocukken kendisinin yaptığı bir rüzgar gülünü sakladığını görmüş ve ekibin istediği gibi duygulanarak babasıyla sevgi bağını güçlendirmiştir. Bu sırada babasının öldüğünü görüp üzülürken, Eames son hamleyi yaparak bulundukları yeri havaya uçurmuştur.

Patlamaya paralel olarak Yusuf'un kullandığı araç suya düşmüş, Arthur'un düşmesini istediği asansör yere çakılmış ve Araf parçalanmaya başlamıştır. Bütün dürtmelerin başarılı bir şekilde gerçekleştiği görülmektedir. Cobb'un yapması gereken son hamle Saito'yu Araf'ta bularak geri getirmektir. Bunun öncesinde Mallorie ile birlikte Araf'ta çok uzun bir süre beraber yaşadıkları ve yaşlandıkları öğrenilir. Yaşanan vedalaşmanın ardından Yusuf'un aracının içinden Cobb ve Saito dışındaki herkes yüzerek kurtulmayı başarır. Robert, amcası Peter ile yukarı çıktıktan sonra babasının onun izinden gitmesini istemediğini ve başka bir hayatı tercih etmesini beklediğini söyler. Ve onun istediği gibi davranarak şirketi ortadan kaldıracaktır. Kendisini sessizce dinleyen kişi Peter Browning değil, onun görüntüsüne sahip Eames'tir.

Üçüncü rüya katmanı, kendisine paralel ilerleyen birinci ve ikinci rüya katmanlarına ait sahneler ile Cobb ve Ariadne'nin Araf'ta geçirdikleri süre dahil olmak üzere yaklaşık 38 dakika sürmektedir. Bu sahnelere Cobb'un Saito ile karşılaştığı Araf sahneleri dahil değildir. Bu sahnenin ardından filmin ilk sahnesine geri dönülür. Cobb, deniz içerisinde kıyıya vurur ve Saito'nun adamları tarafından bulunur. İzlenen bu sahne, filmin ilk sahnesinin biraz değiştirilmiş halidir. Bu sebeple filmin başında gösterilen sahnelerin önbelirim kullanımı oldukları söylenebilir. Cobb ve yaşlı Saito, film süresinin sonlarına doğru Saito'nun rüya katmanlarından önce verdiği söz üzerine konuşurlar:

Saito: *Beni öldürmeye mi geldin? Birini bekliyorum.*

Cobb: *Yarım yamalak hatırladığım rüyadan birini.*

Saito: *Cobb! İmkansız! Bir zamanlar ikimiz de gençtik. Ben yaşlı bir adamım.*

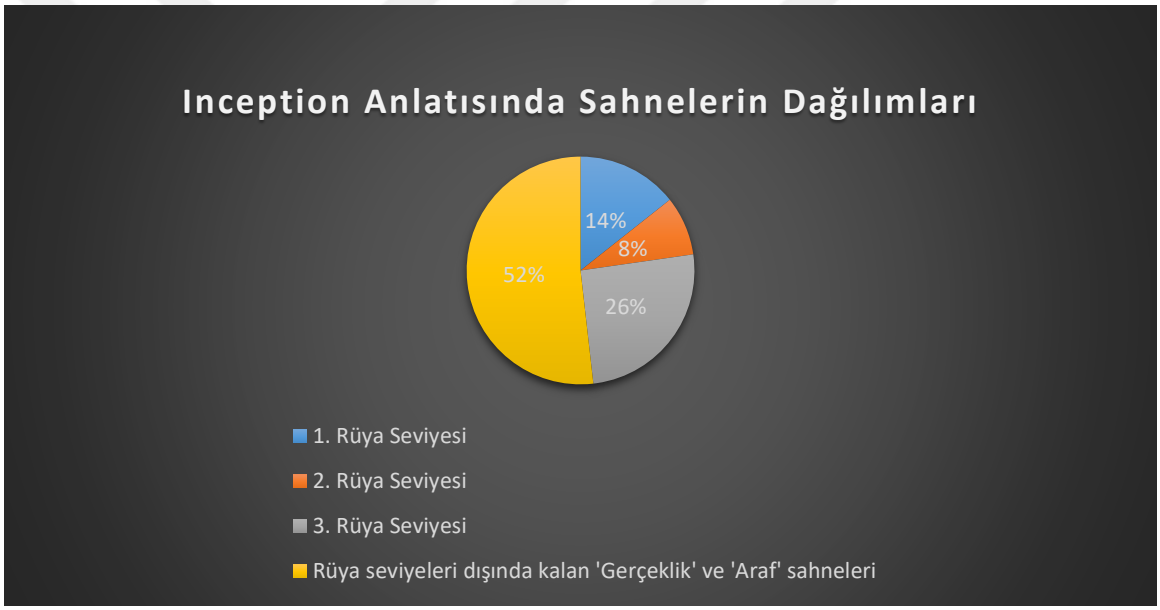
Cobb: *(Saito'nun sözlerini tamamlayarak) … pişmanlıklarla dolu.*

Saito: *Tek başına ölümü bekleyen… Değil mi?*

Cobb: *Senin için döndüm. Sana bir şey hatırlatmak için. Bir zamanlar bildiğin bir şeyi. Bu dünyanın gerçek olmadığını. (O sırada masadaki topaç tüm hızıyla dönmektedir.)*

Saito: *Anlaşmamıza sadık kalmam için beni ikna etmeye mi geldin?*

Cobb: *Kabuklarımızı kırmaya, evet. Geri dön. Böylece ikimiz de yeniden genç olalım. Benimle geri dön![50]*



Grafik 3: Inception'daki beş katmanlı anlatı yapısının toplam süre içerisindeki dağılımları.

Cobb ve Saito'nun Araf'taki konuşmalarının ardından Cobb, gözlerini içinde bulundukları Sydney-Los Angeles uçağında açar. Uçak içerisinde Eames, Robert, Arthur, Ariadne ve Saito bulunmaktadır. Uçak artık inmiştir. Cobb, pasaport kontrolünde gergin bir şekilde beklerken görevlinin '*Evinize hoş geldiniz'* cümlesini duyar. Onu karşılamaya Miles gelmiştir. Doğruca çocukları Phillipa ve James'in

[50] (Film süresi 135:24 – 137:16). (Filmin başındaki benzer sahne 00:40 - 02:45 arasında gösterilmiştir.)

yanlarına gider. Film boyunca rüya katmanlarında yansıma olarak ortaya çıkan ve yüzleri görülmeyen çocukları bu sefer Cobb'un yüzüne bakarak babalarına sarılmışlardır. Cobb, yaşananların gerçek olup olmadığını anlamak için çocuklarına sarılmadan önce evdeki bir masada topacı çevirmiştir. Film, Inception yazısı ile biterken topacın düşüp düşmediği mutlak bir sonuca bağlanmamıştır. Yoruma açık bir final yaratılmasına rağmen film içi ve dışında yaşanan birer olay final hakkında ipucu olarak algılanabilir. Filmdeki rüya katmanlarına, gerçek dünyada geçen sahnelere ve Araf'ı içeren bölümlere bakıldığında Cobb'un rüya sahnelerinde parmağında evlilik yüzüğü olduğu görülürken rüya dışındaki sahnelerde parmağında yüzük görülmemektedir. Michael Caine, Christopher Nolan ile Inception finali üzerine yaptıkları bir sohbeti aktarırken Nolan'ın kendisine *''Senin olduğun sahneler gerçek, olmadığın sahneler rüya''* dediğini aktarmıştır (Film4, 2018: Erişim Tarihi: 29.06.2019). Bahsedilen iki örnek, final sahnesinin gerçek dünyada geçtiği üzerine işaretler olarak kabul edilmekle birlikte izleyicilerin alımlamalarına bırakılan bir son yaratıldığı açık bir durumdur.

3.3.2.3. Film Öyküsünde Anakroni (Zaman Sapması) Kullanımları

Christopher Nolan, Inception film anlatısını ana öyküyü kendi içerisinde parçalara ayırarak katmanlar şeklinde planlamıştır. Toplam beş katmandan oluşan filmin ilk bir saati çeşitli zaman sapmalarının da kullanıldığı ön hazırlık sürecini ifade etmektedir. İlk etapta rüya paylaşımı konusunda uzman bir ekibin seçtikleri kurbanların kişisel bilgilerini ve sırlarını çalmaları üzerine bir anlatım yapılır. Rüyalardan sır çalma düşüncesi, Cobol Mühendislik tarafından tutulan Cobb ve ekibinin Saito'ya yaptıkları operasyon ile izleyicilere tanıtılmaktadır. Cobb ve ekibinin Saito'ya yaptıkları operasyon Cobb'un eşi Mallorie'nin yansıması nedeniyle başarılı olamamıştır. Bu başarısızlığın ardından film öyküsünün ikinci etabı olan fikir ekimine geçilmektedir. Saito, kendisinden önemli bilgilerini çalmak isteyen Cobb ve ekibinden bir rakibine fikir ekimi yapmalarını talep ederek filmin ikinci ve temel öyküsüne giriş yapılmasını sağlamıştır.

Inception anlatısındaki beş öykü katmanından üçü birbirlerine paralel olarak kurgulanan rüya katmanlarıdır. Rüya katmanlarının belirleyici özellikleri her rüya

katmanının kendine özgü bir hızı olmasıdır. Gerçek dünyadaki zaman, rüyalarda alt katmanlara inildikçe giderek uzamaktadır. Anlatı içerisindeki rüya katmanları haricinde kalan iki katmanı, gerçeklik katmanı ile *'Araf'* adı verilen sonsuz boşluk oluşturmaktadır. Araf, güçlü şekilde yatıştırıcı alarak rüya paylaşımı yapan kişilerin rüya içerisinde ölmeleri halinde gidecekleri sonsuz boşluk olarak tanımlanmaktadır. Araf'tan kurtulma şansı olduğu gibi onlarca yıl hatta belki de sonsuza kadar sıkışma durumu söz konusu olabilmektedir. Araf'ın film öyküsü içerisindeki anlatımı Cobb ve Mallorie çiftinin geçmiş hayatları, Mallorie'nin şu anki durumu ve Cobb'un psikolojisinin betimlenmesi amacıyla kullanılmıştır.

Film içerisindeki zamanın planlanmasındaki önemli unsurlardan biri karakterlerin rüya içerisinde geçirdikleri zamanın gerçek dünyadaki karşılıklarıdır. Ariadne, Cobb ile birlikte rüya mimarisini öğrenmek adına rüya paylaşımı yapmış ve rüyalar hakkındaki temel bilgileri bu paylaşım sürecinde almıştır. Rüyaların gerçek dünyadaki karşılıkları ile ilgili bilgileri ise Arthur'dan öğrenmiştir. Buna göre rüyada geçirilen bir saatin gerçek dünyadaki karşılığı 5 dakikadır. Öykünün analizinde söz edildiği gibi Sydney-Los Angeles arasında yapılan 10 saatlik uçuşun birinci rüya katmanında bir haftaya, ikinci rüya katmanında altı aya, üçüncü rüya katmanında on yıla denk geldiği bilinmektedir. Kısacası rüyalar görülürken uzun olarak hissedilmekte ancak gerçek dünyadaki karşılıkları kısa bir zamanı işaret etmektedir. Öykü içerisinde zamanla ilgili diğer bir durum Araf'ta geçirilen süredir. Cobb ve Mallorie yaptıkları rüya paylaşımları nedeniyle bir süre sonra rüya ile gerçek arasındaki ayrımı yapamaz hale gelmişlerdir. Rüya paylaşımına ayırdıkları süreyi her seferinde daha uzun tutarak sadece kendilerine ait bir evren yaratmışlardır. Film öyküsünün finalinde, yarattıkları rüyada 50 yıl geçirerek birlikte yaşlandıkları Cobb tarafından vurgulanmıştır.

Inception film anlatısı öznel anakroni ağırlıklı bir yapıya sahiptir. Filmin Araf'a yaptığı neredeyse bütün geriye dönüşler Cobb'un hatıraları ve rüyaları üzerinedir. Cobb'un hatıraları ve rüyaları dışına çıkıldığında nesnel anakroniler söz konusu olmaktadır. Saito'ya yapılan operasyonun başarısız olması, Maurice Fischer'ın oğlu Robert ile sağlıksız ilişkileri, ekibin eski mimarı Nash'in ihaneti gibi birçok durum zaman sapması düzeninde anlatılan gerçek olaylardır.

Inception'ın kronolojik olarak düzensiz yapısı içerisindeki geriye dönüşler karakterlerin geçmiş yaşantılarına derinlik kazandırılması amacıyla kullanılmıştır.

Film öyküsü oldukça önemli ve önbelirim olarak kabul edilebilecek bir ileri sarma ile başlamaktadır. Önemi daha sonra anlaşılan bu sahnede Cobb, deniz kenarında baygın bir halde Saito'nun adamları tarafından bulunmaktır. Saito'nun yaşlı haliyle yapılan bu buluşma, Cobb'un Saito'yu Araf'tan kurtarma çabasının bir parçasıdır. İleri sarma yöntemiyle izleyilere sunulan bu sahnenin ardından Saito'nun zihninden bilgi çalınması için yapılan operasyona geçilmektedir. Cobb, Arthur ve ekibin eski mimarı Nash'in yer aldığı operasyon süreci takip edildikten sonra filmin gerçeklik katmanına geçiş yapılmaktadır. Filmin ekran süresi içerisinde Cobb ile Mallorie ile arasında Araf'ta geçen sahneler genellikle geriye dönüşler kullanılarak anlatılmaktadır. Filmdeki geriye dönüşlerin büyük bölümü ana öykünün içerisindeki fikir ekiminin derinleştirilmesi için kullanılmıştır. Cobb ve Mallorie'nin Araf'ta geçirdikleri süre, Cobb'un gerçek hayat ve rüyaları içerisinde görüleri ile anlatılmaktadır. Ayrıca Ariadne'ye eğitim verdiği süreçte ve fikir ekimi operasyonunda yaptığı anlatımlarla da öznel anakroninin görüldüğü söylenebilir. Öznel anakronideki anlatımların anılara ve rüyalara dayandırılması durumu Cobb'un hikayesine bire bir uyum gösteren bir yapıdır.

Cobb ve Mallorie arasında yaşananların geriye dönüşler kullanılarak anlatımı		
43:40	**Geriye dönüş**	Şimdiki zaman içerisinde Yusuf'un rüya paylaşımı odasında deneme yapan Cobb, Mallorie ile Araf'taki eski yaşamlarına geriye dönüş yapmaktadır.
54:16	**Geriye dönüş**	Ariadne, Cobb'un rüyasına giriş yaparak Mallorie ile konuşmalarına şahit olmuştur. Bu sahnelerin geriye dönüş olarak adlandırılmalarının sebebi Cobb'un hatıralarından ve pişmanlıklarından oluşan rüyalarının bir derlemesi olmasıdır.
57:37	**Geriye dönüş**	Cobb, Ariadne'ye aile hayatı ile ilgili detayları anlatırken bahçede oynayan çocuklarının yüzüne son kez bakmamasının pişmanlığından söz etmiştir.

75:28	**Geriye dönüş**	Ariadne, Cobb'u rüya paylaşımının güvenliği açısından geçmişini açıklaması konusunda zorlar. Cobb bu sebeple Mallorie ile yaptıkları rüya içinde rüya çalışmaları ve Mallorie'nin kendisini çok kaptırdıktan sonra aklına gelen fikir ekimi düşüncesini anlatmıştır. Bu anlatımı Ariadne'ye şimdiki zamanda yapmaktadır fakat araya sık sık geçmiş dönemlerinden görüntüler girmektedir.
114:55	**Geriye dönüş**	Ariadne ve Cobb, Mallorie'nin yansıması tarafından öldürülen Robert'ı bulmak için Araf'a giderler. Cobb, Araf'ta yapılan bu yolculuk esnasında Ariadne'ye Mallorie ile birlikte tasarlayarak inşa ettikleri *'rüyadaki yaşamları'* hakkında bilgiler verir. Geçmişte yaptıkları tasarımlar çökmeye başlamış olsalar da hala yerlerindedir.
122:48	**Geriye dönüş**	Cobb, Mallorie'nin gerçekliği sorgulamasına neden olan fikrin kendisinden çıktığını Mallorie'nin yansımasına ve Ariadne'ye itiraf etmiştir. Mallorie'yi gerçek dünyaya dönmeye ikna etmek için fikir ekimi uygulamıştır. Gerçek dünyaya döndüklerinde Mallorie'nin yaşadığı bunalımlar ve geldikleri sonuç bu sahnelerde anlatılmaktadır.
132:47	**Geriye dönüş**	Cobb, Mallorie'den sonsuza dek ayrılmadan önce onunla Araf'ta geçirdikleri süre ve birlikte yaşlanmaları hakkında konuşur. Bu konuşma esnasında ikilinin Araf'ta geçirdikleri sürelerden görüntüler sunulur.

Tablo 32: Cobb ve Mallorie karakterlerinin aralarındaki ilişkilerin detaylı anlatımını sağlayan geçmiş zamana dönüşler.

3.3.2.4. Anlatının Biçimlendirilişi

Inception öyküsünün yaratılan beş katmanı içerisinde tutarlı sonuçlara ulaşılsa da final bölümü izleyicilerin tahmin güçlerine bırakılmıştır. Christopher Nolan sinema anlatısının belirgin özelliği olan açık biçimin kullanımı durumu Inception film anlatısında da kendisini göstermektedir. Ardışık sahneler anlamsal bütünlük açısından birbirlerini takip etmemektedir. Birbirinden bağımsız gibi görünen sahneler diğer katmanlardaki sahneler ile anlamsal bir bütünlük oluştursalar da sahnelerin kronolojik sıralamalarına bakıldığında birbirileriyle bağ kurmakta güçlük yaşanmaktadır.

Öykünün gerçeklik boyutu ve gerçeklik boyutuna bağlı rüya sahneleri üç ayrı konu üzerinden ilerlemektedir. Bahsedilen üç konuyu Cobol Mühendisliğin yürüttüğü Saito'ya yönelik bilgi çalma operasyonu, Saito'nun Cobb'a fikir ekimi yapmaları yönünde teklifini sunması ve fikir ekiminin ne olduğu üzerine Ariadne'ye verilen eğitim oluşturmaktadır. Üç konu da kendi içerisinde tutarlı bir yapı göstererek sonuca ulaştığından bu anlamda kapalı biçime sahip oldukları söylenebilir. Film bölümlerindeki sahneler açık biçime uygun şekilde planlanmış ancak anlamsal olarak kendi içlerinde kapalı bir sona ulaşmışlardır. Yusuf'un rüyası içerisinde uyutularak rüya boyutuna geçirilen Robert'ın manipüle edilme süreci başlamaktadır. Robert'ın bilinçaltı koruması üzerine eğitim almış olması öykü boyunca Cobb ve ekibi için bir tehdit unsur oluşturmuş ve *'yansımalar'* kendileri için ciddi bir rakip olarak ortaya çıkmıştır. Robert'ın, babası Maurice ve Peter Browning ile ilişkilerinin biçimlendirilmeye çalışıldığı bölümler kendi içerisinde kapalı biçime sahiptir.

Cobb'un tasarladığı Bay Charles planı, Robert'ın Peter Browning'in babasının gerçek vasiyetini bildiğini düşündürmesi açısından başarılı olmuştur. Bu plana göre Peter, Maurice'in gerçek vasiyetinde mirası yok etmesine neden olacak şeyler yazdığını bilmekte ve buna izin vermemek için Robert'ı rüyasında kaçırıp rüya hırsızlığı yaparak vasiyeti ele geçirmek istemektedir. Bu düşünce Cobb ve ekibinin Robert'a fikir olarak yerleşmesini istedikleri şeydir. Plana uygun olarak Peter, Robert'ın iyi bir patron olacağını ve babası hayal kırıklığı olduğunu düşünse bile başarılı olacağını düşünmektedir. Bu durum Cobb'a yeni bir fırsat yaratmak içindir. Cobb, bu cümlelerden sonra Peter'ın Robert'a yalan söylediğini ve bir şeyler gizlediğini söyleyerek onun bilinçaltına girilmesi gerektiğini söyler. Robert bu şekilde

babasının aslında onun gibi olmasını istemediğini ve mirası yok etmesi gerektiğini öğrenebilecektir. İkinci bölüm de bu anlamda kendi içerisinde kapalı bir yapıya sahiptir. Eames'in rüyası, Robert'a Cobb tarafından Peter'ın bilinçaltı olarak tanıtılmış ve ulaşacakları yerde babasının gerçek vasiyetini öğrenebileceği söylenmiştir.

Üçüncü rüya katmanında birinci katman içerisinde yaralanan Saito ile Mallorie'nin vurduğu Robert ölerek Araf'a düşmüşlerdir. Ariadne'nin planı sayesinde hayata dönen Robert, babası Maurice ile buluşarak Cobb'un planladığı şekilde bir diyalog gerçekleştirmiştir. Bu konuşmanın sonucunda gerçek dünyaya dönüldüğünde Robert tarafından şirketin yok edilmesi kararı alınmıştır. Üçüncü rüya katmanı da diğer katmanlarda olduğu gibi kendi içerisinde anlamsal olarak kapalı bir yapıya sahiptir. Araf bölümüne ait sahneler diğer dört bölüm içerisine dağıtılarak öyküyü detaylandıracak bölümler olarak kurguya dahil olmaktadır. Genellikle Cobb ile Mallorie'nin geçmişine yönelik gösterilen Araf, üçüncü rüya katmanında Robert ile Saito'nun hayata döndürülmesi için Ariadne ve Cobb tarafından ziyaret edilmiştir. Araf sahnelerinin filmin genelinin sahip olduğu açık biçime uygun sahne dizimine sahip oldukları söylenebilir.

3.3.2.5. Anlatıcı Tipolojisi ve Odaklanma

Inception film anlatısında perde dışı ve karma anlatıcı kullanımları mevcuttur. Öyküde yaşanan olaylara müdahil olan ve izleyicilere direkt anlatım yapan bir anlatıcı karakter yoktur. Bazı olayların detaylarını verdiği için anlatıcı karakter olarak kabul edebileceğimiz Cobb, geçmişi ve fikir ekimi ile ilgili düşüncelerini tecrübelerinden oluşan görüntüler eşliğinde izleyicilere sunmaktadır. Bu sunum izleyiciler için yapılan açıklamalar olarak anlamlandırılabileceği gibi aynı zamanda diğer karakterlere yaşanan olaylar ile ilgili yapılan açıklamalardır. Filmin ana karakteri Cobb'un Ariadne'ye, Mallorie ve Araf üzerine açıklamalar yaptığı sahnelerde aynı zamanda izleyicilere de açıklama yapan bir karakter konumuna geçtiği görülmektedir. Bu kapsamda rüya içinde rüya düşüncesi, fikir ekimi, rüya mimarisi, Mallorie ve çocukları ile ilgili gerçekler gibi birçok olay Cobb tarafından diğer karakterlere ve izleyicilere sunulmaktadır. Karma anlatıcılığın belirgin özellikleri Cobb karakterinin Ariadne'ye Mallorie ile yaşamları hakkında (özellikle Araf'ta geçenler üzerine) yaptığı

anlatımlarda görülmektedir. Cobb ve Ariadne karakterlerinin diyalogları esnasında birden Araf'a dönüş yapılarak sahneler üzerine üst sesten faydalanılmıştır.

Inception'da kullanılan odaklanma biçimi içsel odaklanmadır. Anlatıcının bakışı karakterlerin öykünün içindeki farkındalıklarına eşittir. Örneğin, Mallorie'nin gerçeklik ile rüya arasındaki tercihini rüyalardan yana kullandığı, Cobb'un çocuklarını neden göremediği, rüya mimarisinin nasıl bir yapılanma olduğu gibi konuların açıklamaları neredeyse her zaman Cobb'un gözünden izlenmektedir. Saito'nun Robert'a yapılmasını istediği fikir ekiminin planlaması yine Cobb'un gözünden anlatılır. Bu odaklanma biçimi bilgilendirici olsa da izleyici için sınırlı biri bakış açısı sunmaktadır. Cobb ve Mallorie'nin Araf'ta 50 sene yaşamış oldukları ve birlikte yaşlandıkları gerçeği Cobb'un bakış açısından izlendiği için doğruluk sınanması yapılamamaktadır. Cobb'un anlatımlarının doğru olduğu varsayımı yapılarak karakterlere yönelik düşünceler bu varsayımdan çıkarılmaktadır. İzleyicinin bilgisi anlatıcı karakterin yaptığı anlatımlar ile sınırlıdır. Cobb ağırlıklı yapılan bu anlatımlar içsel odaklanmanın alt maddelerinden olan sabit odaklanmayı oluşturmaktadır.

3.3.3. 'Dunkirk'

3.3.3.1. Filmin Konusu ve Karakterleri

''Savaşlar, tahliye ile kazanılmaz.''

Dunkirk, 2. Dünya Savaşı'nın önemli olaylarından *'Dunkirk Tahliyesi'*nin anlatıldığı kurmaca bir filmdir. Christopher Nolan'ın senaryosunu yazıp yönetmenliğini üstlendiği 2017 yapımı filmin yapımcı şirketleri arasında *'Warner Bros.', 'Syncopy', 'Dombey Street Productions', 'Kaap Holland Film'* bulunmaktadır. Dunkirk, 106 dakikalık ekran süresiyle yönetmenin şimdiye kadar çektiği filmler arasında Following'den sonra en kısa ikinci filmidir. Oyuncu kadrosunda Mark Rylance, Cillian Murphy, Tom Hardy, Kenneth Branagh, Fionn Whitehead ve One Direction müzik grubunun üyesi Harry Styles yer almaktadır. Film, Alex karakterini

canlandıran Harry Styles'ın ilk oyunculuk tecrübesidir. Nolan'ın Dunkirk için planladığı anlatı biçimi savaş filmlerinin sahip oldukları karakter, olay, görsellik ve zaman kullanımlarına farklı bir yaklaşım olarak görülebilir. Film öyküsü müttefik kuvvetler arasında yer alan İngiltere, Fransa ve Belçika askerlerinin Alman orduları tarafından Fransa'nın Dunkirk bölgesinde sıkıştırılmaları sonucu yaşananları anlatmaktadır. Alman ordusu sahil kesimine sıkıştırdığı müttefik devletlerin askerlerini havadan dağıttıkları bildirilerle psikolojik baskı altına aldıktan sonra hava güçlerinin yapacağı saldırılar ile düşmanlarını yok etmeyi planlamaktadır. Dönemin İngiltere başbakanı Winston Churchill, Dunkirk sahil şeridinde bulunan 400.000 müttefik asker arasından öncelik İngiliz askerlere verilmek üzere tahliye yapılmasını planlamaktadır. Film öyküsü boyunca savaş meydanında yaşanan bir kahramanlığa, askerlerin birbirleriyle olan ilişkilerine ve savaşan devletlerden hangilerinin haklı olduklarına dair konulara değinilmemektedir. Kameranın tarafsız bir göz olarak sahil kesimine sıkışmış askerlerin tahliye süreçlerine çevrildiği izlenimi yaratılmıştır.

Dünya savaşları başta olmak üzere büyük çapta insan kayıplarının yaşandığı konuların anlatıldığı filmlerde üzerinde en çok durulan konulardan biri öyküdeki kahramanların savaş içerisindeki motivasyonlarıdır. Cephede savaşan veya cephede savaşan yakınlarını bekleyen karakterler üzerinden oluşturulan dramatik yapı izleyicilerin filmlerle özdeşleşim süreçlerini kolaylaştırmaktadır. Dunkirk film anlatısı karakterler üzerinden inşa edilen bu tip bir yapıya tamamen sırtını dönmüş durumdadır. Öykü içerisinde detaylı işlenen herhangi karakter ve karakter ilişkisi yoktur. Hatta karakterlerin isimleri bile ikinci plana atılmıştır. Öykü içerisindeki karakterlerin isimlerini ilk seyirden sonra anımsamak zor olduğu gibi isimleri anımsayamama durumunun filmin anlamlandırma sürecine bir etkisi bulunmamaktadır. Bu durumun bariz bir şekilde vurgulanabilmesi için öykü süresince müttefik güçlerin düşmanı olarak gösterilen Alman askerleri herhangi bir şekilde görülmemektedir. Sadece tehdit unsuru olarak gerilim yaratan ve müttefik askerleri bombalayan karşıt güçler olarak tasvir edilmektedirler.

Savaş filmlerinde genel olarak insani açıdan kötü durumların betimlenmesi ve öykünün vuruculuğunu arttırmak adına bol miktarda kan, kopan vücut parçaları ve ağır yaralı askerlerin yer aldığı sahneler kullanılmaktadır. Sinema filmlerine vizyona girmeden önce çocukların ve gençlerin film seçimlerini düzenleyebilmek adına

dereceler veren *'Motion Picture Association of America (MPAA)' (Amerikan Sinema Filmleri Derneği)*, savaş filmlerine genellikle *'R'* yani '*kısıtlı'* dereceyi vermektedir. *'Das Boot' (1981), 'Schindler's List' (Schindler'in Listesi) (1993), 'Saving Private Ryan' (Er Ryan'ı Kurtarmak) (1998), 'The Thin Red Line' (İnce Kırmızı Hat) (1998), 'The Pianist' (Piyanist) (2002), 'Der Untergang' (Çöküş) (2004), 'Letters From Iwo Jima' (Iwo Jima'dan Mektuplar) (2006), 'Inglorius Basterds' (Soysuzlar Çetesi) (2009)* gibi önemli savaş filmleri bu derecelendirme sistemine göre **'R'**[51] derecesi almışlardır. Dunkirk, onlarca bombalama sahnesi ve binlerce ölü asker barındırmasına rağmen film boyunca kanın neredeyse hiç gösterilmediği bir yapıya sahiptir. Bu sebeple 2. Dünya Savaşı'ndan bir tahliye öyküsü sunan film, *'MPAA'* kuruluşundan **PG-13**[52] derecesini almıştır. *'R'* derecesinin bir alt seviyesi olan bu derecelendirme notu Dunkirk'ün klasik ikinci dünya savaşı filmlerinden farklı bir yapıya sahip olduğunun göstergelerinden biridir.

Karakter / Canlandıran oyuncu	Öyküdeki işlevi
Tommy (Fionn Whitehead)	Dunkirk, karakterlerin yüzeysel işlendiği ve dramatik yapının ana kahraman üzerine kurulmadığı bir filmdir. Ancak filmin açılışından sonuna dek izleyicilere tahliye öyküsü anlatılan Tommy isimli karakter bu yapı içerisindeki ana karakter olarak görülebilir. Öykünün başlangıcında Alman askerlerinin kurdukları pusudan yanındaki askerlerle birlikte kaçmaya çalışırlarken hayatta kalmayı başaran tek kişi olmuştur.

[51] **'R' Derecesi:** 17 yaşın altındaki çocukların bu dereceyi almış filmleri aileleri veya yanlarında gelecek bir yetişkinle beraber izleyebileceklerini ifade eder. Yetişkinlere, çocuklarını sinemaya getirmeden önce izleyecekleri film hakkında araştırma yapmaları tavsiye edilir. Filmlere bu dereceyi veren MPAA kuruluşu 1968 yılında kurulmuştur (MPAA, Restricted, Erişim Tarihi: 03.07.2019).

[52] **PG-13 Derecesi:** Ailelere tavsiye niteliğinde bir derecedir. İzlenecek filmin çocuklara uygun olmayabileceğini belirtir (MPAA, Parents strongly cautioned. Erişim Tarihi: 03.07.2019).

	Kıyıya ulaşmayı başardıktan sonra film öyküsü içerisindeki tek amacı bir gemiye binerek ülkesine geri dönmektir.
Gibson (Aneurin Barnard) / **Alex** (Harry Styles)	Gibson, Dunkirk'ten ilk etapta İngiliz askerlerinin tahliye edileceği anlaşıldıktan sonra İngiliz taklidi yapan ve mümkün olduğu kadar az konuşan Fransız askeridir. Sahildeki ölü bir askeri gömdüğü esnada Tommy ile tanışmıştır. Gömdüğü asker büyük ihtimalle adını kullandığı Gibson'dır. Öykünün geri kalan kısmında Tommy ile birlikte hareket etmiştir. Tahliye sürecinin sonlarına doğru yüzdürmeye çalıştıkları ticari gemiden kurtulamayarak boğulmuştur. Alex, içinde bulunduğu geminin Almanların saldırısına uğramasının ardından Tommy ve Gibson tarafından kurtarılan karakterdir. Öykünün geri kalan kısmında Tommy ve Gibson ile birlikte hareket ederek Almanların atış talimi yaptıkları ticari gemi ile Dunkirk'ten kurtulmaya çalışmıştır. Gibson'ın boğulduğu ticari gemiden Tommy ile birlikte kurtularak bir mayın tarama gemisine çıkmıştır. O gemi de saldırıya uğradıktan sonra Dawson'ın teknesine doğru yüzerek kurtulmuşlardır.

Dawson (Mark Rylance) / **Peter** (Tom Glynn-Carney) / **George** (Barry Keoghan) / **Şok içerisindeki asker** (Cillian Murphy)	Kraliyet Donanması Dunkirk tahliyesini küçük boyuttaki tekneler ile gerçekleştirebilmek için halktan teknelerini talep etmiştir. *'Moonstone'* isimli bir teknesi bulunan Dawson ve oğlu Peter emirleri beklemeden hızlı bir şekilde denize açılmışlardır. Tekneye son anda atlayan genç yardımcıları George da aralarına katılmıştır. Yolculuklarında ilk olarak denizdeki bir enkazın üzerinde bekleyen bir askeri kurtarmışlardır. Denizin ortasından kurtarıldığında şok içerisinde olan ve karakter ismi bulunmayan askeri Cillian Murphy canlandırmıştır. Şok içerisindeki asker, travma sonrası stres bozukluğu yaşadığı için Dunkirk'e dönmek istememiş ve bu esnada çıkan arbedede George'un ağır yaralanmasına neden olmuştur.
Spitfire Pilotları: **Fortis Leader** (Michael Caine), **Fortis 1** (Tom Hardy), **Fortis 2** (Jack Lowden)	Spitfire, 2. Dünya Savaşı'nda kullanılan savaş uçaklarıdır. Öykü içerisindeki üç Spitfire uçağı Dunkirk tahliyesinin güvenliğini sağlamaları için gönderilmişlerdir. Uçaklardan biri olan *'Fortis Leader'* ile bir süre sonra iletişim kesildiği için uçağın düştüğü kabul edilmektedir. Daha sonraki süreçte uçağın enkazı da görülmüştür. Collins isimli pilotun kullandığı Fortis 2, Alman askerleri ile yaptıkları mücadelede isabet aldıktan sonra denize mecburi iniş yapmıştır. *Moonstone* ile olay yerinden

	geçmekte olan Dawson ve Peter, Collins'i (Fortis 2) kurtarmışlardır. Fortis 1 ise kendisine verilen görevi başarıyla tamamlamış ancak uçağını indirdiği yerde düşman kuvverlerce yakalanmıştır.

Tablo 33: Dunkirk filminin 'tip' düzeyinde işlenen karakterleri.

İngiltere başbakanı Winston Churchill toplamda 400.000 kişinin bulunduğu Dunkirk sahillerinden sivil halkın yardımları ile ilk etapta 30.000 kişinin kurtarılmasını planlamıştır. Büyük gemiler sürekli olarak bomba tehdidi altında oldukları için yakın sayılabilecek limanlardaki sivil halkın tekneleriyle tahliye kararı alınmıştır. Bu tahliye süreci içerisinde en çok diyaloğa sahip karakterler *'Moonstone'* isimli tekneleriyle yola çıkan Dawson ve oğlu Peter olmalarına rağmen tekneyle Dunkirk'e doğru yola çıkışları öncesindeki hayatları hakkında herhangi bir bilgi bulunmaktadır. Öykü süresince aile hayatları ile ilgili öğrenilen tek detay, Collins'in Dawson'a tekneyi nasıl bu kadar yetkin bir şekilde kullandığını sorması üzerine Dawson'ın diğer oğlunun da savaş pilotu olduğunu söylemesidir. Peter, Collins'e abisinin savaş başladıktan üç hafta sonra öldüğünü belirtir.

Tommy karakterinin film öyküsünün sonlarına doğru gazeteden okuduğu *''Savaşlar tahliye ile kazanılmaz.''* sözü yönetmenin çektiği savaş filmine bakış açısını yansıtmaktadır. Bahsedildiği gibi karakter gelişimine önem verilmemesi, aşırı şiddet içeren görüntülerin kullanılmaması, öykünün karakterler arası ilişkiler üzerinden ilerletilmemesi, savaşta kimin haklı olduğuna dair konulara girilmemesi gibi durumlar yönetmenin filme belgesel gözüyle yaklaşması ile açıklanabilir. Dunkirk sahillerindeki tahliye süreci izleyicilerin gözlerinin önünde cereyan eden büyük bir savaşın küçük bir kesitidir. Nolan'ın filmdeki zaman planlaması savaş filmlerinde görülmeye pek de alışık olunmayan bir tarzı yansıtmaktadır. Prestij'de günlükler üzerinden anlatılan geçmişe ait olaylar, mahkeme sahneleri ve mahkeme sonrası dönem üzerinden ilerleyen bir yapı kurulduğu çalışma içerisinde açıklanmıştı. Benzer şekilde Inception'da paralel biçimde anlatılan üç rüya katmanı ile gerçeklik ve Araf'ı kapsayan beş katmanlı anlatım yapısının oluşturulduğu yapılan analiz ile ortaya

koyulmuştu. Dunkirk'te kullanılan zaman kurgusunun ise ilk iki örneklemden farklı bir şekilde planlandığı görülmektedir. Üç farklı zamanda geçen sahneler izleyicilere çizgisel bir anlatım yapılıyormuş gibi sunulmaktadır.

Üç farklı zaman çizgisi kullanılarak yaratılan film öyküsü	
The Mole (Mendirek[53])	Öykünün giriş bölümünde Alman askerlerin kurduğu pusudan sağ kurtulan Tommy'nin sahil kesimine ulaşmasıyla başlayan bölümdür. Sahil kesimindeki askerlerin tahliye edilme süreçleri filmin *'Mendirek'* bölümünü oluşturmaktadır. Bu bölüm tahliye sürecinin bir haftasını anlatmaktadır.
The Sea (Deniz)	Dunkirk Tahliyesi için Kraliyet Donanması tarafından yerel halkın tekneleri talep edilmiştir. Deniz bölümü Weymouth limanı başta olmak üzere çeşitli limanlardan kalkan teknelerin Dunkirk'e yolculuk süreçlerini anlatan kısımdır. Denizci Dawson ve oğlu Peter ile yardımcıları George'un yaptıkları yolculuk bu bölümün odak noktasını oluşturur. Denizin ortasında mahsur kalan bir asker, Spitfire pilotlarından Fortis 2 (Collins) ve saldırıya uğrayan bir gemiden Tommy ve Alex başta olmak üzere onlarca askeri kurtarmışlardır. Bu bölüm tahliye sürecinin bir gününü anlatmaktadır.
The Air (Hava)	Spitfire pilotlarının Dunkirk'teki tahliye sürecine yardımcı olmak amacıyla Alman uçakları ile yaptıkları mücadelenin anlatıldığı bölümdür. Havadaki ilk kayıp Fortis Leader olmuştur. Ardından Fortis 2 (Collins) denize mecburi iniş yapmak zorunda kalmıştır. Bir süre sonra havada kalan tek Spitfire pilotu olan Fortis 1 (Farrier) görevini başarıyla tamamlayarak daha fazla can kaybı yaşanmasına engel olmuştur. Bu bölüm tahliye sürecinin bir saatini anlatmaktadır.

Tablo 34: Dunkirk filminin üçe bölünen anlatı yapısı.

[53] Kıyı bölümlerinin ve limandaki gemilerin deniz etkisinden korunmasını sağlayan dalgakıranlarla oluşturulan yapı.

Ana konuya ait farklı zaman dilimleri öykü içerisinde aynı olayların farklı karakterlerin gözlerinden tasvir edilmeleriyle kurgulanmıştır. Filmdeki anlatı çizgisel bir şekilde gerçekleşmeyerek '*The Mole' (Mendirek) – 1 Hafta, 'The Sea' (Deniz) – 1 Gün ve 'The Air' (Hava) – 1 Saat* şeklinde ayrımlanarak planlanmıştır. Mendirek ismiyle tasvir edilen bölümde 400.000 askerin Dunkirk sahillerinde sıkıştıkları ve kendilerini tahliye edecek gemileri tek sıra halinde bekledikleri görülmektedir. Deniz bölümü, askerleri kurtarmaya gelen başta *'Moonstone'* isimli tekne olmak üzere yüzlerce sivil teknenin oluşturduğu bölümdür. Tahliyede sivil tekneleri kullanma fikri Alman saldırılarına karşı daha fazla gemi kaybetmeme isteği ve gemilerin bundan sonra yaşanacağı düşünülen Britanya Savaşı'na saklanması düşüncesinden kaynaklanmaktadır. Üçüncü kısım olan hava bölümünde ise büyük gemilerin Dunkirk'e az sayıda gönderilmeleriyle benzer bir düşünceyle sadece 3 adet Spitfire uçağı bulunmaktadır. Öncü kuvvet Fortis Leader ve Fortis 1 (Farrier) ile Fortis 2 (Collins), Alman hava kuvvetlerini Dunkirk çevresinden uzak tutarak tahliyenin sağlıklı bir şekilde gerçekleşmesini sağlamaya çalışırlar. Öykünün üçe ayrılmış yapısındaki olaylar zaman açısından farklı süreçleri anlatsalar da zaman ve olayların kesiştikleri bölümler de bulunmaktadır. Bölüm isimlerinin ve kapsadıkları zaman dilimlerinin öykülerin başlangıçlarında görüntü üstü yazılar ile belirtilmeleri, film yazarının izleyicileri olayların en başından itibaren bilgilendirme amacında olduğunu göstermektedir.

3.3.3.2. Öyküde Zamanın Kullanımı

Öykünün başlangıç aşaması olan Alman askerlerinin pusu kurduğu bölümler film süresinin yaklaşık olarak ilk 6 dakikası içerisinde gerçekleşmektedir. Tommy ve yanındaki diğer askerler, Alman hava kuvvetlerinin gökyüzünden psikolojik baskı için attıkları *'sizi kuşattık'* temalı bildiri kağıtlarını almalarından kısa bir süre sonra saldırıya uğramışlardır. Saldırının yoğunluğu sebebiyle yanıt verme fırsatı bulamadan kaçan küçük gruptan hayatta kalan tek isim Tommy olmuş ve Dunkirk sahillerine ulaşmayı başarmıştır. Tommy sahilde ilk olarak ölü bir askeri gömmekte olan Gibson ile tanışmıştır. Birbirleriyle hiç konuşmamalarına rağmen Gibson'ın askeri kumların altına gömmesine yardım etmiştir. Tommy sahil şeridi boyunca yerde ve sedyelerde

yatan yaralı askerler ile tek sıra halinde tahliyelerini bekleyen yüzlerce askerle karşılaşmıştır.

3.3.3.2.1. Birinci Anlatı Düzeyi: 'Mendirek' (1 Hafta)

Film süresi içerisinde altıncı dakikadan itibaren başlayarak karada ve deniz içerisindeki askerlerin başlarından geçenlerin anlatıldığı bölümdür. Bölüm içerisinde yaşanan ilk aksiyon, Alman hava kuvvetlerinin Dunkirk sahillerinde açıkta bekleyen müttefik güçleri bombalamasıdır. Film anlatısındaki zaman planlaması farklı zaman dilimlerinin birbirlerini kesmesi şeklinde planlandığından aynı anlatı düzeyleri ardışık şekilde planlanmamıştır. Araya farklı zaman dilimleri ve farklı anlatım boyutları girerek öykünün zaman açısından takibini zorlaştırmıştır.



Resim 64: Öykü içerisinde bir haftalık zaman diliminde gerçekleşen bölüm; 'Mendirek'.

Birinci anlatı düzeyi olan 'Mendirek' bölümünde Tommy, Gibson ve Alex başta olmak üzere Dunkirk'ten kaçmaya çalışan askerlerin yaşadıkları olaylar anlatılmaktadır. Bununla birlikte denizci komutan ve karacı albayın tahliye sürecinde yaşadıkları da bu bölüm içerisinde yer almaktadır. Anlatının sahip olduğu bölümlerin filmin ekran süresi içerisindeki payları tüm bölümler analiz edildikten sonra grafik üzerinden değerlendirilecektir. Birinci anlatı düzeyinde yaşanan olaylar şu şekilde özetlenebilir:

Birinci anlatı düzeyi: 'Mendirek'	
7:45	Saldırı altındaki müttefik askerler, hava kuvvetlerinin nerede olduğunu sorgulamaktadır.
9:45	Tommy ve Gibson sahilde sedye üzerinde yatan yaralı bir askeri gemiye taşımaya karar verirler. Amaçları hastane gemisine binerek Dunkirk'ten kurtulmaktır.
12:22	Alman hava kuvvetleri sahile doğru atışlarını sürdürmektedir.
16:44	Tommy ve Gibson taşıdıkları sedye ile gemiye binmeyi başarırlar. Sedyeyi bıraktıktan sonra gemiden gitmeleri söylenir. Gelecek gemilerden birine binebilme umuduyla gemiden inerek kimseye görünmeden mendireğin altına saklanırlar.
20:13	Karacı albay, denizci komutan ve yüksek rütbeli bir başka komutan tahliye süreci üzerine konuşurlar. Sedyedeki 1 asker ayaktaki 7 askerin yerini kaplamaktadır. Almanlar müttefik askerlerin sıkıştıklarını bildiklerinden tankları durdurarak havadan saldırmaya karar vermişlerdir. Başbakan Churchill'in hedefi ilk etapta 30.000 kişinin tahliyesidir. Askerlerin en önemli amaçları tahliye için gelen gemilerin mendirek yakınlarında batmamalarıdır. Eğer orada batarlarsa mendirek tıkanacak ve kimse tahliye edilemeyecektir. Dunkirk kıyıları sığ olduğu için büyük gemiler kıyıya yanaşamamakta ve ellerinde tahliye için yeterince küçük gemi bulunmamaktadır.
25:45	Denizci komutan ve mendirekteki askerler yaklaşan ses nedeniyle gökyüzüne bakarlar. Almanlar yaralıları taşıyan gemiyi vururlar ve gemi batmaya başlar. Gemi, askerler tarafından terk edilmeye çalışılırken bir yandan da halatları kesilerek mendirekte batmaması için uzaklaştırılmaya çalışılır.
29.25	Denizci komutan, mendirek altındaki Tommy ve Gibson'ı görür. Almanlar tarafından vurulan gemide yer alarak oradan ayrılmak üzere olan askerlerden olduklarını düşündüğü için kendilerine yeni bir gemi ayarlayacaklarını söyler. Tommy ve Gibson'ı başka bir gemiye

	bindirerek yola çıkmalarını sağlar. Geçtikleri gemide diğer askerlerle birlikte kurulanırlar ve yemek yerler.

37:53	Tommy ve Gibson'ın içinde olduğu gemiye küçük teknelerle asker taşınma süreci devam etmektedir. Gece saatlerinde tekneye binemeyen askerlerin *'geri dönün, bizi bırakmayın'* gibi bağırışları duyulmaktadır. Bunlar yaşanırken gemi bir torpido tarafından vurulur. Herkes denize atlayarak gemiyi terk etmeye başlar.
43:54	Gemiden atlayan askerler deniz içerisinde panik halindedirler. Tamamen dolu olan küçük teknelere binerek karanlık sulardan kurtulmak isterler. İkinci anlatı düzeyi olan *'deniz'* bölümünde Dawson, Peter ve George tarafından kurtarılan *'şok içerisindeki asker'*in denizin ortasında mahsur kalmadan önce yaşadıkları bu bölümde anlatılmaktadır. Şok içerisindeki asker, sudaki askerelere sakin olmaları gerektiğini söyler. Küçük bir kayık ile denizin aşılamayacağını, sahile giderek başka bir gemi beklemeleri gerektiğini belirtir.
48:59	Askerler tekneler ile tekrar sahile dönmektedirler. Herkes son derece yorgundur. Tommy, Gibson ve patlama sonrası gemiden kurtardıkları Alex yorgunluktan sahilde uyumaktadır. Kıyıdaki askerler sürekli olarak küçük kayıklara binerek sahilden ayrılmaya çalışırlar ancak kuvvetli dalgalar buna engel olmaktadır. Dunkirk sahillerinin belirgin özelliği sıklıkla gelgit yaşanmasıdır. Sular çekilmekte ve çekilen sular birkaç saat sonra geri gelmektedir. Sular çekildeğinde askerlerin ölü bedenleri kıyıya vurmaktadır. Üç arkadaş ve bir grup asker suların çekilmesinin ardından karaya oturmuş bir gemi görürler. Gemi, karaya oturmuştur ancak sular geri geldiğinde tekrar hareket edebileceğini düşünürler.
54:40	Fransızlar batı kanadında Almanlar tarafından püskürtülmüştür ama hattı bir süre daha tutabileceklerdir. Karacı albay, denizci komutana yok edici gemilerin ne zaman geleceğini sorar. Komutan, her seferinde

	tek gemi geleceğini çünkü gemilerin bundan sonra çıkması beklenen Britanya Savaşı için kullanılmasının düşünüldüğünü söyler. Aynı durum savaş uçakları için de geçerlidir. Kraliyet donanması tahliye için sivil halktan teknelerini talep etmiştir. Büyük gemilerin yanaşması bombalanma riski nedeniyle tehlikeli olacağından böyle bir çare bulunmuştur.
56:31	Tommy, Gibson ve Alex yanlarındaki bir grup askerle birlikte karaya oturmuş gemiye doğru ilerlemektedir. Gemi karaya oturduktan sonra mürettebatının panikle kaçtığı düşünülmektedir. Çünkü geminin bulunduğu yer düşman hattının hemen dışıdır. Askerler içeri girdikten sonra suların gelmesini beklemeye karar verirler. Beklentilerine göre sular 3 saate kadar geri gelecektir.
59:51	Gemiye yaklaşmakta olan birinin sesleri gelir. Gelen kişi geminin kaptanıdır. Hollandalı olduğunu ve geminin ticari bir gemi olduğunu söyler. Asker tahliyesine katıldığını ve götüreceği askerlerin kendisini sahilde beklediklerini belirtir. Bu konuşmalar esnasında gemiye dışarıdan bir kez ateş edilir.
63:44	Askerler gemi içerisinde saklanmaya devam ederler. Dışarıdan ateş edilmeye devam edilmektedir. Bazı askerler karşılık vermek isterler fakat bazıları buna karşı çıkar. Onlara göre düşman askerler onların orada olduklarını bilmeden ateş etmektedirler. Bu durumu hep aynı yere ateş etmeleri nedeniyle tahmin etmektedirler.
65:10	Gemi, ateş edilen yerlerden su almaya başlamıştır. Askerler su alan yerleri tıkamaya çalışırlar. Delikleri tıkamaya çalışan askerlerden biri yüzünden vurulur ve bağırmaya başladığı için susturulmaya çalışılır. Dışarıdan açılan ateş devam etmektedir.
67:33	Öykünün başından beri filmdeki diğer karakterler ile hiç konuşmayan Gibson'ın kimliği tartışmaya açılır. Kaptanın gemideki ağırlığın azaltılması yönündeki tavsiyesi üzerine Alex tarafından bu iş için Gibson seçilmiştir. Pek konuşmadığı, konuştuğu zamanlarda da telaffuzunun Alman aksanına yakın olması sebebiyle Alman casusu

	olduğunu düşünmektedir. Gibson baskılara dayanamayarak Fransız olduğunu söyler. Alex, onun Gibson isimli bir İngiliz askerini öldürerek yerine geçtiğini düşünmektedir. Tommy bu fikre karşı çıkarak onunla sahilde tanıştığını ve amacının herkes gibi buradan çıkmanın bir yolunu bulmak olduğunu söyler. Bu sırada yoğun ateş devam etmektedir. Ateş edenlerin amacı geminin bir daha yüzemeyeceğinden emin olmaktır.

72:23	Askerler bulundukları gemi içerisindeki su yüksekliği sebebiyle zor nefes almaktadırlar. Delikleri tıkamak için çaba göstermeye devam ederler.
78:33	Askerler yükselen su içerisinde hayatta kalmak için tüm güçlerini harcamaktadırlar. Gemi, hareket kabiliyetini kısıtlayacak kadar su aldığı için herkesin gemiyi terk etmesi istenir. Geminin zemin katından yukarı çıkarak denize atlamaya başlarlar. Gibson konuşulanları anlamadığı için biraz geç kalır. Ulaşması gereken merdivene doğru hamle yapar ancak merdivene yetişemeyerek boğulur.
81:56	Ticari gemiden atlayarak kurtulan Tommy ilerideki mayın tarama gemisine doğru yüzmektedir. Bu sırada düşman uçaklarından biri mayın gemisini vurmak için hazırlanmaktadır. Hizaya geçtikten sonra peşinde Fortis 1 (Farrier) olmasına rağmen mayın gemisini vurmayı başarır. Gemidekiler kendilerini denize atarak kurtulmaya çalışırlar. Bu sırada vurulan gemiden petrol sızıntısı yaşanmaktadır.
93:13	Alex, tahliye gerçekleştikten sonra trene bindiklerinde Tommy'e kendilerine battaniye veren yaşlı adamın yüzlerine bile bakmadığını söyler. Üzgündür ve gözleri dolmuştur. Tommy ise uyumaktadır.
94:26	Tommy uykusundan uyanır. Bu sefer de Alex'in uykuda olduğunu görülür ama o da aniden uyanır. Alex, tren durduğunda camdan gördükleri bir çocuğa nerede olduklarını sorar ve Woking cevabını alır. Birazdan istasyona gireceklerdir. Çocuktan bir gazete ister. Gazetede

	Dunkirk Tahliyesi anlatılmaktadır. Alex, buna katlanamadığını ve insanların sokakta yüzlerine tükürüceklerini söyler.
96:24	Alex, gazeteyi okumayı reddederek Tommy'e verir ve Tommy sesli bir şekilde okumaya başlar. *''Savaşlar, tahliye ile kazanılmaz.''* Bu sırada birisi cama vurur. Tommy okumaya devam eder. *''Ama bu kurtuluşta dikkate değer bir zafer vardır.''* Cama vuran adam neşe içerisinde Tommy ve Alex'e içecek uzatır. *''Ordumuzun kurtuluşundaki şükranımız, Fransa ve Belçika'da olanların büyük bir askeri felaket olduğu gerçeğini görmekten alıkoymamalıdır.''*

Tablo 35: Birinci anlatı düzeyi olan 'Mendirek'te yaşananlar.

Birinci anlatı düzeyi İngiliz, Fransız ve Belçikalı askerlerin sahil kesiminde tahliyelerini bekledikleri ve Tommy, Gibson, Alex başta olmak üzere birçok askerin kendi çabaları ile kurtulmaya çalıştıkları bölümdür. Birinci anlatı seviyesine dahil edilebilecek sahil kısmında geçen başka olaylar da anlatılmaktadır. Bu olayların genel çerçevesini karacı albay ve denizci komutanın tahliye üzerine konuşmaları oluşturmaktadır.

71:48 – Mendirekteki geminin kalkış hazırlıkları organize edilirken karaya oturmuş ticari geminin tekrar harekete geçtiği görülür. Karacı albaya göre düşman kum tepelerini aşmış ve gemiye yaklaşmıştır. Bu durum ona göre gemi içerisindeki askerlerin sonunun geldiğini göstermektedir.

72:55 – Denizci komutan bir yandan içi asker dolu geminin kıyıdan ayrılışını seyrederken bir yandan uzaklardaki hareket ilgisini çekmektedir. Karacı albaydan aldığı dürbün ile uzaklara bakar. Kendilerine yaklaşan onlarca sivil tekneyi görür. Yola çıkmış olan gemideki askerler ile kıyıda tahliye edilmeyi bekleyen askerler küçük teknelerdeki insanları sevinçle karşılarlar.

81:51 – Denizdeki savaş gemisi, Spitfire'lara ateş açan Alman uçağını düşürmek için ateş etmektedir.

86:41 – Denizci komutan mutlu bir ifadeyle mendirek üzerinde yürümektedir. Küçük tekneler ile Dunkirk sahillerine gelenlere neredensiniz diye sorar. Sırayla Dartmouth ve Deal cevaplarını alır. Bu sırada farklı bir zaman düzlemine geçilir. Küçük tekneler geldikten sonraki bir durum gibi görünse de yaşanan olay farklı bir zamanı kapsamaktadır **(87:05)**. Karacı komutan yukarıda süzülmekte olan bir uçak görür. Biraz endişelenmiştir. Kendilerine düşman bir uçağın yaklaştığı izlenimini alır.

93:53 – Mendirekte uyumakta olan asker uyanır. Askerlerin tahliye süreçleri devam etmektedir. Karacı albay, Churchill'in 30.000 askerini aldığını söyler. Denizci komutan biraz daha fazlası diyerek 300.000 kişinin tahliye edildiğini mutlu bir ifadeyle ekler. Denizci komutan, Fransız müttefikleri tahliye olana kadar Dunkirk'te kalacağını söyler. Bu sırada karacı albay bir gemiye binerek uzaklaşmaya başlamıştır. Son olarak birbirlerine asker selamı verirler.

Tommy'nin Almanların kurduğu pusudan kurtularak sahile ulaşması film süresinin yaklaşık 6 dakikasını almıştır. Birinci anlatı düzeyi olan mendirek bölümü ise filmin 106 dakikalık ekran süresinin yaklaşık 41 dakikalık bölümünü oluşturmaktadır.

3.3.3.2.2. İkinci Anlatı Düzeyi: 'Deniz' (1 Gün)

Tahliye sürecinde mendireğin tıkanarak tahliyenin sona erme riski nedeniyle savaş ve hastane gemilerini kısıtlı bir şekilde kullanmaya karar veren Kraliyet Donanması, tahliye için Dunkirk'e yakın bölgelerdeki sivil halkın teknelerini kullanmayı uygun görmüştür. Filmin ikinci anlatı düzeyi deniz bölümü sivil halkın tekneleriyle Dunkirk sahillerine ulaşarak askerlerin tahliyelerine yardımcı olma süreçlerini anlatmaktadır. İkinci anlatı düzeyi *'Moonstone'* isimli teknenin sahibi Bay Dawson, oğlu Peter ve genç yardımcıları George'un merkeze alındığı bir yapıya sahiptir. Dawson ve oğlu Peter'ın geçmişleri ile ilgili öğrenilen tek şey Dawson'ın büyük oğlunun savaş pilotu olduğu ve savaşın üçüncü haftasında hayatını kaybettiğidir. Yardımcıları George ise okul hayatında pek başarılı olmayan ama buna karşın dünyada ve tanıdığı insanlarda bir iz bırakabileceğine inanan bir karakterdir.



Resim 65: Öykü içerisinde bir günlük zaman diliminde gerçekleşen bölüm: 'Deniz'

İkinci anlatı düzeyi: 'Deniz'	
8:35	Peter, George'a donanmanın tekneyi talep ettiğini ve bir saate yanlarında olacaklarını söyler. Dawson ise donanma gelmeden önce hazır olmak istemektedir. Teknedeki fazla eşyaları boşaltarak kıyıya istifledikleri can yeleklerini yükleyeceklerdir. Peter, donanma yetkililerinin Dunkirk'ten alınacak birkaç asker olduğunu söylediklerini belirtir.
13:17	Dawson ve ekibi Moonstone'u yolculuk için hazırlamaya devam ederler. Bu sırada donanma askerleri limana gelmişlerdir. Limandaki tekneleri kontrol etmeye başlarlar.
15:15	Dawson, donanma askerleri kendilerine doğru yürümeye başlayınca Peter'dan teknenin halatlarını çözmesini ister. Donanmanın tekneyi istediğini belirtir. Ancak teknenin kaptanı olarak kendisi önce davranacaktır. Dawson ve Peter teknenin kara ile bağlantısını kestiklerinde genç yardımcıları George da son anda tekneye atlar. Peter, George'a nereye gittiklerini bilip bilmediğini sorar. ''Fransa!'' yanıtını alır. Dawson, ''Savaşa gidiyoruz!'' dediğinde ise George, yardımı dokunabileceğini söyler.
17:29	Öykünün kesişim noktalarından biri yaşanır. Bay Dawson ve ekibi yola çıkmıştır. George, Dawson'a heyecanlı bir şekilde geçmekte olan Spitfire'lardan birini gösterdiğinde Dawson'dan ''*Bizimkilerden biri*''

	yanıtını alır. Bu sırada yanlarından içinde askerlerin olduğu bir gemi geçer.
22:23	Dawson denizin ortasında bir enkaz görür. Enkazın üzerinde mahsur kalan bir asker vardır. Peter askere doğru bir ip atar ve kurtararak tekneye alırlar. Askere adını sorduklarını şok içerisinde olduğu için yanıtlamaz.
28:26	George, şok içerisindeki askere aşağısı daha sıcak olduğu için alt kata gelmek isteyip istemediğini sorar. Çay uzatır ama asker eline vurarak çayın düşmesine neden olur. Dawson askerin savaşın şokunda olduğunu bildiği için kendisine hak verir. Asker, gemisini batıran şeyin bir denizaltı olduğunu söyler.
32:56	Şok içerisindeki asker Dawson'a nereye gittiklerini sorar. *'Dunkirk'* cevabını alınca oraya gitmek istemediğini, İngiltere'ye dönmek istediğini söyler. Dawson ise Dunkirk'e gitmekte kararlıdır. Asker, Dunkirk'e gitmek istemediği fikrinde diretince tartışmanın büyümemesi adına yeni bir rota belirleyecekleri söylenerek yatıştırılır. Dinlenmesi için alt kata gönderilir. Can yeleklerinin olduğu bir kamaraya geçmiştir. Genç George, Bay Dawson'a askerin korkak olup olmadığını sorar. Bay Dawson ise askerin savaş şokunda olduğunu ve bir daha kendine gelemeyebileceğini belirtir.

35:12	Peter, askerin kamarasına yeni bir çay götürür. Çayı verdikten sonra kamarasını kilitler.
41:02	Teknenin üzerindeki Dawson, arkasından gelen uçakların seslerinden Spitfire olduklarını anlar. George'a bu uçakların Rolls Royce Merlin Motor'u kullandıkları için şimdiye kadarki en iyi uçaklar olduklarını söyler. Bu sırada kamaradaki asker dışarı çıkmaya çalışmaktadır. Kapısı kilitli olduğu için kapıya vurmaya başlar. Dawson, Peter'ın kapıyı kilitlediğini anlayınca sinirlenir ve kapıyı açmasını ister. Peter kapıyı açtığında asker orada değildir. Kamaranın tavanından yukarı

	çıkmıştır. Dışarı çıkmayı başaran asker Dawson'ın rotayı değiştirmediğini anlar. Dawson ise Dunkirk'e gitmenin yapmaları gereken bir iş olduğunu belirtir. Asker bu fikri saçma bulur çünkü silahları bile yoktur. Dawson gibi yaşlı insanların evlerinde oturması gerektiğini düşünmektedir. Dawson ise savaşın büyümesi durumunda ev diye bir şeyin kalmayacağını belirtir.
45:14	Dawson ile kurtardıkları asker arasındaki tartışma devam etmektedir. Dawson, Dunkirk'e yardım etme fikrinden vazgeçemeyeceğini söylediğinde askerin vurgusu silahlarının bile olmadığı üzerinedir. Dawson, silahının olup olmadığını sorduğunda *'tüfeğim vardı'* cevabını alınca bombardıman uçakları ve denizaltılara karşı işe yarayıp yaramadığını kinayeli bir şekilde sormuştur. Asker fikrinden yine de vazgeçmeyip dümeni ele geçirmeye çalışınca çıkan arbedede George güverteden aşağı kata düşerek ağır yaralanır.
52:48	Peter, ağır yaralanmış olan George ile ilgilenmektedir. George, hayatında yaptığı en iyi şeyin bu yolculuğa katılmak olduğunu söyler. Bu arada kafasının arkası kanamaktadır. Filmde kan görülen tek sahne budur. George'un yaralanmasına neden olan asker halsiz bir şekilde üst katta oturmaktadır. George, okul hayatında başarılı olamadığını ama bir gün yerel gazeteye çıkarak öğretmenlerinin kendisinin başarılı olduğunu göreceğini söyler. Bu sırada yaralanmaya bağlı olarak görme yeteneğini kaybetmiştir.
57:17	Asker, pişmanlık içerisindedir. Peter, Dawson'a yaranın üzerine baskı yaptığını ve elinden geldiğince rahatlatmaya çalıştığını söyler. Ancak George'un durumu kötüdür. Peter, babasına geri dönmeli miyiz diye sorar. Ama geri dönmek için fazla ilerlemişlerdir. O sırada bir gemi ile karşılaşırlar. Havadaki Heinkel'in (düşman uçağı) mayın gemisini bombalamak için hizaya girdiğini görürler.
58:51	Havadaki iki Spitfire uçağı düşman uçaklarını takip etmektedir. Düşman uçağını vururlar ancak bir süre sonra Fortis 2'nin de vurularak duman çıkardığını görürler. Denizdeki yolculukları esnasında bu

	durumu gören Dawson, Peter'a paraşütü kaçırmaması için dikkatle bakmasını söyler. Amacı teknenin yönünü Spitfire'ın düşeceği yöne çevirmektir.
61:28	Spitfire giderek suya yaklaşmaktadır fakat Peter havada bir paraşüt görmediğini söyler. Yani pilot henüz atlamamıştır. Collins (Fortis 2) uçağı denize indirmeyi başarır. Peter, pilotun öldüğünü düşünür ama Dawson gidip kontrol etmekte ısrarcıdır, hayatta olabileceğini düşünmektedir.
64:33 **66:02** **67:11** **69:57**	Collins uçağı indirdikten sonra dışarı çıkmak için elindeki işaret fişeği ile camı kırmaya çalışır fakat başaramaz. Uçak içerisindeki su miktarı giderek artmaktadır. Su seviyesi bir süre sonra Collins'i boğulmasına neden olabilecek şekilde yükselir. Bu sırada Dawson'ın teknesi su üzerindeki Spitfire'a yaklaşır. Peter, uçağın üst camına vurarak Collins'i dışarı çıkarmayı başarır.

71:27	Peter, Collins'e George'u gösterir, Collins durumun kötü olduğunu fark eder ve üzülür. Peter'ın onu yerinden kıpırdatmamış olmasını olumlu karşılar.
75:27	Denizden kurtarılan asker George'un iyi olup olmadığını sorar. Peter sinirli bir şekilde iyi olmadığını söyler. O sırada mayın gemisi bombalanır. Fortis 1 (Farrier), mayın gemisini bombalayan uçağı takip etmektedir.
77:10 **78:04**	Peter, Dawson'a suda askerler olduğunu söyler. Collins ise bu sırada havadaki takip sürecini izlemektedir. Sudaki askerler küçük teknelere doğru yüzmeye başlarlar. Bu sırada birinci anlatı düzeyinde gösterilen Tommy, Gibson ve Alex'in de aralarında olduğu askerleri taşıyan ticari gemi de batmaktadır. Denizden teknelere çıkan askerlerin üzerleri petrolle kaplıdır. Herhangi bir kıvılcımda yanacakları için durum kritiktir. Bu sırada Dunkirk'te bulunan mühendis askerler sahil şeridinde kamyonlardan bir iskele yaparlar. Yapılan iskeleden asker

	taşınmaya devam edilmektedir. George'u yaralayan asker de şoku atlatmaya başlayarak denizdeki askerlerin tekneye çıkmalarına yardım eder.
79:39 **80:56**	Petrole bulanmış askerler Moonstone'a çıkmaya devam etmektedir. Aynı zamanda diğer küçük tekneler de asker taşımaktadır. Dawson'ın amacı, petrol alev almadan alabilecekleri kadar askeri teknelerine almaktır. Denizden tekneye alınan askerlerden biri George'un öldüğünü fark etmiştir. George'u yaralayan asker o sırada güvertededir ve Peter'a George'un durumunu sorar. Peter bu sefer sakin bir ses tonuyla iyi olduğunu söyler. Askerin daha fazla etkilenmesini istememektedir.
84:06	Askerler petrole bulanmış halde yüzmeye devam etmektedir. Farrier (Fortis 1), takip ettiği uçağı vurmuştur fakat uçak denizdeki petrole doğru düşmektedir. Collins bunu fark ederek Dawson'a söyler. Uçak denize düşer ve deniz alev alır. Peter ve Collins'in denizden kurtardıkları son kişi Tommy'dir. İlk sözü *'beni eve götürün'* olmuştur.
87:33	Kurtarılan askerler can yeleklerini giymiş halde Dawson'ın teknesinde yolculuk etmektedirler. Teknede Tommy ile birlikte Alex de vardır. Collins havada bir uçak görür. Dawson'a haber verir. Dawson uçağın türünün ME 109 olduğunu söyleyerek Peter'ın dümene geçmesini ister. Uçaktan kurtulabilmek için talimatlarını vermektedir. Güneye doğru yönelirler.
88:11 **88:51**	Dawson, Peter'a tüm hızıyla ileri gitmesi talimatını verir. Havadaki uçağın ateş etmeden önce burnunu eğmek zorunda olduğunu belirtir. Peter'a uçak hizaya girene kadar beklemesi gerektiğini belirtir. Uçak yaklaştığında Peter'a aniden sola kırmasını söyler ve uçak bu şekilde yanlarından geçerek devam etmek zorunda kalır. Dawson'ın teknesinin yanından devam eden uçağın görüntüsünün hemen ardından kamera mendirekteki denizci komutana döner. Komutan, Spitfire tarafından vurulan uçağın yere düştüğünü görür. Bu iki sahnede tek uçak olduğu ve sahnenin farklı görüş açılarından izlendiği izlenimi yaratılır. Fakat bahsedilen iki sahne farklı zamanlarda gerçekleşen iki farklı düşman

	uçağı ile ilgilidir. İlki Dawson'ın ustalığı sayesinde Moonstone'u vuramadan yoluna devam etmiş, diğeri ise Spitfire tarafından vurularak düşürülmüştür.
89:24	Peter, yanlarından geçen uçağın uzaklaştığını söyler. Dawson'a göre düşman uçakların başka işleri vardır ve bu sebeple kendileri ile oyalanmamışlardır. Collins, Dawson'a gemiler ve uçaklar hakkında nasıl bu kadar bilgili olduğunu sorar. Dawson, büyük oğlunun Fortis pilotları gibi savaş uçağı pilotu olduğunu söyler. Collins bu kişinin Peter olduğunu düşünür. Peter ise savaş pilotu olan kişinin kendisi değil, abisi olduğunu belirtir.

90:18 **91:10**	Moonstone içerisinde yolculuk eden askerlerden bazıları güverteye çıkarlar. Peter yukarı çıkan askerlere aşağıda kalmaları gerektiğini hatırlatır. Askerler falezlere bakmak istediklerini söylerler. Peter'a burası *'Dover'* mı diye sorarlar. Peter *''Hayır, Dorset''* cevabını verdiğinde *''Olsun, yine de ev''* karşılığını verirler. Askerlerden biri Peter'a *''Sizi hayal kırıklığına uğrattık mı?''* diye sorduğunda Peter bu soruya cevap vermez.
91:27	Moonstone gece vakti sahile yaklaşır. Dawson'ın teknesi çok fazla asker getirmiştir ve tekneden çıkan askerleri sayan kişi bu duruma şaşırır. Askerlerden biri Collins'e kızgın bir şekilde *''Neredeydiniz?''* diye sorar[54]. Dawson, Collins'e getirdikleri askerleri göstererek *''Bunlar nerede olduğunuzu biliyorlar''* der.
92:41	Askerlere battaniye dağıtan bir adam kafasını bile kaldırmadan herkese iyi iş çıkarttıklarını söylemektedir. Alex kendisine *''Sadece hayatta kaldık''* dediğinde *''Bu yeterli!''* cevabını verir.

[54] Askerlerin çoğu savaş uçaklarının geç kaldığını düşünmektedir.

95:56	Peter, *'Weymouth Herald'* ismindeki yerel bir gazeteye gider. Elindeki fotoğrafı oradaki yaşlı adama gösterir.

Tablo 36: İkinci anlatı düzeyi olan 'Deniz' bölümünde yaşananlar.

Dawson ve ekibinin Weymouth Limanı'nda Kraliyet Donanması askerlerini beklemeden yola çıkışlarının anlatıldığı bölüm, Dunkirk Tahliyesi'nin başarılı olmasını sağlayan sivil tekneler ile askerlerin kurtarılması durumunun etrafında şekillendiği bir öyküdür. Denizden kurtarılan şok içerisindeki asker, Spitfire pilotlarından Fortis 2'nin (Collins) kurtarılması, mayın gemisinin batırılmasının ardından petrole bulanan askerlerin önemli kısmının tekneye alınması vb. olaylar filmin bu bölümünde anlatılmıştır. Olayların detaylandırılarak sonuca doğru evrildiği bu bölümde öne çıkan olaylar toplam film süresinin yaklaşık 30 dakikalık bölümünü oluşturmaktadır.

3.3.3.2.3. Üçüncü Anlatı Düzeyi: 'Hava' (1 Saat)

Dunkirk sahil şeridinde mahsur kalan 400.000 askerin tahliyesi için sivil halktan teknelerinin istenmesi dışında üretilen bir diğer çare mühendislerden kıyıdaki kamyonetleri kullanarak yapay bir liman inşa etmelerini talep etmektir. Yapılacak limanın katkısıyla daha fazla askerin tahliye edilmesi mümkün olabilecektir. Müttefik kuvvetlerin sahilde sıkışıp kaldığını bilen Alman güçleri karadan yaptıkları tank saldırılarını kesmişlerdir. Karadan yaptıkları tek hamle, sahil şeridinin dışına çıkmaya çalışan askerlere pusu kurarak onları tekrar sahil şeridine sıkıştırmaya çalışmaktır. Alman kuvvetlerin kara saldırısı yerine havadan yapılacak saldırıları tercih etmeleri hem tanklarının riske girmesine engel olacak hem de havadan saldırılara cevap alma şansları düşük olduğu için düşmanlarını kolayca ortadan kaldırabileceklerdir.



Resim 66: Öykü içerisinde bir saatlik zaman diliminde gerçekleşen bölüm: 'Hava'

Hastane gemileri hava saldırıları sonucu batırılan İngiliz askerler, bombalanma riski nedeniyle büyük boyuttaki gemilerin Dunkirk'e teker teker geleceklerini ve tahliye sürecinin sivil halkın teknelerinin üzerine kurulacağını öğrenmişlerdir. Savaş uçaklarının da gemilerde olduğu gibi sınırlı kullanımları söz konusudur. Dunkirk sahil şeridinin hava saldırılarından korunması için ise sadece 3 adet *'Spitfire'* uçağı gönderilmiştir. Fortis Leader[55], Fortis 1 (Farrier) ve Fortis 2'den (Collins) oluşan üç uçaklık hava gücü tahliye operasyonu içerisinde 1 saat sürecek bir göreve başlamışlardır. Dunkirk'e gidiş yolunda deniz üzerindeki müttefik gemilerin ve sivil halka ait teknelerin korunması görevini üstlenmekle birlikte kendilerine zarar vermeye çalışan Alman uçakları ile savaşmışlardır. Üçüncü anlatı düzeyindeki Spitfire uçaklarının ilki hava bölümünün hemen başlarında düşürülmüştür (Fortis Leader). Daha sonra Fortis 2 (Collins) de vurularak denize mecburi iniş yapmak zorunda kalmıştır. Havada kalan tek Spitfire pilotu Fortis 1'in (Farrier) ise uçağı zarar görerek yakıt göstergesi bozulmuştur.

<u>Üçüncü anlatı düzeyi:</u> 'Hava'	
8:51	Üçüncü anlatı düzeyinin başlangıcında üç adet Spitfire uçağı havada süzülmektedir. Fortis Leader, Fortis 1 ve Fortis 2'ye yakıt kontrolü yapmalarını ve uçmaları gereken mesafeyi söyler. Bu sayede Dunkirk'e ulaştıklarında 40 dakikalık savaş için yakıtları kalacaktır.

[55] Michael Caine'in Cameo'su olarak planlanan karakterdir. Fiziksel olarak görünmemiş, uçağı düşürülene kadar sesi duyulmuştur.

13:51	Fortis 2, Fortis Leader'a Dunkirk'ün çok uzakta olduğunu ve askerleri neden Calais'den almadıklarını sorar. Fortis Leader'a göre Calais düşman askerlerinin eline geçmiştir. Fortis 2 bu uçuşta çok açıkta kaldıklarını söylediğinde Fortis Leader, gözlerini dört açmaları gerektiğini ve düşmanın güneşi arkalarına alarak geleceğini söylemiştir.
15:53	Düşman uçakları ile ilk temas sağlanır. Birbirlerinin peşlerine takılırlar. Fortis 1, Fortis 2'nin peşindeki uçağa ateş etmeye başlar.
18:46	Spitfire'lar çatışmaya devam etmektedir. Fortis 1, Fortis 2'nin sol tarafa çekmeyi başardığı düşman uçağı vurur. Bu sırada Fortis 1 de isabet alır. Düşmanın vurulduğunu Fortis Leader'a haber verir ancak Fortis Leader cevap vermez. Fortis 2'ye Fortis Leader'dan haber alamadığını söylediğinde bir tur dönerek bakma kararı alırlar.
24:30	Fortis 1, uçuşları esnasında deniz üzerinde bir enkaz görür. Bu enkazın Fortis Leader'a ait olduğunu anlarlar. Fortis 2'ye uçaktan çıkan birini görüp görmediğini sorduğunda paraşüt görmediği yanıtını alır. Bu sırada Fortis 1'in az önceki isabetten ötürü yakıt göstergesi bozulmuştur.
29:07	Fortis 1 ve Fortis 2, savaş stratejisi geliştirirler. 5 dakika uzaklıkta olduklarını ve belirli bir mesafeye yükselmeleri gerektiğini konuşurlar. Yukarıdan saldırıya uğramamak için üstten dalış yapmaları konusunda anlaşırlar.
35:13	Fortis 2, mayın tarama gemisini bombalamak için hizaya geçen bir düşman uçağı (Heinkel) görür. Toplamda birkaç düşman uçağı vardır. Ayrılarak düşman uçaklarının peşlerine takılırlar. Fortis 1'in vurduğu uçak zarar görür ve geri dönmeye başlar. Fortis 2 de bir tanesini vurmayı başarmıştır. Ancak gözlerinden kaçırdıkları koruma uçaklarından biri Fortis 2'yi vurarak düşmeye başlamasına neden olur. Fortis 2, paraşütle atlamayı düşünür ancak denizin dalgasız olduğunu görünce denize iniş yapmaya karar verir.

42:35	Fortis 2, denize doğru iniş yapmaya devam ederken Fortis 1 kaçanları kovalayacağını söyler. Birbirlerine şans dilerler. Fortis 2 suya alçalır. O sırada *'Moonstone'* teknesinin Fortis 2'ye doğru hareket etmeye başladığı görülür.
46:31	Fortis 1, düşman uçağını takip etmektedir. O sırada büyük bir gemi, batan daha küçük bir gemi ve uzaklarda iki ayrı yerden duman çıktığı görülür. Fortis 1, takip ettiği uçağı vurmayı başarır. Gördüğü küçük gemide ilk etapta kimsenin olmadığı izlenimini alır ancak uçağı vurduktan sonra tekrar baktığında gemiden denize askerlerin atladığını görür.
53:55 **57:05** **63:31** **64:53** **67:24**	Fortis 1, Dunkirk'ten çıkan dumanlara endişe içerisinde bakmaktadır. Düşman uçağını takip edebilmek için yüksekliğini arttırır. Çatışmaya devam eder. Düşman uçağı kendisine yaklaşmaktadır. Takip süreci devam etmektedir.
70:32	Fortis 1'in takip ettiği düşman uçağı mayın gemisini bombalamayı başarmıştır. Gemi aldığı isabetler sonucu patlamaya başlar. Askerler suya atlamaya başlamıştır. Mayın gemisi yan yatar.
78:05	Fortis 1, takip ettiği uçağı vurmayı başarmıştır. Ancak yakıtı bittiği için uçağının pervaneleri durur. Yedek depoyu devreye alır
85:55	Fortis 1, Dunkirk sahillerinde tek sıra halinde tahliyeyi bekleyen askerlerin üzerinden uçarken yedek yakıtı da biter ve pervaneleri durur. Sahildeki askerler Fortis 1'in havada süzülmesini izlemektedir.
89:59 **91:11**	Fortis 1, üst camını açar. Yavaş bir şekilde yere doğru inmektedir. Dunkirk sahillerinde ıssız bir bölgeye doğru alçalmaktadır. Üst camını kapatır.

95:57 **96:57**	Giderek yere yaklaşmaktadır. Uçağın tekerleklerini açmaya başlar. Uçağın tekerlekleri açılmaya devam etmektedir. Yere inmek üzeredir. Bu sahnenin üzerine Tommy tarafından yükses sesle gazete okunmaktadır: *''Sıcağı sıcağına başka bir savaş için hazır olmalıyız.''* Fortis 1, yere sıkıntısız bir şekilde iniş yapmıştır. Tommy gazeteyi okumaya devam eder: *''Sonuna kadar gideceğiz.''* Bu sırada Fortis 1 uçaktan inmiş ve uçağın içerisine işaret fişeği atmıştır: *''Fransa'da savaşacağız.''*

Tablo 37: Üçüncü anlatı düzeyi olan 'Hava' bölümünde yaşananlar.

Öykü içerisinde Fortis 1'in yere inişinin ardından değişik zaman dilimlerine kesmeler yapılarak Tommy'nin okuduğu gazetede geçen sözlerin bu sahneler üzerinden anlam kazanması hedeflenmiştir.

97:44 – Kamera, Dawson'ın evi olduğunu tahmin ettiğimiz bir yere döner. Peter, gazeteyi Dawson'a gösterir: *''Denizlerde ve okyanuslarda savaşacağız.''* Gazetede *''17 yaşındaki Dunkirk kahramanı George Mills''* yazmaktadır. Peter, yerel gazeteye bu yazıyı yazdırarak George'un savaş kahramanı olma isteğini gerçekleştirmiştir. Fortis 1 ve Peter'ın sahnelerinin arasında gazetede geçen sözler okunmaya devam edilmektedir: *''Kalplerimizde büyümekte olan öz güven ve gücümüzle savaşacağız.''*

98:04 – Fortis 1, ilk defa maskesini çıkarır. Farrier maskesini çıkarırken Tommy, gazeteyi okumaya devam eder: *''Ne pahasına olursa olsun topraklarımızı koruyacağız. Kumsallarda savaşacağız, iniş alanlarında savaşacağız, açık arazilerde ve sokaklarda savaşacağız, tepelerde savaşacağız. Asla teslim olmayacağız''*

98:34 – Fortis 1, işaret fişeğini uçağın içerisine doğru ateşlediği için uçak yanmaya başlar ve uçağın karşısına geçerek yanışını seyreder. Fortis 1'in iniş yaptığı yer sahilin düşman askerlerin kontrolünde olduğu bölümüdür. Bu yüzden kısa bir süre sonra düşman askerleri gelerek Fortis 1'i rehin alırlar. Bu sahnenin üzerine Tommy'nin gazeteden okudukları şunlardır: *''Bu topraklar zapt edilmiş ve aç bırakılmış olsa dahi… Buna rağmen İngiltere tarafından silahlandırılan ve korunan*

denizlerin ötesindeki imparatorluğumuz mücadelesine devam edecektir. Tanrı'nın izniyle yeni dünya tüm gücü ve kudretiyle eski dünyayı kurtarıp özgürlüğüne kavuşturana dek…''

Fortis Leader, Fortis 1, Fortis 2'nin zaman zaman Moonstone teknesinde yaşananlar ve düşmanların saldırıları ile kesişen öyküleri film içerisindeki gerçek zamana bakıldığında en kısa süren bölümdür. Tablo içerisinde anlatılan olaylar filmin ekran süresinin yaklaşık 15 dakikasını oluşturmaktadır. Prestij, Inception ve Dunkirk filmlerinin incelemeye dahil edilmeyen bölümlerini belirgin bir olayın bulunmadığı genel çekimler ve ana öyküye katkısı olmadığı için olaylar tablosuna dahil edilmeyen gelişmeler oluşturmaktadır.



Grafik 4: Filmin genel yapısı içerisindeki anlatı düzeylerinin toplam süre içerisindeki dağılımları.

Üç anlatı düzeyinde gerçekleşen olayların film süresi içindeki payları ve birbirlerine oranlanmış halleri *yaklaşık* olarak aşağıdaki gibidir:

* **Başlangıç jeneriği:** 1 dakika (Yüzde 1).

* **Öykü başlangıcındaki pusu sahnesi (Tommy):** 6.30 dakika (Yüzde 7).

* **Birinci anlatı düzeyi 'Mendirek':** 41 dakika (Yüzde 40).

*** İkinci anlatı düzeyi 'Deniz':** 30 dakika (Yüzde 29).

*** Üçüncü anlatı düzeyi 'Hava':** 15 dakika (Yüzde 15).

*** Bitiş jeneriği:** 8 dakika (Yüzde 8).

3.3.3.3. Anlatının Biçimlendirilişi

Dunkirk, giriş bölümü ve devamındaki üç farklı anlatı düzeyi çerçevesinde tek bir konuyu oluşturan parçalı bir anlatıdır. Nolan'ın Dunkirk öyküsündeki zaman planlaması diğer filmlerinden farklı bir şekilde inşa edilmiştir. Farklı zaman dilimlerinde gerçekleşen olaylar film boyunca ardışık bir şekilde kurgulanarak tek bir kurgu çizgisi yaratılmıştır. Bu sebeple film sahnelerinin kronolojik dizimlerinin açık biçime sahip oldukları görülmektedir. Farklı zamanlarda gerçekleşen olayların ardışık ve tek bir olay görünümündeki anlatımlarının en bariz uygulaması filmin 88. dakikasında görülmektedir. Aşağıda yer alan sıralı eylemler tek bir olay anlatılıyormuş gibi ardışık kurgulanmıştır:

* Uçağını denize indirdikten sonra *'Moonstone'* teknesi tarafından kurtarılan Collins (Fortis 2) karakteri kendilerine doğru yaklaşmakta olan bir savaş uçağını Dawson'a haber verir. Dawson, uçağın güneyden gelen bir *'ME 109'* olduğunu söyleyerek Peter'dan dümene geçmesini ister.

* Bu sırada kamera Dunkirk sahillerindeki denizci komutana döner. Komutan, endişe içerisinde gökyüzüne bakmaktadır.

* Dawson'ın teknesine yaklaşan uçağa benzer bir savaş uçağı sahile doğru yaklaşmaktadır. Dawson, Peter'a talimatlarını vererek yapacakları bir manevra ile zarar görmeden kurtulmayı planlamaktadır.

* Kamera tekrar sahile döner ve havadaki uçak giderek yaklaştığı için sahildeki askerler panik içerisindedir. Denizci komutan gözlerini kapatmış ve uçağın kendilerine vereceği zararı kabullenmişken ateş edilme sesleri duyularak kamera yeniden Moonstone teknesine döner.

* Dawson'ın Peter'a verdiği talimatlar sayesinde savaş uçağından kurtulurlar ve uçak yanlarından geçerek uzaklaşır.

* Kamera tekrar Dunkirk sahillerine döndüğünde bir uçağın dumanlar çıkararak düştüğü görülmektedir. Uçağı düşüren kişinin havada kalan son Spitfire pilotu Fortis 1 (Farrier) olduğu görülür ve sahildeki askerler sevinç gösterilerinde bulunurlar. Anlatımı yapılan bu sahnede iki farklı uçak, iki farklı mekan, iki farklı zaman dilimi ve birden çok karakter yer almasına rağmen ardışık bir kurgulama yapılarak sahnedeki gerilim adete tek bir olaydan bahsediliyormuş gibi yaratılmıştır.

Filmin giriş bölümü, mendirek bölümünün başlangıcına kadar kendi içerisinde kapalı bir yapıya sahiptir. Alman askerlerin kurduğu pusu ile karşılaşan müttefik askerleri kaçarak hayatlarını kurtarmaya çalışırlar. Grup içerisinde hayatta kalan tek asker olan Tommy sahil kesimine ulaşarak orada olan diğer binlerce asker gibi İngiltere'ye dönmek için bir yol aramaktadır. Alman ordusunun Dunkirk sahilinde bekleyen askerlere hava saldırısı düzenlemeleri ile başlayan birinci anlatı düzeyi, askerlerin Dunkirk sahillerinden kurtulma çabalarını anlatan bir bölümdür. Birinci bölüm içerisinde karakter özellikleri ve geçmişleri irdelenmeyen karakter inşaları söz konusudur. Ayrıca ilk bölüm içerisinde tahliye sürecine odaklanılan karakter olan Tommy, Fransız olmasına rağmen İngiliz taklidi yapan Gibson ve torpido saldırısından kurtardıkları Alex'in ekseninde bir öykü anlatımı mevcuttur. Bu bölümün nihayetine yaklaşılırken Gibson karakteri kaçmak için kullandıkları ticari gemi içerisinde boğularak hayatını kaybetmiştir. Tommy ve Alex ise Dawson'ın teknesi ile kurtarılarak İngiltere'ye dönmeye başarmışlardır. Askerlerin kurtulma hikayeleri diğer iki anlatı düzeyi ile iç içe geçmiş şekilde anlatıldığı için sahne dizimi açısından açık biçime, konu bütünlüğü açısından kapalı biçime sahiptir.

İkinci anlatı düzeyi, Kraliyet Donanması'nın sivil halkın teknelerini talep etmesinin ardından gerçekleşen olayların anlatıldığı bölümdür. Moonstone adlı teknenin sahibi Dawson ve oğlu Peter ile yardımcıları George bölümün odak noktasındaki karakterlerdir. Bölüm süresince denizin ortasında mahsur kalan bir asker, zorunlu olarak denize iniş yapan bir Spitfire pilotu ve bombalanan mayın gemisinden denize atlayan çok sayıda müttefik askerin hayatını kurtarmışlardır. Yolculuk sürecinde yardımcıları George hayatını kaybetmiş ve öykünün geçmişi açısından önemli bir ayrıntı olan Dawson'ın büyük oğlunun savaşın üçüncü haftasında hayatını kaybettiği bilgisi öğrenilmiştir. Bu anlatı düzeyi de diğer düzeylerde olduğu gibi sıklıkla paralel anlatımların yapıldığı bir bölümdür. Sahnelerin dizimleri ardışık

yapılmadığı için bu açıdan açık biçime sahip oldukları söylenebilmekle birlikte bazı sahnelerin farklı açılardan tekrar gösterildiği sahneler de bulunmaktadır. Örneğin, Fortis 2'nin (Collins) denize iniş yaptığı sahnenin hem ikinci anlatı düzeyinde hem de üçüncü anlatı düzeyinde farklı bakış açılarından sunulduğu görülmektedir. İkinci anlatı düzeyindeki sunumu Moonstone mürettabatının iniş yapan pilotun sağ olup olmadığının anlaşılması için çabalarının üzerine kurulmuştur. Üçüncü anlatı düzeyinde ise Fortis 1'in (Farrier) bakış açısından Collins'in sağlıklı bir iniş yaptığının gösterilmesi amaçlanmıştır. Bu bölüm Peter'ın yerel bir gazete olan *'Weymouth Herald'*a giderek George'un savaş kahramanı olduğuna dair bir haber yaptırmasıyla sona ermektedir. Konu bütünlüğü açısından yine kapalı bir anlatım söz konusudur.

Üçüncü anlatı düzeyi, üç Spitfire pilotunun Dunkirk sahillerine ulaşarak sahildeki askerlerin korunmalarını sağlamalarının öyküsüdür. Dunkirk'e ulaşmadan önce yaptıkları çatışmalar nedeniyle Fortis Leader'ı öykünün başında kaybetmişlerdir. Bir süre sonra Fortis 2 (Collins) de aldığı isabet sebebiyle denize mecburi iniş yapmak zorunda kalmıştır. Geriye kalan tek pilot olan Fortis 1 (Farrier), Alman uçaklarının mayın tarama gemisini bombalamasına engel olamasa da sahildeki askerlere saldırı gerçekleştirecek bir uçağı düşürerek askerlerin zarar görmesini engellemiştir. Öykünün sonunda görevini tamamlayan Fortis 1'in yakıtının bitmesi nedeniyle düşman kontrolündeki bir bölgeye iniş yaptığı ve uçağını yaktıktan sonra esir düştüğü görülmektedir. 'Hava' adının verildiği üçüncü anlatı düzeyinde denizde ve karada yaşananlar ile zaman zaman anlamlandırması güç paralel anlatımlar yapıldığı için açık biçime sahiptir. Fortis 1'in görevini tamamladığı ve Fortis 2'nin ülkeye dönüş yaptığı düşünüldüğünde ise Spitfire pilotlarının öykülerinin kapalı biçimde bir sona ulaştığı söylenebilir.

3.3.3.4. Anlatı Tipolojisi ve Odaklanma

Dunkirk, perde dışı anlatıcı ve karma anlatıcı özellikleri ile kurgulanmıştır. Anlatıcı, kendisini öykünün dışında konumlamaktadır. Film öyküsünün tarihi bir olayı anlatmasının yanı sıra karakter ilişkilerine değinilmediği ve yan öyküler yaratılmadığı için kameranın olayları tarafsız bir göz olarak kaydettiği izlenimi yaratılmıştır. Filmin bu özelliği ile dışöyküsel anlatıcıya sahip olduğu görülmektedir. Anlatı, öykünün

içerisinde gelişen olaylar ve olayları oluşturan eylemler üzerinden anlatıldığı için yadöyküsel anlatıcı özelliğine sahip olduğu görülmektedir. Görünür bir varlığı bulunmayan anlatıcı, olayları kameranın takip ettiği izlenimini yaratarak bir anlatı oluşturmaktadır. Bu anlatıcı biçimi dışsal odaklanmayı oluşturmaktadır. Anlatıcı, öykü içerisinde yer alan bir karakter değildir. Olayları ve eylemleri takip eder. Olayları anlatan değil, şahit olan bir anlatıcı konumundadır. Öykü içerisinde yaşananların o an içinde gerçekleşiyormuş izlenimi yaratılır. Savaş filmlerinde sıklıkla kullanılan odaklanma biçimlerinden biridir.

Mustafa Sözen'in anlatıcı tipolojileri üzerine örnek çözümlemeler yaptığı bir çalışmasında dışöyküsel anlatıcı biçiminin iki şekilde incelendiği görülmektedir. İncelenen ilk biçimde olayların anlatımını yapan gözlemci (neutral) bir bakış açısından söz edilmektedir. Öykü ve karakterlere herhangi bir müdahalede bulunulmadan olanı yansıtma işlevi bulunmaktadır. İkinci biçimde ise kahraman anlatıcı modeli söz konusudur. Bu ikili ayrımın ortak özelliği anlatılan figürlerin *'tip'* olmalarıdır (Sözen, 2008: 180). Öyküdeki karma anlatıcı özelliğini Tommy'nin üst ses olarak gazeteden haberleri okuduğu sahneler ile karakterlerin eylemlerinin birlikte kurgulanmalarının oluşturduğu söylenebilir.

Tiplerden oluşturulan karakterlerin öykü içerisindeki davranışları olaylara karşı verdikleri tepkiler ile yansıtılmaktadır. Öyküdeki karakterlerde derinlik bulunmamaktadır. Dunkirk'te bu yapıyı kullanan Nolan'ın, senaryosunu tek başına ve kardeşiyle birlikte yazdığı diğer filmlerindeki karakter çalışmalarına bakıldığında bu durumun kendisi açısından yenilikçi bir hareket olarak görülebileceği söylenebilir. Following'de 'Genç Adam', Memento'da 'Leonard', Inception'da 'Dom Cobb', Interstellar'da 'Cooper', Batman Begins'te 'Bruce Wayne' başta olmak üzere 'Ra's Al Ghul', Kara Şövalye'de 'Joker', Kara Şövalye Yükseliyor'da 'Bane' gibi onlarca karakter detaylı yaratımları ile unutulmazlar arasına girmişlerdir. Karakterlerin diğer karakterler ile ilişkilerinin yanı sıra ruhsal durumlarının kusursuza yakın detaylandırılmaları sebebiyle Christopher Nolan sinemasının en başarılı yönlerinden biri olarak karakter yaratımları ön plana çıkmıştır. Aynı şekilde Insomnia ve The Prestige filmlerinin karakterleri de detaylı çalışmalar olsalar da Insomnia'nın senaryosu başka yazarlar tarafından yazıldığı, The Prestige de uyarlama bir senaryo olduğu için bu karakterler arasına yazılmamıştır.

Nolan'ın Dunkirk'te tercih ettiği anlatım biçimi olayların betimlenerek karakterlerin sadece tipler olarak öykünün içerisinde yer almalarından ibarettir. Öykünün *'mendirek'* bölümü süresince eylemleri kamera tarafından takip edilen Tommy, kendisini Gibson olarak tanıtan Fransız asker, denizci komutan, karacı albay ve binlerce diğer askerin çoğunun isimleri de dahil olmak üzere herhangi bir derinlikleri yoktur. Öykünün *'deniz'* bölümü içerisinde en fazla repliğe sahip olan karakterler olarak Dawson ve Peter öne çıkmaktadır. Bu duruma rağmen ailelerinden birinin savaş pilotu olduğu ve savaşın üçüncü haftasında hayatını kaybettiği dışında kendileri hakkında herhangi bir bilgi verilmemektedir. Cillian Murphy'nin oynadığı karakterin bir ismi bile yoktur. Sadece denizden kurtulan şok içerisindeki bir asker olarak tasvir edilmiştir. Öyküdeki bulunma amacı evine dönmek istemesidir. Denize iniş yapan Fortis 2 pilotu Collins, öykünün büyük bölümünde Moonstone teknesinde yer alsa da kişisel özellikleri veya geçmişiyle ilgili bir bilgi verilmemektedir. Fortis 2'nin denize iniş yapmadan önce dahil olduğu 'hava' bölümünde yer alan diğer pilotlar, Michael Caine'in sadece sesinin duyulduğu ve fiziki varlığı gösterilmeyen Fortis Leader ile Tom Hardy'nin canlandırdığı Farrier (Fortis 1) isimli pilottur. Farrier karakterini canlandıran Tom Hardy film içerisindeki sahnelerin neredeyse tamamında maskeli olarak yer almış ve maskesiz hali öykünün finaline yakın bir yerde kısa süreliğine görülmüştür. Dunkirk filmi sahip olduğu bu anlatım biçimiyle belgesel film türüne yakın bir duruş göstermektedir.

SONUÇ

Bu tez çalışmasında, sinematograf cihazının icadıyla başlayan hareketli görüntü ile anlam üretimi çalışmalarının günümüzde evrildiği durum incelenmiştir. Erken dönem çalışmalarda kameranın kayıt tuşuna basılması ile başlayıp kaydın durdurulmasıyla tamamlanan çekimler, zaman içerisinde belirli yöntemler kullanılarak istenilen anlamları oluşturacak şekilde üretilmişlerdir. Çalışmanın savunduğu iki temel varsayım bulunmaktadır. Bu varsayımlardan ilki, klasik anlatı biçimine tepki olarak doğan modern anlatı düşüncesinin postmodern anlatım biçimlerine dönüşüm sürecinde olduğudur. Bahsedilen postmodern anlatım biçimlerinden biri olan ağ anlatı, Platon ve Aristoteles'ten gelen mimesis düşüncesine dayalı eserlerin oluşturduğu klasik anlatı ile zaman içerisinde klasik anlatıya tepki olarak doğan modern anlatının bazı özeliklerinin bir araya gelmesi ile oluşan melez bir yöntemdir. Ağ anlatıya sahip filmlerde sahne dizimleri açısından modern anlatıya yakın bir yapı görülmekle birlikte sahne kümelerinin oluşturdukları anlam açısından klasik anlatının kapalı biçimine yakın bir görünüm söz konusudur.

Çalışmanın ikinci varsayımı, İngiliz yönetmen Christopher Nolan'ın klasik ve modern anlatının bazı temel özelliklerini kullanarak ağ anlatı yapısına uygun film inşaları oluşturduğudur. Bu noktada dönüşen bir *'Auteur'* kavramından söz edilebilir. Çalışma içerisinde detaylı bir şekilde incelendiği gibi yaratıcı yönetmenler kendilerine özgü film yapım stilleri ile üretimler yaparak Hollywood stüdyo sisteminin karşısında olan bir yapıyı temsil ederler. Christopher Nolan, büyük film stüdyolarının çatıları altında genellikle yüksek bütçeli filmler yaparak gişe bakımından başarı yakalayan bir yönetmendir. Bununla birlikte film yapım sürecinde yaratıcı özellikler göstererek Hollywood sineması ile yaratıcı yönetmenlik özelliklerini bir araya getiren bir sanatçıdır. Karşıt özellikler gösteren bu iki yapının bir araya gelmesi, yönetmenlerin prodüksiyon süreçleri nedeniyle gişe yönetmeni ve bağımsız yönetmen şeklinde ayrımlanmaları durumunun Christopher Nolan özelinde değiştiğini göstermektedir.

Tez çalışması kapsamında Christopher Nolan'ın sinema düşüncesinin ve filmlerinin yapısal analizi yapılmıştır. Sinema filmlerinde anlam ve anlatının oluşumuna giden tarihsel ve teknolojik süreç ile film anlatı yöntemlerinin açıklanması sürecinde literatür tarama yönteminden yararlanılmıştır. Çalışma içerisinde üçüncü

anlatı biçimi olarak nitelendirilen *'ağ anlatı'* üzerine yapılan ilk çalışmalar ve kavramın teknoloji ile ilintili kökenlerine de literatür tarama yöntemi kullanılarak açıklık getirilmiştir. İçerik analizi yönteminden Nolan'ın Doodlebug, Following ve Memento gibi filmlerinin incelenmesi sürecinde de yararlanılmakla birlikte ilk detaylı analiz Alejandro Gonzalez Inarritu filmografisinden ağ anlatıyı örneklemesi için seçilen '21 Gram' filminin çözümlenmesi sürecinde yapılmıştır. 21 Gram filmi için yapılan çözümleme, ağ anlatı biçiminin detaylı anlatımının ardından diğer anlatı biçimlerinden farklarının daha net bir şekilde anlaşılabilmesi adına tercih edilmiştir. İçerik analizi yönteminden Christopher Nolan'ın örneklem olarak seçilen eserlerinin sahip olduğu anlatı özelliklerinin açıklanması sürecinde de yararlanılmıştır.

David Bordwell'in ağ anlatı kavramı, sinema yazarları ve eleştirmenlerinin farklı şekillerde tanımladığı postmodern bir anlatı yapısını işaret eder. Ağ anlatı, iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler ile dünyayı küresel bir köy haline getiren iletişim süreçlerinin sinema filmlerine yansımaları olarak ifade edilebilir. Teknolojik gelişmeler iletişim alanındaki üretim ve dağıtım biçimlerini değiştirerek iletişimde mekana bağlılığın önemi azaltmaktadır. Birbirleriyle aynı mekanda bulunmayan insanlar teknolojik gelişmelerin sağladığı olanaklar ile belirli istek ve amaçlar doğrultusunda buluşabilmektedir.

Sosyal ağ teorilerine göre insanlar birbirlerine zayıf veya güçlü ağlarla bağlı durumdalardır. Castells tarafından *'zayıf bağlar'* olarak adlandırılan insanlar arasındaki zayıf ilişkilerin zamanla genişleyerek işlevsel hale geldikleri görüşü Mark Granovetter tarafından *'zayıf bağların gücü'* kuramıyla açıklanmaktadır. Bu kurama göre bireyler arasında var olduğu kabul edilen bağların zayıf olması, bireyin hedeflerine ulaşması için gerekli sosyal sermayeyi oluşturmasına yardımcı olmaktadır. Bulunduğu sosyal ortama ait olan birey zamanla bağlı olduğu sosyal yapı içerisindeki diğer bireylere benzemektedir. Birey, kendi sosyal ortamında elde edemeyeceği bir bilgiye ulaşmak istediğinde bu ortamdan çıkarak başka bir ağa dahil olacaktır. Bu şekilde kendi ortamı ile yeni katılacağı sosyal ortam arasında bir köprü kurması gerekecektir. Bu durumun sonucu olarak daha önceki dönemlerde herhangi bir tanışıklığı olmayan bireyler ile belirli amaçlar doğrultusunda bir araya gelerek yeni bir yol çizeceklerdir. Sinemadaki ağ anlatı yapısı da benzer bir yapılanmaya sahiptir.

Ağ oluşturma düşüncesinin sinema filmlerine biçimsel etkisi modern anlatılarda olduğu gibi parçalı sahne diziminin oluşturulmasıyla ortaya çıkmaktadır. Bunun yanı sıra birbirleriyle tanışarak bir araya geldikleri *'merkez olay'* öncesinde herhangi bir bağı olmayan karakterlerin yakınlaşan kaderleri söz konusudur. Bu bakımdan *'Converge' (Yaklaşma, bir noktada kesişme*) kavramı ağ anlatının temel unsurlarından biridir. Ağ anlatı yapısına sahip filmlerin sahne dizimleri açısından açık biçime, konu bütünlükleri açısından genel olarak kapalı biçime sahip oldukları görülmektedir. Öykülerin içerisinde birden fazla ana kahramanın birden çok öyküsü anlatılabilmektedir. Birden çok öyküye sahip filmlerde genellikle iç içe geçmiş ve kesişmiş eylemlerin bulunduğu bir yapı görülmektedir. Film içerisindeki öyküler tek bir sona ulaşabilecekleri gibi her bir öykü için farklı bir son da yaratılabilmektedir. Ağ anlatının belirgin özelliklerinden olan kronolojik düzensizlik sadece zamanın farklı kullanımıyla değil, Christopher Nolan sinemasında olduğu gibi farklı öykü katmanlarının yaratılmaları şeklinde de inşa edilebilmektedir. Ağ anlatı yapısının Christopher Nolan sinemasında görülen belirgin özelliklerinden biri, anlamlandırma sürecine izleyicilerden beklenen katkıdır. Film yazarları öykülerini kendi istedikleri anlamların çıkarılabilmesi için kurgulasalar da seyir sürecinde izleyicilerden bazı talepleri bulunmaktadır. Nolan filmografisinden örneklem olarak seçilen filmlerin analizlerinde görülebileceği gibi öykü içerisindeki eylemlerin anlamlandırılabilmeleri adına izleyicilerden dikkatlerini toplamaları ve bağ kurma yeteneklerini kullanmaları beklenmektedir.

Thomas Elsaesser'in 12 madde içerisinde açıklayarak *'akıl oyunu'* olarak tanımladığı postmodern film anlatım biçimi, ağ anlatı yapısıyla kurgulanan filmlerin sahip oldukları temel nitelikler olarak da kabul edilebilir. Çalışmanın ilgili bölümünde tablo içerisinde gösterilen 12 madde arasından Christopher Nolan sinemasında çoklu evren[56], çoklu zamansallık[57] ve çelişkilerle yaşama durumu[58] ile öykü içerisinde tekrara ve geriye dönük nedensellik çıkarımları[59] gibi nitelikler gözlemlenmektedir. Ağ anlatı yapısı içerisinde film öykülerinin kurgulanma biçimlerinden geriye dönüş,

[56] Inception'da yer alan paralel rüya katmanları için oluşturulan evrenler.
[57] Dunkirk öyküsünde aynı olayın anlatıldığı üç farklı zaman çizgisi.
[58] Prestij'de Julia'nın ölüm nedeni konusunda yaşanan tereddütler.
[59] Prestij'de Robert karakterinin ölümüyle sonuçlanan olayın tekrarlara dayanan anlatımı ve John Cutter'ın sihirbazlığın temelini anlatmak için sihirbazlık gösterilerinin üç bölümünü tasvir ettiği sahneler gibi.

ileri sarma ve önbelirimler örneklem olarak seçilen filmlerden birinin ana hatlarını oluşturmaktadır[60]. Bu şekilde kurgulanan filmler özellikle ilk seyirlerinde anlamlandırma açısından güç olan ancak senaryo bakımından tutarlı yapılardır.

Ağ anlatı biçiminde kullanılan geriye dönüşler, Griffith'in çalışmalarında olduğu gibi olay ve eylemlerin arka planındaki süreçlerin anlatımlarına katkı sağlamaktadırlar. Bu tekniğin kullanımıyla film anlatısı parçalı hale getirilmektedir. Bu şekilde yapılan bir anlatım filmlerin ilerleyen bölümlerinde anlamsal açıdan bütünlük oluşturulacak dahi olsa o anki seyir içerisinde bütünsellikten uzak bir yapı sunmaktadır. Önbelirimler, edebi eserler çerçevesinde *'Çehov'un Tüfeği'*, *'Çehov'un Silahı'* gibi isimlerle bilinen tekniğin sinema filmlerine uyarlanmış halidir. Önbelirimler kapsamında büyük bir olayın kendisinden daha az önemli bir olay tarafından ima edilmesi söz konusudur. Öykünün gelişimi esnasında izleyicilere verilen ipuçları olarak açıklanabilecek bu yapı, izleyicileri her an tetikte tuttukları gibi ağ anlatı yapısına uygun bir yapbozun parçalarını da sunmaktadırlar. Genette tarafından gerçek ve sahte olarak ikiye ayrılan önbelirimler bazı zamanlarda izleyicileri olduğundan farklı bir şekilde bilgilendirmek için de kullanılabilmektedir. Önbelirimler film öyküleri içerisinde sahne dizimleri, diyaloglar, karakterlerin fiziksel hareketleri ile sunulabilecekleri gibi sahneler ve karakterlere özgü müzik yaratımları ile de planlanabilmektedirler. Korku ve gerilim türlerinin herkes tarafından rahatlıkla algılanabilecek müzik kullanımları bu durumun örneklerindendir. Film anlatısındaki zamanın kırılımının geriye dönüşler dışındaki önemli bir kullanım biçimi de ileri sarmalardır. İleri sarma yapısı gelecekte kesin olarak yaşanacak olay ve eylemleri gösterebileceği gibi yaşanması muhtemel olayları da sunabilmektedir. Ağ anlatı yapılanması içerisinde sıklıkla kullanılan bu yöntem film içerisinde yaşanan olayların ilerleyen dönemlerde şu anki durumlarından nasıl bir dönüşüm göstereceklerinin sunumu olarak görülebilir.

Christopher Nolan sinemasının anlatı yapısı incelenirken tür tercihleri, filmsel evrenlerin oluşumu, karakter yaratımları, şaşırtıcı final inşası, görselliğe verilen değer gibi genel özellikleri irdelenmiştir. Yönetmenin filmografisinden örneklem olarak seçilen filmler zaman analizleri, anlatıların biçimlendirilişleri, anlatıcı tipolojileri, anlatıda odaklanma şekilleri çerçevesinde incelenmiştir. Zaman analizleri yapılırken

[60] The Prestige.

üzerinde durulan konu anakroni (zaman sapması) kullanımları ve oluşturulan anlatı katmanlarıdır. Filmlerde kullanılan geriye dönüşler, ileri sarmalar, önbelirimler, paralel işleyen anlatı katmanları, aynı konunun farklı zaman çizgileri takip edilerek anlatıldığı film inşaları gibi yapılar analiz edilerek ortaya çıkarılmıştır. Film analizlerinin ardından elde edilen veriler grafikler üzerinde gösterilerek yönetmenin filmsel zamanı kullanımı ve öykü planlamaları açıklanmaktadır.

Çalışma içerisinde sıklıkla vurgulanan Christopher Nolan filmlerinin yakalamış oldukları yüksek gişe başarısı üçüncü bölümün irdelediği ilk konulardan biridir. Yönetmenin çocukluk yıllarında temeli atılan ve sürekli gelişen sinema düşüncesi kendi röportajlarından derlendikten sonra çağdaşı olan yönetmenler ile gişe başarısı açısından kıyaslanmıştır. Alejandro Gonzalez Inarritu'nun 2001-2014 yılları arasında vizyona giren ve eleştiri başarısı kazanan dört filminin[61] Amerika ve dünya geneli gişelerinin ortalamaları sunularak Hollywood stüdyo sistemi standartlarına göre alt seviyelerde kaldıkları vurgulanmıştır. Benzer şekilde Quentin Tarantino'nun 1994-2004 arasında vizyona giren dört filminin[62] gişe rakamları tablo içerisinde gösterilerek benzer bir vurgu yapılmıştır. Inarritu ve Tarantino filmlerinin Hollywood standartlarına göre düşük sayılabilecek gişe rakamları vurgulandıktan sonra Christopher Nolan'ı çağdaşı olan yaratıcı yönetmenlerden gişe başarısı olarak öne çıkaran 6 filminin gişe rakamları tablo içerisinde gösterilmiştir. Rakamların ötesinde, ismi geçen yönetmenler ile birlikte Sam Raimi, David Fincher gibi yaratıcı yönetmenlerin sinema filmi yönetmenliğinin yanı sıra filmlere katkıda bulunma biçimlerinden söz edilmiştir. Yürütücü yapımcılık, klip yönetmenliği, dizi filmlerin senaryoları ve yönetmenlikleri, oyunculuk denemeleri gibi unsurlar Christopher Nolan filmografisinde bulunmayan çalışmalardır.[63] Yakaladığı gişe başarıları ve sinemasının sürekli olarak kendisini yenileyen yapısı nedeniyle çağdaşı olan yönetmenlerden farklı bir konumda bulunduğu gözlemlenebilir bir durumdur.

Christopher Nolan filmografisinde bulunan 10 uzun metrajlı filmin tür yapısı incelendiğinde 8 farklı film türünde eser verdiği görülmektedir.[64] Film öykülerinin

[61] Amores Perros, Babel, Biutiful, Birdman.
[62] Pulp Fiction, Jackie Brown, Kill Bill Volume: 1 ve 2.
[63] 'Batman v Superman: Dawn of Justice' (2016) ve 'Justice League' (2017) filmlerinin yapımcılığını üstlenmesi bu konuda bir istisna olarak göze çarpmaktadır.
[64] Suç, gizem, gerilim, drama, aksiyon, macera, bilim kurgu, tarih.

geçtiği atmosferlere bakıldığında ise üç farklı yapı göze çarpmaktadır. Nolan filmlerindeki eylemler yaşadığımız dünya içerisinde, dünya atmosferi dışında ve çizgi roman uyarlamaları kapsamında fantastik mekanlarda geçmektedir. Yönetmenin tür tercihlerine ve türlere bağlı mekan yaratımlarına bakıldığında yüksek bütçeler ile stüdyolara bağlı çekilen popüler filmler kapsamında değerlendirilebilecekleri söylenebilir. Christopher Nolan filmlerinin Hollywood'un genel olarak üretmekte olduğu popüler filmlerle olan belirgin farklarından birini yeşil ekran önünde çekilen efektli sahnelerden mümkün olduğu kadar uzak durulması oluşturmaktadır.

Popüler filmlerin bütçelerinde yıldız oyuncular ve film ekibinin maliyetleri kadar önemli bir diğer gider kalemini efekt çalışmaları oluşturmaktadır. Nolan filmografisinde çizgi roman uyarlamaları dahil olmak üzere efekt kullanılarak kolaylıkla halledilebilecek sahneler için mühendislik çalışmaları yapıldığı bilinmektedir. 360 derece dönme kabiliyetine sahip setler, çok fazla sayıda insanın yer alması gereken sahnelerde bilgisayarla kopyalama yerine figüran kullanımı, patlama sahnelerinin efektler yerine gerçek patlayıcılar ile gerçekleştirilmeleri vb. durumlar yönetmenin stilini yansıtan unsurlar olarak ön plana çıkmaktadır.

Nolan'ın uzun metrajlı filmlerinde sıklıkla karşılaşılan saplantılı karakterlerin primitif bir örneği çektiği üç kısa filmden biri olan *'Doodlebug'* isimli çalışmasında görülmektedir. Tek karaktere sahip diyalogsuz bir yapım olan kısa filmde karakterin en büyük rakibinin kendi benliği olduğu görülmektedir. İzleyicilere karşıt bir karakter[65] olarak sunulan yapının aslında karakterin kendi psikolojik sorunlarının bir yansıması olduğu görülmektedir. Doodlebug anlatısının karakter inşası ile birlikte dikkat çeken diğer yapısal unsurları olarak siyah beyaz olarak çekilen filmde gerilimin artmasını sağlayan müzik kullanımı, filmin sırrının açığa çıktığı şaşırtıcı finali ve teknik kullanımları ön plana çıkmaktadır. Bahsedilen unsurların yanı sıra öykünün final bölümünde karakterin arkasında kendisinin çok daha büyük bir versiyonunun belirmesi durumu Nolan'ın gelecek filmlerinde görselliğe vereceği önemin ilk ipuçlarıdır.

[65] Doodlebug film anlatısında; bir böcek.

Christopher Nolan, klasik sinema anlatısının temel özelliklerinden biri olan serim, düğüm, çözüm bölümlerine[66] yeni bir perde daha eklemektedir. Dördüncü perde olarak adlandırılabilecek bu yapı, film içerisinde yer alan karakterlerin öykülerinin ana öykü bitmesine rağmen devam ettiğini göstermektedir. Bu yapının kullanım amacının devam filmleri için kapı aralamaktan ziyade film öykülerine gelecekte yapılacak yeni yorumlar için fırsat sunulması olduğu söylenebilir. Nolan'ın anlatıya eklediği bu yeni yapı ile birlikte film planlamasında kullandığı en önemli iki unsur zaman kavramı ve öykü katmanlarıdır. Bütçesini kendisinin yarattığı, düşük bütçe sebebiyle siyah beyaz olarak çekilen ve oyuncu olarak yakınlarını tercih ettiği ilk uzun metrajlı filmi Following'de ana öyküyü üç farklı zaman diliminde anlatmıştır. Nolan'ın tüm filmografisinde görülen zamanın farklı kullanımları, zaman içerisinde öykülerin parçalı hale gelerek farklı şekillerde kurgulanmalarına giden yolu açmıştır. Örneklem olarak seçilen The Prestige, Inception ve Dunkirk filmlerinin her birinin ana öykülerinin farklı bir zaman çizgisine sahip oldukları ve öykülerin farklı katmanlar halinde kurgulandıkları görülmektedir.

Nolan'ın filmlerindeki karakterlerin yaratım süreçlerinde göze çarpan ilk unsur yaratılan karakterler için yapılan oyuncu tercihleridir. İngiliz yönetmen filmlerindeki karakterler için genellikle daha önce çalıştığı oyuncuları tercih etmektedir. Bu alanda biri ses Cameo'su olmak üzere yedi filmde birlikte çalıştığı Michael Caine ile son filmi Dunkirk dahil olmak üzere beş filmde birlikte çalıştığı Cillian Murphy en sık çalıştığı oyuncular olarak göze çarpmaktadır. Özellikle Kara Şövalye üçlemesinde çalıştığı oyunculardan birçoğu ile daha sonra çektiği filmlerde de çalıştığı görülen yönetmenin oyuncu seçimi konusunda tutucu bir yapısı olduğu söylenebilir.

Nolan filmlerindeki ana karakterlerin genel olarak sahip oldukları ruhsal durum *'Self-Deception' (Kendini Aldatma)* üzerine kuruludur. Tez çalışması içerisinde Nolan filmografisinden seçilen dört film ve bir film serisinin ana kahramanları sahip oldukları ruhsal durum üzerinden değerlendirilmişlerdir. Following filminde *'Genç Adam'*, Insomnia'da *'Will Dormer'*, Memento'da *'Leonard Shelby'*, Dunkirk'te karakter ismi bulunmayan *'şok içerisindeki asker',* Kara Şövalye üçlemesinde *'Bruce Wayne'* gibi karakterlerin psikolojik durumları yaşadıkları travmalar üzerinden

[66] Çalışma içerisinde klasik serim, düğüm, çözüm anlatı kompozisyonu ile birlikte Syd Field'ın üç perdeli senaryo yapısından da söz edilmiştir.

şekillenmiştir. Genç Adam'ın muzdarip olduğu kronik yalnızlık ve buna bağlı can sıkıntısı ile insanları takip etmesi, Will Dormer'ın yaşadıklarının ardından iç huzurunu sağlayamaması ve bulunduğu yer yüzünden yaşadığı uykusuzluk, Leonard Shelby'nin kısa dönem hafıza problemi ve yaşadıklarını zaman zaman anımsamasına rağmen kendi vicdanından kaçabilmek için farklı çareler üretmesi, Dunkirk'te denizin ortasından kurtarılan şoktaki askerin yaşadığı post travmatik stres bozukluğu sebebiyle tahliye yolculuğuna karşı çıkması, Bruce Wayne'in çocuk yaşta ailesinin uğradığı saldırıya şahit olması ve yaşadığı yarasa korkusu gibi durumlar filmlerdeki ana karakterlerin mücadele ettikleri ilk düşmanın kendi psikolojileri olduğunu göstermektedir.

Çalışma içerisinde, kronolojik düzene bağlı kalınmama ve merkez olay öncesinde birbirini tanımayan karakterlerin bir araya gelmeleri durumu Nolan'ın filmlerinden örneklenmeden önce farklı bir yaratıcı yönetmenin çalışmasıyla açıklanmıştır. Alejandro Gonzalez Inarritu'nun *'21 Gram'* filmi yapısal özellikleri bakımından incelenmiştir. Filmin teknik özelliklerinin anlatımı ve üç ana karakterin ruhsal durumlarının betimlenmesiyle içerik çözümleme süreci başlatılmıştır. Cristina, Jack ve Paul karakterlerinin sahne dizimi düzensiz anlatı içerisindeki ruh hallerine bakıldığında[67] Nolan filmlerinin genelinde olduğu gibi baş etmeleri gereken ruhsal durumları ön plana çıkmaktadır. Bu ruhsal durumlar öykü içerisinde yaşanan olaylardan sonra ortaya çıkan yapılar olabildikleri gibi karakterlerin kişilik özelliklerinden de kaynaklanabilmektedir. Filmin karakter analizlerinin ardından doğrusal bir anlatıya sahip olsaydı ne gibi bir olay dizimine sahip olabileceği dokuz madde içerisinde açıklanmıştır. Öykünün dokuz madde içerisinde sıralı sahne dizimi oluşturularak kurgusunun girift olarak görülen yapısının aslında ne kadar olağan bir hikaye olduğu vurgulanmıştır. Ağ anlatının film başlangıçları açısından klasik anlatıdan farklı yönleri 21 Gram filminin başlangıcı olan dört farklı sahneden örneklenerek[68] açıklanmıştır. Bu analizin ardından film karakterlerinin hikayede bulunma amaçları ve kişisel özellikleri gibi unsurlar incelenerek öykü planlamasının klasik anlatıdan farklı bir yapıya sahip olduğu tespiti yapılmıştır. Filmin etrafında

[67] Cristina Peck: İntikam, Geçmişle hesaplaşma.
Jack Jordan: Suçluluk duygusu ve vicdan.
Paul Rivers: Müteşekkir olmak, merak duygusu vb. normal unsurların yanı sıra alkol, sigara bağımlılığı.
[68] 21, 50, 70 ve 98. saniyelerde yaşananlar analiz edilmiştir.

şekillendiği trafik kazasının öncesinde yaşananlar detaylı bir şekilde incelenerek kaza gerçekleşene kadar kullanılan geriye dönüşler ve ileri sarmalar sayısal olarak tablo üzerinde gösterilmiştir. Yapılan bu tespitlerin ardından Inarritu'nun 21 Gram filminin klasik anlatı yapısına uygun kurgulanabilecek öyküsünün geriye dönüşler ve ileri sarmalar kullanılarak ilgi çekici bir hale getirildiği, eleştiri anlamında başarı sağladığı ancak gişe anlamında üst düzey bir gelir elde edemediği vurgulanmıştır.

Bu tez çalışmasının odak noktası olan Christopher Nolan filmografisine dönüldüğünde, zamanın farklı kullanımının en somut örneklerinden biri olarak *'Memento' (2000)* filmi ön plana çıkmaktadır. Filmin öykü planlaması geriye dönüşler ve ileri sarmalar üzerinden kurgulanırken aynı zamanda farklı zaman çizgileri farklı sahne renklendirmeleri ile oluşturulmuştur. Öyküde 22 bağlantılı sahne renkli, 22 bağlantılı sahne siyah beyaz olarak planlanmıştır. Renkli sahneler öykünün finalinden geriye doğru yapılan anlatımı vurgularken, siyah beyaz sahneler genellikle Leonard'ın hafıza problemine çare üretme çabasını kapsamaktadır. Bahsi geçen renkli ve siyah beyaz sahneler öykünün bir yerinde kesişmektedirler. Nolan'ın Memento anlatısının detaylı öykü analizinin ardından yönetmenin filmdeki zaman kullanımını betimlemek için yaptığı çizimler ve açıklamalar paylaşılmıştır. Memento öyküsünde izleyicilerin ana karakter düzeyine indirgenerek karakterden fazlasını bilemedikleri bir atmosfer yaratıldığı ve bu yapının akılcıl bir şekilde kurgulanmasının yanı sıra zamanın farklı kullanımıyla yaratıcı bir çalışmanın yapılabileceği görülmüştür.

Prestij, Nolan'ın orijinal öyküsünü kendisinin veya kardeşi Jonathan Nolan'ın yazmadığı nadir filmlerden biridir. Film, Christopher Priest'ın 1995 yılında yazdığı aynı isimli kitabın sinema uyarlamasıdır. Memento'da olduğu gibi kronolojik olarak düzensiz bir anlatının hakim olduğu filmde öykünün iki ana karakterinin birbirlerinin eline geçen günlükleri üzerinden bir anlatım yapılmaktadır. İlk aşamada film öyküsünde yer alan bazı önemli olaylar ve öyküye katkı sağlayan 10 karakter[69], öyküdeki amaçları ve birbirleri ile ilişkileri açısından değerlendirilmiştir. Karakterler ve yaptıkları eylemler günlükler üzerinden yapılan anlatımı destekler şekilde öykü içerisinde sunulmaktadır. Prestij film anlatısı geriye dönüşler, ileri sarmalar ve önbelirimlerin kullanımlarıyla zenginleştirilerek öyküye dinamizm kazandırılmıştır. Filmin ilk ve aynı zamanda son sahnesi olan John Cutter'ın sihirbazlık gösterilerindeki

[69] Lord Caldlow ayrı bir karakter olarak sayıldığında karakter sayısı 11 olmaktadır.

üç bölümü açıkladığı sahne[70] incelenerek sinema filmlerindeki üç perdeli yapıya bir gönderme olabileceği şeklinde yorumlanmıştır.

Prestij'in öykü anlatımı örneklem olarak seçilen diğer filmlerle kıyaslandığında, kronolojik düzenin farklı planlanmasıyla ve önbelirimlerin kullanımlarıyla elde edilen sade bir yapıya sahip olduğu görülmektedir. Öykü, izleyicilerin dikkatlerini talep eden yapısıyla merak ve dikkat unsurlarını bir araya getirmektedir. Film anlatısı Alfred ve Robert karakterlerine ait günlükler üzerinden ilerlediği için filmdeki zaman atlamaları inandırıcılık bakımından sorun yaratmamaktadır. 130 dakikalık ekran süresi içerisinde en geniş bölümü geriye dönüşler ile yapılan anlatımlar oluşturmaktadır. Geriye dönüşler ile anlatılan 27 olay film süresi içerisinde kapladıkları yere de vurgu yapılarak incelenmiştir. Bu bağlamda geriye dönüşler ile yapılan anlatımların olayların öncesini anlatması ve yaşanan çatışmaların arka planının betimlenmesi açısından kullanıldığı görülmektedir.

Öykünün şimdiki zamanını Alfred'in yargılandığı mahkeme sahneleri oluşturmaktadır. Alfred'in hapishanede yaşadıklarını anlatan bölümler ise ileri sarmalar kullanılarak anlatılmıştır. Filmdeki merkezi ileri sarma biçimi, nesnel ileri sarma yani kaçınılmaz öncelemedir. Filmin giriş bölümlerinde Robert'ın su tankı içerisine düştüğü ve Alfred'in onu kurtarmayı başaramaması ile birlikte bir anda sanık durumuna geçtiği sahne gösterilmektedir. Öykünün neredeyse final bölümü olan bu kısımlar filmin ekran süresinin hemen başlarında gösterilerek izleyicilerde merak unsurunun oluşması sağlanmıştır. Öykünün yaklaşık 76 dakikalık kısmını geriye dönüşler oluştururken, şimdiki zaman ile ileri sarma kullanımları yaklaşık 49 dakika olarak planlanmıştır. Bu süreye 6 dakika civarı süren ilk ve son jenerik süreleri de eklendiğinde; toplam sürenin yüzde 58'ini geriye dönüşlerin, yüzde 37'sini şimdiki zaman ve ileri sarmalardan oluşan sahnelerin, yüzde 5'ini ise jeneriklerin oluşturduğu görülmektedir. Elde edilen sayısal değerlere bakıldığında filmin klasik anlatının temel özelliği olan çizgisel anlatının tamamen dışına çıktığı fakat olayların kendi içerisinde tutarlı ve kapalı bir yapısı olduğu için modern anlatı olarak nitelendirmenin de yetersiz kalacağı görülmektedir.

[70] Vaat, Dönemeç ve Prestij.

Prestij, sahne dizimi açısından açık biçime sahip olmakla birlikte öyküsü kendi içerisinde tutarlı olduğu ve bittiğinde mantıksal açıdan boşluk bırakmayacak şekilde planlandığı için anlamsal açıdan kapalı biçime sahip olduğu görülmektedir. Birbiri ardına gelen sahneler arasındaki nedensellik zayıf olmasına rağmen sahnelerin birbirleriyle ilgili olan sahnelerle bağı kuvvetlidir. Nolan'ın bu filminde Memento'da başarılı bir şekilde uyguladığı *'izleyicileri karakter düzeyine indirgeme'* durumu görülmektedir. Karakterler arasında yapılan kesmelerde görüldüğü gibi izleyiciler bir sahnede olaylara Alfred karakterinin bakış açısı çerçevesinde hakim olabilirken bir diğer sahnede Robert'ın sahip olduğu kadar bilgiye sahip olmaktadır.

Prestij, Inception ve Dunkirk filmlerinin aksine öykünün katmanlara bölünmediği fakat önbelirimler ile zenginleştirilen bir yapıya sahiptir. Çalışma içerisinde Prestij'de kullanılan ve öykünün gidişatı ile ilgili ipucu olarak görülebilecek 10 önbelirim incelenmiştir. Önbelirimlerin kullanımlarında ağ anlatının *'yapboz film'* olarak nitelendirilen yapısına uygun bir anlatım söz konusudur. Öykünün ilk dakikalarından itibaren özelikle Alfred Borden ile Bernard Fallon (Freddy Borden) arasındaki ilişkinin ne olduğuna dair ipuçları sıklıkla izleyicilere verilmekte fakat bu bilgiler öykünün akan temposu içerisinde ilk seyirde yakalanması zor ayrıntılar olarak göze çarpmaktadır. Karakter ilişkilerinin haricinde önbelirimlere konu olan diğer detaylar; sihirbazlık gösterilerinde kullanılan sırlar, Julia'nın ölümü hakkındaki sır vb. konulardır.

Prestij film anlatısı Manfred Jahn'ın sinema filmlerindeki anlatıcı tipolojileri çalışmalarına göre farklı tipoloji türlerine ait özellikleri bir arada göstermektedir. Öykü, perde dışı anlatıcı özelliğini olayların görünür bir anlatıcı varlığı olmadan sunulması ile kazanmaktadır. Öykü içerisindeki olaylar karakterlerin eylemleri üzerinden anlatıldıkları için yadöyküsel anlatı biçimi söz konusudur. Öykünün ikinci anlatı tipolojisini ise karma anlatıcılık özelliği oluşturmaktadır. Prestij film karakterlerinin günlükler üzerinden dış ses olarak başlayan anlatımları ile birlikte üçüncü kişi perspektifine geçen eylemlerin sunumları karma anlatıyı oluşturmaktadır. Filmdeki anlatıcılar genellikler eylemde bulunan karakterler oldukları için içsel odaklanma söz konusudur. Öykünün birden fazla karakterin bakış açısından yapılan anlatımları sebebiyle değişken odaklanmaya, aynı olayın birden fazla karakterin bakış açısından yansıtılması ile de çoklu odaklanma özelliklerine sahip olduğu

görülmektedir. Aynı olayların farklı bakış açılarından izlenmesi, sahne diziminin kronolojik düzenin dışına çıkması, izleyicilerin gerçekleşen eylemleri anlatım yapan karakterlerin bakış açılarından takip etmeleri, yaşanan bir merkez olay[71] sonrasında karakterlerin kaderlerinin şekillenmesi vb. durumlar Prestij öyküsünün ağ anlatı özelliklerine sahip olduğunu göstermektedir.

Inception anlatısının sahne dizimine bakıldığında Prestij'e benzer şekilde ilgili sahnelerin ardı ardına bağlanması yerine farklı bir düzenin oluşturulduğu görülmektedir. Bu açıdan Prestij'den farkı, zamanın ve olayların paralel olarak kurgulanmasıdır. Inception anlatısındaki 10 karakter, Prestij örneğinde olduğu gibi öyküdeki işlevleri ve birbirleri ile ilişkileri açısından incelenmiştir. Nolan'ın Prestij'de uyguladığı, karakterlerin isimlerinin ilk harflerinden öykü ile ilgili kavram oluşturma durumu (Alfred Borden, Robert Angier: ***Abra***), Inception'da da görülmektedir (Dominick, Robert, Eames, Ariadne, Mallorie, Saito: ***Dreams***). Bu tip küçük ayrıntılar Nolan'ın senaryoları üzerine incelikli çalışmalarını göstermektedir. Prestij öyküsünde öykü açısından önemli nesneler olarak günlükler öne çıkarken Inception'daki önemli nesneleri karakterlerin sahip oldukları totemler oluşturmaktadır.[72]

Inception için planlanan anlatı birbirlerine paralel şekilde işleyen beş katmandan oluşmaktadır. Cobb ve ekibinin uzmanlık alanları olan rüya hırsızlığı için tek bir rüya katmanı yeterli olurken filme adını veren fikir ekimi operasyonu için üç katmanlı bir rüya planlanmıştır. Öykünün parçalarını oluşturan beş anlatı katmanını sırasıyla gerçeklik, birinci rüya[73], ikinci rüya[74], üçüncü rüya[75] ve Araf katmanları oluşturmaktadır. Gerçek zamanın rüyanın değişik katmanlarına inildikçe bükülmeye başlaması durumu beş katmanlı anlatının temelini oluşturmaktadır. Öykünün rüya hırsızlığı ile başlayan ve gerçek zamanda devam eden yapısı, ardı ardına gelen iç içe geçmiş üç rüya katmanı ile paralel olarak kurgulanmıştır. Yapılan bu kurgunun aralarına eklenen araf sahneleri ise geriye dönüş işlevi görerek öykünün temelini güçlendirmektedir. Her rüya katmanının kendi içerisinde bir konusu ve amacı

[71] Julia'nın ölümü.
[72] Cobb:Topaç.
Arthur: Hileli bir zar.
Eames: Poker çipi.
Ariadne: Satranç taşı.
[73] Yansımalardan kaçış.
[74] Yer çekimsiz otel.
[75] Snow Fortress operasyonu.

bulunmaktadır. Öykü bu yapısıyla ağ anlatının farklı öyküler içerisinde farklı ana karakterlere sahip olma ve farklılaşan amaçlar yapısına uygun bir işleyiş göstermektedir. Filmin yaklaşık ilk bir saatlik kısmının 33.8 dakika ile yüzde 54'ünü gerçek zamana ait sahneler oluştururken, 28.9 dakika ile yüzde 46'sını rüyalar ve araftaki sahneler oluşturmaktadır. Dom Cobb ve ekibi, Robert'ın zihnine her bir rüya katmanında ayrı bir düşünceyi empoze ederek üçüncü katmanın sonunda genel bir fikir oluşumu yaratmaya çalışırlar. Planların sekteye uğramasına neden olan ve Cobb'un zaafı olarak görülen eşi Mallorie ile olan ilişkilerini betimleyen yedi sahne geriye dönüşlerin kullanımıyla öyküye dahil edilmiştir. Geriye dönüşlerin kullanımları Griffith'in çalışmalarında olduğu gibi karakterleri ve olayları derinleştirerek inandırıcılığını arttırmaktadır.

Rüya katmanlarınn ilki yaklaşık 21 dakika, ikincisi 12 dakika, üçüncüsü ise kendisine paralel olarak anlatılan birinci ve ikinci rüya katmanlarından sahneler ve Araf sahneleri dahil olmak üzere yaklaşık 38 dakika sürmektedir. Film içerisinde anlatımı yapılan sahnelerin toplam süreye oranlarına bakıldığında; rüya katmanları dışında kalan gerçeklik ve araf sahneleri yüzde 52'lik kısmı, birinci rüya katmanı yüzde 14'lük kısmı, ikinci rüya katmanı yüzde 8'lik kısmı ve üçüncü rüya katmanı yüzde 26'lık kısmı oluşturmaktadır. Öykünün beş katmanı çalışma içerisinde ayrıntılı bir şekilde incelenerek hem ayrı ayrı hem de bir araya geldiklerinde bir bütün oluşturacak yapıları irdelenmiştir. Elde edilen verilerden çıkarılacak sonuçlardan biri Nolan'ın öyküyü düzenlerken gerçeklik katmanını ayrı bir yapı, rüya ve araf katmanlarını ise ayrı bir yapı olarak planladığıdır. Her bir rüya katmanının amacı, rüyalardaki karakterlerin özellikleri hatta bazı katmanlarda karakterlerin isimleri bile farklıdır. Örneğin Dom Cobb, Arthur'un rüyası olarak planlanan ikinci rüya katmanında kendisini *'Bay Charles'* olarak tanıtmıştır. Bu tip kullanımlar Prestij anlatısında olduğu gibi izleyicilerin merak ve dikkatlerini talep ederek yapılan kurgunun tam olarak anlaşılabilmesi adına birden fazla seyir gerektirebilecek yapılar olduklarını ortaya koymaktadır.

Inception, anlatı biçimlendirilişi açısından incelendiğinde sahne dizimleri bakımından açık biçime, öykünün tutarlı ve çözümü aranan konuların sonuca ulaşmaları bakımından kapalı biçime sahip olduğu görülmektedir. Seyir sürecinde anlamlandırması zor olan olay ve ilişkiler tekrar seyirlerde belirli bir düzen içerisinde

anlamlandırılarak klasik anlatı yapısında olduğu gibi serim, düğüm ve çözüm şablonu içine yerleştirilebilmektedir. Anlatıcı tipolojilerine bakıldığında perde dışı ve karma anlatıcı kavramlarının birlikte kullanıldıkları görülmektedir. Filmin ana kahramanı Cobb'un başından geçen olaylar üçüncü şahıs anlatısına benzer şekilde perde dışı anlatıcı tarafından tasvir edilmektedir. Yaşanan olaylar eylemler aracılığı ile aktarıldıkları için Prestij örneğinde olduğu gibi yadöyküsel anlatım biçimi söz konusudur. Cobb'un Ariadne'ye Mallorie ile geçmişte yaşadıklarını anlattığı bölümlerde yapılan anlatımların üzerine anıların bindirilmesi ile karma anlatıcı özelliği ortaya çıkmaktadır.

Inception anlatısı içsel odaklanmaya sahiptir. İçsel odaklanmanın temel prensibi anlatıcının odaklanılan karakter kadar bilgi sahibi olmasıdır. Robert'a yapılan fikir ekimi operasyonu esnasında yaşananlar Cobb'un eylemleri ve düşünceleri üzerinden yansıtılır. Inception için sabit odaklanmadan söz edilebilir. Ekibin fikir ekimi için bir araya gelmesi, fikir ekimi planı için mimar bulunması, Mallorie ile ilişkilerinin Ariadne karakterine anlatımı gibi durumlar Cobb'un bakış açısının ürünüdür. Nolan'ın bu tip bir tipoloji ve odaklanma türünü tercih etmesinin sebeplerinden birinin ilk örnekleri Following ve Memento'da görülen izleyicilerin öykü içerisinde karakterler düzeyine indirgeyerek merak unsurunu canlı tutmak istemesi olduğu söylenebilir.

Dunkirk, Christopher Nolan'ın 2. Dünya Savaşı'nda yaşanmış bir olayı kendi sinema anlayışı çerçevesinde beyazperdeye uyarladığı bir savaş filmidir. Yönetmenin şimdiye kadarki son filmi olmakla birlikte aynı zamanda farklı anlatım yapısıyla kendisini sürekli olarak yenileme arayışının bir örneği olarak gösterilebilir. Filmin kendisinden önce çekilen savaş filmlerinden gözlemlenebilir farkları bulunmaktadır. Bu farklardan en önemlilerinden biri karakter gelişimine fazla önem verilmemesidir. Karakterlerin savaşta bulunma motivasyonları, kahramanlık hikayeleri ve cephe gerisinde kendilerini bekleyen birilerinin olmaması gibi durumlar savaş filmlerinde sıklıkla rastlanan bir durum değildir. Karakter gelişimine önem verilmeme durumu öyle belirgin bir şekilde vurgulanmıştır ki film seyrinden sonra neredeyse hiçbir karakterin ismi hatırlanmamaktadır. Film bu özelliğiyle kurmaca filmden çok belgesel filme yakın bir duruş göstermektedir.

Dunkirk filminin gerçek olaylardan esinlenen kurmaca savaş filmlerinden bir diğer önemli farkı Amerikan Sinema Filmleri Derneği'nden *'PG-13'* derecesi

almasıdır. Çalışma içerisinde bahsedilen ve sinema takipçileri tarafından bilinirlikleri fazla olan benzer savaş filmleri *'R' (Kısıtlı)* derecesi alırlarken Dunkirk'ün bir alt dereceyi almış olması incelemeye değer bir durumdur. R derecesi, 17 yaşından küçük çocukların aileleri olmadan bahsi geçen filmleri izleyemeyeceklerini ifade etmektedir. PG-13 ise aileler için tavsiye niteliğinde bir derece olarak bu dereceye sahip filmlerin gelişim çağlarını yaşayan çocuklar için uygun olmayabileceklerini belirtir. Bu derecelendirme sisteminin açık bir şekilde gösterdiği gibi filmde aşırı şiddet ve cinsellik unsuru bulunmamaktadır. Dunkirk, savaş filmlerinin olmazsa olmazlarından kopan uzuvlar veya bol miktarda kan içeren sahnelere sahip olmadığı için oluşturulan güçlü sinematografi ile belgesel film niteliğine yakınlaşmaktadır.

Dunkirk, Prestij ve Inception'dan farklı olarak karakter gelişimine önem vermeyen bir yapıya sahip olsa da *'tip'* düzeyinde betimlenen ve birinden sadece isim olarak bahsedilen[76] çok sayıda karaktere sahiptir. Örneklem olarak seçilen ilk iki filmde olduğu gibi Dunkirk filminin de öykü açısından önem gösteren karakterleri işlevleri ve birbirleriyle olan ilişkileri açısından detaylı bir şekilde incelenmiştir. Prestij'de günlükler üzerinden ilerleyen ve kronolojik düzensizlik içerisinde önbelirimlerin güçlü bir şekilde kullanıldığı anlatım, Inception'da kronolojik düzensizlik içerisinde birbirine paralel işleyen beş farklı anlatı katmanı ile oluşturulmuştu. Dunkirk'te ise çizgisel görünüme sahip fakat aynı olayın farklı zaman dilimlerinin anlatıldığı bir yapı söz konusudur. Üç farklı zaman dilimi içerisinde yaşananlar birbirleri ile bağdaştırılarak çoklu bir anlatım düzeni oluşturulmuştur. *'Mendirek'*, *'Deniz'* ve *'Hava'* isimlerine sahip bu üçlü anlatı yapısı kendine has özelliklere sahiptir. Her bölüm farklı bir mekanda, farklı karakterler ile farklı olayları anlatmaktadır. Mendirek bölümünde tahliye edilmeyi bekleyen askerlerin çabası, deniz bölümünde Dunkirk'e ulaşmak isteyen yerel teknelerin macerası, hava bölümünde ise tahliyeyi kolaylaştırmaya çalışan üç Spitfire pilotunun mücadelesi öyküleştirilmiştir. Inception anlatısındaki paralel rüya katmanları anlamlandırmayı güçleştiren bir yapıdır. Dunkirk'teki çizgisel görünümlü üçlü zaman/mekan tasarımı da anlamlandırma açısından benzer bir güçlük yaratmaktadır. Mendirek bölümü tahliyenin bir haftalık sürecini, deniz bölümü bir gününü, hava bölümü ise bir saatlik

[76] Fortis Leader: Michael Caine'in sesinin kullanıldığı, fiziksel olarak görünmediği karakterdir. Diyaloğu olan ilk sahnelerin ardından uçağı düşürüldüğü için öyküdeki rolü kısa sürede tamamlanmıştır.

zaman dilimini anlatmaktadır. Bu anlatım yapısı ilk etapta kafa karıştırıcı olsa da öykünün amacının izleyiciler tarafından anlamlandırıldığı andan itibaren zihinlerde anlamlı bir bütün oluşmaya başlamaktadır.

Kısa süreli çekimler ve geniş sahnelerden oluşan dağılıma bakıldığında; *'Mendirek'* bölümünde 22 sahne[77], *'Deniz'* bölümünde 34 sahne ve *'Hava'* bölümünde 21 sahne[78] film süresi içerisindeki yerleri ile yaşananlar bakımından detaylı bir şekilde incelenmiştir. Rakamlardan anlaşılabileceği gibi sahne sayısı bakımından dengeli bir dağılım görülmektedir. Başlangıç ve bitiş jeneriği dahil olmak üzere filmdeki üç anlatı seviyesi ve öykü başlangıcındaki pusu sahnesinin kapladıkları yer çalışma içerisinde açıklanmıştır. Çıkan rakamsal değerlerin tüm film içerisindeki ağırlıkları; başlangıç jeneriği yüzde 1, bitiş jeneriği yüzde 8, öykü başlangıcındaki pusu sahnesi yüzde 7, mendirek bölümü yüzde 40, deniz bölümü yüzde 29 ve hava bölümü yüzde 15 şeklindedir.

Dunkirk, giriş bölümündeki kuşatma sahnesinin devamında gelişen üçlü anlatı yapısı ile tek bir öyküyü oluşturan parçalı bir anlatımdır. Sahne dizimi Prestij ve Inception'da olduğu gibi açık biçime sahiptir. Üç farklı zaman çizgisinde yaşanan olaylar birbirlerinin içlerine eklemlenerek ve bazı sahneler farklı anlatı çizgilerinde birden fazla sayıda gösterilerek düzensiz bir kurgulama prensibi tercih edilmiştir. Öykünün finaline ulaşıldığında hem üç farklı anlatı çizgisinin hem de genel olarak öykünün bir nihayete ulaştığı görülmektedir. Konu kendi içerisinde tamamlanmış ve kapalı biçime evrilmiştir. Nolan'ın filmlerinde anlatı formu olarak farklı tercihlerde ve yaratıcı denemelerde bulunulmakla birlikte sahne dizimi ve konuların bağlanması açısından benzer tercihler yapıldığı görülmektedir. Dunkirk, perde dışı ve karma anlatıcıların birlikte kullanıldığı filmlerden biridir. Öykünün anlatıcısı kendisini öykünün dışarısında konumlamaktadır. Bu özelliği ile üçüncü kişi anlatısına yakın bir yapı oluşturulduğu için dışöyküsel anlatıcı varlığından söz edilebilir. Film yazarları tarafından bu tip bir anlatıcı tercih edildiğinde öykü içerisindeki olaylar bir karakterin anlatımıyla değil, eylemlerin takip edilmesiyle sunulmaktadır. Öykünün karma anlatıcılık özelliğini Tommy'nin film süresinin sonlarına doğru gazeteden okudukları ile paralel olarak kurgulanan sahne gösterimleri sağlamaktadır. Bu sahnelerde

[77] Artı olarak sahil kısmında geçen beş sahne.
[78] Artı olarak trendeki gazete okuma bölümlerinin arka planında gösterilen üç sahne.

Tommy'nin sesi duyulurken gazeteden okunan bilgilere anlam kazandıracak bazı eylemler gösterilmektedir. Savaş filmlerinde sıklıkla kullanılan ve bu tip yapımlara belgesel film görünümü sağlayan kullanımlardan biri dışsal odaklanmadır. Devam eden bir olayın olduğu ve kameranın çevrili olduğu yerdeki olayların yansıtıldığı izlenimi yaratılmaktadır. Olaylar o an gerçekleşmekte ve şahit olunmaktadır. Anlatıcı, öykudeki bir karakter olmadığı için anlatıcı karakter varlığından söz edilmesi doğru olmayacaktır. Örneklem olarak seçilen üç film arasında gerçek olaylardan yola çıkılması, zaman inşası, karakter yapısı ve odaklanma biçimi ile en farklı denemenin Dunkirk olduğu söylenebilir. Filmin yaratıcılığını bir yaşam kesitinin farklı biçimlerde kurgulanması fikri ile kazandığı söylenebilir.

Sinema tarihinde 1950'li yılların sonlarından itibaren her dönemde Hollywood stüdyo sistemi içerisinde çalışan yönetmenlerin karşısında sisteme dahil olmak istemeyip kendi kısıtlı imkanlarıyla üretim yapmaya çalışan bağımsız sinemacıların varlığı söz konusu olmuştur. Bağımsız sinemacılar arasından sinemanın niteliksel yönüne katkı sağlayan *'Auteur'* özelliklerine sahip olanların önemli katkılarından biri, Aristoteles ve Platon'dan beri devam eden mimesise dayalı klasik anlatı kalıplarının dışına çıkarak sinemaya modern anlatıyı kazandırmış olmalarıdır. Klasik ve modern anlatı yapıları sinema filmlerinin temel üretim biçimleri olarak varlıklarını sürdürseler de film anlatısı oluşturma biçimleri toplumsal gelişmelere bağlı olarak yenilenmeye devam eden süreçlerdir.

Toplumların birlikte yaşama ve iletişim kurma alışkanlıklarını değiştiren teknolojik gelişmelerin zaman içerisinde sinemaya sirayet etmeleri beklenen bir sonuçtur. İnternet teknolojisi sayesinde insanlar arasında kurulan ağların varlığı sinema filmlerinin anlatım biçimlerinden modern anlatının dönüşüme uğramasını sağlayacak yenilikçi düşüncelere yol açmıştır. Filmlerde yer alan ana karakterlerin sayılarının artması, karakterlerin birbirlerinden bağımsız hayatlarının temel bir problem çerçevesinde kesişmeleri, film öykülerinin parçalı hale getirilmeleri ve birden çok konuya sahip olmaları sahne diziminde modern anlatıya; konu bütünlüğü ve anlatımın tamamlanması açısından klasik anlatıya benzerlik gösteren bir yapının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bahsedilen yapım biçimlerinin kullanılmasıyla çeşitli yazar ve eleştirmenler tarafından farklı isimlerle anılan fakat bu çalışma

içerisinde David Bordwell'in ağ anlatıyı kavramıyla nitelenen yeni bir biçimin oluşturulması sağlanmıştır.

Ağ anlatı yapısının klasik ve modern anlatının bir kesişimi olduğu ve her iki anlatı yönteminin bazı özelliklerini bünyesinde barındırdığı görülmektedir. 90'lı yıllardan itibaren ağ anlatı yapısına uygunluk gösteren eserler üreten yönetmenlerin çalışmalarına bakıldığında yaratıcı yönetmen niteliklerinin mevcut olduğu görülmektedir. Yaratıcı yönetmen kavramına atfedilen anlamlar incelendiğinde içerik ve teknik anlamda son derece yaratıcı, stüdyo sisteminden ve büyük bütçelerden uzak, kişisel konuların irdelendiği bir yapının refere edildiği görülmektedir. Bu bağlamda ağ anlatı yapısının sahip olduğu özellikler düşünüldüğünde bu anlatı biçiminin de yaratıcı yönetmenlik özellikleri gerektiren bir yapı olduğu anlaşılmaktadır. Filmlerin içerik, teknik ve mali anlamda prodüksiyon süreçleri incelendiğinde ağ anlatıya yakınlık gösteren filmlerin eleştiri anlamında başarılı oldukları ancak bütçe ve gişe rakamları gibi kıstaslarda yüksek olmayan rakamlar elde ettikleri göze çarpmaktadır.

Christopher Nolan, elde ettiği gişe başarıları ve yetkin eserleri sayesinde sinema dünyasında yerini sağlamlaştırmış bir yönetmendir. Filmografisi incelendiğinde tercih ettiği konular/türler, senaryo yazım biçimleri, görselliğe verilen önem, kurgu aşamasındaki yaratıcılık gibi özellikleri başta olmak üzere yaratıcı yönetmen niteliklerine sahip olduğu görülmektedir. Özellikle 2000 yılında çektiği Memento filmindeki senaryo ve kurgu başarısının ardından Hollywood film stüdyolarının ilgisini çekerek üretimlerine stüdyo sistemi içerisinde devam etmiştir. Çalışma içerisinde detaylı bir şekilde incelendiği gibi özgün senaryolar yazma konusundaki yeteneği, film kurgusunu öykülerin içerisinde başlı başına bir öge haline getirmesi, karakter yaratımındaki yaratıcılığı, elindeki imkanlara bağlı olarak teknik konularda sınırları zorlaması ve filmlerinin çözümlenmesi sürecinde belirli bir sinema filmi izleme pratiğini talep etmesi gibi niteliklerinden ötürü yaratıcı yönetmen özellikleri gösterdiği varsayılmaktadır.

Christopher Nolan'ın örneklem olarak seçilen Prestij, Inception ve Dunkirk filmleri de dahil olmak üzere filmlerinde anlatı biçimi bakımından farklı denemeler yaptığı gözlemlenmektedir. Çalışma içerisinde senaryo, zaman, mekan, karakter ilişkileri ve olay eksenli olarak detaylı bir şekilde aktarılan bu denemeler yönetmenin yaratıcı yönetmen özelliklerinin yanı sıra ağ anlatının birçok özelliği ile uyum

göstermektedir. Yapılan incelemelerin ardından Christopher Nolan'ın kendisi gibi eleştiri açısından övgü alan ve çağdaşı olan diğer yönetmenlerden en önemli farkının kalite ile ticari başarıyı birlikte yakalaması olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Günümüzde bir yönetmenin filmlerinin içerik ve teknik özellikleri bakımından geniş kitleler tarafından övgü alması ve aynı zamanda büyük film şirketleri, yüksek bütçeler ile çalışarak aynı oranda yüksek gişe rakamları elde etmesi sıklıkla karşılaşılan bir durum değildir. Bu düşünceden yola çıkılarak yaratıcı yönetmen kavramının ortaya çıktığı dönemdeki temel özelliklerinin Christopher Nolan özelinde bir dönüşüme uğradığı yorumunu yapmak mümkündür.

KAYNAKÇA

Kitaplar

Abisel, Nilgün (1995). Popüler Sinema ve Türler. İstanbul: Alan Yayıncılık.

Abisel, Nilgün (2003). Sessiz Sinema. İstanbul: Om Yayınevi.

Adalı, Oya (2003). Anlamak ve Anlatmak. İstanbul: Pan Yayınları.

Adanır, Oğuz (2003). Sinemada Anlam ve Anlatım. Bursa: Alfa/Aktüel Kitabevi.

Adanır, Oğuz (2012). Sinemada Anlam ve Anlatım. Ankara: Say Yayınları.

Aristoteles (1987). Poetika. (Çev: İsmail Tunalı). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Arnheim, Rudolf (2002). Sanat Olarak Sinema. Ankara: Öteki Yayınevi.

Asiltürk, Cengis (2008). Sinemada Diyalektik Kurgu. İstanbul: Beykent Üniversitesi Yayınları. Aydın, Hasan (2015). Sinema Dersleri. İstanbul: İnkılap Kitabevi.

Asiltürk, Cengis (2014). Sinemada Yaratıcı Yönetmen. İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.

Aydın, Hasan (2015). Sinema Dersleri. İstanbul: İnkılap Kitabevi.

Aziz, Aysel (2016). İletişime Giriş. İstanbul: Hiperlink Yayınları.

Barthes, Roland (1993). Göstergebilimsel Serüven. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Başol, Öktem (2010). Senaryo Kitabı: Senaryo Yazım Teknikleri ve Film Örnekleri. İstanbul: Pana Film Yayınları.

Benjamin, Walter (2012). Son Bakışta Aşk (Yayına Hazırlayan Nurdan Gürbilek) İstanbul: Metis Yayınları.

Benjamin, Walter (2013). Fotoğrafın Kısa Tarihi. İstanbul: Agora Kitaplığı.

Betton, Gerard (1990). Sinema Tarihi: Başlangıcından 1986'ya Kadar. (Çev: Şirin Tekeli). İstanbul: İletişim Yayınları.

Bordwell, David (2006). The Way Hollywood Tells It. Berkeley ve Los Angeles: University of California Press.

Boyacıoğlu, Fuat (2006). Andre Gide'de Erken Anlatı (Mise en Abyme) Tekniği. Konya: Şahin Kitabevi.

Buckland, Warren (2018). Sinemayı Anlamak. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Büker, Seçil (2012). Sinemada Anlam Yaratma. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Castells, Manuel (2008). Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür. İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Chion, Michel (1987). Bir Senaryo Yazmak. (Çev: Nedret Tanyolaç). İstanbul: Afa Yayınları.

Christakis, Nicholas, James Fowler (2012). Sosyal Ağların Şaşırtıcı Gücü ve Yaşantımızı Biçimlendiren Etkisi. İstanbul: Varlık Yayınları.

Çıraklı, Mustafa Zeki (2015). Anlatıbilim: Kuramsal Okumalar. Ankara: Hece Yayınları.

Çiçek, Cengiz (2012). İknanın Yapısı: Süreç Araç ve Yöntemleriyle. Konya: Eğitim Yayınevi.

Dmytryk, Edward, Jean Porter Dmytryk (2011). Sinemada Yönetmenlik, Oyunculuk, Kurgu). İstanbul: Doruk Yayıncılık.

Eco, Umberto (1995). Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti. İstanbul: Can Yayınları.

Eisenstein, Sergei Mikhailovich (1985). Film Biçimi. (Çev: Nijat Özön). İstanbul: Payel Yayınevi.

Ersümer, Ayşen Oluk (2013). Klasik Anlatı Sineması. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Field, Syd (2013). Senaryo: Senaryo Yazımının Temelleri. İstanbul: Alfa Basım Yayım.

Fischer, Lucy (2008). ‘’Film Kurgusu.’’ Şu Kitapta: Sinema, İdeoloji Politika: Sineasal Yazılar I. Hazırlayan: SineMasal ekibi. Ankara: Orient Yayıncılık, sayfa numaraları: 9-34.

Fişek, Kurthan (1979). Yönetim. Ankara: Sevinç Matbaası.

Foss, Bob (2012). Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Harmankaya, Savaş, Kemalettin Köroğlu, Hakan Sivas (2013). Eski Mezopotamya ve Mısır Tarihi. Eskişehir: T.C. Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Hunt, Robert Edgar, John Marland, Steven Rawle (2015). The Language of Film. İsviçre: AVA Publishing SA.

Jahn, Manfred (2012). Anlatıbilim. (Çev: Bahar Dervişcemaloğlu). İstanbul: Dergah Yayınevi.

Küçükcan, Ufuk (2013). ‘’Hareketli Görüntünün Tarihi’’(Ünite 1). T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını No: 2410, Eskişehir: Açıköğretim Fakültesi Yayınları.

Küçükerdoğan, Bülent (2010). Sinemada Kurgu ve Eisenstein. İstanbul: Hayalbaz Kitap.

Lotman, Yuri Mikhailovic (1999). Sinema Estetiğinin Sorunları: Filmin Semiotiğine Giriş. Ankara: Öteki Yayınevi.

Miller, William (2016). Senaryo Yazımı: Sinema ve Televizyon İçin. (Çev: Yılmaz Büyükerşen, Yalçın Demir, Nesrin Esen). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Monaco, James (2002). Bir Film Nasıl Okunur? İstanbul: Oğlak Yayıncılık.

Mutlu, Erol (1998). İletişim Sözlüğü. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

Okur, Hatice Duran (2016). ‘’Sosyal Ağların Gençlerin Değerlerine Etkisi.’’ Şu kitapta: Yeni Medya ve Toplum: Disiplinlerarası Yaklaşımlar. Ed. Çağlar Deniz, Banu Hülür. Konya: Literatürk Academia, sayfa numaraları: 289-321.

Onaran, Alim Şerif (1986). Sinemaya Giriş. İstanbul: Filiz Kitabevi.

Ong, Walter Jackson (2013). Sözlü ve Yazılı Kültür: Sözün Teknolojileşmesi. İstanbul: Metis Yayınları.

Orr, John (1997). Sinema ve Modernlik. (Çev: Ayşegül Bahçıvan). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları / Ark.

Özön, Nijat (1964). Sinema El Kitabı. İstanbul: Elif Yayınları.

Özön, Nijat (1985). Sinema Uygulayımı*Sanatı*Tarihi. İstanbul: Hil Yayın.

Özön, Nijat (2008). Sinema Sanatına Giriş. İstanbul: Agora Kitaplığı.

Parlayandemir, Gizem, Yıldız Derya Birincioğlu (2016). Tür(k) Sinemasında Auteurler: Yapıtsal/Bağlamsal Film Eleştirisi: Tür ve Auteur Eleştirilerini Birlikte Düşünmek. İstanbul: Kriter Yayınevi.

Parsa, Alev Fatoş, Seda Sünbül Olgundeniz (2014). İletişimde Göstergebilim ve Anlamlandırma Sürecini Örneklerle Değerlendirme. Şu kitapta: İletişim Araştırmalarında Göstergebilim. Ed: Ahmet Güneş. İstanbul: Literatürk Yayınları, sayfa numaraları: 1-16.

Pudovkin, Vsevolod Illarionovich (1966). Sinemanın Temel İlkeleri. (Çev: Nijat Özön). Ankara: Bilgi Yayınevi.

Rifat, Mehmet (2009). Göstergebilimin ABC’si. İstanbul: Say Yayınları.

Ryan Michael, Douglas Kellner (2010). Politik Kamera (Çev: Elif Özsayar). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Stam, Robert (2014). Sinema Teorisine Giriş. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Teksoy, Rekin (2009). Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi: Cilt 1. İstanbul: Oğlak Bilimsel Kitaplar.

Todorov, Tzvetan (2001). Poetika'ya Giriş. İstanbul: Metis Yayınları.

Ülgen, Gülten (2001). Kavram Geliştirme. Ankara: Pegem Yayınları.

Ünal, Yörükhan (2008). Sinema İdeoloji Politika: Sinemasal Yazılar I. Ankara: Orient Yayıncılık.

Yıldız, Nuray (2014). Eskiçağda Yazı Malzemeleri ve Kitabın Oluşumu (2. Baskı). Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.

Wollen, Peter (2004). Sinemada Göstergeler ve Anlam. (Çev: Zafer Aracagök, Bülent Doğan). İstanbul: Metis Yayınları.

Makaleler

Akan, Nesrin (2018). ''Aristoteles'in Etik Anlayışı Doğrultusunda Katharsis.'' İstanbul Üniversitesi: Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, cilt: (4), sayı: (7), sayfa numaraları: 21-28.

Akın, Lemi (2015). ''Konuşma Dili Grameri ve Sözlü Derlemelerden Yararlanarak Konuşma Dili Özelliklerinin Tespiti.'' Türkiye Mecmuası, cilt: (25), sayfa numaraları: 1-27.

Atik, Abdulkadir, Bilginer Erdoğan, Şeyma (2014). ''Toplumsal Bellek ve Sinema.'' Atatürk İletişim Dergisi, sayı: (6), sayfa numaraları: 1-16.

Aydoğan, Doğan (2013). ''İletişim ve Tarih''. Şu kitapta: Bir Bakışta İletişim. Ed. Yaşar Aktaş ve Kenan Kılıç. Edirne: Paradigma Akademi Yayınları, sayfa numaraları: 83-214.

Aymaz, Göksel (2018). ''İletişim Araçlarının Toplumsal Tarihi İçin Bir Giriş.'' Global Media Jourbal Tr Edition, cilt: (8), sayı: (16), sayfa numaraları: 124-139.

Aytaş, Murat (2016). ''Ağ Toplumu ve Dijital Medyada Ontoloji, Zaman/Mekan Kavramlarını Yeniden Okumak.'' Akademik ve Sosyal Araştırmalar Dergisi, yıl: (4), sayı: (37), sayfa numaraları: 399-409.

Aytekin, Mehmet (2018). ''Sinemada Söylem ve İdeoloji: Samira Makhmalbaf Filmleri Üzerine Bir İnceleme.'' Akdeniz Kadın Çalışmaları ve Toplumsal Cinsiyet Dergisi, sayı: (1), sayfa numaraları: 59-76.

Azertürk, Semine İmge (2014). ‘’Çiviyazısı ve Çin’in Fal Yazıtları.’’ Erciyes Üniversitesi: Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, cilt: (1), sayı: 37, sayfa numaraları: 70-85.

Bae, Byung-Chull, Michael Young (2008). ‘’A Use of Flashback and Foreshadowing for Surprise Arousal in Narrative Using a Plan-Based Approach.’’ (Ed.) Ulrike Spierling, Nicolas Szilas. International Conference on Interactive Digital Storytelling (ICIDS 2008). Springer, Berlin, Heidelberg: Lecture Notes in Computer Science.

Bağır, Mehmet (2018). ‘’Aristoteles’in Mimesis ve Katharsis Kavramları Üzerinden Bir Film İncelemesi: Dogville.’’ Ege Üniversitesi - İletişim Fakültesi: Medya ve İletişim Araştırmaları Hakemli E-Dergisi, sayı: (2), sayfa numaraları: 36-55.

Bingöl, Mustafa (2018). ‘Pharmakon Bağlamında Dil Felsefesi.’’ Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, cilt: (5), sayı (1), sayfa numaraları: 10-15.

Bozkurt, Aras (2014). ‘’Ağ Toplumu ve Bilgi.’’ Türk Kütüphaneciliği, cilt: (28), sayı: (4), sayfa numaraları: 510-525.

Çağlar, Bilgehan (2012). ‘’Bir İletişim Aracı Olarak Göstergebilim.’’ Lefke Avrupa Üniversitesi: Sosyal Bilimler Dergisi, cilt: (3), sayı: (2), sayfa numaraları: 22-34.

Demir, Necati (2010). ‘’Kaya Üstü Resmi (Rock Art) Olarak Dağ Keçisi / Elik ve Tarihi Altyapısı.’’ Zeitschrift für die Welt der Türken, cilt: (2), sayı: (2), sayfa numaraları: 5-23.

Elsaesser, Thomas (2018). ‘Contingency, Casuality, Complexity: Distributed Agency in the Mind-Game Film.’ New Review of Film and Television Studies, cilt: (16). sayı: (1), sayfa numaraları: 1-39.

Erdemir, Filiz (2009). ‘’Postmodern Sinemada Kahramanın Dönüşümü.’’ İstanbul Üniversitesi: İletişim Fakültesi Dergisi, sayı: (35), sayfa numaraları: 21-40.

Gürkan, Hasan, Rengin Ozan (2014). ‘’Butterfly Effect Filmi Örneğinde Karşı Sinemanın Hollwood’da Dönüşümü.’’ Global Medis Journal: TR Edition, cilt: (4), sayı: (8), sayfa numaraları: 154-184.

Gök, Cüneyt (2007). ‘’Sinema ve Gerçeklik.’’ Beykent Üniversitesi: Sosyal Bilimler Dergisi, cilt: (1), sayı: (2), sayfa numaraları: 112-123.

Gök, Kemal (2016). ‘’Fotoğrafın Bulunuşu ve Sonrasında Oluşan Teknik Gelişmeler.’’ Yıldız Teknik Üniversitesi: Yıldız Journal of Art and Design, cilt: (3), sayı: (1), sayfa numaraları: 43-66.

Gönenç, Enver Özgür (2007). ‘’İletişimin Tarihsel Süreci.’’ İstanbul Üniversitesi: İletişim Fakültesi Dergisi, sayı: (28), sayfa numaraları: 87-102.

Gürbüz, Özge Nilay (2015). ‘’Yeni (Bağımsız Türk Sinemasında Kitle İletişim Aracı Olarak Televizyonun Temsili.’’ Selçuk İletişim Dergisi, cilt: (8), sayı: (4), sayfa numaraları: 266-280.

Hafız, Muharrem (2015). ‘’Platon, Aristoteles ve Plotinus’ta Mimesis Teorisi.’’ İslami Araştırmalar Dergisi, cilt: (26), sayı: (1), sayfa numaraları: 45-52.

İlkyaz, Atilla ve Derya Şahin (2014). ‘’Fotoğrafın Sanat Serüveni’’. İdil Sanat ve Dil Dergisi, cilt: (3), sayı: (14), sayfa numaraları: 159-172.

İnce, Bekir ve Karayağmurlar, Bedri (2004). ’’Klasik Yunan Felsefesinde Sanat, Sanatçı ve Yaratıcılık.’’ Dokuz Eylül Üniversitesi: Buca Eğitim Fakültesi Dergisi, sayı: (16), sayfa numaraları: 76-81.

İpek, Özgür (2017). ‘’Peter Wollen’ın Karşı Sinema Kavramı.’’ Maltepe Üniversitesi: İletişim Fakültesi Dergisi, cilt: (4), sayı: (2), sayfa numaraları: 72-87.

İspir, Naci, Zekeriya Kaya (2011). ‘’Sinemada Postmodern Arayışlar.’’ Atatürk İletişim Dergisi, sayı: (2), sayfa numaraları: 81-99.

Karakoç, Enderhan, Abdullah Mert (2013). ‘’Sinemada Siyasal İktidar, İdeoloji ve Medya Üçgeni: Wag the Dog Filminin İncelenmesi.’’ Selçuk Üniversitesi: Türkiyat Araştırmaları Dergisi, sayı: (34), sayfa numaraları: 279-297.

Karaman, Esra (2017). ’’Roland Barthes ve Charles Sanders Peirce’in Göstergebilimsel Yaklaşımlarının Karşılaştırılması.’’ İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi, cilt: (9), sayı: (2), sayfa numaraları: 25-36.

Kavcar, Cahit (1973). ‘’Romanda Tasvirin Psikolojik Yönü.’’ Türkoloji Dergisi, cilt: (5), sayı: (1), sayfa numaraları: 137-174.

Kerr, Paul (2010). ‘’Babel’s Network Narrative: Packaging A Globalized Art Cinema.’’ Transnational Cinemas, cilt: (1), sayı: (1), sayfa numaraları: 37-51.

Koç, Okan (2008). ‘’Yahya Kemal’in Poetikası.’’ Selçuk Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi: Edebiyat Dergisi, sayı: (20), sayfa numaraları: 165-191.

Koçak, Abdullah, Özgür Arun (2006). ‘’İçerik Analizi Çalışmalarında Örneklem Sorunu.’’ Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi, cilt: (4), sayı: (3), sayfa numaraları: 21-28.

Korkmaz, Ferhat (2017). ‘’Metinlerarası İlişkilerin Klasik Retorikteki Kökeni Üzerine Bir Araştırma.’’ Hikmet-Akademik Edebiyat Dergisi, yıl: (3), Gelenek ve Postmodernizim Özel Sayısı, sayfa numaraları: 71-88.

Köroğlu, Serdar Aytekin (2015). ‘’Literatür Taraması Üzerine Notlar ve Bir Tarama Tekniği.’’ İTÜ Gemi İnşaatı ve Deniz Bilimleri Fakültesi Elektronik Dergisi, sayı: (1), sayfa numaraları: 61-69.

Küçükkalay, Mesut (1997). ‘’Endüstri Devrimi ve Ekonomik Sonuçlarının Analizi.’’ Süleyman Demirel Üniversitesi: İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, cilt: (2), sayı: (2), sayfa numaraları: 51-68.

Mencütekin, Mustafa (2010). ‘’Sinema Dili, Film Retoriği ve İmgelenen Anlama Ulaşma.’’ Marmara Üniversitesi: Sosyal Bilimler Enstitüsü Öneri Dergisi, cilt: (9), sayı: (34), sayfa numaraları: 259-266.

Nişancı, İlkay (2011). ‘’Kurgunun Güncel Sorunsalı: Eisenstein’ın Dikey Kurgusunun Evrimi.’’ İstanbul Üniversitesi: İletişim Fakültesi Dergisi, sayı: (41), sayfa numaraları: 63-80.

Önal, Ayça (2013). ‘’Metinlerarasılık Bağlamında Müzikal Metinlerarasılık (Müziklerarasılık).’’ İdil Sanat ve Dil Dergisi, cilt: (2), sayı: (10), sayfa numaraları: 105-115.

Özdemir, Aytül Ayşe (2008). ‘’Sosyal Ağ Özellikleri Bakış Açısıyla Sosyal Sermaye ve Bilgi Yaratma İlişkisi: Akademisyenler Üzerinde Yapılan Bir Alan Araştırması.’’ Anadolu Üniversitesi: Sosyal Bilimler Dergisi, cilt: (8), sayı: (2), sayfa numaraları: 81-102.

Özdemir, Mehmet (2015). ‘’Ağ Toplumu ve Siyasal Hareketlilk: Ağ Toplumunda Siyasal İktidarın Konumu.’’ Medeniyet Araştırmaları Dergisi, cilt: (2), sayı: (4), sayfa numaraları: 127-138.

Öztürk, Gülcennet (2017). ‘’Sözlü İletişimden Matbaaya: İletişim Devrimleri ve Toplum.’’ The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication, cilt: (7), sayı: (2), sayfa numaraları: 317-327.

Saraç, Hüseyin (2016). ‘’Geçmişten Günümğüze Nevşehir’in Basım (Matbaa) Tarihi ve Matbaanın Nevişehir’deki Serüveni (1950-2016).’’ Akademik Bakış Dergisi, sayı: (57), sayfa numaraları: 221-245.

Sezen, Tonguç İbrahim (2003). ‘’Lumiere Kardeşler Öncesi Sinema.’’ İstanbul Üniversitesi: İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi, sayı: (17), sayfa numaraları: 601-608.

Sözen, Mustafa (2008). ‘’Anlatıcı Kavramı, Sinematografide Anlatıcı Tipolojisi ve Örnek Çözümlemeler.’’ Selçuk İletişim Dergisi, cilt: (5), sayı: (2), sayfa numaraları: 167-182.

Sözen, Mustafa (2008). ‘’Anlatı Mesafesi, Anlatı Perspektifi Kavramları, Sinematografik Anlatı ve Örnek Çözümlemeler.’’ ZKÜ Sosyal Bilimler Dergisi, cilt: (4), sayı: (8), sayfa numaraları: 123-145.

Sözen, Mustafa (2008). ‘’Sinemasal Anlatıda Bakış Açısı Kavramı ve Örnek Çözümlemeler.’’ Selçuk Üniversitesi: Sosyal Bilimler Dergisi, sayı: (20), sayfa numaraları: 577-595.

Süzen, Rana İğneci (2012). ‘’Dijital Evrende Mimesisi Yeniden Düşünmek: Avatar Filmi.’’ The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication (TOJDAC), cilt: (2) , sayı: (2), sayfa numaraları: 22-31.

Taylan, Hasan Hüseyin (2011). ‘‘Sosyal Bilimlerde Kullanılan İçerik Analizi ve Söylem Analizinin Karşılaştırılması.’’ Bingöl Üniversitesi: Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, cilt: (1), sayı: (2), sayfa numaraları: 63-76.

Tuğan, Nuray Hilal (2017). ‘’Ağ Anlatının Yükselişi: Son Dönem Hollywood ve Türk Sinemasında Farklı Anlatı Biçimleri.’’ Gümüşhane Üniversitesi: İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, cilt: (5), sayı: (2), sayfa numaraları: 1024-1044.

Tuğan, Nuray Hilal (2018). ‘’Günümüz Sinemasında Geleneksel Anlatı: Marslı (2015-Ridley Scott) Filminin Dramatik Yapısı.’’ Afyon Kocatepe Üniversitesi: Sosyal Bilimler Dergisi, cilt: (20), sayı: (1), sayfa numaraları: 125-147.

Turhan, Miraç Savaş (2017). ‘’İçi Boşaltılmış Bir Kavram: İş Bölümü.’’ Çukurova Üniversitesi: Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, cilt: (26), sayı: (1), sayfa numaraları: 26-41.

Türkdoğan, Melike (2007). ‘’Rasim Özdenören’in Kuyu Öyküsünde Metinlerarası İlişkiler.’’ Atatürk Üniversitesi: Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi, cilt: (14), sayı: (35), sayfa numaraları: 167-189.

Uğur, İlkay, Mehmet Yılmaz (2016). ‘’Karşı Sinema Perspektifinden Godard Sineması ve Serseri Aşıklar Film Örneği.’’ Ordu Üniversitesi: Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi, cilt: (6), sayı: (14), sayfa numaraları: 206-219.

Ülger, Emir (2013). ‘’Platon’un Sanat Kuramının Düşünsel Evrimi.’’ Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi, sayı: (16), sayfa numaraları: 15-28.

Ümer, Engin (2017). ‘’Görsel Kültür ve Resim Sanatında İmge.’’ İdil Sanat ve Dil Dergisi, cilt: (6), sayı: (33), sayfa numaraları: 1535-1553.

Vertov, Dziga (1974). ‘’Yazılar.’’ Gerçek Sinema, sayı: (7), sayfa numaraları: 2-21.

Yıldırım, Besim (2015). ‘’İçerik Çözümlemesi Yönteminin Tarihsel Gelişimi, Uygulama Alanları ve Aşamaları.’’ Şu kitapta: İletişim Araştırmalarında Yöntemler. Ed. Besim Yıldırım. Konya: Literatürk Academia, sayfa numaraları: 105-153.

Yivli, Oktay (2015). ‘’Öyküyü Göstergebilimle Okumak: Sonsuza Kalmak.’’ Yeni Türk Edebiyatı Dergisi, sayı: 12, sayfa numaraları: 177-186.

Wollen, Peter (2013). ‘’Godard ve Karşı Sinema.’’ İstanbul Arel Üniversitesi İletişim Çalışmaları Dergisi (Çev: Hasan Gürkan), cilt: (2), sayı: (3), sayfa numaraları: 77-87.

Tezler

Akbayır, Sıddık (2006). Yazılı Anlatım Biçimlerinin Yazma Becerisi Edinimindeki İşlevleri. Yüksek lisans tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi: Sosyal Bilimler Enstitüsü, Samsun.

Akkaya, Mehmet Ali (2015). Türk Beşikdevri Basmalarında Yazma Kitap Geleneğinin Etkileri ve İç Kapağın Gelişimi. Yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi: Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Aylan, Tarık (2014). Görme Biçimleri ve Sinema ile Videonun Görsel-İşitsel Ortamlarının Karşılaştırmalı Olarak İncelenmesi: Robert Bresson, Jean Luc Godard ve Angela Melitopoulos Üzerinden Bir Analiz. Doktora tezi, Ege Üniversitesi: Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

Barutcu, Mustafa Emir (2013). 19. Yüzyıl Post-Romantik Bestecilerinden Alensandr Skriyabin'in OP. 62 NO. 6. Piyano Sonatının İncelenmesi. Yüksek lisans tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi: Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyonkarahisar.

Boz, Mikail (2015). Zeki Demirkubuz Filmlerinde Anlatı Yapısı. Yüksek lisans tezi, Ege Üniversitesi: Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

Çetinkaya, Nurullah (2011). Matbaanın Osmanı Eğitim Tarihindeki Yeri ve Önemi. Yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversiesi: Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.

Dönmez, Erdem (2013). Necati Mert: Hayatı, Öykücülüğü ve Eserleri. Yüksek lisans tezi, Dumlupınar Üniversitesi: Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.

Duranoğlu, Hacı Mehmet (2018). 1895'ten 1950'lere Dünyada ve Türkiye'de Sinema Politikaları ve Yansımaları. Yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi: Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

Evecen, Gökhan (2017). Belgesel Sinemada Bakış Açısı ve Anlatıcı. Yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi: Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

Güven, Hatice Deniz (2007). Ayla Kutlu'nun Romanlarında Anlatım Teknikleri. Yüksek lisans tezi. Selçuk Üniversitesi: Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

Koçoğlu, Mustafa (2018). Bir Anlatım Dili Olarak Reha Erdem Sinemasında Kurgu ile İma Etme. Yüksek lisans tezi. İstanbul Üniversitesi: Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Kültür, Neslihan (2017). Modern Anlatı Bağlamında Eric Rohmer Sinemasında Ahlak Olgusunun Metaforik İşlevi. Yüksek lisans tezi, Kocaeli Üniversitesi: Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kocaeli.

Dönmez, Mustan Banu (2003). Psiko-Etik Bir Fenomen Olan Katarsisin Müzik'teki Görünümü. Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi: Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.

Oluk, Ayşen (2004). Klasik Anlatı Sineması (Hollywood Sineması Bağlamında). Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi: Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.

Özen, Zeynep (2004). Sinema ve Modernizm. Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi: Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.

Sağıroğlu, Birsel (2015). 1960'lı Yıllar Türk Öykücülüğünde Sinema Dili ve Anlatım Teknikleri. Yüksek lisans tezi, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi: Sosyal Bilimler Enstitüsü, Nevşehir.

Sakınç, Zeynep (2016). Dijital Çağda Bir Bellek Aracı Olarak Veri Görselleştirme. Yüksek lisans tezi, Beykent Üniversitesi: Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Schmidt, Torben (2003). Christopher Nolan's Memento – Analysis of the Narrative Structure of a Noirish Revenge Film. Johann Wolfgang Goethe University: Department of England and America Studies, Frankfurt am Main.

Şen, Özer (2018). Yakup Kadri Karaosmanoğlu'nun Öykülerinin Sosyolojik ve Anlatıbilimsel Açıdan İncelenmesi. Yüksek lisans tezi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi: Sosyal Bilimler Enstitüsü, Muğla.

Şener, Samim Umut (2010). Angelopoulos Sinemasında Kamera Rejisi ve Kurgu. Yüksek lisans tezi, Beykent Üniversitesi: Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Tağ, Şermin (2003). Belgesel Sinema ve Türleri. Yüksek lisans tezi. Anadolu Üniversitesi: Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.

Topçu, Hayrunisa (2015). Anlatıcı Sorunsallığında Türk Romanına Dair Bir Değerlendirme. Doktora tezi, Hacettepe Üniversitesi: Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Yalçınkaya, Şemsettin (2016). Sinemada Montaj ve Reha Erdem Söylemini Anlamak. Yüksek lisans tezi. Marmara Üniversitesi: Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Yılmaz, Ebru Özlem (2018). Kurmaca Anlatıda Sözün ve Düşüncenin Temsili. Doktora tezi. Ege Üniversitesi: Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

İnternet Kaynakları

Agrati, Laura Sara (2018). ‘’Platon’un Mağara Alegorisi’’. ‘’Plato’s Myth of the Cave Images. A Didactic Analysis of the Mediation Function.’’ Proceedings of International and Interdisciplinary Conference Immagini? Conference. Cilt: (1), sayfa numaraları: 1-8. https://www.researchgate.net/publication/323968525_Plato's_Myth_of_the_Cave_Images_A_Didactic_Analysis_of_the_Mediation_Function / Erişim Tarihi: 29.09.2018.

Akbulut, Ural (t.y.). Fotoğrafın 200 Yıllık Serüveni: The Kodak Camera. http://www.uralakbulut.com.tr/wp-content/uploads/2014/03/FOTO%C4%9ERAFIN-200-YILLIK-SER%C3%9CVEN%C4%B0.pdf Sayfa numaraları: 1-4. Erişim Tarihi: 16.02.2019.

Bordwell, David (2006). ‘’Observstion on Film Art.’’ http://www.davidbordwell.net/blog/2006/12/25/an-appetite-for-artifice/ Erişim Tarihi: 03.05.2019.

Cinefix (2015). Inception Hallway Dream Fight. Erişim Tarihi: 24.08.2019 https://www.youtube.com/watch?v=junBvKGZCDc

Dervişcemaloğlu, Bahar (2007). ‘’Gerard Genette’e göre Anlatı Söylemi (Narrative Discourse).’’ http://www.ege-edebiyat.org/modules.php?name=News&file=article&sid=263 / Erişim Tarihi: 01.06.2019.

Epstein, Adam (2018). ‘’The 1925 Silent Film Sequence That’s Influenced Every Movie Since’’. https://qz.com/quartzy/1185479/sergei-eisenstein-google-honors-the-director-of-battleship-potemkin-and-its-influential-odessa-steps-montage/ / Erişim Tarihi: 24.03.2019.

Eyes on Cinema (2014). ’’18 Minute Analysis by Christopher Nolan on Story & Construction of Memento.’’ https://www.youtube.com/watch?v=qduOF_sl1IQ / Erişim Tarihi: 06.06.2019.

Filizok, Rıza (2017). ‘’Edebi Eserlerde Bakış Açısı: Kim Görüyor?’’ http://www.ege-edebiyat.org/docs/605.pdf / Erişim Tarihi: 19.09.2018.

Film4 (2018). ‘’Michael Caine Explaines the Ending of Inception at Film4 Summer Screen.’’ https://www.youtube.com/watch?v=Ms56yWZak9w / Erişim Tarihi: 29.06.2019

Flaherty, Ryan (2018). History of Animation – Thaumatrope & Faraday’s Wheel. Disney in Review. https://www.disneyinreview.com/chronology/history-of-animation-thaumatrope-faradays-wheel/ / Erişim Tarihi: 27.01.2019.

Free Urban Networks (2013). ‘’Kuleshov Efekti’’. http://unitfifteen.blogspot.com/2013/11/editing-kuleshov-effect.html / / Erişim Tarihi: 16.03.2019.

Glenlyon Norfolk School (2017). ‘’What is a Phenakistoscope?’’ https://www.mygns.ca/explore-gns/news/news-post/~post/what-is-a-phenakistoscope-20171019 / Erişim Tarihi: 27.01.2019.

Internet Movie Database (t.y). Christopher Nolan. https://www.imdb.com/name/nm0634240/ / Erişim Tarihi: 15.07.2019.

Internet Movie Database (2003). 21 Grams. https://www.imdb.com/title/tt0315733/ / Erişim Tarihi: 13.05.2019.

Internet Movie Database (2004). Çarpışma Filmi Şirket Detayları. https://www.imdb.com/title/tt0375679/companycredits?ref_=tt_dt_co / Erişim Tarihi: 21.04.2019.

Jahn, Manfred (2003). A Guide To Narratological Film Analysis. http://www.uni-koeln.de/~ame02/pppf.htm / Erişim Tarihi: 18.09.2018.

Kafalı, Nadir (1993). ‘’Dikkatin Oluşumu ve Görme Duyumunun Örgütlenmesi.’’ Kurgu Dergisi, sayı: (12), sayfa numaraları: 81-104. https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11421/1091/98779.pdf?sequence=1&isAllowed=y / Erişim Tarihi: 23.03.2019.

Kılıç, Esen, Mohamed Hatem, Reem Lofty, Turkislam Hopa, Yehia Balbaa, Pompeu Fabra Üniversitesi’nden Oriol Amat iş birliği ile (2013). Eastman Kodak Co. https://www.upf.edu/documents/2963149/3508563/61en.pdf / Erişim Tarihi: 03.02.2019.

Lanterna Magica – Magic Lantern (2012). http://odarushka.blogspot.com/2012/05/laterna-magica-magic-lantern.html / Erişim Tarihi: 29.01.2019.

Markle, Fletcher (Program Yapımcıları: Thom Benson, Peter Kelly, Ross McLean) (1964). Telescope: A Talk With Hitchcock (Alfred Hitchcock: Kuleshov Efekti’ni Anlatıyor). [Belgesel]. Kanada: CBC Televizyonu. https://www.youtube.com/watch?v=JXNbF2AA1qo / Erişim Tarihi: 04.06.2019.

Motion Picture Association of America (1968). Restricted ‘R’, https://www.mpaa.org/film-ratings/ / Erişim Tarihi: 03.07.2019.

Nicholls, Jon (t.y.). The Camera Obscura. https://www.photopedagogy.com/camera-obscura.html / Erişim Tarihi: 13.01.2018.

Nolan, Christopher Nolan (t.y.). Christopher Nolan (Yazar, Yapımcı, Yönetmen). https://www.imdb.com/name/nm0634240/ / Erişim tarihi: 29:05.2019.

Nolan, Christopher (Criterion Collection). (11.12.2012). Christopher Nolan – Self-Taught Filmmaker [Röportaj]. Amerika Birleşik Devletleri: Criterion Collection. https://www.youtube.com/watch?v=CO-ejtTVcvA / Erişim Tarihi: 04.06.2019.

Phaidon (t.y.)., The Horse in Motion https://uk.phaidon.com/agenda/photography/articles/2017/june/15/was-eadweard-muybridge-the-first-silicon-valley-pioneer/ Erişim Tarihi: 16.02.2019.

Rahmi M. Koç Müzeleri (t.y.). Zutrop http://www.rmk-museum.org.tr/koleksiyon/iletisim-araclari/zoetrop / Erişim Tarihi: 16.02.2019.

Real & Short Films (2017). Editing. http://www.realnshort.com/articles/kuleschov-effect-by-alfred-hitchcock/?lang=en / Erişim Tarihi: 16.03.2019.

Sciera, Marco, Yun-Gyung Cheong, Mark J. Nelson, Byung-Chull Bae (2014). ‘’Evaluating Musical Foreshadowing of Videogame Narrative Experiences.’’ Proceedings of the 9th Audio Mostly: A Conference on Interaction with Sound Article. Sayı: (8), sayfa numaraları:1-7. https://pure.itu.dk/ws/files/80161765/Evaluating_Musical_Foreshadowing_of_Videogame_Narrative_Experiences.pdf / Erişim Tarihi: 08.05.2019.

Screen Rant (2019). Inside the Brilliant Mind of Christopher Nolan. Erişim: 26.05.2019, https://www.youtube.com/watch?v=dPdowqh3Cq4

Senemoğlu, Osman (1979). Gösterge ve Görüntü. İstanbul Üniversitesi: Dilbilim Dergisi. Dergipark Arşiv: http://dergipark.gov.tr/download/article-file/11572 Erişim: 22.02.2019.

T.C. Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu, Türk Dil Kurumu. **Ağ**. http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&kelime=a%C4%9F / Erişim Tarihi: 23.04.2019.

T.C. Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu, Türk Dil Kurumu. **Ağız**. http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&kelime=A%C4%9EIZ / Erişim Tarihi: 25.01.2019.

T.C. Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu, Türk Dil Kurumu. **Alfabe**. http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&kelime=ALFABE / Erişim Tarihi: 25.01.2019.

T.C. Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu, Türk Dil Kurumu. **Anlam**. http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&kelime=ANLAM / Erişim Tarihi: 23.09.2018.

T.C. Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu, Türk Dil Kurumu. **Dil**. http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&kelime=D%C4%B0L / Erişim Tarihi: 07.01.2019.

T.C. Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu, Türk Dil Kurumu. **İdeoloji**. http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&kelime=%C4%B0DEOLOJ%C4%B0 / Erişim Tarihi: 24.02.2019.

T.C. Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu, Türk Dil Kurumu. **Katarsis**. http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&view=bts&kategori1=veritbn&kelimesec=187047 / Erişim Tarihi: 25.12.2018

T.C. Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu, Türk Dil Kurumu. **Lehçe**. http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&kelime=LEH%C3%87E / Erişim Tarihi: 25.01.2019.

T.C. Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu, Türk Dil Kurumu**. Mimesis**. http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&view=bts&kategori1=veritbn&kelimesec=229645 / Erişim Tarihi: 01.02.2019.

T.C. Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu, Türk Dil Kurumu. **Şive**. http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&kelime=%C5%9E%C4%B0VE / Erişim Tarihi: 25.01.2019.

T.C. Milli Eğitim Bakanlığı. Grafik ve Fotoğraf: Farklı Mesafelerdeki Konuların Çekimi. (2012) http://megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/farklı%20mesafelerdeki%20konuların%20Çekimi.pdf / Erişim Tarihi: 25.02.2019.

T.C. Milli Eğitim Bakanlığı. Grafik ve Fotoğraf: Pinhole (İğne Deliği) Kamera. (2012) http://megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Pinhole%20%28%C4%B0%C4%9Fne%20Deli%C4%9Fi%29%20Kamera.pdf / Erişim Tarihi: 27.01.2019.

T.C. Milli Eğitim Bakanlığı. Radyo-Televizyon: Sinemanın Doğuşu. (2012) http://megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Sineman%C4%B1n%20Do%C4%9Fu%C5%9Fu.pdf / Erişim Tarihi: 02.02.2019

The Numbers (t.y.). Alejandro Gonzalez Inarritu. Erişim Tarihi: 25.05.2019 https://www.the-numbers.com/person/56020401-Alejandro-Gonzalez-Inarritu#tab=technical

The Numbers (t.y.). Christopher Nolan. Erişim Tarihi: 26.05.2019 https://www.the-numbers.com/person/106410401-Christopher-Nolan#tab=technical

The Numbers (t.y.). Quentin Tarantino. Erişim Tarihi: 25.05.2019, https:// www.the-numbers.com/person/140200401-Quentin-Tarantino#tab=technical

Turan, Esra Yıldız (2015). ‘’Platon’un İdealar Kuramı Ekseninde Mimesis Olarak Sanat’’. Tarih Okulu Dergisi, yıl: (8), sayı: (22), sayfa sayısı 1-8. http://www.johschool.com/Makaleler/2102104261_1.%20ESRA%20YILDIZ%20TURAN.pdf / Erişim Tarihi: 29.09.2018.

Yaren, Özgür (2013). ‘’Sinema Kuramları II: Sinemayı Aydınlatan Kuramlar: Sinemada Anlatı Kuramı.’’ http://www.academia.edu/4918610/Sinemada_Anlat%C4%B1_Kuram%C4%B1_Sinema_Kuramlar%C4%B1_2_Beyazperdeyi_Ayd%C4%B1nlatan_Kuramlar / Erişim Tarihi: 10.03.2019.

ÖZGEÇMİŞ

1. Adı Soyadı : Ömer Lütfi GÜNAY

2. Doğum Tarihi : 12.04.1988

3. Unvanı : Araştırma Görevlisi

4. Öğrenim Durumu : Doktora

Derece	Bölüm	Üniversite	Yıl
Lisans	Radyo, Televizyon ve Sinema	Kocaeli Üniversitesi	2011
Yüksek Lisans	Radyo, Televizyon ve Sinema	Kocaeli Üniversitesi	2015
Doktora	İletişim Bilimleri	Kocaeli Üniversitesi	2019

5. Akademik Unvanlar

Görev Unvanı	Görev Yeri	Yıl
Araştırma Görevlisi	Beykent Üniversitesi, İletişim Fakültesi	2016 -

6. Yayınlar

6.1. Uluslararası hakemli dergilerde yayınlanan makaleler

GÜNAY, ÖMER LÜTFİ, SUBÖLEN, SEDEF (2016). Zeki Demirkubuz Sineması'nda Varoluşçuluk İzleri: Karanlık Üzerine Öyküler Üçlemesi. SineFilozofi Uluslararası Hakemli E-Dergi, 1(2), 147-167. (Yayın No: 3428009)

6.2. Yazılan Ulusal kitaplar veya kitaplarda bölümler

Görselliğin Kültürü: Bir Görsel Kültür Çalışması, Bölüm adı: (İzleyiciye Simgesel Betimleme Aracılığıyla Mesaj Aktarımı: Parasosyal Etkileşim Bağlamında La Casa De Papel Örneği) (2018)., GÜNAY, ÖMER LÜTFİ, Umuttepe Yayınları, Editör: ARSLANTEPE, Mehmet, Basım sayısı: 1, Sayfa Sayısı 309, ISBN:978-605-2012-76-5, Türkçe (Bilimsel Kitap), (Yayın No: 4381559)

6.3. Ulusal bilimsel toplantılarda sunulan bildiri kitabında basılan bildiriler

GÜNAY, ÖMER LÜTFİ (2015). Geleneksel Anlatı ve Modern Sinema Anlatısı: The Mummy ve Amour Filmlerinin Dramaturjik Çözümlemeleri. Kocaeli Üniversitesi: Sosyal Bilimler Kongresi (4), 399-408. (Tam Metin Bildiri/Sözlü Sunum)(Yayın No:2816358)