Ali KAYMAK

RADYO, SİNEMA VE TELEVİZYON

Doktora Tezi

2025

T.C.
ERCİYES ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO, SİNEMA VE TELEVİZYON ANABİLİM DALI

2000 SONRASI TÜRK SİNEMASINDA SİNEMATİK İMAJLARLA FELSEFİK ANLAMIN İNŞASI

Hazırlayan
Ali KAYMAK

Danışman
Doç. Dr. Burak MEDİN

Doktora Tezi

Şubat 2025, KAYSERİ

T.C.

ERCİYES ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

RADYO, SİNEMA VE TELEVİZYON ANABİLİM DALI

2000 SONRASI TÜRK SİNEMASINDA SİNEMATİK İMAJLARLA FELSEFİK ANLAMIN İNŞASI

(Doktora Tezi)

Hazırlayan

Ali KAYMAK

Danışman

Doç. Dr. Burak MEDİN

Şubat 2025, KAYSERİ

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK

Bu çalışmadaki tüm bilgilerin, akademik ve etik kurallara uygun bir şekilde elde edildiğini beyan ederim. Aynı zamanda bu kural ve davranışların gerektirdiği gibi, bu çalışmanın özünde olmayan tüm materyal ve sonuçları tam olarak aktardığımı ve referans gösterdiğimi belirtirim.

Ali KAYMAK

T.C.

ERCİYES ÜNİVERSİTESİ

Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü

Anabilim Dalı : Radyo, Sinema ve Televizyon

Program Adı : Doktora

Tez Başlığı : 2000 Sonrası Türk Sinemasında Sinematik İmajlarla Felsefik Anlamın İnşası

Yukarıda bilgileri verilen tez çalışmasının a) Giriş, b) Ana bölümler ve c) Sonuç kısımlarından oluşan (Kapak, Önsöz, Özet, İçindekiler ve Kaynakça hariç) toplam **394** sayfalık kısmına ilişkin 03/02/2025 tarihinde ***Turnitin*** intihal programından aşağıda belirtilen filtreleme uygulanarak alınmış olan özgünlük raporuna göre tezin benzerlik oranı**: % 10 '** dır.

Filtrelemeye **alıntılar dahil** edilmiştir. Filtrelemede **yedi (7) kelimeden daha az** örtüşme içeren metin kısımları hariç tutulmuştur.

Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez İntihal Raporu Uygulama Esaslarını inceledim ve bu uygulama esaslarında belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmasının herhangi bir intihal içermediğini, aksinin tespit edilmesi durumunda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini bilgilerinize arz ederim. 07/02/2025

Danışman: Doç. Dr. Burak MEDİN Öğrenci: Ali KAYMAK

KILAVUZA UYGUNLUK

"2000 Sonrası Türk Sinemasında Sinematik İmajlarla Felsefik Anlamın İnşası" başlıklı Doktora Tezi, Erciyes Üniversitesi Lisansüstü Tez Önerisi ve Tez Yazma Kılavuzuna uygun olarak hazırlanmıştır.

Hazırlayan	**Danışman**
Ali KAYMAK	Doç. Dr. Burak MEDİN

Radyo, Sinema ve Televizyon ABD Başkanı

Prof. Dr. Vahit İLHAN

KABUL VE ONAY TUTANAĞI

Doç. Dr. Burak MEDİN danışmanlığında **Ali KAYMAK** tarafından hazırlanan **"2000 Sonrası Türk Sinemasında Sinematik İmajlarla Felsefik Anlamın İnşası"** adlı bu çalışma jürimiz tarafından Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü **Radyo, Sinema ve Televizyon** Anabilim Dalı'nda **Doktora** tezi olarak kabul edilmiştir.

22/01/2025

JÜRİ:

Danışman : Doç. Dr. Burak MEDİN

Üye : Doç. Dr. Mahmut AKGÜL

Üye : Doç. Dr. Onur ÖNÜRMEN

Üye : Doç. Dr. Lokman ZOR

Üye : Doç. Dr. Serhan KOYUNCU

ONAY:

Bu tezin kabulü Enstitü Yönetim Kurulu'nun …. /…./…… tarih ve …….. sayılı kararı ile onaylanmıştır.

……. /…..…../ ……..…

Prof. Dr. Atabey KILIÇ

Enstitü Müdürü

ÖN SÖZ

Bu çalışmanın ortaya çıkmasında büyük emeği olan, ne zaman kendimi umutsuz hissetsem desteğini hissettiğim, çalışma boyunca bir danışmandan öte bir dost olan sayın danışmanım Doç. Dr. Burak MEDİN'e en içten teşekkürlerimi ve saygılarımı sunarım.

Hayatım boyunca her daim yanımda olan, maddi manevi desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen, beni yetiştirebilmek için her türlü zorluğa katlanan annem Sevgi KAYMAK ve babam Mehmet KAYMAK'a minnettarım ve bu çalışmayı kendilerine ithaf ediyorum. Ayrıca ailemin değerli üyeleri Tuğba ŞEKER, Ümit ŞEKER ve Emre ŞEKER'e içten teşekkürlerimi sunuyorum.

Ali KAYMAK, Kayseri, 2025

2000 SONRASI TÜRK SİNEMASINDA SİNEMATİK İMAJLARLA FELSEFİK ANLAMIN İNŞASI

Ali KAYMAK

Erciyes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü

Doktora Tezi, Şubat 2025

Danışman: Doç. Dr. Burak MEDİN

ÖZET

Sinema, yalnızca bir eğlence aracı olmanın ötesinde, izleyicinin düşünsel dünyasını etkileyebilen güçlü bir anlatım biçimidir. Görsel ve işitsel öğelerin birleşimiyle şekillenen sinema, anlatım gücünü teknolojik gelişmelerle sürekli olarak artırmış ve sanatsal bir ifade alanına dönüşmüştür. Yönetmenler, sinemanın kendine özgü araçlarını kullanarak yalnızca bir hikâye anlatmakla kalmaz, aynı zamanda izleyiciyi düşünmeye sevk eden anlatılar oluştururlar. Sinemanın düşünce üretme kapasitesi, filozofların da ilgisini çekmiş ve sinema ile felsefe arasında güçlü bir ilişki kurulmasını sağlamıştır. Henri Bergson, zaman ve hareket kavramları üzerinden sinemanın düşünce ile bağlantısını ele alırken, Gilles Deleuze sinemayı bir düşünce makinesi olarak değerlendirmiştir. Deleuze'e göre sinema, hareket ve imge yoluyla yeni anlam katmanları yaratır ve izleyicinin algısını dönüştürerek düşünsel süreçleri harekete geçirir. Bu bağlamda, sinematografi, sinema-felsefe ilişkisinin temel yapı taşlarından biri haline gelir. Kamera hareketleri, çerçeveleme, ışık kullanımı, renk paleti ve kurgu gibi unsurlar, izleyicinin düşünce üretme sürecinde belirleyici rol oynar. Nuri Bilge Ceylan, Zeki Demirkubuz, Emin Alper ve Semih Kaplanoğlu gibi yönetmenler, sinematografik unsurları bilinçli bir şekilde kullanarak izleyicinin zihninde yeni düşünceler oluşturmayı amaçlamaktadır. Bu çalışmada, sinemanın yalnızca bir görsel anlatı aracı olmadığı, aynı zamanda felsefi bir düşünme alanı sunduğu tartışılmıştır. Seçilen örnek filmlerde, belirli sahneler üzerinden yapılan analizlerle sinematografinin düşünce üretme potansiyeli ele alınmış ve sinema ile felsefe arasındaki ilişkinin derinliği ortaya konmuştur.

Anahtar Kelimeler: Sinema, Sinema-Felsefe, Sinematografi, Türk Sineması

CONSTRUCTION OF PHILOSOPHICAL MEANING WITH CINEMATIC IMAGES IN TURKISH CINEMA AFTER 2000

Ali KAYMAK

Erciyes University, Graduate School of Social Sciences

PhD Thesis, February 2025

Supervisor: Assoc. Prof. Burak MEDİN

ABSTRACT

Although cinema was seen as a means of entertainment when it first emerged, it has become a part of art and thought over time. Cinema, which is a form of expression based on visuality, has constantly increased its power of expression with the effect of technological developments and opened new intellectual fields. Cinema is shaped by the combination of two basic elements: form and content. By using the unique tools of cinema, directors create narratives that evoke certain emotions and thoughts in the audience. Various thinkers have studied the power of cinematographic elements to stimulate the viewer's mind. This interaction of cinema with thought has attracted the attention of philosophers such as Henri Bergson and Gilles Deleuze and laid the foundations of the relationship between cinema and philosophy. In this context, the films of directors such as Nuri Bilge Ceylan, Zeki Demirkubuz, Emin Alper and Semih Kaplanoğlu stand out with their cinematographic narratives that stimulate the viewer's intellectual processes. In this study, the power of cinema to create thoughts in the minds of the audience is examined. By analysing the scenes of selected sample films, the potential of cinematographic elements to produce meaning is discussed. It is discussed how elements such as camera movements, light, framing, colour palette and editing initiate an intellectual process in the viewer. As a result, it has been revealed that cinema is not only a visual narrative tool, but also a philosophical thinking space.

Keywords: Cinema, Philosophy of Film, Cinematography, Turkish Cinema

İÇİNDEKİLER

2000 SONRASI TÜRK SİNEMASINDA SİNEMATİK İMAJLARLA FELSEFİK ANLAMIN İNŞASI

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK ..... **i**
TEZ ÖZGÜNLÜK SAYFASI ..... **ii**
KILAVUZA UYGUNLUK ..... **iii**
KABUL VE ONAY TUTANAĞI ..... **iv**
ÖN SÖZ ..... **v**
ÖZET ..... **vi**
ABSTRACT ..... **vii**
İÇİNDEKİLER ..... **viii**
TABLOLAR LİSTESİ ..... **xii**
ŞEKİLLER LİSTESİ ..... **xiii**
GÖRSELLER LİSTESİ ..... **xiv**
KISALTMALAR VE SİMGELER LİSTESİ ..... **xxii**
GİRİŞ **1**

BİRİNCİ BÖLÜM
SİNEMAYA KURAMSAL BİR BAKIŞ VE SİNEMA – FELSEFE İLİŞKİSİ

1.1. Sinemanın Filozof Kuramcıları 10
1.1.1. Hugo Münsterberg ve Bilişsel Film Teorisi 10
1.1.2. Rudolf Arnheim ve Sinemanın Sanatsallığı 16
1.1.3. Bela Balazs ve Sinemaya "Yakın Plan" Bakmak 21
1.1.4. Sergey Eisenstein ve Sinemada Kurgu 28
1.1.5. Andre Bazin ve Sinemada Gerçekçilik 32
1.1.6. Siegfried Kracauer ve Fiziksel Gerçeklik 36
1.2. Sinema – Felsefe İlişkisine Dair 42
1.2.1. Henri Bergson 48
1.2.2. Stanley Cavell 52

1.2.3. Gilles Deleuze 55
1.2.3.1. Hareket-İmge 57
1.2.3.2. Zaman-İmge 66
1.2.4. Sinema – Felsefe Üzerine Farklı Yaklaşımlar 72
1.2.4.1. Film Felsefesi Yaklaşımı 74
1.2.4.2. Felsefe Olarak Film Yaklaşımı 78

İKİNCİ BÖLÜM
SİNEMADA ANLATI ve SİNEMATOGRAFİ İLİŞKİSİ

2.1. Anlatı Kavramına Genel Bir Bakış 92
2.2. Anlatıya Dair Kavramlar 99
2.2.1. Diegesis ve Mimesis 99
2.2.2. Fabula (Öykü) ve Syuzhet (Olay Örgüsü) 104
2.2.3. Anlatıda Zaman ve Mekân 114
2.3. Sinemada Anlatı 124
2.3.1. Sinemada Klasik Anlatı 128
2.3.2. Sinemada Çağdaş Anlatı 140
2.4. Sinematografi 156
2.4.1. Aydınlatma ve Renk 157
2.4.2. Kamera 169
2.4.3. Kurgu 180
2.4.4. Ses 186
2.5. Sinematografi ve Anlatı İlişkisi 189

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM
2000 SONRASI TÜRK SİNEMASINDA SİNEMATİK İMAJLARLA FELSEFİK ANLAMIN İNŞASI

3.1. Araştırmanın Amacı 199
3.2. Araştırmanın Önemi 200
3.3. Araştırmanın Kapsam ve Sınırlılıkları 204

3.4. Araştırmanın Yöntemi 204
3.5. Sinema Felsefe İlişkisi Bağlamında Örnek Filmlerin Çözümlenmesi 208
3.5.1. Nuri Bilge Ceylan Sinemasında Felsefik Anlam 208
3.5.1.1. Nuri Bilge Ceylan Sinemasına Genel Bir Bakış 208
3.5.1.2. Bir Zamanlar Anadolu'da Filminde Sinematografi İle Anlam Yaratımı 211
3.5.1.2.1. Filmin Künyesi 211
3.5.1.2.2. Filmin Konusu 211
3.5.1.2.3. Film Analizi 212
3.5.1.3. Kış Uykusu Filminde Sinematografi İle Anlam Yaratımı 232
3.5.1.3.1. Filmin Künyesi 232
3.5.1.3.2. Filmin Konusu 232
3.5.1.3.3. Film Analizi 232
3.5.1.4. Ahlat Ağacı Filminde Sinematografi İle Anlam Yaratımı 248
3.5.1.4.1. Filmin Künyesi 248
3.5.1.4.2. Filmin Konusu 248
3.5.1.4.3. Film Analizi 249
3.5.1.5. Kuru Otlar Üstüne Filminde Sinematografi İle Anlam Yaratımı 261
3.5.1.5.1. Filmin Künyesi 261
3.5.1.5.2. Filmin Konusu 261
3.5.1.5.3. Filmin Analizi 261
3.5.2. Zeki Demirkubuz Sinemasında Felsefik Anlam 274
3.5.2.1. Zeki Demirkubuz Sinemasına Genel Bir Bakış 274
3.5.2.2. Yeraltı Filminde Sinematografi İle Anlam Yaratımı 276
3.5.2.2.1. Filmin Künyesi 276
3.5.2.2.2. Filmin Konusu 276
3.5.2.2.3. Filmin Analizi 276
3.5.2.3. Bulantı Filminde Sinematografi İle Anlam Yaratımı 289
3.5.2.3.1. Filmin Künyesi 289
3.5.2.3.2. Filmin Konusu 289
3.5.2.3.3. Film Analizi 290
3.5.3. Emin Alper Sinemasında Felsefik Anlam 301

3.5.3.1. Emin Alper Sinemasına Genel Bir Bakış 301
3.5.3.2. Tepenin Ardı Filminde Sinematografi İle Anlam Yaratımı 301
3.5.3.2.1. Filmin Künyesi 301
3.5.3.2.2. Filmin Konusu 302
3.5.3.2.3. Filmin Analizi 302
3.5.3.3. Kurak Günler Filminde Sinematografi İle Anlam Yaratımı 318
3.5.3.3.1. Filmin Künyesi 318
3.5.3.3.2. Filmin Konusu 318
3.5.3.3.3. Filmin Analizi 319
3.5.4. Semih Kaplanoğlu Sinemasında Felsefik Anlam 336
3.5.4.1. Semih Kaplanoğlu Sinemasına Genel Bir Bakış 336
3.5.4.2. Yumurta Filminde Sinematografi İle Anlam Yaratımı 339
3.5.4.2.1. Filmin Künyesi 339
3.5.4.2.2. Filmin Konusu 339
3.5.4.2.3. Film Analizi 340
3.5.4.3. Süt Filminde Sinematografi İle Anlam Yaratımı 357
3.5.4.3.1. Filmin Künyesi 357
3.5.4.3.2. Filmin Konusu 357
3.5.4.3.3. Film Analizi 358
3.5.4.4. Bal Filminde Sinematografi İle Anlam Yaratımı 374
3.5.4.4.1. Filmin Künyesi 374
3.5.4.4.2. Filmin Konusu 374
3.5.4.4.3. Filmin Analizi 374
SONUÇ 387
KAYNAKÇA 395

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 2.1: Anlatılar ve günlük yaşam arasındaki farklar 95

Tablo 2.2: Brecht'in dramatik tiyatro – epik tiyatro karşılaştırması 145

Tablo 2.3: Thomas Schatz'ın klasik anlatı – çağdaş anlatı karşılaştırması 148

Tablo 2.4: Peter Wollen'ın klasik anlatı – çağdaş anlatı karşılaştırması..... 151

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 2.1: Chatman'ın anlatı diyagramı 107

Şekil 2.2: Bordwell'in anlatı şeması 109

Şekil 2.3: Freytag'ın Anlatı Piramidi 130

Şekil 2.4: Syd Field'ın Senaryo Paradigması 131

Şekil 2.5: William Miller'ın Dramatik Eğrisi 133

Şekil 2.6: Graeme Turner'ın Klasik Anlatı Şeması 135

GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 2.1. Rembrandt'ın "The Nightwatch" eseri 158

Görsel 2.2. Rembrandt aydınlatma örneği 159

Görsel 2.3. Doğal aydınlatma örneği 160

Görsel 2.4. Işığın anlatıma katkı sunacak şekilde kullanılmasına örnek 161

Görsel 2.5. Sert ışık kullanım örneği 162

Görsel 2.6. Yumuşak ışık kullanım örneği 163

Görsel 2.7. Yoğun ışık kullanım örneği 164

Görsel 2.8. Alttan aydınlatma örneği 165

Görsel 2.9. Üstten aydınlatma örneği 166

Görsel 2.10. Düşük kontrast örneği 167

Görsel 2.11. Yüksek kontrast örneği 168

Görsel 2.12 – 2.13. Renk kullanımına dair örnekler 169

Görsel 2.14. Uzak çekim örneği 171

Görsel 2.15. Genel çekim örneği 172

Görsel 2.16. Boy çekim örneği 172

Görsel 2.17. Bel çekim örneği 173

Görsel 2.18. Göğüs çekim örneği 174

Görsel 2.19. Yakın çekim örneği 174

Görsel 2.20. Ayrıntı çekim örneği 175

Görsel 2.21. Üst açı kullanım örneği 176

Görsel 2.22. Alt açı kullanım örneği 177

Görsel 2.23. Eğik açı kullanım örneği 178

Görsel 2.24. Kesme kullanımına dair örnek 184

Görsel 2.25. Zincirleme geçiş örneği 185

Görsel 2.26 – 2.27. Sıra dışı kamera kullanım örnekleri 192

Görsel 2.28 – 2.29. Atlamalı kesme örnekleri 197

Görsel 3.1. Bir Zamanlar Anadolu'da filminin ilk sahnesi..... 212

Görsel 3.2. Mekânın içini gösteren sahne..... 213

Görsel 3.3. Yaşar karakterini gösteren sahne..... 214

Görsel 3.4. Filmin açılış jeneriği öncesi son sahnesi..... 215

Görsel 3.5. İlk çeşme sahnesi boş hali..... 216

Görsel 3.6. İlk çeşme sahnesi..... 216

Görsel 3.7. Karakterlerin araç içindeki durumu..... 218

Görsel 3.8. Kenan karakterinin yakın çekimi 218

Görsel 3.9. İkinci çeşme sahnesi..... 219

Görsel 3.10. Bozkırdan manzara – 1..... 220

Görsel 3.11. Bozkırdan manzara – 2..... 220

Görsel 3.12. Bozkırdan manzara – 3..... 221

Görsel 3.13. Elmanın yolculuğu 222

Görsel 3.14. Elmanın son durağı ve çürük elmalar..... 223

Görsel 3.15. Cemile'nin odaya girişi 224

Görsel 3.17. Cemile karakterini gören Savcı Nusret'in ifadesi 225

Görsel 3.18. Cemile karakterini gören Katil Kenan'ın ifadesi 226

Görsel 3.20. Gündüz araç içi görüntü 228

Görsel 3.21. – 3.22. Doktor Cemal'in odası – Eugene Smith'in çektiği fotoğraf 229

Görsel 3.23. Cemal karakterinin kameraya bakışı..... 230

Görsel 3.24. Cemal'in yüzüne sıçrayan kan 231

Görsel 3.25. Filmin açılış sahnesi..... 233

Görsel 3.26. Aydın'ın yalnız görüntüsü..... 234

Görsel 3.27. Aydın'ın göğüs plan çekimi 234

Görsel 3.28. Otelin genel görüntüsü 235

Görsel 3.29. Aydın odasına doğru giderken 236

Görsel 3.30. Aydın'ın masası 236

Görsel 3.31. Caligula oyun afişi 237

Görsel 3.32. Aydın'ın sırt plan görüntüsü - 1 238

Görsel 3.33. Aydın'ın sırt plan görüntüsü - 2 238

Görsel 3.34. Çatlak cam sahnesi 239

Görsel 3.35 – 3.36. Bahçeden görüntüler 239

Görsel 3.37. İsmail'in tokadı 240

Görsel 3.38. Ölü zaman örneği 240

Görsel 3.39. Hamdi karakterinin çamurlu ayakkabıları 242

Görsel 3.40 - 3.41. Aydın ve Hamdi karakterleri 243

Görsel 3.42 - 3.43. İlyas'ın el öpme sahnesi 244

Görsel 3.44 – 3.45. İlyas ve at arasındaki benzerlik 245

Görsel 3.46 – 3.47. Aydın'ın uzaktan Nihal'e bakışı 246

Görsel 3.48 – 3.49. Yanan paralar ve İlyas'ın bakışı 247

Görsel 3.50 – 3.51 – 3.52 – 3.53: Filmden aydınlatma örnekleri 248

Görsel 3.54. Filmin açılış sahnesi 249

Görsel 3.55. Kuyudan taş çıkarma sahnesi 251

Görsel 3.56. Karakter ve mekân arasındaki karşıtlığın görselleştirilmesi 252

Görsel 3.57. Sinan ve Hatice'nin karşılaşması 253

Görsel 3.58 – 3.59. Duygulanım-imge örnekleri 254

Görsel 3.60 – 3.61. Zaman-imge kesitleri 255

Görsel 3.62 – 3.63. Sinan karakterinin kaçış anları 256

Görsel 3.64 – 3.65. Truva Atı ve otobüs içindeki Sinan'ın görüntüleri 256

Görsel 3.66 – 3.67. Sinan'ın bakışı ve İdris'in görüntüsü 257

Görsel 3.68. Sinan karakterinin intihar etmiş görüntüsü 259

Görsel 3.69: Ölü zaman görüntüsü 260

Görsel 3.70 – 3.71 – 3.72 – 3.73. Ev içi görüntüler 260

Görsel 3.74 – 3.75 – 3.76 – 3.77. Filmin açılış sahnesinden görüntüler 262

Görsel 3.78. Samet ve Sevim karakterlerinin samimi halleri 263

Görsel 3.79. Samet ve Sevim'in konuşması 264

Görsel 3.80 – 3.81 – 3.82. Filmde yer verilen fotoğraf kareleri 265

Görsel 3.83. Arama sahnesinde Sevim'in görüntüsü 266

Görsel 3.84. Arama sahnesinde Samet'in görüntüsü 267

Görsel 3.85. Yere düşen mektup görüntüsü 268

Görsel 3.86 – 3.87 – 3.88 – 3.89: Anlatıyı bölen fotoğraf kareleri 268

Görsel 3.90 – 3.91 – 3.92 – 3.93. Ekrana gelen resim görüntüleri 269

Görsel 3.94 – 3.95. Samet'in set ortamında görüntüleri 270

Görsel 3.96. Set ortamının boş görüntüsü 271

Görsel 3.97. Samet'in izleyiciye bakışı 272

Görsel 3.98. Sevim karakterinin kameraya bakışı 273

Görsel 3.99. 3.100. Filmden aydınlatma örnekleri 273

Görsel 3.101 – 3.102 – 3.103. Filmin açılış sahnesinden yakın çekimler 277

Görsel 3.104 – 3.105. Muharrem karakterinin yalnız halleri 278

Görsel 3.106 – 3.107. Karakterin oyun salonundaki görüntüleri 279

Görsel 3.108 – 3.109. Muharrem'in izlediği belgesel görüntüleri 281

Görsel 3.110: Muharrem'in Nietzsche kitabı okurken görüntüsü 282

Görsel 3.111 – 3.112. Çerçeve içinde çerçeve örnekleri 283

Görsel 3.113 – 3.114 – 3.115. Görseller aracılığıyla kasvet duygusunun oluşmasına 284

Görsel 3.116 –3. 117 – 3.118. Yemek sahnesinden görüntüler 286

Görsel 3.119 – 3.120. Diyalog sahnelerinde ayna kullanım örnekleri..... 287

Görsel 3.121 – 3.122. İç ve dış mekân aydınlatma örnekleri 287

Görsel 3.123 – 3.124. Gölge kullanımına dair örnekler 288

Görsel: 3.125. Elif ve Neriman'ın görüntüleri 290

Görsel 3.126. Ahmet ve Elif'in görüntüleri 291

Görsel 3.127. Aslı karakteri ve televizyon görüntüsü..... 291

Görsel 3.128 – 3.129: Özge ve Ahmet'in yakınlaşması 292

Görsel 3.130. Ahmet'in Selçuk'tan saklanması..... 293

Görsel 3.131. Ahmet'in Özge'yi ziyareti..... 294

Görsel 3.132 – 3.133 – 3.134 – 3.135: Filmde kapı kullanımına çeşitli örnekler 294

Görsel 3.136 – 3.137: Ahmet'e mum getiren Neriman'ın görüntüsü..... 296

Görsel 3.138. Ahmet'in duvara yansıyan gölgesi..... 297

Görsel 3.139. Mum ışığında Ahmet'in yakın plan yüz detayı..... 297

Görsel 3.140 – 3.141. Ahmet'in mum ile oyunu 298

Görsel 3.142. Neriman'ın kapısında Ahmet'in görüntüsü..... 299

Görsel 3.143 – 3.144. Ahmet ve Neriman'ın görüntüleri..... 299

Görsel 3.145 – 3.146 – 147. Filmde mekân kullanımına dair görüntüler..... 302

Görsel 3.148 – 3.149. Açılışta ekrana gelen fidanlık görüntüsü..... 304

Görsel 3.150. Faik'in elinde tüfek ile görüntüsü 305

Görsel 3.151. Faik'in yaşadığı ev ve çevresi 306

Görsel 3.152 – 3.153. Zafer karakterinin takip sahneleri 307

Görsel 3.154 – 3.155 –3.156 – 3.157. Filmde öğeler ile anlatının desteklenmesine dair 308

Görsel 3.158. Zafer karakterinin kameraya bakışı 309

Görsel 3.159 – 3.160. Zafer karakteri ve sudan geçiş yapan askerler 309

Görsel 3.161 – 3.162. Mehmet karakterinin fidanlıktaki görüntüsü 311

Görsel 3.163 – 3.164 – 3.165 – 3.166: Aynı mekânda yer alan farklı karakterlerin sunumu 312

Görsel 3.167. Zafer karakterinin görüntüsü 313

Görsel 3.168. Tepede yürüyen askerlerin görüntüsü 314

Görsel 3.169 – 3.170. Aydınlatmaya dair örnekler 315

Görsel 3.171 – 3.172. Tepenin ardına doğru harekete geçen grubun görüntüsü 316

Görsel 3.173 – 3.174. Yakın çekim örnekleri 317

Görsel 3.175. Filmin açılış görüntüsü 320

Görsel 3.176: Obruğun görüntüsü 321

Görsel 3.177 – 3.178. Anlatı mekânına dair görüntüler 321

Görsel 3.179. Kasabanın uzaktan görüntüsü 322

Görsel 3.180 – 3.181. Kasabanın sokaklarından görüntüler 323

Görsel 3.182. Sürüklenen domuzun görüntüsü 324

Görsel 3.183. Savcı Emre'nin yemek davetinde görüntüsü 325

Görsel 3.184 – 3.185. Emre'nin sızdığı ve uyandığı ana dair görüntüler 326

Görsel 3.186 – 3.187. *Flashback* sahnelere ait görüntüler 328

Görsel 3.188 – 3.189. Savcının önünü kesen kasabalıların görüntüsü 329

Görsel 3.190 – 3.191: Kasabada yakma görüntüleri 330

Görsel 3.192 – 3.193. Emre'nin evinin sarıldığı anlar 331

Görsel 3.194. Karakterlerin belediye başkanı ile karşılaşması 332

Görsel 3.195 – 3.196. Kovalamaca anına dair görüntüler 332

Görsel 3.197 – 3.198. Kalabalığın içinden görüntüler 333

Görsel 3.199 – 3.200. Obruğun iki tarafında duran karakterler 335

Görsel 3.201 – 3.202 – 3.203. Filmin prolog sahnesinde görüntüler 341

Görsel 3.204. Yusuf karakterinin sahaf dükkanı içinde görüntüsü 343

Görsel 3.205 – 3.206. Yusuf'un cenaze başındaki görüntüsü 344

Görsel 3.207 – 3.208. Yusuf karakterinin görüntüsü 345

Görsel 3.209. Ormana doğru yürüyen Yusuf'un görüntüsü 346

Görsel 3.210. – 3.211. Yumurta ile oynayan Yusuf'un görüntüsü 347

Görsel 3.212. Orman içinde uyanan Yusuf'un görüntüsü 347

Görsel 3.213 – 3.214. Yusuf'un eve giriş görüntüsü 348

Görsel 3.215. Yusuf'un giydiği terliklerin görüntüsü 349

Görsel 3.216 – 3.217. Çıkrıkta ip saran karakterin görüntüsü 350

Görsel 3.218 – 3.219. Yusuf'un bayılma anı 351

Görsel 3.220 – 3.221 – 3.222 – 3.223. Yusuf'un rüyasına dair imgeler 352

Görsel 3.224. Yusuf'un elinde tuttuğu Bal kitabının görüntüsü 353

Görsel 3.225 – 3.226. Yusuf'un köpek tarafından saldırıya uğrama görüntüleri 354

Görsel 3.227. Ayla'nın Yusuf'a yumurta verme görüntüsü 356

Görsel 3.228. Filmin son sahnesi 356

Görsel 3.229 – 3.230 – 3.231 – 3.232. Filmin prolog sahnesinden görüntüler 358

Görsel 3.233. Filmin başındaki sahneden bir görüntü 359

Görsel 3.234. Yusuf ile kız arkadaşının görüntüsü 360

Görsel 3.235 – 3.236. Kız arkadaşından saklanan Yusuf'un görüntüsü 361

Görsel 3.237. – 3.238. Yusuf'un odasındaki halleri 361

Görsel 3.239 – 3.240 – 3.241 – 3.242. Yusuf'un yalnızlığına dair görüntüler 362

Görsel 3.243 – 3.244. Kemal karakterine dair görüntüler 363

Görsel 3.245 – 3.246 – 3.247. Eve giren yılanı arama sahnesinden görüntüler 364

Görsel 3.248 – 3.249 – 3.250 – 3.251. *Süt* ve *Ayna* filminden benzer imajlar 366

Görsel 3.252 – 3.253 – 3.254 – 3.255. Yusuf'un arkadaşına bakışına dair görüntüler 367

Görsel 3.256. Yusuf'un kadraj dışına doğru bakışı 368

Görsel 3.257 – 3.258. Zehra'nın görücü için gelen kadın ile görüntüsü 368

Görsel 3.259 – 3.260 – 3.261 – 3.262. Yusuf'un eve geldikten sonraki sahneye dair 369

Görsel 3.263 – 3.264 – 3.265 – 3.266. Yusuf'un takip görüntüleri 370

Görsel 3.267 – 3.268 – 3.269 – 3.270. Yusuf'un balığı yakalama görüntüleri..... 371

Görsel 3.271. Zehra'nın ördek temizleme anına dair görüntü 372

Görsel 3.272 – 3.273 – 3.274 – 3.275. Yusuf'un maden ocağındaki görüntüleri..... 373

Görsel 3.276 – 3.277. Prolog sahnede Yakup'un görüntüleri 375

Görsel 3.278 – 3.279 – 3.280 – 3.281. Yakup'un ağaca tırmanma görüntüleri..... 376

Görsel 3.282 – 3.283. Yusuf'un yalnız hallerinin görüntüsü..... 377

Görsel 3.284. Yusuf'un eve doğru yürüme görüntüsü..... 379

Görsel 3.285. – 3.286. – 3.287 – 3.288. Yusuf ile babasının görüntüleri 380

Görsel 3.289 – 3.290 – 3.291 – 3.292. Babasını takip eden Yusuf'un görüntüsü 381

Görsel 3.293 – 3.294 – 3.295 – 3.296. Yusuf'un rüya sahnesine dair görüntüler 382

Görsel 3.297. Yakup ile Yusuf arasında bağ kuran bir imge olarak arı görseli..... 383

Görsel 3.298. - 3.299. Yusuf'un yalnız hallerine dair görüntüler..... 384

Görsel 3.300 – 3.301. Yusuf'un ormanın içine doğru yolculuğu 385

Görsel 3.302 – 3.303. Ağaca yaslanmış şekilde uyuyan Yusuf'un görüntüsü 386

KISALTMALAR VE SİMGELER LİSTESİ

PAN **:** Panorama

GİRİŞ

Sinema ortaya çıktığı ilk dönemlerden itibaren farklı yaklaşımlar çerçevesinde değerlendirilmiş ve farklı düşünürlerce üzerine fikirler üretilmiş bir alandır. Ortaya çıktığı ilk dönemlerde sanat olarak kabul edilip edilemeyeceği yönünde tartışmalar yapılan sinemanın yıllar içinde farklı kuramcıların düşünsel katkıları sonucu bir sanat dalı olarak kabul edildiği değerlendirmesi yapılabilir. En "genç" sanat dalı olarak tanımlanabilecek olan sinema kitlesel gücü sayesinde diğer sanat dallarına oranla daha işlevsel bir sanat olarak kabul edilebilir. Tarihsel süreç içinde sinemanın gücünden askeri, siyasal, kültürel alan gibi birbirinden farklı alanlarda yararlanılmıştır. Sinema kimi zaman bir propaganda aracı, kimi zaman bir eğlence aracı, kimi zaman ise izleyicinin zihnini uyandırma aracı olarak işlev görmüştür. Sinemanın farklı okumalara açık yapısı zaman içinde birbirinden farklı sinema kuramlarının doğmasını sağlamıştır. Sinema kuramı temelde filmleri belli bir perspektiften değerlendirme amacı taşır. Geliştirilen kuramlar ışığında filmlerin analiz edilmesi yüzeysel bakış ile görülemeyecek anlamların keşfedilmesini sağlar. İlk örnekleri 1900'lü yıllarda görülen sinema kuramları yıllar içinde farklı coğrafyadan farklı düşünürlerin katkıları ile büyümüş ve sinemanın bir düşünce mecrası olarak görülmesinde etkili olmuştur. Sinema üzerine ürettikleri nitelikli düşünceler ve ortaya sürdükleri kavramlar ile kuramlarını oluşturan teorisyenlerin çalışmaları değerlendirildiğinde farklı teorisyenlerin sinemaya benzer yaklaşım sergiledikleri görülür. Sinema tarihçileri tarafından yapılan bu değerlendirme sonucu sinema kuramlarında temel olarak iki yaklaşım öne çıkar. Bunlardan ilki biçimci yaklaşım olarak tanımlanır ve teorilerinde tekniği öne çıkaran Hugo Münsterberg, Rudolf Arnheim, Bela Balasz ve Sergey Eisenstein gibi isimlerden oluşur. Diğer tarafta ise sinemaya gerçekçilik açısından yaklaşan Andre Bazin ve Siegfried Kracauer bulunur. Bu iki temel yaklaşıma dair

tartışma yürüten isimler daha çok sinemanın ontolojisi hakkında fikirler öne sürmüşlerdir. Sinemanın neliği üzerine fikirlerini açıklayan düşünürlerin çalışmaları üretildikleri dönemi aşarak bir yandan kendilerinden sonraki araştırmacıları etkilemiş ve yeni kavramlar ortaya atılmasını sağlamış, diğer yandan ise kimi yönetmenleri etkileyerek farklı sinema akımlarının doğmasına neden olmuştur (Andre Bazin'in düşüncelerinden etkilenen yönetmenlerin Fransız Yeni Dalga Akımı'nı başlatmaları bu duruma örnek olarak verilebilir).

Sinemanın özüne dair yürütülen fikirsel çalışmaların dışında filmleri eleştirel bağlamda ele almak ve filmleri gerek görsel gerekse içeriksel boyutta inceleme girişimleri farklı film eleştirilerinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Film eleştirisi genel olarak ele alınan filmleri farklı alanların kavramlarıyla birlikte değerlendirme ve ilgili filmlerde yer alan kimi unsurların ortak yönünü görünür kılma üzerine kuruludur. Filmik imajlara bilinçli bir bakışı içeren eleştirel izleme deneyimi filmlerin derinlikli bir şekilde anlaşılmasını sağlar. Filmler anlatılan hikâye, anlatım tarzı, görsel dil kullanımı gibi sinematik unsurlar bağlamında farklılaşırlar. Sinemanın metinlerarasılığa açık formu sayesinde yıllar içinde farklı film eleştiri türleri ortaya çıkmıştır. Bir film ideolojik unsurlar taşıyorsa ve filmin ideolojik yönü ele alınacaksa ideolojik film eleştirisi; toplumla ilgili farklı kavramlar çerçevesinde inşa edilen bir hikayesi varsa sosyolojik eleştiri; kadın bağlamında bir okuma yapılacaksa feminist eleştiri yaklaşımıyla inceleme yapılabilir. Film eleştirisi bir yandan etkin bir izleme deneyiminin ortaya çıkmasını sağlamış diğer yandan filmlerin farklı alanlar ile birlikte değerlendirilmesi ilgili alanda yapılan metinsel çalışmaların çoğalmasının önünü açarak sinema okuyucularının sayısının artmasında etkili olmuştur.

Sinema tarihinde ilk olarak Hugo Münsterberg tarafından değinildiği düşünülen sinemanın zihin ile olan ilişkisi; zaman içinde farklı düşünürlerin katkıları ile gelişerek felsefi film eleştirisinin ortaya çıkmasında etkili olmuştur. Felsefi film eleştirisi veya daha kapsayıcı adlandırmayla sinema felsefe ilişkisi filmlerin sinematik unsurlar aracılığıyla izleyicinin zihninde bir düşünce oluşturduğu yaklaşımı etrafında şekillenir. Sinemanın izleyicide yeni düşünceler üretebilme ve var olan düşüncelere farklı perspektifler ekleyebilme özelliği zaman içinde sinema ile felsefe arasında yakınlık doğmasına yol açmıştır. Sinema, izleyicisine haz veren ve eğlenceli vakit geçirmesini sağlayan bir araç olmasının yanı sıra zihne seslenen yapısıyla felsefe ile yakın ilişki içinde olmuştur. Sinema dışında diğer sanat dalları da teorik olarak felsefe yapabilme potansiyeline

sahiptir; fakat sinemanın kendine has zaman ve mekân yaratımı, imajlar oluşturabilmesi gibi özellikleri sinema ile felsefe arasında daha yakın bir ilişki doğurmuştur. Bazı filmler anlatı yapıları ve sinematografik unsurları ile izleyicinin bilinci üzerinde kalıcı bir etki yaratırlar. Kendine has araçlar ile izleyicinin zihninde birtakım yeni düşünceler uyandırma potansiyeli taşıyan sinema bu yönüyle çağdaş filozofların ilgisini çeker. Düşüncelerin gücünü görsel olarak yansıtma imkanı bulunan sinemanın imgeleri düşünürlerin farklı kavramlar ışığında sinemayı değerlendirmelerini sağlamıştır.

Bir filmin sinema felsefesi çerçevesinde ele alınması derinlikli bir çalışma gerektirir. Sinemanın felsefi gücünün keşfedilmesi ile birlikte alan üzerinde çalışma yapan düşünürler filmlere yeni bir çerçeveden yaklaşarak, üretilen yeni kavramlar eşliğinde filmleri okuma girişiminde bulunmaya başlamışlardır. Sinemaya felsefi yaklaşımı benimseyen düşünürler ele aldıkları filmlerde birtakım felsefi kavramların peşine düşerek filmleri bir metin olarak okuma eyleminde bulunurlar. Bu bağlamda özgürlük, bireysel irade, etik, gerçek, adalet, iyi, kötü vb. gibi felsefi alanda yüzyıllardır tartışılan kavramlar etrafında şekillenen filmler sinema – felsefe ilişkisinde önem taşımaktadır. Münsterberg'in ileri sürdüğü film/zihin analojisi sonrasında erken dönemde alan üzerine bir diğer önemli çalışma sanat tarihçisi Elie Faure'dan gelir. Faure'un o dönem ortaya koyduğu çalışmalarına ve üretmiş olduğu kavramlara günümüzden bakıldığında önemli saptamalarda bulunduğu söylenebilir. Düşünür özellikle "sineplastik" tanımlaması ile sinemayı diğer sanatlardan ayıran özelliklerin üzerinde durarak sinema tarihinin önemli isimlerini etkiler. Faure çalışmaları ile Andre Bazin, Jean-Luc Godard ve Gilles Deleuze gibi düşünürlerin çalışmalarını şekillendiren isimlerden biri olur.

Çağdaş dönemde sinema – felsefe ilişkisi üzerine yürütülen çalışmalarda Stanley Cavell'ın eserleri önemli bir yer tutar. Genel olarak dil felsefesi üzerine çalışan Amerikalı filozof Cavell 1971 yılında yazdığı *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film* kitabında sinemayı merkeze alarak felsefi bir çalışma sunar. Cavell bu çalışmasının ardından ortaya koyduğu *Pursuits of Happiness: The Hollywood Comedy of Remarriage* (1981) ve *Contesting Tears: The Hollywood Melodrama of the Unknown* (1996) çalışmalarında ele aldığı filmlere felsefi bir bakış açısıyla yaklaşarak sinema – felsefe yakınlaşmasında kendine özgü bir perspektif oluşturur.

Sinema – felsefe ilişkisini tarihsel gelişimi ile birlikte derinlikli bir şekilde anlayabilmek için Gilles Deleuze'ün çalışmaları büyük önem taşır. Kant, Nietzsche, Foucault, Bergson gibi filozoflardan etkilenen Deleuze, felsefeyi güzel sanatlar, edebiyat ve sinema ile buluşturarak özgün bir düşünme tarzı oluşturur. Sinema – felsefe ilişkisine dair öne sürdüğü argümanlar ve ürettiği kavramlar ile alanın en önemli düşünürü olarak kabul edilen Deleuze'ün teorisi sinema – felsefe çalışmalarında başat öneme sahiptir. Felsefeyi kavram üretme sanatı olarak tanımlayan Deleuze (2001) sinemaya da kendi üretmiş olduğu kavramlar doğrultusunda yaklaşır. Kavram yaratmak her ne kadar felsefeye ait olsa da bilim ve sanat da düşünür tarafından yaratıcı alanlar olarak kabul edilir. Farklı alanların kendine has kavramları keşfedilmeli, yaratılmalı ve en önemlisi yaratıcılarının imzalarını taşımalıdır. Deleuze'ün sinema üzerine düşüncelerini topladığı *Cinéma 1: L'image -Mouvement* (1983) (Sinema 1: Hareket-İmge) ve *Cinéma 2: L'image-Temps* (1985) (Sinema 2: Zaman-İmge) çalışmaları alanın referans kaynakları olarak değerlendirilebilir. Düşünürün ortaya koyduğu çalışmalara bakıldığında sistemli bir kuram geliştirmekten ziyade kavramlar üzerinden sinema – felsefe yakınlaşmasını sağladığı görülür. Sinemaya felsefe çerçevesinden bakan filozof, çalışmalarında felsefeyi sinemaya uygulamadan, doğrudan felsefeden sinemaya ve tersi şekilde sinemadan felsefeye ulaşır. Deleuze'ün sinema üzerine ileri sürdüğü düşünceler temelde Bergson'un fikirleri üzerine şekillenir. Bu bağlamda Bergson'un düşünce yapısı ve ürettiği kavramlar sinema – felsefe ilişkisini anlamak için önemli görülmektedir. Fransız filozof Bergson, özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısında birçok düşünürü etkilemiştir. Sezgicilik akımının kurucusu olarak değerlendirilen Bergson gerçekliği kavramada sezgisel süreçlerin akılcılık ve bilimden daha anlamlı olduğunu savunur. Bergson, 1896 yılında yayımlanan *Matiére et Memoire* (Madde ve Bellek) ve 1907 yılında yayımlanan *L'Évolution Créatrice* (Yaratıcı Tekamül) isimli eserlerinde sinemaya dair düşüncelerini okuyucularıyla paylaşır. Sinemanın icadının hemen ardından gelen bu çalışmalar Bergson'un erken zamanda sinemayı ciddi bir mecra olarak ele alması ve mecranın taşıdığı potansiyeli görmesi olarak değerlendirilebilir. Zaman üzerine ürettiği kavramlar bağlamında sinemaya dair düşüncelerini ifade eden Bergson'un felsefesi Deleuze'ün kavramlarının öncülü olarak kabul edilir. Bergson ve Deleuze zamanı kendine özgü bir şekilde ele alan sinemanın işleyişi ile zaman felsefesi arasında bir bağ kurarlar. Sinemayı hareket-süre blokları (blocs de mouvement/durée) yaratan bir alan olarak tanımlayan

Deleuze (2003) özellikle Zaman - İmge kitabında bu konuya dair düşüncelerini ayrıntılı olarak, örnek filmler üzerinden okuyucuna sunar.

Sinema – felsefe alanında metinsel çalışmalar özellikle Gilles Deleuze'ün çalışmaları sonrası çoğalmış, bu ilişki üzerine bir yandan sinema alanında eser üreten düşünürler diğer yandan felsefe akademisyenleri farklı çalışmalar ortaya koymuşlardır. Üretilen çalışmaların sayısının artması alana dair yeni yaklaşımlar ve yeni kavramların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Çalışmanın ilgili bölümünde ayrıntılı olarak değinilecek olan kategorilendirme ile sinema – felsefe ilişkisine dair fikirlerini ortaya koyan düşünürlerin genel olarak iki eğilime sahip olduğu görülür. Film felsefesi ve felsefe olarak film yaklaşımı başlıkları altında toplanabilecek olan bu iki yaklaşım sinema ve felsefe alanlarının birlikteliğine geniş bir çerçeveden bakmanın yolunu açmıştır. Film felsefesi yaklaşımı sinema – felsefe ilişkisine dair şüpheli bir yaklaşım sergilerken, felsefe olarak film yaklaşımı kendinden emin bir şekilde filmlerin felsefe yapabileceğini savunur. Her iki yaklaşımın düşünürleri fikirlerini örnek filmler üzerinden açıklarken ortak gayeleri sinemanın imajlar aracılığıyla izleyicinin zihninde felsefi fikirler oluşturup oluşturamayacağını tartışmaktır. Çalışmanın birinci bölümünde farklı düşünürlerin sinema – felsefe ilişkisine dair yaklaşımlarına ayrıntılı olarak bakılarak konu geniş bir çerçeveden ele alınacaktır.

Çalışmanın ikinci bölümünde öncelikle anlatı kavramı genel olarak ele alınarak anlatıya dair çeşitli zamanlarda üretilmiş olan kavramlara değinilmiştir. Tarihin erken dönemlerinden beri var olduğu düşünülen anlatı sözel, yazınsal ve görsel form gibi çeşitli şekillerde insanlığın hayatında olmuştur. Zaman içinde edebi eserlerin yayılmasına bağlı olarak anlatı üzerine yapılan çalışmalar da ilerler. Çalışmalar ilerledikçe anlatı kavramının derin bir şekilde ele alındığı ve bu doğrultuda anlatıya dair yeni kavramların üretildiği söylenebilir. Bu kavramlar her ne kadar yazılı metinler çerçevesinde üretilmiş olsa da sinemanın icadının sonrasında sinematik anlatıma sahip filmlerin ortaya çıkmasıyla sinema alanında yapılan çalışmalarda da ilgili kavramlardan yararlanıldığı söylenebilir. Sinemanın erken döneminde üretilen filmlere bakıldığında belli bir anlatımlarının olmadığı, belgeselvari görüntülerden oluştuğu ve gündelik hayatın içinden farklı anların kayıt altına alındığı görülür. Zaman içinde farklı yönetmenlerin girişimleri sonucu sinemaya öykünün girdiği ve bu doğrultuda belli bir anlatıya sahip filmlerin üretilmeye başlandığı söylenebilir.

Sinemada anlatı en genel anlamda yönetmenin hikâyesini anlatma stili olarak tanımlanabilir. Bu bağlamda her yönetmenin farklı bir tarzı tercih edebileceği, aynı hikâyenin farklı yönetmenlerin elinde farklı bir filme dönüşebileceği söylenebilir. Anlatının sinemaya girmesi ve sinemanın bir öykü anlatma aracına dönmesiyle birlikte zaman içinde klasik ve çağdaş anlatı olarak iki farklı anlatı tarzı ortaya çıkar. Klasik anlatı stiline bakıldığında bu anlatı stiline sinemanın gelişmesinde ve kitlelere yayılmasında büyük rol oynayan Hollywood'un öncülük ettiği söylenebilir. Temeli Aristo'nun olay örgüsüne dayanan klasik anlatıya sahip bir film öyküsünü genel olarak giriş, gelişme ve sonuç olmak üzere üç bölümde anlatır. Formüle edilebilir bir anlatım tarzı olan klasik anlatıda yönetmenin kişisel tercihlerinden ziyade var olan normlar çerçevesinde bir film üretimi yapıldığı söylenebilir. Klasik anlatıya sahip filmlerde anlatılanlar değişse de anlatım tarzı büyük ölçüde benzerlik gösterir. Genel olarak ana karakterin eylemleri çerçevesinde ilerleyen bir anlatıya sahip olan klasik anlatıda karakter odaklı bir yapı bulunur. Klasik anlatıda kahraman karakter olarak isimlendirilebilecek olan bir karakter kullanımı dikkat çeker. Bu kullanımda izleyici baş karakter olan bu kahraman karakterin her türlü zorluğun üstesinden geleceğini, her türlü mücadeleden galip ayrılacağını bilir. Klasik anlatının en büyük özelliklerinden bir diğeri ise izleyicinin anlatıda yer alan kahraman karakter ile özdeşleşme kurmasıdır. Film izleme eylemi sırasında karakterin yaşadıklarını kendi yaşamışçasına düşünüp anlatıdaki gelişmelere bu yönde tepki veren izleyici bir anlamda kendini öyküye kaptırır. İzleyicinin kendini öyküye kaptırması ve duygusal bir izleme eyleminde bulunması klasik anlatının en önemli özelliklerinden biri olarak değerlendirilebilir. Özdeşleşme ile birlikte izleyici gördüklerini kurgusal bir anlatı olarak değil gerçek gibi algılar ve kendini dış dünyaya kapatarak anlatı evreninin içine girir. Özdeşleşmenin sonucunda ise izleyici filmin sonunda *katharsis* adı verilen bir duygusal arınma yaşar. Klasik anlatıda yönetmenin bir diğer amacı izleyicinin filmi anlatıdan bir an bile kopmadan izlemesidir. Bu bağlamda klasik anlatının özelliklerinden bir diğeri ise film evreninde zaman ve mekân birliğinin kurulmasıdır. Klasik anlatıda düz bir çizgide ilerleyen, izleyicinin gündelik yaşamda deneyimlediği şekilde akan bir zaman yapılanması görülür. Zamanda geriye veya ileriye atlamaların çok nadir görüldüğü bu tür filmlerde zamansal atlamalar genel olarak izleyicinin öyküyü daha iyi anlamasına yardımcı olması için kullanılır. Mekân kullanımına bakıldığında ise klasik anlatıda gerçekçi mekânların kullanımı görülür. Klasik anlatıya sahip bir filmde sinematografik

unsurların kullanımında ise deneysel bir kullanımdan kaçınıldığı ve bu unsurların anlatıyı açık edecek şekilde kullanıldığı söylenebilir. Klasik anlatı sinemasının öne çıkan özelliklerinden bir diğeri bu tarzda üretilen filmlerin genel olarak kapalı bir sona sahip olmalarıdır. Klasik anlatı filmlerinin sonunda anlatı boyunca ele alınan her tür sorun sona erer ve film izleyicide soru işareti bırakmayacak şekilde sona erer.

1930'lu yıllarda Amerika'da ortaya çıkan ve günümüzde de varlığını sürdüren klasik anlatı Hollywood sineması olarak da bilinir. Zaman içinde teknolojik olanakların gelişmesi ve sinemanın Avrupa kıtasında yayılmasıyla birlikte Hollywood'a bir diğer deyişle klasik anlatıya karşı bir duruş ortaya çıkar. İkinci Dünya Savaşı sonrasında yeni bir döneme giren ve birçok alanda yeni arayışların görüldüğü Avrupa'da sinema da bu yeni dönemden nasibini alır. Ülke sinemalarının gelişmeye başladığı bu dönemde özellikle İtalyan ve Fransız sinemasında ortaya çıkan akımlar çağdaş sinemanın gelişmesinde önemli rol oynar. İtalyan Yeni Gerçekçiliği ve Fransız Yeni Dalga gibi akımlar çerçevesinde film üreten yönetmenlerin girişimleri neticesinde sinemada yeni bir dilin ortaya çıktığı söylenebilir. Klasik anlatıya karşı doğan ve gelişen bu sinemada klasik anlatının formüle edilebilir yapısının aksine özgün eserler ortaya çıkar. Yönetmenin kişisel anlayışını filmine yansıtabildiği çağdaş anlatı birçok özelliği bakımından klasik anlatıdan ayrı bir yerde durur. Klasik anlatıda görülen giriş, gelişme, sonuç şeklinde ilerleyen bir anlatı yapısının aksine çağdaş anlatıda iç içe geçmiş bir zamansal düzenleme görülebilir. Geçmişin, şimdinin, geleceğin iç içe geçebildiği bu anlatı yapısında yönetmen filme öykünün ortasından başlayabilir veya hikâye anlamında terse akan bir anlatı inşa edebilir. Çağdaş anlatıda izleyicinin zihni daha aktiftir ve izleyici ile anlatı arasında zihinsel bir ilişki bulunur. Klasik anlatının duygu çerçevesinde izleme eyleminde bulunan izleyicisinin karşısında çağdaş anlatıda film ile zihinsel düzeyde iletişim kuran izleyici bulunur. Çağdaş anlatı filmlerinin karakter yapılanmasına bakıldığında kahraman olarak tanımlanabilecek, her türlü sorunun üstesinden gelen mücadeleci bir karakter yapısından ziyade genel olarak içsel çatışma yaşayan, kişisel sorunları ile boğuşan karakter yapısı görülür. Bu şekilde bir karakter yapılanması izleyicinin film ile duygusal bağ kurmasının önüne geçer ve izleyici karakter ile özdeşleşme yaşamakta zorlanır. Çağdaş anlatının en büyük özelliklerinden biri olan yabancılaşma izleyicinin izlediklerinin bir film olduğunu bilerek izlemesi anlamını taşır. Çağdaş anlatı bağlamında film üreten yönetmenler izleyici ile anlatı arasına mesafe koyarak izleyicinin anlatıya kendini kaptırıp izlemesinin önüne

geçer. Bu doğrultuda izler kitle anlatı üzerine bir sorgulamaya girer. Klasik anlatının amacı izleyenleri bir nevi uyutmak iken çağdaş anlatı izler kitleyi uyanık tutma peşindedir. Bu bağlamda çağdaş anlatıda yönetmenin sinematografik düzeyde çeşitli deneysel girişimlerde bulunma özgürlüğünde olduğu söylenebilir. Karakterin kameraya doğrudan bakışı, kameraya karşı konuşan karakter veya film içinde set ortamının gösterilmesi gibi unsurlar çağdaş anlatıda kullanılan yabancılaşma tekniklerine örnek olarak verilebilir. Diğer yandan çağdaş anlatı filmlerinde rüyalar ve hayallerin de sıkça görüldüğü söylenebilir. Bu tarz filmlerde görülen rüyaların herhangi bir sinematografik uyaran olmadan anlatıya dahil edilmesi ile filmde bir belirsizlik duygusu yaratılır. Klasik anlatıda zamansal veya mekânsal geçişlerde açılma – kararma, sepya veya siyah-beyaz tarzda renk kullanımı gibi çeşitli sinematografik unsurlar ile sahnenin düş – rüya olduğu açık edilirken çağdaş anlatıda rüya sahnesine direkt kesme ile yapılan geçiş ile izleyicinin zihninin harekete geçirildiği değerlendirmesi yapılabilir. Neden-sonuç ilişkisinden uzak bir anlatı yapısına sahip olan çağdaş anlatı filmlerinde bir sonuca bağlanmayan eylemler dikkat çeker. Belirsizlik duygusunun yoğun olduğu bu tarz filmlerde genel olarak açık uçlu bir son görülür. Anlatının açık uçlu olarak bitip, film sürecinde ele alınanların bir yere bağlanmaması izleyenlerin filmi zihninde tamamlamalarını sağlar. Bu bağlamda açık uçlu filmlerin bireysel bir sona sahip olduğu ve izleyenlerin yorumuna göre filmin sonunun değişkenlik gösterdiği söylenebilir.

Senaryonun görsel bir hikâyeye dönüşmesi sırasında sinematografik unsurlardan yararlanan yönetmen bu aşamada filmi kendine has bir tarzda inşa eder. Sinematografi kavramı başlığı altında toplanabilecek unsurların kullanımı ile dış dünyanın zaman ve uzamı sinematik zaman ve uzama dönüştürülür. Kamera ile kayıt altına alınan gerçeklik artık sinemaya özgü bir gerçeklik haline gelir. Sinemaya özgü araçları kullanarak bir anlatı dünyası kuran yönetmenin tercihleri anlamın oluşmasında ve izleyiciye aktarılmasında önemli yer tutar. Sinematik unsurlar ne derece estetik kullanılırsa yönetmenin görüntüler aracılığıyla aktarmak istediği duygu da o derece etkili olur. Bilinçli ve çok yönlü bir perspektif çerçevesinde inşa edilen görsel dünya ile yönetmen sinematik evreni oluşturur. Filmin konusuna, yönetmenin amacına, izleyiciye aktarılmak istenen duygu/düşünceye göre sinematik evrende değişiklikler meydana gelebilir. Her film birbirinden farklı renk tonuna, farklı çekim ölçeklerine, farklı kamera hareketlerine sahiptir. Sinematografik unsurların tercihleri doğrultusunda ortaya çıkan bu farklılıklar

filmlerin kendine özgü dilleri olarak değerlendirilebilir. Aydınlatma, görüntü düzenlemesi, çerçeveleme, kamera hareketleri, dekor, kurgu, çekim ölçekleri, dekor gibi öğeler sinematografik unsurlar olarak sayılabilir. Yönetmenler ilgili unsurları detaylı bir düşünce aşamasından sonra belirleyerek amaçları doğrultusunda kullanırlar. Bu kullanım neticesinde kimi filmler diğer filmlerden daha etkileyici olabilmektedir. Bir yandan filmlerin akılda kalıcılığını etkileyen bu durum diğer yandan izleyicilerin zihinlerini harekete geçirmeyi de sağlar. Bu sayede düşünen bir film, düşünen bir izleyici oluşturulmuş olur. Çalışmanın örnek filmlere bakılacak olan ilgili bölümünde, ele alınacak filmlerde bahsedilen sinematik unsurların düşünceyi ne şekilde oluşturdukları üzerinde durulacaktır.

Üç bölüm olarak tasarlanan bu çalışmada ilk bölümde öncelikle sinemanın icadının hemen sonrasında ortaya çıkan fikirler doğrultusunda zaman içinde gelişen ve çeşitlenen sinema kuramları, alan üzerine düşüncelerini sunan kuramcılar bağlamında değerlendirilmiş; devamında ise sinema - felsefe ilişkisi tarihsel süreci ve ilişki üzerine kavram üreten düşünürler bağlamında ele alınmıştır. İkinci bölümde öncelikle anlatı kavramına genel olarak değinilerek anlatı ile ilgili kavramlar açıklanmış devamında ise anlatı kavramı sinema çerçevesinde ele alınarak sinemada anlatı konusu üzerinde durulmuştur. Klasik ve çağdaş anlatı üzerinden yürütülen tartışma sonrasında ise ikinci bölümün devamında sinematografi konusuna bakılmıştır. Bir filmin görsel dünyasını oluşturan sinematografik unsurlar tek tek ele alınarak anlatı bağlamında oluşturdukları etki incelenmiştir. İçeriğin sunulma biçimi olarak değerlendirilebilecek olan sinematografi bir filmin anlamlandırılmasında büyük önem taşır. Sinematografik unsurların kullanımının anlamı önemli ölçüde etkilediği düşünüldüğünde bir filmin izleyicide uyandırdığı etkide filmin biçimsel özelliklerinin yadsınamaz bir rolü bulunur. Bu doğrultuda çalışmanın üçüncü ve son bölümünde örnek filmler sinematografik bağlamda incelenerek filmlerde yer alan imajların sinema – felsefe ilişkisi çerçevesinde izleyicide nasıl bir etki yarattığı üzerine tartışma yürütülmüştür.

BİRİNCİ BÖLÜM

SİNEMAYA KURAMSAL BİR BAKIŞ VE SİNEMA – FELSEFE İLİŞKİSİ

1.1. Sinemanın Filozof Kuramcıları

1.1.1. Hugo Münsterberg ve Bilişsel Film Teorisi

Aslen bir psikolog olan Münsterberg'in sinemanın erken döneminde alana dair düşüncelerini topladığı *The Photoplay: A Psychological Study* isimli çalışması alanyazına katkısı bağlamında önemli bir çalışmadır. Eserde Münsterberg'in tartıştığı konular ve kullandığı kavramlar kendinden sonraki birçok düşünürü etkilemiş ve bu kavramlar çerçevesinde yeni fikirler ortaya atılmıştır. Münsterberg'in çalışmasının sinema literatürü açısından önemine dikkat çeken Monaco (Monaco, 2002, s. 371), eserde sinemanın entelektüel açıdan çözümlendiğini bu sayede hem sinemanın saygın statü kazanmada rol oynadığını hem de modern zamanda bile sinema kuramlarının en dengeli ve en nesnel metinlerinden biri olarak kabul edildiğini ifade eder. Münsterberg'in hiçbir önceli olmadan kaleme aldığı çalışması, onun yalnızca ilk kuramcı değil aynı zamanda en doğrudan, aracısız bir şekilde yazan sinema kuramcısı olmasını sağlar (Andrew, 2010, s. 61). Çoğu sinema tarihçisi bakımından film teorilerinin ilk ciddi çalışması olarak kabul edilen eserde Münsterberg öne sürdüğü argümanlar ile sinemayı bağımsız bir sanat dalı olarak savunur.

Münsterberg, çalışmasının giriş bölümünde sinemanın dışsal ve içsel gelişmelerini iki ayrı başlık altında ele alır. Dışsal gelişmeler başlığında sinemanın teknolojik yönüne odaklanarak, ilk olarak Eadweard Muybridge'in atın hareket halindeki görüntüsünü kaydetmesinin önemine değinir. Kronolojik olarak ilerleyen bu bölümde Edison'un kinetoskop aygıtının getirdiği yeniliklere dikkat çeken Münsterberg, kinetoskopun yapısı gereği aynı anda yalnızca bir kişinin görüntüleri izlemesine olanak tanıdığını belirtir. Bu

bağlamda sinema tarihi açısından belirleyici olan gelişmenin bu görüntülerin aynı anda toplu bir şekilde izlenmeye başlaması olduğunu ifade eder. Bu doğrultuda modern sinemanın mucidi olarak Lumiere Kardeşler'in adını ön plana çıkarır. Münsterberg, dışsal gelişmelere bağlı olarak yaşanan teknik ilerleme ve üretim için mekanik araçların artışı sonucunda umut verici bir sanatın içsel bağlamda büyüdüğünü ifade eder (Münsterberg, 1916, s. 3-21).

Dışsal gelişmeleri takip eden bölümde sinemanın içsel gelişmelerine odaklanan düşünür bu bölümde sinematik araçların potansiyelini ele alarak sinemanın kendine has araçlar ile izleyici üzerinde nasıl bir etki oluşturduğunu tartışır. Münsterberg, filmin sadece hayal gücüne değil akla da hitap ettiğini savunur. Düşünürün bu yaklaşımını değerlendiren çağdaş film kuramcılarından Noel Carroll (1988, s. 489), Münsterberg'in zihnin bilişsel yönüne odaklanan film/zihin analojisini film çalışmaları içinde dikkate değer bir çalışma olarak öne çıkarır. Münsterberg'in analojisi bağlamında bir değerlendirme yapmak gerekirse; müziğin kulağa, resmin göze hitap ettiği gibi, film de zihne hitap eden bir sanat dalıdır (Butler, 2011, s. 19). Münsterberg için sinemanın kullandığı araç-gereç, sinemanın ana materyali zihnin kendisidir. Bu doğrultuda sinemanın asıl amacı zihinsel olayları yansıtmaktır. Film, dış dünyanın değil zihinsel süreçlerin kaydedicisi olan bir araçtır. Bu bağlamda, sinemanın temeli, teknolojide değil zihinsel düzeyde yer almaktadır (Andrew, 2010, s. 69). Seyir pratikleri açısından sinemanın tiyatroya göre avantajlarına değinen Münsterberg, filmler aracılığıyla artık bir oyuncunun aynı anda binlerce kişiye performans sergilediğini böylece filme alınmış tiyatro aracılığıyla en ücra yerlere kadar tiyatro gösterilerinin ulaştığını ifade eder. Tıpkı bir gramofonun önceden kaydedilmiş müziği sınırsızca çoğaltabilmesi gibi, filmler de kayda alınan tiyatro oyunlarını sonsuz bir şekilde yeniden üretiyorlardı. Münsterberg çalışmasında sinema ile tiyatronun teknik araçların kullanımı açısından farklılaşmasına da değinir. Teknik olarak bir film sahnesi gerçek bir arka plan olarak doğayı kullanabilir. Tiyatroda bir sahne için renkli bir kumaş dalga olarak tasarlanıp boyanır ve hareket ettirilerek okyanus algısı yaratılabilir fakat aynı sahne kamera ile gerçek bir mekânda çekildiğinde etkisi daha yoğun olur (Münsterberg, 1916, s. 29-31). Sinemanın teknik açıdan bir diğer avantajı ise yakın plan kullanımı olur. Film kamerasının kullanımı ile gerçekleştirilen yakın plan çekimler ile izleyicinin dikkati film sahnesinde istenilen bir noktaya çekilir. Yakın plan çekim, görüntünün belirli bir kısmının, karakterin sadece yüzünün, elinin veya elindeki bir objenin tüm ekranı

kapsayacak şekilde kaydedilmesidir. Tiyatroda izleyici tüm sahne içinde oyuncuların yönlendirmesi ile ilgilerini istenilen yere doğru yönlendirirken, sinemada yakın plan çekim ile ilgi merkezi olacak kişi/obje beyaz perdede görünür ve böylece izleyicinin ilgisi istenilen yere yönlendirilmiş olur. Yakın plan çekim ile günlük hayatta çok küçük olan bir obje beyaz perdeyi kapladığı anda tüm ilgiyi üzerine toplar bu sayede izleyicinin dikkatini çekme konusunda sinema daha avantajlı konuma geçer. Münsterberg, sinemanın dışsal ve içsel gelişmelerini ele aldığı giriş bölümünün sonrasında düşüncelerini iki başlık altında toplar. Öncelikle "Sinemanın Psikolojisi" bölümünde, "Derinlik ve Hareket", "Dikkat", "Hafıza ve Hayal Gücü", "Duygular" alt başlıklarıyla sinemanın psikolojik yönünü tartışır. Bir diğer bölüm olan "Sinemanın Estetiği" bölümünde ise; "Sanatın Amacı", "Çeşitli Sanatların Anlamı", "Sinemanın Anlamı", "Sinemanın Talepleri", "Sinemanın İşlevleri" alt başlıklarıyla sinemayı felsefi bir yaklaşımla açıklar. Münsterberg, ana başlıklar altında topladığı düşünceleriyle estetik yönden göz ardı edilen sinemanın yeni zihinsel koşullara göre otonom bir sanat olarak sınıflandırılmasını inceler. Bu bağlamda fiziksel ve teknik araçlardan ziyade zihinsel araçları öne çıkarır. Yazar, sinema izleyicisi ekranda olup bitenleri izlediğinde hangi psikolojik faktörler devreye girmektedir sorusu üzerinden bir tartışma yürütür. Bir diğer önemli gördüğü nokta ise bir sanatın bağımsızlığını neyin oluşturduğu, özel bir sanat eserinin hangi koşullar altında durduğunu sorgulamak olur. Bu nedenle çalışmanın ayrı bölümlerinde önce hareketli resimlerin psikolojik yönüne, sonra ise sanatsal yönüne değinir (Münsterberg, 1916, s. 39).

Münsterberg, derinlik ve hareket adını verdiği başlık altında genel olarak sinema izleyicisinin algısı üzerinde durur. Hareketli resim olarak tanımladığı sinemanın, tiyatrodan farklı bir zihinsel süreci olduğunu ifade eder. Münsterberg için sinema, zihnin gerçek bir yansıması olarak çalışır (Bruno, 2009, s. 91). Estetik ilgi, sinemanın izleyicinin zihnini etkileme araçlarına yönelmelidir. Müziğin dinleyici üzerinde uyandırdığı etkiyi anlama uğraşında kemanın ya da piyanonun yapısını ele alarak veya sesin fiziksel yasalarını açıklamaya çalışarak amaca ulaşmak mümkün değildir. Bu aşamada psikolojiye geçilmeli ve müzikte yer alan tonların, akorların, armonilerin ve ritimlerin zihinsel süreçleri sorgulanmalıdır. Sinemada da aynı şekilde sinematik araçların tekniğinden daha önemli olan izleyicinin zihni üzerinde uyandırdığı etkidir. Filmde ekrana gelen görüntüler bir resim gibi düzdür, iki boyutlu şekilde görünür fakat izleyici

zihninde nesnelerin derinliği hisseder. Derinlik algısı nesnelerin boyut farklılıkları, nesneler arası perspektif ilişkileri, gölgeler ve mekânda gerçekleştirilen eylemler aracılığıyla sağlanır. Filmde hareket ile tiyatro sahnesinde gerçekleşen hareket eylemini karşılaştıran Münsterberg; sahnede gerçekleşen hareketin izleyicinin gözünün önünde gerçekleştiğini, tüm eylemlerin izleyicinin bulunduğu mekânda geçtiğini ve kesintisiz bir şekilde bu eylemlerin devam ettiğini belirtir. Fakat film dünyasında gerçekleşen hareketler gerçek gibi görünür, birbirini izleyen resimlerin ardışık görüntüleri izleyicinin zihninde tamamlanır. Tiyatroda hem derinlik hem de hareket içkin halde bulunmasına rağmen sinema izleyicisi derinlik ve hareketi zihinsel mekanizması aracılığıyla yaratır (Münsterberg, 1916, s. 43-71).

Münsterberg, dikkat başlığı altında izleyicinin dikkatinin sahnedeki oyuna çekilmesinin belli şartlarını ele alır. Ona göre oyuncuların hareketleri, sahne düzeni ve derinlik algısı sadece görsel malzemeyi sağlar. İzleyici ilgisinin canlı tutulması için sahnedeki eyleme zengin bir fikir eşlik etmelidir. İzleyici için anlamı olan, hayal gücünü zenginleştirecek, önceki deneyimleri çağrıştıracak, duyguları harekete geçirecek, yeni bir düşünce uyandıracak bir film izleyicinin dikkatini çeker. Bu tür içsel süreçler izlenimler dünyası ile bir araya gelmelidir. Bu süreci bir benzetmeyle açıklayan Münsterberg, bilinmeyen bir dilde konuşulanları bireyin duyduğunu fakat bir tepki vermediğini belirtir çünkü duyulanlar birey için anlamsızdır. Oysa bireyin kendi dilinde ifade edilen düşüncelerin her hecesi bir anlam taşır ve birey duyduklarına içsel bir tepki verir. Dış dünyanın anlamını yaratan tüm içsel işlevlerden en merkezi olanı dikkattir. Birey çevresinde yer alan pek çok farklı öğeyi dikkati eşliğinde düzenleyerek zihinsel karışıklığını önler. Bu durum hem gündelik yaşam hem de sahne için geçerlidir. Tiyatroda izleyicinin dikkati eylem ile çekilir, konuşan bir oyuncu sessiz olan diğer oyunculardan daha güçlü bir şekilde dikkat çeker. Sahnedeki oyuncunun el hareketleri dikkat çekerse, izleyiciler artık tüm sahneye değil ilgili oyuncunun hareketlerine bakarlar. Dikkat tamamen karakterin oyununa verilir. Bu anlarda zihinde dikkatin yoğunlaştığı oyuncunun netliği ve farklılığı artar diğer her şey arka plana itilir. Tiyatronun sınırları göz önüne alındığında bu zihinsel süreci fiziksel olarak sahnede göstermek imkansızdır. Bu noktada sinematik araçların kullanımı ön plana çıkar. Filmde bir detay aniden ekranı kaplayabilir ve diğer her şey bir anda kadraj dışında kalır. Sinema, yakın plan çekim ile tiyatro sahnesini aşan bir güç elde eder (Münsterberg, 1916, s. 72-92). Münsterberg, dikkatimizi jestlere ve ifadelere çeken

sinematik görüntünün kendine has olanaklarını özellikle yakın çekim bağlamında vurgulayan ilk teorisyenlerden biri olur. Onun özgünlüğü, algısal dikkat ile sinematik araçlar arasındaki güçlü analojinin altını çizmekte yatar. Yakın çekim izleyicinin dikkatini ilgili sahneye çekmekle kalmaz, kısa sürede film gramerinin bir parçası haline gelir (Sinnerbrink, 2009, s. 23).

Hafıza ve hayal gücü bölümünde Münsterberg sinema ve tiyatro karşılaştırması üzerinden izleyicinin zihinsel sürecine değinir. Sadece dikkat yoluyla hiçbir içeriğin izleyicinin bilincine girmediğini, deneyimlenen her şeyin duyular aracılığıyla oluştuğunu savunur. Tiyatronun anlatı yapısında her sahne organik bir şekilde birbirine bağlıdır. Oyunun her noktasında önceki sahnelerde ne olduğu hatırlanmalı, geçmiş sahneler izleyicinin bilincinde olmalıdır. Tiyatro hatırlatmayı diyalog aracılığıyla yaparken sinemada aniden bir geçmişe dönüş sahnesi ekrana gelebilir. *Flashback* (geçmişe dönüş) yöntemi günümüzde sinemada çok kullanılan bir anlatı unsudur. Bir olayın geçmişini veya karakterin yaşadığı önemli bir durum geçmişe dönüş yöntemiyle ekrana getirilir ve normal zamanda yaşanan olay ile bağlantısı kurulur. Sinema izleyicinin zihninde geçmiş, şimdi ve geleceği birleştirir. Film, dış dünyanın yasalarından çok zihnin yasalarına uygun şekilde işler. Sinema anlatısında hafıza geçmişe, hayal gücü ise geleceğe karşılık gelir. Tiyatro izleyiciye sadece sahneden olanları gösterebilir oysa zihin daha fazlasını görmek ister. Sinemada ard arda gelen sahneler çok farklı mekânlarda geçebilir, bu anlarda zihin aynı anda farklı yerlerdeymiş gibi hisseder (Münsterberg, 1916, s. 92-112). Sinema kendine has araçlar ve anlatım tarzı ile hafıza ve hayal gücünü harekete geçirme potansiyeli açısından tiyatroya göre daha avantajlı bir konumdadır. Münsterberg'in erken dönemde dikkat çektiği, sinemanın izleyicinin hafızasını ve hayal gücünü kullanma gücü bir anlatım unsuru olarak yıllar içinde pek çok farklı filmde kullanılmıştır.

Münsterberg, çalışmasının duygular başlığı altında sinemanın ana amacının duyguları resmetmek olduğunu savunur. Düşüncelerini tiyatro ile sinema karşılaştırması üzerinden somutlaştıran teorisyene göre tiyatroda oyuncular bilge sözler söylediği anlarda izleyicinin ilgisini çekebilir fakat sinema söz konusu olunca yalnızca oyuncuların eylemleri ilgi çeker. Münsterberg, perdede görülen oyuncuların duygusal deneyimin özneleri olduğunu ifade eder. Filmdeki karakterlerin sevinçleri ve acıları, umutları ve korkuları, sevgileri ve nefretleri, minnettarlıkları ve kıskançlıkları, sempati ve kötülükleri oyuna anlam ve değer katar. Tiyatroda oyunun doruk noktasında, oyuncunun duygusal

durumunu yansıtan jest ve ifadeler izleyici tarafından algılanmayabilir fakat sinemada yakın çekim ile yüzün duygusal hareketi en keskin şekilde yansıtılır. Sinemada duygu ve anlam farklı çekimlerle izleyiciye aktarılabilir. Aşık ve mutlu bir karakterin sevinci, umutsuz bir karakterin kederi, ihanete uğrayan bir karakterin öfkesi gibi çeşitli duygular görsel bir şekilde sunulduğunda izleyicinin zihninde canlı bir duygusal yansıma gerçekleşir (Münsterberg, 1916, s. 112-133). Sinema oyuncularının duygu aktarma konusunda daha avantajlı durumda olduğunu savunan düşünüre göre sinematik araçlar duygu aktarımında önemli bir rol oynamaktadır.

Çalışmanın ilk başlığında daha çok sinemanın izleyenlerin zihni üzerinde yarattığı etkiyi ele alan Münsterberg, ilerleyen bölümde ise sinemanın izleyicinin ruhunda uyandırdığı duyguyu estetik haz çerçevesinden değerlendirir. Münsterberg, filmin uyardığı her arzu ve uyandırdığı her duyguyla izleyicileri tatmin ettiğini ve estetik bir mutluluk meydana getirdiğini belirtir. Kendine has bir estetik haz yaratan sinema bu sebeple tiyatronun kurallarından yola çıkarak değil, kendi estetik kurallarının izini sürerek özerk bir sanat olabilir. Sinema estetiğinin içsel bir uyumdan meydana geldiğini belirten düşünür, ekranda yer alan her çizginin, her rengin ve biçimin, her kelimenin ve tonun ahenkli bir şekilde iş birliği içinde olması gerektiğini savunur. Tiyatroda vurgu metnin içinde, kelimelerdedir; sinemada ise tüm vurgu görsellik üzerinde, kompozisyonu oluşturan öğelerdedir. Sinema izleyicinin duygularını görsel olarak birçok farklı yoldan ortaya çıkarabilir. *Citizen Kane* filminde bir nesne üzerinden "*rosebud"* isimli kızak ile, *Rear Window* filminde araştıran, gezen, düşünen bir kamera kullanımı aracılığıyla veya *Irreversible* filminde baş döndüren, kafa karıştıran bir kamera kullanımı ile izleyicilerde farklı duygular uyandırılır. Münsterberg'in sinemanın teknik yönüne dair analizlerinin ve filmik imajları tiyatro ve diğer görsel sanatlara kıyasla özgünlük bakımından öne çıkarması dikkate değer ölçüde ileri görüşlü olarak değerlendirilebilir (Sinnerbrink, 2009, s. 25). Münsterberg, film senaryosu yazan kişilerin senaryonun sadece dramatik yönüne odaklanmamalarını ifade eder ve ekran için yazılan metinlerde görsel kompozisyonun da dikkate alınması gerektiğini belirtir. Teorisyene göre sinema ekranda yayınlanan tiyatro oyunu değil, kendi psikolojik ve estetik değerleri olan ayrı bir sanat dalıdır (Münsterberg, 1916).

Sinemanın erken döneminde alanı bağımsız bir sanat dalı olarak ele alışı bakımından önemli bir çalışmaya imza atan Münsterberg sinema alan yazınında özel bir yere sahiptir.

Görüşleriyle yaşadığı dönemi aşan ve günümüze kadar olan çalışmalara ışık tutan teorisyen sistematik bir şekilde yürüttüğü çalışmasında sinemayı çeşitli açılardan derinlemesine inceleyerek özgün bir sinema kuramı oluşturur. Münsterberg'in çalışmasını önemli kılan bir diğer detay ise sinemanın insan zihninde yarattığı eylemleri ele alması bakımından sinemayı felsefi bir eylem olarak da incelemesi olur. Düşünürün yürüttüğü inceleme sinema felsefe yakınlaşmasının ilk ciddi kuramsal tartışması olarak değerlendirilebilir.

1.1.2. Rudolf Arnheim ve Sinemanın Sanatsallığı

Aslen algısal psikolog olan Rudolf Arnheim, Gestalt psikoloji okulunda aldığı eğitimi sanat alanı ile birleştirerek psikolojinin kavramları çerçevesinde görsel sanatlar üzerine birçok kitap ve makale yayınlamıştır. Düşünürün sinema üzerinde düşüncelerini kaleme aldığı ve birçok dile çevrilen *Film As Art* (1957) kitabı alanın önemli kaynaklarından biri olarak kabul edilir. Arnheim, çalışmasının giriş kısmında filmi sanat olarak kabul etmeyenlere karşı argümanlarını sunar. "*Film gerçekliğin mekanik bir yeniden üretimi olduğu için sanat olamaz"* görüşüne karşı çıkan teorisyen filmi; resim, müzik, edebiyat ve dans alanlarıyla karşılaştırır ve bu farklı alanların şu yönden benzer olduğunu ifade eder: sanatsal sonuç üretmek için kullanılabilecek fakat salt bu amaçla kullanılması zorunlu olmayan araçlar. Renkli resimli bir kartpostal sanat eseri değildir, aynı şey askeri bir marş, itiraflardan oluşan bir öykü için de geçerlidir. Filmler de mutlaka sanat olmak zorunda değildir. Arnheim, fotoğraf ve filmin yalnızca mekanik yeniden üretimler olduğu için, sanatla hiçbir ilgilerinin olmadığı görüşünü sistemli olarak çürütmek için zaman harcamanın gerekli olduğunu ifade eder, ona göre filmi bu şekilde sistemli bir ele alış film sanatının doğasını anlamak için en uygun yöntemdir (Arnheim, 2002, s. 14-15).

Arnheim, üzerinde sanat olup olmadığı yönünde tartışmalar bulunan sinemayı yürüttüğü derinlikli çalışmayla sistemli bir şekilde ele alır ve ortaya sinemanın işleyiş ilkelerini belirlediği eseri ortaya çıkar. Film aracının farklı öğelerini inceleyen Arnheim gerçeklikte algılananlar ile film aracılığıyla algılananların birbirinden farklı olduğunu belirterek bu farklılıkların filme sanatsal olma özelliğini kazandırdığını savunur. Teorisyen, çalışmasında sinemayı sanat yapan özellikleri şu şekilde sıralar: (2002, s. 15-35) "*cisimlerin düz bir yüzey üzerine yansıtılması, derinliğin azalması, renklerin yokluğu ve ışıklandırma, görüntünün çerçevelenmesi, zaman-mekan sürekliliğinin yokluğu,*

duyuların görülmeyen dünyasının yokluğu".

Düşünürün ayrı başlıklar altında değindiği özelliklere yakından bakıldığında film dünyanın gerçek dünyadan farkı ve bu farklar dahilinde sinemanın sanatsal yönü daha iyi anlaşılabilmektedir. Düşünür*, cisimlerin düz bir yüzeye yansıtılması* başlığında nesnelerin görsel gerçekliği üzerinden bir tartışma yürütür. Bir küpün görünüşünü ele alan Arnheim, bakış açısının, küpün biçiminin doğru algılanmasında önemli olduğunu ifade eder. Bakılan açıdan sadece bir karenin dört kenarı görülüyorsa, orada bir küp olduğu anlaşılamaz yalnızca kare bir yüzey görülür. Bu örnekte küpün görünümü onun ayırıcı özelliğini yansıtacak şekilde seçilmemiştir. Arnheim böylece şu önemli ilkenin saptandığını vurgular: Bir küp kamera aracılığıyla görüntülenmek istendiğinde onu yalnızca makinenin görüş açısına almak yeterli değildir, önemli olan nesneye göre konumumuz veya o nesnenin yerleştiriliş biçimidir. Seçilmiş açıdan söz eden Arnheim, kameranın sanatçının isteğine göre değişen açısıyla mekanik bir işlemin ötesine geçerek bir duygulanım ortaya çıkardığını savunur (Arnheim, 2002, s. 16). Anlatıma en uygun düşen noktaya konumlandırılan kamera sanatçının bakışını ve duygusunu yansıtır. Matematiksel olarak en doğru açı diye bir açının olmadığını belirten düşünür bu noktada duyguların devreye girdiğini ifade eder. *Derinliğin azalması* başlığında, film görüntülerindeki derinlik hissinin çok az olduğuna değinen Arnheim, görsel gerçeklikle film arasındaki temel farkı ortaya koyan başka bir örneğin bu derinlik algısı olduğunu belirtir. Bir filmde görülen masanın yüzeyi, özellikle masa kameraya yakınsa önü çok geniş arkası ise çok dar olarak görülür. Ancak masanın gerçek şekli zihnimizde olduğundan zihnimizde o masa gerçek şekli ile yer alır. Burada film görüntüsünün gerçek dışılığı söz konusudur, bu bağlamda boyut ve biçimler perdede gerçekte oldukları haliyle değil, perspektif açıdan bozulmuş olarak görünürler (s. 19). Bir diğer başlıkta *renklerin yokluğu ve ışıklandırma*ya değinen düşünüre göre; siyah-beyaz filmde tüm renklerin dış dünyada olduklarından farklı şekilde görünmesi hem çok renkli dış dünyayı siyah-beyaz dünyaya dönüştürmüş hem de renklerin birbirleriyle olan ilişkilerini değiştirmiştir. İzleyici siyah-beyaz filmde gökyüzünü insan yüzüyle aynı renk olarak gördüğünde şaşırmaz, çünkü gördüğü öğelerin gerçek rengini zihninde tamamlar. Birbiriyle hiçbir şekilde doğrudan renk bağlantısı olmayan ya da tamamen farklı renkte olan öğeler ekranda aynı renk olarak görünse bile izleyici perdede gördüklerinin doğaya sadık olduğunu bilir. Film görüntüsünün gerçeğe benzemesinde önemli olan öğelerden biri de

ışıktır. Işıklandırma çok iyi kullanıldığı sürece ekranda yer alan sahneler gerçekçi olur. Işıklandırma aracılığıyla nesnenin biçimi izleyici tarafından kolayca algılanabilir. Arnheim, sahne düzenlemesinde arka planın nesneyi öne çıkartan bir yapıda olması gerektiğini belirterek nesnenin genel görünümünü engelleyecek düzenlemelerden kaçınmayı tavsiye eder (2002, s. 20). Gestalt kuramında algısal örgütlenmenin önemli yasalarından biri olan şekil-zemin ilişkisini sinemaya uyarlayan teorisyen bu bağlamda ekranda görülecek nesnenin dikkat çekmesi için zeminin önemini vurgular.

Arnheim, sinemada çerçeveleme kavramına değindiği *görüntünün sınırlanması ve nesneye olan uzaklık* başlığı altında insan gözünün dış dünyayı görmesiyle sinemada kadraj kullanımını karşılaştırır. İnsan, belli bir noktaya doğru bakarken sınırlı bir alanı görür fakat başımız ve gözümüz sürekli hareket halinde olduğu için görüş alanı sınırsızmış gibi hissedilir. Bu durum sinemada sabit kamerayla çekilmiş görüntülerde farklılık gösterir. Filmde görüntünün sınırları keskin bir şekilde hissedilir. Görüntülenen alan bir yere kadar görünür sonrasında göz çerçevenin kenarlarına gelir ve izleyicinin bakışı sınırlanmış olur. Arnheim, bu sınırlamayı bir dezavantaj olarak görmenin hata olduğunu ifade ederek bu tür sınırlamaların filme sanat olma özelliğini kazandırdığını savunur (2002, s. 21). Kameranın bakış açısı ve bakış yüksekliğine bağlı olarak değişen çerçeveleme anlatının izleyiciye aktarılmasında önemli bir tercihtir. Sanatçı anlatmak istediğine en uygun olan kadrajı seçerek film dünyayı şekillendirir. Filmde ekrana gelen bir nesnenin yakın plan çekimi ile o nesnenin uzaktan görünümü arasında çok büyük fark bulunur. Yakın plan bir çekimde dikkat tamamen ilgili nesneye odaklanırken, uzak plan çekimde ise nesne diğer öğelerin yanında daha önemsiz bir konumda yer alır. Bu nedenle filmde çerçeveleme gelişigüzel bir şekilde değil, anlatıma uygun bir şekilde düzenlenmelidir. Arnheim, *"zaman-uzam sürekliliğinin yokluğu"* başlığı altında filmde montaja değinir. Teorisyene göre gerçek dünyada gerçekleşen her şey mekan ve zaman bağlamında kesintisiz gerçekleşir. Gerçek yaşamda birey aniden sokağa çıkamaz, önce odadan dışarı çıkar, kapıdan geçer sonrasında sokağa iner. Ya da iki insanın on dakika sonra ne yapacaklarını aniden bilemeyiz. Gerçek yaşamda zaman ve uzamda süreklilik vardır, sıçramalar görülmez fakat film evreninde bu tür sıçramalar sıkça görülür. Filmde anlatının geçtiği zaman süreci aniden bölünebilir, bir sahnenin ardından farklı bir zamanda geçen sahne gelebilir. Aynı şekilde mekânsal bağlamda da ani sıçramalarla arka arkaya gelen sahneler farklı şehirlerden olabilir. Arnheim, filmde bu tür sıçramalar için

sadece iki film şeridini birbirine eklemenin yeterli olduğunu ifade eder (2002, s. 24-25). Sinemada tek çekim halinde kaydedilen sahneler gerçeğe daha yakın ve gerçeğin yeniden üretimiyken, zaman-uzam sürekliliğini kıracak şekilde montaj tekniği kullanımının sinemayı sanat yapan unsurlardan biri olduğu söylenebilir. Sanatçı bu tür teknik kullanımlar aracılığıyla yaratıcılığını ortaya koyma imkanı bulur. Filmi sanat yapan özelliklere ayrı başlıklar altında değinen düşünür son olarak "*duyuların görülmeyen dünyasının yokluğu"* başlığında film dünyasını duyular üzerinden ele alır. Arnheim, hızlı hareket eden bir kamerayla çekilmiş film izlenirken baş dönmesi duygusu oluştuğunu ifade eder, bu anlarda gözler sanki tüm beden hareket ediyormuş gibi hisseder. Gerçek yaşamda gözlerimizi ya da başımızı çevirdiğimizde görüş alanımız değişir, bu hareket esnasında görülen nesneler hareket ediyormuş izlenimi oluşmaz. Zihnimiz odanın durağan olduğunu, sadece bakışlarımızın yönünün değiştiğini bilir. Filmde ise sahnenin çekimi esnasında kamera sırayla bir nesneden diğerine döndürüldüğünde, sırayla ekrana gelen nesneler hareket ediyormuş gibi bir izlenim oluşur (Arnheim, 2002, s. 32). Sahnenin sabit kamera ile veya hızlı kamera hareketleri ile çekimi izleyicinin film dünyayı algılamasında önem taşır. Sabit veya yavaş kamera kullanımı anlatının daha durağan sahnelerinde tercih edilirken, kovalamaca sahneleri veya izleyicide heyecan uyandırılmak istenen sahnelerde ise hızlı kamera kullanımı görülür.

Arnheim'a göre (2002, s. 36), film sanatı ancak yönetmenlerin sinematografik imkanlarını geliştirmeleri ve sanatsal üretim yaratmak için bu teknik imkanlardan yararlanmaya başladıkları zaman gelişmiştir. Yönetmen bir sanat eseri yaratmak için kullandığı sinematik unsurların özelliklerini bilmeli ve bilinçli şekilde kullanmalıdır. Biçime büyük önem veren düşünür, içerikten yoksun bir biçimciliğe ise karşı olduğunu "*her çekimin ana öyküye katkısı olmalıdır"* şeklinde açıklar. Carl Dreyer'in *The Passion of Joan of Arc* (1928, Jeanne d'Arc'ın Tutkusu) filmini ele alan Arnheim, filmde genç kız ve papaz arasında yer alan konuşma sahnesinin kamera kullanımı açısından yetersiz olduğunu belirtir. Bu sahnenin asıl öneminin diyaloglarda yer aldığını ifade eden düşünür ekrana gelen görkemli çekimlerin sanatsal açıdan hiçbir anlamının olmadığını söyler. Arnheim, salt biçimsellik adına çekilen bu tür sahneleri sinema için uygunsuz olarak niteler (2002, s. 40-41). Yönetmen ve senarist hayranlık uyandıracak derecede bir çekim planlamış olabilirler fakat kameraman kamera için doğru bir konum seçmemişse, o sahneye uygun odak uzunluğundaki objektif ile çekim yapılmıyorsa perspektifin gücü

ortaya çıkmaz ve anlatı etkisini yitirir (s. 59). Arnheim, kameraman veya görüntü yönetmeninin etkileyici bir sahne için detaylara dikkat etmesi gerektiğini, gelişigüzel kamera konumlandırması yerine sahneyi en iyi yansıtacak açının titizlikle seçilmesi gerektiğini savunur. Görsel bir sanat olan sinema asıl gücünü bu görselliğin kullanımından alır. Kameranın konumu ve çekim ölçekleri gibi sinematografik seçimler ile izleyicinin ilgisi sahnede istenen nesneye çekilebilir. Sinemayı edebiyat ile karşılaştıran Arnheim, edebiyatın betimleme yapmak için kelimeleri, sinemanın ise görüntüleri kullandığını belirtir. İki alanda da yol gösteren düşünceler soyut olarak değil, somut olaylar şeklinde verilir (2002, s. 124).

Sinemanın hem erken dönemini hem de teknolojik anlamda daha ilerleyen dönemini deneyimleyen Arnheim her zaman için sinemanın bir görsel sanat olduğunu savunmuştur. Sinemaya sesin gelmesini görselliğe bir tehdit olarak yorumlayan teorisyene göre hikayenin kilit noktalarını diyalog ile vermek tembel film yapımcılarının işiydi (2011, s. 25). Arnheim, sinemanın üstün sanatsal etkiler başarma gücünü mutlak sessizliğinden aldığını belirterek Charlie Chaplin'in sessiz dönem filmlerine değinir. Chaplin'in filmlerinde sanatsal yönün önemli bir bölümünün görsellikten kaynaklandığını ifade eder. Sessiz filmlerde günlük hayatın eylemleri farklı bir anlam kazanır. Sessiz filmin bir sahnesinde konuşan birinin görüntüsü yakın plan çekimde ekrana geldiğinde; dudaklar sözcük üreten fiziksel organ olmanın ötesine geçerek görsel bir anlatım aracı olurlar. Sessiz bir kahkaha görüntüsü izleyici üzerinde sesli bir kahkahadan daha güçlü bir etki yaratır. Bu anlarda ağzın açılması, "gülme" eylemine sanatsal bir yorum katar. Oysa sesli bir çekimde ağzın açılması görüntüsü gayet olağan görünür ve bir anlatım aracı olarak izleyici üzerinde pek etkisi olmaz. Sesin yokluğu, izleyicinin dikkatini eylemlerin görülür özelliklerine yoğunlaştırır ve tüm ilgi eyleme çekilir. Bu sebeple çok sıradan çekimler bile sessiz filmde normalden daha fazla etkileyici olurlar. (Arnheim, 2002, s. 93-97). Teorisyenin sinemaya sesin gelmesi ve sesli film ile ilgili görüşleri muhafazakar bir yorum olarak görünse de kendi sistemli düşünce yapısı içinde bir bütünlük taşıdığı söylenebilir. Arnheim'ın genel olarak sinema ile ilgili düşüncelerine bakıldığında sinemanın sanatsal potansiyelinin sinematik araçlar aracılığıyla, özellikle görsel yönden zengin anlatımla ortaya çıkacağını savunur. Bu bağlamda sesli filmde özellikle diyalogların kullanımının sanatçıyı kolaycılığa götüreceğini savunur. Ona göre sinema en estetik halini sessiz döneminde yakalamıştır.

Sinemanın sessiz ve sesli dönemini deneyimlemiş bir isim olan Arnheim'ın görüşleri sistemli bir çalışmanın ürünü olması açısından önemlidir. Arnheim sinema üzerine gerçekleştirdiği çalışmalarında sinemasal zaman ve gerçek zamanı ayrıştıran noktalar üzerinde dururken aynı zamanda sinemanın potansiyel estetiğini oluşturan ve onu diğer sanat dallarından ayıran kendi has özellikleri de ele almıştır. Günümüzde otör sinemanın en önemli öğelerinden olan kamerayı konumlandırma ve çekim açısı gibi kavramlar üzerine düşünmüş, çerçeve seçimi ile izleyici algısının nasıl değişeceğini tartışmıştır (Barış, 2021, s. 133). Arnheim, ele aldığı farklı noktalarla sinemaya dair en sistematik çalışmalardan birini yürütmüş, alana dair sunduğu düşünceler ile sinemanın kuramsal anlamda gelişmesinde büyük rol oynamıştır.

1.1.3. Bela Balazs ve Sinemaya "Yakın Plan" Bakmak

Macar sinema kuramcısı Bela Balazs, eserlerinde ortaya koyduğu düşünceler ile biçimci film teorisine önemli katkılar sunmuştur. Balazs sinema üzerine ilk yazılarını 1922 yılında kaleme alır. Yazılarının toplandığı *Theory of Film* (1952) çalışması teorisyenin alana dair düşüncelerini sistematik bir bütün halinde içermesi bakımından önemlidir. Balazs'ın eseri kendi döneminde üretilen çalışmalar ile benzerlik göstermesine rağmen düşüncelerinin netliği ve yaptığı uyarılar ile diğer isimlerden ayrılır. Sinemanın kökeni ve amacına dair sahip olduğu fikirler ile birlikte tekniğe yönelik özgün düşünceleri bir bütün oluşturur. Marksist bir dünya görüşü olan Balazs bu noktada Münsterberg ve Arnheim'dan ayrılarak sinemanın temelinde iktisadi altyapının olduğuna dikkat çeker ve sinemayı estetik duyguları ifade etme aracı olmanın ötesinde değerlendirir (Andrew, 2010, s. 166). Sinemayı "*kapitalist sanayinin çocuğu"* olarak tanımlayan Balazs, filmlerde yer alan güzel kıyafetler ve gösterişli mekânların kapitalist düşünce tarzına uygun olarak güzel görüntü verdiği için tercih edildiğini ifade eder. Film yapımcılarının, filmlerde yer alan gösterişli dünyanın yoksul izleyicilere ilgi çekici geldiğine yönelik iddialarını değerlendiren Balazs, kapitalist filmlerdeki ışıltılı hayatın dekoratif değerin ötesine geçtiğini savunur. Kurmaca dünyanın, filmik imajları sinemada insani değerlerin sembolü haline getirilmiştir. Özellikle Amerikan yapımı filmlerde yoğun olarak görülen bu durum ile lüks hayat tarzı bir propaganda şeklinde izleyicilere sunulur. Saklı bir mutluluğa göndermede bulunan filmler aracılığıyla izleyicilerin günlük hayatın umutsuzluğuna karşı sırt çevirmesi ve filmin kurmaca evreninde kaybolması amaçlanır. Kendi döneminde bulunan diğer teorisyenlerden farklı olarak sinemanın bu yönüne daha

fazla dikkat çeken Balazs; sinemayı her bir hücresiyle kapitalist bir sanayinin ürünü olarak değerlendirir (2013, s. 131-134).

Entelektüel yönden zengin bir kişiliği olan Balazs'ın çalışmalarında özellikle Georg Simmel ve Henri Bergson gibi filozofların etkisi görülür. Felsefi açıdan Balazs'ın film teorisi, bu düşünürlerin fikirleri etrafında gelişir. Simmel gibi Balazs da bakışını yeniye, moderne yöneltir. Çalışmalarını yeni sinema ortamının izleyiciye sundukları üzerine yoğunlaştırır (Koch & Hansen, 1987). Noel Carrol, Bela Balazs'ın çağdaş entelektüellerin hayal edebileceği türden bir yaşam sürdüğünü ifade eder. Yaşadığı çevrede Georg Lukacs, Karl Mannheim, Arnold Hauser, Bela Bartok ve Zoltan Kodaly gibi isimlerle iletişim halinde olmuştur. Ayrıca zaman içinde Avrupa'nın önde gelen entelektüellerinden Stefan Zweig, Robert Musil, Walter Benjamin, Sergei Eisenstein ve Erwin Piscator ile tanışmıştır (Carroll, 2014, s. 53). Balazs'ın bu kadar önemli düşünürlerle fikirsel paylaşımda bulunması onun özgün bir sinema yaklaşımı benimsemesinde etkili olur. John Ralmon'a göre (1977, s. 12), tüm büyük film teorisyenleri arasında, Batı koşullarında teori ve pratiği başarılı şekilde birleştirmeyi başaran tek kişi Balazs'tır.

Sinemayı teknik bir buluş olmanın ötesinde kültürel yönden değerlendiren Balazs; kamerayı kültürün görsele doğru yönelmesini sağlayacak ve insana yeni bir çehre kazandıracak makine olarak tanımlar. Kameranın yaygınlaşmasının insan kültürü üzerinde en az matbaa kadar büyük etki yaratacağını savunur (2013, s. 23). Balazs, sinemanın yeni bir görsel kültür oluşturmada önemli bir rolü olduğunu ifade eder. Matbaanın icadı ile birlikte, insanların yüz ifadeleri yavaş yavaş okunaksız hale gelmiştir. Matbaa, her şeyin kağıttan okunmasını sağladığı için yüz ifadesi, jest ve mimikler ile anlam aktarımı ikinci planda kalmıştır. Balazs, evrimci bir bakış açısıyla kullanılmayan organların zaman içinde yok olmasının doğanın kanunu olduğunu belirterek, matbaa ile gelen kelime kültürü çağında bedenimizin ifade güçlerinden çok az yararlandığımızı söyler. İlkel dönem insanlarının, kelime dağarcığı zengin olan Avrupalı insanlardan daha zengin jest ve mimiklere sahip olduğuna dikkat çeker. Jestlerin dili, kelimelerin dilinden çok daha bireysel ve kişiseldir. Nasıl ki sözcüklerin kendilerine ait sözlükleri varsa, sinematograf aracılığıyla jestlerin ve mimiklerin de sözlüğü hazırlanabilir diye belirtir Balazs. Sinematograf aracılığıyla filmin görsel dünyası üzerinden tüm insanların ortak bir dile sahip olabileceğini belirten teorisyen sinemanın evrensel olarak okunabilen yüz

ifadelerine ve jestlere izin verdiğini ifade eder (1952, s. 40-45).

Theory of the Film (1952) isimli çalışmasında sinemayı yeni bir dil olarak tanımlayan Balazs, bu yeni dili tiyatro ile kıyaslayarak sinemanın kendine has özelliklerine değinir. Kameraya kaydedilen tiyatro oyunu ile film sanatını karşılaştırarak; birinin yalnızca teknik bir yeniden üretim, diğerinin ise bağımsız bir yaratıcı sanat olduğunu savunur. Tiyatronun temel biçimsel ilkelerini sıralayan Balazs, ilk temel biçimsel ilke olarak tiyatro izleyicisinin sahneyi bir bütün olarak görmesi şeklinde ifade eder. Tiyatroda izleyici her zaman mekânın bütününü görmektedir. Tiyatronun ikinci temel biçimsel ilkesi ise, seyircinin sahneyi her zaman sabit ve değişmeyen bir mesafeden görmesidir. Tiyatronun üçüncü ve son temel biçimsel ilkesi, seyircinin görüş açısının değişmemesidir. Tiyatroda yer alan bu temel ilkelerin aksine sinemada iyi bir film yönetmeni, seyircinin bir sahneye gelişigüzel bir açıdan bakmasına izin vermez. Yönetmen, izleyicinin gözünü yönlendirerek, bakışların gereksiz ayrıntılara takılmamasını sağlar. Görsel düzenleme ile izleyicinin gözü vurgu yapılmak istenen noktaya çekilir. Böylece sahnede yer alan öğe sadece gösterilmekle kalmaz aynı zamanda bir yorum katılır. Yönetmenin bireysel yaratıcılığı bu aşamada ortaya çıkar. Sinemada hikaye ve oyunculuk tamamen aynı olsa da aynı hikayeden birbirinden tümüyle farklı iki film çıkabilir. Balazs, ortaya çıkan ayrı filmlerin yönetmenlerin kişiliği ve dünya görüşleri bağlamında farklılık göstereceğini savunur (1952, s. 30-32).

Filmi kendine özgü bir dil yapan unsurların ne olduğu üzerine düşünen Balazs'a göre bu unsurlar: yakın çekim, plan ve montajdır (2010, s. 98). Balazs, yakın çekimin, sessiz film döneminde çok iyi bildiğimizi sandığımız bir hayatın gizli temellerini ortaya çıkardığını belirtir (1952, s. 55) Yakın çekim kullanımı ile izleyiciler o zamana kadar görmedikleri detayları perdede görmeye başlarlar. Sinemada yakın çekimi radikal bir değişiklik olarak tanımlayan Balazs için Amerikalı yönetmen D. W. Griffith'in filmlerinde karakterlerin yakın plan baş çekimlerine yer vermesi dahice bir eylemdir. Griffith'in uyguladığı bu çekimler karakterleri ekran karşısında daha yakın bir yere getirmenin ötesinde, onları mekan içinde soyutlayarak tamamen farklı bir boyutta algılanmalarını sağlamıştır. Kamera insan yüzüne yaklaştıkça izleyiciler yüzde oluşan ifadenin ayrıntılarını görürler. Balazs, karakterin iç dünyasının yüz ifadesine yansımasını, dışsal hareketlerde görülen eylemden daha ilgi çekici bulur. Filmde karakterin yüzü yakın plan çekim sayesinde ne kadar ayrıntılı görülürse, filmde içsel drama o kadar çok izleyiciye aktarılmış olur

(Balazs, 2010, s. 100-102). Yakın çekimi, sinemanın kendine has alanlarından biri olarak gören teorisyen çalışmalarında yakın çekimi detaylı olarak ele alır. Yakın çekimi sinemada vurgunun sanatı olarak tanımlayan düşünür, iyi bir filmde konunun asıl önemli anının asla geniş açılı bir çekimde verilmeyeceğini savunur. Geniş açılı çekimde gerçekte ne olduğu tam olarak seçilemez. Oysa yakın çekim yönetmenin aktarmak istediğini öne çıkarması bakımından daha doğru bir tercih olur. Balazs, benzer senaryoya, oyunculuğa ve geniş açı çekimlere sahip olup, farklı yakın çekim planlar barındıran iki filmin, iki farklı hayat anlayışını yansıtacağını savunur. Yakın çekimi yönetmenin derin bakışı olarak niteleyen teorisyen için yakın çekim sinemanın şiiridir (2013, s. 63-68). Noel Carroll'a göre (2014, s. 56) Balazs'ın sinema kuramının en bilinen yönü yakın çekimi detaylı olarak ele almasıdır. Andrew (2010, s. 183-184) ise, Balazs'ı yakın planın ozanı olarak tanımlar ve ona göre yakın planın gücünün sonsuz derecede harekete geçirici olduğuna dikkat çeker. Sinemanın en büyük gücünün yakın planda olduğu kabul edilirse, o zaman bu güç, insanların yüzlerinde oluşan jestlerin psikolojik olarak izleyicileri etkilediği anlarda bulunmalıdır. Bu bağlamda Balazs, sinemada yakın çekimi, yüz okuma sanatı anlamına gelen, fizyonomi kavramı ile birlikte değerlendirir. Filmde karakterlerin yüzlerine yapılan yakın çekimler ile günlük hayatta dikkat edilmeyen ifade ve mimikler görünür kılınır. Yakın çekim bir anlamda insan yüzünün keşfedilmesini sağlar. Balazs, yüz ifadesinin dilinin kontrol edilemeyeceğini savunur. Bir yüz ne kadar kontrol edilmeye çalışılsa da yakın çekimde bir şeyler gizlediği okunur. Bu bağlamda sözlerle yalan söylemenin yüz ifadesiyle yalan söylemekten çok daha kolay olduğuna dikkat çeker Balazs. Karakterin yüzüne yapılan yakın çekimde, en dikkatli partnerin bile asla algılayamayacağı kadar küçük yüz kaslarının hareketi izleyiciye bir ruhun derinliklerini görme olanağı verir. Balazs, özellikle yüz ifadesine yapılan yakın çekimin asıl gücünün sessiz film döneminde yaşandığını ifade eder. Sesli film ile birlikte yüz ifadesinin gösterdiği çoğu şey diyalog aracılığıyla aktarılmaya başlanmıştır. İkisinin birbirinden farklı olduğunu vurgulayan teorisyen birçok derin duygusal ifadenin hiçbir zaman kelimelerle ifade edilemeyeceğini belirtir. Kalemi en yetkin yazar bile bir yüzün yakın çekiminde verilmek istenen mesajı kelimelerle aktaramayacaktır. Balazs'a göre fizyonominin sessiz konuşmaları, yüz ifadesinin sözsüz lirikleri, diğer sanatların hiçbir enstrümana sahip olmadığı birçok şeyi kayıt altına alabilir (1952, s. 60-72).

Balazs'a göre filmde bir sahnenin planını düzenlemek, değiştirmek sinemanın kendine

özgü bir dili olmasının ikinci unsurudur. Balazs'ın çalışmasında *"set-up"* olarak adlandırılan bu unsurun içeriğini çekim ölçeği, kamera açısı ve kameranın konumu gibi sinematografik öğeler oluşturur. Sinematografik unsurların kullanımı sayesinde sinema tiyatrodan ayrılır ve kendine has bir sanat olarak var olur. Ayrıca bu öğeler sanatçının yaratıcılığını filme yansıtması açısından ayrı bir önem taşır. Balazs, kameranın her kurulumunun, yönetmenin içsel tavrını ortaya koyduğunu belirterek, sinemayı sanat yapan şeyi kameranın öznel bakışının konumlandırılması olarak tanımlar. Kameranın bu öznel bakışı aracılığıyla izleyici, film evrenindeki eylemle özdeşleşme sağlar. Balazs, sinemada yaşanan bu özdeşleşme durumunun, başka hiçbir sanatta yaşanamayacağına dikkat çeker. Özdeşleşme ile birlikte izleyici karakterlerin mekânsal deneyimlerini paylaşır hale gelir. Karakterin bakış açısı ile izleyicinin bakış açısı üst üste oturur ve sahnedeki her bir figürün konumu değişen bakış açılarıyla görülür. Özdeşleşme ile izleyici ve karakterin mekânsal deneyiminin örtüşmesi dışında duygusal bir paylaşım da yaşanır. Kamera düzeninin izleyiciye sunduğu anlatım ile birlikte izleyici üzerinde bir izlenim bırakılır. Özdeşleşme sağlanan karakterin nefret ettikleri izleyiciye çirkin; sevdikleri güzel görünür. Balazs, karakterin duygu dünyasının kamera düzeniyle izleyiciye sunulduğunu savunur (2010, s. 113-114). Sinemayı, mekanik bir yeniden üretim aracı olmaktan kurtaran şeyin sinematografik öğelerin kullanımı olduğunu belirten teorisyen ekrana gelen her karenin sadece gerçekliğin bir parçasını değil aynı zamanda belli bir bakış açısını gösterdiğini ifade eder (1952, s. 89). Kameranın konumu, açısı ve ölçeği belirlenirken belli bir amaç olmalıdır. Yönetmen, izleyicide hangi duyguyu uyandırmak istiyorsa o duyguya yönelik bir kurulum gerçekleştirmeli, gelişigüzel bir konumlandırmadan kaçınmalıdır. Balazs, kameranın yaratıcı bir şekilde kullanılmasıyla, şiirde kelimelerin yarattığı metafor duygusunun sinemada görüntüler aracılığıyla elde edilebileceğini belirtir. Teorisyen, bu türden bir metafor kullanımına Eisenstein'ın *October* (1927, Ekim) filminden bir sahneyi örnek verir. Devrimin ilk günlerinde St. Petersburg'u gösteren filmde Kışlık Saray'ın kuşatılması esnasında topçu atışları görülür. Bu sahnenin ardından gelen sahnede taht odasında yer alan gösterişli avizenin titreme görüntüsü ekrana gelir. Bu anlarda titremenin nedeni olan atışlar artık gösterilmez fakat görkemli avizenin titremesi gittikçe artmaya başlar. Binlerce kristal ile dolu olan avizenin parlayarak sallanması Rus aristokrasinin paniğini işaret eder gibi görünür. Bu sahne o kadar etkileyicidir ki ayrıntılı savaş sahnelerine gerek olmadan ortamın gerilimi izleyiciye

aktarılır. Sahne ilerledikçe avize daha şiddetli sallanmaya başlar ve en sonunda ışıltılı avize tüm şiddetiyle yere düşer. Balazs, tüm bu gösterilenlerin sonrasında filmde sembolik açıdan başka bir açıklama yapılmasına gerek olmadığını belirtir (1952, s. 112-113). Teorisyenin örnek verdiği sahnenin asıl gücü yaratıcı bir kamera kullanımıyla birlikte montaja bağlıdır.

Balazs'a göre sinemanın kendine özgü bir sanat olmasını sağlayan unsurlardan en sonuncusu montajdır. Kurgu kelimesinden hoşlanmadığını belirten Balazs, bunun yerine montajı tercih ettiğini ifade eder. Teorisyen, tıpkı sanayi sektöründe bir montajcının makine parçalarını bir araya getirip makineyi çalıştırması gibi sinemada da çekimlerin montaj operatörü tarafından belirlenmiş bir sırayla dizildiğini ve amaçlanan etki bağlamında bir sonuca ulaşıldığını savunur. Sinemada anlamı oluşturmak için sinematografi tek başına yeterli olmaz, çekimlerin belli bir düzen içinde bir araya getirilmesi gerekir (Balazs, 1952, s. 118). Yaratıcı film yapımının son aşaması olan kurgu işlemi ile beraber istenen anlam oluşturulabilir. Bir tablodaki renk noktası, bir müzikteki nota, bir cümledeki kelime bunların hepsi anlamlarını içinde bulundukları bağlam aracılığıyla kazanırlar. Aynı şekilde film görüntüsü de öncesi ve sonrasındaki görüntüler ile birlikte bir anlam oluşturur. Balazs, görüntülerin, başka bir görüntüyle temasa geçtiği anda açığa çıkan gizli bir anlamın gerilimleri ile dolu olduğunu belirtir (2010, s. 123). Bu anlamda montaj, tek çekimlere nihai anlamlarını verir. Yönetmen, montaj yoluyla istediği anlamı oluşturabilir, zaman zaman gerçeği çarpıtabilir, yalan söyleyebilir. Balazs, istenen anlamı oluşturması bağlamında montajın rolünü bir örnek üzerinden anlatır. Sergey Eisenstein'ın çekildiği dönemde çok ses getiren *Battleship Potemkin* (Potemkin Zırhlısı – 1925) filminin haklarını satın almak isteyen İskandinavyalı bir yapımcı filmin devrimci yönünden rahatsız olur. Bu sebeple filmi yeniden düzenlemek için izin ister. Eisesntein, filme hiçbir sahne eklenmemesi ve filmden hiçbir sahne çıkarılmaması koşuluyla düzenleme yapılmasına onay verir. Filmin orijinal halinde denizci askerler kendilerine kurtlu yemek verilmesini protesto ederler. Subaylar ise protesto edenlerin sözcüsünün kurşuna dizilmesi emrini verir. Güvertede askerlerin infaz edileceği sırada infazı gerçekleştirecek olan askerler son anda tüfeklerini subaylara doğru çevirir ve isyan başlar. İsyan karaya da sıçrar ve filonun geri kalanına isyanı bastırmaları emredilir ancak diğer savaş gemilerinde yer alan mürettebat isyancıların kaçmalarına izin verir. İskandinav yapımcının tek isteği, filmdeki infaz sahnesini çıkarmak olur, bu da denizci askerlerin

kendilerine kurtlu yemek verildiği için isyan etmiş gibi görünmesini sağlayacaktır. Bunun sonrasında film normal seyrinde devam edecek ve sonrasında infaz sahnesi ekrana gelecekti. Böylece infazı gerçekleştirecek askerlerin, arkadaşlarına ateş etmeyi reddetmeleri ve silahlarını subaylara doğrultmalarının anlamı değişecekti. Sonuç olarak, gemide sebepsiz bir isyan çıktığı algısı oluşturulacak, subayların durumu kontrol altına aldığı gösterilecek ve isyancılar hak ettikleri ölüm cezasını almış gibi gösterilecekti. Burada sadece bir sahne değişmiştir, Balazs montajın gücünün bu sahnede açık bir şekilde göründüğünü vurgular (1952, s. 119-120). Montajın farklı kullanımları olabileceğine dikkat çeken teorisyen, montajın yalnızca duyguları uyandırmakla kalmadığını, aynı zamanda izleyicide kesin düşünceler ve mantıksal çıkarımlar yaratacak atmosferi de oluşturacağını belirtir. Balazs, bu durumu yine örnek bir film üzerinden açıklar. Rus yönetmen Vsevolod Pudovkin'in *The End of St. Petersburg* (Petersburg'un Sonu – 1927) filminde savaş alanları ve borsanın görüntüleri arka arkaya görülür. Bir borsa sahnesi ekrana gelir, hemen ardından savaş alanı görülür bu sahneler birbirini takip eder. Borsada bir kara tahta yükselişi gösterirken, takip eden sahnede savaş alanında askerlerin düşüşü ekrana gelir. Askerler düşer, hisse senetleri yükselir. Balazs, bu anlarda izleyicilerin iki sahne arasında nedensel bir bağlantı görmemesinin imkansız olduğunu ifade eder. Montajın bu şekilde kullanımı ile iki sekans arasında bağlantı gören izleyici, bu bağlantının anlamının peşine düşerek politik bir anlayışı fark edecektir (Balazs, 1952, s. 128). Teorisyen, çalışmasının ilerleyen kısımlarında montajı ayrıntılı bir şekilde ele alarak farklı başlıklar altında montaj çeşitlerine değinir. Görüşlerini farklı örnek filmler ile destekleyerek montajın vurucu etkisini açığa çıkarır.

Yazmış olduğu farklı metinlerde sinemayı bir sanat dalı olarak ele alan ve sinemanın daha çok teknik unsurlarına odaklanan Balazs, ortaya koymuş olduğu fikirler ile biçimci yaklaşımın önemli teorisyenlerinden biridir. Özellikle yakın çekim üzerine söyledikleri ile alana farklı bir perspektiften bakar. Balazs için yakın çekim salt teknik bir detay olmanın ötesinde izleyiciye yeni bir bakış açısı sunması nedeniyle önemlidir. Özellikle karakterlerin yüzüne yapılan yakın çekimler, filme kelimelerin ifade edemeyeceği bir anlam katar. Balazs, genellikle teknik unsurları ele alıp, sinemanın biçimsel yönüne odaklansa da bu biçimsel unsurların anlam yaratma kabiliyetini göz ardı etmez. Teorisini, sinemanın biçimci yönü ile içeriğin dengeli olması üzerine kurar. Balazs'ın yaklaşımına göre, şahane bir yakın çekim, detaylı bir sinematografi veya metaforik bir montaj tekniği

izleyiciye bir anlam sunmuyorsa gereksizdir. Sinemaya dair söylediklerinin tümüne bakıldığında Balazs'ın kuramını özgün kılan şeyin onun dengeli bakış açısı olduğu söylenebilir.

1.1.4. Sergey Eisenstein ve Sinemada Kurgu

Biçimci kuramın en önemli düşünürlerinden biri olan Sergey Eisenstein, yönetmen olması sebebiyle biçimci kuramda yer alan diğer düşünürlerden ayrılmaktadır. Eisenstein, yönetmen kimliğiyle sinemaya dair düşüncelerini filmlerinde somutlaştırma imkanı bulmuştur. Gençliğinde mühendislik eğitimi alan düşünürün, bu süreçte aldığı eğitim ileride sinema kuramının özelliklerini belirlemede önemli bir yer tutar. Sinema alanına yönelmesinde izlediği tiyatro oyunlarının etkisinin büyük olduğunu söyleyen Eisenstein, özellikle Alexandra Tiyatrosu'nda izlediği Mascarade adlı oyundan sonra mühendis olma çabalarını terk ederek kendini sanata adamaya karar verdiğini ifade eder. İlk olarak 1921 yılında Proletkult tiyatro salonunda dekoratör olarak çalışmaya başlayan Eisenstein 1922'de Birinci Moskova Emekçi Tiyatrosu'nun yönetmeni olur. Yönetmenin sinema alanındaki ilk eseri ise 1924 yılında çekimine başladığı ve 1925 yılında gösterime giren Strike (Grev) filmi olur (Eisenstein, 1975, s.14; 1993, s.15). Sinemaya başladığı ilk dönemlerden itibaren alan üzerine düşüncelerini kaleme alan teorisyenin metin çalışmaları diğer kuramcılara oranla sistemli olmaktan uzaktır. Eisenstein'ın kitapları başı-sonu olan sistemli bir çalışmanın sonucu olmanın ötesinde, farklı metinlerin bir araya gelmesiyle oluşmuş derleme çalışmalar olarak değerlendirilebilir.

Eisenstein, sinemayı bir eğlence aracı olmasının ötesinde kitleleri bilinçlendirmeye yönelik bir araç olarak ele almış ve filmlerini bu bilinç doğrultusunda üretmeye çabalamıştır. Karl Marx'ın düşünce sisteminden etkilenen teorisyen oluşturduğu kuramında ve ürettiği filmlerde burjuva sanat anlayışının yerini alacak yeni bir sanat anlayışını oluşturmaya çalışmıştır. Diğer düşünürler çalışmalarını daha çok sinemanın sanat olma potansiyeli üzerine yoğunlaştırırken, Eisenstein sinemanın artık bir sanat olarak kabul edildiği dönemde ürettiği eserleri ile alana farklı bir yaklaşım sergilemiştir. Ona göre sinema tüm sanat dallarını kapsayan bir niteliğe sahiptir. Sinemanın anlatım gücünün harikulade elverişliği, onu diğer sanatlarla karşılaştırılamayacak kadar üstün kılmıştır (Eisenstein, 1975, s. 157) Eisenstein'ın çalışmalarının temelinde sanat ve devrim arasında bir bütünleşme olduğu görülür. Sanat ve devrim arasındaki bu ilişkide ne sanat

ne de devrim kendi özelliklerinden bir şey kaybetmezler. Düşünür, sanatın bir propaganda aracı olarak devrimin hizmetine verilmesi düşüncesine karşı çıkarak sanatın kendi bağımsızlığını koruduğu ölçüde gerçekten devrimci bir işlev göreceğini savunur. Eisenstein, filmleriyle, açık bir şekilde devrimci bir ruh ile düşüncelerini kitlelere iletmek ister fakat bu düşünce doğrultusunda sinemayı salt bir propaganda aracı olarak kullanmaktan kaçınır (Nuyan, 2016, s. 28). Eisenstein, sinemayı asıl olarak estetik bir duygunun ötesinde izleyiciyi güncel olayların bilinci konusunda şok eden, düşündüren, dönüştüren sosyal bir pratik olarak kabul eder (Stam, 2014, s. 52). Sinemanın hareket ve hız görüntüsüne dayalı ilk ve tek sanat dalı olduğunu ifade eden düşünüre göre sinema bu özellikleri sayesinde diğer sanat dallarından ayrılmaktadır (Eisenstein, 1993, s. 58) Kuramında savunduğu fikirleri filmlerinde hayata geçiren Eisenstein sinemanın hız ve hareket duygusundan yararlanarak izleyicide şok etkisi yaratmayı amaçlar.

Eisenstein, kitleleri "uyandırmak" için üretmiş olduğu filmlerde esas gücü yine kitlelerden alır. Kitlelerin uyutulduğu, yıldız oyuncuların ön plana çıkartıldığı ana akım sinemanın karşısına kitlelerin kendilerini koyar. Filmlerinde genel olarak dönemin tanınmış oyuncularından ziyade sıradan bireyleri tercih eder. Yeni anlatı sisteminde birey ve bireyciliğin yerini kitlelerin ortak çıkarı almıştır. Yıldız oyuncu sisteminde oyuncunun izleyiciler üzerinde yarattığı arınma duygusu onları dünyanın gerçeklerinden uzaklaştırırken, Eisenstein kitleleri uyandıracak bir anlatı peşindedir. Burjuva senaryolarını reddederek, emekçi bir sinema anlayışı kurmayı amaçlar (Yıldız, 2021, s. 41). Oyuncuları dış görünüşlerine göre seçen yönetmen fizik ve fizyonomi açısından güçlü görünen kişilere filmlerinde yer vermiştir. Eisenstein, proleter karakterlerin fiziksel yönden güçlü görünüşleri ile burjuva karakterlerin grotesk görünüşleri arasında zıtlık yaratarak işçilerin zaferinin kaçınılmazlığını görünür kılar (O'Mahony, 2008, s. 63). Düşünür proleter ve burjuva sınıf arasında görsel yönden bu şekilde bir karşıtlık kurar fakat ona göre asıl mesele, proleter ve burjuva sınıfları farklı dünyalar olarak ele almak değil, tek bir dünyanın çelişkili, kendi içinde bölünmüşlüğünde iki farklı sınıfın nasıl ortaya çıktığını kavramaktır (Arsenjuk, 2018, s. 9). Temel olarak izleyicilerin filmi bilinçli bir şekilde izlemelerini sağlayarak var olan düzeni sorgulamalarını amaçlayan yönetmen bu amacına ulaşmak için filmlerini vurucu bir sinema anlayışı çerçevesinde oluşturur. İzleyicinin bilincine ve duygularına bir darbe indirmeyi hedefleyen

Eisenstein'in sinemaya yaklaşımı "sine-yumruk" şeklinde özetlenebilir (O'Mahony, 2008, s. 65).

Eisenstein'ın kurguya yaklaşımı ve kurguyu farklı yönlerden ele alışı onun kuramını ve sinemasını özgün kılar. Sinemayı, her şeyden önce kurgu olarak tanımlayan Eisenstein için (1985, s. 42) kurgu sinemayı bir dil yapan ana unsurdur. Pek çok farklı metinde sinemada kurguya dair kuramsal tartışma yürüten yönetmen filmlerinde kullandığı kurgu tekniğiyle izleyicinin bilincini harekete geçirmeyi hedefler. Anne Nesbet (2003, s. 6) Eisenstein'ın tercih ettiği kurgu yöntemi ile sadece film parçalarını değil izleyicinin beynindeki hücreleri de kurguladığını ifade eder. Böylece yönetmenin kurgu tekniği sadece sinemanın ekranında değil, izleyicinin beyin-ekranında da işler. İlk dönem yönetmenleri ve kuramcılar için kurgu tek tek çekimlerin birbiri ardına sıralanması anlamına gelirken Eisenstein bu düşünceye karşı çıkarak kurgunun birbirinden bağımsız hatta karşıt çekimlerin çatışmasından doğan dramatik bir ilke olduğunu savunur (1985, s. 63,64). Ona göre film kurgusunda asıl önemli olan yan yana getirilen iki çekimin teker teker anlamlarından ziyade bir çekimin diğerine olan katkısıdır (1975, s. 44). Eisenstein, bir filmin sanat eseri olarak kabul edilebilmesi için çarpıcı çekimlerin arka arkaya sıralanması gerektiğini savunur (Andrew, 2010, s. 111). Teorisyenin sinema anlayışına göre, birbiri ardına sıralanan çekimlerin oluşturduğu çarpıcılık duygusu izleyiciye ne denli başarılı bir şekilde aktarılırsa film o derecede başarılı olur. Rekin Teksoy, yönetmenin kurgu anlayışının bireysel bir öykünün çizgisel anlatıma uygun olmadığını, toplumsal dramlar için tasarlandığına dikkat çeker (2005, s. 45). Kurgu aracılığıyla yaratılan simgesel anlamı değerli bulan yönetmenin kurgu tekniğinde özellikle Japon hiyerogliflerinin büyük etkisi olduğu söylenebilir. Japon hiyerogliflerinden her birinin ayrı bir nesneye, farklı bir olguya karşılık gelmesinden etkilenen Eisenstein bu nesnelerin birleşince ortaya bir kavram çıkardıklarını ifade eder. Suyun resmi ile gözün resmi bir araya gelince ağlamak, bir kapı resminin yanında bulunan kulak resmi dinlemek anlamına gelir, Eisenstein bu dizilimi kurgu olarak tanımlar (1985, s. 44). Eisenstein'ın, kurgu teorisini şekillendirmesinde Amerikalı yönetmenler Edwin Porter ve D.W. Griffith'in de etkileri görülür. İlk olarak Porter'ın *Great Train Robbery* (1903, Büyük Tren Soygunu) filminde uyguladığı ve daha sonrasında Griffith tarafından geliştirilen paralel kurgu uygulamaları yönetmenin teorisinde önemli bir yere sahiptir. Birbirinden farklı sahnelerin

iç içe kurgulanması yöntemi Eisenstein'ın çarpıcı kurgu yaklaşımını geliştirmesine öncülük etmiştir (Yıldız, 2021, s. 44).

Teorisini farklı kurgu yöntemleri üzerine oluşturan Eisenstein, beş farklı kurgu tekniği geliştirir: ölçümlü (metrik) kurgu, dizemsel (ritmik) kurgu, titremsel (tonal) kurgu,üsttitremsel (overtonal) kurgu, anlıksal (intellectual) kurgu (1985, s. 88-98) Ölçümlü kurguda temel unsur çekimlerin uzunluğudur. Çekimlerin uzunluğu ve kısalığı anlatıda yaratılmak istenen gerilimi doğurur. Çekimler kısaldıkça gerilim yaratılır. Ölçümlü kurgu, çekimlerin yan yana getirilmesinin en basit yöntemi olarak değerlendirilebilir. Dizemsel kurgu yönteminde ise, planların içinde yer alan hareket öğeleri önem kazanır. Çekimlerin içeriğinde yer alan karakter ve nesnelerin hareketleri dizemsel kurguda öne çıkar. Yönetmenin Potemkin Zırhlısı filminde yer alan Odessa Merdivenleri planında askerlerin ayak hareketlerini içeren görüntüler bu kurgu yöntemine örnek olarak verilebilir. Titremsel kurgu, anlatının duygusal tonunu belirlemek için tercih edilen kurgu yöntemidir. İki farklı görüntüde temel bir ton benimsenir ve görüntüler üst üste getirilerek istenen ton ayarlanır. Potemkin Zırhlısı filminde karakterin cenazesi sahnesinin öncesinde yer alan denizin durgun görüntüsü, geminin hafif sallanması, yavaşça suya konan martılar gibi çekimler ile sahnenin duygusal tonu titremsel kurgu yöntemiyle oluşturulur. Üsttitremsel kurgu yönteminde çekim uzunlukları, çekimde yer alan hareket öğeleri ve çekimlerin duygusunu oluşturan unsurlar beraber kurgulanır. Böylece ölçümlü, dizemsel ve titremsel kurgu yöntemleri bir araya getirilmiş olur. Eisenstein'ın son olarak değindiği kurgu yöntemi ise anlıksal kurgu olarak adlandırdığı yöntemdir. Bu yöntem çekimlerin, duyguların birbiriyle çatışacak şekilde yan yana getirilmesini içerir. Anlıksal kurguda yönetmen somut görüntüler aracılığıyla izleyicinin bilincinde soyut düşünceler oluşturmayı hedefler. Burada temel nokta bağımsız iki çekimin arka arkaya getirilmesiyle yeni bir kavramın ortaya çıkarılmasıdır. Böylece izleyici filmi açık bir bilinçle takip edecek ve anlam oluşumuna katılacaktır. Geliştirmiş olduğu farklı kurgu yöntemlerini Potemkin Zırhlısı, Grev, Ekim gibi filmlerde uygulayan yönetmenin kuramsal anlayışı ve kendine özgü teknikleri ilerleyen dönemlerde birçok kuramcıyı ve yönetmeni etkilemiştir. Eisenstein'ın çalışmalarından etkilenen isimler arasında Ingmar Bergman, Robert Bresson, Luis Bunuel, Federico Fellini, Jean-Luc Godard, Alfred Hitchcock, Akira Kurosawa, Alain Resnais, François Truffaut ve Martin

Scorsese gibi yönetmenlerin bulunması teorisyenin çalışmalarının öneminin anlaşılması bakımından dikkat çekicidir.

1.1.5. Andre Bazin ve Sinemada Gerçekçilik

Fransız sinema eleştirmeni Andre Bazin sinemada gerçekçilik yaklaşımının en önemli isimlerinden biridir. Düşünür, sinemayı ele alışı ve sinema üzerine düşünceleri bakımından çalışmada daha önce anılan isimlerden farklı bir noktada yer alır. Askerlik görevi için Marsilya'da bulunduğu zaman sürecinde sinemaya ilgi duymaya başlayan Bazin, Paris'e döndükten sonra bir film kulübüne dahil olur. Sinema üzerine düşünmeye başlayan Bazin yeni bir tür film eleştirisi geliştirme yolunda çalışmalar gerçekleştirir. Yazılı alanda sinema sanatına ayrılmış ciddi bir dergi ihtiyacını fark eden Bazin 1951 yılında Jacques Doniol-Valcroze ve Joseph-Marie Lo Duca ile *Cahiers du Cinema* dergisini kurar (Vacche, 2020, s. 1). Bazin öncülüğünde kurulan dergi sinema tarihi açısından önemli gelişmelerin merkezinde bulunur. Derginin eleştirmen kadrosunda bulunan Claude Chabrol, François Truffaut, Jean-Luc Godard gibi isimler ilerleyen yıllarda Fransız Sineması adına önemli eserler ortaya çıkararak, Fransız Yeni Dalga akımını başlatırlar.

Andre Bazin, diğer film teorisyenlerinden farklı olarak, düzenli şekilde filmler üzerine eleştiriler yazmıştır. Film üzerine düşünceleri estetik ve sosyolojik ilkelerden ziyade filmin yapım ilkelerine dayalıdır. Bazin ile birlikte ilk kez film eleştirisi betimleme ve analiz özelliği kazanır. Bazin'in geliştirmiş olduğu kendine has bakış açısı ile film eleştirmenleri ve film teorisyenleri arasında bir bağ kurduğu kabul edilir (Cardullo, 2017, s. xix). Bazin, kitaplarını oluşturan yazılarda genel olarak ele aldığı film üzerinden yola çıkar ve ilgili filmi aşan sistematik bir düşünce yapısı içinde sinema üzerine görüşlerini bildirir. Kimi sinema tarihçileri tarafından bir teorisyenden çok sinema eleştirmeni olarak anılan Bazin'in akademik film çalışmaları bağlamındaki eleştirilerinden bütünlüklü bir sinema miti ortaya çıkar. Bazin'in film analizleri yakından incelendiğinde alana farklı bir perspektif kazandırdığı söylenebilir. Düşünür, film eleştirilerinde yer verdiği felsefi sorular ve bilimsel referanslar ile kendine özgü bir eleştiri dili oluşturmuştur (Joret, 2019).

Bazin'in *Çağdaş Sinemanın Sorunları* (1966), kitabını çeviren Nijat Özön kitabın ön sözünde Bazin'i Fransız sinema eleştirmeciliğinde savaştan önceki dönemini savaştan sonraya bağlayan en önemli halka olarak tanımlayarak Bazin'in sayesinde o dönemde

genç bir eleştirmen kuşağının yetiştiğini belirtir. Fransa'da sinema kültürünü yayma konusunda Bazin, yazılarının yanı sıra sinema üzerine konuşmaları, dersleri, çeşitli zamanlarda katıldığı açık oturumlar, düzenlediği film gösterimleri ve sinema derneği yönetmek gibi farklı yönlerden de katkısı sunmuştur. Bazin'in kaleme aldığı eleştiriler sinema tarihi açısından büyük önem taşısa da yaşamı boyunca yalnızca iki kitabı basılmıştır. Bu sebeple Bazin'in sinema üzerine fikirlerine daha çok dergi ve gazete gibi yayınlar üzerinden ulaşılır. Süreli yayınlarda yer alan yazıların bir araya getirilmesiyle oluşturulan seçme kitaplardan ilk cildi düşünürün sağlığında, ikinci ve üçüncü ciltler ise ancak Bazin'in ölümünden sonra basılmıştır. Bazin; sinema üzerine düşüncelerini Eisenstein, Balazs, Arnheim gibi bütünlüklü olarak bir kitap şeklinde yayımlamamış olsa da farklı tarihlerde, farklı gazete ve dergilerde yayımlanan yazılarında yer alan fikirlerinin birbirini tamamlar şekilde olduğu söylenebilir (Özön, 1966, s. 7-10)

Bazin'in, "*Sinema Nedir?*" kitabında yer alan "*Fotoğrafik Görüntünün Ontolojisi*" isimli metni, düşünürün sinema üzerine temel fikirlerini içermesi bakımından önemlidir. Bazin bu metninde sinemayı tarihsel bağlamda ele alır ve diğer sanatlarla karşılaştırır. Plastik sanatların çıkış noktasında estetik kaygılardan çok, psikolojik isteklerin var olduğuna dikkat çeken düşünüre göre resim ve heykelin kökeninde mumyalama bulunmaktadır. İnsanın ölümsüzlük arzusu bu sanatların ortak noktasıdır. Bu arzu Antik Mısır döneminde mumyalama ile görünür kılınırken daha ileri dönemde XV. Louis kendi portresini yaptırarak bu arzusunu dönemin sanatıyla yerine getirir. Geçmiş zamanda görüntüler maddeleri hatırlamaya yararken günümüzde ise bu amacı ortadan kalkmıştır. Artık görüntüler gerçeğin bir benzeri olarak ideal bir dünya yaratma amacı bağlamında kullanılırlar. Yıllar içinde resim sanatında iki ayrı eğilim ortaya çıkar. Bunlardan birincisi estetik kaygılarla ruhsal gerçekliğin yansıtılması, bir diğeri ise dış dünyanın psikolojik açıdan tekrar edilmesidir. Bu iki ayrı eğilim resim sanatının ardından diğer plastik sanatlarda da kendini göstermiştir. Bu bağlamda Bazin fotoğraf ve sinemayı "*gerçekçilik düşüncesini sağlayan icatlar*" olarak tanımlar. Sinemayı resimden ayıran en önemli özelliğin zaman boyutunu kullanması olduğunu ifade eden düşünür çalışmasında sinemanın bir dil olduğunu savunur (2011, s. 15-21). Bazin ilgili metinde sinemayı tarihsel süreçte ortaya çıkan diğer sanatlarla kıyaslar ve sonuç olarak sinemayı kendine özgü bir yere konumlandırır.

Andre Bazin, sinemada görüntüye inanan yönetmenler ve gerçekliğe inanan yönetmenler olarak iki ayrı eğilim olduğunu belirtir (1966, s. 43). Görüntüye ağırlık veren yönetmenler filmlerinde genel olarak biçimsel özellikleri ön plana çıkarırlar. Aydınlatma, kurgu, sahne düzenlemesi, makyaj, kadraj gibi öğeler biçimci yönetmenlerin önem verdiği anlatı unsurlarıdır. Bazin, biçimci bir sinema anlayışı çerçevesinde film üreten Kuleşov, Eisenstein ve Gance gibi yönetmenlerin kullandıkları montaj dilinin izleyiciye bir olay göstermediğini; yalnızca bazı şeyleri ima ettiğini belirtir. Montaj aracılığıyla görüntülerin tek başına taşımadıkları anlamlar oluşturulur. Burada anlamı oluşturan temel unsur art arda gelen görüntülerin sıralanma şekillerinde yatar. Böylece yönetmenin seçimi gerçeğin kendisi gibi izleyiciye sunulur (Bazin A. , 2011, s. 34,35). Bazin, kendi geliştirmiş olduğu sistematik düşünce yapısında ilk olarak sadece soyut anlatım tarzına sahip filmlerin sinemasal olduğu düşüncesini geçersiz kılar. İkinci olarak ise, biçimci sinema yaklaşımı tarafından görmezden gelinen, üzerinde pek tartışılmayan çok sayıda film tipini ve tekniğini görünür kılarak, bunlara bir anlamda hak ettiği değeri verir (Andrew, 2010, s. 241). Bazin kendi sinema yaklaşımında montaja karşılık sabit çekimi savunur. Uzun çekime bağlı olarak plan-sekans ve alan derinliği kavramları Bazin'in sinema teorisinin kilit öğeleri olarak değerlendirilebilir. Uzun çekim ve alan derinliği kullanımı ile mekân olduğu gibi perdeye yansıtılır ve böylece gerçekçilik sağlanmış olur. Bazin, plan-sekansın etkili kullanımına Robert J. Flaherty'nin *Nanook of the North* (1922, Kuzeyli Nanook) filminden bir sahneyi örnek gösterir. Filmde fok avlayan Nanook karakterinin av eylemi tek bir çekim ile ekrana getirilir. Burada yönetmen bekleyişin gerçek değerini uzun çekim tekniği ile izleyiciye sunar. Zamanın geçişi kurgu ile kısaltılmak yerine sahne plan-sekans aracılığıyla aktarılır. Bu sebeple filmde ilgili sahne tek bir çekimden oluşur. Bazin yönetmenin tercih ettiği çekim yöntemiyle ortaya çıkan sahnenin çarpıcı kurgudan daha fazla heyecan uyandırdığını belirtir (1966, s. 48). Bazin'e göre (2011, s. 47) hareketsiz kalan kamera ile alan derinliği kavramı önem kazanmış, alan derinliği sahneye yeni bir dramatik etki sağlamıştır. Daha önce montaj kullanılarak sabit bir çerçeve içinde oyuncuların hareketleri ile yaratılmaya çalışılan etki artık yerini alan derinliğine bırakmıştır.

Alan derinliğini sinema dilinde bir ilerleme olarak değerlendiren Bazin için alan derinliği tekniği iyi bir şekilde kullanıldığı zaman izleyicinin görüntü ile arasındaki zihinsel faaliyeti etkiler ve bu bağlamda görmenin anlamı da değişir. Bazin, alan derinliği

kullanımıyla farklı boyutlarda meydan gelen değişimleri şu şekilde sıralar: İlk olarak alan derinliği ile seyirci görüntüyle gerçekçi bağlamda daha yakın bir ilişkiye girer. Buna göre, görüntünün içeriği daha gerçekçi bir yapıda seyirciye sunulur. İkinci olarak alan derinliği, seyircinin ilgili sahneye aktif katılımını gerektirir. Biçimci sinemanın montaj ağırlıklı anlatı yapısında seyirciler yönetmenin yönlendirmesine açık, pasif bir konumda yer alırken; alan derinliği tekniği ile seyirciye kişisel bir seçim yapma fırsatı sunulur. Son olarak ise montajın dramatik olayın anlam bütünlüğünü varsaydığını bu bağlamda anlatıda ortaya çıkan belirsizliği ortadan kaldırdığını söyleyen Bazin alan derinliği kullanımı ile görüntünün yapısında belirsizliğin tekrar ortaya çıktığını belirtir. Anlatıda sunulan gerçekliğin her zaman tek bir anlamı olmadığını, izleyici tarafından farklı şekillerde yorumlanabilmesinin önemine dikkat çeker. Alan derinliği kullanımının ortaya çıkardığı bu etkiyi *Citizen Kane* (1941, Yurttaş Kane) filmi üzerinden değerlendiren Bazin'e göre Yurttaş Kane filmi ancak alan derinliği tekniği sayesinde anlaşılabilecek bir filmdir (1966, s. 63,64). Yurttaş Kane filminde uygulanan çekim tekniğinin önemine dikkat çeken Bazin için Orson Welles'in bu filmde uyguladığı teknik sinema dilinde bir evrim niteliğindedir. Alan derinliğinin başarılı bir şekilde kullanılmasıyla filmde yer alan farklı sahneler başından sonuna kadar, hareketsiz kamera ile tek bir çekimde işlenmiştir. Daha önce montaj aracılığıyla elde edilen dramatik etki, Yurttaş Kane filminde yönetmenin tercih ettiği kadraj içinde oyuncuların yer değiştirmesiyle elde edilir (Bazin A. , 1966, s. 59). Filmde hâkim olan alan derinliği tekniği ile sahnede yer alan her şey net olarak ekrana gelmiş, böylece izleyiciler dikkatlerini kendi istedikleri bölgeye yönlendirmişlerdir. Alan derinliği izleyicinin ilgisini belli bir yöne çekmeyi redderek izleyici ile görüntü arasındaki ilişkiyi etkiler. Bu bağlamda beyaz perdeye yansıyan alanla daha gerçekçi bir ilişki kurulur ve izleyici filmi izlerken aktif şekilde zihinsel katılım sağlar (Vaughan, 2010, s. 106).

Bazin, alan üzerine yaptığı çalışmalarda İtalyan Yeni Gerçekçilik akımı ve akım içinde filmler üreten yönetmenleri ayrı bir başlık altında ele alır. Yeni Gerçekçilik anlayışında Roberto Rossellini'nin *Paisa* (1946, Hemşehri) ve *Alemania ano cero* (1948, Almanya Sıfır Yılı) ile Vittorio De Sica'nın *Ladri Di Biciclette* (1948, Bisiklet Hırsızları) filmlerini öne çıkaran Bazin bu filmlerin montajın etkisine bir başkaldırı niteliğinde olduğunu ifade eder (2011, s. 52). Yeni Gerçekçilik akımı ile birlikte kamera stüdyo dışına çıkarak, sokaklara iner. Profesyonel oyuncular yerine amatör oyuncular tercih edilir. Anlatı

yönünden bakıldığında ise günlük hayat tüm sıradanlığıyla filme alınır. Bazin'e göre (2011, s. 182), sinema tarihinde ilk kez İtalyan Yeni Gerçekçiliği ile izleyici beklentilerinin dışında film üretme cesareti gösterilmiştir. Akımın filmlerinde dramatik heyecanın yükselmesi için hiçbir öğeye yer verilmez, olaylar olması gereken şekilde ilerler. Günlük hayatın akışına benzerlik gösteren anlatı yapıları ile Yeni Gerçekçilik filmleri o zamana kadar süregelen anlayıştan ayrı bir yerde durur. Bazin, Yeni Gerçekçilik filmlerinin senaryolarının özet olarak okunduğu zaman gülünç olduğunu ifade eder. Senaryoların olay örgüsüne bakıldığında çoğu ahlak dersi veren melodram olarak görülür. Fakat bu senaryoların filme çekilmiş hallerinde insanı sarsan bir yapı bulunduğunun üzerinde durur Bazin. Bu filmlerde karakterlerin hiçbiri obje durumunda yer almaz, bir karakter yüceltmesi görülmez. Karakterler muğlak, belirsiz bir yapıda kahraman formundan uzak sunulurlar. Karakterlerin ikircikli yapıları zaman zaman onlardan nefret etmeyi sağlar. İtalyan sinemasının gerçekçiliği, kimi eleştirmenlerce iddia edildiği gibi estetik bir gerilemeye yol açmaz, aksine anlatımda bir ilerleme yaşanır. Bazin bu ilerlemeyi, sinema dilini fetheden bir evrim ve sinema deyişinin genişlemesi olarak tanımlar (1966, s. 152,159).

Sinema tarihi açısından önemli bir yerde bulunan Andre Bazin eleştirmen kimliğiyle yürüttüğü çalışmalarında bir teorisyen titizliği ile çalışmıştır. Bugün bakıldığında Bazin'in dağınık bir şekilde farklı mecra ve farklı zamanlarda kaleme aldığı metinleri bütün olarak incelendiğinde düşünürün ortaya koyduğu çalışmaların niteliği öne çıkmaktadır. Bazin, Fransız Yeni Dalgası'nı ortaya çıkaran düşünsel ortamı hazırlaması; İtalyan Yeni Gerçekçilik akımı içinde üretilen filmler hakkında yazdığı metinler ile bu filmlere hak ettiği değeri vermesi; alan derinliği, plan-sekans, kadraj gibi teknik detayları film tartışmalarına sokması bakımından özgün bir sinema yazarı olarak tanımlanabilir.

1.1.6. Siegfried Kracauer ve Fiziksel Gerçeklik

Gazeteci, sosyolog, kültür eleştirmeni ve film kuramcısı olarak farklı alanlarda çalışmalarda bulunan Siegfried Kracauer sinemada gerçekçilik yaklaşımına dair düşünceleriyle alana katkı sağlayan önemli teorisyenlerden biridir. Kariyerinin ilk döneminde Almanya'da gazete muhabiri olarak çalışan Kracauer bu dönemde genel olarak gazetede sinema ve edebiyat ile ilgili yazılar yazmıştır. 1933 yılında Almanya'da Nazilerin yükselişe geçmesinin ardından Paris'e taşınan düşünür daha sonra uzun yıllar

yaşayacağı Amerika'ya yerleşir. Amerika'da New York Modern Sanat Müzesi'nda çalışan düşünür bu yıllarda *Caligari'den Hitler'e: Alman Filminin Psikolojik Tarihi* (1947) isimli kitabını yayınlar. Kracauer kitabında 1918 ile 1933 yılları arasında çekilmiş olan Alman filmlerini ele alarak bu filmlerin detaylı incelemesini gerçekleştirir. Teorisyen çalışmasında ele aldığı filmleri kronolojik olarak dört ayrı başlık altında toplar: Arkaik Dönem (1895-1918), Savaş Sonrası Dönem (1918-1924), Stabilize Dönem (1924-1929), Hitler Öncesi Dönem (1930-1933). Kracauer, filmler aracılığıyla Almanya'da Nazizmin toplum içinde yayılma sürecini ve Nazilerin toplumu etkilemek adına gerçekleştirdikleri propaganda pratiklerini analiz etmiştir. Düşünür kitabın giriş kısmında bir ülkenin filmlerinin başlıca iki nedenden dolayı o ülkenin zihniyetini doğrudan yansıttığını savunur. İlk olarak filmler bir bireyin değil, kolektif bir çalışmanın ortak ürünü olarak ortaya çıkarlar. Herhangi bir filmin yapım aşamasında gerçekleşen ekip çalışması bireysel özelliklerin bastırılması anlamını taşır, bu sebeple filmler keyfi düşünceleri dışlayarak ekibin ortak düşüncelerini yansıtırlar. İkinci olarak ise filmlerin anonim bir çokluğa hitap ettiklerine dikkat çeken Kracauer bu sebeple film yapımcılarının halkın beklentilerine önem verdiklerini belirtir. Özellikle Hollywood'un halkın isteklerini görmezden gelemeyeceğini ifade eder. Bu bağlamda düşünüre göre uzun vadede bireylerin arzuları Hollywood filmlerinin doğasını belirler (Kracauer, 1947, s. 5).

Sinema ile ilgili çeşitli metinler üreten Kracauer'in *Film Teorisi: Fiziksel Gerçekliğin Kurtuluşu* (1960) isimli çalışması düşünürün sinema yaklaşımını bütünlüklü bir şekilde ortaya koyması bakımından en önemli eseri olarak öne çıkar. Kracauer kitabının önsözünde çalışmasına dair okuyucusuna bilgi verir. Amacının filmin içsel doğasını anlamak olduğunu belirten teorisyene göre çalışmasını diğer pek çok çalışmadan ayıran en önemli nokta biçimle değil içerikle ilgilenmesidir. Sinemanın, fotoğrafın devamı olduğu varsayımından yola çıkan Kracauer için film yalnızca fiziksel gerçekliği kayda aldığı zaman kendini gerçekleştirmiş olur. Sinemayı diğer sanatlarla kıyaslayan düşünür, normalde bir sanat eserinin meydana getirildiği hammaddeyi tükettiğine dikkat çekerek sinemada ise kameranın hammaddesini sergilediğini savunur. Sinema organik bir şekilde ilişkili olduğu fotoğraf ile birlikte hammaddesini olduğu gibi bırakan tek sanat dalı olarak diğer sanatlardan farklı bir konumdadır (Kracauer, 2015, s. 63-67). Geleneksel sanatların amacı kendilerine özgü araçları kullanarak dış dünyayı dönüştürmektir fakat bu noktada sinema hayatı olduğu gibi gösterdiği sürece başarılı bir sanat dalı olarak var olur. Örneğin;

bir ressam kübist anlayışla oluşturduğu tablosunda konu edindiği binayı farklı bir form şeklinde inşa ederek, binanın orijinal halinin dışında bir eser ortaya koyar. Diğer yandan film yönetmeni, kamerasıyla aynı binayı gösterir ve ilgiyi binanın kendisine çeker. Binanın görünen yüzleri kamera aracılığıyla ne kadar gösterilirse gösterilsin, izleyici daha fazlasını görmek ister. Bu bağlamda nesne gerçeklikten koparılmadan, gerçekliğin inşasında kullanılır (Andrew, 2010, s. 193-194).

Sinema ile fotoğraf arasında bir bağ olsa da sinemanın fiziksel gerçekliği kaydetmede fotoğrafa göre daha avantajlı bir sanat dalı olduğu söylenebilir. Bu noktada Kracauer filmi iki açıdan fotoğraftan ayırır: Gerçekliği zamansal boyutta hareket halinde sunması ve konu edindiği gerçekliği sinematik ve teknik araçların kullanımıyla sunması (2015, s. 124). Fotoğraf karesi olarak dış dünyadan kayıt altına alınan bir görüntü anın dondurulmuş hali şeklindedir. Örneğin yoğun trafiğin olduğu bir caddenin fotoğrafında araçlar yerlerinde durur şeklinde fotoğraflanır. Fotoğrafta hareketin öncesi ve sonrası görünmez fotoğrafın doğası gereği sadece çekim anındaki görüntü kayıt altına alınır. Filmde ise hareketin ta kendisi kayıt altına alınır. Süreklilik halinde akışın yaşandığı dış dünya tam olarak zamansal boyutun hissedileceği şekilde kaydedilir ve izleyiciye bu şekilde sunulur. Kracauer çalışmasında ayrıntılı olarak ele aldığı sinematik özellikleri iki başlık altında inceler: kameranın doğasına bağlı olarak var olan ve daha yüzeysel olarak tanımladığı özellikleri "kaydetme işlevleri" başlığında; sinemasal teknikler kullanılmasa pek dikkat çekmeyecek özellikleri ise "ifşa etme işlevleri" başlığı altında ele alır. Öncelikle hareket unsuruna değinen Kracauer hareketlerin sinematik olmasının temel nedenini sadece film kamerası tarafından kaydedilebilmesine bağlar. Teorisyen sinemada hareketin üç farklı türü olduğunu belirtir: kovalamaca, dans ve oluşmakta olan hareket. Kovalamaca için hareketin ta kendisi tanımlamasını yapan düşünür kovalamacanın fiziksel faaliyetlerin sürekliliğini sağladığına dikkat çeker. Kovalamaca sinemada farklı film türlerinde kullanılır. Hırsız-polis kovalamacaları, komedi filmlerinde köpeğin bir karakteri kovalaması, western filmlerde dörtnala koşan atlar gibi sahneler kovalamacanın çeşitli kullanımlarına örnek olarak verilebilir. Kovalamaca sahnelerinin fiziksel devinimleriyle izleyicide farklı içsel duygular oluşturulur. Sinematik olan ikinci hareket tipi ise danstır. Kracauer için dans, fiziksel gerçekliğin temel bir parçası olması durumunda sinematik bir etki kazanır. Kayıt altına alınacak dans gösterileri bir şekilde ilgili karakterin veya durumun ötesine geçmeli, izleyiciye farklı bir boyut aralamalıdır.

Düşünüre göre hareket bağlamında en olmazsa olmaz konu doğal dans olarak adlandırdığı dans türüdür. Yönetmenler, hayatın içinde meydana gelen hareketlerin cazibesine kapılmışçasına kameralarını dans eden çiftlere ve sosyal dans hareketlerine çevirmelidirler. Hareketin son unsuru ise oluşmakta olan hareket olarak adlandırılan türdür. Burada temel nokta hareket ile hareketsizlik arasında bulunan tezattır. Bu tezata odaklanan filmler hareketin daha dikkat çekici olmasını sağlarlar. Karakterin aniden hareket etmeyi bırakması izleyicide bir şok etkisi yaratır, bu anlarda izleyici kendini hava boşluğunda gibi hisseder. Böylece hareketin anlamı iyice idrak edilir (Kracauer, 2015, s. 125-128).

Kaydetme işlevlerine değinmesinin ardından ifşa etme işlevlerine geçen teorisyen filmlerin genel olarak "normalde görülmeyen şeyleri", "bilinci afallatan fenomenleri" ve "gerçekliğin özel tarzlarını" gözler önüne serdiğini ifade eder. Sinema, izleyicisine günlük hayatta normal olarak göremediği şeyleri görme imkanı sunar. Burada öncelikle küçük şeylerin görüntülenmesine değinen Kracauer yakın çekimin sinematik anlatı için vazgeçilmez olduğunu ifade eder. Yakın çekim farklı kuramcılar tarafından üzerinde durulan sinemanın kendine özgü, güçlü özelliklerinden biridir. Yakın çekimin sinemada uygulanışı konusunda Griffith'in *Intolerance* (1916, Hoşgörüsüzlük) filmini örnek olarak veren Kracauer, filmde yer alan mahkeme sahnesinde Mae Marsh'ın ellerine yapılan yakın çekim ile karakterin içinde bulunduğu durumun izleyiciye etkili bir şekilde aktarıldığını belirtir. Böyle bir detay çekim ile izleyicinin bakışları sahnenin duygusuna yoğunlaştırılır. Bu anlarda yakın çekim ile görüntülenen eller bedenin geri kalanından yalıtılmış şekilde, meçhul bir organizma olarak görülür. Çok yakın çekimler kayıt altına aldıkları nesneleri büyüterek farklı bir şeye dönüştürür. Yakın çekimlerin küçük nesnelere dikkat çekmesi gibi büyük nesneler de sinema aracılığıyla izleyiciye gösterilir. Engin düzlükler veya panoromik çekimler gibi sahneler kameranın teknik özelliği sayesinde görünür kılınır. Kracauer'in büyük nesnelerde öne çıkardığı konu ise kitle çekimleridir. Geleneksel sanatların kitleyi yeniden üretme becerilerinden yoksun olduğunu belirten düşünür bu noktada fotoğraf ve sinemanın başarıya ulaştığını ifade eder (2015, s. 130-137). Çalışmasının devamında "hızlı çekim" ve "ağır çekim" kavramlarına değinen Kracauer bu çekimler sayesinde sinemanın normalde görülmeyen şeyleri ifşa edebildiğini belirtir. Doğası itibariyle aşırı yavaş veya hızlı görüntüler sinematik unsurlar ile görünür kılınır. Bitkilerin büyümesinin görüntülenmesi gibi normalde farkına varılmayan

hareketler kamera aracılığıyla kaydedilerek hızlı çekim ile izleyiciye sunulur. Ağır çekimler ise yakın çekime benzer. Yakın çekimin uzamsal bağlamda yaptığını, ağır çekim zamansal bağlamda gerçekleştirir. Özellikle ağır çekimler ile elde edilen görüntüler dönüştürülmüş gerçeklik görüntüleri olarak deneysel filmlerde kullanılmaktadır (Kracauer, 2015, s. 139).

Sinema, büyük felaketler, savaş, şiddet, terör ve ölüm gibi bilinci afallatan olayları da görünür kılar. Bu konular fiziksel gerçekliğin alanında bulunduğundan Kracauer bunları sinematik olarak adlandırır. Bu tarz olayları çarpıtmadan sunmak sinemaya özgüdür. Sinema tarihinde felaketlerin ve korkunç olayların konu edinildiği birçok film vardır. Sinemanın şiddeti sunumu, antik zamanların gladyatör dövüşlerinin devamı niteliğinde algılanmamalıdır. Sinemada şiddet bir yandan detaylı şekilde izleyiciye gösterilirken diğer yandan bu dehşet manzaraları kamera tarafından gerçek hayattan kaydedilen görüntüler gibi sunulur. Diğer yandan sinema karakterlerin içinde bulunduğu farklı ruhsal durumları da izleyiciye olduğu gibi sunma becerisine sahiptir (Kracauer, 2015, s. 146-148).

Çalışmasında oyunculuk konusunu ele alan Kracauer için film oyuncusu rol yapmamalı, adeta gerçek hayattan biri gibi performans sergilemelidir. Sinemada oyuncunun jestleri, ifadeleri, davranışları kendiliğindenlik taşıdığı sürece oyuncunun başarısından söz edilebilir. Tiyatro ve sinema açısından oyunculuğu karşılaştıran teorisyen tiyatroda oyuncunun yüzünün görüş alanının tamamını kapsamadığını ifade ederek sinema oyunculuğunun fizikten bağımsız olmadığına dikkat çeker. Kamera oyuncunun fiziksel özellikleri ile psikolojik özellikleri ve içsel durumunu izleyiciye yansıtır. Sinema oyuncusunda aranan en temel özellik doğallık olduğu için pek çok yönetmen filmlerinde profesyonel anlamda oyuncu olmayan kişilere rol vermiştir. Bu düşünce doğrultusunda Epstein, hiçbir profesyonel oyuncunun gerçek bir balıkçının jestlerini yansıtamayacağını ifade eder. Oyuncu olmayan kişilerin yer aldığı kurmaca filmlerin belgesel havası taşıdığını belirten Kracauer bu tür filmlerde dış dünyanın ön planda olduğunu, bireysel olarak karakterlerin öne çıkmadığını söyler. Sinemada genel olarak oyuncu olmayan oyuncular fiziksel özellikleri ve davranışlarının gerçekçiliği nedeniyle seçilirler (Kracauer, 2015, s. 194-200). Sinemada gerçekçi yaklaşımı benimseyen Kracauer için oyunculukta temel gösterge karakterin gerçeğe en yakın şekilde performans göstermesidir. Sinema oyuncusu az oynamalı ve neredeyse tüm vurgulardan kaçınmalıdır

(Kracauer, 2012, s. 201). Bu bağlamda teorisyen abartılı şekilde rol yapan profesyonel oyuncular yerine hayatın akışını daha iyi yansıttığını düşündüğü kişilerin oyunculuğunu önceler.

Çalışmasının devamında sinemada film türlerine değinen Kracauer, en genel şekilde iki film tipi olduğunu ifade eder: hikâyeli film ve hikâyesiz film. Hikâyesiz film başlığı altında deneysel ve olgusal filmlerin özelliklerini analiz eden teorisyen deneysel filmin kaynağının 1920'lerde Avrupa'da yaşanan avangard hareket olduğunu belirtir. Deneysel filmlerde hayatın akışı sürekli bir kesintiye uğrar, gerçek nesneler soyut anlam oluşturacak şekilde sunulur. Deneysel film üreten yönetmenler sinemayı bir tür yabancılaştırıcı bir araç olarak kullanırlar. Kracauer, deneysel filmlerde hikâyenin değil, geleneksel sanatın egemenliğinin hâkim olduğunu söyler. Sanatı bir anlamda sinemaya doğru genişletirler. Kracauer, deneysel film anlayışının, sinematik dil, ritmik kurgu ve bilinçdışı süreçlerin sinemaya girmesi gibi unsurlar aracılığıyla sinemaya katkı sağladıklarını belirtir (2015, s. 361-381). Kracauer, olgusal film türü başlığı altında seyahat filmleri, bilimsel filmler, eğitici filmler, belgesel filmler gibi manipüle edilmemiş gerçeklik adına kurmacadan uzak filmleri ele alır. Bu tür filmleri fiziksel varoluşa yoğunlaşan filmler olarak tanımlayan teorisyen özellikle belgesel filmlerin unsurlarına değinerek türü gerçekçilik bağlamında yorumlar (Kracauer, 2015, s. 383). Kracauer, belgesellere öykünün sınırlandırıcı etkisinden uzak olmaları, ele alınan konuyu sınırsız yönlerden sunmaları ve çok farklı konuları araştırmaları yönünden ayrı bir önem vermiştir (Andrew, 2010, s. 207).

Sinemada hikâye kavramını gerçeklik ile ilişkisi bağlamında değerlendiren ve anlatıda biçimden ziyade hikâyenin gerçekliği sunma becerisine önem veren Kracauer, uydurulmuş hikâyelere karşı keşfedilmiş hikâyeleri önceler. Teorisyenin "buluntu hikâye" olarak adlandırdığı bu hikâye türü fiziksel gerçekliğin içinde bulunan tüm hikâyeleri kapsar. Bulunmuş hikâyeler özellikle belgesel filmlerin ayrılmaz bir parçası olarak değerlendirilebilir (Kracauer, 2015, s. 449). Bu tür hikâyelerden yola çıkan filmler yaşamın içinde var olan hareketi olduğu gibi yansıtmaları, açık-uçlu olmaları, belirlenimsiz yapılarıyla diğer filmlerden ayrılırlar. Robert Flaherty'nin *Kuzeyli Nanook* ve İtalyan Yeni Gerçekçiliği'nden *Paisa*, *Yer Sarsılıyor* gibi filmler bulunmuş hikâyelere örnek olarak verilebilir (Andrew, 2010, s. 211). İtalyan Yeni Gerçekçi filmleri Kracauer'in bulunmuş hikâye kavramını anlamak için iyi bir örnektirler. *Bisiklet*

Hırsızları filminde olduğu gibi hayatın gerçekliği birebir izleyiciye aktarılmaya çalışılır. Kracauer gibi sinemada gerçekçi kuram bağlamında metinler üreten Andre Bazin'in de değindiği gibi Yeni Gerçekçi filmler hikâye yapıları, biçimsel özellikleri, oyuncu seçimleri gibi farklı yönleriyle gerçekçi kuramın birçok özelliğini taşırlar.

Çok yönlü bir teorisyen olan Siegfried Kracauer, farklı alanlarda da çalışmalar yapmış olmanın etkisiyle sinemayı zengin bir şekilde ele almıştır. Kendisini kültür filozofu ve sosyolog olarak tanımlayan düşünür sinemayı birtakım felsefi ve sosyolojik konuları açıklayabilmek için uğraştığı bir hobi olarak görmüştür (Koch, 2000, s. 3). Kracauer, üretmiş olduğu kavramlar ile sinemaya olan yaklaşımını bütünlüklü bir şekilde ortaya koyarak düşüncelerini örnek filmler üzerinden açık bir şekilde sergilemiştir. Immanuel Kant, Sigmund Freud, Edmund Husserl gibi filozofların düşüncelerinden etkilenen Kracauer (Aitken, 2006), çalışmalarında analiz ettiği filmleri farklı felsefi yönlerden inceleyerek kendine özgü bir düşünce yapısı oluşturduğu söylenebilir.

1.2. Sinema – Felsefe İlişkisine Dair

Felsefe ve sinema kavramsal olarak iki farklı alan olsa da bu iki alan arasında düşünce ekseninde bir kesişim yaşanır. Sistematik bir sorgulama disiplini olan ve yüzyıllardır varlığını sürdüren felsefe; hayat ve ötesi ile ilgili olarak birtakım sorulara cevapların arandığı bir alandır. Antik Yunan'da ortaya çıktığı düşünülen felsefe çağlar içinde farklı bölgelerden farklı düşünürlerin katkıları ile genişleme gösterir. Felsefenin farklı perspektiflere açık yapısı zaman içinde aynı konu üzerine farklı düşünen filozofların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Yapısı gereği düşünme eylemi ile iç içe olan felsefe yaşanan gelişmeler sonrası zaman içinde bilim felsefesi, siyaset felsefesi, din felsefesi, sanat felsefesi gibi alanlara bölünmüş ve filozoflar spesifik alanlar üzerine fikirlerini ileri sürmüşlerdir. Sürekli olarak ilerleme gösteren felsefenin modern dönemde yaşanan gelişmeler ışığında yeni sorgulama alanlarına sahip olduğu söylenebilir. Bu sorgulama alanlarından biri olan sinema, izleyicinin zihnine seslenen, izleyicisinde düşünce oluşturma potansiyeli bulunması açısından felsefe ile ortak paydada birleşir. Felsefede filozofların sorulara cevap aramaları gibi sinemada da bazı yönetmenler ürettikleri filmler ile izleyicinin zihnine sorular bırakarak onların cevap peşinde olmalarını sağlarlar. İzleyiciyi düşsel bir evrene davet sinemada dış dünyanın görüngüleri imajlar aracılığıyla yansıtılır. Filmik imajlar sinemanın kendine has bir unsuru olarak değerlendirilebilir.

İmgeler ile var olan, imgeler ile düşünen sinema bu bağlamda felsefe yapma gücünü ortaya koyar. Resim ve fotoğrafta var olan sabit imge sinema ile birlikte harekete kavuşur. Sinemanın bir yaratımı olan filmsel imge ile 'imge'nin soyut hali bir tasarıma kavuşur (Özçınar, 2010, s. 11).

Felsefe temel olarak insanlığın dünyaya bakışını, dünyayı algılayışını netleştirmeye çalışmaktadır. Diğer yandan sanatın görevi izleyicinin algısı, bilişi ve duygu dünyasında bir serüven sunmak, yeni deneyimler yaşatmaktır. Sinemanın felsefe ile olan ilişkisinde felsefe, filmlerin düşünce bağlamında önemli yönlerini ortaya çıkarırken; filmler de felsefenin sorularını yeni yollarla düşünmesini sağlar. İzleyicisini düşünmeye sevk eden filmleri filozofların erdem, ahlak, gerçek gibi kavramlarını göstermek için kullandıkları somut örnekler olarak değerlendirmek mümkündür. Filmin felsefi bir argümanda örnek olarak kullanımı, filmleri yorumlamanın bir aracı olarak felsefi bir teorinin kullanımını içerir (Freeland & Wartenberg, 2016, s. 7). Bu tür filmler salt argüman örneği olmanın ötesinde tıpkı filozofların yaptığı gibi sistematik bir düşünme edimi çerçevesinde şekillenir. Bu çerçevede bir anlatı oluşturan filmlerin amacı seyircisini ele alınan felsefi kavram/kavramlar hakkında sorgulamaya itmektir. Film izleme eylemi sonrasında izleyicilerin film hakkında düşünmeleri, içerik ile ilgili sorular sormaları ve bu soruların peşinden giderek estetik, epistemik ve etik değerlendirmelerde bulunmaları; felsefenin alanına girmek, felsefe yapmak anlamına gelir (Andersen, 2019a, s. 21).

Tarihsel süreç içinde felsefi tartışmalar genel olarak yazılı veya sözlü şekilde ilerlemiştir fakat çağdaş filozofların çalışmaları neticesinde bir filmin de felsefi argümanı tartışabileceği fikri yaygınlaşmaya başlamıştır. Alain Badiou (2013, s. 202), sinema ve felsefe arasında özel bir ilişki olduğunu belirterek sinemanın fikir kavramını dönüştürdüğünü ifade eder. Badiou'ya göre sinema temelde bir fikrin ne olduğu hakkında yeni fikirler yaratmaktan ibarettir. Bu bağlamda sinema felsefi bir durumdur. Belirli felsefi meseleler filmlerde, yazılı metinlerden daha iyi ele alınmakta ve imajlar aracılığıyla filmin düşündüren tarafı izleyiciye daha başarılı bir şekilde aktarılmaktadır. Sinemanın görsel dünyası felsefi perspektifleri derinleştirerek yazılı ya da sözlü şekilde ifade edilemeyecek meseleleri görünür kılar (2018, s. 27).

Sinema – felsefe ilişkisine dair çalışmaların ortaya çıkması ve farklı düşünürlerin alana dair yaklaşımlarının sistematik olarak şekillenmesi sonrasında alana hakim olan

psikanalitik ve göstergebilimsel çözümlemenin yanına bir filmin felsefi yönden çözümlenmesi de eklenir (Sinnerbrink, 2011, s. 3). Bir filmin hem biçimsel unsurları hem de içeriğin ele alınış şekli sinema – felsefe ilişkisinde önem arz eder. Biçimsel unsurlar dahilinde teknik bağlamda görüntünün ne şekilde aktarılacağı, içerik bağlamında ise ele alınan kavrama bakış açısı sinema – felsefe ilişkisinin kurulmasında önemli unsurlar olarak değerlendirilebilir. Filmler, ilgiyi görüntünün veya anlatının göze çarpan öğelerine yönlendirerek izleyicinin dikkatini manipüle eder; film yapımcıları neyi, hangi bakış açısıyla, hangi tarzda ve hangi anlatı amacı ile görüleceğini dikkatle seçerler. İzleyici ilgisi, filmin amaçlanan anlatı anlamına doğru yönlendiren görüntülerin kompozisyonu ve dizilimi tarafından yönlendirilir. Bu tür sekansların anlamlandırılmasında algısal ve bilişsel süreç rol oynar. Bilişsel sürecin bu şekilde harekete geçirilmesi sinematik felsefenin başat işlevlerinden biri olarak değerlendirilebilir.

Sinema – felsefe ilişkisine örnek verilebilecek filmlerin sadece sanat filmi türünde olabileceği gibi yaygın bir görüş olsa da bunun aksini ispat eden ana akım film örnekleri bulmak mümkündür. Bu doğrultuda *Total Recall* (1990, Gerçeğe Çağrı) ana akım bilimkurgu filmi olarak içerik bağlamında farklı felsefi yaklaşımları içermesi yönünden örnek olarak verilebilir. Ünlü oyuncular, özel efektler, pahalı setler, şiddet ve aksiyon kullanımı olarak tam bir Hollywood bilimkurgu örneği olan film, farklı felsefi kavramlara atıfta bulunur. Film temel olarak üç felsefi konuyu ele alır: ilk olarak deneyimin doğası ve deneyimlerimizin nedeninin önemi. Filmde değinilen bu ilk konu filozof Robert Nozick'in düşünce deneyini işaret eder. Nozick'in *Anarchy, State, and Utopia* (2001) kitabında yer verdiği*"Experience Machine"* isimli deney, bireye istediği deneyimi yaşatacak bir makinenin olduğu düşüncesi üzerine kuruludur. Deneye göre bu makineye bağlı birey bir tankın içinde kafasına bağlanan kablolar aracılığıyla hayal ettiği dünyanın içinde yaşar. Bu aşamada, birey kendi tercih ettiği dünyada, bu deneyimi yaşarken her şeyin gerçek olduğunu düşünecektir. Nozick, tasarlamış olduğu bu deney ile gerçeklik ve özgür irade konularını tartışır (2001, s. 42-45). *Total Recall* filminde de Douglas Quaid karakteri insanları sanal olarak tatile yollayan bir firmadan tatil satın alarak makineye bağlanır. Anı transferi sırasında bir karışıklık yaşanır ve Quaid gerçekten orada olduğunu hatırlar. Hayal ile gerçek arasında sıkışan karakter filmin geri kalanında bulunduğu ortamdan çıkış yolu bulmaya çalışır. Bu anlarda felsefi anlamda gerçeklik kavramı filmik imajlarla tartışılır. Filmin bir diğer felsefi yönü İngiliz filozof John Locke'un bilinç ve

hafıza hakkında söylemlerini görünür kılmasıdır. İnsan zihnini "*tabula rasa*" (boş levha) olarak adlandıran Locke'a göre zihnimizde doğuştan gelen bir fikir yoktur, birey bütün bilgileri deneyimleriyle elde eder. Bu doğrultuda filmde Quaid karakterinin geçmişte Mars'ta görev yapan ajan Hauser olduğunun ortaya çıkması fakat karakterin buna dair hiçbir şey hatırlamaması Locke'un kavramına işaret eder. Bu yönde hiçbir deneyimi olmadığı için karakter diğer karakterine dair bir şey hatırlamaz ve tek bedende iki kişinin varlığı yine Locke'un kendilik bilinci kavramının görünür kılınması olarak değerlendirilebilir. Filmde görünür kılınan bir diğer felsefi kavram şüphecilik olur. Şüphecilik çerçevesinde film, insanın tüm deneyiminin bir rüya olabileceği sorgulamasını yapar. Filmde gerçek ile rüya arasında sıkışan karakterin varlığı izleyiciye de aynı şeyi yaşayabileceği düşüncesini iletir (Goodenough, 2005, s. 5). Farklı felsefi kavramları görünür kılması ve izleyicisini ele aldığı konu bağlamında bir takım sorgulamalara itmesi bağlamında *Total Recall* sinema – felsefe ilişkisine iyi bir örnek film olarak değerlendirilebilir.

Bir filmin felsefi olarak değerlendirilmesinin en yaygın olarak kabul edilen yolu, izleyiciye üzerinde düşünecekleri bir felsefi sorun ya da kavram sunmasıdır (Wartenberg, 2019, s. 491). Bu doğrultuda Richard Linklater'ın *Waking Life* filmi (2001, Hayata Uyanmak) ele alınan konu ve diyaloglar bağlamında izleyiciyi felsefi bir sorgulamaya itmesi bakımından öne çıkar. Film, izleyicilere rüyalar ve gerçeklik arasındaki ilişkiyi hem anlatısal hem de tercih edilen film tekniği aracılığıyla düşündürür. Rotoskop[1] tekniği ile çekilen film çarpıcı bir görsellik sunar. Çekim tekniği; filmin rüyalar ve gündelik gerçeklik arasındaki ilişkiye dair felsefi soruyu gündeme getirmesinin bir yöntemi olarak dikkat çeker. Görüntülerin sıradışılığı izleyicileri gördükleri hakkında bir sorgulamaya iter: görünenler karakterin gerçek deneyimi midir, yoksa rüyalarının görünür kılınması mıdır? Görüntülerin apaçık bir gerçekliği sunmayan hali izleyicilerin ekranda görülenleri nasıl algılamaları gerektiği hakkında şüpheli yaklaşım sergilemelerine neden olur. Film boyunca rüyalar ile ilgili felsefi konular ele alınır fakat yönetmen ele alınan konular ile ilgili olarak net bir tavır ortaya koymaz. Filmde daha ziyade, izleyicilerin ele alınan problemler üzerinde düşünmeleri, konuyu felsefi bir mesele olarak değerlendirmeleri sağlanmaya çalışılır. Rüya ile gerçeği ayırt etme konusu, modern felsefede Descartes'tan

[1] Kamerayla çekilen doğal bir görüntünün kare kare yeniden resmedilerek ve boyutlandırılarak uygulanan animasyon tekniği.

beri tartışılan bir konu olarak değerlendirilebilir. Descartes (1998), uyanık olmayı uykudan ayırt edecek kesin bir işaret olmadığını belirtir. Bu iddia, bireyin herhangi bir algısının doğru olduğunu belirlemenin kesin bir yolu olmadığı sonucunu ortaya çıkararak felsefede şüphecilik yaklaşımında önemli bir rol oynar. *Waking Life* bir yandan rüya ile gerçek arasında dolanırken, diğer yandan rüyaların anlamına dair sorular da sorarak izleyiciyi farklı düşüncelere sevk eder. Filmdeki karakterlerin çoğu, rüyaların doğası ve gerçeklikle ilişkilerine dair farklı yorumlar yaparlar. Film, farklı görüşler sunarak, izleyicileri rüyaların doğası hakkında düşündürür. Filmin ana karakteri, film boyunca yaptığı yolculuklarda, her birinde farklı felsefi meseleleri tartıştığı karakterlerle karşılaşır. Bu karakterlerden bazıları aslında kendilerini oynayan akademisyenlerdir. Bu noktada film yine sınırlar arasında dolanır, anlatı belgesel ile kurmaca film arasındaki çizgi üzerinde ilerler. Felsefe profesörü olan Robert Solomon'un, Jean-Paul Sartre üzerine konuştuğu sahneler bir belgesel algısı oluşturur. Diğer yandan filmin geneli açıkça kurgusal olarak tasarlanır. Film, merkezine şüphecilik olgusunu oturtarak farklı kavramlar üzerinden izleyiciye sorgulama yaşatır. Kendi doğrusunu ortaya koymadan felsefi meseleler üzerinden bir tartışma yürüten yönetmen felsefi film yapımının başarılı bir örneğini verir.

Sinema – felsefe ilişkisine örnek teşkil etmesi bakımından bir diğer önemli yapım *Matrix* film serisi (1999, 2003, 2003) olur. Bilimkurgu türündeki film, izleyiciye bir dizi felsefi meseleyi görsel olarak sunar. Film, yapay zekaya sahip makinelerin yaratılmış olduğu gelecek bir tarihte geçer. Tasarlanan gelecekte makineler ve insanlar arasında bir savaş yaşanır ve insanlık makineleri yenebilmek için makinelerin enerji kaynağı olan güneş ışınlarının dünyaya ulaşmasını engeller. Enerji ihtiyacını karşılamak isteyen makineler ise insan vücudunun enerji motoru olduğunu fark ederek insanları köle olarak kullanmaya başlarlar. İnsanların bu durumu fark ederek isyan etmelerini engellemek için makineler tarafından insanların zihinlerini meşgul eden bir program tasarlanır. Sonuç olarak köle insanlar bilinçsiz bir şekilde uyurlarken o esnada zihinleri makinelere bağlı olarak Matrix programının içinde sanal alemde yaşamaya devam ederler. Filmde insanlık ve makineler arasında yaşanan bu çatışma Neo karakteri üzerinden anlatılır. Neo, savaşa son vererek bir barış ortamı oluşturma amacındadır. Felsefede yüzyıllardır dış dünya hakkında birtakım sorgulamalar yapılmaktadır. İnsanların duyuları tarafından sunulanlar kesin olarak gerçek midir yoksa duyular dış dünya hakkında yanıltıcı bilgiler verebilir mi, dış

dünyanın var olduğu kesin olarak bilinebilir mi gibi sorular felsefenin temel soruları olarak filozoflar tarafından tartışılır. Felsefe tarihine bakıldığında bazı filozofların bu sorulara şüphe ile yaklaştıkları ve gerçek bilginin elde edilemez sonucuna ulaştıkları görülür. Bu bağlamda *Matrix* filmi şüpheciliği irdeleyen anlatı yapısıyla konuya dair iyi bir örnek olarak değerlendirilebilir. Kökleri Antik Yunan'a dayanan şüpheciliğin bir felsefi görüş olarak ortaya çıkmasında Sextus Empiricus'un görüşleri etkili olmuştur (Litch & Karofsky, 2015, s. 36). Bu felsefi yaklaşıma göre görünen varlıkların gerisindeki gerçeklik bilinemez durumdadır. Bireyler hiçbir şeyden emin olamazlar ve hiçbir konuda kesinliğe ulaşılamaz. Bu bağlamda şüpheciler hiçbir konuda hüküm verilemeyeceğini savunurlar (Cevizci, 2018, s. 143). *Matrix* filmi anlatı boyunca temel olarak izleyiciye kurgusal anlamda gerçek sanılan dünyanın sadece bir yanılsama olduğunu gösterir. İzleyici filmi izleme eylemi boyunca, başlangıçta filmin tasvir ettiği dünyanın kurgusal gerçekliğine inanır. Filmde Neo karakteri, yaşadığı ve gerçek olduğuna inandığı dünyanın bir bilgisayar simülasyonu olduğunu görmeye başladığında izleyici de aynı anda bu olayın farkına varır. Film evreninde Neo'nun görünen dünya ile gerçek dünyayı karıştırması durumu, izleyiciye de yansır. Wartenberg (2007, s. 72), izleyenleri algısal inançları konusunda yanıltmasını *Matrix'*in benzersiz yanı olarak görür. Gündelik deneyimlerimizde gerçekliğin ekran aracılığıyla artan mevcudiyeti göz önüne alındığında film; izleyenleri gerçek dünyanın neye benzediğini nereden biliyoruz düşüncesine sevk eder. Bir insanı belli bir inancın veya eylemin gerekçesini sorgulama durumuna sokmak felsefenin karakteristik hareketlerinden biridir. Bu bağlamda *Matrix* belirli kavramların, inançların ve düşünce yapılarının geçerliliği konusunda izleyiciyi şüpheci bir yaklaşım göstermeye sevk etmesinden dolayı felsefi bir film olarak değerlendirilebilir.

Antik dönemden beri var olan felsefenin, çağdaş bir sanat dalı olan sinema ile buluşması ve iki farklı alanın yakınlaşmasıyla filmlere yeni bir bakışın sağlanmasında süreç içinde farklı düşünürlerin katkıları olmuştur. Farklı sinema kuramcılarının görüşleri daha sonradan sinema – felsefe ilişkisine dahil edilebilse de özellikle çağdaş filozofların alan üzerine düşünceleri bu ilişkinin doğmasını ve farklı yaklaşımlar gelişmesini sağlamıştır. Çalışmanın bu bölümünde düşünceleriyle sinema – felsefe ilişkisinin gelişmesine yol açan düşünürlerin fikirleri ele alınacaktır.

1.2.1. Henri Bergson

Fransız filozof Henri Bergson ortaya koyduğu çalışmalar ve ele aldığı kavramlar bağlamında felsefe ve sinemanın akademik anlamda yakınlaşmasını sağlayan ilk düşünür olarak kabul edilebilir. Bergson (1914) kendisiyle yapılan bir röportajda sinema üzerine düşüncelerini şöyle ifade eder: "*Birkaç yıl önce sinemaya gittim, sinemanın doğuşunu gördüm. Bu buluş belleğin, hatta düşüncenin sentezine yardımcı olabilir, filozofa yeni fikirler önerebilir. Bir dairenin çevresinin bir dizi noktadan oluşması gibi bellek de sinema gibi bir dizi imgeden oluşmuştur"*. Bergson, sinemanın icadıyla aynı dönemde çıkan kitabı *Matiere et Memoire*'de (1896) temel olarak sinemayı ele almaz fakat kitabın içeriğinde ileri sürdüğü düşünceler bağlamında sinematik bir evren oluşturur. Kitapta, imge konusuna dair düşüncelerini ayrıntılı olarak açıklayan Bergson imgeyi tüm felsefe sisteminin hareket noktası ve temellendirici ilkesi olarak ele alır. Hareketin özelliği uzamsal olarak yer işgal etmesi, imgenin özelliği ise, düşünsel bir kavram olmasıdır. Bu ikili ayrıma karşı çıkan düşünür evrende imgelerden başka bir şeyin olmadığını savunur. Ona göre evrendeki her öğe, iki öğenin birliğinden ziyade, kendisini başka şekillerde sunan fakat özünde bir olan öğeden farklı bir şey değildir. Bergson, bu düşünceleriyle sinematografik imgeyi önceden haber verir (Sütçü, 2011, s. 127). Bergson'a göre bir şeyin imgesi, o şeye dair sahip olduğumuz bilinçtir. Bunu şu şekilde açıklamak mümkündür; bir ağaç gördüğümüzde o an bu algısal olay bir yanda dış dünyadaki ağaç, diğer yanda zihnimizdeki ağaç bilinci olarak ikiye bölünmez. Bergson için bu anda bilincimiz ağaç ile bütünleşir ve bir bütün olur. Bu örnekteki ağaç Bergson'un "imge" adını verdiği şeydir. Ağaç imgesi ağacın ne olduğundan ayrı olarak görülemez, aksine bir ağacın imgesinin o ağaç olduğu anlamını taşır. Bu bağlamda Bergson'un imgeye olan bakışından sinemaya olan yaklaşımı düşünüldüğünde filmi izlerken imgelerin bilinçteki haliyle filmin kendisi arasında bir ayrım olmadığı değerlendirmesi yapılabilir. Aynı şekilde, bir film ile gerçek dünya arasında da bir ayrım yoktur, çünkü her ikisi de bilinç tarafından üretilen imgelere sahiptir (Rushton & Bettinson, 2010, s. 113). Bergson için zihindeki imgeler ile dış dünyanın hareketleri arasında bir ayrımdan bahsedilemez, ona göre yalnızca imge hareketleri vardır. İmge hareketleri evreninden bahseden Bergson, ilgili evreni şu şekilde açıklar:

> *Bir an için, madde teorileri ile tin teorileri hakkında hiçbir şey bilmiyormuşuz, dış dünyanın gerçekliği ya da idealliği üzerine tartışmalar hakkında hiçbir şey bilmiyormuşuz gibi davranalım. Karşımıza imgeler çıkar. Hem de olası en belirsiz anlamda, duyularımı açtığımda algıladığım, kapattığımda fark etmediğim imgeler. Tüm bu imgeler, bütün temel bölümleriyle sabit yasalara göre birbirleri üzerine etki ve tepkide bulunurlar* (Bergson, 2007, s. 15):

Sinema, düşünceyi imgeler aracılığıyla hareketli olarak gösterme becerisine sahip olması nedeniyle düşüncenin doğasına uygun bir mecradır. İlk döneminde hareketsiz fotoğrafların arka arkaya sıralanması olarak algılanan sinema teknik açıdan geliştikçe başta Bergson olmak üzere hareket ve zaman hakkında fikir yürüten düşünürlerin dikkatini çeker. Akan zamanın hareketliliğini gösteren süre kavramı Bergson'un düşünce sisteminde önemli kavramlardan biridir. Bergson üzerine yazdığı kitapta filozofon fikirlerini inceleyen Leszek Kolakowski Bergson'un tüm felsefesinin tek bir ifadeyle *"Süre gerçektir"* olarak özetlenebileceğini belirtir (1985, s. 2). Çoğu filozof zaman ve mekânı birlikte ele alıp, bu iki kavrama aynı psikolojik yaklaşım göstermişlerdir. Leibniz, mekânı birlikte var olma düzeni, zamanı ise ardışıklık olarak değerlendirirken; Kant, mekân ve zamanı duyularımızın saf biçimi olarak tanımlar. Bergson ise bu düşünürlerin aksine zaman kavramının tek başına ele alınması gerektiğini ifade eder (Bergson, 2019, s. 49). Evrensel zaman ile insanın deneyimlediği zaman arasında bir fark olduğunu savunan filozof zaman kavramına farklı bir bakış açısı getirir. Süre (*dureé*) kavramına kazandırdığı farklı boyut bu bakış açısının temel faktörüdür. Süre, genel olarak bir olayın başlangıcı ile sonu arasındaki geçici bir zaman aralığına karşılık gelir. Bergson'a göre fiziksel zaman ve alan ile süre birbirinden farklıdır. Fiziksel zaman, zamanı sıradan bir algılama yaklaşımıdır. Fiziksel zaman çeşitli araçlarla ölçülebilir duruma getirilebilir böylece olayların meydana gelişleri sistematik düzen içinde algılanabilir. Fakat bu zamanın derinine bakıldığında boş ve "türdeş" olduğu görülür. Tam aksi şekilde süre ise ruhsal deneyimin zamanına karşılık gelir. Karşılıklı olarak birbirine işleyen, bilincel evrenselleşmemiş halindeki akışıdır. Bilinç tarafından şekillendirilen süre sadece birey ile alakalıdır. Bu sayede özgür irade mümkün kılınır. Sürenin sadece sezgi aracılığıyla algılanabilir durumu, onun bireyin varoluşu dışında bir varlığa sahip olmadığının belirtisidir (Özkan, 2012, s. 259).

Bergson, sinematografik imgenin işleyişi ile zihnin işleyişi arasında bir benzerlik kurar. Zihnin dış dünyanın gerçekliğinden anlık fotoğraflar kesmesi gibi sinematografi de uzamdan birtakım görüntüleri bünyesine toplar. Zihnin her şeyi uzaysal olarak algılaması bu şekilde çalışmasının başlıca sebeplerinden biridir. Uzay ortamında kendini rahat hisseden zihin gerçekliği tam olarak göremez. Buna bağlı olarak gerçekliğin kendisi olan hareketler, durağan kavramlarla açıklanmaya çalışılır ve hareketin kendi doğasına uyum sağlayamaz. Hareket düz bir çizgi üzerine dizilmiş gibi düşünülerek çizgi ile ilgili doğru olan şeylerin hareket için de doğru olduğu kabul edilir. Çizgi nasıl istendiği zaman, istendiği noktadan bölünebiliyorsa hareket de bölünebilir algısı oluşur (Sütçü, 2011, s. 132). Bergson, sinematografik metot olarak adlandırdığı bu süreci örnek bir durum üzerinden açıklar:

> *Bir asker alayının geçiş yürüyüşünü canlı olarak bir ekrana yansıttığımızı varsayalım. Bunu uygulamak için aklımıza ilk şu yol gelir: Askerleri temsil eden figürleri kesip, herbirine bireyden bireye değişen bir yürüyüş hareketi vermek ve bütünü ekrana yansıtmak. Bu küçük oyun için muazzam miktarda çalışmamız gerekir ve o zaman bile çok zayıf bir sonuç elde edilir. Yaşamın esnekliği ve çeşitliliği en iyi haliyle nasıl yeniden üretilebilir? Artık daha kolay ve aynı zamanda daha etkili bir yöntem var. Geçiş alayının bir dizi anlık görüntüsünü almak ve bu anlık görüntüleri birbirinin yerini çok hızlı alacak şekilde ekrana yansıtmak. Sinematografın yaptığı budur. Her biri alayı sabit bir şekilde temsil eden fotoğraflarla, alay yürüyüşünün hareketliliğini yeniden oluşturur. Doğrudur ki, sadece fotoğraflarla yetinseydik, onlara ne kadarsak bakalım, onları asla hareketli göremezdik. Hareketsizliğin yanında hareketsizlikle, sonsuz hareketsizlik bile olsa asla hareket elde edilemez. Resimlerin canlandırılabilmesi için bir yerde hareket olması gerekir. Burada hareket gerçekten var; bu sinema aygıtındadır. Sinematograf, sahnenin farklı fotoğraflarını birbiri ardına getirerek sahnenin her aktörüne hareket kazandırır.* […] *Sinematografın buluşu budur. Bizim bilgimiz de böyledir* (Bergson, 1944, s. 331,332).

Bergson, *Creative Evolution* (1944), kitabında harekete dair fikirlerini öne sürer. Düşünürün kitabında yer verdiği fikirlerin sinema teorisi için uygun olduğunu düşünen Gilles Deleuze, *Sinema 1: Hareket – İmge* (2021) kitabına, Bergson'un çalışmasından çıkardığı hareket üzerine üç tezin yorumu ile başlar. İlk teze göre hareket, katedilen uzamla birlikte ele alınmamalıdır. Katedilen uzam geçmişte kalır, oysa hareket şimdi

erçekleşir. Katedilen uzam sonsuz sayıda bölünebilir fakat, hareket bölünemez, bölünmeye çalışıldığında ise hareketin doğası değişmiş olacaktır. Katedilen uzam homojendir fakat hareketler hetorejen olması sebebiyle birbirlerine indirgenemezler (Deleuze, 2021, s. 11). Bu düşünce hareketin uzaydaki tekil konumlardan veya zaman içindeki anlardan yeniden oluşturulamayacağını ima eder; statik kesitler (konumlar ve anlar) sadece yanıltıcı bir hareket yaratmak için art arda dizilebilir. Bir 'yanlış hareket' yaratmak için hızla art arda geçen statik görüntüleri sentezleyen Bergson'a göre sinemada olan budur. Düşünürün sinematografik yanılsama olarak adlandırdığı bu teze göre sinema sahte bir hareket sunmaktadır. Deleuze, Bergson'un sinemanın başlangıç dönemine tanıklık ettiğini göz önüne alarak o dönemde sinemanın özünün aslında henüz belirmediğini ifade eder. Başlangıçta sinemaya sabit planlar hâkimdi, bu sebeple sahneler mekânsaldı ve genel olarak biçimsel bağlamda hareketsizlik mevcuttu. Sinemanın gelişmesi, montajla, hareketli kamera kullanımıyla olur. Bu sayede plan mêkansal olmaktan çıkarak zamansal bir kategoriye dönüşür (2021, s. 13). Deleuze'ün değindiği ikinci teze göre yanıltıcı hareket biçimleri oluşturmanın antik ve modern olmak üzere iki yolu bulunmaktadır. Antik dönemde hareket kavranılır formlarla, biçimlerle ilişkilidir. Modern devrim ile beraber hareket ayrıcalıklı anlarla değil, herhangi bir zaman dilimi ile ilişkilendirilir. Hareket, artık aşkın biçimsel öğeler yerine içkin maddesel öğelerden oluşturulur. Modern dönemde ortaya çıkan sinema da hareketi kendine has bir şekilde yansıtır. Sinema, hareketi herhangi bir anın, süreklilik izlenimi oluşturacak şekilde seçilmiş eşit bölmeli anların işlevi olarak yeniden oluşturur. Bu bağlamda sinema hareketi her an-herhangi bir şeyle ilişkilendirerek yeniden üreten sistem olarak tanımlanabilir. Sinemanın bu modern anlayışa uygun hareketini Bergson derinlikli bir şekilde gösterir (Deleuze, 2021, s. 14-18). Hareketin, bütünde niteliksel bir değişikliği ifade ettiğini öne süren üçüncü teze göre süre bir değişim meydana getirir. Süre değişmeyi hiç bırakmaz, madde hareket eder fakat değişim yaşamaz. Hareket ise süredeki/bütündeki değişime karşılık gelir. Bergson'un hareket analizini yorumlayan Deleuze bu konu üzerine üç tane önemli çıkarım yapar: 1) Harekette sadece anlık imgeler, hareketsiz kesitler yoktur, 2) Süreyi hareketli olarak ifade eden hareket-imgeler vardır, 3) Hareket-imgenin de ötesinde, zaman-imgeler, hacim-imgeler, değişim-imgeler gibi farklı imge türleri vardır ((Deleuze, 2021, s. 19-24).

Bergson her ne kadar sinema merkezli bir çalışma ortaya koymamış olsa da hareket ve süre ile ilgili düşünceleri tam olarak sinemanın çalışma sistemine giren konular olması sebebiyle fikirleri önemlidir. Bergson alan üzerine söyledikleriyle farklı bir perspektif oluşturur, yeni bir yol açar. Bu yeni bakış açısı kendisinden sonra farklı düşünürleri, özellikle Gilles Deleuze'ü derin bir şekilde etkiler. Bergson'un kavramları sinema – felsefe yakınlaşmasına dair nitelikli çalışmalar üretilmesi yolunda ilk adım olması bakımından önemli olarak değerlendirilebilir.

1.2.2. Stanley Cavell

Genel olarak etik, estetik ve dil felsefesi üzerine çalışmalar yürüten Stanley Cavell, ortaya koyduğu eserlerle sinema – felsefe yakınlaşmasını sağlayan en önemli çağdaş felsefecilerden biridir. Rothman (2003, s. 206), sinemayı felsefi çalışmalarının merkezine koyan ve ele aldığı filmleri incelemede felsefenin gücünden yararlanan Cavell'ın fikirlerinin öneminin çok bilinmediğine dikkat çeker. Felsefe ile sinema arasında güçlü bir bağ kuran Cavell'a göre "*Film, felsefe için üretilmiş bir alandır;film felsefenin görünüş ve gerçeklik, aktörler ve karakterler, şüphecilik ve dogmatizm, varlık ve yokluk hakkında söylediği her şeyi ya değiştirir ya da farklı bir ışık tutar"* (1999). Film ve felsefe arasındaki ilişkiyi filme yönelik felsefi araştırmaların merkezinde tutan Cavell, çalışmalarının önemli bir bölümünü sinemaya adayan ilk önemli Anglofon filozof olarak öne çıkar. Düşünür için sinema; felsefenin gerçeklik ve gerçekliğin temsili hakkında, sanat ve taklit hakkında, büyüklük ve geleneksellik hakkında, yargı ve zevk hakkında, şüphecilik ve aşkınlık hakkında, dil ve ifade hakkında söylediği her şeyi değiştirme potansiyeline sahip bir alan olarak felsefe ile yakın ilişki içindedir (Sinnerbrink, 2020, s. 129).

Amerikalı filozof Cavell, *The World Viewed* (1979), *Pursuit of Happiness* (1981) ve *Contesting Tears* (1996) kitaplarını sinemaya dair düşünceleri çerçevesinde oluşturur. Cavell'ın sinema kitapları içerik bağlamında film çalışmalarından çok felsefe alanına yakındır, felsefi çalışmalar olarak değerlendirilir. Sinemayı, dünya ile ilişki kurmanın bir yolu olarak gören Cavell'a göre sinemanın kendisi bireyin günlük yaşamıyla yakından bağlantılı bir felsefedir. (Rodowick, 2007, s. 106).

Cavell tarafından kaleme alınan ve sinema – felsefe ilişkisinin kurucu metinlerinden biri olarak değerlendirilen (Mullarkey, 2009) *The World Viewed* filozofun sinemanın

ontolojisine dair düşüncelerini içerir. Gerçekliği sunuşları bakımından fotoğraf ve sinemayı karşılaştıran Cavell, fotoğrafın yapısı bakımından gerçekliği saklayan bir yönünün olduğunu ifade eder. Fotoğrafın çekilmesi esnasında oluşturulan çerçeve ile bir sınır belirlenir ve önceden belirlenen bu görüş açısı ile kimi öğeler çerçeve dışında bırakılır. Örneğin; çekilen fotoğrafta bir bina görünüyorsa, fotoğrafa bakan kişi binanın arkasında, yanında neler olduğunu sorabilir. Hareketli resimlerin oluşturduğu filmde ise çerçeve özgür bir şekilde daraltılabilir veya genişletilebilir (Cavell, 1979, s. 24-25). Yönetmen, izleyicinin dikkatini çekmek istediği yere göre kamerasını oynatma özgürlüğüne sahiptir. Yakın çekim ile küçük bir obje ekranı kaplayacak şekilde büyütülerek nesneye özel bir anlam katılabilir veya bir şehrin genel görüntüsü geniş bir planda ekrana getirilerek mekansal bağlamda bilgi verilebilir. Cavell, filmi şüpheciliğin hareketli bir görüntüsü olarak tanımlayarak sinemanın felsefe ile olan ilişkisinin temelinde; ekrana yansıyan görüntülerin gerçekliğinin sorgulanmasının olduğuna dikkat çeker. (1979, s. 188). Düşünür, sinemayı, şüpheciliği hem sunan hem de ortadan kaldıran hareketli görüntüler dünyası olarak ele alır. Bu bağlamda filmler taşıdığı belirsizlik ve olasılık imgeleriyle izleyicisini dünyaya hem yabancılaştırır hem de aynı dünyaya yeniden bağlar. Cavell'ın dikkat çektiği bu etkileşim; filmi nihilizm ve şüpheciliğe yanıt veren ve aynı zamanda düşünceyi ifade eden bir mecra olarak gören Deleuze'ün çalışmalarında yerini bulacak olan sinema – felsefe anlayışıdır (Sinnerbrink, 2019, s. 521-522). Filozofun, eserinde film temelinde yürüttüğü felsefi soruşturma, sinema – felsefe ilişkisine yaklaşımı bakımından alanda önemli bir çalışma olarak değerlendirilebilir. *The World Viewed*, geleneksel bir felsefe ortamının örneği olmanın ötesinde bir çalışmadır, Cavell çalışmasında deneyimlediği filmler hakkında felsefi düşünmenin bir yolunu sergiler. Felsefe alanı içinde yeni bir ortam yaratmaya girişir (Rothman & Keane, 2000, s. 185). Felsefi çalışmalarında Emerson, Nietzsche, Heidegger ve Wittgenstein gibi filozoflardan etkilenen Cavell'ın amacı bu felsefi geleneğin mirasını sinemaya uygulamaktır (Rothman, 2021, s. 63). Merkezinde sinemanın ontolojik yapısının incelendiği çalışmanın iki bakımdan özgün olduğu söylenebilir: Bunlardan ilki; şüphe, gerçeklik, deneyim gibi felsefi kavramlardan yola çıkılarak sinemaya dair bir araştırma yapılmış olmasıdır. İkinci olarak ise Cavell'ın bu ontolojik araştırmada tercih ettiği yöntemdir. Düşünür, bir ontolojik sistemi film ile açıklamak yerine, sinemanın ontolojik yapısını analiz ederek alanın özüne dair bir çalışma yürütür. Cavell'ın tercih ettiği bu

yaklaşım sinemanın felsefe yapan bir mecra olarak ele alınması bakımından özgündür (Morkoç, 2021, s. 223).

Cavell, 1981'de çıkan *Pursuit of Happiness* isimli kitabında Hollywood yapımı yedi filmi ele alarak, filmlere dair kişisel görüşlerini okurlarıyla paylaşır. Düşünür, yeniden evlilik komedilerini incelediği kitapta, ele aldığı filmlere felsefi bir yaklaşım sergiler. Cavell için yeniden evlilik temalı komedi filmleri, her şeyden önce modern çağın getirdiği şüphecilik sorununun derin bir ifadesidir. Bu filmlerde asıl detay bir ayrılıktan sonra tekrar bir araya gelen çiftleri içermeleridir. Bu bağlamda filmdeki karakterler sadece bir zamanlar birlikte oldukları kişi hakkında değil, aynı zamanda evlilik kurumu hakkında da daha önce var olan şüphe ve belirsizliğin üstesinden geldikten sonra tekrar bir araya gelirler (Butler, 2021, s. 89). Kitapta ele aldığı film okumalarında Immanuel Kant ile Frank Capra'yı yan yana getiren Cavell; felsefeyle filmi birleştirmenin yol açacağı birtakım tepkilerin farkında olduğunu ifade eder. Düşünür, bu iki alanın birbiriyle yüzleştirilmesinin kesinlikle gerekli olduğunu savunur. Sinema – felsefe ilişkisine her iki alan üzerinden bakan Cavell; filmlerin içsel bağlamda özdüşünümsel olduğunu ve kitabının konusu olan yeniden evlilik türü filmlerde yer alan felsefi diyalogların sergilenmesi için sinemanın uygun bir mecra olduğunu belirtir. Diğer yandan felsefe perspektifinden sinemaya bakan Cavell; filozoflar Emerson ve Thoreau'nun felsefi yönden şekillendirdikleri algı biçimi olmadan sinemanın en güzel şiirleri ve filmlerin yüceliği görülemeyeceğini ifade eder (2010, s. 25-27).

Cavell, sinema üzerine olan bir diğer çalışması *Contesting Tears* (1996) isimli kitabında 1940'lar ve 1950'lerden seçtiği ve "bilinmeyen kadının melodramları" olarak adlandırdığı beş filmi ele alır. Kitapta bakılan filmler bir çift oluşturma çabasının başarısızlıkla sonuçlandığı filmlerdir. Cavell için mutlu beraberliklerin görülmediği filmlerin kendi içinde tutarlı bir yanı, anlatıların bir zaferi vardır. Bu filmlerin zaferi filmlerde yer alan kadın kahramanların, bir ilişkide olmalarının kendileri için doğru olmadığını anlamalarıdır. Onlar için doğru olan dünyayı tanımanın bir yolu olarak bağımsızlığı keşfetmiş olmalarıdır (Rushton & Bettinson, 2010, p. 127). Filmlerde yer alan ilişkileri Descartes, Emerson, Wittgenstein gibi filozofların düşünceleri ışığında yorumlayan Cavell, felsefe ile film birlikteliğine dair önemli bir eser ortaya koyar. Çalışmalarında sinema ve felsefeyi bir araya getiren Cavell'ın kendinden sonra ilgili alan üzerine çalışacak düşünürler için bir yol açtığı söylenebilir. Cavell öncesi düşünürlerin

sinemaya dair birtakım felsefi fikirleri olsa da Cavell'ın ortaya koymuş olduğu çalışmaların sistematik bir düşüncenin ürünü olmaları bu çalışmaları önemli kılmaktadır.

1.2.3. Gilles Deleuze

Fransız düşünür Gilles Deleuze, gerek sinema üzerine yazdığı metinler gerekse farklı zamanlarda verdiği röportajlar ve katıldığı konferanslarda yaptığı konuşmalarla sinema felsefe ilişkisini en derinden ele alan isim olarak değerlendirilebilir. Deleuze, 1983 ve 1985 yıllarında Fransızca olarak yayınlanan ve sonrasında pek çok dile çevrilen *Cinema I* ve *Cinema II* kitaplarında sinemayı, felsefi bir bakışla ele alır. Sinema felsefe ilişkisi üzerine yürütülen çalışmalar Deleuze'ün bu iki kitabı sonrası ivme kazanır ve farklı düşünürler bu ilişkiye dair çeşitli eserler ortaya koyarlar. Bu bağlamda Deleuze'ün çalışmalarının alan için bir dönüm noktası niteliğinde olduğu söylenebilir.

Felsefe çalışmalarında Kant, Nietzsche, Bergson, Leibniz ve Hume gibi filozofların etkisi görülen Deluze; sinema ile ilgili düşüncelerini oluştururken ilgili filozofların kavramlarından sıkça yararlanır. Felsefeyi kavram yaratan bir disiplin olarak tanımlayan Deleuze (2001, s. 14), ortaya koyduğu bütün çalışmalarında yeni kavramlar üretir. Batı felsefesi, metafizik, estetik, edebiyat ve sinema alanlarıyla ilgili çalışmalar yürüten düşünür; *rizom*, *minör edebiyat*, *şizoanaliz*, *oluş*, *virtüel/aktüel*, *hareket-imge*/*zaman-imge* gibi kavramlar üzerinden farklı alanlara dair fikirlerini açıklar. Deleuze, çalışmalarında özetle üç düşünme gücü tanımlar: bilim, felsefe ve sanat. Bilim, dünyayı gözlemlenebilen durumlar üzerinden açıklar. Felsefe kavramlar yaratır; yaratılan bu kavramlar dünyayı yansıtmaz veya temsil etmezler fakat var olan sorunlarla ilgili olarak yeni bir düşünme biçimi ortaya koyarlar. Sanat ise duygular ve algılar ortaya çıkarır. Bu üç güç bireyin dünya ile ilişkisinde ayrı ayrı öneme sahiptir (Colebrook, 2013, s. 43). Bu üç güçten ikisine, sanat ve felsefeye, çalışmalarında ayrı bir yer veren Deleuze, düşünce kavramını sadece felsefeyi değil, sanat alanını da kapsayacak şekilde tanımlar. Felsefe ve sanat ile ilgili fikirlerinde Deleuze'ün amacı, insan zihninin gücünü keşfederek bu güce göre bir çerçeve çizmektir. Düşünür, sanat ve felsefeyi bu şekilde ele alarak, düşünsel edimi farklı bir boyuta taşır. Sanat ve felsefe alanlarını iki ayrı konuma yerleştirmek yerine, aynı zeminde ele alan Deleuze bu bağlamda iki alan arasında düşünsel bir birliktelik sağlar (Sütçü, 2015, s. 26).

Deleuze, sinema ve felsefe arasında alışılmışın dışında özgün bir bağlantı kurar. Bu ilişkide felsefeyi sinemaya uygulamaya çalışmaktan ziyade, doğrudan felsefeden sinemaya ve sinemadan felsefeye giden bir yöntemi benimser. Sinemanın sadece günlük davranışları değil, aynı zamanda ruhsal yaşamı da gösterme konusunda bir yeteneği olduğunu ifade eden düşünüre göre Carl Dreyer, Robert Bresson, Roberto Rossellini ve Eric Rohmer gibi yönetmenler filmlerinde ele aldıkları konular ile varoluş alanlarının incelenmesini sinemaya taşımışlardır. Bu bağlamda sinema yalnızca görüntüyü hareketlendirmekle kalmaz, aynı zamanda zihni de harekete geçirir. Zihnin hareketi olan manevi yaşam filmler aracılığıyla görünür kılınır. Böylece birey doğal olarak felsefeden sinemaya, sinemadan da felsefeye gider (Deleuze, 2000, s. 366). Deleuze, sinema ve felsefe disiplinleri arasındaki karşılaşmanın, birinin diğeri üzerinde düşünmeye başladığında değil, bir disiplinin diğerinin karşılaştığı sorunu kendi imkanlarıyla çözmesi gerektiğini fark ettiğinde gerçekleştiğini savunur. Farklı bilim dalları, resim, müzik, felsefe, edebiyat ve sinema benzer sorunlar ile farklı zamanlarda, farklı koşullar altında karşı karşıya kalmıştır. Deleuze, bu doğrultuda sinema üzerine yazmasının nedenini şu şekilde açıklar: "Sinema hakkında yazabilirim, bu benim sinema üzerine düşünme hakkına sahip olmam nedenine bağlı değildir. Felsefi problemler beni sinemada cevaplar aramaya yöneltir ve ben bu nedenle yazarım. Doğal olarak bu cevaplar yeni problemler yaratabilir" (Deleuze, 2000, s. 367).

Deleuze, kavramlar icat etmek amacıyla felsefe yaptığını belirtir. Felsefe alanında kavramlardan bahsedilirken, sinemada ise hareket-süre bloklarından bahsedilir. Düşünüre göre hareket-süre blokları yaratıldığı sürece sinema yapıldığından söz edilebilir. Felsefe hikayesini kavramlar aracılığıyla anlatırken, sinema hikayesini hareket-süre blokları aracılığıyla anlatır (Deleuze, 2003, s. 21). Sinemaya olan yaklaşımında Bergson'un fikirlerinden esinlenen Deleuze, sinemada genel olarak hareket ve zaman merkezli bir çalışma yürütür. Bergson'un, özellikle *Mattery and Memory* ve *Creative Evolution* kitaplarından etkilenen Deleuze bu eserlerden yola çıkarak sinemada hareket meselesine, maddeye, zamana ve mekâna dair felsefi bir tartışma yürütür (Baker, 2015, s. 277). Sinema ile birlikte sanat alanında bir yenilik olarak ortaya çıkan hareket düşünürün üzerinde durduğu en önemli kavramlardan biridir. Deleuze çalışmalarında yer alan diğer kavramları hareket kavramı ekseninde tartışmaya açar. Resim ve fotoğrafta yer alan sabit imgeler sinemanın ortaya çıkışı ile harekete geçer. Bu sebeple hareket kavramına önem

veren düşünürün, sinemanın doğasına dair bir incelemede bulunduğu değerlendirmesi yapılabilir (Marrati, 2003, s. 7) Deleuze'ün sinema üzerine olan kitapları, sinema felsefesinin genel hatlarını belirleyen belli kavramları içerir: hareket, imge, oluş ve zaman. Bu felsefe, sinemanın ne olduğuna dair epistemolojik bir parantez açar ve sinemanın geleceğine dair sorulara cevap verir. Düşünür sinemayı, bireylerin deneyimlerini, zevklerini, tepkilerini ve dış dünyaya karşı tutumlarını içeren bir düşünce alanı olarak değerlendirir (Colman, 2005, s. 143). Deleuze'ün sinemayı bir düşünce mecrası bağlamında ele alması, sinemayı zihinsel boyutta felsefe ile eş görmesi olarak yorumlanabilir.

Deleuze'e göre sinema "imge" aracılığıyla düşünce ile bir ilişki kurar. Sinema teknik bağlamda çekim, montaj gibi öğelerin bir araya gelerek oluşturduğu bir alan olsa da aslen düşünce imgesini harekete geçiren bir yaratım sürecidir (Özçınar, 2021, s. 67). Deleuze, bir filmi incelerken filmde yer alan, örneğin renk ve ışık gibi, her unsuru ele almaz. O, daha çok bu öğeleri bir bağlam içinde değerlendirir, öğeler arasında yer alan ilişkiye bakar. Nihayetinde Deleuze, filmin dizimsel temeli ile ilgilenir (Ashton, 2006, s. 75).

İmge kavramı çerçevesinde sinema tarihine felsefi bir yaklaşım sergileyen düşünür Sinema I ve Sinema II isimli kitaplarında çeşitli yönetmenleri ve filmleri ele alarak; örnek filmler üzerinden fikirlerini somutlaştırır. Deleuze iki ciltlik çalışmasında bir sinema tarihi araştırması yürütmekten ziyade örnek filmleri sinema bağlamında icat ettiği kavramlar üzerinden sınıflandırır. Düşünür ele aldığı filmlere kendi özgün düşünce sistemini oluşturan hareket-imge ve zaman-imge kavramları çerçevesinde bir yaklaşım sergiler.

1.2.3.1. Hareket-İmge

İkinci Dünya Savaşı üzerinden sinemaya dair bir sınıflandırma yapan Deleuze savaş öncesi ve savaş sonrası sinemayı birbirinden ayırarak savaş öncesi sinemayı klasik; savaş sonrası sinemayı ise modern sinema olarak adlandırır. Düşünüre göre sinemanın doğuşundan 1940'lı yıllara kadar sinemaya hâkim olan klasik anlayış hareket-imge kavramına karşılık gelirken; 1940'lı yıllarda savaş sonrası dönemde yeni bir sinema anlayışını ifade eden zaman-imge sineması doğar. Hareket-imgeye dayalı sinema anlayışı duyu-motor şemasını içeren filmlere karşılık gelir. Hareket-imgede zaman ve mekân bireyin sağduyusuna uyumlu şekilde zamansal olarak ardışık şekilde kategorize edilir.

Böyle bir zaman-mekân anlayışı, günlük hayat içinde çeşitli eylemlerde bulunan bireyin alışkanlıkları, pratikleri, ihtiyaçları, arzuları, korkuları ve beklentileriyle uyum içindedir. Bu düzenli algı ve eylem pratikleri birey için zaman ve mekânı inşa eden bir duyu-motor şeması oluşturur. Bu doğrultuda klasik sinema izleyiciye, zamanın dinamik hareketini, hareketin ve nesnelerin ayrılmazlığını ve bütündeki bozulmaları duyu-motor şemasına uygun şekilde sunar. Böylece, klasik sinemada imgeler ne kadar çarpık, çelişkili veya kafa karıştırıcı olursa olsun izleyicinin algısına göre normalleştirilir ve anlamlı kılınır (Bogue, 2009, s. 371). Savaş öncesi döneme hâkim olan hareket-imge sinemasında neden-sonuç ilişkilerine dayalı bir dünya sunulur. Hareket-imgesi, duyu-motor şemasıyla etki-tepki sürecini oluşturur. Nedenselliğin yön verdiği bu anlayışta, görünen bir imgeye karşılık tepki niteliğinde bir eylem ortaya çıkar. Hareket-imge sineması, anlatıda yer alan karakterlerin eylemlere tepki vermesi çerçevesinde kurulur (Suner, 2005, s. 120,121).

Sinemada hareket-imge; hareketli kamera kullanımı ve montaj yoluyla oluşturulur. Kameranın hareketlenmesiyle planın kendisi de hareketli hale gelmiştir. Diğer taraftan montaj aşamasında sabit planların birleştirilmesiyle görüntüler arasında süreklilik sağlanmıştır (Deleuze, 2021, s. 40). Çalışmasında sinemada kamera aracılığıyla hareket üretimine dair çeşitli yolları inceleyen Deleuze, ilk olarak kameranın farklı kullanımlarıyla hareket arasındaki ilişkiye değinir. İlk olarak kaydırmalı çekim tekniğiyle sahne sürekli bir kamera hareketi ile gösterilebilir. İkinci durumda ise, planın birliği devamlılık ile kurulur. Hareketli planların birbiri ardına gelmesiyle uygun birlik oluşturulur. Üçüncü durum alan derinliğinin kullanılmasıyla plan-sekans meydana getirilmesidir. Bu durumda izleyici yakından, uzak plana kadar mekânın tüm kesitlerini aynı anda algılar. Dördüncü ve son durumda ise; derinlik, bindirme ve geri çekilme içermeyen bir plan-sekans bulunur. Burada tüm mekânsal planlar tek bir ön plana indirilir (2021, s. 41-42).

Montajın, zamanın dolaylı imgesini ortaya çıkardığını ifade eden Deleuze sinema tarihinde dört büyük montaj eğilimi olduğunu belirtir: *"Amerikan ekolünün organik eğilimi, Sovyet ekolünün diyalektik eğilimi, savaş öncesi Fransız ekolünün niceliksel eğilimi, Alman dışavurumcu ekolünün yeğinsel eğilimi"* (2021, s. 47). Griffith tarafından keşfedilen Amerikan organik montajda çeşitlilik içinde bir birlik vardır. Erkekler ve kadınlar, zenginler ve yoksullar, Kuzey ve Güney gibi farklı parçalardan oluşan kümeler bulunur. Bu parçalar arasındaki ilişkiler yakın plan kullanımı ile güçlendirilir. *Bir Ulusun*

Doğuşu filminde bir Siyahi'nin takip ettiği kızın korku içindeki durumu yakın plan ile güçlü bir şekilde vurgulanır. Burada yakın plan kullanımı ile sadece bir duyguya dikkat çekilmez, diğer taraftan bütünle bir ilişki kurulur. Birbiri ardına gelen parçalar bütün içinde etki tepki meydana getirirler. *Bir Ulusun Doğuşu* filminde Siyahilere bir suçlama yöneltilir: Güney bölgesinin yenilgisinden faydalanarak Birleşik Devletler'in yeni kazanılmış birliğini dağıtmak suçlaması. Bu durumu tersine çevirmek, tehlikeye girmiş birliği yeniden kurmak için karakterler harekete geçerler. Bu anlarda Griffith'in "yakınsak montaj" tekniği ortaya çıkar. Eylemler birbiri ardına hızlı bir şekilde sıralandıkça hızlı bir montaj meydana gelir. Amerikan sinemasına organik-aktif bir montaj anlayışı egemendir. Anlatısallık organik montajın anlayışından doğar (Deleuze, 2021, s. 47-49). Griffith, *Hoşgörüsüzlük* filminde farklı uygarlıkları ve farklı dönemleri kapsayan organik montajın mükemmel bir örneğini sunar. Deleuze filmde ritim aracılığıyla farklı parçaların bir araya getirilerek organik birliğin kurulduğunu ifade eder:

> *Bir yanda, evrendeki hareketin bütününü bir araya getiren, bütün olarak, büyük daire ya da sarmal olarak zaman; diğer yanda, hareketin ya da eylemin en küçük birimini belirten, aralık olarak zaman. Bütün olarak, evrendeki hareketin bütünü olarak zaman, süzülürken durmaksızın çizdiği çemberi genişleten bir kuştur. Oysa hareketin sayısal birliği kanat çırpıştır, hiç durmadan küçülen iki hareket ya da iki eylem arasındaki aralıktır. Aralık olarak zaman hızlandırılmış, değişken şimdiyken, bütün olarak zaman her iki ucu açık sarmaldır, geçmişin ve geleceğin uçsuz bucaksızlığıdır. Sınırsızca genişlemiş olan şimdi, bütünün kendisine dönüşecektir; sınırsızca daralmış bütün, aralığın içine geçecektir. Hareket-imgelerin montajından ya da kompozisyonundan doğan şey, İdeadır, zamanın dolaylı imgesidir: Parçalar toplamını Hoşgörüsüzlük'teki ünlü beşikte saran ve yeniden açan bütün; ve eylemler arasındaki, yarışların hızlandırılmış montajında giderek küçülen aralık* (Deleuze, 2021, s. 49).

Sovyet ekolünün temsilcisi olan Sergey Eisenstein, Griffith'in montaj anlayışına iki itirazda bulunur: Griffith, zenginler ve yoksulları tek bir küme altında ele alırken, Eisenstein bu duruma karşı çıkarak ikiliklere birbirinden bağımsız fenomenler olarak yaklaşım gösterir. Eisenstein, Griffith'in burjuva bakış açısıyla zenginler ve yoksulların aynı toplumsal sömürü düzeninde olduğunu görmezden geldiğine dikkat çeker. Bu bağlamda Eisenstein Amerikan organik eğilimin paralel montaj anlayışına karşı çıkar.

Eisenstein, bu duruma toplumsal bir bakış açısı çerçevesinde yaklaşarak burjuva anlayışı eleştirir. Zengin-fakir gibi ikilikler birlikte değil karşıtlık içinde ele alınmalıdır. Eisenstein'ın bir diğer eleştirisi ise Amerikan montaj anlayışının, "*organizmanın birliğini, üretim birliği olarak, kendi parçalarını bölünmeyle, farklılaşmayla üreten bir hücre olarak değil de, bütünüyle dış kaynaklı olarak, yan yana parçaların bir araya gelmesinin, toplanmasının birliği olarak kavramış"* olması üzerinedir (Deleuze, 2021, s. 50). Eisenstein dışında Pudovkin, Vertov, Dovchenko gibi yönetmenler de Sovyet montaj eğilimini yansıtan filmler üretmişlerdir. Diyalektik montaj anlayışının hâkim olduğu bu eğilimde yönetmenler izleyicinin zihnini uyandıracak, şok yaratacak görüntüler peşindedirler.

Fransız montaj anlayışının niceliksel eğiliminde organik kompozisyon sisteminden bir kopuş görülür. Bu eğilimin sinemacıları esas olarak hareketin niceliği ve hareketin niceliğini tanımlayan metrik ilişkilerle ilgilenirler. Deleuze, Fransız ekolünü bir çeşit Descartesçılık olarak tanımlar. Fransızlar organik kompozisyon ve diyalektik kompozisyondan uzak durarak, başarılı bir hareket-imge kompozisyonu ortaya koyarlar (2021, s. 60). Hareketi önceleyen bir anlayışın öne çıktığı bu eğilimde bireycilik temel öneme sahiptir. Nesnenin gerisinde yer alan birey, hareket tepe noktaya çıktığında kaybolur. Sovyet ekolünde yer alan insan-makine ilişkisinde; iş ile işçi arasında diyalektik bir karşıtlık bulunurken, Fransız ekolünde hareket nicel bir varlık olarak algılanır ve ruhun içinde sonsuza dek yer aldığı düşünülür (Özçınar, 2021, s. 96-97). Deleuze, Fransız ekolüyle Alman ekolünün birebir karşılaştırılabileceğini ifade eder. Fransız ekolünün "daha çok hareket" anlayışına karşılık, Alman ekolünde "daha çok ışık" anlayışı görülür. Dışavurumcu eğilimin görüldüğü Alman ekolünde ışık = hareket formülü görülür ve hareket-imge yerini *ışık-imge*ye bırakır. Weine, Lang, Murnau gibi yönetmenlerin başarılı örnekler verdiği bu sinemada ışık hüzmeleri, gölgeler, kontrast kullanımları ön plana çıkar. Dışavurumcu sinema biçimi itibariyle karanlık bir bataklık yaşamını ortaya koyar (Deleuze, 2021, s. 70-73).

Deleuze ele aldığı farklı montaj ekollerinin sinemanın tekniği olduğu kadar felsefesini de ortaya koyduğunu ifade eder:

> *Amerikan sinemasının organik-aktif, ampirik veya daha ziyada ampirist montajı; Sovyet sinemasının organik ya da maddesel diyalektik montajı; Fransız ekolünün, organikten kopuşu içindeki, niceliksel-psişik montajı; Alman dışavurumculuğunun, organik olmayan bir yaşamı psikolojik olmayan bir yaşama bağlayan yeğinsel-tinsel montajı.* […] *Göstermeye çalıştığımız şey, hareket-imgelerin kompozisyonuna ilişkin anlayışın organik, diyalektik, uzamsal ya da yeğinsel olmasına uygun olarak montaj türlerinin pratik ve teorik çeşitliliğidir. Bu, sinemanın tekniği olduğu kadar düşüncesi ya da felsefesiydi* (Deleuze, 2021, s. 79).

Deleuze, Bergson'un imge üzerine ileri sürdüğü fikirlerden yola çıkarak hareket-imge sinemasının üç farklı alt türü olduğunu ileri sürer: algılanım-imge, duygulanım-imge, eylem-imge. Düşünür üç farklı imge türünü örnek filmler üzerinden açıklar. Ele aldığı filmler üzerinden bir sınıflandırmaya giden Deleuze bu yolla ilgili filmlere felsefi bir yaklaşım gösterir.

Hareketli bir merkezi yapı ve değişken çerçevelere sahip olan sinemada öznel doğal bir algılanımdan söz edilemez. Sinemada daha çok hareket-imgenin evrensel yapısı, bütüncül ve yaygın algılanıma katılma eğilimi görülür. İzleyicinin nesnel algılanımdan, öznel algılanıma giden bir çizgide olduğu söylenebilir. Burada algılanım olarak adlandırılan kavram, tekmerkezli öznel algılanımı ifade eder. Bu süreçte hareket-imgenin ilk büyük dönüşümü görülür: bir belirsizlik merkeziyle ilişki kurulduğunda, algılanım-imgeye dönüşmektedir (Deleuze, 2021, s. 90). Deleuze'ün algılanım-imge olarak adlandırdığı imge öğesi izleyicinin çıkar ve amaçları doğrultusunda sinematik dünyanın çerçevelenmesini ifade eder (Bogue, 2009, s. 370). Bu bağlamda algılanım-imgenin görüntüler arasında bir seçim ve eleme yapmaya karşılık geldiği değerlendirmesi yapılabilir. Bir filmde yer alan herhangi bir imge, algılanım-imgeyi ifade edebilecek düzeyde izleyiciler tarafından farklı şekillerde algılanabilmektedir.

Duygulanım-imgeyi yakın plan olarak ifade eden Deleuze, yakın planı da yüz olarak tanımlar: "*Yüzün yakın planı yoktur, yüzün kendisi yakın plandır, yakın plan kendiliğinden yüzdür ve her ikisi de duygudur, duygulanım-imgedir"*. Düşünür, duygulanım-imgeyi hem hareket-imgenin alt türü hem de diğer bütün imgelerin birleşimi olarak değerlendirir (2021, s. 118-119). Bir imgenin yakın plan olarak gösterilmesiyle ilgili imgeye dikkat çekilir ve diğer imgeler ile arasına bir sınır çizilir. Duygulanım-imge,

algılanım-imge ile eylem-imge arasında bulunan boşluğu doldurarak, diğer iki imge arasındaki içsel dönüşümde var olur (Schwab, 2000, s. 116). Deleuze, duygulanım-imgeyi başarılı bir şekilde kullanan yönetmenlere örnek olarak Bergman, Dreyer ve Griffith'i verir. Düşünüre göre duygulanım-imgenin en mükemmel örneği Dreyer'in *Jeanne d'Arc'ın Çilesi* filmidir. Dreyer, filmin duygulanımsal çerçevesini *kesici yakın planlarla* oluşturur. Kimi zaman ekrana uluyan dudaklar, dişsiz sırıtmalar gelir, kimi zaman ise çerçeveleme ile yüz enine, boyuna veya bir köşeden diğer köşeye kesilir. Jeanne karakterinin yüzü genellikle çerçevenin alt tarafına doğru konumlandırılır, tercih edilen bu yakın planda çerçevenin boş kısmında boş bir alan veya gökyüzü görünür. Bu kesici kadraj tercihleri Bonitzer'in "dekadraj" kavramını görünür kılar niteliktedir. Dreyer filmde her bir karakterin yüzünü, kısmen doldurulan bir yakın plan içinde yalıtarak duygulanımsal bir dekupaj oluşturur (Deleuze, 2021, s. 142). Yakın plan ile kadrajlanan yüz, içinde bulunduğu zaman-mekân düzleminin bir unsuru olmaktan ziyade özerk bir imge, motor eğilimlerine sahip hareketsiz bir boyuttur. Yüz, ortak algının zaman-mekân boyutundan arındırıldığı zaman bir duygu-imaj boyutuna geçer (Bogue, 2011, s. 86).

Hareket-imgenin üçüncü alt türü eylem-imgedir. Deleuze, eylem-imgeyi anlatıda karakterin içinde bulunduğu ortam ve sergilediği davranışlar arasındaki ilişki ve bu ilişkinin farklı çeşitleri olarak tanımlar. Ortam ve ortamın içeriği; karakter üzerinde bir etki yaratır, karakter ortam ile karşı karşıya gelir ve ilgili ortam karakterin zamansal kesit içinde bir durumunu oluşturur. Bu bağlamda karakter oluşan yeni duruma yanıt vererek, ortamla ve durumla ilişkisini farklı boyuta taşıyacak şekilde bir tepki gösterir. Eylem-imge; karakterin verdiği bu tepki sonrasında yeni bir durumun ortaya çıkmasını ifade eder. Düşünür, eylem-imgenin bu hareketini D-E-D (*eylem aracılığıyla durumdan dönüşmüş duruma geçiş* / Durum – Eylem – (Yeni) Durum) olarak formüle eder (2021, s. 183-184). Eylem-imgenin görünür kılındığı filmlerde ortam, davranış, karakterin tepkisi gibi unsurlar önemli rol oynarlar. Bogue (2011, s. 94) eylem-imgenin, hareket-imge türleri arasında anlatıya en yakın imge türü olduğunu ifade eder. Eylem-imge gerçekliğin imgesidir; somut bir zaman-mekânda aktüel hale gelen güçlerin ve birbirinden ayrı davranışlarda cisimleşen dürtülerin imgesidir.

Eylem-imgenin farklı tür filmlerde nasıl tezahür ettiğine değinen Deleuze ilk olarak belgesel film türünde *Nanook of the North* (1922, Kuzeyli Nanook) filmini ele alır.

Filmde, karakterlerin yaşam alanı inşa etmek için bulundukları buz dolu ortam ile girdikleri mücadele, foklarla girilen mücadele gibi durumlar *DED* formülünün görünür kılındığı sahnelerdir. Eylem-imgenin *DED* formülüne verilebilecek bir diğer örnek King Vidor'un psiko-sosyal içerikli filmleri olur. Yönetmen, filmlerinde topluluktan bireye – bireyden topluluğa giden bireşimler oluşturur. Vidor, filmlerinde Amerikan rüyasının iki karşıt kutbunu ele alır. Bir tarafta ulus-ortam fikrini paylaşanlar; diğer tarafta ise bir şef, meydan okumalarla karşılaşan bir karakter yer alır (Deleuze, 2021, s. 186). Eylem-imge bağlamında Griffith'in *The Birth of a Nation* (1915, Bir Ulusun Doğuşu) filmine değinen Deleuze, bu filmi Amerikan sinemasının temeli olarak görür. Ona göre Amerikan sineması, ulus-uygarlığın doğuşunun anlatıldığı bu filmi tekrar tekrar çekmiştir. Evrensel tarihin bir amaca doğru ilerleme düşüncesi bağlamında Sovyet sinemasıyla, Amerikan sineması arasında bir benzerlik vardır. Deleuze, Amerikan sinemasında Amerikan ulusunun doğuşunun; Sovyet sinemasında ise işçi sınıfının başa geçmesi fikrinin tekrar tekrar işlendiğine dikkat çeker (2021, s. 192).

Eylem-imge sineması bir davranış sineması ortaya çıkarır. Karakterin sergilediği davranışlar ile var olan durum değişikliğe uğrar, bir durumdan diğerine geçiş sağlanır (Deleuze, 2021, s. 200). Eylem-imge, filmin karakterleri ile karakterlerin içinde bulunduğu anlatı dünyası arasında başarılı bir şekilde organize edilmiş, duyusal-motor ilişkisine karşılık gelir. Klasik Hollywood anlatısının hâkim olduğu filmler eylem-imge sinemasının en uygun örnekleri olarak değerlendirilebilir (Mullarkey, 2009, s. 182). Deleuze'ün eylem-imge olarak adlandırdığı sinema anlatısı, Andre Bazin, Noel Burch, David Bordwell gibi sinema düşünürlerinin tasvir ettiği şekilde Hollywood filmlerine karşılık gelir. Deleuze, sinematik eylem-imgelerin görünür evrenselliğini Hollywood'un küresel sinema pazarındaki hakimiyetine atfeder. Burada hareket, mekânsal ve zamansal bağlamda kesitlere ayrılmış bir eylemler kümesi olarak görünür kılınır. Bahsedilen duruma en tipik örnek, Bazin'in analitik montaj olarak tanımladığı kavrama karşılık gelir: Eylemler mekânı etkileyerek, doldurur; mekânlar ise etki-tepki zinciri ve mantıksal olarak kurulan neden-sonuç ilişkilerine bağlıdır (Rodowick, 2011, s. 98).

DED (Durum-Eylem-(Yeni) Durum) olarak formüle ettiği eylem-imgeyi *büyük biçim* olarak tanımlayan Deleuze, eylem-imgenin bir diğer durumunu ise EDE (Eylem-Durum-(Yeni) Eylem) olarak formüle eder ve bu durumu *küçük biçim* olarak isimlendirir. Büyük biçimin tam karşıtı olan bu türde eylemden duruma, durumdan yeni bir eyleme giden bir

yapı vardır. Küçük biçim "Tersyüz edilmiş bir duyu motor şemadır. Böyle bir temsil artık global değil, lokaldir. Artık sarmal değil, eliptiktir. Artık yapısal değil, olaya ilişkindir. Artık etik değil, komedyaya ilişkindir. Bu yeni eylem-imgenin göstergesi belirtidir" (Deleuze, 2021, s. 206). Büyük biçim ile küçük biçim arasındaki farka değinen Deleuze, bu farka suç filmleri ile polisiye filmlerinin zıtlığını örnek verir. Suç filmlerinde DED formülü bulunur ve durumdan, düello tarzı eylemlere gidilir. Polisiye filmlerde ise EDE formülü bulunur ve anlatı gizemli eylemlerden, karanlık durumlara doğru gelişir (2021, s. 210). Suç filmlerinde suçlu karakterler bir yer altı dünyasının merkezinde yer alırlar ve daha sonra anlatıda bu karakterlerin eylemleri takip edilir. Polisiye türü filmlerde ise, dedektiflik hikâyeleri gizemli bir şekilde eylemlere başlar ve bu eylemlerin sebebi olan durumların açığa çıkarılması için ipuçları aranır (Bogue, 2011, s. 97). Deleuze, eylem-imgenin küçük biçim formülünün özellikle bürlesk tür filmlerde görüldüğünü belirterek Charlie Chaplin'in Şarlo karakteri üzerinden bir örnek verir: Karısı tarafından terk edilen Şarlo, arkadan görüldüğünde hıçkırıklarla sarsılıyor gibidir, yüzünü kameraya döndüğünde ise aslında elindeki kabı salladığı ve kendine kokteyl hazırladığı ortaya çıkar. Bu anlarda film, eylem ile başka bir eylem arasındaki en küçük farkı kayıt altına alır. Bu şekilde iki durum arasındaki mesafe ortadan kalkar. Başka bir sahnede Şarlo, kasap dükkanında asılı duran bir sosise tutunduğunda, bir tramvayı kasap dükkanından ayıran mesafeyi ortaya çıkaran benzetmeyi pekiştirmiş olur (Deleuze, 2021, s. 216-217). Deleuze, eylem-imgenin küçük biçim türünü genel olarak parodilerle eşleştirir. Charlie Chaplin'in üretmiş olduğu hiciv dolu filmlerle küçük biçimin en tipik örneklerini verdiği söylenebilir. Chaplin, küçük biçim hicvinin özünü belli belirsiz eylemlerde, birbirinden farklı durumlara (ağlama ve kokteyl hazırlama) ait olabilecek tek bir göstergede (bedenin sarsılması) görünür kılar. Yönetmenin *The Great Dictator* (1940, Büyük Diktatör) filmi tamamen küçük biçim özelliklerine uygun şekildedir. Filmdeki karakterin bıyığı kesin biçimde iki farklı duruma aittir: Yahudi berber ve Hitler'i çağrıştıran diktatör. Hem Yahudi berberi, hem de diktatörü oynayan Chaplin, bir anlamda herkesin içinde Hitlervari bir diktatör olduğunu ima eder. Fakat burada Deleuze, Chaplin'in asıl anlatmak istediği şeyin; diktatörlerin toplumsal düzen tarafından yaratıldığını ama aynı zamanda toplumsal düzenin özgürlüğü ve hoşgörüyü de yaratma potansiyelinin olduğunu söyler. Filmde eylem-imgenin küçük biçimine karşılık gelen küçük farklar (bıyık seğirmesi gibi),

durumlardaki büyük farklara, iki farklı yaşam ve toplum durumuna karşılık gelir (Bogue, 2011, s. 105).

Deleuze, eylem-imgenin zaman içinde bir değişim ve dönüşüme uğradığından bahseder. Bu değişimi eylem-imgenin krizi olarak adlandıran düşünür, bu değişimde yeni bir imge türünün ortaya çıktığını belirtir. Düşünür, *zihinsel imge* olarak adlandırdığı bu türün sinemaya Hitchcock tarafından sokulduğunu ifade eder. Bu yeni imge; algılanım-imgeye, eylem-imgeye ve duygulanım-imgeye eklenmenin ötesinde, bu imgeleri çerçeveler ve dönüştürür. Zihinsel-imge kodlarının görüldüğü Hitchcock'un filmlerinde düşünce figürleri olarak adlandırılan yeni figürler ortaya çıkar. Hitchcock, hareket-imgeyi sınıra kadar götürerek, tüm sinemayı tamamına erdirir. Yönetmen bunu, izleyiciyi filme ve filmi de izleyicinin zihnine dahil ederek gerçekleştirir (Deleuze, 2021, s. 256-258). Yönetmenin *Dial M for Murder* (1954, Cinayet Var) filmini yorumlayan Rohmer ve Chabrol, filmin tüm amacının izleyicinin akıl yürütmesi üzerine olduğunu belirtirler, bu durumda film yine de asla izleyiciyi yorup dikkatlerini dağıtmaz. Hitchcock'un tek plandan oluşan *Rope* (1948, Ölüm Kararı) filmi, imgelerin yalnızca bir akıl yürütmenin kıvrımlarını görünür kılar niteliktedir. "Bunun nedeni açıktır: Hitchcock filmlerinde bir eylem bir kez verildiğinde (şimdide, geçmişte ya da gelecekte), konusunu, doğasını, amacını vb. değişikliğe uğratan bir ilişkiler kümesi tarafından kelimenin tam anlamıyla kuşatılacaktır" (Deleuze, 2021, s. 252). Deleuze'e göre, Hitchcock filmlerinde asıl mesele "kim yaptı?" değildir. Burada eylemi gerçekleştiren kişi veya eylemin kendisinin bir önemi yoktur. Asıl önemli olan nokta eylemin ve eylemi gerçekleştiren karakterin içinde bulundukları ilişkilerin tamamıdır. Hitchcock'un filmleri resim ya da tiyatro değil, daha çok halıcılığa, dokumacılığa gönderme yapar niteliktedir. Bir iğnenin dokuma işini yapması gibi, filmde eylemler aracılığıyla anlatı dünyası ilmek ilmek işlenir. Yönetmenin filmlerinde eylem, algılanım ve duygulanım bir ilişkiler bütününde çerçevelenir (2021, s. 253).

Zihinsel imge anlatısı, eylem-imge sinemasında bir dönüşüm yaşatır fakat eylem-imgenin asıl krizi İkinci Dünya Savaşı sonrası süreçte ortaya çıkar. Savaş sonrasında ekonomik, siyasal, toplumsal alanda yaşanan değişimler sinemayı da etkiler. Sarsılan Amerikan rüyası, bireylerin zihinlerinde yeni imgelerin ortaya çıkması, yeni hikaye tarzlarının doğması, Hollywood sinemasının krizi savaş sonrası durumu özetler niteliktedir. Bu dönemde hareket-imge sinemasına örnek olabilecek filmler üretilmeye devam eder fakat

bu filmlerde sinemanın ruhu yoktur. Artık sinemanın ruhu düşünce gerektiren filmlerdedir. Bu bağlamda İkinci Dünya Savaşı sonrasında yeni bir imge sinemasının ortaya çıkmasından söz edilebilir (Deleuze, 2021, s. 260). Deleuze, bu yeni sinema anlayışını *zaman-imge* olarak kavramsallaştırır. Sinemanın geleceğini zaman-imge sinemasında gören Deleuze, genel olarak hareket-imge sinemasına olumsuz bir yaklaşım sergiler. Hareket-imge sinemasına dayalı sinema anlayışının kitleleri psikolojik yönden etkileme gücü sinemanın propaganda aracı olarak kullanılmasına yol açması düşünürün eleştiri getirdiği temel noktalardan biri olur (Sütçü, 2015, s. 106).

1.2.3.2. Zaman-İmge

Deleuze'ün, zamanı ele alış bakımından hareket-imgenin karşısına konumlandırdığı zaman-imge kavramının anlaşılabilmesi için öncelikle tarihsel süreçte ortaya çıkan zamanın iki farklı anlayışına değinmek gerekir. Bu iki farklı anlayış Kant'ın *Kritik der reinen Vernunft* (Saf Aklın Eleştirisi – 1781) çalışması ile ortaya çıkar. Kant öncesi farklı bir zaman anlayışı varken, Kant'ın çalışmasında değindiği *tersine çevirme* ile farklı bir zaman anlayışı doğar. Zaman, antikçağ felsefesinde harekete bağlı şekilde art arda dizilme sistemi ile açıklanır. Bu anlayışta zaman kavramının açıklanmasında şeyler ve bu şeylerin hareketleri bağlamında bir açıklama görülür. Zamanın üç parçalı olarak ele alındığı bu anlayışa göre zaman; bir parçası önceden var olmuş olan geçmiş, diğer parçası ise var olacak olan gelecek ve bu iki parçanın arasında yer alan şimdinin birleşiminden oluşur. Antikçağ anlayışında zaman, hareket ile özdeş olarak görülmese bile harekete tabi bir kavram olarak ele alınır. Kant, ileri sürdüğü fikirler ile felsefe tarihinde genel kabul gören zaman anlayışının gözden geçirilmesini sağlar. Bu gözden geçirmeye yakından bakmak gerekirse; zamanın harekete tabi olması anlayışının yerini, hareketin zamana tabi kılınması anlayışı alır. Deleuze'e göre, sinemadaki zaman imgesinin niteliğini Kant'ın çalışmasındaki zaman ile ilgili dönüşüm belirler (Sütçü, 2015, s. 125-129).

Deleuze, klasik sinemanın hareket-imge anlayışının yerini zaman-imge sinemasının alması sürecinde yaşanan genel değişimi üç unsur çerçevesinde ele alır. İlk olarak bakış ekolüne değinen düşünür burada görselliği ele alarak, gözün ayrıcalığı üzerinde durur. Göz ve dolayısıyla görsellik her şeye rağmen, izleyiciyi metaforlarla düşünmekten kurtararak, sadece gösterileni görmeye yönlendirir. Mevcut imgeler görülecek bir şey sunmazlar, çünkü izleyici herhangi bir şeye baktığında hafızasında yer alan anıların,

metaforların, anlamların saldırısına uğrar. Zaman-imge sinemasında ise imge hareket kavramından soyutlanarak sunulduğunda bakış sadece imgenin kendisine yönelir, Deleuze için bu değişim sinema açısında büyük önem taşımaktadır. İkinci unsur imgenin duyusal olarak eyleme geçirme görevinden sıyrılması olur. Burada, göz duyusal olarak eyleme geçirme durumundan sıyrılarak imgeyi görmeye başlar. Yeni sinema, izleyiciye nesneleri ya da kişileri göstermenin ötesinde, sadece bu öğelerin betimlemesini gösterir. Son unsur ise görsel ve sessel betimlemedir, modern sinemanın saf görsel imgesi, bütünüyle öznelliğe göndermede yapar niteliktedir (Sütçü, 2015, s. 138-140).

Zaman-imgenin ortaya çıkması ile birlikte zaman hareketten bağımsız olarak var olur ve artık hareket zamana bağlı hale gelir. Deleuze bu durumu şu şekilde açıklar:

Duyu-motor durum ⟶ *zamanın dolaylı imgesi* ilişkisin yerini *saf optik ve sessel durum* ⟶ *dolaysız zaman-imge* şeklindeki bir ilişki alır (2021b, s. 57).

Deleuze, zaman-imge sinemasının ortaya çıkmasında İkinci Dünya Savaşı'nın etkisi olduğunu ifade eder. Savaşın sonuçlarının yeni bir sinema anlayışının doğuşunu sağladığını belirten Deleuze yeni sinemayı, eski sinemadan ayıran beş özelliği şu şekilde sıralar: "*dağıtıcı durum, kasıtlı olarak zayıf bağlantılar, gezinti-biçim, klişelerin bilincine varış, komplonun ifşası*". Yeni imgenin özelliklerine daha yakından bakmak gerekirse; ilk olarak yeni imge ile birlikte, eski imgenin kapsayıcılığının yerini dağıtıcı bir durumun aldığı görülür. Artık karakterlerin etkileşimleri zayıflar, birbirini takip eden eylemlerin yerini birbirinden bağımsız eylemler alır. İkinci özellik ise, olayları birbirine bağlayan evrensel çizginin kırılmasına karşılık gelir. Anlatıda yer alan zincirlemeler ve devamlılıklar zayıf bir şekilde bağlantılıdır. Yeni imgede tek yol gösterici rastlantısallıktır. Deleuze, üçüncü olarak duyu-motor eylemin yerine geçen gezinti haline değinir. Modern gezinti halinin görüldüğü bu durumda karakterler amaçsız gezinme eyleminde bulunurlar. Bu tür gezinmeler, hareket-imgenin nitelikli mekânlarının tersine, terk edilmiş depolarda, şehrin birbirine benzeyen sokaklarında, herhangi bir mekânda gerçekleşir. Yeni imge ile görünür olan özelliklerden dördüncüsü; bağlantısız bu evrende kümeyi bir arada tutanın ne olduğu sorusuna cevaptır: klişeler. Dağınık durumdaki gerçekliği, birbirleri arasında zayıf etkileşim bulunan karakterleri, karakterlerin başına gelen olayları, tüm bunları bağlayan gündelik klişeler olur. *Taxi Driver* (1976, Taksi Şoförü) filminde Scorsese, baş karakter Travis Bickle'ı klişeler arasında bir yolculuğa

çıkarır. Burada hem karakterin zihninde dönen klişeler, hem de karakterin şehirde gezinmesi esnasında tanıklık ettiği görsel ve işitsel klişeler görünür kılınır. Beşinci ve son özellik ise anlatının komplo kavramı çerçevesinde inşa edilmesi olur. Bu daha çok kara filmlerde karşımıza çıkan bir özelliktir. Deleuze, bu özelliğe örnek olarak *The Godfather* (1972, Baba) filmini verir (Deleuze, 2021, s. 261-264).

Deleuze, sinema tarihinde genel olarak sessiz ve sesli sinema üzerinden oluşturulan iki ayrı dönem anlayışına karşı çıkarak klasik ve modern sinema üzerinden bir ayrımı benimser. Bu iki farklı yaklaşım arasındaki ayrım duyu-motor anlayışının çöküşüyle belirlenir. Deleuze, bu çöküşü önce İtalyan Yeni Gerçekçiliği'nde, sonra Fransız Yeni Dalgası'nda ve daha sonra da 1960'ların son dönemlerinde üretilen Alman filmlerinde keşfeder. Duyu-motor şemanın çöküşü ile hareket ve zaman arasındaki ilişki tersine çevrilir. Hareket-imgenin temsil ettiği klasik sinemada zaman, harekete tabidir bu bağlamda duyu-motor şema tarafından düzenlenen hareket, tek düze bir zaman yaratır. Zaman-imgenin temsil ettiği modern sinemada ise hareket zamana tabi olarak işler. Bu bağlamda anlatıda düzensiz hareketler meydana gelebilir. Zamana bağlı olarak hareket üretiminde, izleyici hareket-imgeleri görmez ve zaman-imgeleri, zamanın farklı biçimlerini deneyimler (Bogue, 2009, s. 372). Zaman-imge filmlerinde, ayrıcalıklı mekân sunumları, pasif karakterler, anlatının daha fazla içselliğe odaklanması durumu ve travmatik psişik çöküntüler görünür kılınır. Bu tür filmlerde zamanın karmaşık ve doğrusal olmayan bir şekilde ele alınmasıyla birlikte zaman bağlamında imgeler arası ilişkisiz anlatılar inşa edilir (Herzogenrath, 2017, s. 164).

Deleuze, zaman-imge sinemasını işaret eden özelliklerin ilk olarak İtalyan Yeni Gerçekçi sineması tarafından biçimlendirdiğini savunur. İtalyanlar doğmakta olan yeni imgeyi Fransa ve Almanya'dan önce sezerek zaman-imge sinemasının öncüsü olurlar. Savaş sonrası İtalyan sinemasının ortamına değinen Deleuze, Roberto Rossellini'nin öncelikle *Roma, Citta Aperta* (1945, Roma, Açık Şehir), sonrasında *Paisa* (1946, Hemşehri) filmlerinde eylem-imge sinemasının DED formülünü sorgulayan biçimde, birbirinden ayrı, dağıtıcı ve boşluk içeren bir gerçeklik keşfettiğine dikkat çeker. Rossellini'den başka yine İtalya'da De Sica ve Fellini'nin filmleri eylem-imgenin krizini açığa çıkaran filmler olarak değerlendirilebilir. Zaman-imge sinemasıyla birlikte gezintinin yeni biçimi olarak adlandırılan rastgele gezinme bu filmlerin dikkat çeken yönleri olur. Gezinti-biçim durumu eski gerçekliğin zaman-mekânsal koordinatlarının yerine yeni toplumun ifadesi

olarak Fransız Yeni Dalga sinemasında da öne çıkar. Claude Chabrol'ün *Le Beau Serge* (1958, Yakışıklı Serge), Eric Rohmer'in *Ahlak Hikâyeleri Serisi*, François Truffaut'nun *Baisers volés* (1968, Çalınmış Buseler) ve özellikle Godard'ın *A Bout de souffle* (1960, Serseri Aşıklar), *Pierrot le fou* (1965, Çılgın Pierrot) filmlerinde görülen kaçış-geziler, zaman-imgenin görünür kılınması olarak değerlendirilebilir. Deleuze, yeni imge türünde duyu-motor ilişkisinin yok olduğunu, duyu-motor sürekliliğin ortadan kalktığına dikkat çeker. Eski gerçeklikte karakterler her zaman doğru bir şekilde, kusursuz olarak hareket ederlerken; Yeni Gerçekliğin göstergesinde yanlış yapmak, beceriksiz kavgalar, hedefi tutmayan yumruklar, eylemin amacından sapması gibi durumlar öne çıkar (Deleuze, 2021, s. 266-269). Hareket-imge sinemasında öne çıkan aktif ve kahraman karakterlerin yerini artık pasif durumda bulunan, zaman zaman eyleme geçmekten kaçınan karakterler alır.

Savaş sonrası yıkımın değişime uğrattığı sinemada görüntüler arası rasyonel bağlantı süreci sekteye uğrar. Eylemin boyunduruğundan kurtulmuş olan imgeler, artık bir anlam ifade etme amacı taşımadan salt imge olarak görünür kılınırlar. Klasik sinemada harekete bağlı olarak ilerleyen zaman artık zaman-imgesinde farklı parçalara bölünür. Bu bağlamda birbiriyle bağlantısız, ilişki dahilinde olmayan, nedensellik yasasına uymayan imgeler ortaya çıkar. Michelangelo Antonioni'nin *L'Avventura* (1960, Macera) filminin başlangıcında kadın karakter ortadan kaybolur ve bu durum hiçbir eylemin eşit olmadığı bir gerilim duygusunu tetikler. Bu nedenle karakterler, hiçbir umut olmadan aramaya, dolaşmaya ve beklemeye bırakılır. Deleuze'e göre bu durumda imgelerin belirsizliği sinema konusunda bir eğitim verir gibidir. Hareket-imgenin klasik sinemasında her ana hâkim olan refleksif etki ve tepki ilişkisinin ötesinde, savaş sonrası Avrupa sineması eylemsizlik, bekleme ve tükenme sinemasını keşfeder. Zaman-imge ile birlikte modern sinema yeni imgeler geliştirerek, imgeler arasında yeni bir mantık, yeni bir tür montaj kurar. Artık duyu-motor şema ile bağlantılı olmayan, görüntüler arasındaki ilişki ölçülemez durumdadır. Bir görüntü ile diğer görüntü arasında bir boşluk meydana gelir, bu boşluk düşüncenin kendi süresini deneyimlediği bir boşluk olarak tanımlanabilir. Duyu-motor şemanın mantığında, görüntüler zamanın dolaylı bir sunumuna indirgenmişken, yeni mantık zamanın doğrudan sunumunu, bir zaman-imgesini ortaya çıkarır (Flaxman, 2000, s. 6). Zaman-imge çerçevesinde şekillenen sinema örneklerinde imgelerin, neden-sonuç ilişkilerinden bağımsız bir şekilde sunulması izleyiciyi düşünsel

bağlamda harekete geçirir. Klasik sinemanın neden-sonuç ilişkilerinden sıyrılan imgelerin dolaysız bir şekilde sunulmasının izleyicinin zihnine seslendiği değerlendirmesi yapılabilir.

Deleuze, zaman-imge sineması bağlamında Japon yönetmen Yasujiro Ozu'nun eserlerini değerli bulur. Ozu'nun, Japonya bağlamında saf optik ve sessel göstergelere filmlerinde yer veren ilk yönetmen olduğunu ifade eder. Yönetmenin filmlerinde tren yolculuğu, taksi gezintisi, otobüs seyahati, bisiklet sürüşü ve yürüyüş gibi farklı şekillerde gezinti-biçimler görünür. Filmlerde seyrek kamera hareketleri, kaydırmalı çekimler, yavaş ve alçak hareket blokları oluşturur. Genellikle sabit olan kamera cepheden veya sabit açıdan çekim yapar, açılma-kararmanın yerini kesme geçişler alır. Ozu'nun sinematik tercihleri her ne kadar *ilkel sinema*yı çağrıştırsa da Deleuze yönetmenin sinemasını ölçülü bir modern tarzın ortaya çıkışı olarak değerlendirir. Modern sinema anlayışına egemen olacak olan kesme-montaj geçiş biçimi, imgeler arasında saf optik geçiş sağlar. Ozu'nun eserlerinde "eylem-imge kaybolarak yerini karakterin ne olduğuna ilişkin saf görsel imgeye ve ne söylediğine ilişkin sessel imgeye bırakır" (Deleuze, Sinema 2: zaman-imge, 2021b, s. 24)

İtalyan Yeni Gerçekçiliği ve Fransız Yeni Dalga akımlarında anlatıda yer verilen öğeler bakımından zaman-imge sinemasına örnek olarak verilebilecek pek çok film olduğu söylenebilir. Deleuze çalışmasında Jean Renoir, Roberto Rossellini, Vittorio De Sica Michelangelo Antonioni, Jean-Luc Godard ve Alain Resnais gibi yönetmenlerin filmlerinin nasıl bir zaman-imge sineması yarattıklarını analiz eder. De Sica'nın *Umberto D.* (1952) filminin meşhur sekansında hizmetçi kız mutfağa girer ve bıkkın bir şekilde etrafı temizleyerek, kahve öğütücüyü alır ve ayağıyla kapıyı kapatır. Gözleri hamile karnına takılır. Bu şekilde günlük ve sıradan bir olayda, önemsiz görünen fakat duyu-motor şemalara itaat eden jestlerde asıl ortaya çıkan şey, hizmetçi kızın tepki veremediği saf optik durum olur. Burada artık bir eylem sineması değil, durugörü sineması söz konusudur. Temel olarak Yeni Gerçekçiliği tanımlayan esas şey bu saf optik durumlar olur (Deleuze, 2021b, s. 10-11). Saf optik durumlar, eski gerçeklikteki duyu-motor şemanın çöküşünü işaret eder niteliktedir. Deleuze, Antonioni sineması örneğinde ise zaman-imgesinin işaretleri olarak, karakterlerin çerçeveye girmesinden önce ve çerçeveden çıktıktan sonra ölü zaman yaratımını ve çerçevenin sınırlarının genişletilerek karakterlerden/eylemlerden geriye soyut bir boş mekân bırakılmasını örnek olarak verir (Deleuze, 2021b, s. 14)

Alain Resnais sinemasına özel bir önem veren Deleuze, Resnais'nin bir beyin sineması inşa ettiğini savunur. Yönetmenin sinema tarihi için yeni, felsefe tarihi için ise canlı bir felsefi sinema, bir düşünce sineması icat ettiğini belirterek felsefe ve sinema arasında nadir görülen bir birliktelik kurduğuna dikkat çeker. Resnais, her zaman kendini ilgilendiren şeyin beynin çalışma sistemi olduğunu ve sinemanın gerçek unsurunun orada yattığını söylemiştir (2021b, s. 255). Resnais'nin özellikle *Hiroshima Mon Amour* (1959, Hiroşima Sevgilim) filmi zaman-imgenin somutlaşması bağlamında uygun bir örnek olarak değerlendirilebilir. Hiroşima Sevgilim filminde bir aşk hikâyesi temelinde İkinci Dünya Savaşı'nın yıkıcı etkileri ele alınır. Filmde öykü film çekimi için Japonya'ya gelen bir aktris ile Japon bir mimarın kısa süren yakınlaşması bağlamında kurulur. Film kadın karakterin dış ses olarak eşlik ettiği görüntülerle başlar, atom bombasının kurbanları, parçalanmış gövdeler, bu görüntülerin arasında zaman zaman kadın ve erkeğin sevişme görüntüleri gelir ekrana. Kadın ile erkeğin yakınlaşması sırasında kadın hikâyesini anlatırken parça parça geçmişten görüntüler görülür. Resnais filmde kurguyu alışıldık biçimin dışında kullanarak geçmiş ile şimdiyi aynı anda buluşturur. Hareket-imge sinemasında anlatı sabit bir düzlem üzerinde ilerlerken Hiroşima Sevgilim'de bu kırılır ve geçmiş ile şimdi arasındaki uzaklık kurgu ile yok edilir. Kadın karakterin anlattığı kişisel hikâye ile toplumsal olayların sonuçları bir arada ilerleyen şekilde gösterilir. Böylece film kişisel bellek ile toplumsal bellek üzerinden ilerleyen bir şekilde kurgulanır. Hiroşima Sevgilim'de yönetmenin zamanı, zaman-imge sinemasını örnekler şekilde belirsiz ve merkeziyetsiz bir şekilde sunması ile film modern sinemanın iyi bir örneği olarak değerlendirilebilir.

Deleuze, hareket-imge ile zaman-imge arasında çok sayıda dönüşüm, fark edilemeyen geçişler ve karışımlar olduğunu belirtir. Bu iki imgeden birinin diğerine üstünlüğünden veya birinin daha derin olduğundan bahsedilemez. Burada söylenebilecek tek şey, hareket-imgenin izleyiciye zaman-imgeyi sunmadığı olur. Hareket-imge zamanı ampirik şekilde inşa eder; önce ve sonra arasında dışsal bir bağlantı kurulur ve zaman ardışık şekilde sunulur. Fakat zaman-imgeye ait olan modern sinemada zaman ampirik veya metafiziksel şekilde değil, "aşkınsal" olarak yer alır. Bu bağlamda zaman-imge sinemasında zamanın zıvanasından çıkmış şekilde, saf olarak sunulduğu söylenebilir. Zaman-imgede hareketin tamamen ortadan kalktığından söz edilemez, burada hareket seyrelmiş bir şekilde var olur. Tersyüz edilmiş hiyerarşi ile, harekete tabi olan zamandan,

zamana tabi olan hareket durumuna geçilmesi zaman-imgenin en önemli unsurlarından biri olur (Deleuze, 2021b, s. 330-331).

Farklı zamanlarda ve pek çok farklı eserinde sinema üzerine düşüncelerini açıklayan Gilles Deleuze'ün ortaya sürdüğü kavramlar bağlamında sinema felsefe ilişkisini kuran başat düşünür olduğu söylenebilir. Deleuze, çalışmalarında bir yandan kendinden önceki filozofların (Kant, Bergson) düşüncelerini sinema perspektifinde değerlendirirken; diğer yandan bu değerlendirmeler sonucunda özgün bir bakış açısı ortaya koymuştur. Sinema felsefe ilişkisinin Deleuze'ün çalışmalarıyla yakınlaştığı ve farklı bir boyuta taşındığı değerlendirmesi yapılabilir. Deleuze'e kadar yürütülen çalışmalar olsa da sinemanın felsefi bir bakış açısıyla ele alınması, özgün kavramlar üzerinden örnek filmlerin okunması, sistematik bir şekilde hazırlanan eserler ortaya konulması Deleuze ile birlikte olmuştur. Deleuze'ün sinema ve felsefe alanlarını yakınlaştıran fikirleri yeni bir perspektifin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu bağlamda Deleuze sonrası çağdaş dönem sinema felsefe çalışmaları hız kazanmış ve alan üzerine pek çok farklı düşünür tarafından çalışmalar ortaya konmuştur.

1.2.4. Sinema – Felsefe Üzerine Farklı Yaklaşımlar

1980 sonrasında gerek Deleuze'ün çalışmaları gerekse sinema seyir olanaklarında yaşanan gelişmeler sonucunda filmler üzerine nitelikli okumalar yapılmasının önü açılmıştır. Deleuze'ün ileri sürdüğü fikirler sonucu sinema; felsefe alanında çalışmalar yürüten düşünürler tarafından ciddi bir şekilde ele alınmaya başlamış ve akademik mecrada birçok felsefe araştırmacısı alana dair fikirlerini ileri sürmüşlerdir. Diğer yandan filmlerin DVD, Blu-Ray gibi farklı formatlarda ve dijital ortamlar üzerinden izlenebilir hale gelmeleri araştırmacıların bir filmi tekrar tekrar izlemelerine olanak sağlamış ve böylece filmler en ince ayrıntısına kadar okunabilir duruma gelmiştir. Bu doğrultuda filmi bir metin olarak ele alan farklı düşünürler tarafından yeni kavramlar ileri sürülmüş ve alana dair farklı değerlendirmeler yapılmıştır. Sinema felsefe ilişkisi çerçevesinde çalışma yürüten düşünürlerin fikirlerine bakıldığında ilgili isimlerin ağırlıklı olarak iki kategori altında toplandıkları görülür. Bir yanda sinema felsefe ilişkisinde sinemanın zayıf bir rolü olduğunu ve sinemayı sadece felsefi fikirleri ileten bir mecra olarak değerlendiren düşünürler yer alır. Diğer yanda ise sinema felsefe ilişkisini cesur tezlerle savunan ve sinemayı gerçekten felsefe yapabilen bir mecra olarak ele alan düşünürler yer

almaktadır. Bu bağlamda bir yanda zayıf ilişkiyi savunan düşünürlerin, diğer yanda ise daha güçlü bir ilişkiyi savunan düşünür grubunun olduğu söylenebilir.

Alana dair tartışmalar genel olarak iki farklı kutup üzerinden ilerlese de Bernd Herzogenrath (2017, s. xi-xii), sinema felsefe ilişkisini geniş çerçevede dört farklı kategoride değerlendirir:

1. Filozoflar hakkında filmler: Bu kategori felsefi teorilerin veya filozofların biyografilerinin ele alındığı belgesel veya kurmaca filmleri veya içerir. Burada yer alan filmler temel olarak felsefi bir monolog veya felsefi diyalogun film versiyonu olarak değerlendirilebilir. Fransız filozof Jacques Derrida'nın yaşamının anlatıldığı *Derrida* (2002) belgeseli ve Roberto Rossellini tarafından yönetilen ve Yunan filozof Socrates'in ölümünden önceki birkaç yılı ele aldığı Socrates (1971) filmleri bu kategoriye örnek olarak verilebilir.
2. Felsefi önermelerin örnekleri olarak filmler: Bu yaklaşımda filmler genel olarak birtakım felsefi kavramlarla (etik, adalet, estetik vb.) ilişkilendirilir fakat bu kavramlar temel olarak hala felsefe alanının sınırları içinde yer almaya devam ederler. Film felsefi problemleri gösterir ancak bu problemler asıl olarak felsefe alanına aittir.
3. Film felsefesi: Film felsefesi yaklaşımını savunan düşünürler sinemanın özerk bir mecra olarak kendine has araçlar aracılığıyla felsefe üretebilme fikrine şüpheyle yaklaşırlar.
4. Felsefe olarak film: Bu yaklaşım, filmlerin özerk bir mecra olarak felsefe yapabildiği görüşünü içerir. Bu görüşü savunan düşünürlere göre; felsefede filozofların kavramlar üzerinden argüman oluşturmaları gibi filmler de imajlar aracılığıyla felsefi argüman oluşturma gücüne sahiptir.

Sinema felsefe ilişkisi doğrultusunda çalışmalar yapan düşünürlere ve ortaya konulan eserlere bakıldığında genel olarak film felsefesi ve felsefe olarak film yaklaşımları çerçevesinde çalışmalar yürütüldüğü görülmektedir. Bu bağlamda bir tarafta Tom McClelland, Paisley Livingston, Nathan Andersen ve Murray Smith gibi film felsefesi yaklaşımını savunan ve filmlerin felsefe yapabileceği fikrine şüpheyle yaklaşan film teorisyenleri; diğer tarafta ise filmlerin felsefe yapabileceğini savunan Aaron Smuts, Noel

Carroll, Stephen Mulhall, Thomas E. Wartenberg ve Daniel Frampton gibi teorisyenler bulunmaktadır.

1.2.4.1. Film Felsefesi Yaklaşımı

Film felsefesi yaklaşımı çerçevesinde çalışmalar yürüten araştırmacıların temel savı sinemanın birtakım felsefi soruları filmler aracılığıyla ekrana getirebileceği fakat filmlerin tek başına felsefe üretme potansiyelini taşımadığı üzerinedir. Bunun dışında film felsefesi yaklaşımı, genel olarak klasik film kuramlarının bazı köklü sorularını yeniden ele alır. Bu yaklaşımın temelinde film imajları, filmlerin teknolojik boyutu, filmin estetik ve ontolojik yönleri, filmin sanat olarak kabul edilip edilmemesi gibi çeşitli konular yer alır (Öztürk, 2018, s. 35). Film felsefesi yaklaşımını savunan düşünürlere göre sinema ile felsefe arasında zayıf bir ilişki vardır. Bu yaklaşım doğrultusunda çalışmalar yapan isimler filmin felsefi kapasitesinin sınırlı olduğu üzerine değerlendirmede bulunurlar. İlgili isimler, felsefi argümanları veya teorileri sözlü olarak anlatıda dile getirmenin dışında, filmlerin felsefeye herhangi bir özel katkı sunarak kendi başlarına felsefe yapamayacağını savunurlar. Felsefe olarak film yaklaşımını savunan düşünürler, sinema felsefe ilişkisine tamamen karşı çıkmadan bu ilişkiye ılımlı bir yaklaşım sergilerler.

Felsefe akademisyeni olarak sinema üzerine çeşitli metinler üreten Tom McClelland, film ortamı ile felsefe disiplininin iki temel noktada kesiştğini savunur. McClelland İlk olarak, film felsefesini, filmin doğası üzerine bir takım sorular soran bir alt disiplin olarak ele alır. İzleyici filmi izlerken hangi bilişsel ve duygusal süreçleri yaşar gibi sorular üzerinden soyut sorunları keşfetmeye yönelir. İkinci olarak ise, filmlerin felsefi meseleleri ele alarak felsefi tartışmalara katkıda bulunabileceğini ileri sürer (2011, s. 11). McClelland, filmsel anlatıların felsefeye katkı sunabileceğini kabul etmekle birlikte filmlerin ciddi bir felsefi sorgulama oluşturabilme düşüncesine mesafeli bir yaklaşım sergiler. Felsefi sorgulamanın makul bir şekilde argümanlarla karakterize edildiğini fakat filmsel anlatıların argüman olmadığını savunur. Diğer yandan felsefi sorgulamanın gerçek dünya hakkındaki hakikatlere ulaşmayı hedeflediğini fakat sinemanın kurgusal anlatılarının gerçek olmayan dünyaları tasvir ettiğine dikkat çeker. McClelland son olarak felsefi sorgulamanın açık ve kesin yargıların peşinde olduğunu fakat filmsel anlatıların bunu yalnızca dolaylı olarak ve felsefi sonuçların karakteristik kavramsal kesinliği olmadan

yapabildiklerini belirtir (2019, s. 92). Düşünüre göre felsefe ile sinema arasında bir kesişim vardır fakat sinema düşünce bağlamında henüz felsefenin gücüne erişebilmiş değildir. Sinemanın kendine has dünyası bir takım sınıflamalar yaratmakta bu bağlamda düşünce ekseninde sinema, felsefenin gerisinde kalmaktadır. McClelland kendisini, "felsefi düşünce deneyi olarak film – *film as philosophical thought experiment* (FAPTE)" olarak adlandırdığı yaklaşımın karşısında konumlandırır. FAPTE olarak kısalttığı bu yaklaşımın içinde bulunan düşünürlerin, filmlerin felsefeye değerli katkılarda bulunabileceğini savunduklarını ifade eder. Bir anlatının izleyicinin zihninde bir düşünce oluşturmasıyla, felsefeye değerli bir katkı sunmasının çok farklı kavramlar olduğuna dikkat çeken McClelland her düşüncenin felsefi bilgimizi geliştirmede etkisi olmadığını vurgular (2019, s. 93). Filmler içerikleri itibariyle izleyicilerini birtakım felsefi sorgulamalara davet edebilir fakat bu noktada film ve izleyici arasında karşılıklı bir işbirliği söz konusudur. Film, felsefi bir konuya ışık tutarken; izleyici filmsel anlatıyı felsefi düşünce çerçevesinde sorgular. McClelland filmin kendi başına felsefe yapabilme potansiyeline şüpheyle yaklaşır fakat film ile felsefe arasındaki ilişkiye tamamen karşı durmaz. Düşünürün *"Sokratik Model"* olarak adlandırdığı görüşe göre filmler felsefi bilginin kendisini ifade etmekten ziyade, felsefi bilginin doğuşunu sağlayabilirler. McClelland'ın tasarladığı bu modelde, film anlatısı açık felsefi iddialarda bulunmadan, izleyicisini anlatıda yer alan unsurlar üzerinden felsefi anlayışa sevk eder (McClelland, 2011, s. 26).

Film felsefesi yaklaşımının bir diğer savunucusu Paisley Livingston, felsefenin sinema ortamından farklı şekillerde yararlanabileceğini fakat filmlerin bağımsız, yenilikçi ve sinematik bir tarzda felsefe yaptığına dair tartışmaların sorunlu olduğunu belirtir. Düşünür, hiçbir filmin felsefi sorunları anlamak ve bunlar hakkında düşünmek noktasında, ilgili fikir ve argümanları ortaya koyamayacağını ve gerekli iddialarda bulunarak felsefe yapabilecek gerekli edimleri fiilen gerçekleştiremeyeceğini iddia eder (2008, s. 590-592). Felsefe olarak film yaklaşımını cesurca bir görüş olarak tanımlayan düşünür, felsefi kavrayışı geliştirmede sinemanın mütevazi bir rolü olduğu üzerinde durur. Bu doğrultuda filmlerin, felsefi konuların ilgi çekici örneklerini sağlayabileceğini ve ilgili konu hakkında yeterli arka plan bilgisi olması durumunda filmlerin, belirli felsefi tezlerin aydınlatılmasında ve keşfedilmesinde önemli bir mecra olduğunu ifade eder (2006, s. 11). Sinema ile felsefe arasındaki ilişkiye tamamen karşı çıkmayan düşünür, bu

ilişkide sinemanın rolü konusunda oldukça şüpheci bir yaklaşım sergiler. Sinemanın rolü bağlamında anlatıda sinematik unsurların kullanımının önemine değinen Livingston bu durumu şöyle bir örnekle açıklar:

> *Bir filozofun tek bir plandan oluşan bütün bir filmini düşünün. Böyle bir film, filozofun dersiyle ilgili doğrudan bir deneyimin sağlayamayacağı herhangi bir bilgi vermeyecektir. Böyle bir durumda sinematik ortam, dersin canlı ve bilgilendirici bir temsilini mümkün kılıyor fakat felsefi deneyim sinema ortamına özel bir durumdan kaynaklanmıyor.* […] *Spesifik olarak sinematik üslup araçlar genellikle montaj, kamera hareketi ve seçici netlemeyi içerir.* (Livingston, 2009, s. 14).

Livingston farklı zamanlarda üretmiş olduğu metinlerde sinemanın felsefeye olan katkısı konusunda mesafeli bir yaklaşım sergilemiştir. Düşünür, sinema felsefe ilişkisinde, sinemanın sınırlı bir katkısı olabileceğini, bu katkının da ancak sinematik araçların etkin bir şekilde kullanılması sonucunda elde edilebileceğini savunmuştur.

Felsefe profesörü olarak görev yapan Nathan Andersen *Shadow Philosophy: Plato's Cave and Cinema* (2014) ve *Film, Philosophy, and Reality: Ancient Greece to Godard* (2019b) kitaplarıyla sinema felsefe üzerine düşüncelerini okuyucularla buluşturmuştur. Andersen kitaplarında günümüz ile geçmişi buluşturarak, antik dönem filozoflarının kavramları ışığında güncel filmler üzerinden bir değerlendirme yapar. Andersen, filmlerin izleyicileri birtakım sorgulamalara yönlendirdiğini ve bu sorgulamaların felsefenin alanı olduğuna dikkat çeker. Bu bağlamda izleyiciler tarafından filme yönelik yapılan etik, estetik ve epistemik değerlendirmeleri doğrudan felsefeye ilişkin düşüncelere girmek olarak yorumlar (2019a, s. 21). Andersen, film felsefesi yaklaşımını savunan diğer düşünürler gibi filmin kendi başına felsefe yapabilecek potansiyelinin olmadığını, film ile felsefe arasındaki ilişkide filmin rolünün izleyicileri felsefi düşünceye sevk eden anlatılar olduğunu savunur. Düşünür, film felsefesi araştırmalarını; genellikle yorumlayıcı ve analitik açıklamaları, tanımladıkları filmlerin hikayesi ve yapısı tarafından açıkça veya örtük olarak olarak ortaya çıkan titiz bir film eleştirisi olarak değerlendirir (2019b, s. 5). Farklı filmler üzerinden felsefi kavramlara bakan Andersen,

The Matrix (1999), *The Truman Show* (1998), *Inception* (2010, Başlangıç) gibi filmleri Descartes'ın şüphecilik kavramının canlı hale getirilmiş örnekleri olarak yorumlar (2019b, s. 26).

Nathan Andersen, iki kitabında da yapmış olduğu örnek okumalarda ele aldığı filmleri biçimsel yönden, sinematik imajlar bağlamında değerlendirir. Filmlerde tercih edilen çekim açılarının, kurgu stillerinin, ses/müzik kullanımlarının izleyicileri ne tür düşüncelere yönlendirdiğinin okumasını yapar. *Gölge Felsefe* (2019a) kitabında, Stanley Kubrick'in *A Clockwork Orange* (1971, Otomatik Portakal) filmini analiz eden Andersen filmde bazı sahnelerin yakın çekimlerinde bilinçli olarak geniş açılı objektif kullanıldığına dikkat çeker. Geniş açılı objektifler ile görüntülenen obje ve kişilerde objektifin yapısından kaynaklanan birtakım bozulmalar meydana gelir ve ortaya çıkan bu görüntü yapısı ile filmin şiddet ve korku unsurları vurgulanır (s. 43). Yönetmen, filmin temasına uygun biçimde kullandığı sinematografi ile anlatıda öne çıkarmak istediği öğeleri vurgular ve bu doğrultuda izleyicinin dikkatini bu öğelere çeker. Filmin biçimsel yönü belli durumların karakter perspektifinden nasıl görüldüğüne dair bir bakış açısı sunar. Böylece farklı durumlarda karakterin nasıl hissettiği veya karşılaştığı durumları nasıl anlamlandırdığı fikir verir ve izleyicileri belli bir doğrultuda düşünmeleri için yönlendirebilir (Andersen, 2019a, s. 166). Bir diğer çalışmasında Jean-Luc Godard'ın *A Bout de Souffle* (1960, Serseri Aşıklar) filmine odaklanan Andersen, filmde Godard'ın kullandığı *jump cut* (sıçramalı kesme) kurgu tekniği ile izleyicilere bir film izlediklerinin hatırlatıldığına dikkat çeker. Bu teknik sayesinde izleyici kendini film-dünyanın anlatısına kaptırıp gerçeklikten kopmamakta, kurmaca bir dünya karşısında olduğunun ayırdına varmaktadır. Sıçramalı kesmeler ile tek bir çekimin sürekliliği kesintiye uğratılır. Böylece düzenleme teknikleri aracılığıyla yaratılan görünen dünyanın yapaylığı vurgulanır (Andersen, 2019b, s. 168-169). Düşünür için sinema, felsefe bağlamında önemli bir mecradır. Andersen'in çalışmaları bağlamında felsefe ile sinema arasındaki ilişkide sinemanın rolü, izleyicileri birtakım düşüncelere yönlendirip, farklı perspektifler bağlamında sorgulama yapmalarını sağlamak olarak tanımlanabilir.

Film felsefesi yaklaşımının bir diğer savunucusu olan Murray Smith (2006, s. 33) bir filmin geniş anlamda felsefi olabileceği düşüncesine katılmadığını ifade eder. Stephen Mulhall ve Thomas Wartenberg gibi felsefe olarak film yaklaşımını savunan teorisyenlerin düşüncelerini eleştiren Smith ilgili isimlerin argümanlarına karşı çıkarak

kendi şüpheci yaklaşımını oluşturur. Filme alınmış bir felsefe dersi örneğini ele alan Smith, burada filmin sanatsal bir araç değil, fotokopi makinesi gibi yeniden üretim aracı görevi gördüğünü belirtir. Düşünür bu tür filmlerin felsefi fikirleri veya argümanları dile getirmeden sadece yayma işlevinde olduğunu ifade eder ve böyle filmleri "konserve felsefe" olarak adlandırır. Smith, ilgili filmlerde kendisini asıl ilgilendiren kısmın filmin sanatsal yetenekleri kullanması olduğunu belirtir (2016, s. 186). Felsefe alanına dair argümanlar üzerinden bir değerlendirme yapan Smith, felsefi argümanların güçlü olduğu ölçüde felsefi sayılabileceğini savunur. İyi yazılmış bir felsefi metnin argümanı zayıfsa bu onu nitelikli bir felsefe eseri olmaktan alıkoyar (Smith, 2016, s. 185).

Film felsefesi yaklaşımını savunan düşünürlerin ileri sürdüğü fikirlere bakıldığında ilgili teorisyenler sinemanın felsefi argümanları oluşturacak bir mecra olmadığı düşüncesinde birleşirler. Sinema ve felsefe arasındaki ilişkiye mesafeli ve şüpheci bir yaklaşım sergileyen isimler filmlerin anlatıda yer verilen farklı öğeler ile izleyicileri birtakım düşüncelere, sorgulamalara yönelttiğini savunurlar. Bu bağlamda film felsefesi yaklaşımını savunan düşünürler için sinemanın; düşünce iletim mecrası olarak görüldüğü değerlendirmesi yapılabilir.

1.2.4.2. Felsefe Olarak Film Yaklaşımı

Filmlerin felsefe yapabileceği düşüncesini ifade eden felsefe olarak film yaklaşımı fikrinin ilk olarak erken dönem sinema kuramcıları zamanında ortaya çıktığı söylenebilir. Hugo Münsterberg'in ayrıntılı olarak ele aldığı filmin zihni harekete geçiren bir sanat olduğu fikri ve Sergey Eisenstein'in teorisinin ana fikri olan montaj aracılığıyla izleyicinin zihninde düşünce oluşturma yaklaşımı felsefe olarak film yaklaşımının öncül düşünceleri olarak değerlendirilebilir. Çağdaş dönemde ise Stanley Cavell ve Gilles Deleuze tarafından ileri sürülen fikirler ve ortaya atılan kavramların bu yaklaşımın gelişmesinde önemli etkileri olduğu söylenebilir. Felsefe olarak film yaklaşımını savunan teorisyenlere göre filmler; yalnızca fikirleri somutlaştıran bir iletim mecrası değildir. Bu bağlamda ilgili düşünürler; filozofların düşünceleri aracılığıyla argüman ileri sürmeleri gibi filmlerin de kendine has şekilde düşünceler ürettiğini ve sinematik araçlar aracılığıyla argümanlar ileri sürdüğünü savunurlar (Öztürk, 2018, s. 35). Sinema felsefe ilişkisinde cesur yaklaşım olarak da adlandırılan felsefe olarak film yaklaşımı sinemanın; felsefi temaları yansıtmanın ötesinde sinematik araçlar aracılığıyla, bağımsız bir şekilde,

aktif bir mecra olarak felsefe yapabileceğini savunur. Bu doğrultuda filmlerin geleneksel felsefi metinler kadar felsefe yapabileceği değerlendirmesi yapılabilir. Rossouw (2021, s. 38), filmin üç ayrı şekilde felsefi düşünce oluşturabileceğini belirtir. İlk olarak felsefi düşünce film ortamına ve filmin anlatı yapısına içkin olarak bulunabilir; ikincisi, filmin felsefi düşüncesi yönetmenin düşüncesinin bir karşılığı olabilir; son olarak ise filmin felsefi düşüncesi daha çok izleyicide uyandırılan düşünceye atıfta bulunabilir. John Mullarkey (2009, s. 20) filmlerin felsefi fikirleri somutlaştırdığına dikkat çekerek; sinemayı "felsefi düşüncenin dışsal cisimleşmesi" olarak adlandırır. Bu doğrultuda sinemasal eserlere değinen düşünüre göre *Star Wars: A New Hope* (1977, Yıldız Savaşları: Yeni Bir Umut) ve *Crimes and Misdemeanors* (1989, Suçlar ve Kabahatler) filmleri etik sorunlar; *Being John Malkovich* (1999, John Malkovich Olmak), ve *Total Recall* (1990, Gerçeğe Çağrı) bireysel kimlik meselesi; *Minority Report* (2002, Azınlık Raporu) ve *Gattaca* (1997) filmleri ise özgür irade konusu üzerinden bir düşünce oluşturmaktadır (Mullarkey, 2009, s. 17). Felsefe olarak film yaklaşımı perspektifinde çalışmalar yapan düşünürler, sinema felsefe arasındaki ilişkiye dair tezlerini farklı filmler üzerinden örneklendirerek, sinemanın düşünceyi somutlaştıran yapısına dikkat çekerler.

Aaron Smuts (2009, s. 409) filmlerin felsefe yapabileceğini ifade ederek bu konuda *katı tez* olarak adlandırılan yaklaşımı savunur. Düşünür, filmin felsefe yapmasının koşulunu ise; felsefi içerikli bir konuşmanın kaydedilmesinin ötesinde anlatıda sinematik araçların kullanılması olduğunu ifade eder. Bunun dışında film tarafından yapılan felsefenin alana özgü katkılar sunabilmesinin önemine dikkat çeken Smuts bu bağlamda bir filmin felsefe yapabileceğine ilişkin düşüncesinin gerekliliği olarak ileri sürdüğü "sanatsal ölçüt" ve "epistemik ölçüt" kavramlarını tartışır. Düşünür için sinema ortamına özgü araçlar ile anlatıya sunulan katkı sanatsal ölçüt kapsamına girer. Burada önemli olan, film aracılığıyla üretilen felsefenin herhangi bir başka araç aracılığıyla üretilemeyen bir fikir içermesidir. Smuts (2009, s. 410) , filmlerin yalnızca sinemanın sahip olduğu araçlarla felsefe yapmasının diğer ortamlar tarafından yanına yaklaşılamayacak derecede felsefi katkı içerdiğini savunur. Epistemik ölçütün daha önemli olduğunu ifade eden düşünür, herhangi bir filmin epistemik ölçüt koşulunu sağlama gerekliliğini yenilikçi olma ve bağımsızlık kriterleri ile ifade eder. Yenilikçi kriter; önceden var olan felsefi bir kavramın sadece görselleştirilmesi ile yeni bir fikrin sunumu arasında ayrım yapmayı sağlar. Filmler, yenilikçi bir felsefi katkıda bulunamıyorlarsa özgünlüklerinin son derece sınırlı

olduğundan söz edilebilir. Bu bağlamda ana gereklilik, filmlerin yenilikçi öğeleri içermesidir.

Smuts, sinemanın film aracılığıyla felsefe yapabileceğinin söylenebilmesi için alana özgün bir katkı sunması gerektiğini savunarak aksi takdirde, filmde bulunabilecek felsefenin yalnızca illüstrasyondan ibaret olacağını ifade eder. Katı tezin gerekliliğini sağlayayarak filmin felsefe yapabilmesi için önceden var olan bir fikri tasvir etmenin ötesine geçip ortaya yenilikçi bir fikir ileri sürmesi gerektiği söylenebilir. Epistemik ölçütün bir diğer kriteri olan bağımsızlık kriteri ise; film tarafından yapılan felsefenin, önceden var olan felsefi bağlamdan farklı bir şekilde fikir üretmesini ifade eder. Smuts, bağımsızlık kriteri ile filmlerin bağımlılığın çeşitli biçimlerinden sıyrılarak kendi felsefi yollarını oluşturmaya zorlandıklarını ifade eder (Smuts, 2009, s. 411). Sinemasal araçlar kullanılarak felsefi argüman ileri sürülebileceğini savunan Smuts; bu bağlamda Sergey Eisenstein'ın *October* (1927, Ekim) filminden bir sekansı tartışır. Düşünür, filmde yer alan "Tanrı ve Ülke İçin" sekansını, filmin analojik bir argüman aracılığıyla felsefe yapmasının bir örneği olarak değerlendirir. İlgili sekansta dini ikonlar birbiri ardına hızla bağlanır ve ikonlarla ilişkilendirilen değerlerle bir şekilde alay edilir. Sekansın genel olarak değindiği fikir dine ve milliyetçiliğe karşı entelektüel bir argümandır ve bu değerlerin nihayetinde boş kavramlar olduğu öne sürülür. Eisenstein, sahnelerin sıralanmasında tercih ettiği montaj anlayışı ile izleyiciyi entelektüel bir faaliyete sokar. İzleyici ayrıntılı çağrışımların izini sürerek, din ve miliyetçilik kavramlarının değersiz kavramlar olmaları konusunda bir sonuca ulaşır. İlgili sekans üzerinden değerlendirmesini kriterler üzerinden sürdüren Smuts; sekansın orijinal bir şekilde yenilikçi ve bağımsız olduğunu savunur. Diğer yandan filmin felsefi düşünce oluşturmasında montajın kullanılması ile sanatsal ölçüt koşulunun da sağlandığı değerlendirmesi yapılabilir. Nihayetinde Smuts film üzerine yaptığı değerlendirme sonucunda filmin katı teze uygun şekilde felsefe yaptığı sonucuna ulaşır (2009, s. 414-419).

Felsefe olarak film yaklaşımının savunucularından olan Noel Carroll sinema ortamının; felsefi problemler oluşturmak, felsefi sorular sormak ve felsefi tartışmaları yönlendirmek için kullanılabileceğini ifade eder. Klasik film kuramının başından beri felsefe ile ilişkisi olduğunu belirten düşünüre göre film kuramcıları felsefenin bir çok dalından çeşitli şekillerde yararlanmışlardır (2008, s. 2). Sinema felsefe ilişkisi bağlamında *Serene*

Velocity (1970) filmini ele alan Carroll, filmin özerk bir şekilde felsefe yaptığını savunur. Konuya eleştirel yaklaşan düşünürlere ele aldığı film üzerinden cevap veren Carroll; yalnızca bir örneğin bile film aracılığıyla felsefe üretme olasılığı hakkındaki şüpheci yaklaşımları bastırmaya yeterli olduğunu belirtir (2006, s. 173-174). Film yapımı felsefeye karşı olan düşünürlerin; felsefenin birincil aracının dil olması gerektiği yönündeki eleştirilerine karşı çıkan Carroll, dil dışında görsellik aracılığıyla da felsefe yapılabileceğini savunur. Düşünüre göre izleyicilerde farklı felsefi kavramlar üzerine düşünceler çeşitli biçimlerde oluşturulabilir. Dil ve metin aracılığıyla felsefe yapma imkanı olduğu gibi, film aracılığıyla da felsefe yapma imkanı olduğunu ifade eden Carroll (2017, s. 279-280), filmde anlatının inşasında kullanılan her türlü unsurun izleyicinin zihnini harekete geçirdiğine dikkat çeker.

İngiliz filozof Stephen Mulhall, felsefe olarak film yaklaşımı bağlamında ortaya koyduğu çalışmalar ile çağdaş dönem sinema felsefe araştırmalarının en önemli isimlerinden biri olarak değerlendirilebilir. Felsefe olarak film yaklaşımının en sıkı savunucularından olan Mulhall, farklı araştırmacılar tarafından düşünsel bağlamda Stanley Cavell'ın mirasçısı olarak kabul edilir (Rossouw, 2021, s. 39; Wartenberg, 2011, s. 13; Sinnerbrink, 2019, s. 532). Neiva'ya göre (2019, s. 116) "*felsefe olarak film*" hipotezi Mulhall'ın *On Film* (2001) isimli kitabının ardından başlı başına bir çalışma alanına dönmüştür. Düşünürün, sinema felsefe ilişkisi üzerine düşüncelerini topladığı çalışmasının birçok farklı araştırmacıyı etkilediği söylenebilir.

Sinema felsefe ilişkisi bağlamında çalışmalar yürüten gerek ılımlı, gerek katı tez yanlıları Mulhall'ın çalışmasından farklı şekillerde yararlanmışlardır. Düşünür, sinemanın felsefe ile olan ilişkisine öncelikle üç farklı yorum getirir: Felsefi düşünce olarak film, film felsefesi ve felsefe yapan film (2008, s. 130). İlk kategorideki filmler, önemli felsefi soruları veya kavramları ele alan ve izleyiciyi bu doğrultuda sorgulamaya yönlendiren filmler olarak değerlendirilebilir. Mulhall, ikinci kategori olan film felsefesini ise "tarih felsefesi" veya "bilim felsefesi" gibi bir düşünce alanı olarak görür. Film felsefesinin içeriğini genel olarak sinemanın temel teknikleri, sinemanın ontolojik yapısı gibi konular oluşturur. Son kategori olan felsefe yapan film yaklaşımı ise Mulhall'ın alana dair yaklaşımına karşılık gelir. Düşünür, kendi düşünsel yaklaşımını şu şekilde açıklar:

> *Bu filmleri filozoflar tarafından uygun şekilde geliştirilmiş görüşlerin ve argümanların kullanışlı veya popüler örnekleri olarak görmüyorum; ben onları daha çok, bu tür görüş ve argümanlar üzerinde düşünen ve değerlendiren, onlar hakkında tıpkı filozofların yaptığı gibi ciddi ve sistematik bir şekilde düşünüyor olarak görüyorum. Bu tür filmler felsefenin hammaddesi ya da felsefenin süslenmesi için bir kaynak değildir; bunlar felsefi alıştırmalardır, eylem halindeki felsefedir, felsefe yapan filmlerdir* (Mulhall, 2008, s. 4).

Mulhall, filmleri *eylem halindeki felsefe* olarak tanımlayarak sinemayı özerk bir felsefe mecrası olarak gördüğünü belirtir. Düşünür ortaya sürmüş olduğu fikirler ile felsefe olarak film yaklaşımının referans noktası kabul edilir. Filmlerin ciddi ve sistematik bir şekilde düşünebileceğini iddia eden Mulhall; felsefe yapan filmlerin dar bir bakış açısıyla yorumlanmaması gerektiğini öne sürer. Mulhall, alana dair düşüncelerini, dört filmden oluşan *Alien* (1979, 1986, 1992, 1997) film serisi üzerinden tartışır. Düşünür, *Alien* film serisinin pek çok farklı felsefi soruyu içerdiğine dikkat çekerek, bu seriye odaklanmasının sebebi olarak filmlerin bu sorular aracılığıyla kendisini araştırmaya davet etmesi olduğunu açıklar. Mulhall, serinin farklı filmlerine dair değerlendirmeleri ile sadece her bir *Alien* filminin felsefi soruları ve kavramları içerdiğini göstermez. Her bir filmin ötesinde tüm seriye dair hikâye gelişiminin de felsefi olduğunu göstermeyi amaçlar (Andersen, 2003, s. 2). Cinsel ilişki, hamilelik ve doğum durumları, insan kimliği, insan olmanın ne olduğuna dair merak edilenler, insanın doğadaki yerinin tam olarak karşılığı, kişilik-beden ilişkisi gibi filmlerin anlatısında yer alan çeşitli sorular Mulhall'ın dikkatini çeken temel unsurlar olur. Mulhall, insan kimliğinin cisimleşmeyle ilişkisinin Descartes'tan bu yana modern dönemlerde felsefi düşüncenin merkezinde yer aldığını ifade ederek; *Alien* film serisindeki farklı filmlerin felsefi tartışmalara gerçek katkı sunduğuna savunur (Mulhall, 2008, s. 4) Mulhall, filmlerin açık bir şekilde felsefi argümanlar ileri sürdüğünü iddia ederek ve bu iddiasını örnek filmler üzerinden somutlaştırarak felsefe olarak film yaklaşımına ciddi bir katkı sunar. Düşünür için bir filmi felsefi olarak değerlendirmek; ilgili filmin önceden var olan bir felsefi teoriye uyup uymadığını görmenin ötesinde, filmin kendisinin ne derece felsefi sorular sorarak, cevaplar geliştirdiğini dikkate alacak şekilde değerlendirmek anlamını taşır.

Sinema felsefe ilişkisi üzerine çalışmalar yürüten bir diğer isim olan Thomas Wartenberg

bu ilişki üzerine yaklaşımını "*cinematic philosophy"* (sinematik felsefe) terimi ile kavramlaştırır. Düşünüre göre sinematik felsefe; filmde ya da film aracılığıyla yapılan felsefeyi tanımlar (2011, s. 9). Sinema felsefe ilişkisini çağdaş felsefenin en dinamik alanlarından biri olarak gören Wartenberg; filmlerin felsefi fikirlere, geleneksel yazılı metinlerde eksik olan canlılığı kazandırdığını savunur (2007, s. 4). Sinemanın düşünce üretebilme gücüne dikkat çeken Wartenberg filmler aracılığıyla felsefe yapmanın mümkün olduğunu savunur. Alan üzerine düşüncelerini farklı zamanlarda üretilmiş, farklı tür filmler üzerinden örneklendiren düşünür; sanat filmi ve popüler film ayrımı olmadan her türden filmin felsefe yapabileceğini ortaya koymayı amaçlar. Genel olarak sanat sineması bağlamında filmler üreten Ingmar Bergman'ın *Det Sjunde Inseglet* (1957, Yedinci Mühür) filminde anlatı; Tanrı'nın varlığı, inancın kökeni gibi çeşitli felsefi sorular çerçevesinde ilerler. Daha çok popüler filmler ile tanınan Woody Allen'ın sinemasının ana temasını ise genel olarak ahlak felsefesinin soruları oluşturur. Wartenberg bu iki örnek üzerinden yapmış olduğu değerlendirme ile tür ayrımı olmaksızın her filmin felsefi sorular içerebileceğine dikkat çeker (2009, s. 550).

Wartenberg farklı filmler üzerinden gerçekleştirdiği değerlendirmelerinde filmlerin hem felsefi argümanlara paralel şekilde düşünceler ileri sürebildiğini, hem de var olan felsefi argümanlara karşı çıkan fikirleri somutlaştırdığını ortaya koyar. *The Matrix* (1999) filmine değinen Wartenberg'e göre film; felsefi bir metnin illüstrasyonundan daha fazlasını içerir ve kendi başına felsefe yapma özelliği taşır. Descartes'ın şüphecilik argümanını genişleten film; kurgusal dünyasında Wartenberg'in aldatma hipotezi adını verdiği bir tasarım sunar. Bir kişiyi, belli bir inancın veya eylemin haklı olup olmadığı üzerine düşündürmek temelde felsefenin göreviyken, film bu duruma parelel bir anlatı geliştirerek izleyicisini epistemik bir duruma sokar. Düşünür, *The Matrix'in* anlatı yapısı nedeniyle gerçekten felsefe yapan bir film olduğunu ifade eder (2003, s. 152). Bir diğer çalışmasında Charlie Chaplin'in *Modern Times* (Modern Zamanlar, 1936) filmini ele alan Wartenberg; filmde ciddi bir felsefi düşünce öne sürüldüğünü ifade eder. Filmin açılış sahnesinde modern giyimli işçiler ile bir koyun sürüsünün görüntüsü ardı ardına ekrana gelir. Arka arkaya gelen bu iki farklı çekim ile çekimlerin tek başına içermediği bir düşünce üretilir ve işçilerle koyunların kaderi birbirine benzetilir. Düşünür, bu sahne ile Karl Marx'ın ekonomi teorisinin bir örneğinin sunulduğunu belirtir. Marx, *1844 El Yazmaları* eserinde kapitalist bir toplumda işçilerin yabancılaşmasının teorisini ortaya

koyar. Teoride değinilen yabancılaşmanın bir yönü, işçilerin zaman içinde insanlıktan çıkması ve işçilerin makinelerin araçları haline gelmeleri üzerinedir. Wartenberg, Marx'ın bu düşüncelerinin filmde ciddi bir felsefi düşünce şeklinde görselleştirildiğine dikkat çeker. Filmin ilerleyen sahnelerinde montaj hattı üzerinden yine yabancılaşma teorisi üzerinden bir felsefi düşünce üretimi görülür. Wartenberg, *Modern Times* filminin Marx'ın, bireyin fabrika çalışma sistemi içinde makineleşmesi konusundaki iddiasının güncel halini sunduğunu savunur. Film her ne kadar komedi öğeleri içerse de yönetmenin izleyiciye sinematik felsefenin bir örneğini sunduğu söylenebilir (Wartenberg, 2006, s. 28-30). Wartenberg, filmlerin farklı zamanlarda farklı filozoflar tarafından tartışılan felsefi fikirlere parelel argümanlar ileri sürebildiği gibi varolan felsefi argümana karşıt fikirler de sunabileceğini savunur. Düşünür, bu savını *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004, Sil Baştan) filmi üzerinden ortaya koyar. Filmde hikaye iki eski sevgilinin birlikte yaşadıkları günleri unutabilmek için hafızalarını sildirmeleri üzerine gelişen olaylar bağlamında ilerler. Wartenberg, filmin bir sahnesinde Joel karakterinin kendi anılarının silinmesini durdurmaya çalışmasını felsefenin faydacılık düşüncesine karşıt bir düşünce olarak yorumlar. Faydacılık ilkesinde birey için mutluluk getiren eylem doğru olarak tanımlanır, bu ilkenin ölçütü bireysel hazdır. Filmde ilgili sahnede Joel karakteri, kendini mutsuz etse bile kaybetmek istemediği anıların silinmemesini ister. Burada Joel karakteri acı çekse bile hatıraları unutmak istemez ve acısıyla yaşamayı seçer. Bu bağlamda ilgili sahnede faydacılık ilkesinin haz anlayışına karşıt bir yaklaşım sergilenir. Filmde yer verilen bu yaklaşım ile ilgili olarak Wartenberg, filmin akademik bir makale gibi faydacılık ilkesine karşı bir argüman içerdiğini savunur. Düşünür, genel olarak kurmaca filmlerin felsefi tezlere karşı örneklerin sunulmasında çok önemli bir rol oynadıklarını ve filozoflar gibi felsefi argümanları anlatıları aracılığıyla sunabildiklerini ifade eder (2006, s. 134-136). Wartenberg, sinema felsefe ilişkisi üzerine, felsefi olarak film yaklaşımı çerçevesinde savunduğu düşüncelerini genel olarak filmler üzerinden açıklar. Ele aldığı filmlerde öne sürülen düşünceleri, felsefenin farklı kavramlarıyla birlikte değerlendirir. Düşünür genel olarak filmlerin felsefi düşüncelerin örneği olduğunu ve bazı filmlerin mevcut felsefi fikirleri sorgulayan, karşı görüş içeren yapıda olduklarını belirtir. Bu bakımdan düşünürün "sinematik felsefe" tanımlamasına giren filmleri sadece felsefi düşünceleri ve temaları göstermeyen, bunun da ötesinde felsefe yapabilen filmler olarak değerlendirmek mümkündür.

Felsefe olarak film yaklaşımının temsilcisi olan Daniel Frampton *Filmosophy: A manifesto for a radically new way of understanding cinema* (2006) kitabıyla, film ve felsefe arasındaki ilişkiyi çok yönlü olarak ele alır. Frampton, eserinde sinemanın felsefeye olan katkısını inceleyerek, filmlerin nasıl bir felsefi düşünceye sahip olabileceğini tartışır. Düşünür, eserde filmlerin anlatısal yönlerini ve felsefi düşünceleri ele alarak, filmin bir düşünce aracı olarak kullanılmasının mümkün olduğunu savunur. Frampton ayrıca, filmin izleyiciye nasıl bir deneyim sunduğunu ve bu deneyimin felsefi açıdan nasıl yorumlanabileceğini de değinir ve filmin izleyiciye sunabileceği felsefi perspektifler ve bunların filmin izlenmesi sırasında nasıl keşfedilebileceğini de ele alır. Kitabı temel olarak iki bölüme ayıran yazar ilk bölümde sinema ve zihin arasındaki bağlantı üzerine teorik bir çerçeve oluşturur. Düşünür, ilk bölümde erken dönem film teorisinde, filmi insan zihni ile ilişkilendiren farklı yaklaşımları ele alarak, zihinsel boyutta bir genel bir tartışma yapar. İkinci bölümde ise film çalışmaları içinde farklı yaklaşımlara değinerek felsefe olarak film düşüncesini sistematik bir şekilde açıklar. Frampton, çalışma boyunca Sergey Eisenstein, Bela Balazs, Hugo Münsterberg, Stanley Cavell, Gilles Deleuze gibi isimlerin fikirlerinden yararlanarak, eserini ilgili isimlerin düşünceleri çerçevesinde geliştirir (Schmerheim, 2008, s. 113). Botz-Bornstein, Frampton'un film ve düşünce konusunda devrim niteliğinde fikirler öne sürdüğünü ifade eder ve düşünürün filmlerin kendi gerçekliğini ürettiği tezini dikkate değer bulur (2012, s. 193-194). Frampton (2013, s. 17) eserin giriş kısmında kitabı şu şekilde tanımlar: "Bu kitabın argümanı, filmin benzersiz bir dünya, neredeyse geleceğin dünyasını sunduğu fikrine dayanıyor. Film kendi kurallarına sahip bir dünyadır".

Frampton, sinema felsefe ilişkisi bağlamında üretmiş olduğu *filmozofi* kavramıyla alana dair özgün bir bakış açısı geliştirir. Filmozofi, filmi düşünme alanı olarak ele alır ve film-varlığa ve filmin biçimsel yönüne yönelik olarak bir teori geliştirir. Bir düşünce sistemi olarak filmozofi; film-varlık bağlamında deneyimlenen imaj ve işitsel unsurların yaratıcısı olarak *film-zihin* kavramını, filmin biçimsel unsurları olarak da *film-düşünme* kavramını kullanır. Bu doğrultuda filmozofi, bir yandan anlatının geri planı ile ilgili olarak gösterim teorilerinin, diğer yandan sahne estetiği teorilerinin tamamlayıcısı olarak da tanımlanabilir. Frampton, film-zihin kavramının dışsal bir unsur olmadığını, filmin içinde yer alan, filmin söylemini ve akışını yönlendiren bir unsur olduğunu ifade ederek film-zihin kavramını filmin kendisi olarak tanımlar (2013, s. 20).

Frampton'a göre film-zihnin; kavranabilen karakterler ve unsurlardan oluşan film-dünyanın üretimi ve bu film-dünyanın tasarlanması olmak üzere iki farklı boyutu bulunur. Düşünür, bu yeniden üretime dayalı tasarlama sürecini film-düşünme olarak adlandırır ve film-düşünme kavramının daha iyi anlaşılabilmesi için Deleuze'ün; "*Arka Pencere / Rear Window* filminde kahramanın bacağının niçin kırık olduğunu açıklayan diyalog değil, kameradır" tespitini verir. Filmde yönetmen Alfred Hitchcock Jeffries karakterini göstermeden önce, kamerasını evin içinde gezdirir. Bu anlarda ekrana kaza yapmış bir yarış arabası fotoğrafı ile kırılmış bir fotoğraf makinesi gelir. Frampton yönetmenin bu tercihini film-düşünmenin, film-zihnin niyetinin dramatize edilişinde barınan film biçiminin eylemi olarak ifade eder. Filmozofinin film ve insan düşüncesi arasında direkt bir benzerlik kurmadığına dikkat çeken Frampton filmlerin bizim düşünme ve algılama biçimlerimizden farklı olduğunu belirtir. Düşünür, bu bağlamda film-düşünmeyi, insan düşüncesinin tek bir türünden ziyade düşünmenin işlevsel omurgasını andırdığını ve film-düşünmenin bir fikir ve duygu kombinasyonu oluşturduğunu savunur (2013, s. 21).

Frampton, felsefeyi filme uygulamak yerine filmi felsefi bir şekilde ele almanın, filmin çok daha felsefi olduğunu göstereceğini iddia eder. Kamera hareketleri, kurgu, ses, çerçeveleme, odaklama gibi sinematik unsurların hepsinin anlatılmakta olan öykü ile bir ilişki kurduğunu belirten düşünür; felsefenin tam olarak fikir ürettiğini, filmin de bir düşünüş eylemiyle birlikte farklı türde bir felsefiliğe ulaştığını belirtir (2013, s. 25).

Film-düşünmenin daima sinemacılar tarafından yaratıldığını ifade eden Frampton, bu duruma örnek olarak farklı yönetmenlerin filmlerinde öne çıkan özellikleri verir. David Lynch'in filmlerinde birbiriyle kesişen veya birbirine paralel anlatıları tercih etmesi, Martin Scorsese'nin koyu renklerle tasarladığı imajlarını anlatıda yer alan karakterlerin kesin yargı bildirecek şekilde betimleyici eylemleriyle birleştirmesi, Bela Tarr'ın karakterler arasındaki düşünsel mesafeyi veya akışkan bağlantıyı öne çıkarmak için düşünce-imajlardan oluşan film-dünyalar yaratması bu sinemacıların birbirinden farklı film-düşünme teknikleriyle felsefi düşünceyi sinema biçimine aktarmalarına örnek olarak verilebilir (Frampton, 2013, s. 124).

Frampton, çalışmasında "film-düşünme" kavramına özel bir bölüm ayırır ve bu bölümde bir filmi oluşturan; imaj, renk, ses, kadraj, hareket ve kurgu gibi temel unsurları tek tek ele alarak bu öğelerin film-felsefe ilişkisindeki rollerine odaklanır. Düşünür, filmde imaj

terimini her türlü tasviri kapsayacak şekilde kullandığını ifade ederek imaj unsuru ile ilgili alınacak her kararın izleyicinin filmi alımlamasını etkileyeceğini savunur. Bu bağlamda yönetmen ve görüntü yönetmeni filmin kadraj oranı, filmin siyah beyaz mı renkli mi çekileceği, filmin türü gibi farklı teknik detaylar üzerinden bir karar verirler. Filmozofi, imaj biçimlerinin filmin anlatısıyla bir bütün olacak şekilde işlerlik gösterdiğini düşünür. Filmin imajsal boyutuyla verilecek her teknik karar film düşüncesine farklı etkilerde bulunacağı için yönetmen ve teknik ekip tarafından detaylı bir değerlendirme sonrasında bu kararların alındığı değerlendirmesi yapılabilir. Frampton, imaja eşlik eden öğelerin başında rengin geldiğini ve filmin ruh halinin en çok renk aracılığıyla düşünüldüğünü belirtir. Filmozofi, filmin renginin öyküden kaynaklandığını veya rengin öyküyle oluştuğunu ifade eder. Bu bağlamda renk ile anlatı arasında bir ilişki olduğu söylenebilir. *Basic Instinct* (1992, Temel İçgüdü) filmine hâkim olan buz gibi gri tonlar neredeyse bitmiş, tükenmiş ahlakdışı bir dünya tasavvur ederken; *Matrix*'in (1999) soluk yeşil tonları yapay zekanın soğuk ve mesafeli dünyasını gösterir. Frampton, rengin filmde bir diğer kullanımına *Orlando* (1992) filmini örnek verir. Filmde, renk aracılığıyla farklı tarihsel dönemlere bir anlatım yüklenir. Romantik dönem yumuşak imajlarla görünür kılınırken, modern dönemlerde ise keskin imajlar kullanılır. Siyah-beyaz bir filmde bile siyah ve beyazın farklı tonlarının kullanılmasının anlatıyı etkilediği değerlendirmesi yapılabilir. Film-düşünme ve renk kullanımı bağlamında her filmin kendi düşünmesine karşılık gelen bir renk-imaj düzeyinin olduğu söylenebilir (Frampton, 2013, s. 183-189).

Film-zihin, diğer unsurlar gibi filmde sesin kullanımını da belirler ve bazı filmlerde ses aracılığıyla filmin düşünme edimi gerçekleşir. Frampton, seslerin izleyicinin zihninde imajlar kadar güçlü etki yarattığını savunur. Sesin düşünce eksenli kullanımı daha çok filmde yer alan bir karakterin öznelliği üzerinden bir algı oluşturulmasına bağlıdır. Alfred Hitchcock'un *Blackmail* (1929, Şantaj) filminde bir sahnede karakter, komşusunun söylediklerinden sadece "bıçak" sözcüğünü işiterek ona yoğunlaşır ve bu durum anlatıda işitsel olarak öne çıkarılır. *Damage* (1992, Hasar) filminde ise yönetmen, erkek karakterin, genç bir kadına söylediklerini müzikle bastırarak sahnenin romantik yoğunluğunu arttırır. Sesin bastırılması ile işitsel odaklanma gerçekleşir ve bu tercih filmin düşündüğünün bir göstergesi olarak önem kazanır. Frampton, filmin düşünmesi bağlamında bir diğer önemli teknik detay olarak görsel odaklanmayı ele alır. Seçici netlik olarak da ifade edilen bu unsur ile izleyicinin dikkati odaklanan karaktere/objeye

yönlendirilir. Düşünüre göre filmin, uzakla yakını izleyicinin dikkati için netleştirebilmesi film-düşünme kavramıyla ilişkili olarak filmin bizden daha fazla düşünebilmesi anlamını taşır. Bilinçli şekilde uygulanan bulanıklık tercihi, izleyicinin kendi başına üretemeyeceği türde imajlar yaratarak filmin düşünme tarzının eşsiz bir örneğini sunar. *Three Colors: Blue* (1993, Üç Renk: Mavi) filminde yönetmen, kadın karakterin ölen kocasına ağıt yaktığı sahnede odayı bulanıklaştırarak netlik ile oynar ve bu tercih ile hem kadın karakterin yaşadığı duygusal gerilimi hem de müziğin farkındalığını bozmayı düşünür. Böylece müzik, işlevsel rolden arındırılır ve duygu ateşleyicisi görevi görür (Frampton, 2013, s. 190-195). Odaklanma bağlamında seçici alan derinliği uygulamaları ile filmlerin yeni bir düşünme tarzı ortaya çıkardığı söylenebilir.

Frampton, sinemada şiirsel bir etki yaratmak için genellikle zamanın düşünce yüklenerek yoğunlaştırıldığını ifade eder. Filmin zamansal boyutu üzerinde yapılan farklı uygulamalar ile izleyicide güçlü bir etki uyandırılabilir. Sinemada zaman üzerine oynamalar genel olarak yavaşlatılmış eylemler üzerinden görünür kılınır. Frampton'a göre film-zihin kavramının bir tezahürü olarak zamanın ağırlaştırılıp geciktirilmesinin altında; daha uzun yaşama isteği ve varlığımızı kalıcı kılma isteği bulunur. Yavaşlatılmış bir sahne karşısında zihin-düşünce normalden tamamen farklı bir işleyiş sergiler. Alfred Hitchcock'un *Strangers on a Train* (1951, Trendeki Yabancılar) filminin bir sahnesinde, filmin kahramanı öldüreceği kadının evine gittiğinde evde bulunan köpek kahramanın elini yalar. Bu anların kahraman için taşıdığı önemi vurgulamak isteyen yönetmen, ilgili sahneyi yavaşlatılmış çekim ile uzatarak sahnenin etkileyiciliğini arttırır. Frampton, yavaşlığı film-düşünmenin en yalın ve anlaşılır örneği olarak ifade eder (2013, s. 195-197).

Film-düşünme bağlamında kadraj unsuruna değinen Frampton, kadrajı düşünme konumu olarak ifade eder. Tek bir mekanda, tek bir sahne bile çok farklı şekillerde düşünülüp, farklı kadrajlara alınabilir. Düşünür, filmin dramatik yapıyı kadraj ile düşündüğüne dikkat çekerek; kadrajdaki en küçük değişikliğin bile anlamı değiştirdiğini savunur. Frampton, kadraj konusunda özellikle yakın plan çekimler üzerinde durur ve yakın plan çekimlerin film-zihnin düşüncesinin ürünü olduğunu belirtir. Diğer yandan kadrajın hareket ettirilmesine değinen Frampton, kadrajın hareket etmesini yeni bir düşüncenin hareketi olarak yorumlar. Kadrajdaki her hareketi düşünülmüş bir hareket olarak ifade ederek;

filmdeki hareketli kadrajın hem filme hayat verdiğini hem de filmdeki hayat izlerini takip eden bir anlam oluşturduğunu savunur (Frampton, 2013, s. 197-206).

Frampton, çekimler arası yapılan geçişleri film-zihnin edimleri olarak görür ve bu geçişlerin anlam olasılıklarını arttırdığını belirtir. Düşünür, iki çekim arasında yapılan basit bir geçişi bile üzerinde düşünülmüş, dramatik bir seçim olarak değerlendirir. Bir filmde yer alan tüm imaj geçişleri belli bir düşüncenin sonucunda uygulanan tercihler olarak yoruma açıktır. İzleyiciler, geçişlerin neden tam da o anda gerçekleştiği veya ne tür bir düşünme sonunda geçişe karar verildiği gibi farklı sorular sorabilirler. Genellikle filmlerde geçişler, bir hikâyeyi başlatmaya, bir duruma yönelik olarak farklı görüşleri aktarmaya ve izleyicileri bir durumdan diğer duruma taşımaya yönelik işlev görürler. Farklı geçiş uygulamalarıyla film-zihin izleyicinin dikkatini bazı olaylara çeker veya bazı olayların görmezden gelmesini sağlar. Frampton, montajı saf bir film-düşünme biçimi olarak değerlendirerek, montajın çok anlamlılık yaratma konusunda çok başarılı bir unsur olduğunu savunur (Frampton, 2013, s. 207-211). Frampton'ın ayrı ayrı ele aldığı teknik unsurlar düşünürün filmi kendi kendine düşünen ve felsefe yapan bir alan olarak görmesi bakımından önemlidir. Film-düşünme kavramı üzerinden sinema felsefe ilişkisine bakan düşünür bir anlamda Deleuze'ün izinden gider ve filmin, felsefenin "tercümesi" olmaması gerektiğini, filmin kendi doğal felsefiliğini sürdürmesi gerektiğini savunur. Düşünüre göre, filmi "düşünme" olarak değerlendirmek filmin içeriğini, biçimini ve izleyiciyi birleştirir. Bu bağlamda Frampton filmozofinin bir pratik önerdiğini söyler: " Film konusunda felsefi olma ve filmdeki felsefeyi görme stratejisi" (Frampton, 2013, s. 326).

Sinema felsefe ilişkisinin farklı düşünürler üzerinden ele alındığı bu bölümde, düşünürlerin geliştirmiş oldukları farklı yaklaşımlar ele alınarak, ilişki üzerine ileri sürdükleri fikirlere bakılmıştır. Sinemanın felsefe ile yakınlaşması neredeyse sinemanın icat edildiği yıllara dayanmakla birlikte yıllar içinde bu ilişkiye dair teoriler çeşitlenmiş ve sinema felsefe ilişkisine farklı perspektiflerden bakılmıştır. Bazı filmlerin izleyicinin zihnini harekete geçirmesi, izleyiciye anlatıya dair sorular sordurması, izleyiciyi birtakım sorgulamalara yöneltmesi veya filmin anlatı üzerinden argümanlar ileri sürmesi sinema felsefe ilişkisinin derinlikli ve sistematik bir şekilde ele alınmasının başlıca sebeplerinden biri olmuştur. Farklı düşünürlerin alana dair oluşturdukları teorilere bakıldığında film anlatısının ve filmde yönetmenin tercih ettiği sinematografik unsurların düşünce

oluşturmada önemli etkisi olduğu görülür. Özellikle Daniel Frampton tarafından neredeyse tek tek değinilen bu unsurların bilinçli tercihleri izleyicilerde çeşitli düşünceler uyanmasını sağlar. Sinema felsefe ilişkisi bağlamında bir filmi nitelikli olarak çözümleyebilmek için anlatının rolü, farklı anlatıların özellikleri ve sinematografik unsurlar önemli görülmektedir. Bu bağlamda çalışmanın ikinci bölümünde anlatı ve sinematografi kavramları ele alınarak, bu kavramlara detaylı bir bakış atılacaktır.

İKİNCİ BÖLÜM

SİNEMADA ANLATI ve SİNEMATOGRAFİ İLİŞKİSİ

Tarihin ilk dönemlerinden itibaren var olan anlatı kavramı sözel, metinsel ve görsel olarak çeşitli formlarda dinleyici, okuyucu ve izleyici ile buluşur. İlk dönemlerde daha çok hikâye anlatıcılığı üzerinden sözel boyutta ilerleyen anlatılar, özellikle matbaanın icadının ardından ortaya çıkan dönemde metinsel olarak ortaya çıkmış, sinema ile birlikte ise görsel olarak varlığını sürdürmektedir. Çok geniş bir kullanıma sahip olan anlatı kavramının gündelik hayatın her anında olduğu söylenebilir. Anlatılan bir hikâye, okunan bir haber metni, izlenen tiyatro, reklam, televizyon dizisi veya sinema filmi gibi çeşitli örneklerin hepsinde anlatı kavramı yer almaktadır. Pek çok farklı mecrada var olan anlatı kavramının metinler arası özelliği sayesinde kavrama dair farklı alanlardan incelemeler gerçekleştirilmiştir. Bu bağlamda çalışmaların özellikle edebiyat ve sinema alanından ilerlediği söylenebilir. Anlatı, edebiyat ve sinema arasında bir köprü görevi görerek iki farklı alanın zaman zaman ortak bir şekilde ele alınmasını sağlamıştır. Filmlerin bir metin olarak ele alınıp, örnek filmler üzerinden çeşitli analizler gerçekleştirilmesinde anlatının edebi özelliklerinin katkısı olmuştur. Anlatı üzerine çalışmalar yürüten farklı araştırmacıların katkılarıyla kavram zaman içinde geniş bir şekilde ele alınmış ve anlatıyı derinlikli bir şekilde anlayabilmek için farklı kavramlar üzerinden değerlendirmeler yapılmıştır. Bu minvalde; diegesis, mimesis, fabula, syuzhet, öykü, olay örgüsü, klasik anlatı, çağdaş anlatı gibi kavramlar anlatı çalışmalarında öne çıkar.

Görsel bir sanat olan sinema, hikâyesini görüntüler aracılığıyla anlatır. Sözel ve metinsel anlatılarda, anlatı deneyimini yaşayan kişi anlatıya dair bazı kavramları kendi zihninde inşa ederken, görsel anlatı deneyimi sunan sinemada ise izleyici yönetmenin kendisine sunduğu evrenin içine girer. Sinematik unsurlar ile oluşturulan bu görsel evrende yönetmen tercih etmiş olduğu anlatı stili ile hikâyesini izleyicisine aktarır. Yönetmenin

hikâyesini anlatma biçimi ile sinematografik öğeler arasında bir ilişki olduğu söylenebilir. Görüntü düzenlemesi, aydınlatma, kamera açıları, kamera hareketleri, kurgu, dekor, renk gibi unsurlardan oluşan sinematografinin anlatı ile olan ilişkisinde bu öğelerin kullanılma biçimleri yönetmenden yönetmene değişkenlik gösterebilmektedir.

Çalışmanın bu bölümünde öncelikle anlatı kavramı ele alınarak, kavram kuramsal bağlamda tartışılacak ve anlatı ile ilgili terimlere değinilecektir. Anlatının derinlikli bir şekilde ele alınmasının devamında sinematografi konusuna odaklanılarak, sinematografik unsurlar açıklanmaya çalışılacaktır. Bölümün son kısmında ise anlatı ve sinematografi arasındaki ilişkinin ortaya konulması amaçlanmaktadır.

2.1. Anlatı Kavramına Genel Bir Bakış

Toplumsal bir varlık olan insan, tarihin ilk dönemlerinden beri içinde yaşadığı toplumda yer alan diğer insanlarla paylaşım içinde olmuştur. Bu karşılıklı paylaşım durumu anlatının temelini oluşturan en büyük etmenlerden biri olarak değerlendirilebilir. Konuşma ve dinleme eyleminde bulunan kişi bu durumda bir anlatının içinde yer alır. Her konuşmanın, sohbetin bir girişi, gelişmesi ve sonucu düşünüldüğünde anlatının günlük hayatın her anında olduğu sonucuna ulaşılabilir. Anlatının çok yönlü bir kavram olması zaman içinde farklı düşünürlerin anlatıya çeşitli açılardan yaklaşarak kavrama dair farklı tanımlamalar ileri sürmelerini sağlamıştır. Kavramın tarihçesine bakıldığında Antik Yunan'da Platon ve Aristoteles gibi filozofların ileri sürdükleri fikirler anlatı çalışmalarının temeli olarak değerlendirilebilir. İlgili filozofların özellikle şiir üzerinden üretmiş oldukları kavramlar zaman içinde edebiyat ve sinema alanında yapılan çalışmalarda kullanılır.

Kuramsal bağlamda anlatı kavramı ile ilgili ilk çalışmalar edebiyat alanında başlar. Masal, öykü, roman gibi edebi eserler üzerine yapılan çeşitli incelemeler neticesinde anlatı kavramı zaman içinde bir çalışma alanı olarak varlığını gösterir. Anlatı üzerine çalışmalar yürüten düşünürlerin anlatıyı farklı noktalardan ele almaları neticesinde alan üzerine zaman içinde yeni kavramlar ortaya çıkmış ve anlatıbilim olarak adlandırılan bilim dalı ortaya çıkmıştır. Anlatıbilimin bir çalışma alanı olarak kabul görmesinde A. J. Greimas, Tzvetan Todorov, Gerard Genette, Claude Bremond ve Roland Barthes gibi isimler büyük katkı sunar (Eagleton, 2014, s. 115). Anlatıbilim genel olarak anlatının yapısını ve içeriğini inceleyen bir araştırma alanı olarak tanımlanabilir. Bu minvalde öykü

anlatımının temel noktaları, içeriğin dilbilimsel unsurları, karakter analizleri, öykünün zamansal-mekânsal öğeleri ve anlatı teknikleri anlatıbilimin kapsamı içinde değerlendirilebilir. Anlatıbilimin yapısal özellikleri yazılı metinler dışında filmler ve tiyatro oyunları gibi farklı metinleri de kapsar. Anlatıbilimin farklı alanlarda bulunan araştırmacılar tarafından uygulanmaya açık yapısı kavramın disiplinlerarası bir alan olarak varlığını sürdürmesini sağlar.

Fransız edebiyat eleştirmeni Roland Barthes (2012, s. 101) dünyada sayılamayacak kadar çok anlatı olduğunu ifade ederek; mit, efsane, destan, masal, trajedi, dram, komedi, sinema, çizgi roman, sıradan bir haber gibi öğelerin hepsini anlatının bir örneği olarak görür. Sonsuz sayıda olarak tanımlanabilecek bu anlatıların bütün zamanlarda ve bütün toplumlarda olduğuna dikkat çeken düşünüre göre anlatı insanlık tarihinin kendisiyle başlar ve dünyanın hiçbir yerinde anlatısı olmayan bir halka rastlamak mümkün değildir. Barthes'ın tanımından anlatının ne denli kapsayıcı bir kavram olduğu sonucuna ulaşılabilir. Kavramı tarihsel süreçte ele alan Forster'a göre (1985, s. 26) anlatının geçmişi neolitik, hatta paleolitik döneme kadar uzanmaktadır. Neandertal insanın kafatası incelendiğinde hikâye dinlediği sonucuna ulaşılır. Bu dönemlerde ateş başında toplanan insanların vakitlerini hikâyeler anlatarak ve dinleyerek geçirdikleri düşünülmektedir. Bu durum anlatının ne kadar eski bir geçmişe sahip olduğunu ortaya koyar.

Anlatının yapısal biçimine dikkat çeken Erol Mutlu ise (1998, s. 41) anlatıyı; "mantıksal olarak birbiriyle bağlantılı, zaman içinde gerçekleşen ve tutarlı bir konuyla bir bütün haline bağlanan iki ya da daha fazla olayın (veya bir durum ve bir olayın) nakledilmesi" olarak tanımlar. Onega ve Landa'ya göre (2014, s. 3) anlatı, zamansal ve nedensel bir biçimde anlamlı olarak bağlantılı bir dizi olayın semiyotik temsilidir. Filmler, oyunlar, çizgi romanlar, haber filmleri, günlükler ve tarih incelemelerinin hepsi geniş anlamda anlatılardır. Bu sebeple anlatılar, çok çeşitli göstergebilimsel ortam kullanılarak inşa edilebilir; yazılı veya sözlü dil, görsel imgeler, jestler, oyunculuk ve tüm bunların birleşimi anlatıyı oluşturur. Herhangi bir semiyotik yapının, göstergelerden oluşan her şey bir metin olduğu söylenebilir. Bu bağlamda dilbilimsel, teatral, resimsel ve filmsel olmak üzere pek çok türde anlatısal metinden söz etmek mümkündür.

Jonathan Culler (2000, s. 83), anlatı teorisini, edebiyat teorisinin aktif bir dalı olarak değerlendirerek edebiyat çalışmalarının anlatı yapısı teorisine dayandığını savunur.

Anlatı poetikası olarak tanımlanabilen bu alan, hem anlatının bileşenlerini anlamaya çalışır hem de belirli anlatıların meydana getirdiği etkilerin kökenini analiz eder. Anlatının sadece akademik bir konu olarak algılanmasından kaçınmak gerektiğini ifade eden Culler, hikayeleri duymanın ve anlatmanın temel bir insan dürtüsü olduğuna dikkat çeker. Çocuklar bile çok erken yaşta, temel anlatım yeterliliği olarak adlandırılan şeyi geliştirirler. Bu bağlamda anlatının, çocukluktan itibaren insanın hayatının içinde olduğu söylenebilir. Anlatı üzerine konuşulduğunda kavramın genel olarak edebi anlatı türü, roman veya kısa öykü ile ilişkilendirildiğine dikkat çeken Fludernik (2009, s. 1) anlatı kavramının, anlatı fiiliyle ilgili olduğunu ifade eder. Düşünüre göre anlatı roman ve öykü gibi metinlerin ötesinde, her yerdedir. Anlatı, her şeyden önce anlatma edimiyle ilişkilidir ve birinin bir şey anlattığı her yerde bir anlatı olduğu söylenebilir.

Umberto Eco (1995, s. 136) anlatıları doğal anlatı ve yapay anlatı olarak ikiye ayırır. Eco'ya göre doğal anlatı gerçekten olmuş, anlatanın olduğuna inandığı veya yalan söyleyerek gerçekten olduğuna inandırmaya çalıştığı anlatı türüdür. Yapay anlatılar ise kurmaca metinleri temsil eder. Kurmaca anlatılar, gerçeği söylüyor gibi görünen ya da gerçeği bir kurmaca evren içinde söylediklerini öne süren anlatılardır. Düşünüre göre kurmaca anlatılar, gerçeklikten daha rahat göründüğünden dolayı, çoğu zaman gerçeklik sanki kurmaca bir anlatıymış gibi yorumlanır (1995, s. 134).

Arthur Asa Berger, *Narratives in Popular Culture, Media and Everyday Life* (1997) eserinde kurmaca anlatılar ile günlük yaşam arasında bir karşılaştırma yaparak anlatıya farklı bir yaklaşım sergiler. Günlük yaşamı, bir gün içinde yemek yemekten, çalışmaya ve eğlenmeye kadar farklı aktiviteler olarak ele alan düşünür, anlatıları ise ardışıklığı olan kurmaca eserler olarak tanımlar. Berger'e göre kurmaca anlatılar zaman içinde ortaya çıkan uydurma hikayelerdir. İnsan hayatının temel şeylerini içeren günlük yaşam ise gerçektir ve insanın hayatı sona erene kadar aynı şekilde devam eder (1997, s. 161). Günlük yaşam ile kurmaca anlatılar arasında çeşitli farklar olduğunu ifade eden Berger, bu farklılıkları şu şekilde ifade eder:

Tablo 2.1: Anlatılar ve günlük yaşam arasındaki farklar

Anlatılar (Dolayımlı)	Günlük Yaşam
Kurgusal	Gerçek
Başı, ortası, sonu vardır	Belli bir sonu yoktur, akan bir süreç vardır
Belli bir şeye odaklıdır	Dağınıktır
Yoğun çatışma vardır ve süreklidir	Düşük çatışma ve rastgeledir
Her hikâye farklıdır	Tekrarlanan performanslar bulunur
Çözüm hakkında merak uyandırır	Belirsiz hedefler
Olaylılık temelli	Olaysızlık temelli
Hayatı taklit eder	Sanatı taklit eder

Kaynak: (Berger, 1997, s. 162)

Berger'in tabloda değindiği gibi, kurgusal anlatılar belli bir sona sahiptir. Ortaya çıkan çeşitli karmaşık durumların ve çatışmaların çözüldüğü bir süreç vardır. Burada bir başlangıç, orta ve sondan bahsedilebilir fakat insanın günlük yaşamında ölüm hariç böyle bir son bulma durumu yoktur. Kurgusal anlatıda sona giden yolda belli bir sistem varken, gündelik yaşamda hikâye ölüm ile ani bir şekilde sona erer. Anlatılar, belirli kişilere, çatışmalara veya sorunlara odaklanmış durumdadır fakat günlük yaşamda daha çok rutin bir akış, yoğun ve heyecan uyandırmayan yaşayış vardır (Berger, 1997, s. 162).

Berger, insanın gündelik hayatında tekrarlanan performanslar sergilediğini belirtir. Örneğin, her sabah genelde kahvaltı yapılır, kahvaltıda aynı şeyler yenir, sonrasında tekrara dayanan bir eylemle diğer şeyler gerçekleştirilir. Anlatılarda ise kadın veya erkek kahraman tekrarlanan performanslardan ziyade birbirinden farklı olaylar içinde, farklı eylemler sergilerken görülür. Böylece anlatıda yer alan hikâyelerin her biri öncekinden farklı olarak meydana gelir. Gündelik yaşam nispeten olaysız ve tekdüze ilerlerken,

kurmaca anlatılarda takip edilen karakterlerin hayatları olaylı ve oldukça yoğundur. Karakterler çeşitli ölüm ve yıkımlarla karşı karşıya kalırlar, katillerin peşine düşerler, çeşitli riskli eylemlerde bulunurlar veya komedilerde karakterler kendilerini rastlantısal olayların içinde bulurlar. Çizgi roman, polisiye, western veya bilimkurgu türü anlatı olsun, çoğu kurmaca anlatılardaki karakterlerin gündelik hayatları yoktur. Bu karakterler daha ziyade heyecan uyandıran olaylar ve meydan okumalarla dolu bir hayat geçirirler. Berger'e göre karakterlerin bu heyecan dolu anları günlük hayattan sıkılmış bireylerin ilgisini çeker ve insanlar günlük hayatta boş zamanlarını kurmaca anlatılarla doldurma ediminde bulunurlar (Berger, 1997, s. 163).

Anlatının gelişimi ve daha sistemli bir çalışma alanı olarak var olmasında edebiyat alanında özellikle Rus Biçimciliği ve Yapısalcılık yaklaşımı çerçevesinde çalışmalar yapan düşünürlerin büyük katkıları olur. Rus Biçimciliği; Victor Shklovsky, Yuri Tynianov, Boris Eichenbaum, Roman Jacobson, Grigory Vinokur gibi Sovyet yazarlar tarafından bir edebiyat eleştirisi olarak geliştirilir. Rus Biçimcileri, edebi eserlere yapılacak bir incelemenin, diğer tür incelemelerinden ayrı olarak, kendine özgü bir yönteme dayandırılması gerektiğini düşünürler ve yöntemlerini bu düşünce doğrultusunda geliştirirler. Rus Biçimciliğinin ortaya çıktığı dönemde edebiyat incelemesi ve edebi eleştirinin esere yönelik olmadığı görülür. Bu dönemde edebiyat ya duygusal bir dışavurum olarak ele alınır, ya sanatçının merkezde olduğu bir analiz yapılır ya da sanatın dış dünyayı yansıttığına vurgu yapılarak edebiyatı incelemek için tarih, sosyoloji, politika gibi alanlara başvurulur. Böyle bir ortamda Rus Biçimcileri eserden hareketle bir eleştiri yapılması gerektiğini düşünürler ve öncelikle edebiyat eserini diğer eserlerden ayıran biçimsel özelliğin ne olduğu sorusuna cevap ararlar (Moran, 2002, s. 178). Bu yaklaşımda düşünürler edebiyata kendine ait sistematiği olan bir dal olarak yaklaşırlar ve incelemelerini bu yönde gerçekleştirirler. Temel olarak biçimci isimlerin edebiyatın bağımsızlaştırılması doğrultusunda çalışmalar gerçekleştirdikleri söylenebilir. Bu bağlamda Rus Biçimcileri, edebiyatın sadece edebi kavramlarla incelenmesi gerektiğini savunurlar. Edebi eserin asıl güzelliğinin eserin içyapısını oluşturan öğelerin birbirleriyle olan uyumundan kaynaklandığını düşünen biçimci isimler edebi eserleri oluşturan yapı unsurlarını ve aralarındaki ilişkileri inceleyerek nesnel sonuçlara ulaşmaya çalışırlar. Rus Biçimci düşünürler edebi eserleri tek tek inceleyerek eserlerdeki ortak teknikleri ve eserlerin edebi niteliğini ortaya koyma amaçlı analizlerde bulunurlar

(Yaprak, 2018, s. 4). Rus Biçimciliği yaklaşımında çalışmalar yürüten düşünürler anlatı yapısını analiz etmek için yeni kavramlar üretirler. Schmid (2010, s. 175), Rus Biçimcilerin anlatı yapısı modelini *fabula* ve *syuzhet* olarak iki kavram üzerinden ele almalarını, bu yaklaşımın edebiyat kuramına en önemli katkısı olarak değerlendirir. Fabula bir anlatıdaki tüm unsurların toplamı olarak tanımlanabilir, syuzhet ise bu unsurların sanatsal olarak düzenlenmiş sunumudur. Syuzhet, bakış açısını içeren olay örgüsüne karşılık gelirken; fabula anlatının işlenmemiş hammaddesini içerir (Wellek & Warren, 1954, s. 226). Rus Biçimcilerinin edebiyat alanı ve anlatı üzerine yürüttükleri çalışmalar alanda öncü olur ve bu yaklaşım dahilinde üretilen bakış açısı ve kavramlar ilerleyen dönemde diğer yaklaşımların gelişmesine önemli katkı sağlar.

Berna Moran (2002, s. 191), 1960'lı yıllarda Fransa'da ortaya çıkan ve hızlı bir şekilde gelişen yapısalcılığın iki kaynağı olduğunu ifade eder. Bunlardan ilki yapısalcı dilbilim, ikincisi ise Rus Biçimciliği'dir. Rus Biçimciliği yaklaşımında çalışmalar yürüten Roman Jacobson'ın 1920'de Rusya'dan ayrılarak çalışmalarına Avrupa'da devam etmesiyle Rus Biçimciliği ile Fransız Yapısalcılar arasında bir köprü görevi gördüğü düşünülür. İlerleyen dönemlerde Tzvetan Todorov tarafından Rus biçimci düşünürlerin eserlerinin Fransızcaya tercüme edilmesi de Fransa'daki yapısalcıların, Rus biçimcileri daha yakından tanımalarını sağlar ve yapısalcılık Fransa'da parlak bir çıkış yapar.

Mehmet Rifat'a göre (2013, s. 237) yapısalcılık; F. de Saussure öncülüğünde öncelikle dilbilim kaynaklı bir kuram olarak ortaya çıkar. Dili kendi sistematik yapısı içinde ele alan bu yaklaşıma göre dil yapılandırılmış bir bütündür. Saussure dilin ses, anlam ve tümceler arasındaki bağlantılar neticesinde ortaya çıktığını savunur. Yapısalcılık ilk olarak dilin yapısını inceleyerek, dile ait olan çeşitli unsurların bağıntılarını ortaya çıkarır. Dilbilimde başarılı sonuçlar alınması üzerine yapısalcılık yaklaşımı antropoloji, etnoloji ve psikoloji gibi insanbilimlerine uygulanmaya başlanır. Farklı alanlar üzerine uygulanan yapısalcılık kısa sürede bir düşünce akımı haline gelir. Zaman içinde yapısalcı yaklaşım, bir düşünce akımı olmanın ötesinde bir yöntem olarak özellikle edebi eserlerin eleştirisinde ve göstergebilim alanında varlığını gösterir. Bu bağlamda yapısal anlatı çözümlemesi olarak adlandırılan ve gösterge dizgelerini veya anlamlı bütünleri hem anlatımın biçimi hem de içeriğin biçimi açısından inceleyen yöntem çeşitli araştırmacılar tarafından metin analizlerinde kullanılır. Mehmet Rifat, yapısal anlatı çözümlemesinin, gelişimin aşamasının ardından, farklı doğrultular izlediğini ve değişik kuramların

oluşturulmasına katkıda bulunduğuna dikkat çeker. Rifat, yapısal anlatı çözümlemesi bağlamında Vladimir Propp, Cl. Levi-Strauss ve A. J. Greimas gibi düşünürlerin ismin öne çıkarır (2013, s. 240).

Yapısalcılık yaklaşımının, yöntemsel bağlamda tutarlı ve yapının merkezde bulunduğu bir anlatıbilim kuramının ortaya çıkmasında belirleyici bir rolü olduğu söylenebilir. Yapısalcı yaklaşımın temeline bakıldığında üç farklı geleneğin üzerinde yükseldiği görülür: İlk olarak Rus Biçimciliği ve Vladimir Propp'un özgün bir şekilde geliştirdiği morfolojik yaklaşımı; ikincisi Saussure geleneği dahilinde gelişen yapısal dilbilim ve Lêvi-Strauss'un yapısal antropolojik çalışması ve son olarak ise Chomsky'nin dilbilim üzerine çalışmaları (Dervişcemaloğlu, 2014, s. 29).

Vladimir Propp, 1928 yılında yayınlanan eseri *Morphology of the Folktale* (Masalın Biçimbilimi) ile yapısalcılığın temelini atan isimlerden biri olarak değerlendirilir. Genel olarak halkbilimi üzerine çalışmalar yapan Propp, ileri sürdüğü fikirler ile hem yapısalcı yaklaşıma öncülük etmiş hem de anlatı çalışmalarına önemli katkılar sağlamıştır. Mehmet Rifat (2020, s. vii), Ferdinand de Saussure'ün çağdaş dilbilim alanında yarattığı devrimsel etkinin bir benzerinin Vladimir Propp tarafından hem masal incelemeleri hem de anlatı çözümlemesi alanında yöntemsel açıdan yaratıldığını savunur. Eserinde Rus masallarını inceleyen Propp, her masal arasında konu farklılığı bulunmasına rağmen değişmeyen ortak bir yapının bulunduğu sonucuna ulaşır. Propp, çalışmasında öncelikle masalların konularını birbirleriyle karşılaştırır. Bu amaçla, masalların oluşturucu bölümlerini ayırt eden düşünür, devamında masalları oluşturucu bölümlerine göre karşılaştırma yapar. Çalışmanın sonucunda ortaya biçimbilimsel bir yapı çıkacağını savunan Propp; ele aldığı masalların, bir yandan oluşturucu bölümleri açısından diğer yandan da hem bu bölümlerin kendi aralarında hem de bütünsel olarak ortaya çıkan bağıntı açısından bir betimleme elde etmeyi amaçlar. Karşılaştırmış olduğu masallarda değişmez değerler ile değişken değerleri kategorilendirilen Propp; değişen değerler olarak, kişi adlarını ve kişilerin özel niteliklerini sıralar. Değişmeyenler ise, kişilerin eylemleri ve işlevleri olur. Bu bağlamda yazar, masalların çoğunlukla aynı eylemleri farklı kişilere yaptırttığı sonucuna ulaşır (2020, s. 22-23). Çalışmada anlatı işlevleri üzerinden masalları değerlendiren yazar 31 anlatı işlevi olduğunu belirtir. Bu 31 ayrı işlevin hepsi her anlatıda yer almasada, işlevlerin sıralaması değişmez. Anlatılardaki karakterler farklı olsa bile, yaptıkları eylemler benzerlik gösterir ve kişiler ne olursa olsun anlatıyı oluşturan bu işlevlerdir

(Yaren, 2013, s. 181). Propp, çalışmasında her ne kadar masallar üzerine yoğunlaşmış olsa da yıllar içinde Propp'un yöntemi farklı anlatı türlerine uygulanarak, anlatıbilim çalışmalarında sıklıkla kullanılan bir yöntem olur.

Anlatıbilimin zaman içinde farklı düşünürlerin, çeşitli kavramlarıyla genişlediği söylenebilir. Anlatıbilimi daha kapsamlı bir şekilde anlayabilmek için tarihsel süreçte anlatıbilime dair ileri sürülen kavramları ayrı başlık altında ele almanın faydalı olacağı düşünülmektedir. Bu bağlamda çalışmanın bir sonraki başlığında anlatıbilim ile alakalı olarak diegesis, mimesis, fabula, syuzhet, öykü, olay örgüsü kavramlarına değinilecektir. Sonrasında ise çalışmanın ana konusu dahilinde sinemada anlatı konusu üzerinde durularak, sinemada klasik anlatı ve çağdaş anlatı üzerinden kuramsal bir tartışma yürütülecektir.

2.2. Anlatıya Dair Kavramlar

2.2.1. Diegesis ve Mimesis

Anlatı, anlatım kavramlarını ifade eden diegesis ve taklit, temsil, canlandırma gibi kavramları ifade eden mimesis terimlerinin ilk olarak Platon'un *Republic* (Devlet) isimli eserinde anlatı bağlamında ele alındığı söylenebilir. Diegesis/mimesis ikiliği temel olarak anlatıda bir hikâyeyi sunmanın farklı yollarına karşılık gelir (Halliwell, 2013). Herman ve Vervaeck (2005, s. 14,15) anlatı metinlerinin her zaman bir gösterge sisteminden yararlandığını, metinlerin dolayımlı bir şekilde sunulduğunu ve asla doğrudan gerçeği göstermediklerini belirtir. Bir olay sahnede gösterilebilir fakat aynı olay yazılı metinde farklı şekilde sunulur. Bu ayrım Platon'un mimesis ve diegesis olarak adlandırdığı kavramlar arasındaki farklılığı işaret eder. Mimesis gerçekliği sahneleyerek gösterir, böyle bir anlatım tiyatro için daha uygundur fakat bazı anlatıların da mimetik temsile yönelen anları bulunur. Bir metinde geçen alıntı konuşmalar böyle bir duruma örnek gösterilebilir. Bu durumda anlatı, metnin aktarmak istediği gerçeklikte söylenenleri neredeyse tam anlamıyla iletir. Diegetik anlatımda ise olaylar ve konuşmaların özeti bulunur. Bu tarz anlatımda olay anlatıcının sesi ile aktarılır. Anglo-Amerikan geleneğinde diegesis *telling* (anlatma); mimesis ise *showing* (gösterme) ile eşleştirilir. Mimetik bir roman genellikle çok fazla aksiyon ve diyalog içerir; diğer yandan diegetik anlatım sunan bir romanda ise anlatıcı ön plana çıkar.

Sovyet edebiyat bilimci Gennadiy Pospelov (1985, s. 72) diegetik anlatımın her zaman, belirli bir kişinin ağzından yapıldığını ifade eder. Destan, roman, masal veya öykü olsun hep dolaylı veya dolaysız bir anlatıcı bulunur. Bu anlatıcı, ilgili metinde meydana gelen olaylar ile okuyucu arasında bağlantı kurar, olaya tanıklık eder ve yorum yapar. Mimesis bağlamında sunulan bir anlatım ise öykü evrenini yeniden canlandırarak, bu evrenin elle tutulur, gözle görülür bir hale gelmesini sağlar. Öykü evreninin geçtiği mekân, dekorlar aracılığıyla taklit edilir, evrende bulunan karakterler ise oyuncular aracılığıyla bir anlamda ete kemiğe bürünür. Mimetik anlatım, esas olarak öykü evrenini zamansal ve mekânsal bağlamda seyredilir hale getirmeye çalışır (Oluk Ersümer, 2013, s. 34).

Platon'un, hocası Sokrates ile diyaloglarından oluşan *Devlet* kitabının 3. ve 10. bölümlerinde değinilen terimler; ilerleyen dönemde Aristoteles'in Poetika eserinde de yer bulur. Antik Yunan döneminin en önemli üç filozofu tarafından ele alınan diegesis ve mimesis terimlerinin zaman içinde farklı formlarda anlatım biçimlerini çözümlemek için kullanıldığı söylenebilir. İlgili terimler her ne kadar Platon tarafından sistematik bir şekilde ele alınmış olsa da Gerald Else (1958, s. 79) mimesis kavramının tarihsel gelişimi üzerinde durarak, kavramın Platon öncesinde de farklı metinlerde, çeşitli anlamlarda kullanıldığını belirtir. Düşünüre göre mimesis ile bağlantılı olarak kullanılan ilk kavram miming; hayvanların veya insanların bakışlarının, eylemlerinin, sözlerinin konuşma, şarkı veya dans aracılığıyla doğrudan temsili anlamına gelir. İkinci kavram olan imitation; genel anlamda, bir kişinin eylemlerinin bir başkası tarafından fiilen taklit edilmeden etik anlamda taklit edilmesini anlamını taşır. Son kavram olan replication ise bir kişinin veya bir şeyin maddi formdaki bir görüntüsü veya heykelini ifade eder. Else'nin sınıflandırmasından mimesis kavramının Platon öncesinde farklı anlamlarda kullanılmış olsa bile temel olarak kavramın takliti işaret edecek şekilde ele alındığı sonucuna ulaşılabilir.

Platon, Devlet isimli eserinde diegesis ve mimesis kavramlarını şu şekilde tanımlar:

> *Şair bize başkalarının söylediği sözleri, bu sözlerin nerede, nasıl söylendiğini anlattığı zaman, yaptığı iş bir anlatmadır sadece.* […] *Ama şair bu sözleri söylerken, kendisi değil bir başkasıymış gibi davranırsa, nedir o zaman yaptığı şey? Bir başkasının yerine geçmek, sözünü bir başkasının kişiliğine, elinden geldiği kadar uydurmak değil mi?* […] *Peki, bir insan sesini, davranışını bir başkasına uydurmaya çalıştı mı ne yapmış olur?*

> *Benzemek istediği kimseyi taklit etmiş olmaz mı?* […] *Demek ki, Homeros da, bütün şairler de anlatmalarında taklide başvururlar.* […] *Ama şair kendini hiç gizlemezse, anlattıklarına taklit karışmaz.* […] *Bir destandan kişilerin sözleri dışında, şairin dediklerini çıkarır da, yalnız konuşmaları bırakırsak, deminkinin tam tersi bir anlatma yapmış oluruz.* […] *Tragedyada gördüğümüz çeşit budur: Demek, şiirin iki türlü anlatma yolu varmış: Biri, dediğin gibi tragedya ve komedyadaki taklit yolu, öteki şairin olan biteni kendi anlatması* (Platon, 2010, s. 83-85).

Doğrudan anlatım anlamını taşıyan diegesis ve taklit yoluyla anlatımı ifade eden mimesis kavramlarını tartışan Platon, anlatılarında mimesisi tercih eden yazarları benzetmeci olarak tanımlar ve bu isimlerin gerçeğin kendisine ulaşamadıklarını belirtir. Düşünüre göre bir ressamın ayakkabıcılığı bilmeden bir ayakkabının resmini yapmasıyla, bir sanatı onlardan çok bilmeyenlerin de renklere, biçimlere bakıp onu sahici gibi görmeleri aynı doğrultudadır (2010, s. 343).

Platon, her şiirin geçmiş, şimdiki zaman veya gelecekteki olayların bir anlatısı (diegesis) olduğunu ifade eder. Düşünür diegesisi geniş anlamda üç farklı kategoride değerlendirir: ilk olarak *haple diegesis* tamamen, düz bir anlatı şeklini ifade eder. İkincisine *dia mimeseos* adını verir ve bu tür mimetik bir anlatıma karşılık gelir. Bu anlatı türü daha çok tiyatroda karakterler arasındaki diyaloglar aracılığıyla sunulan anlatımı belirtir. Son olarak ise diegesis ve mimesisi içeren bütünleşik anlatı şeklinde bir anlatım türü bulunur. Burada ise metinde diyalog ve anlatı bir arada bulunur. Bu tarza Homeros'un eserleri örnek verilebilir (Genette, 1992, s. 8).

Poetika eserinde anlatıma dair görüşlerini belirten Aristoteles, Platon'un doğrudan anlatımı ifade eden diegesis ile taklit üzerinden anlatımı ifade eden mimesis kavramlarını hikâye etme ve eylem içinde gösterme yoluyla kavramsallaştırır. Aristo, hikâye yoluyla anlatımı "Homeros'un yapmış olduğu gibi bir başka kişi adına ya da kendi üzerine başka hiçbir rol almadan doğrudan doğruya yine kendi adına yürütülür" şeklinde tanımlar (1987, s. 14). Bu anlatımda ozan ya başkasının başından geçen olayları aktarır ya da kendi başından geçmese bile kendi başından geçmişçesine bir olayı anlatır. İlk durumda olay bir kahraman üzerinden aktarılırken, ikinci durumda ozan doğrudan kendisi olarak içinde bulunduğu ya da gözlemlediği olay ve durumları anlatır. Gösterme yoluyla anlatımda ise taklit unsuru bulunur. Aristo bu anlatımı uygulayan yazarlara örnek olarak Sophokles ve

Aristophanes'i verir ve bu yazarların her ikisinin etkinlik ve dramatik eylem içinde bulunan kişileri taklit ettiğine dikkat çeker (Aristoteles, 1987, s. 15). Gösterme yoluyla anlatım yönteminde ozan, olayları ve karakterleri kendi ağzından anlatmaz. Bu tür bir anlatıda ozanın izine rastlanmaz. Burada eylem içinde bir canlandırma vardır ve eylem içinde canladırma yapılabilmesi için belirli mekânlara ve canlandırmayı yapacak karakterlere ihtiyaç duyulur. Karakterler aracılığıyla öykü olay örgüsü içinde aktarılır (Oluk Ersümer, 2013, s. 33).

Poetika eserinde mimesis üzerine fikirlerini açıklayan Aristo'ya göre epos, tragedya, şiir gibi sanatların tümü birer taklittir (mimesis). Ancak ilgili sanatlar taklit etmede kullanılan araç bakımından, taklit edilen nesneler bakımından ve taklit tarzı bakımından birbirinden ayrılırlar. Bazı sanatlar renkler ve figürler aracılığıyla taklit ederken, bazısı ses aracılığıyla taklit eder. Bu bağlamda Aristo adı geçen sanatlarda genel olarak taklitin; ya ritm, ya söz ya da harmoni aracılığıyla gerçekleştirildiğini ifade eder (1987, s. 11). Şiir ve mimesis ilişkisi üzerinde duran Aristo'ya göre (1987, s. 16) şiir sanatı varlığını insan doğasında bulunan iki temel neden borçludur. Bunlardan ilki insanda doğuştan bulunan taklit içgüdüsüdür; insanlar diğer varlıklardan taklit etmeye olan yatkınlarıyla ayrılırlar. İkincisi ise insanların taklit ürünleri karşısında duydukları karakteristik bir duygu olan hoşlanmadır. İnsanın sanat yapıtı karşısındaki durumu bunu kanıtlar niteliktedir. Düşünür gerçeklikte hoşlanmayarak bakılan bir nesnenin tamamlanmış bir resim haline geldiğinde bir diğer deyişle gerçeğin taklidine bakıldığında hoşlanmanın gerçekleştiğini savunur.

Platon ve Aristo'nun mimesis kavramına olan yaklaşımları karşılaştırıldığında birtakım farklılıklar olduğu görülür. Platon, mimesisi karakterlerin söylemine indirgerken; Aristo, Poetika'da kavramı kurgusal dünyaya atıfta bulunarak temsil anlamında kullanır. Bu bağlamda Aristo mimesisi karakterlerin söylemini aşacak şekilde genel olarak kurgusal metni tasvir etme süreci bağlamında ele alır (Fludernik, 2009, s. 64). Her iki düşünürde temelde mimesisi taklit üzerinden değerlendirir fakat Platon ideal devletinde sanatçıları ve şairleri ahlaki ve eğitimsel nedenlerle toplumdan dışlamayı önerirken; Aristo sanata, şiire ve tragedyaya toplumda ve yurttaşların eğitiminde önemli bir konum atfeder (Arslan A. , 2007, s. 33). Platon'a göre sanat insanların aklına değil duygularına, mantığına değil psikolojisine hitap eder. Bu bağlamda düşünür sanat eserlerinin bireylerin akılsız, korkak, zayıf ve değişken taraflarına seslendiğini savunur. Platon, tragedya ve komedyada ele alınan konular ve bu sanat eserlerinde karakterlerin olaylara verdiği tepkiler ile gerçek

hayat tepkilerinin birbirlerinden çok farklı olduğunu ifade eder ve bu bağlamda taklit mekanizmasının sanat eserlerinde bireyleri hatalı bir şekilde yansıttığını belirtir (Arslan A. , 2007, s. 359-360). Platon ve Aristo'nun mimesise olan yaklaşımlarındaki farklılıklar üzerinden bir değerlendirme yapmak gerekirse Platon taklite dayalı bir anlatımı eleştirirken; Aristo mimetik anlatım tarzında yer alan farklı unsurları insanın içinde bulunduğu ruhsal durumu yansıtan belirtiler olarak değerlendirir (Arslan A. , 2007, s. 376). Doğrudan anlatımı ifade eden diegesisi daha doğru bir anlatım tarzı olarak benimseyen Platon, mimesis anlatımdaki temsil yoluyla anlatımı değersiz görür. Düşünür, mimetik tarzda anlatımın illüzyon yarattığını savunarak, mimetik temsilin insanların bakış açılarını rasyonel bağlamda değil de duygusal düzeyde değiştirmesini tehlikeli olarak değerlendirir (Schaeffer & Vultur, 2005, s. 309).

Alan üzerine yapılan çalışmalarda, genel olarak mimesisin karşıtı olarak ele alınan diegesis kavramı modern anlatı teorisinde temelde öykü anlamında kullanılır. Bu kullanımda diegesis kavramı filmdeki öyküye karşılık gelir. Bir anlamda modern çalışmalarda diegesis kavramının temelde film teorisi bağlamında kullanıldığı söylenebilir (Dervişcemaloğlu, 2014, s. 68). Diegesis filmde öyküye karşılık gelse de esasen sinemada taklide dayalı bir anlatım tarzı tercih edilir. Yanılsama yaratma konusunda mimetik anlatım yönteminin, diegetik anlatımdan daha yetkin olması sinemada ağırlıklı olarak mimetik anlatımın tercih edilmesinde önemli olur. Sinemada, özellikle klasik anlatıma sahip filmlerde dolaysız bir söylem tercih edilir. Klasik anlatımın kullanıldığı bir filmde, öykünün kurmaca olduğunu gizleyen bir anlatım stili tercih edilir. Bu bağlamda anlatıdaki yapaylığı gizleyerek, doğal bir anlatı sunabilmek için klasik anlatı sinemasında seyirciye doğrudan hitap eden bir anlatıcı bulunmaz. Diğer yandan, çağdaş anlatıma sahip filmlerde izleyicide oluşan özdeşleşmeyi ortadan kaldırmak için zaman zaman bir anlatıcı figüre rastlanır. Bu tarz filmler diegetik bir anlatımı tercih ederek, filmin öykü evrenine yönelik yanılsamayı ortadan kaldırarak izleyiciye doğrudan seslenme yöntemini tercih eder (Oluk Ersümer, 2013, s. 38). Platon'un şiir ve destan gibi metinler üzerinden değindiği terimlerin sinema bağlamında da aynı işlevi gördüğü söylenebilir. Antik dönemden beri varolan bu terimler üzerine farklı isimler tarafından, farklı tarzlarda yorum getirilmiş olsa da kavramların karşılık geldiği anlatım stillerinin varlığını koruduğu söylenebilir. İlerleyen bölümlerde mimetik

söylemi işaret eden klasik anlatı ve diegetik söylemi işaret eden çağdaş anlatı başlıkları altında kavramların sinemasal bağlamda kullanımlarına ayrıntılı olarak değinilecektir.

2.2.2. Fabula (Öykü) ve Syuzhet (Olay Örgüsü)

Anlatı üzerine farklı zamanlarda çalışmalar yürüten farklı isimlerin birtakım ortak soruların peşine düştüğü söylenebilir. Bu bağlamda bir anlatının nelerden oluştuğu, anlatıyı meydana getiren bileşenler, anlatının katmanları gibi meselelerin anlatıyı bütünlüklü bir şekilde anlayabilmek için önemli olduğu düşünülmektedir. Edebiyat alanında öncelikle Rus Biçimci düşünürler tarafından ele alınan konu zaman içinde diğer düşünürlerin katkılarıyla genişlemiş ve anlatıyı oluşturan unsurlara dair farklı tanımlamalar geliştirilmiştir.

Bir anlatının temel olarak iki farklı öğenin birleşimi sonucu meydana geldiği söylenebilir. Anlatıyı iki katmanlı bir yapı olarak ele alan farklı düşünürler bu katmanları farklı şekillerde isimlendirmişlerdir. Bu ayrımı Rus Biçimciler fabula – syuzhet; edebiyat kuramcısı E. M. Forster öykü – olay örgüsü; film kuramcısı Michel Chion öykü – öyküleme; yapısalcı film eleştirmeni Seymour Chatman ise öykü-söylem olarak ele almışlardır (Oluk Ersümer, 2013, s. 24). Bu çalışmada anlatı yapısını oluşturan ayrıma dair kavramlar düşünürlerin yaklaşımları doğrultusunda ele alınarak; iki katmanlı yapı farklı açılardan tartışılacaktır.

Konuyu tarihsel süreç bağlamında ele Dervişcemaloğlu'na göre (2014, s. 77), fabula – syuzhet ayrımı ilk olarak Rus edebiyat eleştirmeni Viktor Shklovsky tarafından ele alınır. Shklovsky, fabula ve syuzhet arasındaki ilişkide fabulayı eserin malzemesi olarak değerlendirirken; syuzheti ise bu malzemeden hareketle eseri üreten unsur olarak ifade eder. Bu doğrultuda fabulanın öyküye, syuzhetin söyleme karşılık geldiği söylenebilir. Fabula ve syuzhet kavramları ilk olarak Shklovsky tarafından ele alınmış olsa da bu iki kavramın tüm dünyada yaygınlaşmasını sağlayan isim Boris Tomaşevski olur. Dervişcemaloğlu, Rus Biçimciler Shklovsky ve Tomaşevski'nin konuya yaklaşımları arasında önemli bir fark olduğuna dikkat çeker. Shklovsky, fabulayı estetik açıdan değersiz olarak değerlendirirken; Tomaşevski için fabula sanatsal niteliği olan bir anlatı unsurudur (Dervişcemaloğlu, 2014, s. 78).

Rus Biçimciliği'nin önde gelen edebiyat eleştirmenlerinden biri olan Boris Tomaşevski, 1925 yılında yazmış olduğu ve edebiyat teorisini ele aldığı çalışmasında fabula ve syuzhet

kavramlarına geniş bir şekilde değinir. Düşünür, fabulayı metin boyunca okuyucuya iletilen, birbirine bağlı olaylar bütünü olarak tanımlar ve fabulanın yalnızca zamansallığa karşılık gelmediğini, nedensellik belirtisini de gerektirdiğini ifade eder. Syuzheti konu olarak isimlendiren Tomaşevski, konunun da fabula gibi aynı olaylardan oluştuğunu fakat olayların yapıt içinde ortaya çıkış sırasını sunma bağlamında fabuladan farklı olduğunu savunur. Fabula – syuzhet yapılanmasında motiflerin kullanımı önem taşır. Bu bağlamda fabula neden-sonuç ilişkisi içinde sıralanan motiflerin bütünü şeklinde belirir; konu ise aynı motiflerin yapıt içinde izledikleri sıraya göre ortaya çıkan bir bütündür. Fabulada, okurun bir olayı, metnin herhangi bir bölümünde öğrenmesi önem taşımaz. Yazarın kendi yaratmış olduğu gündelik bir olay bile fabula olarak kullanılabilir. Fakat syuzhet yani Tomaşevski'nin tanımlamasıyla konu tamamen sanatsal bir kuruluştur. Bir yapıtta bulunan özgür motifler konu içinde en önemli rolü üstlenir ve yapıtın kuruluşunu belirler. Bir yapıtın fabulası için bağlı motifler önemlidir fakat konu için özgür motifler öne çıkar (Tomaşevski, 2021, s. 251-253). Düşünürün değindiği ayrım üzerinden bir değerlendirme yapıldığında; bir metnin özgünlüğünün ve sanatsallığının syuzhete bağlı olduğu söylenebilir. Bir anlamda syuzhet yazarın, metin içinde yer alan motifleri kendi düşüncesi bağlamında inşa etmesiyle ortaya çıkar. Örneğin, bir yapıtta yer alan düello sahnesinde a ile b kişilerinin düello yapmaları bağlı motiftir ve fabulanın kapsamına girer. Bu düello kısmı yapıttan çıkarıldığında neden-sonuç zinciri bozulmuş olur. Yapıtta yer alan düellonun sunuluş şekli ise özgür motifler aracılığıyla olur. Burada yazar motifleri özgür bir şekilde kullanarak olayı okuyucusuna sunar. Konu, olay örgüsü veya syuzhet olarak adlandırılan bu bölümde aynı olay farklı yazarlar tarafından çeşitli şekillerde sunulabilir. Özgür motifler syuzhet için önem taşımakla birlikte fabulaya bir etkileri yoktur. Çünkü sunulan olay farklı şekillerde anlatılsa da farklı bir durum meydana getirmezler (Oluk Ersümer, 2013, s. 26).

Berna Moran (2002, s. 182-183), syuzhetin Türkçe'de genel olarak olay örgüsüne karşılık gelecek şekilde kullanıldığını ifade eder ve syuzheti yazarın metinde sunduğu sıra ve biçimdeki olaylar dizisi olarak tanımlar. Fabulayı ise öykü olarak çevirir ve yazarın düzenlediği olay örgüsünün gerçek hayatta takip etmesi gereken sıraya göre dizilmiş şekli olduğunu belirtir. Genel olarak bir öykü zamansallık bağlamında yaşamdaki sırayı izleyen olaylar zinciridir. Fakat yazar bu öyküyü çok farklı şekillerde sunabilir. Okuyucunun bir metinde karşılaşmadığı ve metnin tamamından çıkarımsal düzeyde elde

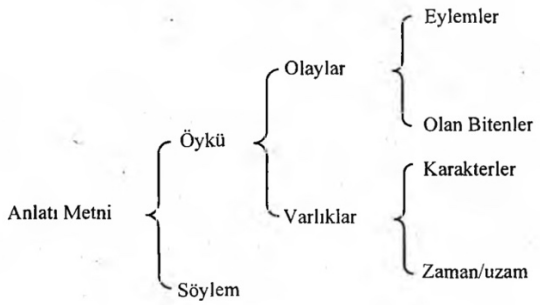
ettiği sonuç öyküye karşılık gelirken; yazar, öyküdeki olayların sırasını gerçek hayattakine uymayan bir şekilde sıralayabilir ve böylece yapıtın syuzhetini kendi sanatsal anlayışı çerçevesinde kurmuş olur.

Rus Biçimciler tarafından ortaya atılan fabula – syuzhet ayrımının anlatı çalışmalarına önemli bir katkısı olduğuna dikkat çeken Kristin Thompson (1988, s. 39) syuzheti temel olarak bir filmde sunulan ve izleyicinin gördüğü/duyduğu şekliyle tüm nedensel olayların yapılandırılmış kümesi olarak tanımlar. Genellikle bir anlatıda bazı olaylar doğrudan sunulurken, doğrudan sunulan olayların yanında daha önemsiz olaylardan sadece bahsedilir ve geçilir. Ayrıca çoğu zaman filmlerde olaylar izleyiciye kronoloji dizilim dışında sunulur, geriye dönüşlere yer verilir. Bu durumda izleyici olayları zihninde kronolojik olarak sıraya dizer ve yeniden düzenler. Burada nedensellik üzerinden bir dizilim gerçekleştirilir. Çoğu film için fabula kolayca inşa edilir fakat yönetmen fabula ve syuzhet arasındaki farkları sonsuz şekilde manipüle edebilir. Napolyon'un hayatını anlatan filmlerin tümü aynı fabulayı (öyküyü) aktarır; Napolyon'un gençliği, iktidara yükseliği, Fransız Devrimi ardından yaşadıkları ve Elbe'ye sürgünü. Biyografik veya tarihi bir filmde aynı olayı farklı yönetmenler ele alsa bile olayın sunumunda öykü değişmeyecektir. Fakat bu farklı filmlerdeki syuzhet (olay örgüsü) çok çeşitli şekillerde düzenlenebilir. Film Napolyon'un sürgündeki son günlerinden başlayarak geriye doğru bir zamansal düzenleme şeklinde inşa edilebilir veya doğumundan başlayarak kronolojik bir şekilde ilerleyebilir (Corrigan, 2015, s. 70).

İngiliz edebiyatçı E. M. Forster ilk olarak 1927 yılında yayınlanan *Aspects of the Novel* kitabında, Rus Biçimcileri tarafından ortaya atılan ve anlatının katmanlarına karşılık gelen fabula – syuzhet ayrımına benzer bir yaklaşım sergiler. Forster eserinde *story* (öykü) ve *plot* (olay örgüsü) arasında bir ayrım yapar. Öyküyü, bir eserde olayların kronolojik olarak düzenlenmiş anlatısı olarak tanımlayan Forster (1985, s. 86) olay örgüsünün de öykü gibi olayların anlatısını sunduğunu fakat olay örgüsünün, öyküden farklı olarak "nedensellik" içerdiğine dikkat çeker. Forster, öykü ve olay örgüsü arasındaki ayrımı bir örnekle açıklar: "Kral öldü ve ardından kraliçe öldü" ifadesi öyküye karşılık gelirken; "Kral öldü ve ardından kraliçe kederinden öldü" ifadesi olay örgüsüdür. Olay örgüsüne karşılık gelen ifadede de zamansallık vardır fakat burada neden-sonuç ilişkisi öne çıkar. Bu doğrultuda Forster'ın olay örgüsü kavramıyla; Tomaşevski'nin fabula yaklaşımı arasında bir paralellik olduğu söylenebilir.

Anlatı yapısı üzerine çalışma yürüten bir diğer isim de Amerikalı film eleştirmeni Seymour Chatman'dır. Amerikan anlatıbiliminin en önemli düşünürlerinden biri olan Chatman, Yapısalcı yaklaşımın önde gelen temsilcilerindendir. Chatman (2008, s. 17) anlatı yapısının öğelerini öykü ve söylem olarak ayırır. Düşünür, öyküyü oluşturan unsurları; olaylar zinciri, eylemler, karakterler, zamansal ve uzamsal öğeler olarak açıklar. Diğer yandan anlatının ikinci kısmı olan söylemi ise içeriğin aktarılma yolu olarak tanımlar. Bu doğrultuda Chatman öykü için bir anlatının *ne*'si; söylem için ise bir anlatının *nasıl*'ı tanımlamasını yapar. Chatman anlatının yapısına dair yaklaşımını bir diyagram ile şu şekilde açıklar:

Şekil 2.1: Chatman'ın anlatı diyagramı



Kaynak: (2008, s. 17)

Chatman'ın anlatıya olan yaklaşımına göre bir anlatıda öykü katmanı farklı unsurları bünyesinde barındırırken; söylem katmanı ise tek başına bir yapı olarak var olur. Chatman (2008, s. 39) bir öyküdeki olayların, öykünün söylemi bir diğer deyişle sunumun biçimi tarafından olay örgüsüne dönüştürüldüğünü savunur. Bir anlatının olay örgüsü, herhangi somut bir yapıttan, filmden veya romandan çok daha genel bir düzeyi işaret eder. Bu bağlamda anlatının olay örgüsü, öykünün doğal akışıyla aynı olmak zorunda değildir. Olay örgüsünün işlevi; öykünün belli kısımlarını öne çıkarmak, belli kısımları önemsizleştirmek, bazı olayları yorumlamak, bazı olayları okuyucu/izleyiciye bırakmak veya bir olaya/karaktere odaklanmaktır. Anlatıda olay örgüsünün önemine değinen Chatman'a göre (2008, s. 43) olay örgüsü olmayan bir anlatıdan söz etmek mümkün değildir.

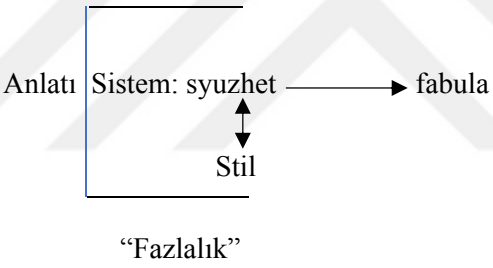
Farklı çalışmalarında anlatı yapısı üzerine düşüncelerini ifade eden çağdaş film teorisyeni David Bordwell, anlatı modellemesi konusunda Rus Biçimcilerin ileri sürdüğü fabula – syuzhet ayrımını takip eder. Bordwell (2007, s. 98), 1960'lı yıllarda Fransız Yapısalcılığı

tarafından anlatı yapısına dair ileri sürülen *histoire* (öykü) ve *discours* (söylem) ayrımını; söylem kavramının taşımış olduğu belirsizlikler nedeniyle reddeder. Bordwell'e göre söylem; anlatı bağlamı dışında, öyküyü yeniden düzenleyen geriye dönüş gibi zamansal düzenlemeyi, filmde bir çekimin kompozisyonunu, sahneler arası geçişleri de kapsayan geniş bir kullanıma da sahiptir. Bordwell, söylem teriminin syuzhet ve stil kavramlarını bir araya getirdiğini ifade ederek, syuzhet ve söylem arasındaki farklılık nedeniyle kendi çalışmalarında syuzhet kavramını kullanır. Bir sinematik anlatımın pek çok farklı anlatım tarzı vardır. Bu farklı tarzları belirleyen ana unsurun syuzhet olduğu söylenebilir. Bir filmde yönetmenin tercih ettiği syuzhet yöntemi ile geçmişe dönüş veya ileriye gidiş yolu ile fabulada ele alınan olayların sırası değiştirilebilir. Öyküde meydana gelen olayların ekranda görülme süreleri uzatılabilir veya hızlı bir şekilde geçilebilir. Eş zamanlı fabula olayları çapraz kurgu yöntemiyle art arda veya ardışık olaylar eş zamanlı bir şekilde bölünmüş ekran aracılığıyla seyirciye sunulabilir. Bordwell, syuzhetin çeşitli kullanımları ile filmin izleyiciye çok farklı şekillerde iletilebileceğini savunur. Sinematik anlatımla edebi anlatımı karşılaştıran Bordwell'e göre (2007, s. 99); bir romanda birinci şahıs yoluyla yapılan anlatımda okuyucu tek bir bakış açısıyla sınırlandırılır. Fakat bir filmde yer alan dış ses anlatıcı tanık olmadığı, hatta bilmediği olayların açığa çıkmasını başlatabilir. Bu bağlamda bir filmin syuzheti ve stili sözlü iletişimin kısıtlarından bağımsızdır.

Bordwell, fabulayı belirli bir zaman diliminde ve belirli bir mekân içinde meydana gelen olayların kronolojik, neden-sonuç zinciri olarak tanımlar. Alfred Hitchcock'un *Rear Window* (1954, Arka Pencere) filmi izleyiciye açık bir fabula inşa etme süreci sunar. Burada izleyici bir yandan öyküde geçmiş olaylarla ilgili birtakım varsayımlarda bulunur, diğer yandan filmde devam eden soruşturmanın öyküsünü zihninde inşa eder. Filmde yer alan soruşturma ile bir suçun gizlenmiş hikâyesinin peşine düşülür. Tipik bir dedektiflik hikâyesinin sonunda, tüm öykü olayları tek bir zaman, mekân ve neden-sonuç ilişkisine oturtulur. Bu doğrultuda fabula, anlatının muhatabının varsayımlar ve çıkarımlar yoluyla yarattığı bir modeldir. Bir filmin izleyicisi veya bir romanın okuyucusu anlatıda yer alan ipuçlarını toplayarak, şemaları uygulayarak, hipotezlerini çerçeveleyerek ve test ederek sonuca ulaşır. Bir anlatının fabulası koşulların gerektirdiği kadar genel veya ayrıntılı olarak sözlü bir özet ile somutlaştırılabilir. Fabula asla keyfi bir yapı değil; izleyicinin prototip şemalar aracılığıyla inşa ettiği bir unsurdur. İzleyici zihninde anlatının fabulasını

oluştururken; karakterler, eylemler, mekânlar, kanonik hikâye unsurları, neden-sonuç ilişkileri, zamansal öğeler gibi birbirinden farklı unsurları bir araya getirir. Bu inşa yöntemi sonucunda kurulan anlatıda, bir filmin izleyicileri hikâyenin ne olduğu, hangi faktörlerin hikâyenin anlatımını belirsizleştirdiği ya da muğlaklaştırdığı konusunda aynı fikirde olacaklardır. Bir filmde izleyici farklı unsurları bir araya getirir ve fabulaya ulaşır fakat bir filmin fabulasını ekranda veya filmin müziğinde aramak hata olur çünkü fabula maddi olarak görünen bir unsur değildir. Bir filmde karakterin pencereden dışarı baktığı bir çekim görüldüğünde, izleyici bu eylemi bir hikâye olayı çıkarmak için işaret edilen temsil olarak yorumlamalıdır. Bu şekilde bir bilgi sunumu pek çok farklı yolla aktarılabilir (Bordwell, 1985, s. 49). Bordwell, bir anlatıda yer alan öğelerin ilişkisini şu şekilde açıklar:

Şekil 2.2: Bordwell'in anlatı şeması



Kaynak: (1985, s. 50)

Bordwell, anlatı yapısı üzerine çalışma yürüten diğer isimlerden farklı olarak kendi oluşturmuş olduğu modele stil öğesini de dahil eder. Bir film anlatısında stil, film tekniklerinin belirli somut örneklerini harekete geçiren bir sistem oluşturur ve syuzhet ile çeşitli şekillerde etkileşime girer. Bordwell, sinemada syuzhet ile stil öğeleri arasındaki farkı *Rear Window* filmi üzerinden açıklar (1985, s. 50). Filmde syuzhet, Bayan Thorwald'ın cinayeti, bu cinayetin soruşturulması ve Lisa ile Jeff karakterlerinin aşkının öyküsünü betimleyen belirli olay dizilerinden (eylemler, sahneler, dönüm noktaları) oluşur. Film hikâyeye dair sayılan bu unsurların dışında; mizansen, sinematografi, kurgu ve ses gibi birtakım sinematik teknikleri de barındırır. Bir sahnede Jeff ve Stella, Thorwald tarafından fark edilir ve hızla Jeff'in odasına doğru geri dönerler (figür hareketi, yerleşim); fısıldayarak konuşurlar (ses), lambayı söndürürler (aydınlatma); kamera uzun

bir çekime geçer (sinematografi); ve tüm bu eylemler, Thorwald'ın penceresinden dışarı bakmak için döndüğü kritik bir sahneden (kurgulama) sonra gerçekleşir. Bordwell ele almış olduğu örnekte bir yandan filmin syuzhetinde yer alan eylemleri sıralarken, parantez içindeki kısımlarda da eylemlerin stil bağlamında karşılığını yazar. Bordwell'in ele aldığı örnekte de görüldüğü gibi sinemasal anlatıda syuzhet ve stil öğeleri birlikte bulunur. Filmde syuzhet ve stil anlatının farklı yönlerini ifade eder. Syuzhet, filmin "dramaturjik" sürecine; stil ise "teknik" yönüne karşılık gelir (Bordwell, 1985, s. 50).

Bordwell, bir roman, bir film, bir tablo veya bir oyundan aynı fabulanın çıkarılabileceğini ifade eder. Syuzhet ise, farklı anlatı temsillerinde daha esnek ilkeler üzerine inşa edilir. Bu bağlamda fabula/syuzhet ayrımının, *histoire* (öykü)/*discourse* (söylem) ayrımını tekrarlamadığını savunan Bordwell syuzhet ile fabulanın *anlatı mantığı, zaman ve uzam* olmak üzere üç ilke temelinde birbirine bağlandığını ifade eder (1985, s. 51). İlk ilke olan anlatı mantığı; izleyicinin bir anlatıda fabula oluştururken bazı olaylar arasında nedensel ilişkiler kurmasına karşılık gelir. Burada bir olayın, başka bir olayın veya bir karakter özelliğinin sonucu olduğu varsayımı üzerinden bir düşünce oluşur. Anlatının syuzheti izleyiciyi sistematik olarak doğrusal çıkarımlar yapmaya yönlendirebileceği gibi, bazen de olayların nedensel ilişkilerinin inşasını engelleyecek veya karmaşıklaştıracak şekilde de düzenleyebilir. İkinci olarak zaman ilkesine göre; anlatısal zamanın birkaç yönü bulunur. Syuzhet izleyiciye fabula olaylarını herhangi bir sırayla oluşturması için ipucu verebilir (düzen). Syuzhet, herhangi bir zaman diliminde meydana gelen fabula olaylarını sunabilir (süre). Ayrıca syuzhet, fabula olaylarının herhangi bir sayıda meydana geldiğini işaret edebilir (sıklık). Bu yönlerin tümü, izleyicinin fabula zamanı oluşturmasına yardımcı olabilir veya engelleyebilir. Anlatının zamansal tasarımı, tarihsel eğilim ve filmin bağlamına göre değişkenlik gösterebilir. Fabula ile syuzhet arasındaki son bağlantı ilkesi uzamdır. Fabula olayları, ne kadar belirsiz veya soyut olursa olsun, belirli bir uzamsal referans çerçevesinde sunulur. Anlatıda, izleyici syuzhet aracılığı ile ilgili çevre, konumlar ve yollar hakkında bilgilendirilerek fabula uzamının inşası kolaylaştırılabilir veya uzama dair izleyicinin zihnini bulandıracak, kavrayışını engelleyecek bir düzenleme yapılabilir.

Bazı anlatılarda syuzhet, izleyicinin fabulayı inşa etmesini engelleyen çeşitli materyaller kullanır (Bordwell, 1985, s. 52). Bu tür materyaller izleyiciyi, syuzhetin fabulayı yorumluyor gibi düşünmeye sevk edebilir. Eisenstein'ın *October* (1927, Ekim) filminde

Kerensky ve General Komilov karakterleri "Tanrı ve Ülke İçin" sloganını kullanırlar. Sonrasında birdenbire birçok farklı kültürden bir dizi tanrı heykeli görünür. Ekrana gelen bu çekimler, fabula olayları arasında uzamsal, zamansal ve mantıksal bağlantılar kurulmasına yardımcı olmaz, fabula bağlamında bu çekimler konu dışıdır. Bununla birlikte, görüntülerin dizisi syuzhet manipülasyonunu oluşturur. Tanrı fikri üzerine küçük bir sav niteliğindeki pasaj, dinin kültürden kültüre değiştiğini vurgulayarak kutsal öğelere başvurmanın çoğu zaman siyasi çıkarı perdelediğini öne sürer. Bordwell'in örnek verdiği durumda sahneler arasına eklenen materyal, sinematik unsur olarak bir argüman oluşturur izleyiciyi metin ötesi çıkarıma zorlamış olur.

Anlatı analizinde syuzhetin, fabula bilgilerini sunma taktikleri de önem taşımaktadır. Genel olarak syuzhet, (1) erişimimiz olan fabula bilgisinin miktarını; (2) sunulan bilgilere atfedilebilecek uygunluk derecesini; (3) syuzhet sunumu ile fabula verisi arasındaki biçimsel karşılaşmaları iletir. İdeal bir syuzhet yapılanmasının, fabulanın tutarlı ve istikrarlı bir şekilde inşa edilmesini sağlayacak derecede yeterli bilgi sunduğu varsayılır. Yeterli bir bilgi sunan syuzheti referans noktası olarak alan Bordwell bu referans noktası perspektifinden; fabula hakkında çok az bilgi sağlayan "seyrek" syuzhet ile çok fazla bilgi sağlayan "aşırı yüklü" syuzhet şeklinde bir ayrıma gider. Bir dedektif hikâyesi izleyiciyi çok sayıda ipucu ve az sayıda sebep ile şaşırtabilir. Böyle bir durumda syuzhet tür veya tarz geleneklerine göre bir fabula inşa etmek için yeterli bilgi talebine indirgenir. Hitchcock, *Rear Window* (1954, Arka Pencere) filminde öyküye dair bazı verileri tutar ve bazen de çok fazla veriyi açığa çıkarır, ancak genel itibariyle tür bağlamında tam olarak doğru miktarda veri sunar. Gizem öğesinin baskın olduğu bir filmde anlık olarak aşırı bir bilgi sunumu veya seyrek bilgi sunumu yaklaşımı, kendi türü içinde syuzhet inşası için normaldir. Fakat polisiye bir öykü, dedektifin soruşturmasını anlatırken ya da çözümü inşa ederken farklı bir strateji izlerse türünün dışına çıkabilir. Örneğin Michelangelo Antonioni'nin yönettiği *Blow-Up* (1966, Cinayeti Gördüm) filmi bir dedektif hikâyesi olarak başarısız bir filmdir. Anlatı, ana karakterin ya da izleyicinin suçu çözmesine (hatta suçun nedenlerini belirlemesine) imkân verecek çok az bilgi sunar. Bordwell, buradan iki sonuç çıkarır: Belirli noktalarda sıradan filmler aşırı bilgi yüklemesi veya seyreltme taktiklerine boyun eğebilir ve olağanüstü filmler tutarlı bir şekilde ve baştan sona bunlardan birine veya her ikisine birden başvurabilir (1985, s. 54).

Bir sinema anlatısında hiçbir syuzhet, gerçekleştiği varsayılan fabula olaylarının tümünü açıkça sunmaz. Bir sahnede doğumu görünen prenses, bir sonraki sahnede on sekiz yaşında görünebilir. Syuzhette boşluk bırakan anlatım, aradan geçen yıllarda fabula için olağanüstü hiçbir şeyin yaşanmadığını işaret eder. İzleyici aradan geçen zaman diliminde prensesin bebekliğini, çocukluğunu ve ergenliğini varsayar. Anlatıda zamansal boşluklar en sık görünen türdendir, ancak herhangi bir gizem uyandırmak için de anlatıda nedensel boşluklar bırakılabilir. Bir filmde kayıp karakterin nerede olduğuna dair bilgi verilmediği veya eylemin mekânını tanımlamayı es geçtiği zaman, anlatıda uzamsal boşluklar da sunulabilir. Bu tür boşluklar, anlatı şeması oluşturma ve varsayımları test etme sürecini çağrıştırdıklarından, izleyicinin harekete geçmesi için en net ipuçları arasında sayılabilir (Bordwell, 1985, s. 54). Anlatıda geçici boşluklar izleyiciyi ileri doğru yönlendirir ve sürpriz yaratırken; kalıcı bir boşluk ile izleyici "tarama" stratejisi uygulamaya davet edilir, gözden kaçırmış olabileceği bilgileri tek tek bölümlere ayırarak arama yapar. Odaklanmış bir boşluk, açıkça, özel ve homojen hipotezler talep ederken; dağınık bir boşluk, daha açık uçlu çıkarımsal çalışmalar için alan sağlar. Gösterişli bir boşluk ile izleyici dikkat etme konusunda uyarılabilir: Ya atlanan bir fabula bilgisi daha sonra önemli hale gelecek ya da anlatım önemsiz kalacak bir şeyi vurgulayarak izleyiciyi yanıltır. Bununla birlikte, bir boşluk kapatıldığında, özellikle de atlanan bilgi bir olasılıklar ölçeğinde alt sıralardaysa, olası sonuç bir sürpriz yaratır. Anlatıda yer alan bu şekildeki çeşitli boşluklar yalnızca genel belirtilerdir fakat boşluk taktiklerinin başarabileceği etki alanını genişletirler. Boşluklar, fabula bilgisinin belirli parçalarını sunmayı ve diğerlerini engellemeyi seçerek yaratılırlar. Anlatıda geciktirme ile bazı bilgilerin ortaya çıkması engellenir ve böylece beklenti, merak, gerilim ve sürpriz uyandırılır (Bordwell, 1985, s. 55).

Bir anlatıda syuzhete nelerin dahil edileceğini ve nelerin dışarıda bırakılacağını seçmek, syuzhetin nasıl geciktirileceğine ve nerede fazlalığın gerekli olduğuna karar vermek gibi syuzhet yöntemleri, geniş çaplı anlatım stratejilere bağlıdır. Bu doğrultuda Bordwell (1985, s. 57) ilk olarak Meir Stenberg tarafından konu üzerine ileri sürülen üç kategoriyi ele alır: bilgi, özbilinçlilik ve iletişimsellik. Bir filmin anlatımının, temsil ettiği fabula hakkında değişken oradan bilgi sahibi olduğu söylenebilir. Her film, seyircinin fabulayı inşa etmesi için belirli bilgi normları kullanır. Gizem filminde geçmiş olaylarla ilgili ifşa edilen dolaylı bilgiler, bir karakterin o anki ruh haliyle ilgili bilgilerden daha öncelikli

öneme sahip olabilir. Ancak bir müzikal veya melodram filminde, anlık ruh halleriyle ilgili bilgiler daha önceliklidir. İzleyici bu normlara, tür geleneklerine aşina olduğu için ve ilgili filmlerdeki niteliksel ve niceliksel faktörler aracılığıyla (bilginin öne çıkan bir bağlam içinde kullanılması, film boyunca bilgilerin tekrar edilmesi) ulaşır. Bununla birlikte anlatı hakkında bilgi sahibi olmanın farklı yolları bulunur. Anlatıda sınırlı bilgi sunulabilir ya da daha genel bir bilgi sunumu gerçekleşebilir. *Rear Window* (1954, Arka Pencere) filminin bilgi sunma kapsamı Jeff karakterinin bildikleriyle sınırlıdır. İzleyiciler film hakkında neredeyse Jeff ile aynı kapsamda bilgiye sahiptirler. *The Birth of a Nation* (1915, Bir Ulusun Doğuşu) filminde ise anlatım, öykünün geneli hakkında herhangi bir karakterin sahip olduğundan daha fazla bilgi sunar.

Sinema anlatısı izleyicisiyle "retorik" bir bağ kurar. Anlatımın, karşısındaki izleyici kitlesinin farkında olduğunun belirtisi özbilinç olarak adlandırılır. Örneğin, Eisenstein'ın filmlerinde karakterlerin doğrudan kameraya yani izleyiciye bakması ve karakterlerin izleyiciye yönelik jest-mimik yapmaları anlatının gücünü arttırır. Aynı şekilde, anlatıda geçmişi yorumlayan bir dış sesin bulunması anlatımı büyük bir özbilince doğru itebilir. Bir müzikalde, karakterler doğrudan izleyiciye yönelik şarkı söyleyebilir, bu tarz bir yaklaşım daha çok türe ait bir özbilinç anı olarak değerlendirilir. Antonioni ise filmlerinde yüzünü izleyiciden saklayan karakterlerin olduğu çekimlere yer verir. Karakterin ifadesinin ve tepkisinin seyirciden saklandığı bu sahneler ile yönetmen anlatımın izleyiciye yönelik farkındalığını sergiler (Bordwell, 1985, s. 58).

Anlatı bağlamında önemli bir diğer kavram olan iletişimsellik; anlatının sahip olduğu bilgi kapsamının izleyiciye iletilme veya iletilmeme derecesi olarak tanımlanabilir. Örneğin edebiyatta, günlük tutan bir anlatıcı çok sınırlı bilgiye sahip olmasına karşın, bildikleri bağlamında tamamen iletişime açık bir konumdadır. Sinemada ise farklı bir kullanım ortaya çıkar. Hitchcock, *Shadow of a Doubt* (1943, Şüphenin Gölgesi) filminde anlatıyı Charlie karakterinin bilgisiyle sınırlar. Filmin önemli bir sahnesinde gazete okuyan Charlie ekrana gelir fakat yönetmen o an karakterin gazetede ne okuduğunu göstermez. Anlatım, daha önce tam erişim talep ettiği türden bilgileri izleyiciden saklar. Gazete okuma sahnesinde, Charlie okuduğu kısmı indirdikten sonra kamera hemen onun öznel bakış açısına geçer ve burada merak duygusu daha da vurgulanır. Anlatı, izleyicinin gazete haberini ve anlatı için önemli bir bilgiyi görmesini engelleyerek, izleyiciyi anlatıda çözüm için bekletir. Anlatıda iletişimsellik, anlatının bilgi derecesini ne miktarda

paylaştığı dikkate alınarak değerlendirilir. *The Birth of a Nation* filminin sınırlama olmayan anlatısının son derece iletişimsel olduğu söylenebilir. Filmde gizlenen tek şey merak öğesini içeren "bundan sonra ne olacak?" düşüncesidir. *Rear Window* filmi ise kısıtlanmış bir bilgi içeren anlatıya sahip olsa da Jeff karakterinin herhangi bir anda bildiği her şeye anlatıda yer vermesi bakımından genel olarak iletişimseldir. *The Birth of a Nation* gibi tüm bilgiyi sunan bir anlatı ile *Rear Window* gibi sınırlı bir anlatının her ikisinin de iletişimsel olarak kabul edilmesi bağlamın önemini gösterir (Bordwell, 1985, s. 59).

Anlatı sunumu olarak ele alınan bilgi aktarımı kategorileri genel olarak film stili, syuzhet ve fabulayı inşa etmesini sağlamak için anlatıda zaman ve mekân öğelerinden faydalanır. Zaman ve mekân öğeleri öykünün okuyucu veya izleyicilere aktarılmasında yararlanılan unsurlar olarak öne çıkar. Zaman ve mekân öğeleri; öykünün işleyişini, karakterlerin eylemlerini, olayların gelişimini anlamak için büyük önem taşır. Bu bağlamda çalışmanın sonraki başlığında anlatıda zaman ve mekân unsurlarına değinilerek; anlatıda ilgili öğelerin işlevleri ele alınacaktır.

2.2.3. Anlatıda Zaman ve Mekân

Sözlü, yazılı veya görsel formdaki tüm anlatıların temel olarak zaman-mekân kavramları üzerinde oluşturulduğu söylenebilir. Bir anlatının ne zaman ve nerede geçtiği; dinleyici, okuyucu veya izleyicinin anlatıyı anlamlandırmasında önemli bir yer tutar. Tüm anlatılar belli bir zaman akışı içerisinde ilerler, anlatıda ele alınan olaya dair geçmiş, şimdi ve geleceğe yönelik olarak söylenenler anlatının alıcısının olayı yorumlamasında etkili olur. Anlatı karakterlerinin içinde bulundukları farklı mekânlar ise alıcının zihninde farklı mekânlar inşa etmesini sağlar. Bu doğrultuda bir anlatının; kendine has zamansal ve mekânsal bir dünya oluşturduğu söylenebilir (Dervişcemaloğlu, 2014, s. 157).

Zaman ve mekân kavramları anlatı çalışmalarında farklı dönemlerde, pek çok farklı düşünür tarafından ele alınmış ve kavramlara dair çeşitli tanımlamalar yapılmıştır. Çalışma bağlamında yapılan okumalarda genel olarak anlatıda zamanın çeşitli kullanımlarına dair çalışmalar yapıldığı; mekân bağlamında ise ortak bir anlayış çerçevesinde fikirler ileri sürüldüğü görülmüştür. Çalışmanın bu bölümünde, anlatıda zaman ve mêkana yönelik ileri sürülen fikirler doğrultusunda ilgili kavramlar açıklanmaya çalışılacaktır.

Gerald Prince (2003, s. 99) anlatı bağlamında zaman kavramını; anlatıda olayların ve durumların sunulmasını kapsayan süre veya süreler olarak tanımlar. Rimmon-Kenan ise anlatıda zamanı, hikâye ve metin arasındaki kronoloji ilişkileri olarak tanımlar ve metin zamanının her zaman doğrusal bir şekilde ilerlediğini fakat öykü zamanının doğrusallıktan uzaklaşabildiğini ifade eder. Düşünür, metin zamanı ve hikâye zamanı karşılaştırıldığında genellikle aralarında zamansal bir örtüşme bulunmadığına dikkat çeker (2002, s. 46-47). Fludernik (2005, s. 608) anlatı ve zaman arasındaki ilişkide üç temel görüş olduğunu belirtir: a) zamanın genel, felsefi yönü ve bunun öykü ve söylem düzeyi için önemi; b) öykü ve söylem düzeyleri arasındaki ilişki; c) dilbilgisel ve morfolojik araçlar ve bunların söylem ve öykü düzeyi için önemi. İlk madde olan ve zamanın felsefi yönünü işaret eden yaklaşım Augustine'den, Bergson'a ve Paul Ricoeur'e kadar birçok filozof tarafından tartışılan felsefi soruları içerir. Diğer iki görüş ise geleneksel anlatıbilim çalışmalarında temel sorgulama alanları olarak önemli bir yere sahip olmuşlardır.

1. Anlatı çalışmalarında zaman kavramına dair ileri sürülen fikirlere bakıldığında Gerard Genette'in yürütmüş olduğu çalışmanın öne çıktığı söylenebilir. Genette'in kavramı sınıflandırması ve farklı maddeler üzerinden anlatıda zamanı tartışması kendinden sonraki birçok düşünürü etkiler ve farklı çalışmalar Genette'in sınıflandırması üzerinden yürür. Genette (1983, s. 33) öncelikle anlatının iki kez zamansal ardışıklık içerdiğini ifade eder: anlatılan olayın zamanı ve anlatının zamanı. Genette'in bu ayrımı çalışma bağlamında öykü zamanı ve söylem zamanı olarak sınıflandırılabilir. Öykü zamanı bir metnin başlangıç ve bitişi arasındaki süre olarak tanımlanabilir. Öykünün olay örgüsünün gelişimi, karakterler ve mekânlar, öykü zamanının konumuna göre metnin kurgusunda varlık bulur. Eliuz'a göre (2020, s. 174) metinde öykü zamanı dört farklı şekilde kullanılabilmektedir:
2. Artsürümsel öyküleme ve artzaman: Bu kullanımda gerçekleşmiş bir olayın aktarımındaki zaman ile gerçek zaman eşit değildir. Anlatıcı, metni zamanda kesmeler ve atlamalar kullanarak inşa eder.
3. Eşsürümsel öyküleme ve eşzaman: Anlatı zamanı ile gerçek zaman arasında paralellik bulunur.

4. Önsürümsel öyküleme ve önzaman: Bu durumda anlatıcı olay gerçekleşmeden önce olayı hikâye eder; anlatı süresi bellidir fakat olay henüz gerçekleşmemiştir.
5. Zamana katılım: Anlatıcı, olayın gerçekleştiği zamanı bilir fakat, anlatıyı süre olarak bilmiyor gibi inşa eder ve okuru ihtimaller çerçevesinde anlatıya dahil eder.

Söylem zamanı ise, bir metni anlatmak ya da okumak için gerekli olan süreye karşılık gelir. Bir kitabın ne kadar sürede okunduğu söylem zamanıyla ölçülür ve bu durumda ya metindeki sayfa sayısına ya da metnin ne kadar zamanda okunduğuna bakılır. Söylem zamanını tespit edebilmek için" Metin bir oturuşta okunabilir mi?" ve "Bu metni okumak ne kadar zaman alır?" gibi sorulara başvurulur. Öykü zamanı ve söylem zamanı bazı metinlerde örtüşse de genellikle bu iki zaman çoğu metinde birbirinden farklıdır. Öykü zamanı ile söylem zamanı karşılaştırıldığında; söylem düzeyinde duraklamalar, yavaşlatmalar, hızlandırmalar vb. gibi farklı kullanımlar olduğu görülür. Örneğin; gerçekçi romanların son bölümünde, öyküdeki ana olay sona erdikten sonra, baş karakterin ana olay sonrası hayatına dair kısa bir özete yer verilir. Önceki bölümlerde bir ya da birkaç günlük zaman dilimi 100 sayfada ele alınırken; son bölümde ise tersi bir kullanımla 10-20 yıllık bir zaman dilimi 3-4 sayfada anlatılır. Temelde öykü zamanı ile söylem zamanı arasındaki ilişki, anlatı söyleminin seçiciliğinin bir göstergesi olarak değerlendirilebilir (Neumann & Nünning, 2008, s. 68-69).

Gerard Genette, öykü zamanı ve söylem zamanı arasındaki ilişkiyi düzen, süre ve sıklık olmak üzere üç başlık altında ele alır. Genette'in zaman analizinde ele aldığı başlıklar üç soruyla ilişkilendirilebilir: Düzen ile ilgili ifadeler anlatıda "ne zaman" sorusuna karşılık gelir ve ilk, son, birinci, ikinci, önce, sonra vb. gibi cevaplar verilebilir. Süre ile ilgili ifadeler "ne kadar süre?" sorusuna karşılık gelir ve bir saat, bir ay, bir yıl vb. şeklinde cevaplar içerir. Sıklıkla ilgili ifadeler ise "ne sıklıkta?" sorusuna karşılık gelir ve ayda bir kez, sayfada bir kez vb. gibi cevaplar verilebilir (Rimmon-Kenan, 2002, s. 48). Anlatı ve zaman ilişkisini ele alan Genette'in bu ilişki bağlamında ileri sürmüş olduğu kavramlara ayrı ayrı bakmanın konuyu derinlikli bir şekilde anlamada önemli olduğu düşünülmektedir.

Düzen: Genette'e göre bir anlatının zamansal düzenini incelemek temel olarak anlatıda yer alan olayların veya zamansal bölümlerin anlatı söyleminde düzenlenme sırasını ele almaktır. Burada olayların ve zamansal bölümlerin öykü içindeki düzeniyle, söylem

düzeyi karşılaştırılır ve bu karşılaştırma neticesinde anlatıda zamanın düzenine dair bir sonuca ulaşılır. Genette, bir metinde öykü ve anlatı arasında zamansal bir uyumsuzluk bulunmasını *anakronik* olarak adlandırır. Kronolojik anlatıda alışılagelmiş bir akış bulunurken; anakronik anlatılarda metin içinde zaman kaymaları görülür. Genette, anakronik düzene Homeros'un *İlyada* eserinden bir örnek verir: *İlyada*'nın sekizinci dizesinde Akhilleus ile Agamemnon arasında yaşanan kavganın nedenini açıklamak için anlatıc olaydan on gün öncesine geri döner ve metin içinde kavganın nedenini ortaya koyduktan sonra olaya geri döner (Genette, 1983, s. 34-36). Örnekten görüleceği üzere anakronik anlatıda, anlatının öykü zamanı ve söylem zamanı arasında bir kayma yaşanır. Metin yazarı o an anlatmakta olduğu olayı adeta dondurur ve geçmişe giderek olay ile ilgili birtakım bilgiler sunar. Genette, anlatıda yaşanan zamansal uyumsuzlukları *analepses* ve *prolepses* olarak iki şekilde kavramsallaştırır. Genette'in *analepses* olarak tanımladığı durum bir "geri dönüş"ü işaret eder ve yaşanmış bir olaydan sonra anlatıdaki daha önceki bir boşluğu dolduran geriye dönük bölümleri içerir (1983, s. 51). Bir anlatı öyküsünün a, b, c şeklinde sıralı olduğu varsayılırsa, b, c, a şeklinde bir düzen *analepses* kullanımına örnek olur. Diğer taraftan *prolepses* ise öngörü olarak tanımlanabilir ve anlatı zamanında ileriye yönelik olarak araya giren bölümleri ifade eder. *Prolepses, analepses*ten daha nadir görülen bir zamansal düzendir (Genette, 1983, s. 67). Genette'in yazılı metinler üzerinden *analepses* ve *prolepses* olarak kavramsallaştırdığı durumlar, sinematik anlatılarda da sık sık kullanılır. Sinema çalışmalarında *flashback* ve *flashforward* olarak tanımlanan bu kullanımlar gerek klasik gerekse çağdaş anlatıya sahip filmlerde yönetmenlerin tercih ettiği zamansal düzenleme yöntemlerinden biridir.

Süre: Genette (1983, s. 86) bir anlatının süresine dair bir şeyler söylemenin, anlatıda düzen veya sıklık ile ilgili bir şeyler söylemekten daha zor olduğunu belirtir. Düzen veya sıklık ile ilgili veriler öykünün zamansal düzleminden metnin uzamsal düzlemine sorunsuz bir şekilde aktarılabilirken; bir anlatının süresinin ölçülemeyecek olması anlatıyı incelemede bazı zorluklara neden olabilir. Bu durumda yalnızca okuma süresinden bahsedilebilir fakat okuma süresi de belirli koşullara göre değişkenlik gösterir. Filmde veya müzikte normal bir oynatma hızı vardır fakat okuma eyleminde böyle bir normallik söz konusu değildir. Metinde sürenin kullanımıyla anlatının temposu arasında bir ilişki olduğu söylenebilir. Sabit tempolu anlatım referans alındığında hızlı ve yavaş gibi iki farklı tempo biçimi ortaya çıkar. Anlatıda hızlandırma etkisi, metnin kısa bir

bölümünün hikâyenin uzun bir dönemine ayrılmasıyla üretilir. Yavaşlatma etkisi ise tam tersi bir yöntemle, yani metnin uzun bir bölümünün öykünün kısa bir dönemine ayrılmasıyla elde edilir (Rimmon-Kenan, 2002, s. 55). Örneğin; polisiye bir anlatıda olayların hızlı gelişimi ile uzun sayılacak bir süreç birkaç sayfaya sığdırıldığında hızlı tempolu bir anlatı ortaya çıkar. Aksi durumda ise hikâyenin önemsiz ve kısa bir bölümü metinde sayfalarca yer edindiğinde yavaş tempolu bir anlatım sunulmuş olur.

Sıklık: Bir anlatıda olay veya durumlar yalnızca üretilmekle kalmaz, yeniden üretilebilir, aynı metin içinde bir veya daha fazla kez tekrarlanabilir. Tekrara dayalı bu durum anlatıda sıklık kavramıyla ifade edilir. Genette, anlatıda dört farklı sıklık türü olduğunu belirtir (1983, s. 114-116): En yaygın sıklık türü bir kez olan olayın, bir kez anlatılmasıdır. Anlatı ifadesinin tekilliğini vurgulayan bu durum en yaygın anlatma biçimidir. İkinci tür kullanımda ise; birden fazla kez olan olayın, birden fazla kez anlatılması durumu vardır. Kullanım açısından ilk tür kullanım ile benzerlik gösterir. Üçüncü türde bir kez olan bir olayın birden fazla kez anlatılması durumu görülür. Bu durumda anlatıcı olayı tekrar tekrar anlatarak ilgili duruma dikkat çeker, Genette bu tür anlatıyı yinelenen anlatı olarak tanımlar. Burada ifadelerin yinelenmesi olayların yinelenmesi anlamını taşımaz. Son sıklık türünü ise Genette, yinelemeli anlatı olarak ifade eder ve bu kullanımda birden fazla kez gerçekleşen olay bir kez anlatılır.

Marie-Laure Ryan, anlatıda zamanın farklı şekillerde kullanımıyla okuyucu ve izleyicide gerilim yaratıldığına dikkat çeker ve bu doğrultuda dört farklı kullanım tekniği olduğunu açıklar (2001, s. 143-146):

1. *Ne gerilimi:* Bu tür gerilim, genel olarak aksiyon ve gerilim filmlerinde görülür. Filmde kahramanın demiryoluna bağlandığı ve uzaktan trenin yaklaştığının görüldüğü bir sahne bu duruma örnek olarak verilebilir. Kahraman kurtulacak mı, ölecek mi sorusu üzerinden hikâyede ne olacağına dair izleyicide bir gerilim yaratılır. Böyle bir gerilim türünde izleyici karakterin kaderine duygusal bir katılım sağlar ve olayların karakterin lehine sonuçlanmasını arzular. Söylem ile olayın paralelliği sayesinde izleyici, aksiyonun gelişimini an be an yaşar ve karakterin bakış açısını paylaşır.
2. *Nasıl (neden) gerilimi:* Bu durumda gerçekleşmiş bir olayın nedeni üzerinden okuyucu veya izleyicide bir merak duygusu uyandırılır. İzleyiciyi geleceği değil,

belli bir durumun öncesini merak eder. Anlatıda zamansal oynamalar ile öykü ve söylem arasında gerçekleştirilen kayma ile izleyicinin zihninde soru işareti bırakılır ve izleyicinin anlatıda bulunan ipuçlarının peşine düşerek sonuca ulaşması amaçlanır.

3. *Kim gerilimi:* Genellikle cinayet gizemi içeren polisiye olayların belirsizliğinde görülen bir durumdur. İzleyici sonuca yönelik yoğun bir merak duygusu içerisindedir. Öldürülen ve mağdur karaktere üzülmek yerine izleyici sorunu çözmenin entelektüel tatmini peşine düşer. Böyle bir kullanımın olduğu anlatıda öykü; cinayet ve soruşturma olmak üzere iki zamansal düzlemde gelişir. Okuyucuya cinayete dair detaylar açıkça sunulmaz, tıpkı bir yapboz gibi, dedektifin soruşturmasıyla parça parça açıklanır. Parçalar kronolojik şekilde yerine oturmadığından okuyucu deneyimi doğrusal değildir.
4. *Metasuspense:* Son maddeyi Ryan özel bir şekilde adlandırır ve hikâyeye eleştirel katılım olarak tanımlar. Bu türde okuyucu ilgisinin odak noktası, metinde bundan sonra ne olacağını bulmaktan ziyade, yazarın öyküye dair unsurları birbirine nasıl bağlayacağı ve metne uygun anlatı biçimini nasıl vereceği üzerinedir. Metinsel dünyanın dışında bir bakış açısını -okuyucu, yazar ilişkisini- içerdiğinden bu son gerilim türü tam olarak anlatı zamanı ile ilgili değildir. Ryan son maddeyi daha çok diğer üç maddeyle olan karşıtlığı nedeniyle ele aldığını belirtir.

Sinema ve anlatı arasındaki ilişkilere değinen Oğuz Adanır'a göre (2003, s. 147) sinematografik bir öykünün oluşabilmesi için zaman, mekân ve kişilerin varlığı zorunludur. Bu unsurların yer almadığı öykülü bir film yok gibidir. Zaman ve mekânın ayrılmaz bütünlüğü sinematik anlatının oluşmasında büyük önem taşır. Semir Arslanyürek (2004, s. 175-176), sinemanın kendine özgü yapısı ile zamanı farklı şekillerde işlediğini belirtir ve sinemada zamanın dört farklı kullanımını açıklar: Birincisi süjesel zamandır ve bu zaman türü filmin öykü zamanıyla ilişkilidir. Filmde olaylar bir haftada, bir ayda veya bir yılda geçebilir; filmin süjesel zamanı da bir hafta, bir ay veya bir yıldır. İkinci zaman türü, kamera üzerinde kaydedilen zamana karşılık gelir. Pelikül film üzerine kaydedilen zaman, sinemada gösterilen zamana eşit değildir. Çekim sonrası kurgu esnasında zamanda değişiklik meydana gelir. Burada zaman teknik bir kavramdır. Üçüncü zaman türü ise izleyici tarafından algılanan zamandır. Filmde iki şehir arasında 8 saat süren bir yolculuk ekranda 2 dakika olarak yer alır fakat yine de izleyici aradaki

gerçek zamanı zihninde algılar. Son olarak ise izleyicinin film izleme eylemi sırasında tükettiği reel zaman bulunur. Sinemada farklı film türlerinde, zamanın farklı kullanımları görülür. Yönetmen izleyiciye hissettirmek istediklerini zaman kavramı üzerinden kurgular. Çalışmanın bir sonraki bölümünde sinemada anlatı başlığı altında farklı sinematik anlatılar üzerinden zaman kavramının kullanımına dair örnekler ayrıntılı olarak ele alınacaktır.

Anlatı çalışmalarında zaman kavramı ile birlikte ele alınan ve anlatının temel öğelerinden bir diğeri mekân kavramıdır. Bakhtin (2001, s. 315) zaman ve mekân birlikteliğini *kronotop* olarak adlandırır ve iki kavramı tek bir kavram olarak ele alır. Edebiyat anlatıları üzerinden değerlendirme yapan Bakhtin'e göre zaman-mekân birlikteliği edebiyatın biçimsel yönden kurucu öğeleridir. Anlatı çalışmalarına bakıldığında mekân üzerine olan çalışmaların, zaman ile ilgili çalışmalardan daha az olduğu görülür. Gabriel Zoran (1984, s. 310) edebiyatın temelde bir zaman sanatı olduğunu ifade eder ve anlatı metninin yapılandırılmasında zaman faktörünün, mekân öğesine baskın olduğunu savunur. Bir anlatıda mekânın varlığı genellikle olay örgüsünde hissedilir. Burada mekân artık ikinci planda değildir, anlatıda yer alan hareket, yön, güzergâh gibi öğeler ile mekân aktif bir şekilde anlatıda rol alır. Roman ve öykü gibi yazılı anlatılarda mekânın çeşitli işlevleri bulunur. Mekân, temelde anlatı olaylarının dekorudur. Bunun ötesinde ise mekân, vakanın varlık bulduğu yer, karakterlerin içinde yaşadıkları, oluşlarını fark ettikleri alandır. Anlatıcının mekânı işleyiş biçimi ile karakterlerin içinde bulundukları çevreyi algılayış biçimleri, ruhsal ve ekonomik durumları, karakterlerine dair detaylar sunulabilir (Narlı, 2002, s. 98). Anlatıbilim açısından mekân kavramının önemine değinen Ryan'a göre (2014) anlatı mekânı; karakterlerin içinde yaşadığı ve hareket ettiği fiziksel ortamdır. Mekân bu işleviyle ortam veya dekor olarak da adlandırılabilir. Ryan burada bir ayrıma dikkat çeker; tiyatroda olayların gösterildiği sahnenin, karakterlerin ima ettiği daha geniş dünyadan ayırt edilmesi gibi, yazılı anlatılarda da anlatısal olarak önemli olayların gerçekleştiği tekil mekânlar bu olayların ima ettiği bütünsel mekândan ayrı olarak düşünülmelidir. Ryan, anlatı ve mekân ilişkisini ele aldığı çalışmasında bu ilişkiyi farklı mekân temsilleri üzerinden açıklar:

a) *Mekânsal Çerçeveler:* Olayların geçtiği çevreyi ifade eder. Mekânsal çerçeveler değişen eylem sahnelerini içerir ve birbirlerinin yerine geçebilir. Örneğin,

karakter evin içinde hareket ederken "salon" çerçevesi, "yatak odası" çerçevesine dönüşür.

b) *Dekor:* Eylemin gerçekleştiği genel sosyal-tarihsel-coğrafi çevre olarak tanımlanabilir. Mekânsal çerçevelerin aksine, dekor metnin tamamını kapsayan kategoridir. Örneğin; Charles Dickens'ın *İki Şehrin Hikayesi* eserinin dekorunu Fransız Devrimi öncesinde Paris ve Londra şehirleri oluşturmaktadır.

c) *Hikâye Mekânı:* Anlatıda yer alan karakterlerin eylemleri ve düşünceleriyle inşa edilen, olay örgüsüyle ilişkili mekân türüdür. Tüm mekânsal çerçevelerin yanı sıra metinde bahsedilen fakat meydana gelen olaylara sahne olmayan sadece adı anılan mekânları da içerir.

d) *Anlatı (ya da hikâye) Dünyası:* Kültürel bilgi ve gerçek dünya deneyimi temelinde okuyucunun hayal gücü tarafından tamamlanan hikâye mekânı anlamını taşır. Bir önceki kategori olan hikâye mekânı boşluklarla ayrılmış, seçilmiş mekânlardan oluşurken; anlatı dünyası hayal gücü tarafından tutarlı, bütünleşik, ve fiziksel olarak var olan coğrafi bir yapı olarak tasarlanır. Tamamen hayali mekânlarda geçen *Yüzüklerin Efendisi* gibi bir hikâyede okuyucular anlatı dünyasının metinde adı geçen mekânların ötesine uzandığını ve bu mekânları coğrafi özelliklerle dolduramasalar bile aralarında süreklilik olduğunu düşünürler.

e) *Anlatı Evreni:* Metin tarafından zaman-mekân bağlamında gerçek olarak sunulan, karakterlerin inancını, dileğini, korkusunu, varsayımsal düşüncelerini, rüyalarını içeren olgusal bir dünyaya karşılık gelir.

Mekân kavramına dair çalışmalar öncelikle yazılı anlatılar üzerinden başlamış ilerleyen dönemlerde farklı düşünürler tarafından bu çalışmalar sinema alanına doğru genişletilmiştir. Sinemanın görsel bir sanat olması nedeniyle sinema eserlerinde mekân, roman veya öykülerde olduğundan daha önemli bir unsur olarak değerlendirilebilir. Yazılı metinlerde mekâna dair söylemler okuyucu zihninde oluşturulur fakat sinemada mekânın doğrudan sunulması kavramın sinematik anlatılarda öne çıkmasını sağlar. Sinema ile mekân olgusu farklı bir boyut kazanır ve anlatıda en önemli öğelerden biri haline gelir. Bir sinematik anlatının öyküsü dekor ve karakterler aracılığıyla aktarılır. Gücünü görselliğinden alan sinemada yönetmen, izleyiciye iletmek istediği mesajı mekân üzerinden farklı şekillerde iletebilir. Filmde mekânın hem kendisi hem de mekânın diğer öğeler ile olan ilişkisi anlatıda önem taşır. Çekimler, anlatıdaki karakterler ve nesneler

arasındaki mekânsal ilişkileri ortaya çıkarırken izleyici mekân düzenlemesi üzerinden anlatıya dair belli anlamlar çıkarır. Sahne içinde mekânın kurulumu anlam üretimini sağlar (Hayward, 2018, s. 367). Stephen Heath (1981, s. 39), sinemada ardışık görüntüler ile mekânın farklı açılardan ekrana gelmesi sonucunda izleyicinin zihninde bu farklı açıların tek bir mekân olarak birleşeceğine dikkat çeker ve bu kullanımı sinemanın gücü olarak ifade eder.

Sinemada mekânın kullanımına bakıldığında, mevcut mekânların kullanılması veya kurgusal mekân yaratımı olmak üzere iki farklı mekân sunumu olduğu söylenebilir. Mevcut mekânların anlatıda yer almasıyla mekân anlatıda gerçekçiliği vurgulayan öğelerden biri olur. Bu kullanımda genel mekân görünümlerine dair bir düzenleme yapılmaz. Şehir manzaraları, yollar, sokaklar mevcut halleriyle gösterilir. Yönetmen mekânı, anlatıyı etkileyecek derecede öne çıkartarak mekân üzerinden bir anlatı inşa edebilir. Woody Allen, New York, Roma ve Paris gibi şehirlerde çekmiş olduğu filmlerde şehirleri anlatıda görünmelerinin yanı sıra izleyici etkileyecek şekillerde kullanır. Türk Sinemasında ise Nuri Bilge Ceylan taşrayı anlatının ana öğelerinden biri olarak kullanır ve bu kullanımıyla taşra yönetmenin filmlerinde farklı bir boyut kazanır. Kurgusal mekân yaratımı ise mevcut olmayan bir mekânın tasarlanarak anlatıda yer almasını ifade eder. Bu tür kullanımda gerçeğe bağlı tasarım veya anlatı evrenine uygun bir mekân tasarımı yapılır. Geçmiş döneme ait bir hikâyenin anlatıldığı filmde anlatı mekânları o dönemin şartlarına göre tasarlanır. Örneğin Ridley Scott'ın yönetmenliğini yaptığı *Gladiator* (2000) filminin tüm mekânları geçmiş dönemin referansları doğrultusunda tasarlanarak kullanılmıştır. Tasarlanmış mekân kullanımının bir diğer örneği ise genel olarak bilim kurgu türü filmlerde görülür. Özellikle gelecek zamanda geçen bilim kurgu filmlerinde hikâyeye uygun bir mekân tasarımı yapılır. Var olmayan bir mekânın tasarlanmasında teknolojiden yararlanılır ve yönetmenin hayal gücü doğrultusunda anlatıda farklı bir mekân sunulur.

Bordwell ve Thompson (2008, s. 142-146) sinemada mekânı, ekran mekânı ve sahne mekânı olarak ikiye ayırır. Ekran mekânı ifadesi, filmdeki görüntüsel düzenlemeye karşılık gelir. Burada film ile resim arasında bir benzerlik bulunur. İzleyici görüntüyü üç boyutlu bir alan olarak okumaya başlamadan önce mizansen dikkati yönlendirmek ve çerçevedeki unsurları vurgulamak için çeşitli ipuçları sunar. Yönetmenler genellikle çeşitli ilgi noktalarını kadrajın etrafına eşit olarak dağıtmaya çalışır. Film kadrajı yatay

bir dikdörtgen olduğundan, yönetmen genellikle sağ ve sol yarıları dengede tutar. Kadrajda kompozisyonel dengeyi sağlamanın en bilinen yolu kadrajı insan vücudu üzerinde ortalamaktır. Yönetmen genellikle kadrajın merkezine tek bir figür yerleştirir ve figür dışındaki dikkat dağıtıcı unsurlar en aza indirgenir. Bu şekilde kurulan kompozisyon ile izleyicinin sahnedeki görsel düzenlemeyi hızlıca algılaması sağlanır. Sahne mekânı ise, iki boyutlu mekânın çeşitli derinlik öğelerinin kullanımıyla üç boyutlu olarak algılanmasını işaret eder. Yönetmen ışıklandırma, dekor, kostüm, sahneleme gibi mizansen unsurlarıyla çeşitli derinlik ipuçları kullanarak mekânın hem hacme hem de birkaç farklı düzleme sahip olduğunu gösterir.

Charles Affron ve Mirella Jona Affron'a göre sinemada mekân beş farklı şekilde sunulmaktadır (1995, s. 37-40):

1. Göstergesel Mekân: Bu tür kullanımda mekân gerçekliği yansıtır. Özel bir kullanımı içermez. Gerçekçi ortamların kullanıldığı dedektif filmi gibi filmlerde tercih edilir. İzleyicinin aşina olduğu ortamlar gerçekçi bir şekilde sunulur.
2. Vurgulanan Mekân: Bu tür kullanımda mekân bir dekor olmanın ötesinde olay örgüsü, tema, karakterlerin özgüllüğünün yanı sıra, toplumsal cinsiyet, sınıf, ırk ve etnik köken gibi öğeleri de merkeze alan dinamik yapıdadır. Sıradan ve gerçekçi olan yabancılaştırılır ve mekân düzenlenmesinde tercih edilen sanat yönetimiyle filmin anlatı stratejisi oluşturulur.
3. İhtişamlı Mekân: Bu durumda anlatı ve mekân ilişkisi *vurgulanan mekân* maddesinin daha gelişmiş hali olarak değerlendirilebilir. Mekân anlatıda daha etkin bir rol alır ve bu tür kullanımın olduğu filmlerde daha detaylı bir sanat yönetimi görülür. *Ben-Hur* (1959), *Caesar and Cleopatra* (1945)*, Julius Ceasar* (1953), *The Fall of the Roman Empire* (1964) bu tür filmlere örnek olarak verilebilir.
4. Yapay Mekân: Mekânın açıkça yapay olduğu bu durumda mekân üzerinden bir gerçeklik algısı yaratılır. Mekân düzenlemesinde yapaylık bilinçli olarak öne çıkarılır. *Das Kabinett des Dr. Caligari* (1920), *Frankestein* (1931), *Blade Runner* (1982) gibi filmlerde mekânın kullanımı bu şekildedir.
5. Anlatı Olarak Mekân: Bu kategori anlatının tek bir mekânda geçtiği filmlere karşılık gelir. Mekânsal olarak basit ya da karmaşık, gösterişli veya sade olması fark etmeksizin bu durumda anlatıya dair eylemler tek bir mekânla sınırlıdır.

Anlatı ve mekân iç içe geçmiştir. *Rope* (1948), *Grand Hotel* (1932), *Rear Window* (1954) tek mekân filmlere örnek olarak verilebilir.

Zaman ve mekân unsurlarının gerek yazılı gerek görsel anlatılarda anlatıya dair en önemli kavramlar olduğu söylenebilir. Çalışmada kavramların edebiyat ve sinemada farklı kullanımlarına değinilerek her iki alan üzerinden kavramlar açıklanmaya çalışılmıştır. Bir anlatının yapısını belirleyen temel unsurlar olan zaman ve mekân öğeleri anlatının inşasında başat rol oynamaktadır. Çalışma bağlamında sinema özelinde düşünüldüğünde zaman ve mekân öğeleri tarihsel süreçte sinemada farklı şekillerde kullanılmışlardır. Çalışmanın bir sonraki başlığında sinemada anlatı çalışmaları yakından ele alınarak ilgili kavramlar doğrultusunda anlatı kategorileri açıklanmaya çalışılacaktır.

2.3. Sinemada Anlatı

Yazılı, sözlü ve görsel olarak çeşitli biçimlerde karşımıza çıkan anlatının gücü; öyküsünü alımlayıcıya etkili bir şekilde iletmesiyle ölçülür. Bu etki anlatı mecrasının sınırlamalarına bağlı olarak değişkenlik gösterir. Yazılı bir anlatı, sözlü anlatıdan daha etkili olabilir. Yazılı anlatılarda yazar çeşitli zaman kullanımlarıyla, zamanda ileri-geri atlamalar ile, anlatıda farklı mekânlara yer vererek mecranın olanaklarını esnek bir biçimde kullanarak anlatısını oluşturabilir. Buna karşın görsel bir anlatı mecrası olarak tiyatro hikâyesini yazılı anlatıya göre daha etkili bir şekilde iletebilir. Tiyatroda sahne düzenlemesi, kıyafetler, oyuncu performansları gibi çeşitli unsurlar mecranın güçlü bir anlatı kurmasında etkili olur. Yedinci sanat olarak kabul edilen ve neredeyse diğer tüm sanatların birleşimi olarak görülen sinema ise günümüzün en önemli öykü anlatma araçlarından biri olarak değerlendirilebilir. Sözlü, yazılı, görsel, işitsel anlatıların tümünü tek bir mecrada toplayan sinema kendine özgü bir anlatım dili oluşturarak etkili bir anlatım olanağı sunar. Sözlü ve yazılı anlatılarda, öykü evreni ve bu evrende yer alan unsurlar anlatı muhatabının zihninde oluşurken sinema ile birlikte bu unsurlar somut bir şekilde izleyiciye sunulur. Yazılı bir anlatı öyküsünde yer alan karakterleri her okuyucu kendi zihninde farklı bir şekilde somutlaştırırken; sinema karakteri doğrudan sunarak ortak bir algı oluşturur.

İcat edildiği günden beri zaman içinde yaşanan teknolojik gelişmeler doğrultusunda çeşitli değişim ve dönüşümler yaşayan sinemanın yıllar geçtikçe anlatım araçlarını daha etkin bir şekilde kullandığı söylenebilir. Çerçeveleme, ışık, kamera, kurgu, ses ve müzik

gibi çeşitli sinematografik araçları kullanan yönetmen bu araçlar aracılığıyla anlatının temel unsurları olan zaman ve mekânı farklı şekillerde kullanır. Sinema ile birlikte diğer anlatılardan farklı bir zaman – mekân sunumu ortaya çıkar. Burada özellikle kurgunun gücünden yararlanan yönetmen zaman – mekânı bölerek anlatı bağlamında alternatif bir zaman – mekân evreni yaratır. Yönetmen öyküsünü zamanın belli bir dilimi boyunca veya mekânı kurgu esnasında parçalara bölerek anlatır.

Günümüzün en önemli anlatı mecralarından biri olarak kabul edilen sinemanın bu özelliğini icat olduğu dönemden belli bir süre sonra kazandığı söylenebilir. Sinemanın ilk döneminde yapılan gösterimler genel olarak sinematograf aletinin mucidi olan Lumeire Kardeşler'in çekmiş olduğu görüntülerden oluşur. Lumeire'ler, bir trenin gara girişi, fabrikadan çıkan işçiler gibi günlük hayatın içinden çekmiş oldukları görüntüler ile o dönemde çeşitli gösterimler yaparlar. Bu gösterimler ilk kez film izleme deneyimi yaşayan halkta büyük bir heyecan uyandırır. İlk gösterimde korku ile karışık bir heyecan yaşayan izleyicilerin bu tepkisi mecranın gücünü göstermesi açısından önemlidir. Lumeire'lerin sinematografı icat etmeleri ve ilk gösterimlere imza atmaları değerli olsa da çekmiş oldukları kısa görüntüler bir süre sonra heyecan uyandırmamaya başlar. Artık seyirciler daha farklı filmler ve daha zengin içerikler görmek ister. Nilgün Abisel'e göre (2003, s. 55) böyle bir dönemde öykü anlatmanın ve kurmacanın sinemaya girmesi, sinemanın kurtuluşu olur. Birbirine benzeyen olayların, haber ve belgeseli andıran görüntülerin yerini artık hayal gücünü anlatının içine katan, kendi kurmaca hikâyelerini yaratan yönetmenler alır. Bu dönemde Georges Melies'in katkılarıyla sinema öykü ile buluşur. Aslen bir illüzyonist olan Melies, sinemanın gücünü erken dönemde fark eder ve kendine has anlatım diliyle sinemayı öykü anlatma aracı olarak kullanır. "Film aracılığıyla gerçekliği değiştirebilme, görsel olarak yeniden düzenleyebilme ve fantezi niteliğinde kısa öyküler anlatabilme olanağını fark edip kullanan Melies, bir anlamda gözbağcılığın sinemadaki karşılığını geliştirdi. Gününün filmsel yaklaşımının ötesine geçerek gerçekçi olmayan bir anlatımın da en az sinemanın gerçeği kaydetme özelliği denli etkili ve önemli olduğunu kanıtlamış oluyordu. Seyirciyi alışılmış fiziki ortamından çekip alıyor, tümüyle kendi egemenliği altındaki, kendisi tarafından yaratılan yeni bir düzenin içine sokmayı başarıyordu" (Abisel, 2003, s. 57). Lumiere Kardeşler'in aksine Georges Melies çekimlerini genellikle stüdyoda yapar ve filmleri gerçek hayatta gerçekleşmesi mümkün olmayan fantastik olayları gösterir. Melies filmlerinde genel

olarak *stop action* adı verilen tekniği kullanır. Bu teknik çekim anında kamerada kaydın durdurulması ve sonrasında oyuncunun sahneye girmesi ya da sahneden çıkmasının ardından tekrar kaydın başlatılması anlamını taşır. Böylece karakter aniden sahneden kaybolur ya da birden sahnede görünür. Melies bu teknik ile hileli çekim yapar ve bir yanılsama oluşturarak izleyicileri şaşırtır. Melies ayrıca bir çekimi diğer bir çekimin üzerine bindirerek görüntüyü manipüle etme yöntemini kullanır ve böylece çekmiş olduğu filmlerde çeşitli tekniklerle kendine özgü bir anlatım dili oluşturur. (Pearson, 1996, s. 18). Melies'in girişimleriyle sinemada yeni bir anlayış doğar, artık sinema sadece gündelik hayatta yaşanan olayları göstermenin ötesinde yönetmenlerin hikâye anlatacağı bir mecra rolü üstlenir.

Georges Melies 1902 yılında yönetmiş olduğu *Le Voyage dans la Lune* (Aya Seyahat) filmi ile sinema tarihinde önemli bir adım atmış olsa da sinemada bir öykü anlatmanın ilk gerçek girişimi 1903 yılında Edwin S. Porter tarafından gerçekleştirilir (Rotha, 2000, s. 36). Porter yönetmiş olduğu *The Great Train Robbery* (1903, Büyük Tren Soygunu) filminde kullanmış olduğu kurgu tekniği ile hareketli görüntüler ile bir öykü anlatmanın öncüsü olur. Abisel, Porter'ın gerçek olayları kurgu yardımıyla dramatize etme çabalarının sinemanın alanını genişlettiğine dikkat çeker ve Porter'ın sinemaya önemli katkılar sunduğunu belirtir:

> *Porter'ın sinemaya katkısı, filmin bir öyküyü nasıl anlatacağı konusunda temel bir çıkış yolu göstermiş olmasından kaynaklanır. Sinema sanatının ve filmciliğin devamının tek bir "çekim"e değil, çekimlerin devamlılığına dayandığını kanıtlayan Porter oldu. […] Gerilimi ve bunun doruk noktasının inşasını temel alarak dramatik bir olay örgüsü yarattı; kurmaca bir olayla, belgesel nitelikteki parçaları iç içe kullanmayı, sonuçta da bir akış ve ritim, bir bütünlük elde etmeyi başardı. Filmi izleyen seyirciler, baştan sona, çekimlerin kurgulanmasıyla oluşan dramatik etkinin yardımıyla anlatının sunduğu olayların içine girdiler* (Abisel, 2003, s. 66,67).

Porter, çekmiş olduğu filmlerin konularını genel olarak gerçek olaylar arasından alsa da onun filmlerini Lumiere Kardeşler'in filmlerinden ayıran en önemli nokta filmlerinde bir hikâye anlatması olur. Lumeire'ler günlük hayatı olduğu gibi yansıtırken; Porter filmlerini dramatik bir etki yaratacak şekilde tasarlar.

Lumeire Kardeşler'in ilk örneklerini verdiği, Melies'in stüdyo ortamında çekmiş olduğu filmler ile kendine özgü bir oluşturduğu, Porter'ın öykü anlatmak için bir araç olarak kullanmaya başladığı sinemaya dair en büyük ve kalıcı yeniliklerin David W. Griffith tarafından gerçekleştirildiği söylenebilir. *The Birth of Nation* (1915) ve *Intolerance* (1916) gibi iki önemli filme imza atan Griffith sinema endüstrisinin konumu ve yapısında önemli değişiklikler yaşanmasını sağlar. *The Birth of Nation* filminin elde ettiği büyük kârlar, *Intolerance* filmi için kurulan devasa dekorlar ve film sonrasında bir yönetmenin dünya çapında ün kazanması durumu göz ardı edilemeyecek yenilikler olarak dikkat çeker. Griffith'in iki önemli filmi hem Amerika'da, hem de diğer ülkelerde film yapımını tarifi mümkün olmayacak şekilde etkileyerek yeni yönetmenlerin onun başarılarını kendilerine temel almasını sağlar (Armes, 2011, s. 113). Çekim ölçekleri, kamera hareketleri, kurgu stili gibi pek çok farklı alanda yaptıklarıyla ilkleri gerçekleştiren Griffith'i "sinemanın ilk ustası" olarak tanımlayan Abisel, yönetmenin sinema açısından önemini şu şekilde açıklar:

> *Griffith tasarladığı sahnenin duygusal havasına, dramatik gerilimine bağlı olarak ve tabii ki bu havayı yaratıp denetlemek amacıyla, çekim ölçeklerini özgürce kullanıp filmsel anlatının zenginleşmesine önemli bir katkıda bulundu. Çeşitli ölçekler arasında kesmeler yapabilir ve sahne böyle kurulabilirdi. Artık tiyatro geleneğinin etkisiyle düzenlenen sahneler, yerlerini çeşitli ölçeklerdeki çekimlerden oluşan filmsel birimlere bırakıyordu. Çekimler arasındaki kesmeler, en uygun zamanlamayla, sahnenin duygusal niteliği farklılaştıkça yapılıyordu. Karakterin bir tavrı ya da yüz ifadesi önem kazandığında, kamera bu reaksiyonu yakalamak üzere ona yaklaşıyor, böylece küçük bir ayrıntı çok daha güçlü duygusal etki yaratabiliyordu.* […] *Griffith, kamera hareketlerini, eylemin ve sahnenin duygusal etkisini arttırmak, çerçeve içi hareket ve kurguyla desteklenerek hızlanan temponun seyircide yarattığı heyecanı pekiştirmek amacıyla kullanan ilk yönetmendir* (Abisel, 2003, s. 109-110).

Griffith kariyeri boyunca çekmiş olduğu filmlerde uygulamış olduğu anlatım tekniği ile bir anlamda Hollywood'un kurucu yönetmenlerinden olur. Yönetmenin sinemanın erken döneminde uyguladığı ve filmlerinde yer verdiği çeşitli çekim ve anlatım teknikleri uzun yıllar boyunca özellikle Amerika'da kullanılmış ve farklı yönetmenler anlatılarını Griffith'in temellini attığı dil üzerine inşa etmişlerdir.

> *Griffith, sinemanın neyi nasıl anlatacağını -en azından ABD'de- belirleyen kişilerin başında gelir. Seyircinin, yarattığı kurmaca dünyalara duygusal olarak katılımını esas alan Griffith, bu yolla onları eğlendiren, heyecanlandıran ya da kısaca rahatlatan kaçış filmleri yaptı. ABD'de sinemanın, sistemin ana çarkına yeni bir dişli olarak eklenme sürecinde, varolan kurumları ve değerleri korumaya, sarsıntılardan en az zararla çıkmaya yardımcı bir araç olarak nasıl değerlendirilebileceğini gösterdi. Amerikan sinemasının bugün çok daha başarılı olarak gerçekleştirdiği, yoğun toplumsal eleştiri yoluyla düzenin yeniden üretilme çabalarının ilk örneklerini Griffith'in filmlerinde bulabiliriz* (Abisel, 2003, s. 118)

Sinema her ne kadar Fransa doğumlu olsa da erken dönemde Amerikan yönetmenler tarafından tercih edilen anlatı teknikleri ve film diline dair teknik detaylar uzun bir zaman boyunca sinemaya egemen olur. Klasik anlatı olarak adlandırılan bu dil karşısında zaman içinde çağdaş anlatı olarak adlandırılan alternatif bir anlatım dili ortaya çıkar. Klasik anlatı ve çağdaş anlatının günümüzde sinemanın iki farklı yönünü temsil ettiği söylenebilir. Çalışmanın devamında bu iki farklı anlatı kategorisi ele alınarak tarihsel süreç bağlamında klasik anlatı ve çağdaş anlatıya dair bir tartışma yürütülecektir.

2.3.1. Sinemada Klasik Anlatı

David Bordwell kurmaca film yapımcılığına tek bir anlatım tarzının hâkim olduğunu ifade eder. Bu anlatım tarzı ana akım, geleneksel veya klasik sinema olarak adlandırılan anlatım tarzıdır. Hollywood tarafından geliştirilen klasik anlatı stilinde üretilmiş filmlerde genel olarak bir sorunu çözmek veya belirli hedeflere ulaşmak için mücadele eden bireyler sunulur. Karakter hedefe ulaşma yolunda başka karakterler ile ya da dış koşullarla çeşitli çatışmalar yaşar. Hikâye kesin bir zafer ya da yenilgiyle, sorunun çözümü ve hedeflere ulaşılması veya ulaşılamamasıyla sona erer. (1985, s. 156). Tarihsel olarak klasik anlatı yapısına dair temel öğeler öncelikle diğer alanlarda ortaya çıkmış ve sonrasında sinemaya gelmiştir. Popüler edebiyat ve dramadan olay örgüsüne dair psikolojik nedensellik, plan ve sonuç, yükselen aksiyon ve tekrarlayan motifler; tiyatro, resim, fotoğraf ve grafik sanatlardan ise mekânsal bakış açıları ve resimsel kompozisyonla ilgili ilkeler gelmiştir. Sinemanın halkın eğlencesi haline gelmesinin ardından film yapımcıları bu ilkeleri filmlerinde test etmişler ve ilerleyen yıllarda dünya

çapında benimsenen geleneksel anlatı sinemasının ortaya çıkmasını sağlamışlardır (Bordwell, 2006, s. 13).

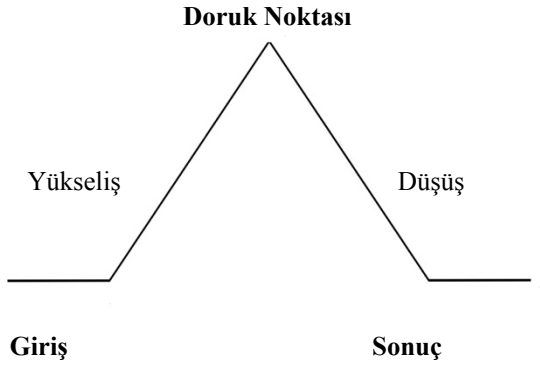
Klasik anlatının temelinin Aristoteles'in tragedya yaklaşımına kadar uzandığı ifade edilebilir. Aristoteles'e göre tragedya (1987, s. 22) "Ahlaksal bakımdan ağır başlı, başı ve sonu olan, belli bir uzunluğu bulunan bir eylemin taklididir; sanatça güzelleştirilmiş bir dili vardır; içine aldığı her bölüm için özel araçlar kullanır; eylemde bulunan kişilerce temsil edilir". Tragedyanın; öykü, karakterler, dil, düşünceler, dekor ve müzik olmak üzere altı öğesi olduğunu belirten Aristoteles bu öğelerin tüm tragedya ozanları tarafından kullanıldığını belirtir (1987, s. 23) Bu bağlamda bir tragedyanın varlığının bu öğelerin birliğine bağlı olduğu, bu öğelerden herhangi birinin bulunmadığı bir durumda tragedyadan bahsedilemeyeceği sonucuna ulaşılır. Her tragedya belli bir mekân(dekor) içinde geçer ve düşünce birliği çerçevesinde belli bir öyküye sahiptir.

Aristoteles, *Poetika* isimli eserinde ileri sürmüş olduğu fikirler ile tragedyanın yapısına açıklık getirir:

> *Tragedya, tamamlanmış, bütünlüğü olan bir eylemin taklididir; bu eylemin belli bir büyüklüğü (uzunluğu) vardır. Çünkü (aslında) hiçbir büyüklüğü olmayan bütünler de vardır. Bir bütün ise, başı, ortası ve sonu olan şeydir. Ondan sonra ise zorunlu olarak bir şey gelir. Son ise tersine, bir başka şeyden sonra zorunlu olarak gelmesi gereken ve gerçekten de gelen şeydir. Ne var ki, sonun ardından hiçbir şey gelmez. Son olarak orta ise, bir başka şeyden sonra gelen ve kendinden sonra da bir başka şeyin geleceği şeydir. Sonuç olarak da şunu söyleyebiliriz: İyi kurulmuş öykülerin (myhtos) ne gelişigüzel başı olabilir, ne de gelişigüzel sonu, tersine baş ve son, yukarıda onlar hakkında belirlemelere uygun olmalıdır* (Aristoteles, 1987, s. 27).

Gustav Freytag, Aristoteles'in tragedya üzerine ileri sürmüş olduğu fikirler doğrultusunda bir şema oluşturur ve oluşturduğu bu şema ile klasik anlatının yapısını ortaya koyan ilk isimlerden biri olur.

Şekil 2.3: Freytag'ın Anlatı Piramidi



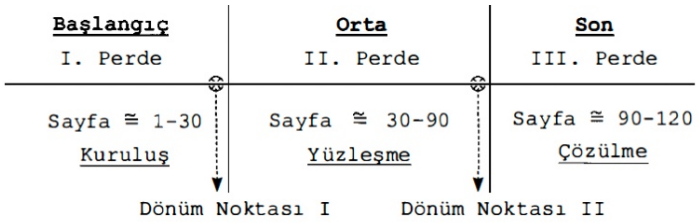
Kaynak: (1900, s. 115)

Freytag, oluşturmuş olduğu piramitte üç ana bölüm ve iki ara bölüm belirler. Giriş, doruk noktası ve sonuç ana bölümlere karşılık gelirken, yükseliş ve düşüş bölümleri ise diğer bölümler arasında yer alan ara bölümlere karşılık gelir. Dramatik anlatının açılışını oluşturan giriş kısmında anlatının geçtiği mekân, anlatının zamanı ve anlatıda yer alan ana karaktere dair bilgiler sunulur. Freytag, giriş kısmında anlatının ana fikrinin sunulmasının ardından öykünün heyecanlı kısmının başladığını ifade eden yükseliş kısmına geçilmesi gerektiğini ifade eder. Anlatının yükseliş kısmı ana karakteri harekete geçiren bir eylem içerir. Burada karakterin duygu dünyasında veya iradesinde değişim meydana getiren bir durum yaşanır. İtici güç görevi gören bu değişimle beraber anlatı karakterin eylemleri çerçevesinde ilerler (1900, s. 121). Anlatının yükseliş bölümüyle beraber öykünü ana eylemi başlar ve izleyicinin ilgisi anlatı üzerine çekilmiş olur. Yükseliş kısmında meydana gelen eylemler izleyiciyi anlatının en can alıcı bölümü olan doruk noktasına taşır. Freytag (1900, s. 128) yükseliş ve düşüş noktalarının tam orta noktasında yer alan doruk noktasını sanatçının tüm yaratıcılığını kullanarak öyküyü adım adım örmesi sonucunda ulaşılan bir nokta olarak değerlendirir. Klasik anlatıda doruk noktası öykünün en heyecan verici kısmına karşılık gelir. Doruk noktasından sonra gelen düşüş bölümünü dramanın en zor kısmı olarak tanımlayan Freytag; doruk noktasına kadar ilginin baş karakter üzerinde olduğunu fakat doruk noktasıyla beraber can alıcı eylemin tamamlanmasının ardından bir duraklama başladığını belirtir (1900, s. 133). Doruk noktası ile sonuç bölümü arasında kalan düşüş bölümü kahramanın itici güç oluşturan eylemini tamamladığı ve öykünün heyecanının azaldığı bölüm olarak tanımlanabilir. Düşüş bölümünün hemen ardından gelen sonuç bölümü anlatı eylemlerinin kapanışına

karşılık gelir. Sonuç bölümünde ana karakterin sıkıntısı tamamen giderilmiş durumdadır. Freytag oluşturmuş olduğu anlatı yapısında ilgili kısımlara şu şekilde dikkat çeker: iyi bir giriş ve ana karakterin ruhunu uyandıran, izleyiciyi merakta bırakan itici güç bulmak deneyim işidir; güçlü bir doruk noktası ortaya çıkarmak şiirsel gücün işidir; etkili bir kapanış ile anlatıyı sonlandırmak ise büyük bir düşüncenin işidir (1900, s. 140). 1900'lü yılların başında Freytag tarafından beş kısım üzerinden şemalaştırılan klasik anlatının yapısına dair çalışmalar zaman içinde yükseliş bölümünün giriş kısmına, düşüş bölümünün sonuç kısmına dahil edilmesiyle üç ana kısım üzerinden yürütülür. Günümüzde genel kabul gören klasik anlatı stili kimi araştırmacılar tarafından giriş-gelişme-sonuç şeklinde; kimi araştırmacılar tarafından ise serim-düğüm-çözüm şeklinde isimlendirilmektedir. Farklı isimlendirmeler olsa da klasik anlatının üçlü yapısı üzerinde bir konsensüs olduğu söylenebilir. Senaryo kitapları, film eleştirileri, film okumaları filmleri genel olarak klasik anlatının üçlü yapısı üzerinden değerlendirirler.

Amerikalı senarist Syd Field'a göre (2013, s. 34) hikâye bir bütüne karşılık gelir. Bu bütünü oluşturan parçalar ise; "aksiyon, karakterler, çatışmalar, sahneler, sekanslar, diyalog, eylem, I'inci, II'inci ve III'üncü perdeler, olaylar, bölümler, hadiseler, müzik, mekânlar, vs." olarak sıralanabilir. Bu farklı parçalar bir araya gelerek hikâyeyi ortaya çıkarır. Parçalar ile bütün arasındaki ilişki hikâyenin ana yapısını oluşturur ve bu yapı hikâyeyi bir arada tutan ana öğedir, hikâyenin zemini, temeli ve iskeletidir. Field, parça-bütün ilişkisini senaryoyu senaryo yapan ana unsur olarak değerlendirir ve bu durumu dramatik yapının paradigması olarak adlandırır. Field klasik anlatının üçlü yapısını senaryo üzerinden değerlendirir ve yaklaşımını senaryonun paradigması olarak adlandırdığı bir şema üzerinden görselleştirir:

Şekil 2.4: Syd Field'ın Senaryo Paradigması



Kaynak: (2013, s. 35)

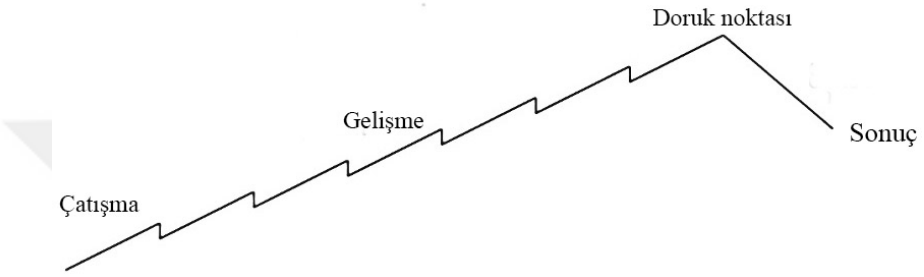
Field'a göre filmin başlangıç kısmını oluşturan I. Perde dramatik aksiyonun yirmi ila otuz sayfalık kısmını oluşturur. Bu bölüm kuruluş olarak adlandırılan dramatik bağlam içinde yer alır. Senaryo yazarı bu bölümde karakterlerini ortaya çıkararak filmin ne hakkında olduğunu ortaya koyar, filmde olup bitenlerin içinde bulunduğu koşulları açıklar, ana karakter ile karşıt karakterler arasındaki ilişkiyi yaratır. Field'a göre tüm bunların on dakikada yapılmalıdır çünkü izleyiciler bu sürede bir filmi beğenip beğenmediklerine karar verirler. Bir filmde on dakika, senaryonun on sayfasına karşılık gelir ve Field dramatik aksiyonda bu ilk on sayfalık bölümün senaryonun en önemli bölümü olduğunu savunur (2013, s. 36-37).

Field'ın senaryo paradigmasında II. perde dramatik aksiyonun yaklaşık altmış sayfalık kısmını oluşturur ve I. perdenin sonundan (yirmi ila otuzuncu sayfalarından) başlayarak II. perdenin sonuna (seksen beş ila doksanıncı sayfaya) kadar devam eder. Hikâyede bu bölüm yüzleşme olarak ifade edilen bağlam içindedir. Bu bölümde ana karakterin önüne devamlı olarak engeller çıkar ve karakterin dramatik gereksinimini gerçekleştirmesine mâni olunmaya çalışılır. Field senaryoda dramatik gereksinimi; "karakterin senaryo boyunca kazanmak, elde etmek ya da başarmak istediği şey" olarak tanımlar. Senarist karakterin dramatik gereksinimi bilerek onun önüne çeşitli engeller koyar ve karakterin engel üzerine engel aşan bir karakter haline gelmesini sağlar. II. perde yoğun bir şekilde çatışmanın yer aldığı bölümdür. Drama tam anlamıyla bir çatışmadır. Çatışmanın olmadığı yerde harekete geçen kimseden bahsedilmez; harekete geçen kimse yoksa kahraman da yoktur; kahraman yoksa bir hikâye de yoktur; hikâye yoksa ortada bir senaryo da yoktur (2013, s. 39-40). Son bölümü oluşturan III. perde ise II. perdenin sonundan başlayarak senaryonun son kısmına kadar devam eder. Bu bölüm çözülme olarak bilinen dramatik bağlamın içinde yer alır. Field, çözülme olarak ifade edilen bu kısmın filmin sonu anlamına gelmediğini çözümün meydana geldiği bölüm olduğunu belirtir. Karakter daha önceki bölümlerde karşısına çıkan engelleri aşarak amacına ulaştı mı, isteğini başarabildi mi, gereksinimini giderdi mi gibi sorular karakterin çözüme ulaşıp ulaşamadığını belirler. III. perde, hikâyenin çözüldüğü, çatışmaların son bulduğu ve sonuçların ortaya çıkmaya başladığı birimdir. Field, I. perdeden II. perdeye, II. perdeden III. perdeye geçişlerde dönüm noktası bulunduğuna dikkat çeker. "Olay akışı içinde ortaya çıkıp bütün akışın yönünü değiştiren her tür olay, gelişme ya da hadiseye *Dönüm Noktası* denir". Anlatıda dönüm noktası ana karaktere ait bir işlev görür. Dönüm noktaları

senaryoda temel bir amaca hizmet eder ve bir yandan hikâyenin ilerlemesini, diğer yandan ise hikâyenin mekâna bağlı kalmasını sağlar (Field, 2013, s. 41-42).

William Miller klasik anlatı yapısının Antik Yunan döneminden beri izleyicileri etkilediğini belirterek klasik anlatının başlangıç-orta-son örüntüsü içerdiğini ifade eder. Miller klasik anlatıyı bir eğri ile aşağıdaki şekilde görselleştirir:

Şekil 2.5: William Miller'ın Dramatik Eğrisi



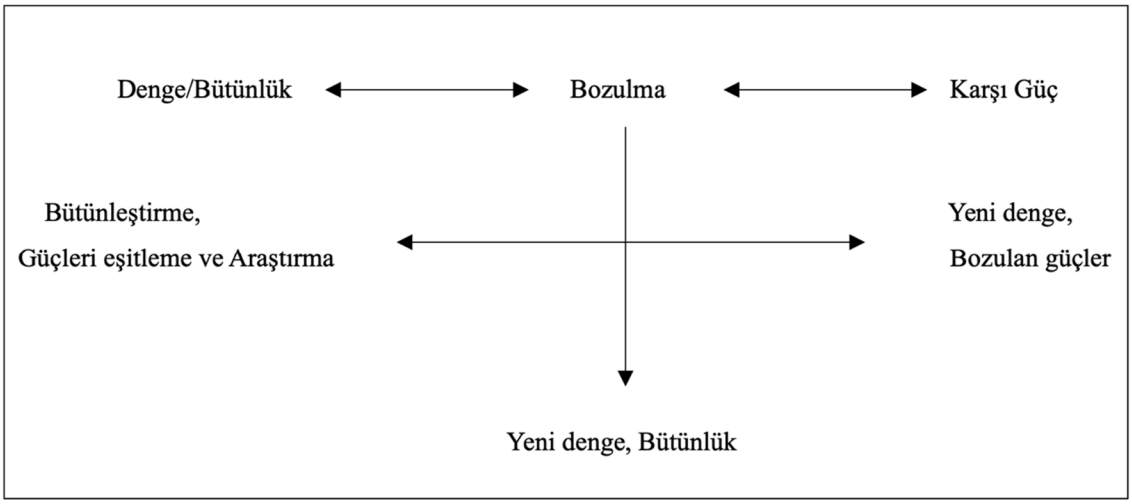
Kaynak:(1998, s. 49)

Klasik dramatik yapıda anlatı bir çatışma ile başlar, çatışmanın çözüldüğü doruk noktasına doğru ilerler ve anlatıda eksik kalan kısımların tamamlandığı bir kapanış ile sonuca ulaşılır. Olaylar hızlandıkça eğri genel olarak yükselir ve doruğa yaklaştıkça yoğunluk artar. Genellikle bir kriz ortaya çıkar, sonrasında kriz çözülür ancak bu krizin yerini başka bir kriz alır ve bu durum tekrar tekrar yaşanır. Tüm krizlerin çözüldüğü an anlatıda doruk noktasına karşılık gelir (Miller, 1998, s. 49). Miller'ın oluşturmuş olduğu eğri üzerinden klasik anlatıya bakıldığında; tekrarlanan kriz anlarıyla izleyici hikâyenin içinde tutulur ve doruk noktasına kadar inişli çıkışlı bir şekilde inşa edilen olay örgüsüyle gerilim tırmandırılır. Klasik dramatik yapının üç temel bölümü olduğuna dikkat çeken Miller (1998, s. 50-51) başlangıç bölümünün hikâyeyi kurarak izleyicinin ilgisini çektiğini ve çatışmayı başlattığını belirtir. Bu bölümde hikâye zamanı, hikâyenin genel ruh hali ve atmosferi sunulur. Başlıca karakterler tanıtılarak motivasyonları, istekleri ve ihtiyaçlarına dair ipuçları verilir. Hikâye ile ilgili genel bilgilerin verilmesinin ardından asıl hikâye başlangıç bölümünün sonuna doğru başlar. Hikâyenin gelişim aşamasını oluşturan orta bölümde hikâye olayları yoğunlaşmaya başlar. Bu kısımda bir engel aşılır aşılmaz bir diğeri ortaya çıkar ve izleyici kahramanın yaşadığı değişimlere dahil edilir.

Dramatik eğrinin testereyi andıran şekli bu gelişimi temsil eder. Hikâyenin türüne bağlı olarak bu önemli kriz anları her on ya da on beş dakikada bir ekrana gelir ve sıklıkla orta bölümün sonuna doğru ortaya çıkar. Orta bölümün sonunda ise vurucu bir an yaşanır ve bu an hikâyeyi farklı bir yöne çevirerek doruk noktasına götürür. Hikâyenin orta bölümü genellikle yazılması en zor bölüm olarak değerlendirilir, izleyicinin ilgisi hikâye üzerinde tutulmalı ve izleyiciyi hikâyeden koparmadan doruk noktasına kadar ilgi sürdürülmelidir. Çözümü oluşturan son bölüm filmin duygusal açıdan zirvesi olan doruk noktasını içerir. Doruk noktasıyla beraber kahramanın arzusunu gerçekleştirip gerçekleştiremediği ortaya çıkar ve gerilim çözülerek hikâye sona erer. Doruk noktası hikâyenin dramatik bağlamda zirve noktasını oluşturduğundan genellikle son ve en güçlü çatışma bu bölümde yaşanır. Genel olarak başlangıç ve bitiş bölümleri hikâyenin iki ayrı çeyreğini oluştururken, orta kısım ise tek başına hikâyenin yarısını oluşturur. Bu bağlamda Miller'ın yaklaşımına göre iki saatlik bir filmin 30-60-30 dakika şeklinde bölümlere ayrıldığı söylenebilir.

John Ellis'e göre (1992, s. 68-70) klasik anlatı filmleri dengeli bir durumun bozulmasını göstererek başlar; bazen bu dengeli durum filmin başında izleyiciye sunulur, bazen de önceden belirtilen bozulma ima edilir. Öyküde yaşanan bu dengesizlik filmin esas sorunsalını oluşturur ve filmin bu sorunlar üzerinden izleyeceği yol da inşa edilir. Başlangıçtaki aksaklıktan nihai çözüme doğru olan hareket olaydan olaya ilerleme yoluyla gerçekleşir. Her olay bir öncekini takip eder ve bir sonrakine yol açar. Graeme Turner, klasik anlatı filmlerinde meydana gelen denge bozulma durumunun ancak bozucu güce karşı yöneltilen bir gücün eylemiyle çözülebileceğini savunur. Bu sayede bozulan denge ya da bütünlük yeniden tesis edilebilir. Fakat bu sürecin tamamen dairesellik içermediği, ikinci kararlı noktanın birincisiyle aynı olmadığı görülür. Aksine, bazı filmlerde sondaki dengeye, başlangıçtaki bozucu gücün tanınmasıyla ulaşılabilir. Filmde başlangıç ve son arasındaki farklar anlatının işleyişini oluşturur (Turner, 1999, s. 87). Turner klasik anlatının işleyişi üzerine ileri sürdüğü fikirleri geliştirmiş olduğu şema ile somutlaştırır:

Şekil 2.6: Graeme Turner'ın Klasik Anlatı Şeması



Kaynak: (1999, s. 88)

Allan Rowe (1996, s. 113) klasik anlatı sinemasında başlangıçtaki denge durumunun genellikle çok kısa olduğunu belirtir. Anlatıda denge bozulmasına dair beklenti, izleyicilerin denge durumunu hızlı bir şekilde okuma kapasitesiyle birlikte giderek daha kısa denge sekanslarının ortaya çıkmasına yol açar. Düzenin bozulmasının ardından baş karakter, bozulmaya yol açan şartlarla mücadele eder ve bozulmanın ardındaki nedenleri ortadan kaldırmaya çalışır. Filmin sonunda ise düzeni bozan nedenler bertaraf edilerek bozulan düzenin eski durumuna dönmesi sağlanır. Tutarlı, bütünlüklü ve güvenli bir dünyaya yeniden kavuşulur. Bu bağlamda klasik anlatı filmleri genel olarak başlangıç-son simetrisi olarak adlandırılan bir yapı gösterirler. Bu çerçevede filmin başındaki durum, sonunda da tekrar sağlanır (Oluk Ersümer, 2013, s. 97). Geleneksel anlatı sinemasında genel olarak başlangıçta mutlu ve güvenli bir dünya sunulur ve bu dünya bir süre sonra çeşitli unsurların tehdidiyle bozuma uğrar. İzleyici film boyunca ana karakterin çabasıyla öykünün başlangıç durumuna dönme yolunda yaşananları izler.

Klasik anlatı sinemasını oluşturan kodların gelişimi ve yayılmasında Hollywood stüdyolarında üretilen filmlerin büyük katkısı olmuştur. Popüler sinemanın doğduğu yer olan Hollywood'un yapısı içinde üretilen filmlere bakıldığında ilgili filmlerin genel olarak aynı özellikleri taşıdığı görülür. Tek bir elden çıkmışçasına ortak noktalara sahip olan bu filmler üzerinden Hollywood anlatı yapısının ilkeleri şu şekilde özetlenebilir: nedensellik, sonuca odaklı anlatı, psikolojik motivasyonlar, engelleri aşma ve hedefe

ulaşma dürtüsü (Bordwell, Staiger, & Thompson, 1998, s. 12). Sinemada nedensellik unsurunu kullanmadan kurulacak bir hikâye rastgele olaylar dizisinden öteye geçemeyecektir. Bordwell ve Thompson (2008, s. 75) anlatıda nedenselliğin önemini bir örnekle şu şekilde açıklar: Bir adam yatakta dönüp duruyor, uyuyamıyor. Bir ayna kırılıyor ve bir telefon çalıyor. Bu örnekte olaylar arasında bir nedensellik kurulmadığı için anlatıyı kavramak zordur. Aynı olaylar nedensellik bağlantısı ile birbirine bağlandığında ise anlamak kolaylaşır. Adam patronuyla kavga eder, o gece uyuyamaz, sağa sola dönüp durur. Sabah sinirli bir şekilde traş olurken aynayı kırar. Sonra telefonu çalar; arayan patronudur ve özür dilemek için aradığı görülür. Burada nedensellik ilkesiyle birlikte hikâye ortaya çıkar. Anlatı, çalışan ve patronu arasındaki ilk çatışma durumundan, çatışmanın neden olduğu bir dizi olay aracılığıyla çatışmanın çözümüne kadar gelişir.

Klasik yapıda genellikle anlatı karakterin bir arzusu üzerine başlar. Karakter bir şey ister ve bu isteği doğrultusunda hedefini belirler. Anlatının gelişim sürecinde karakterin bu hedefe doğru aldığı yol gösterilir. *The Wizard of Oz* (1939, Oz Büyücüsü) filminde Dorothy karakterinin bir dizi hedefi vardır; öncelikli hedefi köpeği Toto'yu, Gulch'tan kurtarmak ve sonrasında da Oz'dan eve geri dönmektir. İkinci hedef ise, yol boyunca karşılaştığı düşmanlarla başa çıkmaktır. Eğer bir hedefe ulaşma arzusu anlatıda mevcut tek unsur olsaydı, karakterin bu hedefe ulaşmak için hızla hareket etmesini engelleyen bir şey olmazdı. Ancak klasik anlatıda bir karşıt güç bulunur, böylece karşıt güç varlığıyla çatışma yaratılır. Kahraman, özellikleri ve hedefleri kendisine zıt olan bir karakterle karşı karşıya getirilir. Sonuç olarak, kahraman hedefine ulaşabilmek için durumu değiştirmeye çalışır. Neden ve sonuç anlatıda değişim anlamına gelir. Karakterler bir şeyin anlatının başlangıcındaki halinden farklı olmasını arzu etmeseler, değişim gerçekleşmez. Bu sebeple karakterlerin özellikleri ve istekleri güçlü bir neden – sonuç kaynağı oluşturur. Klasik Hollywood anlatısında ağırlıklı olarak psikolojik nedenlerden kaynaklanan eylemler zinciri, diğer anlatı olaylarını harekete geçirir. Bir klasik anlatı filminde yalnızca nedensel önemi olan olaylar gösterilir ve anlatıyla ilişkisi olmayan kısımlar atlanır. Yönetmen hikâyenin kronolojisini neden-sonuç zincirini en çarpıcı şekilde sunacak şekilde düzenler (Bordwell & Thompson, 2008, s. 95).

Klasik anlatı filmlerinde olay örgüsü genel olarak çift nedensel yapı üzerinden oluşturulur. Bu bağlamda hikâye iki ayrı olay örgüsü çizgisi doğrultusunda ilerler. Birinci

olay örgüsü heteroseksüsel romantizmi içerir. İkinci olay örgüsünde ise iş hayatı, bir görev veya arayış gibi kişisel ilişkiler yer alır. Her iki olay örgüsünün kendine özel amacı, engelleri ve doruk noktası bulunur (Bordwell, 1985, s. 157). Böylece karakterin iki ayrı amacı oluşur. Klasik anlatı filmlerinin romantizminde karakter ya aşık olduğu kişiyi elde edip onunla mutlu bir hayat sürmek ister ya da boşanmış olduğu eşiyle yeniden yollarını birleştirme amacı doğrultusunda hareket eder. Romantizmin bu iki farklı durumunda da karakterin karşısına çeşitli engeller çıkar ve karakter bu engelleri bir bir aşarak asıl hedefine doğru ilerler. Olay örgüsünün diğer çizgisinde ise karakterin farklı bir hedefi bulunur. Bu bir savaştan sağ dönmeyi hedefleyen bir askerin veya bir soruşturmada katili yakalamaya çalışan bir dedektifin öyküsü olabilir. İki farklı olay örgüsü birbirine bağlı şekilde ilerler, karakter bir yandan evliliğindeki sorunlarla baş etmeye çalışırken diğer taraftan iş hayatındaki engelleri aşmaya çalışır. Bu şekilde çifte olay örgüsü ile izleyiciye takip edeceği iki farklı gidişat sunulmuş olur.

Klasik anlatıda hikâye karakter merkezli ilerler. Anlatı evreni baş karakteri merkeze alarak kurulur ve hikâyenin tüm gelişim sürecinde baş karakter aktiftir. Bu bağlamda bir karakter oluşturulurken pek çok farklı unsur bir araya gelir ve sonuç olarak hikâyenin yapısına uygun bir karakter yaratılır. William Miller karakter oluşturma aşamasında göz önünde bulundurulması gereken özellikleri şu şekilde sıralar (1998, s. 41-43):

Fiziksel/Biyolojik Özellikler: Yaş, cinsiyet, boy-kilo, saç-göz-deri rengi, fiziksel kusurları, vücut görünümü, hareket ve yürüyüş tarzı (yavaş, hızlı, sallanarak), yüz ifadesi, karakteristik görünüşü, jest ve mimikleri, sesi ve konuşma tarzı, kalıtımsal özellikleri, giyim-kuşam stili, dış görünüşü (çekici, temiz, modern, dağınık).

Psikolojik Özellikler: Zeka düzeyi, becerileri, içe veya dışa dönük olması, huyu ve mizacı (uysal, isyankar, iyimser, kötümser), kompleksleri, takıntıları, duyguları, hayata karşı duruşu (gergin, rahat, kabullenmiş), kendisinde sevdiği ve sevmediği tarafları.

Kişilerarası Özellikleri: Aile geçmişi, arkadaşları ve özel hayatı, iş arkadaşları ve diğer kişilerle olan ilişkisi.

Kültürel Özellikleri: Doğum yeri, etnik kökeni, eğitimi, mesleği, sosyo-ekonomik durumu, yaşadığı ortam (kasaba veya şehir), ilgi alanları, hobileri, özel yetenekleri, dini inancı, siyasi görüşü, değerleri, yaşam tarzı, karakterin yakın ve uzun vadeli hedefleri.

Sayılan tüm özellikler çerçevesinde inşa edilen karakter klasik anlatı sinemasında olay örgüsünün işleyişinde önemli bir yer tutar. Klasik anlatının en büyük amaçlarından biri izleyicinin baş karakter ile özdeşlik kurması ve özdeşlik sayesinde izleyicilerin kendini öykünün akışına kaptırmasıdır. Özdeşlik kavramı genel bir tanımlamayla izleyicinin filmde kendini özellikle baş karakterle özdeşleştirmesi ve karakterin başına gelen olayları kendi başına geliyormuşçasına hissetmesi anlamını taşır. Nazlı Bayram'a göre (1997, s. 156,157) klasik anlatı sinemasında özdeşleşmeyi sağlayan en önemli şey klasik sinemanın olayları anlatma stilidir. Klasik anlatıda hikâyenin başlayan, gelişen ve biten olaylar dizisi şeklinde sıralanması ve olayların gelişiminin belli nedenlere bağlanması ile izleyici, daha sonra gelişecek olayları merak ederek kendisini anlatının akışına bırakır. Klasik anlatı filmlerinde kullanılan yanılsama ile yapıtın içinde kurulmuş olan yaşantı gerçeğe en yakın şekilde sunulur. Geleneksel sinemanın tüm çabası sinemadaki bu gerçek hissini arttırmak üzerinedir (Parkan, 1983, s. 16,17). Parkan, klasik anlatının temel meselelerinden biri olan gerçeklik hissi aracılığıyla izleyicinin yapıntının içine çekildiğini ifade eder ve sinemada özdeşleşme konusunu şu şekilde açıklar:

> *Özdeşleşme sonucu perdedeki olayların içine karıştırılan ve bunlarla bir yaşantı birliğine sokulan seyirci, olup bitenleri gözleyimci bir tavırla inceleyip değerlendiremez. Dolayısıyla bilinçlenip birtakım kararlar vereceğine, bilinçaltına sokuşturulan yargıları edilgen (pasif) bir biçimde kabullenmek zorunda bırakılır. Zihinsel üretkenliği körletilen seyirci betimlemenin tüketicisi haline getirilir. Gerçekte betimlemenin tüketicisi haline gelen seyirci, aynı zamanda kendisi de tükenmektedir. Yaşantı birliği yoluyla yapıt karşısında edilgen bir duruma düşen seyircide yapay olarak oluşmuş duygusal gerilim yapıtın doruk noktasında boşaltılır. Bu, seyircinin yaşamda üretim süreci içinde her gün ve her gün tükenmekte olan aktivitesinin, bir film boyunca yaşamdakine benzer bir yaşantı içinde bir kez daha tüketilmesinden başka bir şey değildir. Böylece seyirci kendisine sunulanları herhangi bir eleştiri süzgecinden geçirmeksizin kabullenmek zorunda kalmaktadır* (Parkan, 1983, s. 18).

Klasik anlatının en öne çıkan özelliklerinden biri olan özdeşleşme aracılığıyla izleyici pasif bir şekilde seyre dalar. Karakterle özdeşleşerek karakterin başına gelen olayları kendi başına geliyormuşçasına izleyen birey gerçeklikten koparak filmin sunmuş olduğu dünyanın içine girer. Klasik anlatıda yönetmen teknik ve içerik bağlamda tüm sinematik

unsurları izleyicinin karakterle özdeşleşme kurması üzerine tasarlar. Karakterle kurulan özdeşleşme neticesinde izleyici kendini anlatının akışına kaptırır ve film ile duygusal düzeyde bir bağ kurar. Duygular üzerinden kurulan birliktelik sonucu anlatının sonunda çatışmaların sona ermesiyle izleyici duygusal arınma anlamına gelen *katharsis* durumunu yaşar. *Katharsis* kavramı ilk olarak Aristoteles tarafından tanımlanır. Düşünür tragedyanın asıl amacını; izleyicide acıma ve korku duyguları uyandırarak ruhu tutkulardan temizlemek olarak belirtir ve bu duygu durumuna *katharsis* adını verir (1987, s. 22). Aristoteles'in yaklaşımına göre tragedya izleyici üzerinde duygusal arınma veya temizlenme etkisi yarattığı sürece başarılı olarak değerlendirilir. *Katharsis* zaman içinde sanat felsefesinin temel kavramlarından biri haline gelerek zihinsel ve ruhsal arınmaya işaret edecek şekilde kullanılır (Can, 2006, s. 63). Sinema bağlamında *katharsis* kavramına bakıldığında klasik anlatı filmlerinin izleyicide duygusal arınma yaratacak şekilde kurgulandıkları söylenebilir. Filmde kahramanın yaşadığı zorluklar, acılar, çatışmalar gibi çeşitli durumlar izleyiciye farklı duygusal deneyimler sunar. Hikâyenin zorlayıcı anları veya trajik olaylar sonrasında meydana gelen çözüm durumu ile izleyicinin duygu dünyası tetiklenir ve sonuç olarak duygusal bir boşalım yaşanır. Klasik anlatıda izleyici filmin sonunda bir tür duygusal huzur veya tatmine ulaşır. Bu duygu durumu izleyicinin seyir süresince kendi yaşantısından uzaklaşması ve anlatıda karakterin deneyimlediği zorlukları paylaşması ve bu sayede kendi duygusal gerilimini dışarı atmasıyla gerçekleşir.

Klasik anlatı filmlerinin öne çıkan özelliklerinden bir diğeri ise filmlerin kapalı bir sona sahip olmasıdır. Anlatıda kapalı son; hikâyede ele alınan konunun anlatı sürecinde sona ermesini ve ortaya çıkan tüm çatışmaların finalde çözüme kavuşmasını ifade eder. İzleyicinin film boyunca giderek artan heyecanı ve filme dair merak duygusu anlatının sonunda giderilir. Filmin başında hikâyeyi harekete geçiren kriz anı giderilir ve denge durumu tekrar sağlanmış olur. Kapalı bir son ile birlikte izleyicinin zihninde hiçbir soru işareti bırakılmaması amaçlanır. Böylece izleyici sinema salonundan çıkarken filme dair içsel bir sorgulamaya girmez ve filmin kendine sunmuş olduğu son ile yetinir. Filmin sonunda tüm çatışmaların çözümlenmesi, karakterin her sorunun üzerinden gelerek amacını gerçekleştirmesi ve anlatının doruk noktası sonrası izleyicinin duygusal bağlamda arınma yaşamasıyla bir klasik anlatı filminin görevini yerine getirdiği değerlendirmesi yapılabilir.

Klasik anlatının neredeyse formülleşmiş yapısı sayesinde izleyiciler bir filmi izlemeden önce filmin gidişatı hakkında az çok bilgi sahibidir. Popüler sinemaya ait filmlerin neredeyse tümü klasik anlatının kodlarını taşır. Filmler türsel bakımdan farklılık taşısa da giriş, gelişme, sonuç, karakterin yolculuğu, doruk noktası gibi unsurlar üzerinden ortak bir yönleri olduğu söylenebilir. Polisiye bir filmde izleyiciler filmin sonuna doğru katilin yakalanacağını; dünyanın sonunun yaklaştığının ele alındığı bir bilim-kurgu filminde bilim adamları veya süperkahramanlar tarafından dünyanın kurtarılacağını; romantik bir filmde ayrı düşen sevgililerin kavuşacağını; çeşitli düşmanlarla çatışan kahramanın düşmanların tümünü alt ederek yoluna devam edeceğini bilir.

Klasik anlatı sinemanın doğuşuyla birlikte ortaya çıkmış olmasına ve günümüzde de hala varlığını sürdürüyor olmasına rağmen zaman içinde alternatif anlatım tarzları da ortaya çıkmıştır. Popüler sinemaya karşılık gelen klasik anlatının karşısına özellikle İtalya ve Fransa'dan sinema akımları çerçevesinde yeni bir sinema anlayışı ileri sürülür. Çağdaş anlatı veya modern anlatı olarak isimlendirilen yeni sinema anlayışının klasik anlatının kodlarını yapıbozuma uğratan yapısıyla sinemada radikal bir yenilik getirdiği söylenebilir. Çalışmanın devamında sinemada çağdaş anlatı yaklaşımı ele alınarak konu ayrıntılı olarak açıklanmaya çalışılacaktır.

2.3.2. Sinemada Çağdaş Anlatı

Sinemada yeni bir anlayışı ifade eden çağdaş anlatı, temel olarak klasik anlatı çerçevesinde geliştirilmiş olan kalıpları reddederek sinemada alternatif bir ifade tarzı oluşturur. Karşı sinema, modern sinema, sanat sineması gibi farklı şekillerde isimlendirilen bu anlayışın ortaya çıkışı ve sinemada bir anlatım yolu olarak tercih edilmesi sürecinde pek çok farklı coğrafyadan, farklı düşünürün katkısı olur. Çağdaş anlatıya tarihsel bağlamda bakıldığında Sovyet yönetmen Dziga Vertov ve Alman tiyatrocu Bertolt Brecht gibi isimlerin ileri sürdüğü fikirlerin çağdaş anlatı düşüncesinin temelini oluşturduğu söylenebilir. Bu isimlerin ileri sürdüğü modernist fikirleri uygulayan ve filmlerinde alışılmışın dışında denemeler yapan İtalyan Yeni Gerçekçi ve Fransız Yeni Dalga yönetmenlerinin çalışmalarıyla çağdaş anlatı sinemada bir anlatım tarzı olarak ortaya çıkar.

Klasik sinema anlayışına kapsamlı bir şekilde ilk karşı çıkış Sovyet sinemacı Dziga Vertov tarafından gerçekleştirildiği söylenebilir. Vertov kendi geliştirmiş olduğu *kino-*

glas (sinema-göz) ve *kino-pravda* (sinema-gerçek) kuramları ile sinemada yerleşik olan senaryoya, oyunculuğa, dekora, kostüme ve makyaja karşı bir duruş sergiler. Vertov böylece binlerce yıllık bir gelenek üzerine kurulmuş olan sinema-dramın dışına çıkar ve alışkanlığa dayalı her türlü seyirci beklentisinin bir hiç olduğunu ifade eder (Parkan, 1983, s. 12). Yönetmen geleneksel sinema anlayışına karşı geliştirmiş olduğu yaklaşımı maddeler halinde özetler ve ortaya "Kino-glas Manifestosu" olarak bilinen manifesto çıkar (Vertov, 1984, s. 71):

1- Drama halkın afyonudur.
2- Kahrolsun beyazperdenin ölümsüz kralları ve kraliçeleri! Yaşasın günlük işleri sırasında filme alınan ölümlü insanlar.
3- Kahrolsun burjuva masal senaryosu! Yaşasın hayatın kendisi.
4- Film-drama kapitalistlerin elinde ölümcül bir silahtır. Devrimci yaşam tarzımızı sergileyerek bu silahı düşmanın elinden alacağız.
5- Çağdaş sanatsal dram eski dünyanın bir kalıntısıdır. Devrimci gerçekliğimizi burjuva kalıplarına dökme çabasıdır.
6- Gündelik hayatın sahnelenmesine son! Bizi olduğumuz gibi filme alın.
7- Senaryo yazarın icat ettiği bir masaldır. Biz kimsenin kurgularına boyun eğmeden kendi hayatımızı yaşarız.
8- Her birimiz hayattaki görevimizi yaparız ve kimsenin çalışmasına engel olmayız. Film işçilerinin görevi işimizi aksatmayacak şekilde bizi filme almaktır.
9- Yaşasın proleter devrimin sinema-gözü!

Vertov için geleneksel sinema anlatısı izleyiciyi uyutan bir uyuşturucu niteliğindedir. Bu sinemanın izleyiciyi bilinçlendirecek, izlediklerini sorgulatacak bir yönü yoktur. Burjuva sineması çeşitli masallar aracılığıyla izleyicisini uyutur. Yönetmen bilinçlendirme ve sorgulama temelli yeni bir sinema anlayışını savunur ve yapılacak filmlerin bu anlayış üzerine oluşturulması gerektiğini belirtir.

Çağdaş anlatı tarzının gelişmesinde önemli katkıları olan bir diğer isim Bertolt Brecht geliştirmiş olduğu estetik kuramıyla öncelikle tiyatroda sonrasında ise sinema alanında radikal yeniliklerin yaşanmasını sağlar. Brecht'in kuramının çıkış noktasında düşünürün klasik dramatik anlatıya karşı olan düşünceleri yer alır. Aristo'nun temellerini atmış

olduğu klasik dramatik anlayışa karşı çıkan Brecht bu bağlamda yeni bir anlayışı savunur. 1920'li yıllarda başladığı çalışmalarını ölümüne dek (1956) kesintisiz sürdüren Brecht'in bu süre içerisinde temellerini attığı estetik kuram günümüzde "*Epik Tiyatro*" ya da "*Diyalektik Tiyatro*" şeklinde anılır. Brecht özgün yaklaşımını geliştirme sürecinde başta Karl Marx'ın *Kapital* eseri olmak üzere çeşitli Marksist klasikleri inceler ve bu eserlerde yer alan fikirlerden yararlanır. Bu bağlamda temelinde diyalektik ve tarihi materyalizmin yasalarının bulunduğu kuramını *diyalektik* anlayış üzerine inşa eder. Diğer taraftan düşünürün önerdiği tiyatro biçimi ancak epik tür bağlamında var olabilmektedir. "Denebilir ki Brecht'in estetik kuramının ruhunu diyalektik ve tarihi materyalist felsefe, bedenini ise epik tiyatro oluşturmaktadır" (Parkan, 1983, s. 27).

Brecht'in hem kuramsal olarak geliştirdiği hem de uygulamada bulunduğu epik tiyatronun temel amacı; toplumun karmaşık yapısını ve toplumsal ilişkilerin diyalektik yapısını açık hale getirerek, seyircinin bu konularda düşünmesini ve bilinçlenmesini sağlamaktır. Epik tiyatro siyasi bir sorumluluk üstlenerek sorun yaratan farklı durumları tarihsel koşulları içinde sergiler ve bu durumun değişebilir olduğunu göstermek ister. Bu bağlamda popüler tiyatro anlayışını eleştiren Brecht bu tiyatroların toplum ilişkilerini, toplumsal değişimleri yansıtmaya yeterli olmadığını ifade eder. Epik tiyatro ise kendi yöntemleriyle toplumsal çelişkileri göstermeyi amaçlar. Brecht, yeni tiyatro anlayışının her şeyden önce toplumun önemli gerçeklerini, işsizlik, ekonomik kriz, açlık, yoksulluk, savaş gibi sorunları ele alması gerektiğini savunur. Bu sorunlar toplumun kaderi gibi kabul edilmemeli derinde yatan asıl nedenlerin ortaya çıkması için uğraşılmalıdır. Gerçekçi tiyatro bu sorunlara dair bir girişimde bulunmamış, derindeki ilişkileri açıklama gayretinde bulunmamıştır. Bunun asıl nedeni ise gerçekçi tiyatronun bir burjuva tiyatrosu olması ve kendi sınıfının çıkarlarını korumak istemesidir. Bu doğrultuda Brecht gerçekçi yazarların nesnel bir görüşe sahip oldukları iddiasına şüpheyle yaklaşılması gerektiğini belirtir. Bu yazarların gerçekliklerinin içinde bulundukları koşullar çerçevesinde oluştuğu göz önünde bulundurulmalı ve tiyatro anlayışları bu bağlamda değerlendirilmelidir (Şener, 2006, s. 264-267).

Özdemir Nutku (2015, s. 110-111) Brecht'in epik tiyatro kavramını geliştirmesinde üç önemli tiyatro türünün etkisi olduğunu ifade eder. *Gerçekçilik,* öz ve biçim açısından; *dışavurumculuk*, biçim ve anlatım yönünden; *Çin Tiyatrosu* ise estetik ve teknik açıdan Brecht'i etkilemiştir. Brecht'in geliştirmiş olduğu yaklaşıma bakıldığında karakterler,

diyaloglar, dekor ve aksesuarlar gerçekçidir. Episodik yapı, projeksiyon ve sinema, tabelalar dışavurumcu akımın etkisidir. Bunun yanında bireyin değil, toplumun öne çıkarılması, savaşa karşı duruş ve "sanat insana yardımcı olmalıdır" tavrı yine dışavurumculuktan gelir. Diğer taraftan yabancılaştırma etmeni, oyunculuk estetiği, duygulandırmak değil düşündürmek, yanılsama yerine bir davayı savunmak Çin Tiyatrosu'nun etkisini taşır. Bu tiyatroda oyuncunun bir karakteri canlandırmaktan ziyade onu göstermesi, kendi rolüyle arasına bir uzaklık koyması Brecht'i etkileyen temel noktaların başında gelir.

Bilinçli ve sorgulayan bir izleyici yaratmayı hedefleyen Brecht bu doğrultuda kendi kuramının ve sonrasında da çağdaş anlatının en önemli unsurlarından biri olan *yabancılaştırma* kavramını geliştirir. Brecht' göre yabancılaştırma (1997, s. 11) ; "İnsanlar arasında geçip sahnede sergilenecek olayların yadırgatıcı bir özellikle donatılmasını sağlayan, kendiliklerinden anlaşılmayıp bir açıklamayı gerektirdiklerinin belirtilmesine ve seyirciler tarafından doğal karşılanmalarının önlenmesine imkân veren efektlerdir. Amaçları, seyircide toplumsal açıdan verimli bir eleştirinin etkin duruma geçirilmesidir". Brecht, anlatıda yabancılaştırma öğelerinin kullanılmasıyla Aristotelesçi özdeşleşmenin önüne geçmek ister. İzleyicinin anlatıda yer alan karakter ile özdeşleşmesi, izleyiciyi pasifleştiren bir durum yaratır. Yabancılaştırma kavramını geliştirirken Çin Tiyatrosu'ndan etkilenen Brecht (1997, s. 17-19), bu tiyatroda Çinli oyuncuların sahnede oyunlarını oynarken izleyici ile aralarında görünmez bir dördüncü duvar varmış gibi davranmadıklarını; karşılarındaki seyirci topluluğunun varlığından haberleri olduğunu açıkça gösterdiklerine dikkat çeker. Böyle bir davranışla Avrupa sahnelerine özgü olan yanılsama anlatı dışında bırakılır ve seyirci gerçekten olup biten bir olayı gizlice seyrettiği yanılsamasına kapılmadan oyunu izler. Çinli oyuncu seyirciye yabancı görünerek, onu yadırgatmayı amaçlar. Bu doğrultuda oyuncu kendisine ve oyununa yabancı gözle bakar. Böylece seyirciye sunulan gösteride bir şaşırtıcılık meydana gelir. Batı tiyatrosunda ise oyuncunun amacı izleyiciyi sergilemiş olduğu olay ve kişilere olabildiğince yaklaştırmaktır. Burada oyuncu bir yandan izleyicinin kendisi ile özdeşleşme kurmasını amaçlar diğer yandan yine oyuncu oynamış olduğu karakter ile tam bir özdeşleşme yaşamaya çalışır. Oyuncu kendi oynamış olduğu karakter ile ne derece başarılı bir özdeşlik kurarsa, seyirciyi de oyunun içine çekmesi o derece kolay olur.

Brecht dramatik tiyatronun seyirciyi büyülediğini ve uyuşturucu madde gibi etkilediğini savunur. Bu durumda sahne, seyircilerin kendini tamamen kaptırdığı bir masal evreni haline gelir. Seyir süresince seyirci kendi benliğinden sıyrılarak bu masal evrenine dalar. Masal evreninde gördüğü karakterle yaşadığı özdeşleşme seyirciye normal yaşamında bulamadığı bir yükselme duygusu sağlar. Dramatik tiyatro seyircisi büyülenerek eylemin dışında kalır ve sahneyi hipnotize olmuş şekilde takip eder. Sahnenin yaratmış olduğu yanılsama duygusu izleyicilerin gerçekleri tanımasına engel olur. Dramatik tiyatro izleyicinin yanlış olanı eleştirmesine olanak tanımayan bir seyirlik sunar. Seyircinin oyun ile kurmuş olduğu duygusal bağ her görülenin sorgusuzca kabul edilmesi sonucunu doğurur (Şener, 2006, s. 284).

Brecht, dramatik tiyatro izleyicisi ile epik tiyatro izleyicisini karşılaştırarak her iki tiyatro izleyicisinin tepkileri üzerinden anlatım tarzlarının farklarını ortaya koyar:

> *Dramatik tiyatro seyircisi şöyle der. "Evet, bunu ben de yaşadım. – Ben de böyleyim. -Eh, doğal bir şey. -Ve hep böyle olacak bu. -Adamın durumu yürekler acısı, zavallı için çıkar yol yok. -Sanat buna derler işte: Her şey ne kadar da doğal! -Ağlayanla ağlıyor, gülenle gülüyor insan!"*
>
> *Epik tiyatro seyircisi ise şöyle der: "Bak, bunu düşünmemiştim işte! -Ama öyle de yapar mı adam! -Çok garip, çok garip, inanılır gibi değil! -Ee, yeter artık! -Adamın durumu yürekler acısı, bir çıkar yol var, göremiyor. Sanat buna derler işte: Her şey ne kadar da şaşırtıcı! -Ağlayanın durumuna gülüyor, gülenin durumuna ağlıyor insan"* (Brecht, 1997, s. 31).

Dramatik tiyatro izleyicisini duygular üzerinden yakalayarak onu edilgin bir izleme deneyimine davet ederken; epik tiyatro ise tam tersi olarak izleyicisinin zihnine seslenir ve izleyicisinin aktif şekilde sorgulamada bulunmasını sağlar. Brecht, burjuva tiyatrosu olarak adlandırdığı dramatik tiyatronun çeşitli durumları sanki asla başka türlü olamazmışçasına sergilediğini belirtir. Bu tiyatroda karakterler aynı kalıptan çıkmış gibi birbirine benzerler. Karakterlerin tümü aslında hiçbir duruma bağlı kalmadan varlıklarını sürdürebilirler. Dramatik tiyatroda tüm gelişmeler detaylıca belirlenir ve her şey hiçbir zaman dışına çıkılamayan bir çerçeve içinde olup biter (Brecht, 1990, s. 52).

Dramatik tiyatro ve epik tiyatro birbirinin karşıtı olan iki tiyatro anlayışı olarak oyunun sahnelenmesinden, oyun içi unsurlara, izleyicilerin oyuna yönelik algılarına kadar pek çok noktada ayrışırlar. Brecht bu iki tiyatro arasındaki farkları şu şekilde açıklar (1997, s. 43,44):

Tablo 2.2: Brecht'in dramatik tiyatro – epik tiyatro karşılaştırması

Dramatik Tiyatro'da	***Epik Tiyatro'da***
Eylemlerle çalışılır.	Anlatıya başvurulur.
Seyirci sahnedeki aksiyona karıştırılır.	Seyirci gözlemleyici olarak tutulur.
Seyircinin etkinliği (aktivitesi) harcanıp tüketilir.	Seyircinin etkinliği (aktivitesi) uyarılır.
Seyircide birtakım duyguların uyanması sağlanır.	Seyircinin birtakım yargılara varması sağlanır.
Seyirciye bir yaşantı sunulur.	Seyirciye bir dünya görüşü iletilir.
Seyirci olaya karıştırılır.	Seyirci olay karşısında tutulur.
Telkinle iş görülür.	Kanıtlarla çalışılır.
Seyircinin duyguları olduğu gibi alıkonur.	Duyguları ileriye götürülerek seyircinin birtakım bilgilere ulaşması sağlanır.
Seyirci, sahnedeki olayın ortasında, olayla bir özdeşleşme içindedir.	Seyirci, sahnedeki olayın karşısında, olayı inceler durumdadır.
İnsanın bilinen bir yaratık olduğu varsayımı benimsenir.	İnsan inceleme konusu yapılır.
İnsan hiç değişmez.	İnsan değişir ve değiştirir.
Seyircinin ilgisi, oyunun sonu üzerinde toplanır.	Seyircinin ilgisi, oyunun yürüyüşü üzerine çekilir.
Her sahne bir ötekisi için vardır.	Her sahne kendisi için vardır.

Organik bir büyüme.	Montaj tekniği.
Olaylar düz bir çizgi üzerinde gelişir.	Olaylar eğriler çizer.
Olayların akışı evrimsel bir zorunluluğu içerir.	Olaylar sıçramalıdır.
İnsan durağan bir nitelik taşır.	İnsan oluşum süreci içinde verilir.
Düşünce varoluşu yönetir.	Toplumsal varoluş düşünceyi yönetir.
Duygu egemendir.	Us egemendir.

Brecht, kuramını her ne kadar tiyatro bağlamında oluşturmuş olsa da ileri sürdüğü fikirler ile; Jean-Louis Comolli, Peter Wollen, Colin MacCabe gibi sinema teorisyenlerini ve Orson Welles, Jean-Luc Godard, Alain Resnais, Rainer Fassbinder, Dušan Makavejev gibi yönetmenleri etkiler (Stam, 2014, s. 156). Brecht'in pek çok farklı makalesini inceleyen Robert Stam, yazarın tiyatro için ileri sürdüğü fikirlerin sinemaya da eşit düzeyde uygulanabilecek belirli genel amaçları içerdiğini ifade eder. Stam bu amaçları şu şekilde sıralar (2014, s. 157):

1. Aktif seyircinin oluşturulması.
2. Voyorizm ve dördüncü duvarın reddi.
3. 3. Popüler *olma* yerine *olagelme* kavramı (izleyicinin isteklerini karşılamak yerine dönüştürmek).
4. Eğlencenin faydasız, eğitimin keyifsiz olduğunu ima eder gibi görünen eğlence-eğitim ikiliğinin reddi.
5. Empati ve merhametin suiistimal edilmesinin eleştirisi.
6. Tüm "hatların" tek bir ve çok büyük bir duygunun hizmetine alındığı, genelleştiren estetiğin reddi.
7. Kendi tarihlerini yazan sıradan insanlar lehine olan Aristocu tragedyanın tipik özelliklerinden Kader/Büyülenme/Katharsisin eleştirisi.
8. İzleyicinin dünyayı kavramaya değil onu değiştirmeye yönlendirilmesiyle uygulamaya yönelik bir çağrı olarak sanat.
9. Karakter olarak çelişki, sosyal çelişkilerin oynandığı bir sahne.

10. Anlamın içkinliği, böylece izleyicinin metinde çelişkili seslerin olduğu oyunun anlamını anlamaya çalışması.
11. İzleyici, örneğin sınıfa göre, ayırmak.
12. Yapım ilişkilerini dönüştürmek, sadece sistemi değil aynı zamanda kültürü üreten ve dağıtan aygıtları da eleştirmek.
13. Tarz olarak değil ancak sosyal temsil bağlamında gerçekçi gösterilerde nedensel ilişkiyi açığa çıkarmak.
14. İzleyicinin davranışlarını tersine çeviren ve yaşanan sosyal dünyayı "yabancılaştıran", onların "doğal" olmadıklarını açığa çıkaran yabancılaşma etkileri.
15. Eğlence, yani eleştirel ama yine de spor yapmanın verdiği keyfe bir şekilde benzeyen eğlenceli tiyatro.

Robert Stam, Brecht'in belirlediği bu genel amaçlara ulaşmak için birtakım özel yöntemler önerdiğini ifade eder ve bu yöntemlerin sinemaya da uyarlanabileceğine dikkat çeker. Stam bu yöntemleri şöyle açıklar (2014, s. 158) :

1. Parçalanmış öykü, müzikal ya da güldürülerdeki gibi skeçlerden oluşan sahnelere dayalı anti-organik, anti-Aristocu "kesintili tiyatro".
2. Kahraman ve yıldızların reddi, sinematografik unsurlar aracılığıyla (ışık, kurgu, mizansen) kahramanlar oluşturan dramaturjinin reddedilmesi.
3. Sanatın ortak davranış kalıpları yerine bireysel bilinç farkları ile ilgilenmesi.
4. *Gestus*; zamanın belirli diliminde bireyler arasındaki ilişkilerin jest ve mimiklerle anlatımı.
5. Doğrudan seslenme; tiyatroda doğrudan izleyiciye seslenme, sinemada kameramanın seyircilere yönelmesi (Godard'ın *Le Mépris* filminin açılış sahnesinde olduğu gibi).
6. Tablo efektleri; dondurulmuş kare olarak sinemaya kolayca aktarılabilir.
7. Mesafeli oyunculuk: Oyuncunun canlandırdığı karakter ile oyuncu ve seyirci arasındaki mesafe.
8. Alıntı olarak oyunculuk: Oyuncunun sanki üçüncü şahıs olarak ya da geçmiş zamanda konuşurmuş gibi performans sergilemesi.

9. Anlatı unsurlarının ayrımı: Eserdeki müzik, diyalog, şarkı sözü gibi öğelerin birbirini desteklemek yerine birbirlerine karşı konumlandırılarak yapıyı bozmaları.
10. Multimedya: Paralel medyaların karşılıklı olarak yabancılaştırılması.
11. Dönüşlülük: Sanatın kendi yapı prensiplerini ortaya çıkarmasını sağlayan teknik.

Görüldüğü üzere Brecht ileri sürmüş olduğu fikirler ve bu fikirlerin uygulanması yönünde önermiş olduğu teknikler ile sadece tiyatro alanını değil sinemayı da etkiler. Düşünürün yeni bir anlayışı işaret eden yöntemi zaman içinde sinemanın içinden farklı kuramcı ve yönetmenlerin katkılarıyla genişleyerek ortaya bütünlüklü bir çağdaş sinema yaklaşımı çıkmasında rol oynar.

David Bordwell'e göre (1979, s. 56) bir anlatım tarzı olarak çağdaş sinema Hollywood sinemasının egemenliğinin zayıflamaya başladığı İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra ortaya çıkar. Klasik anlatının kodlarını reddeden çağdaş anlatı içerik ve biçim yönünden yeni bir anlayış ortaya koyar. Thomas Schatz, klasik anlatı ile çağdaş anlatının farklarını şu şekilde tablolaştırır (Schatz, 1983, s. 232):

Tablo 2.3: Thomas Schatz'ın klasik anlatı – çağdaş anlatı karşılaştırması

Klasik Anlatı	**Çağdaş Anlatı**
Öykü öncelikli	Anlatı öncelikli
Standart teknikler	Yenilikçi teknikler
Varlığı gizli yönetmen	Varlığı açık yönetmen
Kadrajın şeffaflığı	Kadrajın şeffaf olmaması
Gerçekçilik	Yapaylık
Pasif izleyici	Aktif izleyici
Kapalı metin	Açık metin

Doğrusal anlatı – neden sonuç ilişkisi	Olay örgüsüz anlatı – serbest çağrışım
Tutarlı, motivasyonu olan karakterler	Anlaşılmaz karakterler
Nedeni belli olan çatışmalar	Nedeni belirsiz çatışmalar / çatışma olmaması
Çatışmanın çözülmesi	Çatışmanın çözülmemesi

Çağdaş anlatıya dair sistemli olarak ilk girişimin İtalyan yönetmenler tarafından yapıldığı söylenebilir. İtalyan yönetmenlerin filmlerinde teknik ve içeriğe dair denemiş oldukları yeniliklerin sinemada o döneme kadar var olan hâkim anlayışa bir karşı çıkış olduğu değerlendirmesi yapılabilir. Geleneksel sinemaya karşısında konumlanan bu anlayış kısa süre içinde bir akıma dönüşür ve İtalyan Yeni Gerçekçiliği adı verilen hareket ortaya çıkar. Kolker (2010, s. 11) İtalyan Yeni Gerçekçiliğini ticari sinemanın biçim ve işlevini değiştirme amacı taşıyan gevşek bir kolektif hareket olarak tanımlar. Yeni Gerçekçilik bir hareket olarak 10 yıldan kısa sürmüş olsa da sinema alanına bırakmış olduğu miras sonraki dönemde pek çok farklı ülkeden, farklı yönetmen ve kuramcıları etkiler. Yeni Gerçekçilik kendine has bir sinema dili yaratır ve bu bağlamda özgün bir akım olarak var olur. Yeni Gerçekçiliğin görsel unsurları, akımı temsil eden filmlerin hemen hemen hepsinde ortak olarak bulunabilir. Karakterlerin ıssız kır manzaralarında veya harap olmuş, yıkılmış kent merkezlerinde çerçevelenmesi, kameranın bir karaktere çapraz konumlanması ya da karakterle birlikte hareketi özel bir tutumun işaretidir ve Yeni Gerçekçiliğin görsel kodları olarak ifade edilebilir (Kolker, 2010, s. 19). Yeni Gerçekçi yönetmenler kamerayı sokağa taşıyarak hikâyelerini gerçek mekânlar içinde çekmeye başlar. Geleneksel anlatıda, özellikle Hollywood filmlerinde genel olarak stüdyo kullanımı yaygınken, İtalyan Yeni Gerçekçiliği ile birlikte anlatı mekânlarında da bir değişiklik meydana gelir. Kolker (2010, s. 25) İtalyan sinemacıların kamerayı sokağa taşımalarını, genellikle profesyonel olmayan oyuncularla çalışmalarını ve anlatılarında politik ve ekonomik koşulları öne çıkaran hikâyelerle ilgilenmelerini kendi ulusal sinemalarına karşı göstermiş oldukları bir tepki olarak değerlendirir. Bununla birlikte bu yönetmenler Hollywood'un kaçışçı, izleyicisini sorgulamaya sevk etmeyen, mutsuz zengin, keyifli yoksul insanlara dair komedi ve melodram anlatılarına da karşı çıkarlar.

İtalyan Yeni Gerçekçiliği ile birlikte sinemada ortaya çıkan yeni anlatı tarzının en önemli özelliklerinden biri klasik anlatıda olduğu şekilde filmlerin olay örgüsünün ve belli bir sonlarının olmamasıdır. Klasik anlatı türündeki neredeyse her filmde giriş-gelişme-sonuç şeklinde inşa edilen anlatı yapısı çağdaş anlatı ile birlikte yapıbozuma uğrar. Çağdaş sinema anlayışı, klasik anlatının neden-sonuç bağıntısı şeklinde ilerleyen yapısının karşısında konumlanır. Örneğin; Michelangelo Antonioni'nin *L'Avventura* (1960, Macera) filminde Anna karakteri kaybolur ve asla bulunmaz. Klasik anlatı yapısında tasarlanan bir filmde anlatı için önemli bir karakterin kaybı sonrası diğer karakterlerin çabalarıyla ilgili karakter anlatı sona ermeden ortaya çıkarken, bir çağdaş anlatı filminde kaybolan karakter hiç bulunmadan film sona erebilir. Bir diğer İtalyan yönetmen Vittorio De Sica'nın *Ladri di biciclette* (1948, Bisiklet Hırsızları) filminde ise filmin sonunda baş karakterler Antonio ve oğlunun geleceğine dair hiçbir ipucu verilmez. Film karakterlerin geleceğini belirsiz bir şekilde bırakarak sona erer. Açık uçlu bir anlatım tarzını benimseyen çağdaş anlatı ile birlikte filmin sonu izleyicinin zihninde tamamlanır.

İtalyan Yeni Gerçekçiliği ile birlikte çağdaş anlatının gelişmesini sağlayan bir diğer sinema anlayışı Fransız Yeni Dalga Akımı olur. Fransız Yeni Dalga sinemacıları İtalyan Yeni Gerçekçiliği'nden aldıkları ilham ile oluşturdukları filmlerinde alışık olunmayan bir anlatı stili yaratırlar. Fransız Yeni Dalga Akımı'nda François Truffaut, Claude Chabrol, Eric Rohmer, Jean-Luc Godard, Alain Resnais gibi yönetmenlerin çalışmaları öne çıkar. İlgili yönetmenler alışılagelen kalıpların dışında filmler üreterek, özgün bir sinema anlayışının oluşmasında büyük rol oynarlar. Yeni Dalga'nın ve de sinemanın en aykırı yönetmenlerinden biri olan Godard filmlerinde kullanmış olduğu farklı teknikler ile aykırı bir sinema anlayışı oluşturur. Yönetmenin ilk uzun metrajlı filmi olan *A Bout de Souffle* (1960, Serseri Aşıklar) filminde kullanmış olduğu anlatım tarzı tam olarak çağdaş anlatıya karşılık gelir niteliktedir. Godard filmde zamansal ve mekânsal yönden bağıntısız, *jump cut* (atlamalı kurgu) tekniği ile sahneler arasında ani geçişlerin olduğu bir anlatı oluşturur. *A Bout de Souffle* tür olarak polisiye türünde bir filmdir fakat Godard filmde türün uzlaşımlarını kullanmayarak özgün bir polisiye film oluşturur. Filmde anlatı için önemi olmayan sahneler gereksiz şekilde uzatılırken, anlatı için önemli olan sahneler ise kısa bir anda geçiştirilerek gösterilir. Godard, *A Bout de Souffle* filmi de olmak üzere farklı filmlerinde karakterlerini kameraya baktırarak, konuşturur. Böylece izleyici ile film arasındaki duvarı yıkar ve izleyicinin bir film izlediğin farkına varmasını sağlar. Godard,

Brechtyen bir anlayış ile izleyiciyi yabancılaştırır ve izleyicilerin film ile özdeşlik kurmasının önüne geçerek, filmi zihinleri açık bir şekilde izlemelerini sağlar.

Sinema teorisyeni Peter Wollen, Fransız yönetmen Godard'ın filmlerinde kullanmış olduğu anlatı yapısıyla bir *karşı-sinema* geliştirdiğini belirtir ve bu sinemanın özelliklerini geleneksel sinema anlayışı ile karşılaştırarak bir tablo oluşturur (Wollen, 2010, s. 113):

Tablo 2.4: Peter Wollen'ın klasik anlatı – çağdaş anlatı karşılaştırması

Sinemanın Yedi Büyük Günahı	**Sinemanın Yedi Büyük Erdemi**
Geçişli Anlatı	Geçişsiz Anlatı
Özdeşleşme	Yabancılaşma
Saydamlık	Öne Çıkma
Tek Anlatım	Çok Anlatım
Son	Açık Uç
Hoşlanma	Rahatsız Olma
Kurmaca	Gerçek

Wollen, çalışmasında klasik anlatı filmlerinin taşıdığı özellikleri sinemanın günahları olarak isimlendirirken; buna karşın çağdaş anlatının özelliklerini ise erdem olarak tanımlar. Wollen'ın yapmış olduğu karşılaştırmayı daha iyi anlayabilmek için ele aldığı kavramlara yakından bakmak yerinde olacaktır.

Anlatıda olayların belli bir tutarlık ilkesine göre bağlandığı, belli bir bütünlüğü olan anlatılar geçişli olarak adlandırılır. Geçişli anlatılarda izleyici anlatıdaki olayı kolayca kavrar (Büker, 1985, s. 99). Burada olaylar neden-sonuç ilişkisi şeklinde birbirine bağlı olarak ilerlediği için bu tür bir öyküyü takip etmek kolaydır. Klasik anlatıda izleyicinin öyküye kendini verebilmesi ve ana izleği kolayca takip edebilmesi için öykü geçişli bir şekilde sunulur. Geçişsiz anlatılarda ise bütünün birliği özellikle bozulur, anlatı çeşitli

alıntı, kesme ve arayazılarla bölünür (Büker, 1985, s. 100). Wollen (2010, s. 115) Godard'ın geçişli anlatıyı farklı nedenler sebebiyle parçaladığını belirterek, bunların en önemlisinin "anlatının duygusal büyüsüne engel olabilmesi ve böylece izleyiciyi, anlatı akışına müdahale ederek dikkatini yeniden toplamaya ve yeniden odaklamaya zorlayabilmesi" olduğuna dikkat çeker. Klasik anlatının amaçlarından biri olan izleyicinin filmde karakter ile özdeşlik yaşamasını sinemanın tehlikeli yönü olarak gören Wollen, özdeşleşmeye karşı yabancılaşmayı savunur. Godard sinemasında yabancılaştırıcı unsurları ele alan Wollen'a göre (2010, s. 115) özdeşleşmenin kırılması Godard'ın ilk filmlerinden itibaren başlar. Karakter ve ses arasındaki senkron sorunu, kurmacanın içinde gerçek hayattan insanların görünmesi, doğrudan izleyiciye konuşan karakterler gibi yöntemlerle Godard izleyicisini filme yabancılaştırır. Anlatıda saydamlığa karşı öne çıkmayı savunan Wollen (2010, s. 116) Godard'ın farklı filmlerinde yapım sürecini filmin içinde gösterdiğine dikkat çeker. Film-içinde-film şeklinde, filmde yalnızca kameranın gösterilmesi biçiminde veya bir işçinin peliküle müdahalesinin açıkça yer verilmesiyle Godard teknik süreci öne çıkararak izlenen eserin kurmaca bir eser olduğunu izleyicilere hatırlatır. Klasik anlatıda tek, bölünmez, homojen bir anlatı dünyası varken; çağdaş anlatı heterojen bir dünya inşa eder. Anlatıda ayrışık bir dünya (heterogeneous) inşa eden çağdaş anlatı tarzı izleyiciye çok katmanlı bir film sunar. Klasik anlatı yapısında tek anlatımın hâkim olduğu bir olay örgüsü öne çıkarken; çağdaş anlatıda olay örgüsünün yerine karakter önem kazanır. Bu bağlamda çağdaş anlatı filmlerinde karakter sayısı kadar olay örgüsü olabilir (Büker, 1985, s. 100). Klasik anlatı başı-sonu belli kapalı bir yapıya sahiptir fakat çağdaş anlatıda öykü açık uçlu olarak belirsiz bir şekilde sona erebilir. Klasik anlatı sinemasında yönetmen hikâyesini anlatır ve kendi seçmiş olduğu bir son ile hikâyesini bitirir, izleyiciye alternatif bir son sunmaz. Bu durumda izleyici kendine yönetmen tarafından verilen son ile yetinir ve filmin sonuna dair alternatif bir okuma gerçekleştiremez. Çağdaş anlatıda ise film biter ama belli bir anlamda sona ermez. Açık uçlu bir şekilde biten anlatı her izleyicinin filmin sonuna dair farklı fikirler geliştirmesini sağlar. Bu durumda izleyiciler filmi bitirip sinema salonundan çıktıklarında dahi zihinlerinde filme dair düşüncelerini devam ettirirler.

Wollen, klasik anlatının izleyici eğlendirmeye, hoşça vakit geçirmeye yönelik yaklaşımına karşın çağdaş anlatının rahatsız etme unsurunu öne çıkarır. Eğlence sinemasına saldırının tüketim toplumunun bütününe yönelik daha büyük bir saldırının

parçası olduğunu belirten teorisyen, klasik sinemanın kitleleri haz verici düşlerle uyuttuğunu ifade eder (2010, s. 120,121). Klasik sinemanın uyuşturucu etkisine karşılık çağdaş sinema izleyiciyi gerçeklerle yüzdeşleştirerek rahatsız etmelidir. Bu yüzdeşleşme sayesinde izleyiciler içinde bulundukları durumun farkına varıp Brechtçi bakış açısıyla sorunların asıl kaynağını görebilirler. Wollen'ın tablosunda yer verdiği son karşılaştırma olan kurmaca – gerçek karşılaştırması; anlatının kurmaca dünyasına karşılık hakikatin savunulmasına karşılık gelir. Godard'ın sinemasına bakıldığında kurmaca sinemadan rahatsızlığı çok önceden başlar. *Vivre sa vie* (1962, Hayatını Yaşamak) filminde fahişeliğin ekonomisi ve sosyolojisi üzerine olan bölüm kurmaca olmayandır. 1968 sonrasında ise kurmacaya saldırısında politik bir neden bulunur (kurmaca=mistifikasyon=burjuva ideolojisi) (Wollen, 2010, s. 122). Wollen'ın Godard sineması üzerinden değindiği farklı kavramlar çağdaş sinemayı derinlikli bir şekilde anlayabilmek için önem taşır. Teorisyenin pratikten teoriye doğru giden çalışması klasik anlatı-çağdaş anlatı karşıtlığını nitelikli olarak ortaya koyar.

Alain Resnais tarafından çekilen *Hiroshima Mon Amour* (1959, Hiroşima Sevgilim) filmi biçim ve içerik yönünden çağdaş anlatının unsurları taşıması bağlamında konu için önemli olarak görülmektedir. Senaryosu Marguerite Duras tarafından yazılan ve Resnais tarafından yönetilen Hiroşima Sevgilim Yeni Dalga akımının önemli filmlerinden biri olur. Hiroşima Sevgilim filminde bir aşk hikâyesi temelinde İkinci Dünya Savaşı'nın yıkıcı etkileri ele alınır. Filmde öykü film çekimi için Japonya'ya gelen bir aktris ile Japon bir mimarın kısa süren yakınlaşması bağlamında kurulur. Film kadın karakterin dış ses olarak eşlik ettiği görüntülerle başlar, atom bombasının kurbanları, parçalanmış gövdeler, bu görüntülerin arasında zaman zaman kadın ve erkeğin sevişme görüntüleri gelir ekrana. Kadın ile erkeğin yakınlaşması sırasında kadın hikâyesini anlatırken zaman zaman geçmişten görüntüler gelir ekrana. Resnais filmde kurguyu alışıldık biçimin dışında kullanarak geçmiş ile şimdiyi aynı anda buluşturur. Geleneksel sinemada olay örgüsü bir düzlem üzerinde ilerlerken Hiroşima Sevgilim'de bu kırılır ve geçmiş ile şimdi arasındaki uzaklık kurgu ile yok edilir. Kadının anlattığı kişisel hikâye ile toplumsal olayların sonuçları bir arada ilerleyen şekilde gösterilir. Böylece film kişisel bellek ile toplumsal bellek üzerinden ilerleyen bir şekilde kurgulanır. Zamanın sıra dışı kullanımının öne çıktığı filmde belli bir olay örgüsünün bulunmaması, zamanda geri-ileri oynamalar,

filmin açık uçlu son ile bitmesi gibi unsurlar ile Hiroşima Sevgilim çağdaş anlatının tipik bir örneği olarak değerlendirilebilir.

Klasik anlatı filmleri genel olarak kahraman odaklı bir hikâye sunar. Çağdaş anlatıda da kahraman ve olaylar bulunur fakat burada olay örgüsünün anlattığı somut bir problem yerine soyut sorunlar üzerine bir anlatı inşa edilir. Çağdaş anlatı filmlerinde çeşitli kavramlar, fikirler, olaylar çerçevesinde bir sorgulama yapılsa da izleyicinin dikkati somut bir sorun üzerine çekilmez (Kırmızı, 1990, s. 234). Büker, çağdaş anlatı filmlerinde kahramanın kendisinin ve içinde bulunduğu durumun bir sorun olarak ortaya konduğu ifade ederek, kahramanın eylemi aracılığıyla soyut sorunlar üzerine tartışıldığına dikkat çeker. Geleneksel anlatı yapısında tasarlanan bir film adaletin gerçekleşip gerçekleşmediği gibi somut bir sorunu tartışırken; çağdaş anlatı filmi adalet kavramını tartışmaya açar. Polisiye filmde yer alan bir suçlu kime, neye göre suçludur, suç nedir gibi sorgulamalar çağdaş anlatı sinemasında sık sık görülmektedir (1985, s. 101,102).

Farklı çağdaş anlatı filmlerinde yer alan karakterleri inceleyen Kovacs (2010, s. 71-73) çağdaş anlatılarda karakterlerin genel olarak aynı özellikleri taşıdığı sonucuna ulaşır. Bu karakterler çoğu durumda kentli ve üst sınıf veya orta sınıftan entelektüel bireylerdir. Bireyin kentli üst-orta sınıf entelektüel olmasının birinci sebebi, bu karakterin maddi kaygılardan özgür olması düşüncesidir. Karakter ekonomik anlamda özgür bir şekilde yaratılır. İkinci olarak ise karakter boş zamana sahip olmalıdır, bu bağlamda o bir tezgahtar veya fabrika işçisi olamaz. Birçok durumda bu bireyin herhangi bir mesleği yoktur ya da hangi meslek olduğu asla net bir şekilde verilmez. Anlatıda karakterin önceliği kendi içsel dünyası veya dış dünyanın genel durumudur. Çağdaş anlatı karakteri ekonomik yönden rahat, zaman yönünden bolca boş zamanı olacak şekilde tasarlanarak anlatının amacı doğrultusunda hareket ettirilir.

Klasik anlatıda yer alan karakterler belli bir hedef doğrultusunda hareket ederken, çağdaş anlatının karakterleri belirlenmiş amaçlardan yoksundur. Karakterler tutarsız nedenlerle hareket edebilir veya değişken hedeflere sahip olabilirler. Seçimler belirsizdir veya hiç yoktur. Çağdaş anlatı filmlerinde karakterler ortalıktan birden kaybolabilir ve bir daha asla ortaya çıkmayabilir; olaylar hiçbir sonuca varmayabilir. Çağdaş anlatı aksiyondan çok tepkiyle ilgilenir ve psikolojik etkilerin nedenlerini arayan bir yapıya sahiptir (Bordwell, 1979, s. 58). Çağdaş anlatı filmlerinde duygunun teşhiri genellikle terapi veya

tedavi unsuru amaçlı gösterilir. Böyle bir durumda karakterler otobiyografik anılarını (özellikle çocukluktan başlayarak) anlatırlar (Bordwell, 1985, s. 208) Bergman'ın *Yaban Çilekleri* filmi bu duruma örnek olacak niteliktedir. Filmde baş karakter emekli Profesör Isak Borg'un çocukluk anıları anlatı boyunca ekrana gelerek paralel bir anlatı oluşturur.

Klasik anlatıya karşı konumlanan çağdaş anlatı yapısı ile sinemada köklü bir değişim yaşanır. Çağdaş anlatının ortaya çıkışı, klasik anlatı yapısındaki filmlerin üretimini sona erdirmese de izleyiciler farklı bir anlatı dünyasının farkına varırlar. Bu yeni anlatı dünyasında yönetmen kamerasını hayatın içine çevirir ve bireyin sıkıntılarını görünü kılar. Bireyin iç dünyası gerek biçimsel denemeler, gerekse içeriksel bağlamda çeşitli şekillerde dışavurumcu bir şekilde ele alınır. Çağdaş anlatı karakteri bir kahraman olmaktan uzak, belirsiz ve çok katmanlı bir şekilde inşa edilir. Çağdaş sinema topluma ve bireye dair sorunlara odaklanarak hikâyesini bu kavramlar çerçevesinde oluşturur. Burada yönetmen sorunu apaçık bir şekilde ele alıp göstermek yerine çeşitli metaforlar aracılığıyla sorunu izleyicisine sunar. İzleyici yönetmen tarafından kendisine sunulan bu metaforlar aracılığıyla hikâyeye dair eksik yönleri zihninde tamamlar. Böylece izleyici aktif bir şekilde anlatının inşasında rol alır. Klasik anlatının kronolojik bir şekilde ilerleyen hikâye yapısının bozulduğu bu sinemada kesintili ve epizodik olarak kurgulanan hikâye izleyiciyi sahneler arası bağlantı kurmaya iter.

Görsel bir sanat olan sinemada görüntüye dair unsurların kullanımı anlamın oluşturulmasında ve izleyiciye iletilmesinde büyük önem taşır. Çağdaş sinemada, klasik sinemanın aksine sinema dilini ve görselliğini daha özgür bir şekilde kullanma eğilimi vardır. Klasik sinemada görselliğe dair belli kodlar üzerinde uylaşım vardır fakat çağdaş filmlerde her yönetmenin kendine has bir dili olduğu değerlendirmesi yapılabilir. Sinematografik unsurları ve bu unsurların kullanım tarzını anlamak çağdaş anlatı ve klasik anlatı ayrımını belirleyebilmek için önem taşır. Dünyaya farklı bakışları ifade eden klasik ve çağdaş anlatıda sinematografik unsurların kullanımı da önemli farklılıklar gösterir. Bu doğrultuda çalışmanın bir sonraki başlığında sinematografi konusu ele alınarak, klasik anlatı ve çağdaş anlatı arasındaki sinematografik farklılıklara değinilecektir.

2.4. Sinematografi

Sinemada görselliğin kullanımı anlatımı etkileyen unsurların başında gelir. Bir film içerik ve biçim, başka bir ifadeyle anlatı ve sinematografi olarak iki farklı disiplinin birleşiminden oluşur. Filmin etkileyiciliği ve akılda kalıcılığı anlatı ve sinematografinin uyumlu olmasına bağlıdır. Yönetmen filmde ele almış olduğu meseleyi, izleyiciye kendi seçmiş olduğu bakış açısıyla iletir. Yönetmenin bakış açısını ise sinematografik unsurları kullanma stili belirler. Her yönetmen sinematografik öğeleri farklı tarzlarda kullanarak bir anlamda kişisel sinema dilini oluşturur. Sinematografi temel olarak sinemanın teknik yönüne karşılık gelir.

Teknolojiyle sıkı bir bağı bulunan sinemanın, ilk dönemlerinden itibaren yaşanan her teknolojik gelişme ile birlikte anlatım gücünü arttırdığı söylenebilir. Sinemanın siyah/beyaz – renkli dönemi, sessiz sinema - sesli sinema dönemi gibi ayrımları belirleyen ana etmen yaşanan teknolojik gelişmeler olmuştur. Sinemanın ilk dönemlerinde kullanılan kameraların ağır olması taşınabilirliği ve kamera hareketlerini etkilediği için bu dönemde üretilen filmler genel olarak sabit çekimlerle oluşturulur. İlgili dönemde kameralar sesli bir şekilde kaydetme kapasitesine sahip olmadığından dolayı filmler gösterim esnasında salonda yer alan orkestranın o an çaldığı müziklerle gösterilmiş böylece filmler müziğe kavuşturulmuştur. Sinemada görselliğin başlıca unsuru olan aydınlatma konusunda ise ilk dönemlerde genel olarak doğal aydınlatma unsuru olan güneşten yararlanılmış, bu nedenle ilk dönem filmleri daha çok açık havada gündüz vakitleri çekilmiştir. Teknolojinin gelişmesi ve zaman geçtikçe sinemada dijitalliğin artmasıyla çekim tekniklerinde kolaylaşma, çekim sonrası işlemlerde hızlanma, üretilen filmlerin dağıtım ve gösteriminde yayılma gibi gelişmeler yaşanmıştır. İlgili gelişmeler konumuz bağlamında değerlendirildiğinde dijital teknolojinin gelişmesi sinematografik unsurların gelişimini de beraberinde getirmiş ve meydana gelen her yeni gelişme ile birlikte görselliğin önemi artmıştır.

Sinematografi temel olarak görüntüleme işinin ötesinde bir rol üstlenir. Sinematografik unsurlar aracılığıyla düşünce, duygusal ifade ve iletişimin sözel olarak ifade edilmeyen tüm diğer biçimleri görselleştirilir. Görüntü ile anlatma sanatı olarak tanımlanabilecek olan sinemada yönetmenin temel amacı iletmek istediği duygu veya düşünceyi görüntü aracılığıyla aktarmaktır. Bu bağlamda yönetmen sinemasal teknik ile bir filmin diyalog

ve hareketten oluşan içeriğine sinematografik unsurlar ile anlam ve alt metin katar. Bir film projesi oluşturulurken öncelikli olarak karakterlerin içinde yaşayacağı görsel bir dünya yaratılır. Bu görsel dünya, izleyicinin hikâyeyi nasıl algılayacağının, karakterleri ve onların davranışlarını nasıl anlayacağının önemli bir unsurudur (Brown, 2011, s. 2). Sinemada oluşturulan anlatı evrenini gerçekçi kılmak için sinematografik öğelerden yararlanılır. Yönetmen belli bir yerde, belli bir zaman diliminde, belli kişi ya da kişilerin başından geçen olayları anlatabilmek için sinemanın teknik ve estetik kurallarına ters düşmeyecek şekilde sinematografik unsurları kullanmak durumundadır. Yönetmen ele aldığı konunun birebir tanığı olsa, konu başından geçmiş olsa bile bu konuyu olduğu şekliyle, gerçek mekânları olduğu gibi kullanarak sinemaya aktaramaz. İlgili konunun mutlaka sinematografik anlatım mantığına uygun hale getirilmesi gerekmektedir. Kusursuz bir gerçeklik izleniminin oluşabilmesi için görüntüler, diyaloglar, oyunculuk, kurgu ve diğer sinematografik unsurlar arasında uyum olması şarttır. Yönetmen ilgili unsurlar ile sinemasal evreni oluşturur ve tüm unsurlar ile izleyiciyi yaratmış olduğu bu evrene inandırmayı amaçlar. Yönetmenin bu amacı gerçekleştiği zaman izleyici karşılaştığı görüntüleri gerçekmiş gibi algılar ve işte o zaman bir kurmaca filmin varlığından bahsedilebilir (Adanır, 2017, s. 126,127).

Yönetmen filmin açılış sahnesi ile birlikte izleyiciyi oluşturmuş olduğu anlatı evrenine davet eder ve izleyiciden bu evrende gösterilen kurmaca hikâyeye inanmasını bekler. Bu aşamada filmde tercih etmiş olduğu anlatı stili ve sinematografik unsurların seçimi büyük önem taşır. Çalışmanın bu kısmında film yapımının önemli bir yönü olan sinematografiye dair öğelere değinilerek ilgili öğelerin anlatıma olan katkıları incelenecektir.

2.4.1. Aydınlatma ve Renk

Sinemada aydınlatma veya bir diğer isimlendirmeyle ışık, yönetmenin çekim esnasında yararlandığı en temel sinematografik unsurlardan biridir. Aydınlatma temel olarak kayıt altına alınan mekânın görünebilir olmasında önemli bir rol oynar. Günümüzde kamera teknolojileri ne kadar gelişmiş olursa olsun ışığın olmadığı karanlık bir ortamda sağlıklı bir görüntü kaydından söz edilemez. Bir manzaranın, objenin veya kişinin görünebilir olmasında temel etmen olan ışık sinema öncesinde fotoğraf ve resim sanatlarında kullanılmış ve çeşitli sanatçıların katkılarıyla zaman içinde yaratıcı ışık kullanımları ortaya çıkmıştır.

Sanat alanında ışık ilk olarak resimde kullanılır. Birçok farklı ressam ışığı eserlerinde çeşitli şekillerde kullanmış olsa da Hollandalı ressam Rembrandt Harmenszoon van Rijn'in ışığı kullanma tekniği fotoğraf ve sinemada en çok tercih edilen aydınlatma tekniklerinden biri olur. Zaur Mükerrem, Rembrandt'ın konu edindiği modelleri ve nesneleri mekâna özgürce yerleştirmesi, onlara hareket ve yön vermeyi deneyen ressamlardan biri olması yönüyle sanatçının ilk sinemacılardan biri olarak değerlendirilebileceğini ifade eder:

> *Rembrandt, Nachtwatcht / Night Watch [Gece Devriyesi] adıyla bilinen tablosunda, aslında bir gündüz sahnesi canlandırmıştır. Tabloda, hareket halinde yirmi sekiz yetişkin ve üç ergen yer almaktadır. Kalabalığın başkarakteri ve tabii ki ilgi odağı, adamlarını geçit törenine hazırlayan Yüzbaşı Frans Banning Gocq'tur. Betimlenen kişilerin tümü merkeze yönelmiştir, bakışları ise seyirciye-kameraya yöneliktir. Burada sanatçı görsel dinamiği kullanarak, bir grup içerisinde tasarlayıp gerçekleştirdiği mizanseni, yarattığı derinlik ve genişlik izlenimiyle ustaca işlemiştir. Bu başyapıtında bir 'sinemacı' mahareti gösteren ressam, tıpkı bir senaryo yazarı, yönetmen, kostüm tasarımcısı, sanat yönetmeni, ışıkçı, yapımcı, kısacası bir auteur gibi, yetkinliğini olağanüstü bir başarıyla sergilemiştir* (Mükerrem, 2012, s. 15).

Görsel 2.1. Rembrandt'ın "The Nightwatch" eseri



Kaynak: https://www.rijksmuseum.nl/en/stories/10-things/story/10-things-about-rembrandt-s-night-watch

Rembrandt'ın kendine has aydınlatma tekniği ile oluşturduğu *The Nightwatch* tablosu sanatçının en ünlü eserlerinden biridir. Ressam bu tablosunda ışığı yaratıcı bir şekilde kullanmış ve tercih etmiş olduğu aydınlatma tekniği ile ilgiyi en önde bulunan askerlere ve askerlerin hemen arkasında bulunan kız çocuğuna çekmiştir. Resimde kalabalık bir grup resmedilmiş olsa da ışığın ortam üzerinde dağılımı ile resimde yer alan karakterler ve nesneler başarılı bir şekilde aydınlatılmıştır. Işık ve gölge kullanımı ile karakterlerin hareket ediyormuş gibi algılanmasını sağlayan Rembrandt'ın eseri bir anlamda filmden alınmış sahne izlenimi verir.

Görsel 2.2. Rembrandt aydınlatma örneği



Kaynak: *Phantom Thread* (2017) filminden ekran alıntısı

Sinema aydınlatmasının temel olarak iki farklı kullanımı vardır. İlki, konunun içeriğinden bağımsız şekilde uygulamayı içeren ve doğal aydınlatma etkisi yaratan aydınlatma türüdür. Bu kullanımda aydınlatma güneş, ay ya da bilinen bir yapay ışık kaynağından yayılan ışığın yarattığına benzer bir etki yaratır. Burada aydınlatmadan, öyküdeki zaman ve mekânı gerçekte olduğu gibi yansıtacak şekilde yararlanılır. İkinci yaklaşım ise, çekimi yapılan ortamın havasına veya gösterilen karakterin ruh halini yansıtacak bir aydınlatma tekniğine yöneliktir (Mükerrem, 2012, s. 44).

Görsel 2.3. Doğal aydınlatma örneği



Kaynak: *The Revenant* (2015) filminden ekran alıntısı

Sinemada farklılık yaratan esas aydınlatma stili ikinci kullanıma dahildir. Filmde bir görüntünün izleyici üzerinde oluşturduğu etkinin büyük bölümü ışığın yönlendirilmesinden gelir. Bu bağlamda bir filmde yer alan aydınlatmanın mekân ve karakterlerin görünür kılınmasından daha ötesinde işlevi vardır. Aydınlatmanın insan psikolojisi üzerine etkileri konusunda yapılan çalışmalar neticesinde ışığın bir uyarandan fazlası olduğu sonucuna ulaşılır. Işık, insan algısını önemli ölçüde etkiler ve duygusal düzeyde önemli duyumlar uyandırır. Yönetmenin oluşturmuş olduğu çerçeve içindeki aydınlık ve karanlık bölgeler her çekimin kompozisyonunun yaratılmasına yardım eder ve izleyiciyi belirli nesnelere ve aksiyonlara dikkat etme konusunda yönlendirir. Yoğun ve parlak ışıkla aydınlatılmış bir yer izleyicinin dikkatini önemli bir jeste çekebilirken, bir gölge ayrıntıları gizler veya bir gerilim oluşturabilir (Bordwell & Thompson, 2011, s. 131).

Görsel 2.4. Işığın anlatıma katkı sunacak şekilde kullanılmasına örnek



Kaynak: *The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford* (2007) filminden ekran alıntısı

Sinema yazarı ve görüntü yönetmeni Blain Brown (2011, s. 8) ışığı; görüntü yönetmeninin cephaneliğindeki en güçlü araçlardan biri olarak tanımlar. Yazara göre ışık denetimi görüntü yönetmeninin en çok zamanını alan işlerden biridir. Işığın önemi ise yalnızca müzik ve dans gibi ender birkaç sanat dalında görülebilen insanın yüreğine ve duygularına hitap edebilme gücünde yatar. Bu bağlamda ışık için, öykünün içine ek anlam katmayı sağlayan sinematografik unsur değerlendirmesi yapılabilir. Bir filmde en önemli detaylardan biri görüntüsü kaydedilen unsurların sadece bir şeyleri gösteren imgeler olarak değil, anlam yüklenmiş imgeler şeklinde sunulmasıdır. Bu bağlamda Sözen (2013, s. 152) yönetmenin anlamlı imge oluşturabildiği doğrultuda sanatçı konumuna yükselebileceğine dikkat çekerek burada en büyük payın ışık tasarımına ait olduğunu ifade eder.

Bir filmde pek çok farklı ışık tasarımı yapılabilir. Burada tek bir doğru kullanımdan bahsetmek yerine yönetmene, anlatıma, oluşturulmak istenen anlama göre değişen çeşitli ışık kullanımlarından söz edilebilir. Işık kullanımları değişkenlik gösterse de Brown (2011, s. 104) temel olarak aydınlatma düzeneğinin bir filme katkılarını şu şekilde sıralar:

- Tonların tüm basamakları ve ton kademelerini göstermek
- Renk denetimi ve renk dengesini düzenlemek
- Her nesnede biçim ve boyutu görünür kılmak

- Konuyu (oyuncuyu) fondan ayırmak
- Çerçeveye derinlik ve boyut etkisi kazandırmak
- Dokuyu belirginleştirmek
- Hava ve ton ile duygusal içerik oluşturmak
- Pozlamayı ayarlamak

Işık tasarımında yönetmenin tercihine bağlı olarak yapılan düzenlemelerle izleyici üzerinde farklı duygular uyandırmak mümkündür. Aydınlatma düzeneğinde farklı uygulamalar olsa da temel aydınlatma unsurlarının ortak olduğu söylenebilir. Yönetmen ve yazar Kurt Lancaster 'a göre (2019, s. 122) aydınlatmanın temel özellikleri şu şekildedir: aydınlatmanın niteliği, aydınlatmanın yoğunluğu, aydınlatmanın yönü ve aydınlatmanın kontrastı.

Aydınlatmanın Niteliği: Bu özellik aydınlatmanın sertliği veya yumuşaklığını ifade eder. Sert ışık ile keskin gölgeler oluşturulur. Sert ışıklar konunun arkasından veya yanından geldiğinde etkisini arttırır. Sert ışık özellikle bir karakterin veya mekânın sertliğini, keskinliğini veya anlatıdaki olumsuzlukları öne çıkarmak için kullanılır. Kompozisyona sert ışık ile birlikte gölge de dahil olduğunda dramatik etki yoğunlaşır (Lancaster, 2019, s. 123).

Görsel 2.5. Sert ışık kullanım örneği



Kaynak: *Blade Runner* (1982) filminden ekran alıntısı

Blade Runner filminin bu sahnesinde oyuncunun arkasından gelen sert ışık sahnenin dramatik etkisini güçlendirir. Karakterin gölgede kalan yüzüne karşın, sol taraftan gelen seçici aydınlatma ile güvercinin aydınlatılması ışık-gölge kullanımına iyi bir örnek olarak değerlendirilebilir.

Sert ışığın keskin gölgeler oluşturan etkisine karşın yumuşak ışık ile çerçevede daha eşit bir ışık yayılımı gerçekleşir. Yumuşak ışık büyük bir kaynaktan dağınık olarak gelir ve ışık ile gölge arasında daha az karşıtlık oluşturur, böylece daha doğal bir görünüm sağlanır. Yumuşak ışık genel olarak romantik sahneler veya sakinlik duygusu verilmek istenen durumlarda kullanılır.

Görsel 2.6. Yumuşak ışık kullanım örneği



Kaynak: *Titanic* (1997) filminden ekran alıntısı

Titanic filminin bu sahnesinde yönetmen ortamı ve karakterleri yumuşak ile görünür kılar. Karakterlerin ön plana çıkarıldığı bu düzenekte ışık karakterlerin yüzünü eşit şekilde aydınlatır. Sarı tonlarda yapılan aydınlatma ile sahnenin sıcaklığı ve romantizmi vurgulanır.

Aydınlatmanın Yoğunluğu: Aydınlatmanın yoğunluğu ışığın parlaklığı ve şiddeti ile ilgilidir. Bir sahnenin aydınlatmasında genelde birden fazla ışık kaynağı kullanılır. Bu farklı ışık kaynaklarının şiddetleri birbirinden farklı olur ve tercih edilen aydınlatmaya bağlı olarak bazı ışık kaynakları diğerlerine göre daha yoğun aydınlatma yapar. Görüntü yönetmeni mekândaki ışık yoğunluğunu değiştirerek doku ve fiziksel derinlik yaratır ve

mekânın üç boyutlu olarak algılanmasını sağlar. Sahnede tercih edilen ışığın şiddeti ve yoğunluğuna bağlı olarak farklı anlamlar oluşturulabilir. Yumuşak bir ışık kaynağı genelde düşük yoğunluk meydana getirir. Düşük yoğunluk olumlu anlamda romantik, yumuşak ve rahatlatıcı bir etki yaratırken; olumsuz anlamda ise karanlık ve loş bir ortam yaratarak gizemli bir duygu uyandırır. Yüksek ışık yoğunluğunun yaratmış olduğu etkiye bakıldığında; olumlu anlamda heyecan verici ve dinamik bir duyum oluştururken; olumsuz anlamda endişe verici, huzursuz ve stresli bir algı meydana getirir (Lancaster, 2019, s. 126).

Görsel 2.7. Yoğun ışık kullanım örneği



Kaynak: *Blade Runner 2049* (2017) filminden ekran alıntısı

Blade Runner 2049 filminde K karakterinin bir otele girişini gösteren bu sahne yoğun ışık kullanımına örnek olarak verilebilir. Yumuşak bir ışığın hâkim olduğu bu sahnede sert gölgeler yoktur ve ışık homojen bir yayılım göstermiştir. Tercih edilen yoğun ışık kullanımı ile belirsizlik ve huzursuzluk duygusu uyandırılır.

Aydınlatmanın Yönü: Aydınlatmanın yönü ışığın konuya hangi yönden, ne taraftan geldiğini belirtir. Gölgelerin konumu, nesnelerin ve insanların dokusu gelen ışığın yönüne bağlı olarak değişiklik gösterir. Çerçevede yer alan konu; önden, arkadan, yandan, alttan ve üstten gelen ışıklarla aydınlatılabilir. Burada yönetmen aydınlatmanın yönünü oluşturmak istediği etkiye göre seçer. Farklı yönler konu üzerinde çeşitli anlamlar oluşturur. Önden aydınlatma sahneye dramatik bir etki katmaz, genel olarak düz bir görüntü sunar. Yandan aydınlatmanın tercih edildiği bir düzenekte sahne ışık ve gölge ile şekillendirilerek dramatik gerilim oluşturulur. Yandan aydınlatmanın bir diğer etkisi ise

dokuyu ortaya çıkarmasıdır. Işık kaynağı kameranın ekseni dışına ve nesnenin arkasına doğru konum değiştirdikçe gölgeler artar. Sahnede yer alan gölgeler ile dramatik etki güçlendirilir. Arkadan aydınlatmada ışık konunun arkasında yer alır, bir yandan siluet oluşturma özelliği vardır, diğer yandan ise derinliği güçlendirmeye yarar ve konuyu arka plandan ayırır (Lancaster, 2019, s. 128). Alttan aydınlatma genel olarak yakın plan yüz çekimlerinde kullanılır ve tekinsiz, huzursuz bir duygu uyandırır. Alttan aydınlatma yöntemi genel olarak korku filmlerinde veya gizemli sahnelerde tercih edilir.

Görsel 2.8. Alttan aydınlatma örneği



Kaynak: *It Chapter Two* (2019) filminden ekran alıntısı

Filmde Pennywise karakterinin ürkütücü hali alttan yapılan aydınlatma ile vurgulanır. Büyük oranda düşük ışığın hâkim olduğu sahnede karakterin yüzü alt ışık ile görünür kılınır. Işık-gölge karşıtlığının yüksek olduğu sahne korku filminde alt aydınlatmaya iyi bir örnek olarak verilebilir.

Son olarak üstten aydınlatma yönteminde ise oyuncunun yüzüne doğru yukarıdan güçlü bir ışık yönlendirilir. Burada spot ışığı aracılığıyla oyuncunun duygu durumuna dikkat çekilir ve sahnenin dramatik etkisi güçlendirilir.

Görsel 2.9. Üstten aydınlatma örneği



Kaynak: *Skyfall* (2012) filminden ekran alıntısı

Filmde Silva karakteri tutuklu bulunduğu bölümde spot ışık altında görünür. Karakterin suçluluk durumunu vurgulayan bu ışıklandırma ile bir yandan sahneye görsel anlam kazandırılır diğer yandan güçlü sarı ışık ile ortamın mavi tonları arasında bir karşıtlık yaratılır ve seyircinin ilgisi karakterin üzerine çekilir.

Aydınlatmanın Kontrastı: Kelime olarak karşıtlık anlamı taşıyan kontrast; aydınlatma bağlamında sahnede yer alan en koyu renk ile en açık renk arasındaki zıtlığı ifade eder. Işık tasarımında güçlü bir ana ışık kullanıldığında parlak ve karanlık alanlar arasında düşük bir kontrast meydana gelir. *High key* aydınlatma olarak da bilinen bu durumda çerçeve parlak bir şekilde aydınlatılmış durumdadır ve gölge oranı düşüktür. Parlak ışık düzeneğiyle elde edilen aydınlatma sahnede yer alan her şeyin görünür olmasını sağlar, izleyicinin dikkatini belli bir noktaya çekmeyi amaçlamayan bu düzenlemede dramatik etki zayıftır. Düşük kontrastlı aydınlatma genellikle komedi, romantik-komedi filmleri veya televizyon programlarında tercih edilir.

Görsel 2.10. Düşük kontrast örneği



Kaynak: *La La Land* (2016) filminden ekran alıntısı

Filmin bu sahnesinde tercih edilen düşük kontrastlı aydınlatma düzeneği sahnenin en önünden en arkasına kadar her bölgenin görünür olmasını sağlamıştır. Sahnenin asıl konusu karakterler olsa da ışık tasarımıyla tüm çerçeve aydınlatılmış, ışık bağlamında izleyici ilgisi özel bir noktaya yönlendirilmemiştir.

Aydınlatmada kontrastın bir diğer özelliği olan yüksek kontrast durumunda çerçeveye daha loş bir ışık hâkimdir. Daha keskin ve karanlık gölgelerin ortaya çıktığı bu durumda görüntünün içinde aşırı derecede karanlık ya da aydınlık alanlar bulunur (Bordwell & Thompson, 2011, s. 136). *Low key* olarak da adlandırılan bu aydınlatma düzeneği gizemli bir etki yaratır ve dramatik etki düşük kontrasta göre daha yüksektir.

Görsel 2.11. Yüksek kontrast örneği



Kaynak: *Apocalypse Now* (1979) filminden ekran alıntısı

Filmde Marlon Brando'nun canlandırdığı *Albay Kurtz* karakterinin göründüğü bu sahnede yönetmen yüksek kontrastlı bir aydınlatma tercih eder. Karakterin yüzünün sadece bir kısmının aydınlatıldığı bu ışık tasarımıyla sahne dramatik yönden güçlü bir etki uyandırır. Psikolojik yönden sorunlu bir karakterin göründüğü bu sahnede ışık salt aydınlatma rolünün ötesinde kullanılmış ve karakterin içinde bulunduğu psikolojik durum ışık kullanımıyla vurgulanmıştır.

Sinematografide aydınlatma konusu ışık tasarımına dair çeşitli kullanımları içermekle birlikte renk kavramıyla da doğrudan ilişkilidir. Sinematografik bir unsur olarak renk; atmosfer oluşturma, izleyicide duygu uyandırma ve hikâyeyi güçlendirme gibi çeşitli amaçlar için kullanılabilir. Estetik bir öğe olarak renk yönetmenin görsel dili inşa etmesinde en önemli sinematografik unsurlardan biri olarak değerlendirilebilir.

Sinema yazarı Alim Şerif Onaran (2012, s. 44,45) sinemada rengin dört farklı kullanımı olduğunu ifade eder: İlk kullanım olarak resimsel renk, resimsel kompozisyonu içerir ve tablo gibi bir renklendirme sunar. İkinci olarak tarihsel renk, belli bir dönemin atmosferini yansıtmak için kullanılır. Üçüncüsü sembolik renktir ve renklerin uyandırdığı duygular üzerinedir. Son olarak psikolojik renk ise soğuk renkler (yeşil, mavi, menekşe) ile sıcak renklerin (kırmızı, turuncu, sarı) ayrı ayrı psikolojik etkiler yarattığı teorisine dayanır.

Yönetmenin anlatı çerçevesinde tercih etmiş olduğu renk paleti filmin atmosferini belirleyen ana etmenlerden biridir. İçerik ile görselliğin uyumlu olması etkili bir anlatı

için önem taşır. Sinematografide renk kavramı yalnızca kostümlerin veya dekorun rengini değil daha genel olarak filme hâkim olan renk tonlarını ve çekim sonrası aşamada renklerle ilgili dijital düzenlemeleri içerir. Yönetmen renk tasarımı aracılığıyla senaryoda bulunan çeşitli duyguların şekillenmesini ve güçlendirilmesini sağlayabilir. İzleyicinin anlatının dünyası hakkında nasıl hissedeceği renk kullanımıyla bilinçli olarak tasarlanabilir (Lancaster, 2019, s. 76).

Sinemada rengin görsel bir dil olarak kullanılmasının en iyi örneklerinden biri *Matrix* (1999) filmidir. Filmin geneline hâkim olan yeşil renk filmin anlatısını destekleyen görsel unsurlardan biri olarak değerlendirilebilir. Var olmayan bir dünyanın ele alındığı ve bu dünyada yaşanan olayların anlatıldığı filmde yeşil renk simülasyonun rengi olarak kullanılır. Filmin özellikle simülasyonda geçen kısımlarının gösterildiği bölümlerde kullanılan yeşil renk aracılığıyla izleyicide anlatının başka bir dünyaya ait olduğu duygusu uyandırılır. Filmde yeşil renk teknoloji, simülasyon ve yapay zekâ gibi kavramlarla ilişkilendirilir.

Görsel 2.12 – 2.13. Renk kullanımına dair örnekler



Kaynak: *Matrix* (1999) filminden ekran alıntısı

Filmin açılış sahnesinde siyah fon üzerinde akan yeşil renkli rakamlar, harfler ve semboller görünür. Burada yeşil rengin yoğun olduğu bir açılışın filmin anlatısına dair bir ipucu olduğu değerlendirmesi yapılabilir. Teknoloji ile ilişkilendirilen yeşil renk filmin meselelerinden birinin teknoloji olduğu duyumu yaratır. Ayrıca filmin içinde farklı mekân ve sahnelerde yeşil rengin hâkim olduğu bir ışık ve renk düzenlemesi yapıldığı dikkat çeker.

2.4.2. Kamera

Gücünü görsellikten ve bu görselliğin yaratıcı şekilde kullanımından alan sinemada yönetmen tarafından yaratılmış olan anlatı evreni izleyiciye kamera aracılığıyla sunulur.

Yönetmenin kendine özgü bir dil oluşturmasında yararlandığı başlıca sinematografik unsurlardan biri olan kamera kullanımı; çekim ölçekleri, çekim açıları ve kamera hareketleri olmak üzere çeşitli unsurları barındırır. Filmin mizanseninde kameranın konuya göre konumu, konuyu gördüğü açı, kameranın üzerinde takılı olan objektif gibi farklı unsurlar izleyicinin sahneyi görme biçimini belirleyen ana etmenlerdendir. Sözü edilen bu unsurların her biri sahnenin ve dolayısıyla filmin algılanmasında büyük önem taşır. Filmin hikâyesini ifade eden senaryo yazımı sonrasında yönetmen çekim senaryosunu hazırlar. Çekim senaryosunda hikâyedeki her eylemin kamera tarafından hangi açıdan, hangi çekim ölçeğiyle çekileceği ve çekim esnasında kameranın hareketli mi yoksa sabit mi olacağı gibi detaylar yer alır. Bu aşamada yönetmen, görüntü yönetmeni ile fikir alışverişinde bulunur ve her sahneye uygun olarak yapılacak çekimlerin teknik detayları belirlenir.

Sinemada bir çekim, kameranın kayıt düğmesine basılarak kaydın başlamasıyla tekrar kayıt düğmesine basılarak kaydın durdurulması arasındaki geçen süreye karşılık gelir. Çekim için filmin temel yapı taşı benzetmesi yapılabilir. Filmde yer alan çekimlerin sayısı konusunda belli bir standart olmamasına rağmen genel olarak filmler çok sayıda farklı çekimden meydana gelir. Yönetmenin tercihi doğrultusunda konuya en uygun açıdan yapılan çekimler birleştirilerek anlamlı bir bütün oluşturulur. Çekimlere anlam katan unsurların başında çekim ölçekleri gelir. Sinemada çekim ölçeği, kameranın sahnede yer alan konuya göre değişen uzaklığını ifade eder. Her çekim ölçeği farklı bir amaç için kullanılır ve her çekim ölçeğinin izleyicide uyandırdığı duygu birbirinden farklıdır. Sinemada yaygın olarak kullanılan çekim ölçekleri şu şekildedir:

Uzak Çekim: Çoğunlukla filmlerin açılış kısımlarında, filmin öyküsünün geçeceği yeri göstermek için kullanılır. Uzak çekim ile izleyiciye filmin genel atmosferi ve mekânı hakkında bilgi verilir.

Görsel 2.14. Uzak çekim örneği



Kaynak: *The Grand Budapest Hotel* (2014) filminden ekran alıntısı

Filmin giriş kısmında anlatıcı hikâyeye dair bilgi verdikten sonra filme ismini de veren otelin görüntüsü ekrana gelir. Burada izleyiciye hem genel olarak hikâyenin geçeceği mekânın görüntüsü gösterilir hem de otelin rengi ile hikâyenin genel atmosferine dair bir ipucu verilir.

Genel Çekim: Uzak çekimde mekân ön plandayken genel çekimde mekânın içindeki karakterlere ve nesneler önem kazanır. Karakterlerin mekânla ve karakterlerin diğer karakterlerle olan ilişkisi genel çekimle gösterilir. Bu çekimde ana konu tamamen çerçeve içinde yer alır ve genel olarak arka planda mekâna yer verilir.

Görsel 2.15. Genel çekim örneği



Kaynak: *The Martian* (2015) filminden ekran alıntısı

Bir görev için Mars'a giden ve orada mahsur kalan astronotun hikâyesinin anlatıldığı *The Martian* filminin bu sahnesinde karakterin mekân içindeki durumu genel çekimle sunulur. Mekânın uçsuz bucaksız boşluğu içinde yürüyen karakterin göründüğü sahne ile bir anlamda karakterin yaşadığı çaresizlik görünür kılınır.

Boy Çekim: Karakterlerin ayaklarından başlarına kadar bütün olarak göründüğü çekim ölçeğidir. Karakteri tanıtmak için tercih edilir. Bu çekim türünde karakterin tepkileri ve duygularından ziyade karakterin görünüşü, hareketleri, tavırları ön plandadır.

Görsel 2.16. Boy çekim örneği



Kaynak: *Django Unchained* (2012) filminden ekran alıntısı

Filmin bu sahnesinde çekimin odak noktası Django karakteridir. Karakterin ön planda olduğu bu çekimde karakterin kıyafeti ve kararlı bir şekilde duruşu dikkat çeker. Boy çekimde mekân geniş bir yer kaplasa da bu çekimin esas meselesi karakteri bütün bir şekilde göstermektir.

Bel Çekim: Orta çekim olarak da adlandırılan bel çekim ile birlikte karakter içinde bulunduğu mekândan daha fazla yer kaplamaya başlar. Bu çekim ölçeğinde karakter ile ilişkili olan nesneler ve diğer karakterler açıkça görülür. Karakterin jest ve mimikleri vurgulanabilir (Mükerrem, 2012, s. 69).

Görsel 2.17. Bel çekim örneği



Kaynak: *Titanic* (1997) filminden ekran alıntısı

Titanic filminde Jack ve Rose karakterlerinin göründüğü bu sahnede yönetmen tercih etmiş olduğu bel çekim ile iki karakterin ilişkisini ve duygu durumlarını görünür kılar. Bu sahnede mekândan ziyade karakterler ön plana çıkmıştır. Özellikle Rose karakterinin yüz ifadesinin vurgulandığı bu çekim ile sahnenin romantizmi sunulur.

Göğüs Çekim: Orta-yakın çekim olarak da adlandırılan göğüs çekimde konu başın hemen üstünden, göğüs bölgesine kadar görünür. Bu çekim ölçeğinde mekân önemini yitirir ve karakterin yüz ifadesi, vücut dili öne çıkar.

Görsel 2.18. Göğüs çekim örneği



Kaynak: *The Dark Knight* (2008) filminden ekran alıntısı

Filmde Joker karakterinin göründüğü bu sahnede karakterin içinde bulunduğu psikolojik durumu yansıtabilmek için genel olarak yakın çekimler tercih edilmiştir. Göğüs çekim ile karakterin vücut dili ve yüz ifadesi vurgulanmış, jest ve mimiklerine dikkat çekilmiştir.

Yakın Çekim: Yakın çekim bir karakterin veya nesnenin çerçevede geniş yer tuttuğu bir çekim ölçeğidir. Bu çekimde konu insansa ölçeğin sınırı omuzlardan başlar ve başın üst kısmında biter. Yakın çekim izleyiciyi karaktere yaklaştırır ve izleyici ile karakter arasında özdeşlik kurulmasını sağlar. Karakterin duygu durumunu en iyi yansıtan çekim ölçeği olarak değerlendirilebilir.

Görsel 2.19. Yakın çekim örneği



Kaynak: *The Shining* (1980) filminden ekran alıntısı

The Shining filminde Jack Torrance karakterinin cinnet geçirdiği bu sahnede yönetmen karakterin psikolojisini yakın çekim ile anlatır. Yakın çekim ile karakterin yüz ifadesi ekranda geniş bir yer kaplar ve bu kullanım ile sahnenin dramatik gücü arttırılır.

Ayrıntı Çekim: Ayrıntı çekim genel olarak izleyicinin dikkatini bir nesneye veya karakterin vücudunun belli bir kısmına çekmek için kullanılır. Bu ölçekte aşırı yakın çekim ile konunun belli bir kısmına odaklanılır. Ayrıntı çekim ile bir sahnedeki önemli bir anın duygusu izleyiciye iletilebilir veya anlatı için önem arz eden bir detaya dikkat çekilir.

Görsel 2.20. Ayrıntı çekim örneği



Kaynak: *The Good, the Bad and the Ugly* (1966) filminden ekran alıntısı

Filmin düello sahnesinde karakterlerin içinde bulundukları durumu yansıtmak için ayrıntı çekimden yararlanılmış ve karakterlerin gözlerine odaklanılmıştır. Bu çekim ile karakterlerin gergin halleri görünür kılınmış ve sahnenin dramatik gerilimi izleyiciye sunulmuştur.

Sinemada kamera kullanımında çekim ölçeğiyle beraber çerçeveye anlam katan bir diğer unsur kamera açılarıdır. Kameranın bir konuyu veya karakteri görüş açısı ve bu açının derecesi çekimin anlamını tamamen değiştirebilecek düzeyde önemlidir. Zaur Mükerrem sinemada farklı açılar kullanmanın temel olarak üç farklı amacı olduğunu ifade eder

(2012, s. 80): İlk olarak tercih edilen açı ile kameranın ve dolayısıyla izleyicinin çekimi yapılan konu karşısındaki konumu belirlenir. Sonrasında gösterilen nesnenin kendine özgü tarafları seçilen açı ile görünür kılınır. Son olarak ise seçilen açı ile konuya belirli bir duygusal hava katılır, görüntüye şiirsel ya da destansı bir ruh kazandırılır. Sinemada genel olarak tercih edilen kamera açıları şu şekildedir:

Üst Açı: Üst açılı çekim, kameranın konuya yukarıdan çerçevelediği bir çekim tekniğidir. Bir üst açı çekim estetik, teknik veya psikolojik amaçlar için seçilebilir. Kamerayı konudan yüksek bir konuma yerleştirmek ve konuya yukarıdan bakmak sanatsal bir görüntü sunabilir, derinlik yaratarak eylemin ilgi noktasını canlı tutmayı sağlayabilir veya seyircilerin tepkisini etkileyebilir (Mascelli, 2007, s. 41). Sinemada üst açılı çekim farklı amaçlar için tercih edilebilir. Geniş bir mekânın çekiminde veya kalabalık bir grubun gösterilmesinde genel olarak üst açı çekim kullanılır. Diğer yandan yönetmen üst açılı bir çekim ile izleyicide korku, endişe, tedirginlik gibi farklı duyguların uyanmasını sağlayabilir. Üst açıdan yapılan çekimin bir diğer önemli etkisi de karakterin zayıflığını, güçsüzlüğünü vurgulamasıdır.

Görsel 2.21. Üst açı kullanım örneği



Kaynak: *Titanic* (1997) filminden ekran alıntısı

Filmde Rose karakterinin geminin güvertesine çıkıp intihar girişiminde bulunduğu bu sahnede yönetmen üst açılı çekimi tercih etmiştir. Bu çekim açısıyla izleyiciler karakterin içinde bulunduğu duygu durumuyla özdeşleşmiş ve sahnenin dramatik etkisi arttırılmıştır.

Alt Açı: Sinemada alt açı kameranın genel olarak göz hizasının daha alt düzeyinden çekim yapması anlamını taşır. Alt açılı çekim konunun daha büyük, daha geniş, daha uzun görünmesini sağlar. Düşük açılı çekimin etkisi sahnenin bağlamına ve çerçevede yer alan

konuya göre değişiklik gösterebilir. Düşük açılı çekimlerin temel amacı, kahramanın, kötü adamın veya herhangi bir karakterin olduğundan güçlü görünmesini sağlamaktır.

Görsel 2.22. Alt açı kullanım örneği



Kaynak: *The Silence of the Lambs* (1991) filminden ekran alıntısı

Filmde yönetmen, seri katil rolündeki ana karakter Hannibal Lecter'ın gücünü vurgulamak için karakteri alt açıdan çeker. Tutuklu bulunduğu kafesin içinde, kendini koruyan polisi etkisiz hale getiren Lecter'ın bu şekilde görünmesi ile izleyicide hâkimiyetin seri katil Lecter'da olduğu duygusu uyandırılır.

Eğik Açı: Sinema literatüründe genel olarak "*Dutch angle*" ismiyle kullanılan eğik açı kameranın konuyu eğimli bir açıyla görmesi anlamını taşır. Bu çekim açısında çerçeve dengesi bozuk bir şekilde görüntülenir. Eğimli görüntü kullanımı ile dengesiz bir anlam oluşturulur. Bu doğrultuda çerçevede yer alan konu tepetaklak olmuş veya başka dünyalara aitmiş gibi sunulur. Eğer eğik açı öncesinde seyircilere her şeyin yolunda olduğuna yönelik sakin ve huzurlu bir çerçeve sunulmuşsa, eğik açı ile sunulan görüntü seyirci üzerinde daha etkili olacaktır (Mascelli, 2007, s. 50).

Görsel 2.23. Eğik açı kullanım örneği



Kaynak: *Inception* (2010) filminden ekran alıntısı

Inception filminde yönetmen Christopher Nolan gerçek dünya rüya aleminin iç içe geçtiği bir evren yaratır. Yönetmen bu evrende düş dünyası ile gerçek dünyayı birbirinden ayırmada eğik açı kullanır.

Sinematografide kamera aracılığıyla görsel dilin inşa edilmesinde bir diğer önemli unsur kamera hareketleridir. Kamera hareketlerinde kamera gövdesi sağa sola veya aşağıdan yukarıya çevrinir ya da kamera hareketli bir şekilde konuya yaklaşıp uzaklaşır. Anlatının içeriğine uygun olarak yapılan kamera hareketiyle izleyici öykünün içine çekilir. Yönetmenin konunun içeriğine uygun düşen hareketleri uygulamasıyla sahne gerçekçi bir değer kazanır. Uygun olmayan kamera hareketi kullanımı anlatının akışını bozarak, izleyiciye sunulmak istenen görselliği engelleyebilir. Hareketli kamera kullanımı sinemanın görsel bağlamda en önemli güçlerinden biri olarak değerlendirilebilir. Bordwell ve Thompson sinemada kamera hareketlerinin önemini şu şekilde açıklar:

> *Çerçevenin bütün özellikleri resimlerde, fotoğraflarda, çizgi romanlarda ve diğer resim türlerinde vardır. Bütün görüntüler çerçeve oranı örneklerini, çerçeve içi ve çerçeve dışı ilişkileri, çerçevenin bakış noktası açısını, düzeyini, yüksekliğini ve mesafesini verir. Ancak çerçevelemenin sinemaya özgü olan bir kaynağı vardır. Filmde çerçevelenen malzemeye göre çerçeveyi hareket ettirmek mümkündür. Hareketli çerçeve nesnenin çerçevelenmesinin değişmesi anlamına gelir. Hareketli çerçeve çekim sırasında kameranın açısını, düzeyini, yüksekliğini ve mesafesini değiştirir. Ayrıca çerçeveleme bizi*

> *görüntü içindeki malzemeye yönlendirdiği için, çoğu kez kendimizi çerçeve ile birlikte hareket ederken görürüz. Bu tip çerçeveleme aracılığıyla nesneye yaklaşabilir, ondan geri çekilebilir ya da yanından geçebiliriz* (Bordwell & Thompson, 2011, s. 199).

Sinemada her bir kamera hareketi farklı bir anlam taşır ve yönetmen sahnede tercih ettiği kamera hareketiyle izleyicide çeşitli psikolojik ve duygusal etkiler uyandırabilir. Temel olarak kullanılan kamera hareketleri şu şekildedir:

Pan: Panoramanın kısaltılmışı olan pan, kameranın yatay çevrinme hareketini ifade eder. Bu harekette kamera gövdesi üç ayak sehpa üzerindedir ve kameranın gövdesi sağa veya sola çevrilerek pan hareketi uygulanır. Pan hareketi ile durağan çekimden farklı olarak dramatik bir durum oluşturulur. Çevrinme eylemi ile izleyiciye sahnedeki farklı öğelere dair bilgi sunulur. Pan çekim ile izleyici, kameranın hareketini takip eder ve konuyu karakterize eden yeni özellikleri ve ayrıntıları görme olanağı yakalar. Yapılan hareket mutlaka eylemin içeriğiyle bağdaşmalı ve neden-sonuç ilişkisi içinde uygulanmalıdır. Gerekçesi olmayan bir hareket uygulamak sahnenin akıcılığını bozmaya yol açabilir. Pan çekim uygulamasında dikkat edilmesi gereken en önemli detaylardan biri hareketin hızıdır. Çekimin hızı uyandırılmak istenen duyguya göre değişkenlik gösterir. İzleyicide huzur duygusu uyandırılmak istendiğinde yavaş bir çevrinme; merak, korku, endişe gibi duygulara gönderme yapılmak istendiğinde ise hızlı bir çevrinme tercih edilir (Mükerrem, 2012, s. 72,73).

Tilt: Tilt hareketi, pan hareketinin karşıtı olarak tanımlanabilir. Pan hareketinde kamera gövdesi yatay çevrinirken; tilt hareketi dikey çevrinmeyi ifade eder. Kamera yine üç ayak üzerindedir fakat aşağıdan yukarıya veya yukarıdan aşağıya doğru bir hareket vardır. Tilt hareketi bir yandan çerçeveye sığmayan büyük ve yüksek nesnelerin çekiminde anlatıya bilgi sunmak için kullanılırken; diğer yandan örneğin bir western filminde kasabaya gelen yabancının çizmesinden başlayarak şapkasına kadar yavaşça aşağıdan yukarıya doğru görüntülenmesiyle gerilim yaratma unsuru şeklinde de kullanılabilir.

Dolly: Dolly hareketi temelde kameranın gövdesinin ileri veya geri hareket etmesine karşılık gelir. Pan ve tilt hareketlerinde kameranın sadece kafa kısmı yatayda veya dikeyde çevrinirken; dolly hareketinde kameranın konumu değişir. Raylı bir sistem üzerine kurulan düzenek ile yapılan dolly hareketi; ileri doğru gitme (*dolly in*) ve geri

doğru çekilme (*dolly out*) olmak üzere iki şekilde yapılır. İleri doğru dolly ile izleyicinin ilgisi bir karakter veya nesneye çekilir. Kamera gövdesi konuya yaklaştıkça sahnede ilgi dağıtan nesneler kadraj dışında kalır ve böylece çerçevede kalan konu vurgulanmış olur. İleri doğru yapılan dolly hareketi ile sahnenin dramatik gücü yükseltilir. Kameranın bir nesneden veya karakterden uzaklaşmasını ifade eden *dolly out* ile kamera geriye doğru çekildikçe çerçeveye farklı nesneler dahil olmaya başlar. Geri çekilme hareketinde konunun içinde bulunduğu mekân vurgulanır ve genellikle bu kullanımda izleyiciye mekânsal bağlamda bilgi sunulur.

Sinematografik bir unsur olarak kamera, içinde çok çeşitli değişkenleri barındıran bir öğedir. Konu bağlamında değinilen her bir alt unsur sinemada kamera kullanımında aslında ne derece farklı öğelerin bir araya getirildiğini gösterir. Senaryonun görselleştirilip, sahnelerin sinemasal kompozisyon olarak bir araya getirilmesi sürecinde yönetmen anlatıya en uygun kamera unsurlarını seçip, filmini bu doğrultuda inşa etmelidir. Bu bağlamda yönetmenin öncelikli görevi ilgili unsurların izleyici üzerinde uyandıracağı etkileri bilmek ve bu unsurları amacına uygun kullanmaktır.

2.4.3. Kurgu

Bir filmin oluşum sürecinde farklı zamanlarda, farklı mekânlarda çekilmiş olan görüntüler kurgu aracılığıyla bir araya getirilir ve kurgu işlemi sonrası bu çekimlerden anlamlı bir bütün oluşturulur. Mascelli'ye göre (2007, s. 153) bir filmi kurgulamak, bir elmasın kesilmesi, parlatılması ve bu işlemler sonucunda vitrine yerleştirilmesi ile eş değerdir. İşlenmemiş bir durumdaki elmas, bir film öyküsündeki karmaşık çekim yığınları gibidir. Elmas yer altından çıkartılır bir dizi işlemden geçer ve sonrasında değerli bir parça olarak kullanılır. Aynı şekilde film de kurgu işleminden geçtikten sonra asıl anlamını kazanır. Hem elmas hem de film temel olarak atılan parçalarla zenginleşir, geriye kalan parçalar bize öyküyü verir. Bu bağlamda filme hayat veren asıl unsur kurgudur. Yapım sürecinde elde edilen çeşitli çekimler tutarlı bir öyküyü anlatacak şekilde bir araya getirilene dek sadece tek tek film parçasıdır. Kurgu aracılığıyla filmlerin fazlası alınır, gereksiz film şeritleri çıkarılır ve izleyicinin ilgisini çekecek bir öykü şeklini alacak şekilde çekimler arka arkaya getirilerek kurgulanır. Sinemanın erken döneminde görüntüler pelikül filmlere kaydedilir ve kurgu aşamasında bu filmler kesilerek istenen sahneler arka arkaya dizilirdi. Dijital teknolojilerin gelişmesi sonrasında kameraların

görüntüleri dijital ortama kaydetmesiyle kurgu anlamında da büyük değişim yaşanır. Dijital dönem ile birlikte çekilen görüntüler bilgisayara aktarılır ve günümüzde kurgu bilgisayar ortamında yapılır.

James Monaco (2002, s. 207,208) Amerika ve Avrupa sinemasında kurguya bakışı bu iki sinemada tercih edilen kelimeler üzerinden değerlendirir. Amerika'da kurgu "*editing*" ya da "*cutting*" kelimeleriyle ifade edilirken, Avrupa sinemasında kurgu için "*montage*" kelimesi kullanılır. "*Editing*" ve "*cutting*" terimleri istenmeyen parçaların atıldığı kesip düzeltme, kırpma işlemini çağrıştırır. Buna karşın "*montage*" kelimesi ise inşa etme, ham maddeden oluşturma eylemini akla getirir. Bu iki sinemanın kurguyu farklı kelimelerle ifade etmelerinin temelinde kurguya olan farklı yaklaşımları olduğu değerlendirmesi yapılabilir.

Sinemanın ilk dönemlerinde Lumiere Kardeşler tarafından çekilen görüntülerin tam olarak film değil, belgesel olarak değerlendirilmesinde görüntülerin kurgusuz bir şekilde kaydedilmesinin rolü bulunur. Sinema tarihine kurgu mantığının ilk olarak Georges Melies'in çalışmalarıyla girdiği kabul edilir. Melies filmlerinde denemiş olduğu kurgusal pratikler aracılığıyla bir hikâye anlatmanın ilk örneğini verir. Sinemanın erken döneminde kurgu uygulamaları konusunda önemli işlere imza atan bir diğer yönetmen Edwin S. Porter'dır. Rekin Teksoy'a göre (2005, s. 76) Porter çekmiş olduğu *The Life of American Fireman* (Bir Amerikan İtfaiyecisinin Yaşamı, 1903) filmi ile kurguya dayanan bir sinema anlayışının yaratıcısıdır. Bir yangına müdahale eden itfaiye erlerinin bu anlarda çabalamaları ile kurtartılmayı bekleyen anne-kızın yaşadıklarını ustalıkla kurgulayan yönetmen böylece kurgu aracılığıyla dramatik bir gerilim oluşturur. Porter'ın erken dönemde imza attığı bu kurgu uygulaması yıllar içinde pek çok sinemacı tarafından kullanılan bir teknik haline gelir.

Sinemada kurgunun kuramsal ve pratik düzeyde gelişmesinde Sovyet sinemacıların önemli etkisi vardır. Vertov, Kuleşov, Pudovkin ve Eisenstein gibi erken dönem Sovyet sinemacılar kurguya dair hem teori geliştirirler hem de ilgili teorileri filmlerinde kullanarak kurguya özel bir sanat biçimi olarak yaklaşırlar. Dmytryk kurgunun Sovyet sinemacılar tarafından özel bir şekilde ele alınmasının önemli bir gereksinim sonucu olduğunu ifade eder:

> *Onların bu geliştirme çabaları çok önemli bir gereksinimden doğmuştur. Almanlar, Fransızlar, İngilizler ve Amerikalılar, okuma yazma oranı çok yüksek olmakla övünülen Batı dünyasına hikâyelerini en dramatik bir biçimde "ara-yazı" ile anlatabiliyorlardı, ama yüzde doksanı okuma yazma bilmeyen Rus halkı için bu yöntem geçersizdi: Her şey görüntülerle anlatılmalıydı ve bunu da en yetkin biçimde gerçekleştirdiler* (Dmytryk & Dmytryk, 2011, s. 266).

Lev Kuleşov tarafından geliştirilen ve "Kuleşov Efekti" adıyla anılan kurgu deneyi zaman içinde pek çok sinemacıyı etkiler. Kuleşov geliştirmiş olduğu deneyde temel olarak birbiri ardına gelen görüntülerin anlamı nasıl değiştirdiğini göstermeyi amaçlar. Kuleşov, deneyinde önce bir oyuncunun yakın plan yüz ifadesini gösterir. Sonrasında bu çekimi bir önce bir tabak çorba, sonra tabut ve son olarak koltukta uzanan bir kadının görüntüsüyle ayrı ayrı kurgular. Bu şekilde uyguladığı deney sonucunda Kuleşov ayrı ayrı kurgulama sonrasında sabit yüz ifadesinin farklı ifadeler kazandığını belirtir. İki farklı sahnenin birleşiminden, bu sahnelerin tekil olarak sahip olmadığı üçüncü bir anlam yaratıldığına dikkat çeken Kuleşov böylece kurguyu sanatsal bir düşünceyi ortaya çıkaran bir uygulama olarak değerlendirir (Küçükerdoğan & Yengin, 2015, s. 115).

Kuleşov'un öğrencilerinden olan Sovyet sinemasının önemli isimlerinden Pudovkin kurguyu sinemanın en temel malzemesi olarak görür ve kurguya bu çerçevede yaklaşır. Pudovkin için bir filmi film yapan temel etmen çekimlerin özgün bir şekilde bir araya getirilmesidir. Pudovkin, "inşacı", "yapısal" ve "bağlantısal" olmak üzere üç farklı montaj tekniğinden bahseder: İnşacı montaj, yönetmenin bir yazar gibi sahneleri tasvir etmesine karşılık gelir. Bu durumda genel çekim ölçekleri ile sahneler tanıtılır. Yapısal montaj, ayrıntı ve genel çekimlerin birlikte kullanıldığı montaj türüdür. Ayrıntı ve genel çekimler aracılığıyla sahnenin ayrıntı içeren özgün yapısı ve bütüne karşın farklılığı öne çıkarılır. Bağlantısal montaj türünde ise, görüntüler izleyicide uyandırılmak istenen duyguya göre sıralanır ve çekimler bu doğrultuda bir bütün haline getirilir. Pudovkin, montajı yönetmenin dili olarak görür ve bir roman yazarının nasıl kendine özgü bir stili varsa, yönetmenin de böyle bir stili olduğunu ve bu stilin asıl olarak montaj sırasında, gerçekliği yeniden inşa biçimiyle kendini gösterdiğini belirtir (Abisel, 2003, s. 231,232).

Kuleşov'un bir diğer öğrencisi olan Sergey Eisenstein, kurgu üzerine ileri sürdüğü fikirler ve filmlerinde uygulamış olduğu kurgu pratikleriyle sinema tarihinin en önemli

isimlerinden biri olarak değerlendirilebilir. Eisenstein'a göre (1985, s. 42) sinema her şeyden önce, kurgudur. Bir film çok çeşitli unsurların bir araya gelmesi neticesinde ortaya çıksa da Eisenstein tüm bu unsurların arasında kurguya ayrı bir önem verir. Eisenstein geliştirmiş olduğu kuramda kurguyu karşıt çekimlerin çatışmasından doğan bir düşünce biçimi olarak ele alır (1985, s. 64). Yönetmene göre birbiri ardına getirilen iki film parçasının birer birer anlattıklarından daha önemli olan bir çekimin diğerine olan katkısıdır, kurgunun gücüyle bu iki ayrı çekim seyirci tarafından tek bir an olarak algılanır (1975, s. 45). Çatışmacı bir montaj yöntemini benimseyen ve filmlerinde uygulayan Eisenstein bu bağlamda şu unsurlar arasında bir zıtlık yaratır: hareketin yönü, çekimin içsel ritmi, çekimin içsel hacmi, kamera açıları, aydınlatmanın yoğunluğu, canlılık, vurgulama, duygunun yoğunluğu. Çekimlerin bu unsurlar açısından niteliği, kendilerinden önceki ve sonraki çekimlerle olan ilişkilerini belirler ve izleyicide belirli duygular uyandıracak sonuçlar meydana getirir (Abisel, 2003, s. 249,250).

Sovyet sinemacıların genel kurgu anlayışları birbirine yakındır ve bu anlayışta yönetmenler filmde anlamın inşa edilmesinde kurgunun büyük bir rolü olduğunu savunurlar. Bu yönetmenler genel olarak filmlerinde çatışmacı bir kurgu stili tercih ederler ve farklı çekimlerin bir araya gelmesi sonucu ortaya çıkan anlamın peşine düşerler. Bu doğrultuda önemli olan tek tek çekimlerden ziyade çekimin öncesinde ve sonrasındaki çekimlerle ortaya çıkan anlamdır. Sovyet sinemasının kurguya dayalı sinema anlayışını eleştiren Bazin (2011, s. 34), Kuleşov ve Eisenstein'ın kullandıkları montaj stilinin izleyiciye bir olay göstermediğini, sadece ima ettiğini ifade eder. Bazin, kurgu temelli bir sinema anlayışına karşın İtalyan Yeni Gerçekçi filmleri öne çıkarır ve bu filmleri sinemadaki kurgu etkisine bir başkaldırı olarak değerlendirir (2011, s. 52).

Sinemanın erken dönemlerinden günümüze kadar filmler birbirinden farklı anlayışlar çerçevesinde kurgulanmış olsa da kurguda kullanılan çekimler arası geçiş yöntemlerinin ortak nokta olduğu söylenebilir. Bir filmde kullanılan geçiş yöntemleriyle farklı anlamlar oluşturulabilir, izleyici üzerinde farklı duyguların uyanması sağlanabilir. Kurguda kullanılan temel geçiş yöntemleri şu şekildedir:

Kesme: Kesme kurguda en çok kullanılan geçiş yöntemidir. Bu yöntemde bir çekimden kendinden sonraki çekime direkt geçiş yapılır. Arada herhangi bir efekt olmadan uygulanan bu geçiş yöntemiyle ilk çekimin son karesinden, ikinci çekimin ilk karesine

deyim yerindeyse atlanır. Kimi durumda bir çekimin ardından hiç beklenmedik bir çekim geldiğinde izleyicide çarpıcı bir etki yaratılır (Özön, 2008, s. 179,180). Kısa süreli çekimler arasında kesme yöntemiyle yapılan geçişler filmde hızlı bir görüntü akışı meydana getirir ve böylece anlatının ritmi yükseltilir.

Görsel 2.24. Kesme kullanımına dair örnek



Kaynak: *The Good, the Bad and the Ugly* (1966) filminden ekran alıntısı

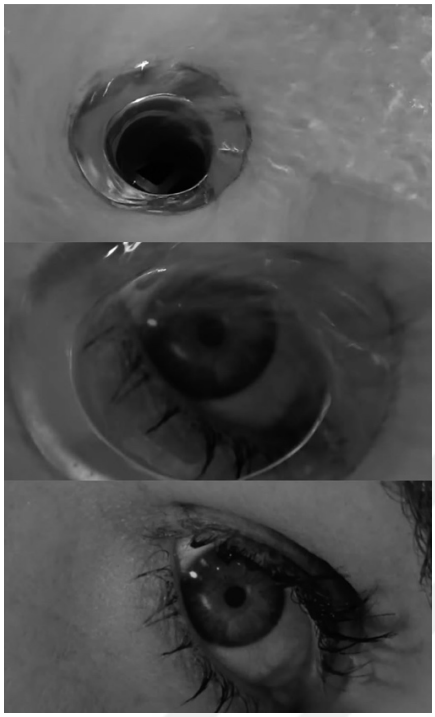
Filmin düello sahnesinde yönetmen Sergio Leone sahneler arası geçiş yöntemi olarak kesme kullanır. Kısa çekimleri arka arkaya kesme ile bağlayan yönetmen hem sahnenin genel olarak ritmini arttırır hem de dramatik etkiyi güçlendirir.

Kararma – Açılma: Bir çekimden diğerine yavaş bir şekilde geçişin uygulandığı kararma – açılma yönteminde geçiş yapılacak görüntülerden ilk görüntü yavaş yavaş kararıp yok olurken, diğer görüntü ilk görüntünün üzerinde yavaşça belirmeye başlar. Anlatıda zamansal ve mekânsal bağlamda bir kopukluk varsa sahneler arasında kararma – açılma geçişi tercih edilebilir. Bu geçiş yönteminde kararma ve açılma arasındaki süre sahnelerin içeriğine bağlı olarak değişir. Birbirine geçiş yapılan sahneler arasında olgusal bağlamda bir yakınlık, zaman açısından yaklaşma varsa kararma kısa sürer, aksi durumda ise uzun bir kararma meydana gelir (Onaran, 2012, s. 85). Sinemada neredeyse tüm filmler açılma ile başlar, filmin başında karanlık ekran yavaşça aydınlanmaya başlar ve ilk sahne görünür. Filmin sonunda ise görüntü yavaşça kaybolur, sahne kararır ve film sona erer.

Zincirleme: Bu geçiş yönteminde geçiş yapılacak iki görüntüden ilk görüntü ekranda tamamen kaybolmadan ikinci görüntü belirmeye başlar ve bu iki görüntü kısa bir an üst

üste görünür. Bu yöntem ile geçiş yapılan sahneler arasında karşıtlık veya paralellikler üzerinden izleyici üzerinde bir etki oluşturulabilir.

Görsel 2.25. Zincirleme geçiş örneği



Kaynak: *Psycho* (1960) filminden ekran alıntısı

Filmde duş alırken öldürülen Marion Crane karakterinin saldırıya uğrama görüntülerinden sonra yere düştüğü esnada yönetmen küvette yer alan su gideriyle karakterin gözü arasında zincirleme geçiş yöntemiyle sahneler arası bir geçiş yapar. Burada birbirinden bağımsız iki nesne arasında zincirleme geçiş ile yapılan geçiş sahneye bir anlam katar. Su gideri bir yandan banyodaki suyun boşalıp gitmesini sağlarken, diğer yandan karakterin hayatı da su ile birlikte kaybolur ve bu sahnede Crane hayatını kaybeder.

Günümüzde gelişen teknoloji sayesinde kurgu aracılığıyla film üzerinde pek çok efekt uygulanabilmektedir. Bir sinema filminde kurgu aşaması en az çekim aşaması kadar zaman alabilir. Kurgu aşamasında hikâyenin yapısını belirleyen sahnelerin seçimi, görüntüleri renklendirme, müzik, efekt ve diyalog yerleşimi gibi çeşitli değişkenlerin uygulaması yapılır. Sinemada kurgu anlatının seyrini değiştirecek derecede öneme sahiptir. Aynı çekimleri kullanılarak yapılan iki farklı kurgu neticesinde ortaya iki farklı anlatıma sahip iki film çıkabilir. Bir filmde en az diğer sinematografik unsurlar kadar

önemli olan kurgu aşamasında yönetmen çekimleri birbirine bağlarken elde etmek istediği anlama uygun bir sahne akışı tercih etmelidir.

2.4.4. Ses

Sinema sessiz bir sanat olarak ortaya çıkmış ve ses zaman içinde sinemaya dahil olmuştur. Sessiz filmlerden, sesli filmlere geçiş sinemaya yeni bir boyut kazandıran en önemli gelişmelerden biri olarak değerlendirilebilir. Tarihsel olarak bakıldığında sinemada ilk dönem filmleri sessiz olarak tanımlansa da izleme deneyimi açısından gösterimlerin tam olarak sessiz bir şekilde olmadığı değerlendirmesi yapılabilir. Sinemanın ilk dönemlerinde film projektörünün yüksek sesle çalışması salon sahiplerini müzik kullanmaya yönlendirmiş ve film gösterimleri esnasında müzisyenler çeşitli enstrümanlar aracılığıyla görüntüye müzik ile eşlik etmişlerdir. Bu durumda müzik ile hem istenmeyen gürültü engellenir hem de sahnedeki eylem müzik ile desteklenerek anlatı güçlendirilir (Palmer, 1980, s. 556). Görüntü ile sesin tek bir mecrada buluşması 1927 yılında gösterime giren *The Jazz Singer* (Caz Şarkıcısı) filmi ile olur. İlk sesli film olarak tarihe geçen *The Jazz Singer* sonrası sinema köklü bir değişime uğrar (Turner, 1999, s. 13). Sinemaya sesin gelişi genellikle film yapım süreçleri bağlamında değerlendirilir fakat filmin sunumu ve izleyicinin filmi alımlaması düzeyindeki değişiklikler de son derece önemlidir. Ses sadece filmi değil, filmin izleyiciyle ilişkisini de değiştirir. Orkestranın canlı olarak eklediği ses artık yeni dönemde ses bandına taşınır ve ses ile görüntü tek ortamda buluşur. Böylece filmler artık sinema salonlarına "bitmiş" şekilde ulaşır. Öncesinde her salonda farklı orkestralar tarafından filme canlı olarak farklı müzikler eklenirken sesli film tüm salonlarda aynı şekilde sunulur ve izleyiciler farklı salonlarda olsa da aynı deneyimi yaşar (Dibbets, 1996, s. 214).

Sinemada ses genel bir sinematografik unsur olarak ele alınsa da teknik açıdan ses kanalı; diyalog, müzik ve efekt olmak üzere üç farklı öğeden oluşur. Her sesli filmde bu üç öğe olmak zorunda değildir fakat günümüzde üretilen sesli filmlerin genelinde bu öğelerin hepsi yer alır. Sinemada diyalog görüntü ile sunulmayan olayları izleyiciye aktarmada ve görüntü ile anlatılamayacak duygu/düşüncelerin iletilmesinde faydalanılan işitsel unsurların başında gelir. Genel olarak film projelerinde senarist, senaryodaki diyalogların yazımı aşamasında diyalog yazarı ile birlikte çalışır. Diyalog yazımı konusunda uzmanlaşmış yazarlar senaryonun içeriğine, hikâyenin geçtiği döneme, karakterin sosyal

statüsüne uygun diyalog yazımı gerçekleştirir (Çipe, 2011, s. 113). Hikâye, karakter ve diyaloglar arasında tutarlılık olmalı, seçilen kelimeler ve kurulan cümleler anlatının akışına uymalıdır. Anlatıda diyalog kullanımı ne kadar başarılı olursa film o kadar gerçekçi olur. Hikâyenin gerçekçi bir şekilde sunumu için anlatının akışını bozan, karakterin sosyal ve kültürel yapısına uygun olmayan diyalog yazımından kaçınılmalıdır.

Sinemada ses öğesinin bir diğer bileşeni olan müzik; görüntüyü destekleyen ve anlatımı güçlendiren en önemli unsurların başında gelir. Her yönetmenin farklı şekillerde ve çeşitli amaçlarla filmlerinde yer verdiği müzik öğesi ile ilgili ünlü yönetmen Wajda şöyle bir tespitte bulunur:

> *Kendi deneyimlerim bana film müziğinin tamamen başka bir yönüne dair görüş kazandırdı. Konusu ve hikâyesi nedeniyle bir film ne kadar ilgi çekici veya merak uyandırıcı olursa olsun, her izleyici filmin uzunluğundan dolayı yorulma eğilimindedir. Eğer iyi bir yönetmen seyircinin muhtemelen yorulduğu anları tespit edebilir ve bu kilit noktalara müzik eklerse, seyircinin filmde yer alan diyaloglara ilgisini yeniden canlandırabilir. Günümüzde filmler daha uzun ve daha fazla diyalog içerir hale geldiğinden, müziğin bu kullanımı daha önemli hale gelmektedir* (Wajda, 1989, s. 113).

Sessiz film zamanlarından itibaren müzik sinemada önemli rol oynar. Müzik sinemanın ilk dönemlerinde sahneye uygun olarak doğaçlama şekilde yapılırken ilerleyen dönemlerde film müziği bestecileri yapım ekibinin değişmez bir parçası olur. Günümüzde besteciler film çekimlerinin en başından itibaren projenin içinde yer alırlar ve hikâyeye en uygun müziği üretmeye çalışırlar. Film müziği temel olarak belirli bir film için yazılan orijinal müzik parçalarını ifade eder. Film müzikleri, genel olarak filmin öyküsünü ve duygusunu geliştirmek için oluşturulur. Anlatının belli bir noktasında devreye giren müzik görüntülerle bir araya gelince ortaya izleyiciyi etkileyen bir sonuç çıkar. Sinemada müzik kullanımı konusunda iki farklı yöntem olduğu söylenebilir. İlk olarak daha önceden yapılmış ve herkesçe bilinen bir şarkı, bir melodi filmde kullanılabilir veya ikinci yöntemde ise besteci filme özel bir müzik besteleyebilir. Genel olarak ikinci kategoride yer alan müziklerin filmle daha fazla bütünleştiği değerlendirmesi yapılabilir. Bu duruma

örnek olarak *Titanic* (1997) filminde kullanılan ve Celine Dion tarafından seslendirilen *My Heart Will Go On* şarkısı verilebilir. İlgili şarkı hem filmin duygusal yönüne güçlü bir katkı yapmış hem de filmle bütünleşerek yıllar sonra dinlendiğinde bile çoğu kişinin aklına filmi getirmiştir. Günümüzde film müziği bestecileri en az yönetmenler kadar önemli bir işe imza atarlar. Ennio Morricone'nin *Once Upon a Time in America* (1984) ve *The Good, the Bad and the Ugly* (1966); Nina Rota'nın *The Godfather* (1972) ve *La Strada* (1954); Hans Zimmer'ın *Gladiator* (2000), *Inception* (2010) ve *Interstellar* (2014) gibi filmlere yaptıkları müziklerin, filmlerin başarısında büyük rolü olduğu değerlendirmesi yapılabilir. Filmde yer alan müzikler filmin içeriğiyle uyumlu olduğu sürece başarılı bir müzik kullanımı gerçekleşir. İçerik bağlamında bakıldığında western türü bir filmde kullanılan müzik ile bilimkurgu türünde kullanılan müzik arasında içerikten kaynaklı bir farklılık olması beklenir.

Sinematografik bir unsur olarak ses kanalına dahil olan bir diğer öğe ses efektleridir. Bir filmde diyalog ve film müzikleri dışında kalan tüm sesler ses efektleri olarak adlandırılır. Önceden kaydedilmiş doğal sesler veya sonradan çeşitli düzenlemeler yoluyla oluşturulan bu sesler, izleyicilerin anlatı evrenine dahil olmalarında önemli rol oynar. Anlatıda çok öne çıkmadan filmin işitsel düzeydeki temel dokusunu oluşturan ses efektleri anlatıyı çeşitli boyutlarda destekler (Sözen, 2017, s. 478). Ses efektleri konusunda uzmanlaşmış olan foley artistleri stüdyoda farklı araçları kullanarak yönetmenin isteği doğrultusunda efekt üretirler. Foley artistleri tarafından üretilmiş olan çeşitli efektler, filmde ilgili sahnelerde kullanılır ve görüntülerin etkileyiciliği efekt ile arttırılmış olur. Örneğin; bir filmde gece vakti sokakta yürüyen birinin ayak sesleri doğal şekilde görüntü ile eşlenik olarak kaydedildiğinde düşük düzeyde kalabilir fakat stüdyoda üretilmiş olan ayak seslerinin ilgili sahneye sonradan eklenmesiyle ayak sesleri ön plana çıkartılabilir. İzleyiciye tanıdık gelen sesler dışında, Ridley Scott'ın *Alien* (1979) veya Steven Spielberg'ün *Jurassic Park* (1979) filmlerinde olduğu gibi farklı dünyalara ait canlıların ürkütücü seslerini elde etmek için yine ses efektlerinden yararlanılır. Ses efektleri bir filmde çok çeşitli amaçlar için kullanılabilir. Sözen (2017, s. 486-487) ses efektlerinin anlatıya olan etkilerini şu şekilde açıklar:

- Ses efektleri, bir sahne veya mekân hakkında bilgi verici şekilde kullanılabilir,
- Bir olay hakkında referans olarak hizmet verebilir,
- Ruhsal ortam (mood) oluşturmaya yardım edebilir,

- Duygusal bir uyarıcı olarak işlev görebilir,
- Görsel dünyanın dışına taşarak sesçil bir evren yaratabilir,
- Belirli bir olay ya da karakteri tanımlayacak şekilde kullanılabilir,
- Karakterin iç dünyasını ifade etmek için kullanılabilir,
- Anlatıda daha önce gerçekleşmiş bir olaya ait sesi, ilerleyen zamanda seyirciye hatırlatma bağlamında kullanılabilir,
- Görüntüler ile farklı bağlamda eşleştirilerek, yeni bir anlamın ortaya çıkmasında yararlanılabilir.

Görüldüğü üzere ses efektleri bir filme çok farklı düzeylerde katkı sunma potansiyeline sahiptir. İçerik ile uyumlu bir efekt seçimi görüntüyü destekleyerek anlatımı güçlü kılar. Filmin ses evrenini oluşturan temel öğelerden biri olan ses efektlerinin kullanımı ile yönetmen, izleyicilerin tepkilerini çeşitli şekillerde yönlendirebilir.

Sinema her ne kadar görsel bir mecra olarak kabul edilse de filmler sadece görüntülerden oluşmaz. İzleyiciler bir filmi izlerken hem görsel hem de işitsel bağlamda bir deneyim yaşar. Yönetmen görsel ve işitsel düzeyde izleyiciyi anlatı evrenine çekebildiği sürece başarılı bir filmden söz edilebilir. Yönetmenin amacı izler kitlenin dikkatini tam anlamıyla anlatıya çekebilmektir. Bu doğrultuda görüntüler ses evrenine ait unsurlar ile desteklenir ve görsel öğeler çeşitli açılardan güçlendirilir. Günümüz çekim teknolojisinde çekim sonrası işlemler büyük önem kazanır. Artık çoğu yönetmen diyalogları dahil sonradan stüdyo ortamında oyunculara seslendirir ve filme bu şekilde yerleştirir. Burada yönetmen diyalogda istediği duyguyu elde edebilmek için bir repliği tekrar tekrar kayıt altına alabilir. Sinemada ses artık çok farklı açılardan filmler için büyük önem kazanır hale gelmiştir. Ses konusunda bir diğer önemli detay ise gelişen teknolojiyle birlikte evlere kadar giren modern ses sistemleridir. Artık ev sinema sistemleri sayesinde izleyiciler filmde geçen en kısık ve arka plandaki sesleri dahil berrak bir şekilde duyabilmektedir. Bu bağlamda günümüzde yönetmenlerin sese dair her detayı ince bir işçilikle çalışmaları gerektiği değerlendirmesi yapılabilir.

2.5. Sinematografi ve Anlatı İlişkisi

Klasik ve çağdaş anlatıyı birbirinden ayıran temel noktalardan biri bu iki anlatı tarzının hikâyeyi sunuş biçiminin farklılığıdır. Klasik ve çağdaş anlatı tarzları; ışık, kamera kullanımı, kurgu tercihleri ve sese dair unsurların kullanımı gibi çeşitli yönlerden farklılık

gösterir. Anlatı stilleri arasındaki biçimsel farklılıkların sinemanın erken dönem eserlerinden bu yana görüldüğü söylenebilir. Temelleri Amerika'da ilk dönem sinemacılar tarafından atılan klasik anlatı sinemasında sinematografik unsurlar daha belli ve yerleşik kodlar üzerinden kullanılır. Klasik anlatıda yönetmen, anlatısını daha önce farklı yönetmenlerce denenmiş ve izleyicinin de alışık olduğu belli başlı kalıplar üzerinden görselleştirir. Bu doğrultuda yönetmen hem anlatı hem de sinematografik unsurlar bağlamında risk içermeyen bir tercih yapmış olur. İzler kitle bir klasik anlatı filmini klasik anlatının giriş, gelişme, sonuç şeklinde işleyen anlatı yapısını ve anlatının görsel evrenini tanıdık bir şekilde izler. Klasik anlatı filmlerinde izleyiciye sunulan hikâyeler her ne kadar farklılık gösterse de hikâye dışında geri kalan her şeyin belli bir işleyişi olduğu söylenebilir. Diğer yandan çağdaş anlatı filmlerinde yönetmenler klasik kodlara bağlı kalmadan kendi anlatı evrenlerini ve görsel dünyalarını oluştururlar. Çağdaş anlatıda yönetmenden beklenen temel şey özgür bir şekilde davranarak, anlatı ve sinematografi bağlamında yerleşik anlayışa bağlı kalmadan filmlerini üretmeleridir. Çağdaş anlatıda yönetmenlerin filmlerini özgürce üretmeleri birbirinden çok farklı yapıda filmler ortaya çıkmasını sağlar. Her film sinematografi bağlamında bir diğerinden çok farklı unsurları barındırabilir, yönetmen sinematografik unsurları daha önce hiç denenmemiş şekillerde kullanabilir.

Klasik anlatı sinemasında filmin giriş bölümü genel olarak karakterleri, anlatı zamanını ve anlatı mekânını oluşturan çekimleri içerir. Bir klasik anlatı filmi çoğunlukla genel bir çekim ile başlar ve bu sayede giriş ile birlikte anlatı mekânı izleyiciye sunulur. Giriş bölümünde yönetmenin tercih ettiği stil araçları, izleyicinin öykü olaylarının içinde geçtiği tutarlı bir zaman-mekân birlikteliği oluşturmasını sağlar. Klasik anlatıda temel amaç anlatısal açıklığı sağlamaktır. Bu bağlamda izleyicinin algısını yanlış yönlendirecek, izleyicinin kafasını karıştıracak çekimlerden kaçınılır. Kamera hareketlerinin son derece sınırlı olduğu klasik anlatıda kamera genel olarak sabit durumdadır. Klasik anlatı sinemasının en belirgin kamera hareketi ise izlemedir. Kamera bir insanın, başka bir insanın eylemlerini takip edercesine hareket ederek doğal bir akış içerisinde kullanılır. Bu şekilde bir uygulama ile insan gözünün hareketini taklit eden bir kullanım gerçekleştirilir ve izleyiciye doğal gelen, anlatıyı kendi gözleriyle takip ediyormuşçasına izlediğini düşündüren bir sonuç ortaya çıkar (Oluk Ersümer, 2013, s. 119,120). Klasik anlatıda yönetmenin tüm amacı izleyicilerin izlediklerinin bir film

olduğunu unutmaları ve kendilerini anlatının akışına kaptırmalarıdır. Böylece izler kitle her izlediğini gerçekmiş gibi kabul edecek, filmi sorgulamadan izleyecek ve en nihayetinde gerçeklikten kopacaktır. Kamera hareketleri, çekim ölçekleri ve çekim açıları bu doğrultuda kullanılarak anlatı evreni gerçek dünya gibi sunulur. Nezih Erdoğan klasik sinemada kamera kullanımında temel amacın izleyicinin kamera ile özdeşleşmesi olduğunu ifade ederek bu durumu şu şekilde açıklar:

> *Çevrinme hareketleri, insan başının hareketlerini andırır. Böylelikle, sinema salonundaki seyirci, kameranın çevrinme hareketini izlerken, zihninde kafasını çevirir. Burada insanın bakışı değil, bakarak algılamasının simülasyonu söz konusudur.* […] *Seyircinin herşeyden önce kamera ile özdeşleşmesi, kendisini onun yerinde varsayması gerekir. Gördüklerini gerçekmiş gibi izlemesi ancak böyle mümkün olur, çünkü kamera mizanseni onun kendisini kuşatan fiziksel gerçekliği algıladığı gibi algılamaktadır* (Erdoğan, 1992, s. 50).

Klasik anlatıda kameranın belli bir bakış çerçevesinde, genel kabul gören anlayış doğrultusunda kullanıldığı söylenebilir. Bu bağlamda klasik anlatı filmlerinde yönetmen klasik anlatının kalıpları içerisinde davranır ve özgürlüğü anlatının kodları tarafından sınırlandırılmış durumdadır. Buna karşın çağdaş anlatı sinemasında ise yönetmen kamera kullanımında daha özgürdür. Çağdaş anlatıda yönetmen kamerasını hiçbir kurala bağlı kalmadan kullanarak var olan kalıpları yıkar. Bu doğrultuda çağdaş anlatıya sahip filmler izleyicilere eğimli açılar, kameranın elde kullanımıyla stabilize olmayan çekimler, farklı objektif kullanımı ile alışık olunmayan perspektiflerden görüntüler sunabilir. Çağdaş anlatı filmlerinde yönetmen çeşitli şekillerde izleyicinin beklentileriyle oynar. Çağdaş anlatı izleyici beklentisiyle oynayarak, sinemada tek geçerli stilin geleneksel anlatım yöntemleri olmadığını ortaya çıkarmayı amaçlar (Oluk Ersümer, 2013, s. 121). Sıra dışı kamera açıları kullanılarak farklı bakış sunan çağdaş anlatı filmleri bu bağlamda özgün bir stil yaratır.

Görsel 2.26 – 2.27. Sıra dışı kamera kullanım örnekleri



Kaynak: *Poor Things* (2023) filminden ekran alıntısı

Poor Things filminde masalsı bir anlatı evreni kuran yönetmen anlatısını biçim yönünden destekleyen tercihlerde bulunur. Filmde balık gözü objektif ile çekilen sahneler izleyiciye alışılmışın dışında bir bakış açısı sunar. Balık gözü objektifin genel kullanım alanı dar mekanların görüntülenmesiyken *Poor Things* filminde yönetmen bu anlayışı yıkarak filmin çoğu yerinde balık gözü objektif kullanarak anlatıma farklı bir perspektif katar.

Geleneksel sinemada yönetmen ekranda görülen her şeyin izleyici tarafından gerçekmiş gibi algılanmasını amaçlar ve biçimsel yönden sinematografik unsurları bu doğrultuda kullanır. Çağdaş anlatıda ise yönetmen klasik anlatının izleyiciyi özdeşleşmeye iten stilini kırarak izleyicilerin gördüklerinin bir film olduğunu hatırlatma amacı taşır. Çağdaş sinema sinematografik bağlamda çeşitli tercihlerle filmin teknik yönünü ortaya çıkartıp zaman zaman tekniğin, anlatının önüne geçmesine izin verebilir. Bu şekilde bir kullanım ile yönetmen izleyicinin filmin akışına kendini kaptırmasının önüne geçmeyi amaçlar.

Klasik ve çağdaş anlatı sinemasında kullanımı farklılık gösteren bir diğer sinematografik unsur aydınlatmadır. Klasik anlatıda aydınlatma film türleri arasında farklılık gösterse de genel olarak ortak bir aydınlatma stilinin tercih edildiği söylenebilir. Klasik sinemada aydınlatma dikkat çekmeyecek, özel bir anlam ifade etmeyecek şekilde tasarlanır. Burada aydınlatmanın başlıca amacı sahnenin olabildiğince doğalmış gibi görünmesini sağlamaktır. Bunun için ilk olarak Hollywood filmlerinde kullanılan ve sonrasında klasik sinemanın temel aydınlatma stili olan üç noktalı aydınlatma tekniği kullanılır. Ana ışık, dolgu ışık ve arka ışıktan oluşan bu aydınlatma stilinde; kadrajın odağında yer alan karakteri kuşatan ana ışık en önemli aydınlatma unsurudur. Karakterin yanına yerleştirilen dolgu ışığı ile ana ışığın oluşturmuş olduğu gölgeler ortadan kaldırılır ve son olarak arka ışık ise karakteri fondan ayırarak ön plana çıkarır (Butler, 2011, s. 35). Klasik

anlatı sinemasında aydınlatma tekniğinin bir diğer önemli özelliği de genel olarak sahnelerin, ortamın her noktasının görülebileceği derecede, yüksek ışık ile aydınlatılmasıdır. Nesnel anlatım doğrultusunda şekillenen aydınlatma ile konu en doğal haliyle yansıtılmaya çalışılır. Klasik anlatıya sahip bir filmde, bir karede aydınlık ve karanlık karşıtlığı minimum düzeydedir. Mümkün olduğunca sert ışık-gölge karşıtlığından kaçınılır ve genel olarak yumuşak gölgeler tercih edilir (Oluk Ersümer, 2013, s. 131). Yönetmenin kişisel stilini yansıtmada en çok yararlandığı sinematografik unsurlardan biri olan aydınlatmanın çağdaş sinemada, klasik sinemanın kurallarından bağımsız şekilde kullanıldığı söylenebilir. Çağdaş anlatıya sahip filmlerde yönetmen aydınlatma tercihi ile çeşitli dramatik etkiler yaratabilir. Bu doğrultuda çağdaş anlatı filmlerinde yönetmen örneğin bir karakterin içinde bulunduğu duygusal durumu aydınlatma ile gösterme yoluna başvurabilir. Klasik sinemanın aksine, doğrudan gösterme veya doğrudan anlatma yerine çeşitli metaforlara başvurulan çağdaş anlatıda aydınlatma ile hikâye anlatımına derinlik katılarak seyircinin deneyimi farklı açılardan zenginleştirilir.

Klasik ve çağdaş anlatıda kullanımı farklılık gösteren bir diğer sinematografik öğe sestir. Diyaloglar, efektler ve müzik olmak üzere farklı bileşenlerden oluşan ses öğesinden çeşitli şekillerde yararlanılmaktadır. Klasik anlatı filmlerine bakıldığında bu tarz filmlerin daha fazla diyalog içerdiği ve hikâyenin genel olarak diyaloglar üzerinden ilerlediği görülür. Açıklık ve anlaşırlığı önemseyen klasik anlatıda yönetmen hikâyede anlatımsal boşluk yaratmamak için sıkça diyaloglardan yararlanır. Bu doğrultuda klasik anlatıda diyalogların, görselliği destekleyen bir unsur olduğu değerlendirilmesi yapılabilir. Diğer yandan çağdaş anlatı filmlerinin ise klasik anlatının tersine diyalog kullanımında daha tasarruflu olduğu söylenebilir. Çağdaş anlatıda yönetmen hikâyeyi daha çok görüntüler üzerinden inşa ederek diyalogları ikinci plana atabilir. Klasik anlatının "çok konuşan" karakter odaklı anlatısına karşılık çağdaş anlatı filmlerinde sessiz karakterler, suskun durumlar görülür. Çağdaş anlatıda hikâyeye dair detaylar diyaloglar tarafından desteklenmeden salt görüntüler aracılığıyla sunulur. Bu bağlamda çağdaş anlatı filmlerinde yönetmen ekrana gelen her şeyi diyaloglar ile açıklamadan anlamlandırmayı izleyicilere bırakır. Ses öğesinin bir diğer diğer bileşeni olan müzik; bir filmin atmosferini oluşturmada ve sahnelere çeşitli duygular katmada en önemli unsurlardan biridir. Sinemada müzik; gerilimi yaratmak ve yatıştırmak, anlatı sürekliliğini sağlamak,

karakterlerin ayırıcı özelliklerini vurgulamak ve belli bir ruh hali yaratmak gibi çeşitli işlevler üstlenir. Bu gibi durumlarda film müziği anlatıda bir farklılık yaratır ve hikâyedeki belli anlar müzik aracılığıyla ön plana çıkarılır (Levinson, 2005, s. 551). Klasik anlatı filmlerinde müziğin genel olarak film hikâyesini destekleyen ve anlatıyı dramatik yönden güçlendirecek şekilde kullanıldığı söylenebilir. Korku ve gerilim türü filmlerde yavaş tempolu müzik kullanımı; aksiyon filmlerinde sahnelere daha hızlı tempolu müziğin eşlik etmesi; romantik filmlerde ise keman veya piyano gibi enstrümanlar ile ortamın duygusunun yansıtılması bu tür kullanıma örnek olarak verilebilir. Bu şekilde bir kullanım ile klasik anlatıda yönetmen müzikten yoğun şekilde yararlanır ve çeşitli sahnelerin dramatik etkisi müzik ile güçlendirilir. Müzik ile desteklenerek duygusu arttırılan bir sahne, müziksiz şekilde izlendiğinde daha az heyecan uyandırır. Özellikle klasik anlatı filmlerinde müzik izleyicinin ilgisini sürekli yenileyen ve ayakta tutan bir öğedir (Oluk Ersümer, 2013, s. 158). Klasik anlatı filmlerinde genel olarak müziğin iki farklı işlevi bulunur: İlk olarak müzik ile izleyici anlatıda yaşanacak belli durumlara yönlendirilir. Filmin başlangıç veya bitişinde çalınan müzik veya hikâyeye eşlik eden türde bir müzik kullanımı bu duruma örnek olarak verilebilir. Filmin başında çalan müzik ile hikâyenin içeriğine dair izleyiciye bir önbilgi sunulur veya anlatının bir anında değişen müzik ile yaşanacak olaylara dair izleyicide bir beklenti oluşturulur. Diğer yandan müzik ile hikâyenin geçtiği anlatı zamanı ve anlatı mekânına dair izleyenlere mesaj gönderilir. Klasik sinemada güçlü bir şekilde kodlanmış müzik kullanımı görülür. Manzaraya eşlik eden yüksek sesli davul ritimleri ve yüksek nefesli çalgıların oluşturduğu melodi Kızılderili bölgesini; marimba ve trompet ile çalınan bir rumba tarzı müzik Latin Amerika'yı; ksilofon ve tahta bloklar ile meydana getirilen melodi Japonya'yı veya Çin'i çağrıştırır (Gorbman, 1987, s. 82,83). Klasik sinema filmlerinde belirli bir anlayış çerçevesinde müzik kullanımı yaygınken diğer taraftan çağdaş anlatı sinemasında müzik kullanımı farklı bir boyuttadır. Çağdaş anlatıda müzik kullanımında en önemli detaylardan biri duyulan müziğin genel olarak kaynağının belli olmasıdır. Bu doğrultuda çağdaş anlatıda müzik sahnelere üstten bindirilen bir şekilde değil, sahne içinde yer alan bir müzik kaynağından duyulur şekilde yer alır. Böylece gerçekçi bir müzik kullanımı elde edilmiş olur. Çağdaş anlatıda genel olarak sahnenin önüne geçmeyecek, izleyenleri sahnedeki akıştan alıkoymayacak şekilde bir müzik kullanımı görülür. Bu bağlamda çağdaş anlatı filmlerinde genel olarak klasik müzik tercih

edilir. Diğer yandan çağdaş anlatıda hiç müzik kullanılmayan filmlere de rastlamak mümkündür. *Rope* (İp, 1948), *Winter Light* (1963, Kış Işığı), *No Country for Old Men* (2007, İhtiyarlara Yer Yok) müziğin kullanılmadığı filmlere örnek olarak verilebilir. Bu filmlerde müziğin olmayışı film anlatılarından bir şey eksiltmemiş aksine örnek filmler güçlü görsellik ve derin hikâye yapılarıyla öne çıkmıştır.

Farklı zaman ve mekânlarda çekilmiş olan ayrı ayrı çekimleri anlamlı bir bütün oluşturarak bir anlatı inşa etmek için kullanılan kurgu unsuru klasik anlatı ve çağdaş anlatıda farklılık gösteren bir kullanıma sahiptir. Klasik sinemada yönetmen akıcı bir anlatım için genel olarak kurgudan yararlanır. Klasik anlatı sinemasının kurgu stili devamlılık kurgusu olarak adlandırılır ve bu kurgu stilinin en büyük özelliği yapılan kurgunun izleyici tarafından fark edilmeyişidir. Sinemayla profesyonel olarak ilgilenmeyen bir izleyici filmi izlerken genel olarak bir çekimden diğer çekime nasıl ve ne zaman geçildiğinin farkında olmaz. Klasik devamlılık kurgusunda bir çekimden diğer çekime kesme ile geçiş yapılırken dikkat edilen en önemli nokta çekimdeki aksiyonun yapısını bozmadan geçişi uygulamaktır. Bu doğrultuda sahne içindeki hareket gelişir, doruğa çıkar ve sonrasında kesme yapılır (Oluk Ersümer, 2013, s. 140). 1920'lerde ilk olarak Hollywood sinemasında uygulanmaya başlanan devamlılık stili anlatıda zamansal ve mekânsal düzeyde birlik oluşturur. Kuhn ve Westwell'e göre (2012, s. 94) devamlılık kurgusu üç temel prensibe dayanır. İlk olarak farklı sahneleri bir araya getirerek anlatımı oluşturur. İkincisi, kurgu aracılığıyla izleyicilere sabit bir izleme konumu yaratılır ve izleyiciler filmin kurgusal mekânlarına yönlendirilir. Son olarak ise çekimler arasında uygulanan kesmenin gerekli ama potansiyel olarak yıkıcı etkisi gizlenir ve bu doğrultuda görünmez bir kurgu tarzına ulaşılır. Bir çekimin sonunda başlayan eylemin bir sonraki sahnede devam etmesi ve tamamlanması devamlılık kurgusunun en belirgin özelliklerinden biridir. Karakterin eyleminin kesintisizliği devamlılık kurgusuyla sağlanır. Bu doğrultuda mekân ve zaman yönünden tutarlı bir anlatı oluşturulur ve izleyiciler hikâyenin nerede ve ne zaman geçtiğini kolay bir şekilde takip edebilir. Filmin sinematografik unsurları da devamlılık kurgusunda önem taşır. Sahneler arası uyumun sağlanmasında filmde yer alan kamera açıları, kamera hareketleri, çekim ölçekleri, ortam sesi ve müzik gibi öğeler de devamlılığı sağlamak için dikkatli bir şekilde kullanılır. Bu bağlamda filmde yer alan sinematografik unsurların birbiriyle uyumlu bir şekilde kullanılması beklenir. Uyumlu bir sinematografi kullanımıyla elde edilen devamlılık

neticesinde izleyici anlatıyı rahat bir şekilde takip ederek filmin dünyasına girer. Klasik anlatı filmleri genel olarak devamlılık kurgusu stilinde düzenlenirken çağdaş anlatı sinemasında alternatif kurgu stilleri bulunur. Çağdaş anlatı sinemasında en dikkat çeken kurgu tarzı *jump cut* (atlamalı kesme) olarak adlandırılan kurgudur. Sahnenin doğal akışını bozan atlamalı kesme yönteminde aynı açıdan çekilen iki kare arasında geçiş gerçekleşir ve bu geçiş sonucunda obje veya kişi aniden hareket eder gibi görünür. Devamlılık kurgusu yönteminde sahneler arası sürekliliği sağlamak adına iki arası geçişte 30° ve 180°[2] gibi teknik kurallara riayet edilirken atlamalı kesme yönteminde bu kurallara bilinçli olarak uyulmaz. Atlamalı kesme yönteminde çekimler arasında kusursuz bir geçiş uygulanmadığı için izleyici ani bir kesme ile karşılaşır ve geçişin farkına varır. Zaman ve mekânı parçalayan bir tekniğe sahip olan atlamalı kesme stili izleyiciye izlediklerini sorgulama olanağı sunar (Hayward, 2018, s. 237). Klasik anlatı devamlılık kurgusu ile izleyenlerin kendini anlatının akışına kaptırmasını ve gördüklerini sorgulamadan kabul etmesini amaçlarken; çağdaş anlatı filmin kurgusal bir eser olduğunu vurgulamak için atlamalı kesmeden yararlanır. Atlamalı kesmenin uygulandığı filmlerin en bilinen örneği Jean-Luc Godard'ın yönetmenlik yaptığı *A bout de souffle* filmidir. Filmde karakterlerin araç içinde göründükleri sahnede yönetmen kamerayı aynı açıda tutar fakat atlamalı kesme yöntemini kullanarak çekimler arasında mekânsal değişimler meydana getirir.

[2] Sinemada 30° kuralı arka arkaya gelen iki sahne arasında en az 30 derecelik kamera açısı farkı bulunmasını ifade eder. Bu kuralın temel amacı, izleyenlere çekimler arasında yeterli bir farklılık ve hareket duygusu sunmaktır. 180° kuralı ise bir sahnede kameranın belirli bir eksen etrafında sınırlı kalmasına karşılık gelir. Hayali bir çizgi üzerinden oluşturulan sahnede kamera konuyu tek bir eksenden görür. Bu teknik temelde izleyicinin mekân içindeki konumunu belirler. 180 derece kuralında sahnede yer alan karakterlerin veya objelerin konumları arasında hayali bir çizgi olduğu düşünülür ve kamera çekimler sırasında bu çizginin bir tarafında kalır. Bu doğrultuda 180 derece kuralında kamera çizginin aynı tarafında kullanılarak kurguda sahnenin sürekliliği sağlanmış olur.

Görsel 2.28 – 2.29. Atlamalı kesme örnekleri



Kaynak: *A bout de souffle* (1960) filminden ekran alıntısı

Film arka arkaya ekrana gelen iki çekimin görüldüğü bu sahnede uygulanan atlamalı kesme ile anlatıda zamansal ve mekânsal bağlamda süreksizlik duygusu uyandırılır. Aniden yaşanan mekân değişimleri izleyicinin kendini anlatıya kaptırmasının önüne geçer ve izleyenler gördüklerinin film dünyasına ait olduğunun bilincinde olarak filmi takip eder.

Konu bağlamında genel bir değerlendirme yapıldığında klasik anlatı filmlerinde sinematografinin klasik anlatının yerleşik kodlarına uygun şekilde düzenlendiği görülür. Klasik anlatı öncelikle izleyicilerin kendilerini anlatının akışına kaptırarak film-dünyanın içine girmelerini ve filmde yer alan karakterlerle özdeşlik kurarak gerçeklikten kopmalarını amaçlar. Bu bağlamda klasik anlatı filmlerinde sinematografik unsurlar izleyiciyi şaşırtmayacak, izleyiciyi akıştan koparmayacak ve nihayetinde izleyiciyi anlatıya dair herhangi bir sorgulamaya sevk etmeyecek şekilde kullanılır. Klasik anlatı filmleri içerik bağlamında birbirinden farklı türlerde olup, farklı konuları ele alsalar da görsellik bağlamında genel olarak ortak paydada buluşurlar. Klasik anlatı filmlerinde özellikle devamlılık kurgusu aracılığıyla oluşturulan akışkan hikâye stili sayesinde

izleyenler çekimler arası geçişlerin farkında olmadan anlatıyı takip ederler. Diğer taraftan çağdaş anlatı sinemasında ise her yönetmen sinematografi bağlamında kendi özgün dilini oluşturabilir. Uylaşımlardan bağımsız bir sinematografi kullanımı olan çağdaş anlatı filmlerinde yönetmen sinematografik unsurları belli bir kurala bağlı olmadan kullanabilir. Çağdaş anlatı sinemasında kimi zaman hikâyeden çok hikâyenin nasıl anlatıldığı, filmin içeriğinden ziyade teknik yönü ön plana çıkabilir. Filmin tekniğinin ön plana çıkarılması esasen izleyicilerin bir film izlediklerinin, kurgusal bir dünya karşısında olduklarının farkında olmalarını sağlar. Böylece izleyenlerin anlatıda yer alan karakterlerle özdeşlik kurulmasının önüne geçilerek film ile duygusal bir bağ kurmaları önlenmiş olur. Çağdaş anlatı sineması temel olarak izleyenlerin zihinlerine seslenen bir anlatı oluşturur ve çağdaş anlatı filmlerinde sinematografik unsurlar bu bağlamda kullanılır. Çağdaş anlatıda yönetmen izleyicilerin filmi sorgusuz bir şekilde izlemesinin, kendini anlatıya kaptırmasının önüne geçebilmek için sinematografik unsurlardan yararlanır. İçerik ile uyumlu bir sinematografi kullanımı ile izleyenleri filme yabancılaştırmayı amaçlayan çağdaş anlatı sinemasının bu sayede düşünce eksenli bir anlatı oluşturduğu değerlendirmesi yapılabilir.

Çalışmanın son bölümünü oluşturacak olan üçüncü bölümde, birinci ve ikinci bölümde ele alınan kavramlar çerçevesinde örnek filmler analiz edilecek ve örnek filmler bağlamında sinematografik unsurlar ile izleyicide düşünce oluşturabilme potansiyeli üzerinden bir tartışma yürütülecektir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

2000 SONRASI TÜRK SİNEMASINDA SİNEMATİK İMAJLARLA FELSEFİK ANLAMIN İNŞASI

3.1. Araştırmanın Amacı

Sinema ortaya çıktığı ilk dönemden itibaren sürekli bir değişim yaşamış, teknoloji alanında yaşanan gelişmelerden doğrudan etkilenmiştir. Özellikle görüntü teknolojilerinde ortaya çıkan yenilikler neticesinde sinemanın görsel anlamda gücünü arttırdığı değerlendirmesi yapılabilir. Görsel bir sanat olan sinemada yönetmen hikâyesini çeşitli sinematografik unsurları kullanarak anlatır. Bir filmde yer alan sinematografik unsurlar, bir romanda yer alan kelimelere benzetilebilir. Nasıl ki bir romanı etkileyici kılan ve okuyucusuna farklı dünyaları tecrübe etme imkânı sunan esas unsur yazarın kelimeleri kullanma gücüyse; sinemasal bir hikâyenin etkileyici olmasını sağlayan unsurların başında sinematografik öğeler gelir. Bir filmi anlamlandırma noktasında önemli bir katkı sunan görsel düzenleme sayesinde yönetmen bir film-dünya oluşturur. Hikâyeyi görselleştirme aşamasında çok çeşitli sinematografik unsurlar arasından bireysel bir tercihte bulunan yönetmen böylece kendi bakış açısıyla bir anlatı evreni meydana getirir. Bu doğrultuda sinema temel olarak imajlar aracılığıyla bir hikâye anlatma sanatı olarak tanımlanabilir. Bir film çok sayıda imajın bir araya gelmesiyle oluşur ve bilinçli bir şekilde seçilerek filmde yer verilen her imaj farklı bir anlam taşır. Yönetmen, filmin en küçük yapı taşı olarak tanımlanabilecek olan imajlar üzerinden izleyiciye çeşitli mesajlar gönderebilir. Bu bağlamda çalışmanın amacını sinemanın kendine has araçları kullanarak izleyicide film evrenini aşan düşünceler meydana getirdiği varsayımı oluşturmaktadır. Yönetmenin hikâyeyi ele alışı, tercih etmiş olduğu anlatı stili, anlatıyı görselleştirmede kullandığı sinematografik dil gibi unsurların filmlerin bireylerde yeni düşünceler oluşturmasında, var olan düşüncelerine farklı

perspektifler katma noktasında önem taşıdığı düşünülmektedir. Bu eksende çalışma kapsamında sinematik imajlar üzerinden bir sorgulamaya gidilerek, sinemada imajlar aracılığıyla anlam oluşturma potansiyeli analiz edilecektir. Çalışmanın amacı doğrultusunda birtakım araştırma soruları formüle edilmiş ve çalışma kapsamında ilgili sorulara cevap bulunması amaçlanmıştır:

1. Sinematik unsurlar izleyicinin zihninde düşünce oluşturmada nasıl bir rol oynamaktadır?
2. Zaman-imgeleri filmin felsefi bir anlam kazanmasında ne derece etkilidir?
3. İzler kitle imajlar aracılığıyla düşünsel sürece nasıl dahil edilmektedir?
4. Ses-imajların sahneye anlam katma bağlamında nasıl bir gücü bulunur?
5. Çağdaş anlatı stili ile sinema felsefesi arasında nasıl bir ilişki bulunur?
6. Sinematik imajların film-dünyayı anlamlandırma bağlamında rolü nedir?
7. İzleyicide düşünce oluşturma aşamasında rüya-imgeler nasıl bir oynamaktadır?

3.2. Araştırmanın Önemi

Çalışmanın ana konumlanma noktası olan sinema – felsefe ilişkisi doğrultusunda YÖK Tez Merkezi'nde erişime açık olan doktora ve yüksek lisans tezleri kapsamında yapılan literatür çalışmasında ilgili ilişkiyi çeşitli şekillerde ele alan farklı çalışmalara ulaşılmıştır. Kadriye Töre Özsel'in (2021) "*Deleuze'ün Oluş Kavramı Çerçevesinde 2010 Sonrası Türk Sinemasında Minör Anlatılar*" isimli doktora tezinde yazar, çalışmanın birinci ve ikinci bölümlerinde sinema-felsefe üzerine önemli çalışmaları bulunan düşünür Gilles Deleuze'ün farklı kavramlarına odaklanmış, çalışmanın son bölümünde ise örnek filmleri Deleuze'ün oluş kavramı çerçevesinde çözümlemiştir. Aysel Akçaalan'ın (2021) "*Modernist Sinemanın Felsefesi ve Godard Sinemasında İmgesel Anlatım*" isimli yüksek lisans tezinin ilk bölümünde sinema ve modernizm ilişkisi bağlamında sinema-felsefe ilişkisine bakılmış, ikinci bölümde Yeni Dalga akımı üzerine bir tartışma yapılarak son bölümde Godard sinemasında örnek filmler üzerinden imgesel anlatım üzerinde durulmuştur. Hüseyin Gençalp'in (2020) "*Sinema – Felsefe İlişkisi Çerçevesinde 2010 Sonrası Türk Sinemasında Adalet Olgusu*" isimli doktora tezinde öncelikle Batı felsefesi temelli bir adalet tartışması yürütülmüş, ikinci bölümde sinema-felsefe ilişkisi bağlamında düşünceler üreten isimlerin kavramları ele alınmış, çalışmanın üçüncü bölümünde ise ele alınan filmlere ilgili kavramlar eşliğinde bakılarak filmlerin adalete

ilişkin eğilimleri ortaya konulmuştur. Deniz Oğuzcan'ın (2020) "*Çağdaş Türk Sinemasına Filmozofik Bakış*" isimli yüksek lisans tezinin birinci bölümünde sinema felsefesi alanında ilk düşünceler özetlenmiştir. İkinci bölümde öncelikle "filmler düşünür" felsefesi üzerine film kuramcılarının düşünceleri ele alınarak açıklanmıştır. Sonrasında Frampton'un filmozofi felsefesi detaylı olarak irdelenmiş ve bu felsefenin öğeleri açıklanmaya çalışılmıştır. Son bölümde ise yeni ve çağdaş olarak isimlendirilen Bağımsız Türk Sineması'ndan 2010 sonrasında vizyona giren filmler Frampton'un filmozofi kavramıyla irdelenmiş; incelenen filmlerin hangi bileşenlerle ve nasıl felsefe yaptıkları tespit edilmeye çalışılmıştır. Eşref Akmeşe'nin (2020) "*Nuri Bilge Ceylan Filmlerinde Dekadans*" isimli doktora tezinin kuramsal tartışma kısmında Nietzsche'nin dekadans felsefesi geniş çerçevede ele alınmış ve felsefe alanında insan realitesine dair varoluşsal bir sorun olarak tartışılan dekadans fenomeni sinema ile bağlantısı kurularak ilgili kavram üzerinden Nuri Bilge Ceylan sinemasına bakılmıştır. Orkhan Imanov'un (2020) "*Felsefi Bir Etkinlik Olarak Sinema*" isimli yüksek lisans tez çalışmasının temelini Deleuze'ün felsefeye ve sinemaya yaklaşımı oluşturmaktadır. Bu bağlamda Deleuze'ün sinema üzerine çalışmalarında öne çıkan hareket-imge ve zaman-imge kavramları üzerinden bir çalışma yürütülmüştür. Gamze Şahin'in (2020) "*Kavram Kullanımı ve Sine-Felsefik Yaklaşım Açısından The Fountain Filmi ve Alana Katkısı*" isimli yüksek lisans tezinde sinema, anlam yaratımı, sunuş/aktarımı, algı oluşumu ve düşünsel yaklaşım doğrultusunda dil oluş, kavram oluş hali ile The Fountain (2006) sinema filmi ve alana katkısı ele alınarak incelenmiştir. Tezcan Kaplan'ın (2020) "*Deleuze Felsefesinde Sinema Sanatının Yeri*" isimli yüksek lisans tezinin birinci bölümünde, felsefenin ve sinemanın düşünme faaliyetleri olmaları açısından ilişkisellikleri ele alınmıştır İkinci bölümde, sinemanın temeli olan hareket imge, Deleuze üzerindeki Bergson etkisi aracılığıyla ortaya koyulmuş, üçüncü bölümde, hareket imge ve zaman imge ele alınmış, sonuç bölümünde ise, Deleuze'ün felsefe anlayışı açısından, sinemanın felsefeye sunduğu imkânlar ortaya koyulmuştur. Dilek Ulutürk Özdemir'in (2019) "*Filmler Üzerine Felsefi Bir Söylem Analizi*" isimli yüksek lisans tezinde, çalışmanın kuramsal çerçevesi felsefe ve sinema ilişkisi üzerinden ele alınarak analiz bölümünde Agora (2009), Gandhi (1982) ve Yazgı (2001) filmlerinde felsefi söylemin tarihle olan ilişkisine odaklanılmıştır. Merve Özaltun'un (2019) "*Sinema ve Felsefe*" isimli yüksek lisans tezinde ilk olarak sinemanın tarihsel yolculuğu ele alınmış, sonrasında sinema ve felsefe arasındaki ilişkiye Henri

Bergson'un kavramları çerçevesinde bakılarak çözümleme bölümünde Semih Kaplanoğlu'nun Yumurta (2007) filmi Gilles Deleuze'ün görüşleri doğrultusunda analiz edilmiştir. Leyla Demiroğlu'nun (2019) "*Gilles Deleuze'ün Sinematografik İmgeleri Çerçevesinde Stanley Kubrick'in Otomatik Portakal Filminin Analizi*" isimli yüksek lisans tezinde Gilles Deleuze'ün sinema felsefesine sunduğu düşünceler bağlamında örnek film Otomatik Portakal incelenmiştir. Ozan Yıldırım'ın (2019) "*Gilles Deleuze'ün Sinematografik Yaklaşımları Bağlamında Nuri Bilge Ceylan Sineması Hakkında Bir Değerlendirme*" isimli yüksek lisans tezinde Deleuze'ün zaman-imge kavramı bağlamında Nuri Bilge Ceylan'ın filmografisine bakılmış ve ele alınan filmlerde zaman-imge kavramına uygun anlatımlar açıklanmaya çalışılmıştır. İkbal Bozkurt Avcı'nın (2018) "*Terrence Malick Sinemasında Daesin'ı Filmozofik Düşünmek*" isimli doktora tezinde Martin Heidegger'in Daesin kavramı çerçevesinde örnek filmler analiz edilerek çalışma oluşturulmuştur. Bu bağlamda öncelikle düşünürün Daesin kavramı geniş perspektifte tartışılarak, kavram ile sinema tarihinde yer alan kuramcıların görüşleri arasında metinsel bir bağ kurulmuş, tezin son bölümünde ise ele alınan kavramlar üzerinden örnek filmler analiz edilmiştir. Bihter İşler'in (2018) "*Derviş Zaim Sinemasında Zaman-İmgesi*" isimli yüksek lisans tezinde Deleuze'ün sinema-felsefe çalışmalarında önemli bir kavram olarak ortaya çıkan zaman-imge kavramı çerçevesinden yönetmen Derviş Zaim'in filmleri analiz edilmiştir. Çalışmanın ilk bölümünü Deleuze'ün sinema üzerine düşünceleri üzerinden kuramsal çerçeve oluştururken, ikinci bölümde ise Derviş Zaim'in Cenneti Beklerken (2006), Nokta (2008), Gölgeler ve Suretler (2011), Devir (2012) ve Balık (2014) filmleri analiz edilmiştir. Fatih Değirmen'in (2015) "*Deleuze'ün Sinema Felsefesi Çerçevesinde Reha Erdem Sineması'nın İncelenmesi*" isimli yüksek lisans tez çalışmasında Reha Erdem'in üretmiş olduğu filmler Deleuze'ün felsefi argümanları çerçevesinde ele alınmıştır. Bu bağlamda çalışmanın ilk bölümünde Deleuze'ün hareket-imge ve zaman-imge kavramları kuramsal tartışma bağlamında ele alınmış, ikinci bölümde Deleuze'ün düşünceleri ile Reha Erdem sineması arasında bir bağ kurularak son bölümde ise örnek filmler Deleuze'ün düşünceleri kapsamında incelenmiştir. Gül Esin Serttek'in (2013) "*Deleuze'ün Sinema Felsefesinde Zaman İmgesi*" isimli yüksek lisans tezinde öncelikle ilk bölümde Deleuze'ün genel anlamda felsefe, sanat ve bilim üzerine düşüncelerine bakılmış, çalışmanın ikinci bölümünde ise Deleuze'ün sinema anlayışı ele alınarak örnek

film Hiroşima Sevgilim üzerinden zaman ve anlatı yapısı analiz edilmiştir. Özcan Yılmaz Sütçü'nün (2011) "*Bergson ve Sinemada Düşünce Hareketi / İmge Hareketi*" isimli doktora tezinin ilk bölümünde genel olarak düşünce imgesi açıklanmış, sonrasında çalışmanın ikinci ve üçüncü bölümlerinde Bergson'un sanat teorisi ve imge ontolojisi üzerine düşünceleri ele alınmış, dördüncü bölümde sinemaya Bergson'un düşünceleri çerçevesinde bakılmış ve son bölümde ise örnek filmler üzerinden sinemada kurgu konusuna değinilmiştir.

Diğer yandan sinema felsefe ilişkisi üzerine gerek Türkçe gerek çeviri olmak üzere çok sayıda kitap çalışması da bulunur. Serdar Öztürk tarafından yazılan *Sinefilozofi - Kurosawa'nın Düşler'inde Sinefilozofik Bir Yolculuk* (2016) ve *Sinema Felsefesine Giriş – Film Yapımı Felsefe* (2018) kitapları sinema felsefe üzerine Türkçe olarak yayımlanmış öncü kitaplar olarak değerlendirilebilir. Meral Özçınar tarafından hazırlanan *Türk Sinemasının Felsefi Arka Planı – Sinemayı Felsefeyle Düşünmek* (2018) ve *Deleuze ve Sinema* (2021) kitapları yine Türkçe olarak hazırlanmış ve sinema felsefe ilişkisi bağlamında önemli kaynaklar olarak sayılabilir. Sinemayı felsefi düşünce çerçevesinde ele alan çok sayıda yabancı kaynak bulunmakla birlikte bu alanda Gilles Deleuze'ün verdiği eserlerin devrim niteliğinde olduğu söylenebilir. Deleuze *Hareket-İmge* ve *Zaman-İmge* kitaplarıyla kendisinden sonra gelen pek çok düşünüre öncülük eder. 1983 ve 1985 yılında yayımlamış olduğu kitaplar ile sinema felsefe ilişkisinin derinlikli bir şekilde ele alınmaya başlamasında önemli katkıda bulunan Deleuze'ün üretmiş olduğu kavramlar sinema çalışmalarında önemli bir yer tutar. Güncel çalışmalara bakıldığında Daniel Frampton tarafından hazırlanan *Filmozofi – Sinemayı Yepyeni Bir Tarzda Anlamak İçin Manifesto* (2013) eseri farklı kavramlar doğrultusunda sinema felsefe ilişkisini ele alması bakımından alanda çalışmalar yürütenler için önem taşır. Bir diğer önemli çalışma olan *Filmle Düşünmek – Felsefe Yapmak ve Film İzlemek* (2018) kitabında ise yazarlar Damien Cox ve Michael Levine felsefi meseleleri film izleme deneyimi ile birleştirerek ortaya özgün bir çalışma çıkarırlar.

Gerçekleştirilen literatür taraması neticesinde özellikle akademik çalışma bağlamında ulaşılan eserlerin içeriğine bakıldığında genel olarak belli felsefecilerin kavramları doğrultusunda örnek filmler üzerinden bir analiz yapıldığı görülür. Önceki çalışmalarda özellikle belli düşünürlerin kavramları üzerinden yürütülen çalışmalara karşılık bu çalışmada örnek filmlere imajlar üzerinden bakılarak sinematografik unsurlar

çerçevesinde sinemada anlam yaratımına bakılacak olunması çalışmanın önemini ortaya koymaktadır.

3.3. Araştırmanın Kapsam ve Sınırlılıkları

Sinematik imajlar üzerinden filmlerde anlam oluşumunun inceleneceği bu çalışmanın kapsamını 2000 sonrasında üretilmiş olan Türk filmleri oluşturmaktadır. Geniş bir tarih aralığından farklı yönetmenler tarafından çekilmiş farklı türde filmlerin ele alınacağı çalışmada örnek filmler amaca yönelik örnekleme yöntemi ile seçilmiştir. Araştırmacının evren hakkında bilgi sahibi olduğu durumlarda analiz için en uygun öğeleri seçme yöntemi olarak tanımlanabilen (Neuman & Robson, 2014) amaca yönelik örnekleme yönteminin çalışma bağlamına en uygun örneklem yöntemi olduğu düşünülmektedir. 2000 sonrası Türk sineması çalışmanın genel kapsamını oluşturmakla birlikte analiz bölümünde ele alınacak filmler sinema felsefe ilişkisi çerçevesinde okuma yapmaya açık örnekler arasından seçilmiştir. Bu doğrultuda sınırlandırma neticesinde çalışmanın analiz kısmında yönetmenlerin sinematografik araçlar aracılığıyla imajlar üzerinden birtakım anlamlar oluşturduğu filmler ele alınacaktır. Çalışmanın ilgili kısmında Nuri Bilge Ceylan'ın *Bir Zamanlar Anadolu'da* (2011), *Kış Uykusu* (2014), *Ahlat Ağacı* (2018), *Kuru Otlar Üstüne* (2023); Zeki Demirkubuz'un *Yeraltı* (2012)*, Bulantı* (2015); Emin Alper'in *Tepenin Ardı* (2012), *Kurak Günler* (2022); Semih Kaplanoğlu'nun *Yumurta* (2007), *Süt* (2008)*, Bal* (2010) filmleri ele alınacaktır.

3.4. Araştırmanın Yöntemi

Niteliksel bir analize sahip olan bu çalışmada örnek filmlerin analiz edilmesinde farklı yöntemlerden yararlanılacaktır. Ele alınacak örnek filmlere tek bir yöntem yerine farklı yöntemler çerçevesinde yaklaşarak bütünlüklü bir analiz ortaya koymak amaçlanmaktadır. Bu doğrultuda çalışmada felsefi film eleştirisi, kare kare film çözümleme tekniği ve mizansen film eleştirisi kullanılacaktır.

Sinemanın icadı sonrasında mecraya dair yürütülen fikirsel çalışmalar zaman içinde çeşitlenir ve farklı düşünürler tarafından öne sürülen kavramlar doğrultusunda sinemada kuramsal çalışmalar ortaya çıkar. Kuramsal çalışmalar başlığı altında bir yandan farklı ülke sinemalarına ait yaklaşımlar tartışıldığı gibi diğer yandan genel olarak filmlerin bir metin olarak okunmasına yönelik olarak çeşitli eleştiri yöntemleri geliştirilir. Filmleri eleştirel bağlamda ele alarak; gerek görsel gerekse içeriksel boyutta analiz girişimleri

zaman içinde farklı film eleştiri türlerinin ortaya çıkmasını sağlar. Film eleştirisi genel olarak ele alınan filmleri farklı alanların kavramlarıyla birlikte değerlendirme ve ilgili filmlerde yer alan kimi unsurların ortak yönünü görünür kılma üzerine kuruludur. Filmik imajlara bilinçli bir bakışı içeren eleştirel izleme deneyimi filmlerin derinlikli bir şekilde anlaşılmasını sağlar. Filmler anlatılan hikâye, anlatım tarzı, görsel dil kullanımı gibi sinematik unsurlar bağlamında farklılaşırlar. Sinemanın metinlerarasılığa açık formu sayesinde yıllar içinde farklı film eleştiri türleri ortaya çıkmıştır. Bir film ideolojik unsurlar taşıyorsa ve filmin ideolojik yönü ele alınacaksa ideolojik film eleştirisi; toplumla ilgili farklı kavramlar çerçevesinde inşa edilen bir hikayesi varsa sosyolojik eleştiri; kadın bağlamında bir okuma yapılacaksa feminist eleştiri yaklaşımıyla inceleme yapılabilir. Film eleştirisi bir yandan etkin bir izleme deneyiminin ortaya çıkmasını sağlamış diğer yandan filmlerin farklı alanlar ile birlikte değerlendirilmesi ilgili alanda yapılan metinsel çalışmaların çoğalmasının önünü açarak sinema okuyucularının sayısının artmasında etkili olmuştur.

Sinema tarihinde ilk olarak Hugo Münsterberg tarafından değinildiği düşünülen sinemanın zihin ile olan ilişkisi; zaman içinde farklı düşünürlerin katkıları ile gelişerek felsefi film eleştirisinin ortaya çıkmasında etkili olmuştur. Felsefi film eleştirisi veya daha kapsayıcı adlandırmayla sinema felsefe ilişkisi filmlerin içeriksel ve biçimsel unsurlar aracılığıyla izleyicinin zihninde bir düşünce oluşturduğu yaklaşımı etrafında şekillenir. Sinemanın izleyicide yeni düşünceler üretebilme ve var olan düşüncelere farklı perspektifler ekleyebilme özelliği zaman içinde sinema ile felsefe arasında yakınlık doğmasına yol açmıştır. Sinema, izleyicisine haz veren ve eğlenceli vakit geçirmesini sağlayan bir araç olmasının yanı sıra zihne seslenen yapısıyla felsefe ile yakın ilişki içerisinde olmuştur. Sinema dışında diğer sanat dalları da teorik olarak felsefe yapabilme potansiyeline sahiptir; fakat sinemanın kendine has zaman ve mekân yaratımı, imajlar oluşturabilmesi gibi özellikleri sinema ile felsefe arasında daha yakın bir ilişki doğurmuştur. Bazı filmler anlatı yapıları ve sinematografik unsurları ile izleyicinin bilinci üzerinde kalıcı bir etki yaratırlar. Kendine has araçlar ile izleyicinin zihninde birtakım yeni düşünceler uyandırma potansiyeli taşıyan sinema bu yönüyle çağdaş filozofların ilgisini çeker. Düşüncelerin gücünü görsel olarak yansıtma imkânı bulunan sinemanın imgeleri düşünürlerin farklı kavramlar ışığında sinemayı değerlendirmelerini sağlamıştır. Bir filmin sinema felsefesi çerçevesinde ele alınması derinlikli bir çalışma gerektirir.

Sinemanın felsefi gücünün keşfedilmesi ile birlikte alan üzerinde çalışma yapan düşünürler filmlere yeni bir çerçeveden yaklaşarak, üretilen yeni kavramlar eşliğinde filmleri okuma girişiminde bulunmaya başlamışlardır. Sinemaya felsefi yaklaşımı benimseyen düşünürler ele aldıkları filmlerde birtakım felsefi kavramların peşine düşerek filmleri bir metin olarak okuma eyleminde bulunurlar. Felsefeden yararlanarak film eleştirisinde yararlanılan konular; gerçeklik, kurgu, varlık, özgürlük, adalet, ahlak, erdem, mutluluk, yazgı, haz, acı, iyilik, kötülük gibi kavramları ve bu kavramlarla ilişkili alt başlıkları kapsar. Bu bağlamda kavramlarla alakalı olarak felsefi film eleştirisinde Platon, Aristoteles, Nietzsche, Sartre, Kant, Hegel, Heidegger, Baudrillard, Zizek gibi felsefecilerin eserlerinden ve düşüncelerinden sıklıkla yararlanılmaktadır (Kabadayı, 2018, s. 53). Çalışmanın analiz kısmında ele alınacak filmleri çözümleme izleklerinden biri olacak olan felsefi film eleştirisi aracılığıyla ilgili filmlerde imajlar üzerinden anlam oluşumu açığa çıkarılmaya çalışılacaktır.

Çalışmada örnek filmleri analiz etmede yararlanılacak olan bir diğer yöntem Michael Ryan ve Melissa Lenos tarafından geliştirilen kare kare çözümleme yöntemidir. Bu çözümleme yönteminde bir filmi oluşturan tüm unsurlar farklı başlıklar altında toplanır ve ilgili öğeler üzerinden film analizi gerçekleştirilir. Ryan ve Lenos, bir filmin kare kare çözümleme yönteminde altı farklı başlıkta inceleneceğini ifade eder (2012, s. 16-26). Kompozisyon, görüntü yönetimi, kurgu, sanat yönetimi, anlatı ve stil olarak sıralanan bu başlıklar üzerinden gerçekleştirilen analiz ile film okuması bütünlüklü bir şekilde gerçekleştirilmiş olur.

Kare kare çözümlemenin ilk aşaması olan kompozisyon; çerçeve içinde görüntüyü oluşturan unsurların düzenlenmesi anlamını taşır. Bu başlık altında yerleştirme, alan derinliği, görüntü alanı, ön plan/arka plan, çerçeve/çerçeveleme, mizansen, negatif alan, filmsel alan gibi unsurlar bulunur.

Ryan ve Lenos tarafından bir öyküyü filme alma sanatı olarak tanımlanan görüntü yönetimi başlığı; genel olarak kamera kullanımını ifade eder. Bu doğrultuda filmde yer alan kamera hareketleri, çekim ölçekleri, çekim açıları, odak kaydırma hareketleri, öznel kamera gibi unsurlar görüntü yönetiminin öğeleri olarak analiz edilir.

Yöntemin üçüncü kısmında ise kurgu bulunmaktadır. Çekimlerin ve çekim serilerinin birleştirilme işlemi olarak tanımlanan kurgu öğesi; devamlılık, kesme, zincirleme, atlama,

uzun çekim, parelel kurgu gibi farklı öğeleri kapsar ve sahne analizi yapılırken kurgu başlığı altında bu öğeler dahilinde bir analiz gerçekleştirilir.

Kare kare çözümlemenin bir diğer başlığı ise sanat yönetimidir. Bu başlık bir filmin mekân, ses, aydınlatma ve kostüm bağlamında tasarımını ifade eder. Film çekiminde kullanılan dekorlar, ışık/gölge aydınlatması, diegetik ses, renk kullanımı gibi unsurlar bu başlık altında incelenir.

Çözümlemenin beşinci öğesini anlatı oluşturur. Filmin hikâyeyi aktarma stili olarak tanımlanan anlatı; diegesis, sekans, perspektif, geçiş gibi öğeleri kapsar. Film anlatı bu öğeler üzerinden şekillenir ve izleyici bu öğeler aracılığıyla hikâyenin içine çekilir.

Kare kare çözümlemenin son unsuru olan stil; filmin genel atmosferini ifade eder. Görselliği ifade eden stil öğesi filmin hikâyesine uygun olarak sıcak ya da soğuk renklerin kullanılması veya suç filmlerinde karanlık bir ortam oluşturulması gibi teknik tercihleri kapsar.

Ryan ve Lenos, kare kare çözümleme yönteminin uygulanışını şu şekilde açıklar:

> *Bir film sekansının kare kare çözümlemesini gerçekleştirirken her çekim kamera konumu ve çerçeve bağlamında saptayarak işe başlamalısınız: örneğin aşğaı doğru tilt yapılan orta plan ya da yüksek açı genel plan. Hangi tür çekimi gördüğünüzü belirttikten sonra görüntü içindeki unsurları ve birbirleri ile olan ilişkileri bağlamında çerçeve içinde nasıl düzenlendiklerini tanımlayın. Daha sonra aydınlatma, set, kostüm, dekor, renkler v.b. gibi teknik unsurları saptayın. Bazı görüntüler, diğerlerine nazaran, daha karanlıktır ve bunun bir nedeni vardır. Kimi zaman da renkler karakterlerin ruh durumlarını ortaya koyarlar. Ardından görüntünün taşıdığı düşünceyi ve bunun film içindeki diğer düşüncelere ya da tartışmalara bağlandığını belirleyin* (Ryan & Lenos, 2012, s. 26).

Çalışmada ele alınan filmleri analiz etmede yararlanılacak olan mizansen film eleştirisinin ana odak noktası "sahneye koymak" anlamı taşıyan mizansendir. Sinemada mizansen; kameranın konumu, kamera hareketleri, aydınlatma, dekor, oyunculuk gibi görsel öğeleri kapsar. Bir film mizansen eleştiri bağlamında değerlendirilirken eleştirmen filmi sinematografik unsurlar ekseninde analiz eder. Bu şekilde bir analizin en temel

amaçlarından biri sinematografik unsurların filmin anlam oluşumuna nasıl bir katkısı olduğu sorusuna cevap aramaktır. Filmin içeriğinden ziyade teknik tercihler üzerinden bir sorgulamanın gerçekleştiği mizansen film eleştirisinde görsel stil olarak çekimlerin uzunluğu, çekimler arası geçişler, aydınlatma tarzı, sekansların teknik karşılaştırması, tercih edilen sinematografik unsurların filmin türüyle ilişkisinin olup olmadığı gibi noktalar ele alınır (Kabadayı, 2018, s. 115). Bir filmin atmosferinin oluşmasında büyük rolü olan mizansen yönetmenin kişisel sinema dilini yansıtan en özgün araçlardan biri olarak değerlendirilebilir. Tek bir hikâyenin farklı yönetmenlerce çekimi ortaya birbirinden farklı teknik tercihler, farklı görsel düzenlemeler, farklı sinematografik öğe kullanımları çıkaracaktır. Bu bağlamda mizansen konusunda kesin doğrular veya yanlışlar olmadığı yönetmenin bakış açısına, yönetmenin inşa etmek istediği film dünyaya ve izleyiciye iletmek istediği mesaja bağlı olarak sinemada görsel dilin farklı şekillerde oluşturulabileceği söylenebilir. Çalışma kapsamında ele alınacak filmleri değerlendirmede yararlanılacak olan mizansen film eleştirisi ile sinematografik unsurların kullanımı ve anlam oluşumu arasındaki ilişkiye odaklanılacaktır.

3.5. Sinema Felsefe İlişkisi Bağlamında Örnek Filmlerin Çözümlenmesi

3.5.1. Nuri Bilge Ceylan Sinemasında Felsefik Anlam

3.5.1.1. Nuri Bilge Ceylan Sinemasına Genel Bir Bakış

Günümüz Türk sinemasının en önemli yönetmenlerinden olan Nuri Bilge Ceylan yönetmenlik macerasına atılmadan önce uzun bir süre fotoğrafçılıkla ilgilenir. Çeşitli alanlarda fotoğrafçılık yapan Ceylan fotoğraf yolculuğu sürecinde fotoğrafın kendini ifade etme konusunda eksik kaldığını hissederek sinemaya giriş yaptığını belirtir: "Sinema daha sonsuz bir şey. Fotoğrafa göre, hayatın derinliğini daha içinde barındırabilecek, daha muktedir bir sanat olarak göründü gözüme" (Ceylan N. B., 1997). Yönetmen 1995 yılında çekmiş olduğu *Koza* isimli filmi ile sinema dünyasına adım atar ve o dönemden itibaren çekmiş olduğu filmler ile adını ulusal ve uluslararası mecrada duyurur. *Koza*, çekilmiş olduğu dönemde Cannes Film Festivali'nde gösterilir ve festivalde yarışmaya seçilen ilk Türk kısa filmi olma başarısını elde eder. Diyalogsuz bir anlatının olduğu *Koza* güçlü görsel yapısıyla dikkat çeker. Siyah beyaz şekilde çekilen filmde estetik bir şekilde kullanılan aydınlatma ile yönetmen biçimsel yönden zengin bir

eser ortaya çıkarır. Filmde anne ve babasını oynatan yönetmen bu ilk filmi ile sinema yolculuğuna dair önemli göstergeler sunar. *Koza* sonrasında 1997 yılında ilk uzun metrajlı filmi olan *Kasaba*'yı çeken Ceylan bu filmde de başta anne ve babası olmak üzere yakın çevresini oynatır. Doğal mekânlarda geçen, doğal oyunculukların sergilendiği *Kasaba* filmi Taşra Üçlemesi olarak adlandırılan bir serinin ilk filmi niteliğindedir. *Kasaba* sonrası *Mayıs Sıkıntısı* (1999) ve *Uzak* (2002) filmlerini çeken yönetmen bu üç film ile taşraya içeriden bir bakış atarak taşra kavramını Türk sinemasında alışılagelen taşra olgusu dışında ele alır. Asuman Suner yönetmenin bu yaklaşımını şu şekilde açıklar:

> *Bu filmlerin temel ekseninde yer alan "taşra", geçmişe ait, geçmişte kalmış, kaybolmuş, bugün artık varolmayan, o nedenle de özlemle anılan bir yer ve yaşantı biçimi olarak çıkmaz karşımıza. Tersine bu filmler evin, çocukluğun ve taşranın hiçbir zaman geride bırakılamayacağını, daima şimdiye ait meseleler olarak kalacağını imler gibidir. Bu haliyle, Ceylan'ın filmlerinde karşımıza çıkanın bir tür "karşı-nostalji" olduğunu bile söyleyebiliriz* (Suner, 2005, s. 106).

Ceylan'ın sinema yolculuğunda önemli bir yeri olan Taşra Üçlemesi'nde yer alan filmler farklı festivallerden çok sayıda ödül alarak yönetmenin adının uluslararası camiada duyulmasını sağlar. Otobiyografik öğelerin ağır bastığı üçleme boyunca yönetmen tercih etmiş olduğu biçimsel ve içeriksel öğeler ile özgün bir sinema dili oluşturur. Bu filmlerde taşralılık, taşra-kent karşıtlığı, yabancılaşma, aidiyet, iletişimsizlik gibi unsurlar çerçevesinde inşa edilen anlatı yapısı dikkat çeker. Taşra Üçlemesi sonrası *İklimler* (2006) filmini çeken yönetmen aynı zamanda eşiyle birlikte filmde başrolü paylaşır. Kadın erkek ilişkilerinin ele alındığı *İklimler* filmi sonrasında yönetmenin sinemasında köklü bir değişiklik yaşanır. Ceylan, *İklimler* sonrasında çekmiş olduğu *Üç Maymun* (2008) filminde ilk kez profesyonel oyuncularla çalışır. *Üç Maymun* hikâyesi ve anlatı yapısıyla da yönetmenin diğer filmlerinden farklı bir yerde durur. *Üç Maymun* filmine kadar daha çok imgeler üzerinden bir anlatımı tercih eden ve çağdaş sinemanın kıyılarında dolaşan yönetmen *Üç Maymun* filmi ile yoğun dramatik çatışmanın yaşandığı klasik anlatıya yakın bir filme imza atar. Anlatının içeriğine uygun bir sinematografik

evren yaratan Ceylan içeriği biçimsel yönden destekleyerek filmin dramatik yönden güçlü bir film ortaya çıkarır. Estetik bir ışık ve renk kullanımının görüldüğü film yönetmenin filmografisinde bir dönüm noktası olarak görülebilir. *Üç Maymun* sonrasında profesyonel oyuncular ile çalışmayı sürdüren Ceylan 2011 yılında çekmiş olduğu *Bir Zamanlar Anadolu'da* filmi ile kamerasını tekrar taşraya çevirir. Taşrada geçen film birbirinin içine geçmiş birden fazla hikâyesiyle izleyiciye katmanlı bir anlatı sunar. *Bir Zamanlar Anadolu'da* yönetmenin diğer filmlerine göre daha "konuşan" bir film olarak dikkat çeker. Genel olarak dış mekânda geçen filmde başarılı bir şekilde kullanılan aydınlatma ile Ceylan sinematografisi güçlü bir film ortaya çıkarır. *Bir Zamanlar Anadolu'da* sonrasında 2014 yılında *Kış Uykusu* filmini çeken yönetmen filmde karşıtlıklar ve içsel çatışmalar üzerinden insanı odağına alır. Yer yer tiyatroyu andıran film genel olarak karakterler arası diyaloglardan oluşur. Çeşitli yazarlardan yapılan alıntılarla film edebi bir havada geçer. 2018'de *Ahlat Ağacı* filmini çeken Ceylan filmde yeni mezun bir gencin kitap bastırma serüveni merkezli bir hikâye anlatır. Ceylan'ın diğer filmlerinde de alışık olunduğu üzere *Ahlat Ağacı* filminde de yönetmen merkezi hikâye üzerinden çeşitli yan hikâyelerin olduğu katmanlı bir anlatı ortaya çıkarır. Yönetmen filmde baba-oğul ilişkisi, taşralılık, aidiyet, din gibi farklı unsurların yer aldığı bir evren yaratır. Ceylan 2023 yılında son filmi *Kuru Otlar Üstüne*'yi çeker. Filmin konusunu çalıştığı yerden tayin olma hayali kuran bir öğretmenin yaşadıkları oluşturur. Samet karakterinin okulda ve özel hayatında yaşadığı çeşitli olaylar üzerinden oluşan anlatı yönetmenin biçimsel ve içeriksel bağlamda yer verdiği unsurlarla Ceylan'ın yönetmenlik kariyerinde çeşitli ilkleri denediği bir film olarak değerlendirilebilir.

Yönetmenin üretmiş olduğu filmlere genel olarak bakıldığında ortak yönlerin ağır bastığı görülür. Ceylan'ın ilk filminden son filmine kadar tüm filmlerinde içeriksel bağlamda yabancılaşma öğeleri, taşralı olma hali, karakterler arası fikirsel çatışmalar, karakterlerin içsel sorgulamaları, durağanlık ve durgunluk gibi unsurlar göze çarpar. Filmlerinde aynı temalar etrafında dönmesi üzerine yöneltilen bir soruya yönetmen şu şekilde cevap verir (2001): "Israr etmeyi seviyorum, belki de biraz aynı filmi elli yıl boyunca çeken Ozu gibi! Oda müziğinde olduğu gibi, bir tema üzerine çeşitlemeler yapmak hoşuma gidiyor". Yönetmenin filmlerine biçimsel yönden de bakıldığında aynı kavramlar bağlamında farklı hikâyeler anlatsa da benzer sinematografik dil dikkat çeker. Her zaman gerçekçiliğin peşinde olan yönetmen kamerasını bu bağlamda kullanır. Filmlerinde sık

sık uzun planlara yer veren yönetmenin eserlerinde çağdaş anlatının özelliklerini görmek mümkündür. Ceylan doğal mekânlarda, doğal bir aydınlatma eşliğinde gerçekçi bir atmosfer yaratır. Yönetmenin karakter yaratımına bakıldığında ise ana akım sinemanın kahraman-karakter yapılanmasının karşısında Ceylan'ın karakterleri eyleme geçmeyen, pasif bir görünüm sergiler. Karakterlerini yaratırken onları keskin bir şekilde iyi veya kötü ayrımı yapmaktan geri duran yönetmen bir anlamda karakteri değerlendirmeyi izleyiciye bırakır. Filmlerini genel olarak açık uçlu son ile bitiren yönetmen gerek film içinde gerekse film sonunda izleyiciyi sık sık sorgulamaya sevk eder. Suner (2005, s. 120) yönetmenin sinemasını "derdini öyküyle değil, esas olarak imgeyle anlatan bir sinema" olarak tanımlayarak bir anlamda yönetmenin sinemasının çağdaş sinemaya karşılık geldiğini ifade eder.

3.5.1.2. Bir Zamanlar Anadolu'da Filminde Sinematografi İle Anlam Yaratımı

3.5.1.2.1. Filmin Künyesi



Yapım Yılı: 2011

Yönetmen: Nuri Bilge Ceylan

Senaryo: Ercan Kesal, Ebru Ceylan, Nuri Bilge Ceylan

Görüntü Yönetmeni: Gökhan Tiryaki

Oyuncular: Ercan Kesal, Fırat Tanış, Muhammet Uzuner, Taner Birsel, Yılmaz Erdoğan

Süre: 157 Dakika

3.5.1.2.2. Filmin Konusu

Anadolu'nun ücra bir köşesinde geçen film esas olarak bir cinayet soruşturmasını ele alır. Katili belli olan bu soruşturmada karakterler cesedin nereye gömüldüğünü bulmak amacıyla yola düşerler. Bürokrasinin çeşitli görevlilerini bir araya getiren filmin anlatısı yolculuk boyunca dallanır ve izleyenler karakterler ile birlikte varoluşsal bir sorgulama içine girer.

3.5.1.2.3. Film Analizi

Temelde bir arayış hikâyesi olan film ele aldığı konu itibariyle kendini klasik anlayış karşısında konumlandırır. Klasik anlayışa sahip bir filmde maktul bulunur, maktulün bulunması üzerine soruşturma başlar ve soruşturma sürecinde katil aranır. Bir Zamanlar Anadolu'da filminde ise katil daha en baştan bellidir ve film maktul arama hikayesiyle var olan anlayışı tersine çevirir. Filmin anlatısıyla kabul görmüş anlayışı terse çevirmesini Umut Tümay Arslan şu şekilde yorumlar:

> *Filmin başında cesedin bulunduğu, yorumlama arzusuyla (Ne oldu? Nasıl oldu? Kim yaptı?) onu bir arzu nesnesine çeviren klasik kural tersine çevrilmiş gibi. Klasik kuralı hatırlayalım: Toplumsal gerçekliğin içine bir leke düşer; imkânsız olan gerçekliğe nüfuz etmiştir. Bu leke, bildik neden-sonuç bağlantılarını dağıtarak kargaşaya sebep olur. Nihayetinde leke, gerçekliğe dahil edilebilecek bir anlama dönüştürülecektir; yani "suçlu" keşfedilir, suç sahnesi bildik bir neden-sonuç bağlantısına çevrilir. Bu klasik kural tökezlemektedir şimdi. Suçlu en baştan var. Ceset yok. Bu durumda nasıl oynayacağız polisiyeyi?* (Arslan, 2020, s. 194).

Görsel 3.1. Bir Zamanlar Anadolu'da filminin ilk sahnesi



Kaynak: Ekran alıntısı

Filmin ilk sahnesiyle izleyici bir belirsizlik ile karşı karşıya kalır. Kirli bir camın göründüğü sahne ile açılan filmde bu cam içerideki dünya ile izleyici arasında bir engel oluşturur. Bu anlarda sesçil evrende ise akan trafiğin sesi duyulur. İzleyici duyulan sesler

ile yol kenarında bir mekânın gösterildiğini anlar. İlgili sahne kısa bir süre sabit bir şekilde durduktan sonra kamera yavaşça hareket eder ve dolly-in hareketiyle izleyici içerideki dünyaya yaklaşmaya başlar. Kamera hareketine eşlik eden *mezopan* (netlik kaydırma hareketi) ile camın ardındaki dünya yavaştan ortaya çıkar. James Rattee yönetmenin açılış sahnesindeki tercihini şu şekilde yorumlar.

> *Bu açılış sahnesi sınırlı miktarda bilgi ortaya koyuyor. Bir pencereden görebiliyoruz ve yine de merceğin odak uzaklığı ve camın kiri görüşümüzü engelliyor.* […] *Kompozisyonun çarpıcı özelliklerinden biri bakış açımızın taraflılığıdır. Örneğin, sahnenin alternatif bir sunumu, kamerayı odanın içine yerleştirerek başlayabilirdi, böylece konuşmaya doğrudan erişebilirdik. Başka bir seçenek odaya girmeden önce pencerenin dışında bir çekimle başlamak olurdu. Ancak burada, karakterlerin etkileşimlerinden kasıtlı olarak uzaklaştırılıyoruz ve bu boşluk (büyük ölçüde) uzun çekim boyunca korunuyor. Bu uzun çekimin biçimi, bizi olay örgüsünün anlatısal özü haline gelecek şeyden uzak tutuyor ve sahnenin diğer yönlerini düşünmeye davet ediyor* (Rattee, 2017, s. 210-211).

Görsel 3.2. Mekânın içini gösteren sahne



Kaynak: Ekran alıntısı

Yönetmenin uygulamış olduğu kamera ve objektif hareketi sonrası izleyici mekânın içindedir artık. Mekâna sinematografik unsurlar bağlamında bakıldığında tercih edilen aydınlatma düzeneğinin içeriğe dair birtakım mesajlar içerdiği söylenebilir. Tek noktadan

sarı bir ışık ile oluşturulan aydınlatma Kenan karakterinin tam yüzüne düşer. Tercih edilen bu aydınlatma ile daha anlatının içine girmeden asıl önemli karakter izleyiciye tanıtılır gibidir. Bu sahnede yönetmen film-zihnin olayları ışık aracılığıyla dramatik olarak düşünebilme yeteneğini kullanır (Frampton, 2013, s. 187). Kamera mekânın dışından içeriyi göstermeye devam ederken, karakterlerin rakı sofrası kurdukları ve bu sofranın etrafında sohbet ettikleri görülür. Bu anlarda yönetmen görsel anlamda izleyiciyi bu sofraya davet eder fakat sesçil evrende film kendini açık etmez. İzleyici içeride konuşulanları net olarak duyamaz. Filmin açılış sahnesinde sunulan belirsizlik farklı bir bağlamda devam eder. Filmin en başını oluşturan bu iki sahne ile izleyici klasik anlatının dışında bir film ile karşı karşıya olduğunu anlar. Yönetmen izleyiciye mesafeli bir anlatı evreni sunar.

Görsel 3.3. Yaşar karakterini gösteren sahne



Kaynak: Ekran alıntısı

Dışarıdan köpek havlamasını duyan karakter ayağa kalkar ve cama doğru yürür. Bir anlamda camın dışındaki izleyiciye doğru yaklaşan karakter aradaki engele gelince durur ve dışarıdan duyulan gök gürültüsü sesi sonrası havaya doğru bakar. Bu anlarda sesçil evrene hâkim olan gök gürültüsü sesi izleyiciye filmin gidişatına dair ipucu veriyor gibidir. Film-zihin ses unsurunu kullanarak filme anlam katar. Görsel anlamda sunulan belirsiz unsurlar sonrası sahneye dramatik anlamda katkı sunan gök gürültüsü sesi ile yönetmen izleyicide birtakım düşünceler oluşturur.

Görsel 3.4. Filmin açılış jeneriği öncesi son sahnesi



Kaynak: Ekran alıntısı

Yaşar karakteri dışarı çıkar, köpeği sever ve ona yemek verir. Yaşar'ı görünce kuyruğunu sallayan köpek ile sahibi arasındaki sevgi bağı hissedilir. Filmin başında Yaşar'ın köpeği ile iletişimi gösteren bu sahne filmin ilerleyen sürecinde ekrana tekrar gelecek olan köpeğin durumunu anlamak için önem taşır. Köpeğe yemeğini verdikten sonra içeri giren Yaşar'ın ardından yoldan geçen tır ekranı kaplar ve yönetmen bu anda izleyici ile anlatı arasına tekrar bir mesafe koyar. Yaşar içeri girip kapıyı kapatınca geçmeye başlayan tır metaforik bağlamda Yaşar'ın hayatla olan bağını ezer geçer gibidir. Anlatının ilerleyen sahnelerinde anlaşılacak olan cinayet anının Yaşar'ın içeri girdiği anda meydana geldiği söylenebilir. Yönetmenin imgeler ile anlattığı bir diğer mesele ise filmin yol ve yolculuk olan ilişkisidir. Bir arayış izleğinde geçen hikâye tırın geçişinin ardından ekrana gelen filmin jeneriğinin ardından tam olarak başlar.

Görsel 3.5. İlk çeşme sahnesi boş hali



Kaynak: Ekran alıntısı

Görsel 3.6. İlk çeşme sahnesi



Kaynak: Ekran alıntısı

Filmin ikonik sahnelerinden biri olan ilk çeşme sahnesinde yönetmen uzun bir plan-sekans örneği sunar. Manzaranın boş hali ile başlayan çekim karanlık tepenin ardından araçların gelmesi, çeşme başında sahnenin oynanması ve sonrasında araçların mekândan ayrılması sonrasında sona erer. Filmin 04:19 – 07:13 dakikaları arasında geçen sahnede mekâna hâkim bir noktaya yerleştirilmiş olan kamera sabit bir şekildedir. Herhangi bir kamera hareketinin kullanılmadığı sahnede yönetmen klasik anlatıda pek görülmeyecek bir sahne tasarlar. Filmsel zaman ile nesnel zamanın birebir örtüştüğü bu sahne ile

yönetmen gerçekçi bir yaklaşım sunar. Bu sahnenin Deleuze'ün zaman-imge sineması olarak nitelendirdiği yaklaşıma iyi bir örnek olduğu söylenebilir. Hareketten bağımsız bir zaman anlayışı inşa eden yönetmen hareketten ziyade zamanı öne çıkarır. Karakterlerin çerçeveye girmeden önce ve çıktıktan sonra oluşturulan ölü zaman ve seyirciye sunulan boş mekân Deleuzecü anlamda zaman-imgenin önemli göstergelerindendir. Frampton (2013, s. 210) uzun çekimlerin imajlara eklenmiş yoruma dayalı belirsizlik içerdiğini, seyircinin daha fazla düşünmesine yol açtığını ve seyirciye seçme, anlam yaratma olanağı sunduğunu belirtir. Bu sahneden yönetmen Frampton'un dikkat çektiği şekilde izleyenleri düşünmeye sevk eder. Önce mekânın boş hali ile sonrasında ise karakterlerle karşılaşan izleyiciler karakterleri belli belirsiz görür. Karakterlerin ters ışıkta birer leke olarak var olduğu sahnede yönetmen izler kitleyi yine belli bir mesafede tutar ve bu sayede klasik sinemanın uylaşımlarından biri olan özdeşleşme yaratmayı kırmış olur.

Kayıp cesedi arayan ekip ilk çeşmede aradıklarını bulamayınca ikinci çeşmeye doğru yola koyulur. Katil Kenan karakteri sarhoşluğun etkisiyle cesedi gömdüğü yeri tam olarak hatırlayamamakta, bu da ekibin gece boyu arama faaliyetinde bulunmasına yol açmaktadır. Yönetmen arayış ve yolculuk kavramlarından zaman zaman bir imge olarak da yararlanmakta ve film boyunca izleyicileri aslında karakterlerin iç dünyasında yolculuğa çıkarmaktadır.

Bozkırda yol alan araçların uzaktan görüntülerinin ekrana geldiği sırada bu görüntülere aracın içinde geçen konuşmalar eşlik eder. Bu anlarda yönetmen bilinçli bir şekilde görüntü ve ses uyumsuzluğu yaratır. Klasik sinemada alışılagelen kullanımda ekranda neyin görüntüsü varsa izleyiciye o unsura dair ses sunulur. Fakat Ceylan bu anlayışı filmde yapıbozuma uğratır ve film-düşünmenin örneklerinden birini sergiler. Yabancılaştırma efekti olarak değerlendirilebilecek olan bu kullanım neticesinde yönetmen var olan uylaşımların dışına çıkarak izleyiciyi film-dünya üzerine düşünmeye sevk eder.

Görsel 3.7. Karakterlerin araç içindeki durumu



Kaynak: Ekran alıntısı

Görsel 3.8. Kenan karakterinin yakın çekimi



Kaynak: Ekran alıntısı

Sonraki kesitte yönetmen kamerasını aracın içine çevirir. Araçta Şoför Arap Ali, Komiser Naci, Doktor Cemal, Polis Memuru İzzet ve Kenan karakterleri bulunur. Diğer karakterler gündelik meseleler üzerine sohbet ederken Kenan suskun bir şekilde konuşulanları dinler. Çerçevenin merkezinde duran fakat ortamdaki sohbete uzak olan Kenan ironik bir durum oluşturur. Sohbet devam ederken yönetmen kamera hareketiyle Kenan'a doğru yaklaşır ve bir anlamda Kenan'ı ortamdan soyutlar. Çerçeveyi Kenan karakteri doldururken diğer karakterlerin konuşmaları dış ses olarak devam eder.

Sohbetin içeriği ve Kenan'ın durumu göz önüne alındığında yönetmen bu sahnede ironik bir sekans yaratır.

Görsel 3.9. İkinci çeşme sahnesi



Kaynak: Ekran alıntısı

Ekip aramaların ikinci durağına gelirken bozkırın karanlık yollarını aydınlatan araç farları doğal bir ışıklandırma yaratır. Gecenin karanlığını sarı renk ile aydınlatan Ceylan böylece mekânı dramatik bir şekilde anlatıya dahil eder. İlk yarısı gece karanlığında geçen filmde aydınlatma düzeneği gerçekçi bir stille kurulur. Ceylan bu durum ile ilgili olarak kurgu günlüğüne şunları yazar:

> *İlk yarısı zifiri karanlık bir bozkırda geçen bir filmin ışığını yapmak kolay değil. Bozkırın ortasında ışık kaynağı olarak sadece araçların farları ve ayışığı olduğu varsayılmak zorunda. […] Gerektiğinde bazı araçların farlarını söküp far yuvalarına daha güçlü kendi ışıklarımızı yerleştiriyoruz. Çünkü far ışıklarının ayışığını yarması, delip geçmesi gerekiyor. Yaptığımız modifikasyonlarla uçsuz bucaksız bozkır inadımıza biraz olsun boyun eğiyor. Gece de olsa, bozkır, sonsuzluğunu, uçsuz bucaksızlığını biraz olsun hissettiriyor bu şekilde* (Ceylan, 2019, s. 251-252).

Görsel 3.10. Bozkırdan manzara – 1



Kaynak: Ekran alıntısı

Görsel 3.11. Bozkırdan manzara – 2



Kaynak: Ekran alıntısı

Görsel 3.12. Bozkırdan manzara – 3



Kaynak: Ekran alıntısı

Frampton'a göre (2013, s. 186-188) film-zihin, anlatıda izleyiciye belli bir renk sunabilir. Böylece izleyici filmin rengiyle öyküsünü birleştirir ve anlatıyı bu birliktelik eşliğinde düşünür. Her film-düşünmenin uyguladığı bir renk-imaj düzeyi bulunur. Bir Zamanlar Anadolu'da filminde sarı renk ağırlıklı bir renk kullanımı dikkat çeker. Yönetmen özellikle genel plan manzara çekimlerinde bozkır ile özdeşleşen sarı rengi çarpıcı bir şekilde kullanır.

İlerleyen kısımda filmin en çok konuşulan sahnelerinden biri olan "elma sahnesi" görülür. Arama faaliyeti için ekibin durmuş olduğu bir noktada Arap Ali karakteri ağaçtan elma almak için ağacın dallarını salladığı esnada ağaçtan elmalar düşer. Kamera düşen elmalardan birinin peşine takılır ve izleyici de elma bir yolculuğa çıkar. Yamaçtan aşağı doğru yuvarlanan elma bir su birikintisine düşerek yolculuğuna burada devam eder. Elmanın yolculuğu, su birikintisinde doğal bir engelin olduğu noktada bir taşın önünde sona erer. Bu noktada daha önce aynı yolculuğu yapmış ve artık yer yer çürümeye başlayan elmalar dikkat çeker. Ceylan, düşen elmanın yuvarlanıp gitme sürecini sadece kısa bir kesme hareketi sonrası uzun çekimle verir. Bu uzun çekim boyunca izleyici farklı düşüncelere sürüklenir. Arslan elma imgesinin anlatı ile olan ilişkisini şu şekilde yorumlar:

Elmanın hikâyesi ise filmin içine yerleştirilemeyen parça olarak kalacak. Elmanın hikâyesini takip ettiğimizde filmi kaybediyoruz; Hitchcockvari kaydırmalı çekimin bitim noktası burada çürüyen elmalar. Bu sinemasal anamorfoz, seyirci olarak bakışımızın en başından baktığımız yere kaydedilmiş olduğunu, nereden bakacağımızın yerleştirilmişliğini hatırlatır elbette: "Az önce filme bakıyordum, şimdi çürüyen elma bana bakıyor". Seyircinin efendilik talep ettiği yerde, ("Bak şimdi elma cesede takılacak!") onu imge karşısındaki bölünmüşlüğüyle ya da yabancılaşmışlığıyla baş başa bırakır elmanın bakışı. Varlık ile anlam arasındaki bölünmüşlüğün tekrar edilmesidir bu. Seyrediyorum, seyrettiğim şeyin kendi özerk bakışımın sonucu olduğuna inanıyorum ve elmanın cesede takılmasını bekliyorum: "Var olmadığım yerde bir anlamım var." Derken elma bizi hayal kırıklığına uğratarak çürüyen elmaların arasına karışıyor: "Hiçbir anlamım olmayan bir yerdeyim." Seyirci olarak hissettiğimiz yönsüzlük duygusu, hiçlikten çıkan bu beklenmedik anlamın sonucudur: "Sadece seyretmiyorum, seyrettiğim şeyin bir parçasıyım." Sadece seyircinin bakışına sunulan bu sahne, seyircinin sinemayla oyununun, sinema perdesiyle oyununun saf bir formunu sunuyor gibidir (Arslan, 2020, s. 202).

Görsel 3.13. Elmanın yolculuğu



Kaynak: Ekran alıntısı

Görsel 3.14. Elmanın son durağı ve çürük elmalar



Kaynak: Ekran alıntısı

Görsel düzeyde seyirci elmanın yolculuğuna tanık olurken diğer yandan işitsel düzeyde ise soruşturmaya dair konuşan karakterlerin sesleri duyulur. Bir yandan filmin ana izleği olan soruşturma devam etmektedir fakat diğer yandan görünürde filmin anlatısına bir katkı sunmayan elma sahnesi gösterilir. Bu anlarda görsel ve işitsel evren arasındaki uyumsuzluk izleyicinin dikkatini dağıtır. Yönetmen sinematografik unsurları bu şekilde kullanarak izleyicileri bir anlığına anlatıya yabancılaştırır ve onları imajlar üzerinden sorgulamaya sevk eder. Rattee'e göre (2017, s. 214) elmanın hareketinin gösterildiği zaman dilimi içinde izleyicilerin dünyayla olan karmaşık ve çok yönlü duyusal tesadüflere odaklanmaları bu çekimi değerli kılar. Frampton'a göre (2013, s. 184-185) bir filmde yer alan en ufak imaj değişikliği bile izleyicinin karakterleri ve olayları alımlama biçimini etkiler. Sinematik felsefe ile bu imaj biçimleri filmin dramatik yapısıyla bir bütün oluşturur ve izleyici gördüklerini bu bütünlük içinde yorumlar. Yeni bir düşünce doğuran bu imaj kullanımıyla yönetmen sinematik felsefeye dair bir örnek sunar.

Filmin ilerleyen kısmında ekip arama faaliyetine mola vererek yakın köydeki muhtarın evine misafir olur. Bu bölümde muhtar karakterini oynayan Ercan Kesal'ın gerçekçi oyunculuğu filmin en ilgi çekici anlarından biri olur. Filmin senaristlerinden biri olan ve esasen doktor olarak görev yaptığı sırada Kırıkkale'nin Keskin ilçesinde yaşadığı bir olay üzerinden senaryonun oluşmasını sağlayan Kesal bu süreci şöyle anlatır:

> *Kasabada bulunuşumun altıncı ayıydı galiba. Bir cinayet işlenmişti. Katiller cesedi kasabanın epey uzağında bir tarlaya gömmüşler ve ortadan kaybolmuşlardı. Fakat iki gün içerisinde yakalanmışlar ve suçlarını da itiraf etmişlerdi. Biz o gün akşam saatlerinde, üç araba dolusu insan, komiser, savcı, diğer görevliler ve yanımızda katillerle "cesedi bulmak" için başlayan ve sabaha kadar süren tuhaf bir yolculuk yaptık. Beni çok etkileyen ve uzun yıllar zihnimden çıkmayan bir yolculuktu bu.* […] *Nuri'yi bu konuda çalışmaya ikna etmek ve öyküye inandırabilmek için film düşüncesini birtakım materyallerle desteklemem gerektiğini düşünüyordum. Bu nedenle iki kez daha Keskin'e gittim.* […] *Eski tanıdıklarımı buldum sohbet ettim. O günlerden cinayetle ilgili akılda kalan bilgileri toplamaya çalıştım.* […] *Bir süre sonra, bu yolculuğu ve yolculuk boyunca yaşadıklarımı, hissettiklerimi, duygularımı ve gözlemlerimi Cihangir'deki (İstanbul) ofiste, baştan sona bir kameranın önünde, Nuri ve Ebru'ya (Ceylan) anlattım. Tüm bunların film olma hikayesi işte böyle başladı…* (Kesal, 2014, s. 8-9).

Muhtarın evi sahnesi Kesal'ın performansı ile filmin gerçekçi boyutunu gösteren sahnelerden biri olur. Oyunculuğun etkisiyle bu anlarda izleyici sanki odanın bir köşesinden sohbete tanık oluyor gibidir. Odanın dekoru, muhtarın kıyafeti ve şivesi sahneyi gerçekçi kılan unsurlardandır. Muhtar sahnesinde Kesal'ın oyunculuğunun yanı sıra kızını oynayan Cemile karakteri de bu anları film için değerli kılar.

Görsel 3.15. Cemile'nin odaya girişi



Kaynak: Ekran alıntısı

Görsel 3.16. Cemile karakterini gören Doktor Cemal'in ifadesi



Kaynak: Ekran alıntısı

Görsel 3.17. Cemile karakterini gören Savcı Nusret'in ifadesi



Kaynak: Ekran alıntısı

Görsel 3.18. Cemile karakterini gören Katil Kenan'ın ifadesi



Kaynak: Ekran alıntısı

Karakterlerin odada yemek yedikleri esnada köyde şiddetli rüzgâr nedeniyle elektrikler kesilir ve bu anlarda misafirlere çay ikramında bulunmak için Cemile elinde tepsi ve tepside gaz lambasıyla odaya girer. Karanlığın içinden doğa üstü bir varlık gibi odaya giren karakter o anlarda diğer karakterlerin üzerinde yoğun bir etki uyandırır. Yönetmenin bu noktada sinematografik tercihleri sahnenin etkili olmasında büyük rol oynar. Öncelikle karanlık bir ortam yaratan Ceylan sonrasında Cemile karakterini estetik bir şekilde vurgulamak için gaz lambası ışığından yararlanır. Gaz lambasının sarı tonları Cemile'nin yüzünde yumuşak bir ışık yaratır ve böylece dramatik bir etki oluşur. Cemile ilk görüldüğü anda adeta bir sanat eseri gibi durmaktadır. Bu anlarda Cemile'nin görüntüsü "Işığın Efendisi" olarak adlandırılan Hollandalı ressam Petrus van Schendel'in tablolarını andırır.

Görsel 3.19. Petrus van Schendel'in "A Careful Eye" isimli tablosu



Kaynak: https://www.artrenewal.org/artists/petrus-van-schendel/1065

Filmin senaristlerinden biri olan Ercan Kesal film çekim sürecini aktarmış olduğu günlüğünde bu sahne ile ilgili şunları yazar: "Muhtarın güzel kızı, evde elektrikler kesilip, insanlar karanlığın içinde kayıtsızca bekleşirken, aniden ve sessizce bir melek gibi odaya girecek ve adeta her birini teker teker kutsayacak. (Meryem-takdis vs.)" (2014, s. 135). Kesal'ın dikkat çektiği gibi Cemile, diğer karakterlerin üzerinde ruhani bir etki yaratır. Onu gören karakterler adeta büyülenir. Filmde o ana kadar görülen tek kadın karakter olan Cemile'nin varlığı karakterleri farklı bir ruh haline sokar. İzleyiciler bu anlarda gerçek ile hayal alemi arasında bir sahneye tanıklık eder. Cemile ile göz göze gelen Kenan kızın saf güzelliği karşısında göz yaşlarını tutamayarak ağlamaya başlar ve sonrasında odada öldürmüş olduğu Yaşar'ın hayalini görür. Sahnenin devamında Kenan'ın cinayete dair detayları itiraf etmesiyle düğüm çözülür ve ekip cesedin gömülmüş olduğu noktaya doğru yola çıkar.

Görsel 3.20. Gündüz araç içi görüntü



Kaynak: Ekran alıntısı

Kenan'ın itirafı sonrası anlatının ilk yarısı sona erer ve gündüz bölümü başlar. Araç içi görüntüyle başlayan bu bölümde sahneye Neşet Ertaş'ın *Allı Turnam* türküsü eşlik eder. Bu anlarda türkü anlatı evreni içindedir ve hem karakterler hem de izleyiciler tarafından duyulur. Sinemada ses kullanımına bakıldığında *diegetic* ve *non-diegetic* olmak üzere iki farklı ses kullanımı olduğu görülür. Anlatılan olayların yer aldığı dünya anlamına gelen *diegesis* kavramından türetilen *diegetic* ses; kaynağı öykü evreni içinde yer alan sesler olarak tanımlanabilir (Sözen, 2015, s. 47). Bu bağlamda anlatıda yer alan bir mekânda çalan müzik, radyo ve televizyon gibi belli kaynaktan gelen sesler *diegetic ses* kullanımına örnek olarak verilebilir. Burada önemli olan detay bu seslerin hem anlatı evreni içindeki karakterler hem de izleyiciler tarafından duyulmasıdır. Diğer yandan *non-diegetic* ses ise anlatı evreninde yer almayıp, filme sonradan eklenen türden sesler olarak tanımlanabilir. Bir filmde yer alan *non-diegetic* türden sesler sadece izleyiciler tarafından duyulur, anlatıda yer alan karakterler bu sesleri duymaz. Sinemada *non-diegetic* sesler, tematik, dramatik, ritmik ve yapısal devamlılığı destekleyen başat unsurlar arasındadır (Sözen, 2015, s. 48) Müzik eşliğinde araç içinde karakterler ekrana gelirken, diğer yandan yağmur yağdığı görülür. Bu anlarda yönetmen yağmurdan rahatlatıcı bir öğe olarak yararlanır. Tüm gece arama faaliyeti sonrasında sabaha karşı gelen itiraf ile çözülen düğüm sonrası yağmur gecenin tüm yorgunluğunu siler gibidir. Filmde müziğin kullanıldığı tek yer olan bu sahnede yönetmen müzik ile anlatıya güçlü bir dramatik etki kazandırır.

Hikâyenin devamında ekip cesedi gömüldüğü yerden çıkararak kasabaya getirir. Anlatının kasabaya geçişi sonrasında yönetmen Doktor Cemal'i merkeze alır ve kamerasını Cemal karakterinin odasına çevirir. Cemal'in masasına oturup bilgisayar başına geçtiği anlarda arkada bilinçli olarak seçilmiş bir fotoğraf karesi dikkat çeker.

Görsel 3.21. – 3.22. Doktor Cemal'in odası – Eugene Smith'in çektiği fotoğraf





Kaynak: Ekran alıntısı - https://www.life.com/history/w-eugene-smiths-landmark-photo-essay-country-doctor/

Amerikalı foto muhabir Eugene Smith 1948 yılında Amerikan Life dergisi için *Country Doctor* (Taşra Doktoru) isimli bir belgesel fotoğraf projesi gerçekleştirir. Smith projesinde Dr. Ernest Ceriani'ye odaklanır. Amerika'nın Colorado eyaletinin kırsal bölgesinde görev yapan Ceriani görev yaptığı bölgenin tek doktoru olarak yaklaşık 2.000 kişiye hizmet verir. Hastaların evlerine giderek hizmet veren doktorun yaşadıklarını fotoğraflayan Smith'in projesi fotoğraf tarihinin en önemli işlerinden biri olarak görülür. Fotoğrafçılık geçmişi olan Ceylan filmde böyle önemli projeden bir fotoğrafa yer vererek hem metinler arası bir kullanım örneği sergiler hem de Cemal karakteri ile Dr. Ernest Ceriani arasında bir bağ kurar.

Sahnenin devamında Cemal karakteri bir an ayağa kalkar ve odanın ortasında durduğu sırada bir süre kameraya doğru bakar. Bu anlarda yönetmen dördüncü duvarı kırar ve Cemal ile izleyiciyi göz göze getirir.

Görsel 3.23. Cemal karakterinin kameraya bakışı



Kaynak: Ekran alıntısı

Yabancılaştırıcı bir etki yaratan dördüncü duvarın kırılmasıyla yönetmen izleyiciye izlediğinin bir film olduğu mesajını verir. Klasik anlatının özdeşleşme yaratan etkisinin karşıtı olan yabancılaşma etkisiyle yönetmen bu anlarda izleyici ile duygusal değil zihinsel bir bağ kurmayı hedefler.

Filmin ilerleyen kısmında son bölüm olan otopsi sahnesine geçilir. Otopsi teknisyeni Şakir ile Doktor Cemal, cesedin vücudunu parçalayarak ölüm nedenini ve şeklini kayıt altına aldırır. Doktor Cemal'in direktifleriyle ilerleyen otopsi esnasında teknisyen Şakir cesedin soluk borusu ve akciğerlerinde toprak olduğunu tespit eder ve cesedin aslında diri diri gömülmüş olabileceğini söyler. Bu esnada Doktor Cemal bu detayların kayıt altına alınmasına engel olur. Doktor Cemal bu eylemiyle bir anlamda Katil Kenan'ı korur ve ağır bir ceza almasının önüne geçer. Cemal'in bu kararında, Yaşar karakterinin çocuğunun aslında Kenan'dan olduğunun öğrenmesinin etkili olduğu söylenebilir. Sahnenin devamında otopsinin devam ettiği sırada Şakir karakteri cesedi parçalarken cesetten sıçrayan kan Cemal'in yüzüne gelir.

Görsel 3.24. Cemal'in yüzüne sıçrayan kan



Kaynak: Ekran alıntısı

Doktor Cemal'in otopside yaptığı verdiği karar sonrası yüzüne sıçrayan kan Nuri Bilge Ceylan sinemasının öne çıkan özelliklerinden biri olan imge kullanımına en iyi örneklerden biri olarak verilebilir. Bu sahnede yönetmenin tek bir imaj üzerinden izleyiciyi farklı düşüncelere sevk ettiği ve sinematik düzeyde felsefe yaptığı söylenebilir. Film boyunca çeşitli zamanlarda her bir karakterin kötücül yönünü öne çıkaran yönetmen filmin sonunda Cemal'in de diğer karakterler gibi "kirlendiğini" vurgular. Bu bağlamda filmde geriye dönük bir değerlendirme yapıldığında "elma sahnesi"nde ağaçtan düşerek yolculuğunu çürük elmaların yanında tamamlayan elmanın Cemal'i temsil ettiği anlamı çıkarılabilir. Diğer yandan bu sahne Deleuze'ün sinema-felsefe bağlamında tartıştığı *duygulanım-imge* kavramına örnek bir kullanım olarak değerlendirilebilir. Deleuze, yüzün başlı başına bir yakın plan olduğunu ifade ederek bu tür bir çekimi *duygulanım-imge* olarak adlandırır. Bu doğrultuda Ceylan'ın bu çekim ile sinema-felsefe ilişkisi bağlamında bir imaj oluşturduğu söylenebilir.

Filmde yönetmenin çeşitli sinematografik unsurları sinematik felsefeye örnek oluşturacak şekilde kullandığı ve bu kullanım ile izleyicileri film boyunca farklı düşüncelere ve sorgulamalara yönelttiği söylenebilir. Kamera hareketleri, aydınlatma düzeneği, renk tercihleri ve çerçeveleme gibi unsurları belli bir amaç doğrultusunda kullanan Ceylan, Bir Zamanlar Anadolu'da filmi ile imajlar üzerinden felsefe yapmanın başarılı örneğini sunar.

3.5.1.3. Kış Uykusu Filminde Sinematografi İle Anlam Yaratımı

3.5.1.3.1. Filmin Künyesi



Yapım Yılı: 2014

Yönetmen: Nuri Bilge Ceylan

Senaryo: Ebru Ceylan, Nuri Bilge Ceylan

Görüntü Yönetmeni: Gökhan Tiryaki

Oyuncular: Haluk Bilginer, Melisa Sözen, Demet Akbağ, Ayberk Pekcan, Serhat Kılıç, Nejat İşler

Süre: 196 Dakika

3.5.1.3.2. Filmin Konusu

Kış Uykusu temelde Kapadokya'da babasından kalma oteli işleten eski tiyatro oyuncusu Aydın'ın hayatına odaklanır. Merkezinde Aydın'ın çevresiyle ve kendisiyle olan ilişkilerinin ele alındığı filmde yönetmen bu ilişkileri derinlemesine irdeleyerek insana ve hayata dair sorgulamaların peşine düşer.

3.5.1.3.3. Film Analizi

Yönetmenin diğer filmlerinden farklı olarak hikâyenin daha çok diyaloglar aracılığıyla aktarıldığı filmde anlatı zaman zaman tiyatroyu andıran bir yapıya evrilir. Ceylan filmin yapısıyla ilgili olarak şu şekilde bir açıklama yapar:

> *Bu filmde biraz tiyatro-sinema karışık yapmak istedim. Birkaç Çehov kısa öyküsünden yola çıktık, senaryo sürecinde dallanıp budaklandı, birbirinden farklı yaş ve konumlarda, çeşitli sosyal statülerde karakterlerin bir arada olduğu bir senaryoya dönüştü gitti. Böylelikle biz de birçok konuya ve duyguya girme fırsatı bulduk. Sadece diyalogların çok olması değil, zaman zaman biraz edebi oluşu konusunda da kaygılarımız yoktu diyemem, bunun sinemada çalışmayabileceği düşüncesi vardı biraz ama ben yine de bir şekilde bunu denemek istedim*. […] *Bu kadar fazla diyaloğun olduğu bir filmde biraz teatral bir havanın, edebi bir hazzın monotonluğunu kırabileceğini düşündüm belki* (Ceylan, 2014, s. 254).

Filmde izleyici açılış jeneriğiyle birlikte ekrana gelen yazılar sırasında, film-dünyaya ait görüntülerden önce film evrenine ait sesleri duymaya başlar. Bu anlarda rüzgârın uğultusu ve bu uğultuya eşlik eden kuş sesleri duyulur. Yönetmen, seyirciye görsel dünyayı sunmadan önce sesçil evren ile karşılaştırır ve bu evrene ait sesler ile gelecek görüntülerin işaretini verir.

Görsel 3.25. Filmin açılış sahnesi



Kaynak: Ekran alıntısı

Jenerik sonrası ekrana gelen ilk imaj kurumuş otlar ve bu otlardan yükselen duman olur. İçten içe yanan otların bu görüntüsü ile yönetmen film boyunca yaşanacak ateşli tartışmalara, film ilerleyen evresinde yaşanacak olaylara gönderme yapar gibidir. Ayrıca ilk sahne olarak seçilen bu çekim mekânı filmin geçtiği yer ile ilgili olarak izleyiciye bilgi sunar.

Kesit değişir, ekrana Aydın'ın görüntüsü gelir. Aydın yalnız başına, düşünceli bir şekilde Kapadokya'nın kendine has kayaç yapıları arasında yürümektedir. Bu anlarda Aydın'ın görüntüsüne uzaklardan gelen turist sesleri eşlik eder. Bu sesler ile bir anlamda Aydın'ın yalnızlığı ses-imaj üzerinden vurgulanır.

Görsel 3.26. Aydın'ın yalnız görüntüsü



Kaynak: Ekran alıntısı

Kameraya doğru yürüyen Aydın görüntüde göğüs plana gelince durur ve kadraj dışına doğru bir bakış atar. Bu anlarda Aydın, siyah kıyafetleri içinde dağılmış saçı ve hafif uzun sakalı ile görünür. Aydın'ın görüntüsü ekrana ilk gelen manzarada olduğu gibi dağınık bir hal sergiler. Karakterin yalnız başına dolaşan görüntülerinden sonra bu bakımsız hali izleyicide Aydın'ın hayatına dair bir fikir oluşturur.

Görsel 3.27. Aydın'ın göğüs plan çekimi



Kaynak: Ekran alıntısı

Yönetmen bir sonraki kesitte Aydın'ın baktığı yeri gösterir izleyiciye. Karakter ilerleyen sahnelerde anlaşılacağı üzere hem evi hem iş yeri olan mekâna bakmaktadır. "Othello Otel" isimli otelin sahibi olan Aydın burada ayrıca yaşamını sürdürmektedir. Yaşadığı

yere uzaktan bakan Aydın'ın düşünceli bir ifadesi vardır. Bakışından bir mutluluk ifadesi sezilmez. Uzak durmak istediği ama mecburen gideceği bir yere bakıyor gibidir. Bu anlarda manzaranın sisli hali ve soğuk ışık mekânı çekici kılmaktan uzak bir anlam oluşturur.

Görsel 3.28. Otelin genel görüntüsü



Kaynak: Ekran alıntısı

Sahnenin devamında Aydın otele gelir, otel çalışanı ve lobide oturan bir müşteriyle konuştuktan sonra odasına doğru geçer. Aydın'ın odası otelin ana yapısından uzak bir köşededir. En uca konumlanmış olan odanın görüntüsü Aydın'ın yalnızlığına yapılan bir diğer vurgu olur. Yönetmen, odasına doğru yürüyen Aydın'ı geniş plan içinde, manzaranın içinde küçük bir detay görüntüler. Bu anlarda yönetmenin çerçeve tercihinde kamera bir anlam yaratma aracı vazifesi görür. Filmin başında manzaranın içinde, genel plan çekimde olduğu gibi bu çekimde de yönetmen geniş plan kadrajla karakterin yalnızlığını öne çıkarır. Filmde yönetmenin dış mekânda geniş plan kadraj kullanımı dikkat çeker. Ceylan filmde 2.39:1 en-boy oranını kullanır. *Cinemascope* olarak adlandırılan bu format genel olarak manzara çekimlerinin geniş sinematik çekimleri için tercih edilir. Bu bağlamda yönetmen tercih etmiş olduğu bu çekim formatı ile mekânı da bir anlam unsuru olarak anlatısına dahil eder.

Görsel 3.29. Aydın odasına doğru giderken



Kaynak: Ekran alıntısı

Aydın odasına girer, çalışma masasına oturur, bilgisayar başına geçer. Bu anlarda izleyici Aydın'ın odadaki görüntüsünden karaktere dair birtakım çıkarımlarda bulunur. Çalışma masasının üstünde duran kitaplar, karakterin arkasındaki duvarda asılı olan afişler Aydın'ın entelektüel yönünü açığa çıkaran imajlar olarak değerlendirilebilir.

Görsel 3.30. Aydın'ın masası



Kaynak: Ekran alıntısı

Aydın, bir süre bilgisayarında bakınıp masadan kalktığı esnada yönetmen netlik kaydırmasıyla duvardaki afişleri öne çıkarır. Bu anlarda duvarda asılı duran *Caligula* oyunu afişi dikkat çeker. Roma imparatoru *Caligula*'nın konu edinildiği oyun afişinin ön plana çıkarılması izleyicinin zihninde Aydın karakteri ile *Caligula* arasında bir bağ

kurulmasına neden olur. Yönetmen, antikçağ kaynaklarında zalim ve dengesiz olarak tasvir edilen (Akyüz & Üreten, 2022, s. 378) *Caligula*'nın afişiyle Aydın'ın kişilik özelliklerine dair bir ipucu veriyor gibidir.

Görsel 3.31. Caligula oyun afişi



Kaynak: Ekran alıntısı

Sahnenin devamında Aydın pencere kenarına doğru gelir ve pencereden dışarı baktığı esnada ters ışığın etkisiyle siluet şeklinde görünür. Bu anlarda *non-diegetic* bir ses kullanımıyla Schubert'in *Sonata in A major D959 – Andantino* eseri duyulmaya başlar. Kamera, sırtı izleyiciye doğru dönük olan Aydın'a yaklaştıkça müziğin sesi artar ve müzik sesine rüzgâr sesi eşlik etmeye başlar. Aydın'ın başını merkeze alan kamera *dolly-in* hareketiyle Aydın'a doğru yaklaşır, hareketin finalinde Aydın'ın başı ekranı kaplar ve ekran tamamen kararır. Yönetmenin tercih etmiş olduğu çerçeve kullanımı filmin merkezinde Aydın karakteri olduğunu imgeler. Kamera Aydın'a yaklaştıkça şiddetlenen rüzgâr sesi ile yönetmen izleyiciyi Aydın'ın fırtınalı dünyasında yolculuğa çıkarır gibidir. Diğer yandan pencere kenarında asılı duran "Muhsin Ertuğrul – Bir Ömür Tiyatro" afişi karakter hakkında bilgi veren bir unsur olarak dikkat çeker.

Görsel 3.32. Aydın'ın sırt plan görüntüsü - 1



Kaynak: Ekran alıntısı

Görsel 3.33. Aydın'ın sırt plan görüntüsü - 2



Kaynak: Ekran alıntısı

Filmin ilerleyen kısmında Aydın ve yardımcısı Hidayet araç ile otele giderken yol üzerinde Aydın'ın oturduğu tarafa doğru bir taş gelir. Camı çatlatan taşı atan çocuk Aydın'ın kiracısı Hamdi'nin yeğenidir. Yaşadıkları evde borçlu – alacaklı konularına tanık olan İlyas bir anlamda kendi olanaklarıyla sisteme bir başkaldırı gerçekleştirir. Atılan taş izleyiciyi çeşitli sorgulamalara iter. Kiracı konumundaki İlyas, ev sahibi konumundaki burjuva Aydın'ı taşlamıştır bir anlamda. Burada aslında kapitalist sisteme atılan bir taş vardır. Yaşadığı duruma isyan eder konumda bulunan İlyas hıncını ev sahibi Aydın'dan çıkarır.

Görsel 3.34. Çatlak cam sahnesi



Kaynak: Ekran alıntısı

Aydın'ın yardımcısı Hidayet çocuğu yakalar ve araca bindirerek hesap sormak çocuğu kiracı Hamdi'nin evine götürürler. Eve gittikleri esnada Aydın araçtan iner ve kiracısının evini gözlemler, bu anlarda ekrana Aydın'ın gözünden çeşitli imajlar gelir. Aydın'ın küçümseyici ifadesinin ardından ekrana gelen bu imajlar izleyicide Kuleşov etkisi[3] yaratır.

Görsel 3.35 – 3.36. Bahçeden görüntüler





Kaynak: Ekran alıntısı

Hidayet eve doğru kiracı Hamdi Hoca'ya seslenir fakat evden Hamdi'nin kardeşi İsmail çıkar. Hidayet yaşadıkları olayı anlatarak çocuğu babasına şikâyet eder, İsmail ise olayı teyit etmek için İlyas'ı çağırır ve çocuk yaptığı eylemi kabul eder. İlyas'ın taş attığını kabul etmesinin ardından İsmail çocuğa sert bir tokat atar.

[3] Sovyet sinemacı Lev Kuleşov tarafından uygulanan bu teknik birbiri ardına gelen imajların izleyicide duygusal ve psikolojik yönden farklı tepkiler oluştuğu düşüncesine dayanır. Bu anlayışa göre sinemada kurgu; sahneleri birbiri ardına dizmenin ötesinde bir unsur olarak izleyicilerin duygu ve düşüncelerini yönlendirebilecek güce sahiptir.

Görsel 3.37. İsmail'in tokadı



Kaynak: Ekran alıntısı

Yönetmen bu anları yakın bir çekim ile ekrana getirerek izleyiciyi hem kısa süreliğine İlyas ile özdeşleştirir hem de tokadın çıkartmış olduğu sesin şiddetli bir şekilde algılanmasını sağlar. Çocuğun sakin duruşu karşısında böyle bir tokat beklemeyen izleyici bir anlığına şok yaşar. İsmail'in tokadı bir "sine-yumruk" görevi görür ve ekrandaki imaj aracılığıyla izleyenler düşünsel bağlamda bir şok yaşar (Baker, 2015, s. 140).

Görsel 3.38. Ölü zaman örneği



Kaynak: Ekran alıntısı

Kesit değişir, tokadı yiyen İlyas eve döner. Sonrasında Ceylan, ekrana bahçede sararmış otların rüzgârda sallanan görüntüsünü getirir. Yönetmenin bu sinematografik tercihi

Deleuzecü bağlamda tipik bir "*ölü zaman*" örneğidir. Bu anlarda "Zamanın dolaylı temsili olan motor durum yerine zamanın dolaysız temsili olan optik gösterge veya ses göstergesi söz konusudur" (Deleuze, 2021b, s. 332). Ölü zamanlar, duyu organlarınca algılanamayan hayatın gerçekliğini imajlar aracılığıyla izleyiciye sunar. Yaratılan ölü zaman ile izleyicinin perdede gördükleri üzerine daha derin düşünmesi sağlanır. Bu doğrultuda ölü zaman ile anlamın perdede görülenin ötesinde bir yerlerde olduğu kavranır (Akbulut, 2005, s. 51). Yönetmen önce tokat sahnesiyle izleyicide bir şok durumu yaşatır sonrasında ise anlatıya katkısı olmayan, anlatı ile alakasız gibi görünen bir imaj getirerek izleyicinin yaşadığı şok üzerine düşünmesini sağlar. Ali Karadoğan yönetmenin sinemasında ölü zaman kullanımını şu şekilde yorumlar:

> *Ceylan sinemasının modernist yanı belki de imgelerini kurarken nedensel ilişkiyi zayıflatmış olması ve bu imgeleri görsel düzenin estetik bir parçası olarak, ifade unsurlarını olabildiğince uzatmaya yarayan ve filmsel dünyayı dramatik gerilimin yarattığı bir inşa olmaktan öteye taşıyarak, anlatının ilerlemesine yarayan bağlantıları gündelik hayatın "ölü" anları üzerine kurarak, etkili bir sinemasal dil yakalamış olmasıdır. Gündelik hayatın bu birbiriyle bağlantısız gibi görünen "an"ları anlamın başka bir düzeyde, zihinsel süreçlerin bütünleştirildiği anlamsal oluş içerisinde kurulmasına yol açar* (Karadoğan, 2018, s. 321).

İlerleyen kısımda Aydın'ın kiracısı Hamdi kırılan cam olayını konuşmak için Aydın'ı ziyaret eder. Yardımcısına, Hamdi'yi odasına almasını söyleyen Aydın odasına gittiğinde kapı eşiğinde Hamdi'nin çamurlu ayakkabılarıyla karşılaşır. Bu durum karşısında Aydın ayakkabılara doğru, daha önce Hamdi'nin evinin bahçesine bakarken olduğu gibi, küçümseyici bir bakış atar ve ayakkabıları ayağıyla kenara doğru iter.

Görsel 3.39. Hamdi karakterinin çamurlu ayakkabıları



Kaynak: Ekran alıntısı

Bu sahnede yönetmen sinematografi aracılığıyla Aydın'ın gözünden, kiracısı Hamdi'ye olan bakışını görselleştirir. Aydın için Hamdi karşılaşmak istemediği, bir paylaşımda bulunamayacağı düzeyde biridir. Bu sahne Aydın'ın içinde bulunduğu coğrafyaya, yaşam alanına yabancılaşmış olduğunu gösterir. Bozkır olarak tanımlanabilecek bir yerde yaşayan Aydın, coğrafyanın yapısından kaynaklı çamurlu ayakkabılardan rahatsızlık duymaktadır. Burada Aydın, çamurlu ayakkabıları kenara iterek bir anlamda Hamdi'yi hayatının dışında tutar. Filmde sınıfsal anlamda karşıtlığın vurgulandığı bu sahnede yönetmen tek bir imaj üzerinden çeşitli sorgulamalar yaratır.

Sahnenin devamında Aydın odasına girer ve Hamdi ile konuşmaya başlarlar. Bu anlarda yönetmen bir önceki sahnenin devamı niteliğinde karakterler arasındaki karşıtlığı yine imaj aracılığıyla gösterir. Bacak bacak üstüne atmış ve rahat bir oturma pozisyonunda olan Aydın'ın karşısında mahcubiyet içindeki Hamdi'nin duruşu anlatıya dair izleyiciye mesaj ileten bir diğer sahnedir. Hamdi'nin bu mahcubiyeti sahnenin devamında kadın terliği verilmesi ile mizahi bir hâl alır. Sahneye aydınlatma bağlamında bakıldığında ise Aydın'ın yüzüne vuran ışığa karşın Hamdi daha karanlıktadır. Yönetmen burada aydınlatma aracılığıyla Aydın'ı öne çıkarırken Hamdi'yi daha silik bırakır.

Görsel 3.40 - 3.41. Aydın ve Hamdi karakterleri





Kaynak: Ekran alıntısı

Anlatının ilerleyen kısmında Hamdi, yeğeni İlyas'ı özür dilemesi için otele getirir. Hamdi, İlyas'ın pişman olduğu için gelip özür dilemek, el öpmek istediğini söylese de görsel düzeyde İlyas'ta bir pişmanlık veya mahcubiyet hâli görülmez. İlyas'ın bakışlarından daha çok kin ve öfkenin yansıması görülür. Hamdi, İlyas'ı Aydın'ın elini öpmesi için zorlar. Çocuk isteksiz bir şekilde zorla da olsa el öpmek için kalkar İlyas bu anlarda içindeki öfke ile dışarıdaki el öpme beklentisi arasında büyük bir savaş vermektedir. Bu savaşın sonunda içindeki öfkeye yenik düşen İlyas bayılır.

Görsel 3.42 - 3.43. İlyas'ın el öpme sahnesi





Kaynak: Ekran alıntısı

İlyas'ın bayılma sahnesi sonrasında yönetmen kurgu tercihiyle bu anları daha etkileyici kılar. Görsel bağlamda henüz mekân değişmemişken sesçil evrende bir sonraki mekânın sesleri duyulmaya başlar. Bu sesler ise dörtnala koşan yılkı atlarının çıkardığı sestir. Yönetmen bu tercihiyle sonraki mekânın seslerini İlyas'ın bayıldığı sahneye bağlayarak iki sahne arasında imgesel bir bağ kurar. Otelde müşterilerin binmesi için at isteyen Aydın bunun için yörede bu işle uğraşan biriyle anlaşır ve bu kişi yılkı atları arasından bir atı yakalar. Dörtnala koşan atlar arasından birine odaklanan kement atarak bu atı yakalamayı başarır. Fakat at yakalama esnasında suya düşer ve atçı zor da olsa atı kontrolü altına alır. Bu anlarda kementten kaçmak için verdiği mücadeleden yorulan at neredeyse bayılacak şekilde nefes nefese kalmış halde görülür. Ceylan, bu anlarda at ve İlyas arasında görsel düzeyde bir analoji yaratır. At da İlyas gibi Aydın'ın tahakkümüne boyun eğmek zorunda kalmıştır. Filmin en başında taş atma sonrası Hidayet'ten kaçan İlyas'ın suya düşmesi gibi, at da suya düştükten sonra yakalanmıştır.

Görsel 3.44 – 3.45. İlyas ve at arasındaki benzerlik





Kaynak: Ekran alıntısı

Anlatıda Aydın'ın genç eşi Nihal yörede yardım faaliyetlerinde bulunmaktadır ve bu amaçla birlikte yardımlar düzenlediği bir topluluğu vardır. Aydın'ı bu topluluğun dışında tutan Nihal otelde yardım etkinlikleri düzenler. Nihal ile sorunlu bir ilişkisi olan, aynı mekânda farklı odalarda yaşayan Aydın, Nihal karşısında güçsüz bir profil çizer. Aslında kibirli, kendini beğenen bir yapısı olan Aydın, Nihal'e karşı bu kişilik özelliklerini gösteremez. Nihal tarafından düzenlenen toplantılara davet edilmeyen Aydın, bu toplantıları gizli bir şekilde, yabancı biri gibi uzaktan gözlemler. Yönetmen, Aydın ve Nihal arasında yaşanan yabancılaşmayı ve ötekileşmeyi sinematografik araçlar aracılığıyla görünür hale getirir.

Görsel 3.46 – 3.47. Aydın'ın uzaktan Nihal'e bakışı



Kaynak: Ekran alıntısı

Filmin sonlarına doğru Nihal, yoksulluklarını bildiği bir aileye, kiracıları Hamdi ve ailesine yardım etmeye gider. Aydın tarafından kendisine yardım işlerinde kullanması için verilen parayı alan Nihal bu parayı Hamdi ve ailesine vermek ister. Ailenin yaşadığı eve giden Nihal burada Hamdi'ye yardım amacıyla para dolu bir zarf uzatır. Hamdi ile Nihal'in konuştuğu sırada odaya giren Hamdi'nin kardeşi İsmail masanın üstünde para dolu zarfı görür. Zarfı eline alan İsmail, Nihal'in parayı getirme amacını sorgular. İsmail'e göre Nihal sadece vicdanını rahatlatmak amacıyla yardım etmek istemektedir. Nihal maddi gücü sayesinde, zor durumda bulunan aileye yardım ederek bir anlamda kendini rahatlatacaktır, asıl amacı öteki olarak gördüğü aileyi düşünmekten çok kendini düşünmektir. Paraları alan İsmail oturduğu yerden kalkarak elindeki paraları odada yanan ateşin içine atar. Gördükleri karşısında şaşıran Nihal ne yapacağını bilemez. Nihal'in

yardımseverlik adı altında bir anlamda kendini rahatlatması İsmail'in gerçekliğine çarpar. İsmail'in erdemli bir duruş sergileyerek yardım için getirilen parayı ateşe atması filmin en dramatik sahnelerinden birini oluşturur. Parayı yakmasının ardından kapı aralığından olayı gören oğlu İlyas ile göz göze gelen İsmail bir anlamda hem kendi onurunu hem de oğlunun gururunu yardım parasına satmamıştır.

Görsel 3.48 – 3.49. Yanan paralar ve İlyas'ın bakışı



Kaynak: Ekran alıntısı

Büyük çoğunluğu iç mekânlarda geçen filmde yönetmen estetik bir aydınlatma ile aydınlatmayı anlatının dramatik unsurlarından biri olarak kullanmıştır. Ceylan aydınlatmadan istediği verimi alabilmek için ilk kez bu filmde bazı sahneleri stüdyoda çektiğini ifade eder: (2014): "Kendi kişisel tarihim açısından yenilik diyebileceğim unsur belki bazı odaların çekimlerinde stüdyo kullanmak oldu. […] O duvarın şu köşesi karanlık kalsın, ya da şurada yoğunlaşsın ışık gibi estetik kararları da kontrollü şekilde verebiliyorsunuz". Filmde iç mekân aydınlatmaları doğal unsurlar ile sağlanır. Genel

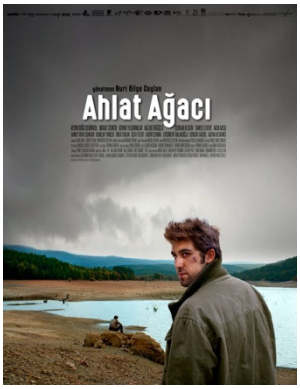
olarak abajur, masa lambası veya şömine gibi gelen kaynaklardan gelen ışığın aydınlattığı sahnelerin sarı tonda olmaları dikkat çeker. Ceylan filmin geneline hâkim olan iç mekân sarı tonlarıyla aydınlatma bağlamında ortak bir sinematografik dil oluşturur. Karakter aydınlatmalarında zaman zaman Rembrandt tarzı aydınlatma kullanan yönetmen bu kullanım ile karakterlerin ifadelerinin öne çıkmasını sağlamıştır.

Görsel 3.50 – 3.51 – 3.52 – 3.53: Filmden aydınlatma örnekleri



Kaynak: Ekran alıntısı

3.5.1.4. Ahlat Ağacı Filminde Sinematografi İle Anlam Yaratımı



3.5.1.4.1. Filmin Künyesi

Yapım Yılı: 2018

Yönetmen: Nuri Bilge Ceylan

Senaryo: Akın Aksu, Ebru Ceylan, Nuri Bilge Ceylan

Görüntü Yönetmeni: Gökhan Tiryaki

Oyuncular: Aydın Doğu Demirkol, Murat Cemcir, Bennu Yıldırımlar, Hazar Ergüçlü, Serkan Keskin, Tamer Levent

Süre: 188 Dakika

3.5.1.4.2. Filmin Konusu

Üniversiteden mezun olduktan sonra memleketine dönen Sinan'ın tek hayali kitabını bastırmaktır. Bu hayali doğrultusunda birtakım girişimlerde bulunan Sinan karakterini

merkezine alan filmde yönetmen baba-oğul ilişkisi, taşralılık, edebiyat ve din gibi çeşitli kavramlar üzerinden bir anlatı kurar.

3.5.1.4.3. Film Analizi

Yönetmenin filmografisinde en çok "konuşan" filmlerinden biri olan Ahlat Ağacı'nda anlatı genel olarak diyaloglar üzerinden ilerler. Baş karakterin yazar olma hayali kurduğu filmde yönetmen ilk dönem filmlerinden uzak bir şekilde daha çok imgeler yerine kelimeleri kullanır. Anlatıda Yunus Emre, Çehov, Dostoyevski, Nietzsche, İbn-i Arabi, Şems-i Tebrizi gibi çok farklı isimlerden alıntılar yapan Ceylan adeta izlenebilen bir roman tasarlar. Öztürk'e göre (2018, s. 228) Filmde kamera, ışık, çerçeve gibi sinematografik unsurların tümü gerçekleşecek diyalogların hizmetindedir. Amaç bir an önce karakterlerin karşı karşıya getirilmesi ve bu karakterlerin farklı yazarlardan yaptıkları alıntılar ile "ideal konuşma" gerçekleştirmeleridir. Bu amaç çerçevesinde sinematikleştirilen diyalogların her biri kendi içkin değerinden uzaklaşır ve filmi kapsayan "yüce bir dış ses"in onayını almaya çalışır. Klasik sinemada montajın izleyicinin düşünmesine fırsat vermemesi gibi; Ahlat Ağacı'nda da sergilenen diyaloglar soluklanmaya izin vermez.

Görsel 3.54. Filmin açılış sahnesi



Kaynak: Ekran alıntısı

Filmin başlangıcıyla beraber deniz kenarında bir kafede oturmuş halde Sinan görülür. Bir eli gazetede olan karakter düşünceli bir şekilde uzaklara bakmaktadır. Bu anlarda kamera, karakteri sabit bir şekilde kayıt altına alırken; Sinan da fotoğraf karesi gibi sabit durmaktadır. Çerçeveye bakıldığında Sinan ile izleyici arasında yer alan cama yansıyan

deniz görüntüsü dikkat çeker. Yönetmen cam sayesinde iki farklı görüntünün aynı anda ekrana gelmesini sağlamıştır. Bu anlarda Sinan'ın durağan görüntüsüne karşılık deniz dalgalı bir görünüm sunar. Denizin hareketli yapısı ile Sinan'ın sabit görüntüsü bir karşıtlık yaratır. Bu kadraj seçimi izleyicinin zihninde bir düşünce oluşturmaya yönelik bir tercih olarak değerlendirilebilir. Yönetmen bu anlarda pasif bir şekilde duran Sinan'ın aslında iç dünyasının ne kadar hareketli olduğunu deniz imgesi üzerinden anlatıyor gibidir. Diğer yandan yönetmen kadraj tercihiyle Sinan karakterine ilk andan itibaren mesafeli bir duruş sergiler. Anlatının ilerleyen safhalarında da devam edecek olan bu mesafeli yaklaşım ile karakter ne kahramanlaştırılır ne de değersizleştirilir. Kamera anlatının başından sonuna kadar Sinan'ı tüm gerçekliğiyle yansıtır.

Sinan'ın babası İdris bir yandan öğretmenlik yapar diğer yandan köyde su çıkarmak için kuyu kazma ile uğraşır. İdris'in kuyu kazma yönündeki inadı kimi zaman çevresinde alaya neden olsa da İdris bu yoldan geri dönmeden uğraşına devam eder. Bonitzer'e göre (2011, s. 34,35) filmde görünen bir delik her zaman dramatik bir anlam taşır. Bu kimi zaman bir kuyudur, kimi zaman röntgencinin gözünün kaydığı bir anahtar deliğidir, kanın döne döne aktığı bir banyo gideridir, çığlık atmak için açılan ağızdır. Ahlat Ağacı'nda yer alan kuyu su çıkarma amacı dışında bir imge olarak anlatının dramatik öğelerinden biri olur.

Filmin ilerleyen sahnelerinden birinde Sinan, babasına yardım etmek için köye gider. İdris'in kuyu kazımı sırasında denk geldiği bir kaya parçası, kazma işleminin ilerlemesini aksatır ve daha derine ulaşmayı engeller. İdris ve babası kuyuya inerek kayaya bir halat bağlarlar ve bu halat yardımıyla kuyudan kayayı çıkarmaya çalışırlar. Sinan, babası ve dedesiyle birlikte halata bağlı kayayı kuyudan çıkarmak için büyük çaba sarf eder. Bu anlarda ekrana gelen görüntüde, kayanın tam kuyudan çıktığı anda tekrar kuyunun içine düştüğü görülür.

Görsel 3.55. Kuyudan taş çıkarma sahnesi



Kaynak: Ekran alıntısı

Karakterlerin kaya ile olan bu uğraşı akıllara Yunan Mitolojisinde yer alan Sisifos'un öyküsünü getirir. Mitolojik tanrılar tarafından bir kayayı dağın tepesine çıkarmaya mahkûm edilen Sisifos kayayı tam tepeye getirdiğinde, kaya tepe noktasından kendi ağırlığıyla yeniden aşağı düşer. Sisifos'un yazgısı o kayayı durmadan tepeye taşımak ve sonrasında kayayı düştüğü yerden yukarı doğru yeniden sürüklemektir. Tanrılar bu yararsız ve umutsuz çabadan daha korkunç bir ceza olmadığını düşünerek Sisifos'u bu şekilde cezalandırırlar (Camus, 2013, s. 137). Yönetmen boşa çabalamanın bir imgesi olarak kullandığı kuyudan taş çıkarma sahnesiyle Sisifos'un yazgısını karakterlere yükler. Mitolojik hikâyenin temel sorunsalını alan Ceylan bu sorunsalı filmde Sisifos'un ulaşamayacağı tepe noktası yerine kuyu imajı ile görselleştirir. Yönetmen anlatıda yer vermiş olduğu bu sahneyle bir metinlerarasılık örneği sergiler. 1960'lı yıllarda Julia Kristeva tarafından ortaya atılan metinlerarasılık kavramı; temel olarak iki ya da daha fazla sayıda metin arasında bir alışveriş, bir tür konuşma veya söyleşim biçimi olarak tanımlanabilir. Kavram genel anlamıyla bir tür yeniden yazma işlemi olarak da değerlendirilebilir. Bu doğrultuda bir yazar, başka bir yazarın metninde yer alan parçaları kendi metni bağlamına uyarlayarak yeniden üretir. Metinlerarasılık çalışmalarında, her metnin kendinden önce yazılmış diğer metinlerin alanında yer aldığı, hiçbir metnin eski metinlerde tümüyle bağımsız olmayacağı düşüncesi hâkimdir (Aktulum, 2000, s. 17,18). Yönetmenin bu sahnede açık bir şekilde sergilemiş olduğu metinlerarasılık filmin geri kalanında da farklı yazarlardan yapılan alıntılarla kendini gösterir.

Taşranın küçük dünyasından, değer yargılarından, önyargılarından kaçıp gitmek isteyen Sinan ile taşra arasında antagonist bir ilişki görülür (Demir, 2020, s. 73). Ahmet Cevizci'nin tanımına göre antagonizm "Kişiler, kurumlar, toplumsal grup ya da sınıflar, öğreti ya da ideolojiler arasında söz konusu olan uzlaşmaz, üstesinden gelinemez çelişki ya da karşıtlık durumu için kullanılan terim" anlamını taşır (Cevizci, 1999, s. 59). Sinan her fırsatta yaşadığı yere olan karşıtlığını ve oralardan bir an önce kurtulma isteğini dile getirirken yönetmen de bu karşıtlığı imaj üzerinden vurgular. Aşağıdaki sahnede karakter ve mekân arasında ışık üzerinden bir karşıtlık kurulur ve bu bağlamda sinematografik unsurlar aracılığıyla anlam inşa edilir.

Görsel 3.56. Karakter ve mekân arasındaki karşıtlığın görselleştirilmesi



Kaynak: Ekran alıntısı

Filmin ilerleyen anlarında Sinan orman yolundan düşünceli bir şekilde eve dönerken Hatice ile karşılaşır. Uzaktan Hatice'nin seslendiğini duyan Sinan, Hatice'nin yanına doğru gider ve ikili burada taşraya, hayata, ilişkilere dair bir konuşma gerçekleştirir.

Görsel 3.57. Sinan ve Hatice'nin karşılaşması



Kaynak: Ekran alıntısı

Sinan ve Hatice'nin karşılaştığı sahne filmin sinematografik açıdan en etkileyici sahnelerinden biri olarak değerlendirilebilir. Karşıdan vuran ışık ile sararmış yaprakların belirginliği, yumuşak bir ışık ve sarı tonlar ile sıcak bir duygu yaratılması sahnenin etkileyici olmasını sağlar. Taşra ile özdeşleştirilebilecek sarı ton seçimi ile mekâna dikkat çekilir. Sahnenin ilerleyen anlarında Sinan ve Hatice'nin sohbeti samimi bir hal alır. Bu anlarda karakterlerin hal ve tavırlarından birbirlerine karşı bir yakınlık hissedilir. İlgili sahnede yönetmen sinematografik unsurlar aracılığıyla ikili arasındaki duygusal çekimi görselleştirerek anlatıda dramatik bir an oluşturur.

Bu sahnede yönetmen sinematografinin izin verdiği tüm imkanları kullanarak görsel yönden güçlü bir sekans inşa eder. Zaman zaman yüzlere yapılan yakın çekim ile duygulanım-imajı seyirciye aktaran Ceylan böylece karakterlerin ruh hallerini sunarak sahnenin anlam kazanmasını sağlar.

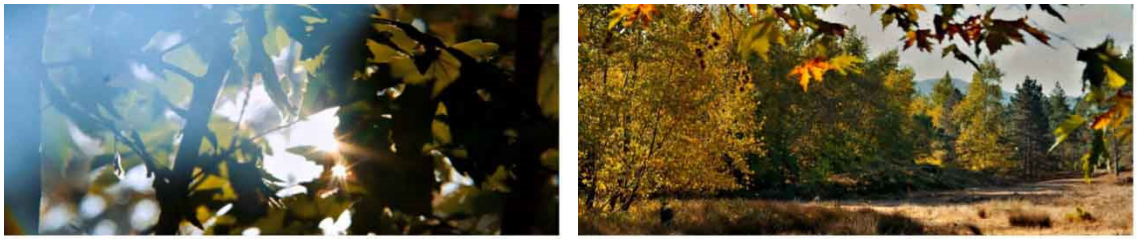
Görsel 3.58 – 3.59. Duygulanım-imge örnekleri



Kaynak: Ekran alıntısı

Sahnenin devamında yönetmen ikili arasında bir sessizlik yaratarak kamerasını doğaya çevirir. Ölü zaman olarak değerlendirilebilecek bir zaman kesiti yaratan Ceylan böylece ikili arasında geçen konuşmaların izleyici tarafından içselleştirilmesine süre tanır. Bu anlarda ekranı sallanan yaprakların görüntüleri ve ağaç dalları arasından sızan güneş ışığı kaplar. "Kameranın Kracauer'ın 'gelip geçici' olarak kavramsallaştırdığı ağaçların arasındaki ışık huzmelerini yakaladığı imajlar ile tutkunun saflığını ve kudretini yan yana getirmesi" (Öztürk, 2018, s. 227) bu anları etkili kılar. Diğer yandan filmde izleyiciyi bir an anlatıdan uzaklaştıran ve düşünmeye sevk eden bu ara görüntüleri zaman-imge örneği olarak değerlendirmek mümkündür.

Görsel 3.60 – 3.61. Zaman-imge kesitleri



Kaynak: Ekran alıntısı

Yönetmenin bu sahnede uygulamış olduğu bir diğer sinematografik teknik ise ağır çekimdir. Ceylan sahnenin dramatik yönden tepe noktasında var olan zaman algısını kırarak zamanı esnetir. Yönetmenin zaman ile bu şekilde oynamasını daha iyi anlayabilmek için ilk olarak Elie Faure tarafından ortaya atılan "sineplastik" kavramına bakmak yararlı olacaktır. Faure'a göre (2006, s. 37) sinema öncelikle plastik bir sanattır. Yükselen ve alçalan çevresiyle, manzarayla sürekli uyum içinde olan durumuyla, serbest bir dinamik dengeyle ortamı gözleyen, hareket halinde bir mimaridir. Bu mecrada duygular ve tutkular, sadece eyleme biraz tutarlılık ve gerçeğe uygunluk verme bahanesi taşır. Sinemada biçimlendirme, edilgin malzemelerin özerk olarak düşünce üreten aktif biçimler aldığı; aşkın düşüncelerin, kendi dışındaki edilgin malzemelerle özdeşleşerek duyulur fikirlere dönüştüğü, sinema sanatına özgü bir içkin biçimler yaratma eylemidir. Faure bu yaratım sürecini *cineplastique* (sineplastik) olarak kavramlaştırır. Faure'a göre; bir filmin imajları izleyicinin gözüne çarpıyor, belleğine kazınıyorsa bu sinemanın düşünen plastik biçimler yaratma gücü sayesindedir. Epstein'ın insanı alıp götüren ağır çekimlerinin, Pasolini'nin vücutları yücelten şiirsel planlarının, Kar-Wai'in dar mekân çekimlerindeki hareketli akışın seyircinin belleğinde yer etmesi bu çekimlerin düşünce yaratma gücündendir (Faure, 2006; Gönen, 2006, s. 19). Ceylan, filmde uygulamış olduğu ağır çekim ile zamanı esneterek, izleyicinin sahne üzerine tefekkür edici bir bakış gerçekleştirmesini sağlar (Medin & Kaymak, 2020, s. 68).

Filmin ilerleyen anlarında bir kaçış sahnesine tanık oluruz. Köprü üstünde yer alan bir heykelin yerinden çıkmış parçasını denize atan Sinan o anın sonrasında peşine takılan polisten kaçmaya başlar. Başlarda yürür şekilde olay yerinden uzaklaşan Sinan bir süre sonra dar sokaklarda arkasına bakarak koşmaya başlar. Bu anlarda yönetmen kamerasını kaçış sahnesinin gerilimini izleyiciye aktaracak şekilde kullanır. Hareketli bir kamera kullanımının görüldüğü bu sahnede, sahnenin içeriğine uygun olarak seçilen hareketli

çerçeveleme ile izleyicinin bakışı karakteri takip eder. Hareketli çerçeve çerçevelemenin açısını, düzeyini, yüksekliğini ve mesafesini etkiler. Bir figürün hareketini takip eder şekilde gerçekleşen kamera kullanımına izleyici çekim adı verilir ve böyle bir kullanımda kameranın her deviniminde izleyici kendini mekânın içinde duyumsar (Bordwell & Thompson, 2011, s. 203). Sırt takip plan ile çerçevelenen Sinan'ın kaçışı durağan giden anlatıyı hareketlendiren bir sekans ortaya çıkarır.

Görsel 3.62 – 3.63. Sinan karakterinin kaçış anları




Kaynak: Ekran alıntısı

Koşarak kaçmaya çalışan Sinan'ın geçtiği dar sokakların görüntüsü karakterin mekâna sıkışmış olduğu izlenimini uyandırır. Kaçış anının bir noktasında kesit değişir ve Sinan Truva Atı'nın merdivenlerini çıkarken görülür, Truva Atı'nı kendine saklanma mekânı olarak seçen karakter içeri girince kapağı kapatır ve pencereyi açarak kendini takip eden olup olmadığını öğrenmeye çalışır. Kapağın dışarıdan zorlandığını duyan Sinan kapağa yaklaştığı esnada dışarıdan uzanan bir el Sinan'ın boğazına yapışır. Gerilimin zirveye çıktığı bu anın sonrasında kesit değişir ve Sinan otobüste uyuyakalmış görülür. Muavinin müdahalesiyle uyanan Sinan ter içinde görülür.

Görsel 3.64 – 3.65. Truva Atı ve otobüs içindeki Sinan'ın görüntüleri




Kaynak: Ekran alıntısı

Yönetmen bu anlarda düş ile gerçeği iç içe geçirir. Kaçış sahnesiyle başlayan sonrasında otobüste Sinan'ın uyanmasıyla biten sekansta izleyici nereye kadar düş, nereye kadar

gerçeği izlediğini bilemez. Düş ile gerçeğin ayırt edilemediği bu sahne akıllara Deleuze'ün *kristal gösterge* kavramını getirir:

> *Kristal göstergeler, gerçeğin ve imgeselin ayırt edilmezliği noktasına yükselerek, her tür hatıra ve rüya psikolojisini ve her tür eylem fiziğini aşarlar. Kristalde gördüğümüz şey artık şimdilerin ardışıklığı olarak zamanın ampirik akışı ya da aralık veya bütün olarak dolaylı temsili değil, zamanın dolaysız sunumu, zamanın temel bir biçimde geçmekte olan şimdi ile korunan geçmişe ayrılmasıdır; şimdinin olacağı geçmiş ile geçmişin de varmış olduğu şimdi ile birebir eşzamanlılığıdır* (Deleuze, 2021, s. 333,334).

Bu sahnede gerçeği muallakta bırakan yönetmen bir yanılsama yaratır. Klasik anlatıya sahip filmlerde rüyaya dalış/rüyadan uyanış gibi anlar birtakım sinematografik araçlar vasıtasıyla izleyiciye açık edilirken Ceylan bu sahnede bu tür kullanımın karşısında durarak yorumu izleyiciye bırakır.

Filmin ilerleyen bölümünde köye giden Sinan uzak bir noktadan babasını ağaç altında yatar halde görür. Bu anlarda yönetmen önce Sinan'ın uzaktaki görüntüye dikkat kesilmiş halini ekrana getirir. Kamera bir yandan Sinan'ın ne olduğunu anlamaya çalışan ifadesini çerçeveler diğer yandan izleyiciyi bu bakışın neye dair olduğu yönünde meraklandırır.

Görsel 3.66 – 3.67. Sinan'ın bakışı ve İdris'in görüntüsü





Kaynak: Ekran alıntısı

Yönetmen çerçeve ve kurgu tercihiyle bu sahnede Sinan'ın bakışının ardından, bakmış olduğu noktanın görüntüsünü ekrana getirerek izleyici ile Sinan'ın bakışını örtüştürür. Sinan'ın gözleriyle sahneyi tarayan izleyicinin zihninde İdris'in intihar ettiği algısı oluşur. İdris'in yatış pozisyonu ve ağaçtan sallanan halat ile bir yanılsama yaratan Ceylan kısa bir süre bu konuyu muallakta bırakır. Sinan oradan kaçmak ile babasının yanına gitmek arasında bir süre düşünür, mekândan ayrılmak üzereyken geri dönerek babasının yanına gider ve bir an onu izlerken babası gözlerini açar. Bu anlarda yönetmenin sinematografik araçlar aracılığıyla sahne üzerinde bir intihar düşüncesi oluşturduğu ve bu doğrultuda sinematografik unsurlar ile anlatının dramatik anlarından birini inşa ettiği söylenebilir.

Ceylan filmin son sahnesinde kullanmış olduğu rüya-imge ile yine bir kısa süreli yanılsama yaratır. Sinan ve babası köy evinin bahçesinde sohbet ederken Ceylan kamerasıyla Sinan'ı ortamdan soyutlar ve Sinan'ın sıkıntılı bir şekilde kuyuya doğru bakışını çerçeveler. Bu bakış sonrasında kamera yavaş bir *dolly-in* hareketiyle kuyuya yaklaşmaya başlar. Bu yavaş kamera hareketi sahneye karşı bir merak uyandırır. Kamera yavaşça kuyuya yaklaştıktan sonra ekrana kendini kuyuya doğru asmış olan Sinan'ın görüntüsü gelir.

Görsel 3.68. Sinan karakterinin intihar etmiş görüntüsü



Kaynak: Ekran alıntısı

Sinan karakterinin filmin başından beri tek amacı yaşamış olduğu küçük kasabayı terk ederek uzak diyarlara gitmektir. Anlatının çeşitli kısımlarında tekrarlanan bu gitme arzusu izleyicinin zihnine yerleşir. Filmin sonunda ise yönetmen intihar düşü ile izleyicinin algısı ile oynayarak arzusunu yerine getiremeyen karakterin intihar ettiği düşüncesini oluşturur. Karakter üzerinden bir yenilgi algısı yaratan Ceylan bunu sık sık kullandığı rüya-imge ile yapar. Yönetmenin "filmlerindeki düşler, filmsel anlatı içinde, anlatının bütünüyle dolaylı olarak ilişkili olsa da anlatısal gerçeklikle 'oyun' oynar" (Akbulut, 2005, s. 57). Ceylan intihar görüntüsünün düş olduğunu hemen açık etmez, intihar görüntüsünün ardından kesit değişir ve ekrana köy ortamından kar yağışını gösteren bir manzara gelir. Ölü zamanı ifade eden bu görüntü ile yönetmen izleyicinin intihar görüntüsü üzerine düşünmesini amaçlar.

Görsel 3.69: Ölü zaman görüntüsü



Kaynak: Ekran alıntısı

İzleyici algısı ile oynayan yönetmen ölü zaman imajının ardından duvar dibinde uyuklayan İdris'in uyanan görüntüsünü ekrana getirir. Bu uyanışla beraber yönetmen bu sahne öncesinin bir düş olduğunu açık eder. Uyandıktan sonra kuyudan gelen sesler üzerine kuyunun başına giden İdris, Sinan'ı kuyuyu kazar halde görür. Filmin son anlarını oluşturan bu sahne ile Sinan gidemeyişini kabullenmiş şekilde, babasından devraldığı kuyuyu kazar. Bir anlamda film çocuklar ile babalarının benzeşen kaderini kuyu imgesi üzerinden görselleştirir.

Yönetmen ev içi çekimlerinde kapı aralığından yapmış olduğu çekimlerle karakterlerin ruhsal anlamda sıkışmış hallerini imajlar üzerinden yansıtır. Çerçeve içinde çerçeve kompozisyonuyla oluşturulan ilgili imajlar izleyici ilgisini karakterlere yöneltirken diğer yandan aralıktan gösterilen halleriyle çeşitli unsurlar tarafından kuşatıldıkları aktarılır.

Görsel 3.70 – 3.71 – 3.72 – 3.73. Ev içi görüntüler









Kaynak: Ekran alıntısı

3.5.1.5. Kuru Otlar Üstüne Filminde Sinematografi İle Anlam Yaratımı

3.5.1.5.1. Filmin Künyesi



Yapım Yılı: 2023

Yönetmen: Nuri Bilge Ceylan

Senaryo: Akın Aksu, Ebru Ceylan, Nuri Bilge Ceylan

Görüntü Yönetmeni: Cevahir Şahin, Kürşat Üresin

Oyuncular: Deniz Celiloğlu, Merve Dizdar, Musab Ekici,

Ece Bağcı

Süre: 197 Dakika

3.5.1.5.2. Filmin Konusu

Doğu Anadolu'nun ücra bir beldesinde zorunlu hizmetini yapmakta olan öğretmen Samet'in tek amacı yaşadığı yerden ayrılarak İstanbul'a tayin olmaktır. Samet'in merkezde olduğu hikâyede yönetmen farklı konuları içeren katmanlı bir anlatı oluşturur. Filmde bir yandan Samet'in öğrencisini taciz ettiği iddiası düzleminde bir hikâye anlatılır. Diğer yandan Samet'in yeni tanışmış olduğu Nuray karakteriyle aralarında gelişen ve Samet'in ev arkadaşı Kenan'ın da dahil olduğu bir ilişki ele alınır. Ceylan, filmde genel olarak bencillik, kıskançlık, toplumsal meseleler, ideolojik tartışmalar gibi kavramları tartışır.

3.5.1.5.3. Filmin Analizi

Filmin senaristlerinden biri olan Akın Aksu'nun öğretmenlik yaptığı dönemlerde yaşadıkları üzerine geliştirilen senaryodan ortaya çıkan film bu bağlamda birtakım biyografik öğeler içerir. Senaryo ekibinin bir parçası olan Ebru Ceylan filmin ortaya çıkış sürecini şu şekilde anlatır:

Ahlat Ağacı filminde de ortak senarist olarak beraber çalıştığımız arkadaşımız Akın Aksu, aynı zamanda hem bir yazar hem de bir öğretmen. Erzincan'da öğretmen olarak mecburi hizmetini yaparken, biraz da sanırım yazarlığın verdiği alışkanlıktan olsa gerek, birtakım notlar tutuyor ve ara ara tuttuğu bu notları Bilge'ye gönderiyordu. Bilge uzunca bir süre bu notları bir film malzemesi olarak düşünmedi. Fakat sonra bu notlar zamanla birikti ve içinde ilgimizi çekecek detaylar belirmeye başladı. Yani bir bakıma, Akın'ın oradaki dünyası, parça parça detayların bir araya gelişiyle zihnimizde bir bütünlüğe kavuşmaya başladı. Bu bütünlük tüm filmi oluşturan onlarca parça ve bütünlüklerin çok küçük bir kısmıydı, fakat bir başlangıç için oldukça yeterliydi (Ceylan E. , 2023):

Yaşanmış olaylardan yola çıkılan filmde yönetmenin son dönem filmlerinde olduğu gibi senaryo farklı düşünürlerden yapılan alıntılar ile zenginleştirilir. Uzun tartışmaların yer aldığı filmde karakterler arasındaki çatışma çoğu zaman diyaloglar aracılığıyla inşa edilir.

Film, yönetmenin diğer filmlerinde de sık sık kullanmış olduğu sabit bir çekimle başlar. Kameranın sabit olduğu açılış sahnesinde izleyicinin film-dünyaya dair ilk gördüğü şey karlı bir manzara olur. Kısa bir süre boş bir manzaranın görünmesinin ardından çerçeveye bir dolmuş girer ve bu dolmuştan inen karakter kameraya doğru yürümeye başlar. Karakteri merkezine alan kamera karakterin karlar altındaki yolculuğunu izleyici ile paylaşır. Karların içinden geçerek evine gitmeye çalışan karakterin bu zorlu yolculuğunun çeşitli açılardan gösterilmesi ile yönetmen mekâna dair çeşitli bilgiler sunar.

Görsel 3.74 – 3.75 – 3.76 – 3.77. Filmin açılış sahnesinden görüntüler



Kaynak: Ekran alıntısı

Filmin açılış sahnesi gerek kamera kullanımı, gerekse karakterin takibi açısından akıllara yönetmenin *Uzak* (2002) filmini getirir. *Uzak* filminde yaşadığı kasabadan ayrılarak İstanbul'a giden Yusuf'u takip eden kamera bu kez memleketinden çalıştığı köye gelen Samet karakterini merkeze alır. Burada üzerinde durulması gereken önemli bir detay aradan yıllar geçmiş olmasına rağmen yönetmenin sinema dilinin değişmemiş olmasıdır. Ceylan, Türk sinemasında artık kendiyle özdeşleşen sabit kamera ve uzun çekim tekniğini son filminde de devam ettirir.

Filmin ilerleyen anlarında anlatının seyri açısından önemli bir sahne ekrana gelir. Samet'in okul koridorunda görüldüğü bu sahnede öğrencisi Sevim ile olan samimi halleri görülür. Sevim'im omzuna elini atan Samet ile, elini Samet'in beline doğru atan Sevim arasında öğretmen-öğrenci ilişkisinin ötesinde bir samimiyet olduğu görülür.

Görsel 3.78. Samet ve Sevim karakterlerinin samimi halleri



Kaynak: Ekran alıntısı

Tatil dönüşü konuşmaların yaşandığı sahnede Samet, Sevim'e ufak bir ayna hediye eder. Bu anlarda Samet'in tedirgin halleri ve etrafı kollayan bakışları dikkat çeker. Samet bir yandan okul ortamında yaşamış olduğu bu yakınlıktan rahatsız olarak etrafa bakar fakat diğer yandan konuşmalarından bu samimiyetten hoşlandığını belirten bir duygu sezilir.

Görsel 3.79. Samet ve Sevim'in konuşması



Kaynak: Ekran alıntısı

Sınıfa girmeden önce koridorda konuşan Samet ve Sevim'in karanlıktaki halleri ikilinin gizli bir şeyler yaptığını imler gibidir. Koridorun devamındaki aydınlık alan yerine daha gerideki karanlık alanda durmaları konuşmalarını kendilerine ait özel bir alan içinde yaptıkları duygusu oluşturur. Anlatının en başında ekrana gelen bu özel konuşma durumu anlatının geneline yayılacak bir düşünceyi tetiklemesi bakımından önem taşır.

İlerleyen sahnelerde Samet dışarıda fotoğraf çekerken ekrana gelir. Önce Samet'in yöre halkından birine poz verdirirken görünmesinin ardından ekranda art arda fotoğraf kareleri görülür. Bu fotoğraf kareleri film içinde Samet tarafından çekilmiş gibi yansıtılsa da yönetmen Nuri Bilge Ceylan'ın çekmiş olduğu fotoğraf kareleri anlatıya dahil olur.

Görsel 3.80 – 3.81 – 3.82. Filmde yer verilen fotoğraf kareleri







Kaynak: Ekran alıntısı

Fotoğraf kareleri birbiri ardına görünürken bu anlarda alttan doğal mekân sesleri akmaya devam eder. Rüzgâr sesi, köpek sesi, kuş sesleri ve oynayan çocukların sesleri ile ses

kesintisiz bir şekilde duyulurken ekrandaki fotoğraflar değişir. Kimi fotoğraflarda karakterlerin donmuş görüntülerine rağmen hareket eden detaylar dikkat çeker. Sevim'in fotoğrafında ağır çekimde hareket eden saçlar ile görüntü fotoğraf ile video arasında bir yerde konumlanır. Yönetmen fotoğraf karesi üzerinde ağır çekim hareket eden detay kullanımıyla bu anlarda zamanı esneten bir tercihte bulunur. Filmsel zaman ile nesnel zaman arasındaki mesafeyi uzatan Ceylan bu yöntem ile izleyicinin fotoğraf karesine odaklanmasını sağlar.

Filmin ilerleyen anlarında okul müdürü ve bir öğretmen öğrencilerin çantalarını aramak üzere Samet'in bulunduğu sınıfa gelir. Öğrencilerin hepsinin tahtaya çıkarılmasının ardından başlayan arama kısmı devam ederken kamera Sevim ve Samet'in gergin hallerine odaklanır. Arama sahnesinde yönetmen tercih etmiş olduğu çerçeve ve ışıklandırma gibi sinematografik unsurlar ile karakterler arasında sözsüz bir iletişim kurar. Bu şekilde bir sinematografi tercihi ile izleyici iki karakter arasında yaşanan gizli bir iletişime tanık oluyor gibidir.

Görsel 3.83. Arama sahnesinde Sevim'in görüntüsü



Kaynak: Ekran alıntısı

Sevim yüzüne doğru vuran yumuşak ışık ile diğer karakterlerden ayrılır. Çerçevenin merkezinde yer alan Sevim'in Samet'e doğru olan bakışının ardından ekrana gelen Samet'in tedirgin hali ile yönetmen imajlar üzerinden sahnenin gerilimini inşa eder.

Görsel 3.84. Arama sahnesinde Samet'in görüntüsü



Kaynak: Ekran alıntısı

Aramayı gerçekleştiren öğretmen, Sevim'in defterine bakarken o anda defterin arasından yere bir mektup düşer. Mektubun yere düşme anında yönetmen bu detaya dikkat çekmek için hareketli bir kamera kullanımı tercih eder. Hızlı bir pan hareketiyle mektubun yere düşme anını kaydeden Ceylan mektubu yakın çekim göstererek izleyicinin dikkatinin mektuba odaklanmasını sağlar. Macar sinema kuramcısı Bela Balazs (2013, s.65) sinemada yakın çekimi vurgu sanatı olarak değerlendirir ve yakın çekim ile izleyici bakışının önem ve anlam taşıyan şeylere doğru yönlendirildiğine dikkat çeker. Bu sahnede de yönetmen hem kamera hareketi hem de çerçeveleme ile mektup imajının öne çıkmasını sağlar.

Görsel 3.85. Yere düşen mektup görüntüsü



Kaynak: Ekran alıntısı

İlerleyen sahnelerde anlatı tekrar fotoğraf kareleri ile kesintiye uğrar. Bir önceki fotoğraf karelerinden farklı olarak bu kez çeşitli coğrafyalardan, farklı mevsimlerde çekilmiş fotoğraflar görünür. Sinemacı tarafının yanı sıra mesleğinin ilk dönemlerinde fotoğrafçı olarak da çalışan Ceylan kariyeri boyunca çeşitli fotoğraf sergileri açmıştır. Yönetmenlik kariyerinde ilk kez film içine fotoğraf karelerini yerleştiren Ceylan adeta izleyicisini sanal bir sergiye davet eder.

Görsel 3.86 – 3.87 – 3.88 – 3.89: Anlatıyı bölen fotoğraf kareleri









Kaynak: Ekran alıntısı

Anlatı ile bir ilgisi bulunmayan bu fotoğrafların ekranda göründüğü sırada arka planda tekinsiz sesler duyulur. Fotoğraflar değiştikçe sesin tonu artar ve sonlara doğru Samet'in

derinden gelen nefes sesleri sahneye hâkim olur. Son fotoğrafın ardından filme geri dönüldüğünde sesin kaynağı görünür. Samet yatakta uyumaktadır. Bu sahnede ses kanalı üzerinden fotoğraflar ile film arasında bir bağ kurulur. İlgili fotoğraflar bağlamında bir değerlendirme yapıldığında yönetmen bu anlarda metinler arası tekniğini kullanır ve bu doğrultuda post-modern anlatı örneği sunar.

İki farklı sahnede fotoğraflar üzerinden bir kesit yaratan Ceylan filmin ilerleyen kısmında bu kez resimler ile anlatıyı böler. Samet karakterinin Nuray'ın evine gittiği sekansta Samet duvardaki resimlere göz atarken, yönetmen bu bakışa izleyici de ortak eder. Samet tek tek resimlere bakarken bakmış olduğu resimler o an ekrana gelir. Bu anlarda resimlere mekândan bağımsız bir ses-imaj eşlik eder. Klasik müzik ile birlikte anlaşılamayan insan seslerinin duyulduğu bu sahne ile yönetmen daha önce olduğu gibi yine anlatıyı kesintiye uğratır.

Görsel 3.90 – 3.91 – 3.92 – 3.93. Ekrana gelen resim görüntüleri



Kaynak: Ekran alıntısı

Samet ile Nuray'ın baş başa yemek yediği sekansta ikili arasında felsefe, insan hakları, politika ve din gibi farklı kavramlar üzerine uzun bir fikir paylaşımı yaşanır. Zaman zaman fikirsel anlamda gerginliğin arttığı bu anların sonrasında ikili yakınlaşır. Salondan yatak odasına doğru geçilen sahnede Samet bir an salondaki yanan ışığı söndürmek için yatak odasından çıkar ve tekrar yatak odasına doğru giderken lavabonun kapısını açar. Bu anda yönetmen anlatıda büyük bir yarık oluşturur ve lavabonun kapısı set ortamına açılır. Filmde daha önce fotoğraflar ve resimler üzerinden yapılan kesintiler sanki bu

büyük kesintinin bir hazırlığı gibidir. Bir anda izleyici film-dünyadan koparak Samet ile birlikte set ortamında dolaşmaya başlar. Samet ile Nuray arasında derin bir tartışmanın yaşandığı anın sonrasında ikilinin yakınlaşmasıyla izleyici tam da kendini anlatıya kaptırmışken yönetmen bir anda izleyiciyi şoka uğratır. Brechtçi bağlamda bir yabancılaşmanın yaşandığı bu sahnede izleyiciler anlatının kurmaca dünyasından uzaklaşarak gerçek dünya ile karşı karşıya gelir.

Görsel 3.94 – 3.95. Samet'in set ortamında görüntüleri



Kaynak: Ekran alıntısı

Kamera izleyiciyi Samet ile birlikte stüdyo ortamında dolaştırır. Bu anlarda izleyici Nuray'ın evinin aslında bir stüdyo olduğu gerçeğiyle yüzleşir. Filmin duygu yoğunluğunun hissedildiği bir anda yapılan bu kesinti ile yönetmen izleyiciyi duygusal bağlamdan koparark, zihinsel düzeye çeker. Samet'in stüdyoyu dolaştığı esnada set çalışanları işlerini yapmaya devam eder ve bu anlarda Samet'i görmezden gelirler.

Kurgusal dünya ile gerçek dünyanın birbirine karıştığı bu anlar film-dünyaya dair izleyiciyi çeşitli sorgulamalara sevk eder. Klasik anlatıda anlatıya dair tüm unsurlar izleyicinin gördüklerini gerçek olarak kabul etmesi ve yaşadığı dünyadan koparak kendini anlatı evrenine kaptırması görevi görürken; Ceylan filmde dördüncü duvarı yıkarak izleyici ile anlatı arasına mesafe koyar ve izlediklerinin bir hikâye olduğunun farkına varmalarını ister.

Görsel 3.96. Set ortamının boş görüntüsü



Kaynak: Ekran alıntısı

Samet stüdyo ortamından çıktığı esnada yönetmen bir süre set ortamının boş görüntüsünü ekrana getirir. Bu anlarda Ceylan izleyenlerin gördüklerini derin bir şekilde düşünmeleri için ölü zaman yaratır.

Kesit değişir Samet karakteri stüdyo ortamından ayrılıp filmin kurmaca dünyasına geri döner. Stüdyo ortamına girmeden önce lavabo kapısını açan Samet anlatı zamanını tekrar yaşamaya başlar. Lavaboya girdiği anda arkasına doğru bir bakış atan karakter bu anlarda izleyici ile göz göze gelir.

Görsel 3.97. Samet'in izleyiciye bakışı



Kaynak: Ekran alıntısı

Stüdyoyu terk ederek filme kaldığı yerden devam eden Samet bu anda kendisini takip eden kameraya bakar. Samet'in bu bakışı aslında doğrudan izleyiciyedir ve bir anlamda "beni takip ettiğini, orada olduğunu biliyorum" mesajı içerir. Yönetmen filmin kurmaca dünyasını açık eden bu tercihleri ile izleyici üzerinde yeni bir algılama biçimi yaratır.

Filmin sonlarında Samet, Kenan ve Nuray bölgede bulunan tarihi yapıları gezerken görünür. Bu anlarda artık mevsim değişmiş, kış bitmiş ve bahar gelmiştir. Filmin geneline hâkim olan kış mevsimi anlatının sunumunda önemli bir yer tutar. Anlatının dramatik yönü ve karakterlerin sıkışmışlığı kış manzaralarıyla daha etkileyici bir şekilde sunulur. Baharla birlikte "kuru otlar" görünmeye başlar. Filmin başından beri gitme hayali kuran Samet'in beklediği zaman gelmiştir artık oralardan çekip gidecektir. Üç arkadaş dolaşırken Samet onlardan ayrılır ve kamera Samet'in peşine takılarak Kenan ve Nuray'ı baş başa bırakır. Samet karakteri merkezinde ilerleyen hikâye bu son anlarda Samet'in sözlerine kulak verir. Samet'in yürüyüşüne ve etrafı izleyen görüntülerine eşlik eden iç ses zaman-mekân bağlamında bir ayrım meydana getirir. Samet'in konuşması devam ederken kesit değişir ve ekrana Sevim'in karlar altında kameraya doğru bakan görüntüsü gelir. Samet'in Sevim'e yönelik yaptığı bu konuşma zamansal düzeyde anlatıda kopukluk yaratır.

Görsel 3.98. Sevim karakterinin kameraya bakışı



Kaynak: Ekran alıntısı

Samet'in konuşması esnasında ekrana gelen Sevim'in görüntüsünde yönetmen ağır çekim tekniğini kullanır. Sevim'in baş hareketleri ve rüzgârda sallanan saçları ağır çekimde verilerek sinematografi ile sahnenin dramatik anlamı inşa edilir. Frampton'a göre (2013, s. 196) bir sahnenin ağır çekim sunumu olaylar ve eylemler baskın bir şekilde izleyiciye sunulur. Bu anlarda yavaşlatma film-zihin tarafından zamanın ağırlaştırılıp geciktirilmesi olarak dramatik yapıya eklenir.

Görsel 3.99. 3.100. Filmden aydınlatma örnekleri





Kaynak: Ekran alıntısı

Kuru Otlar Üstüne filminde Ceylan önceki filmlerinde olduğu gibi aydınlatmayı estetik bir şekilde kullanır. İç mekânlarda sarı tonları tercih eden yönetmen, aydınlatmayı dekorda yer alan öğeler aracılığıyla gerçekçi bir şekilde sağlar. Düşük tonda, loş ışık kullanımının ağır bastığı filmde bu aydınlatma yöntemi ile mekânların tüm noktaları değil sadece belirli yerleri görünür kılınır. Dikkat dağınıklığının önüne geçen bu yöntem ile Ceylan aydınlatmayı özellikle iç mekânlarda anlatının başat unsurlarından biri olarak kullanır.

3.5.2. Zeki Demirkubuz Sinemasında Felsefik Anlam

3.5.2.1. Zeki Demirkubuz Sinemasına Genel Bir Bakış

Sinemaya asistanlık yaparak başlayan Demirkubuz ilk filmi *C Blok*'u 1994 yılında çeker. Tüm filmlerinde hem senarist hem yönetmen olan Demirkubuz 2023 yılında çekmiş olduğu son filmi *Hayat* ile birlikte toplam 12 filme imza atar.

Sinemasında edebiyattan sıkça yararlanan yönetmen özellikle Albert Camus ve Dostoyevski'den etkilenir. Fransız yazar Camus'un *Yabancı* kitabından uyarladığı *Yazgı* ve Dostoyevski'nin *Yeraltından Notlar* kitabından uyarladığı *Yeraltı* filmleri yönetmenin sinemasında edebiyatın izlerini görmek açısından önemli eserlerdir. Genel olarak şehirde geçen filmlere imza atan yönetmenin sinemasında ev unsuru anlatıda önemli bir yer tutar. Demirkubuz'un anlatı evreninde ev tekinsiz, ürkütücü, geçmişte yaşananların travmatik izlerini taşıyan bir mekân olarak inşa edilir. Yönetmenin filmlerinde ev korunaklı bir sığınak olmanın ötesinde karanlığın alanı olarak görünür kılınır. Bu bağlamda yönetmenin "evlerinde" huzur ve rahatlıktan eser yoktur (Suner, 2005, s. 173,174).

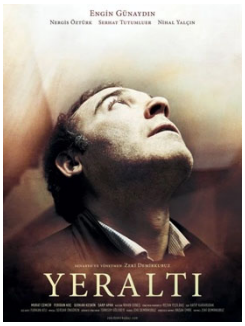
Filmlerinde tekrarlayan temalara yer veren yönetmenin sinemasında varoluş sancısı çeken karakterler, kadın-erkek ilişkileri, aldatma, vicdan, yalnızlık, iradesizlik, kötülük, çaresizlik gibi kavramlar öne çıkar. Özellikle kadın-erkek ilişkileri çerçevesinde yürüyen anlatıda mutlu bir birliktelikten ziyade birbirine acı veren tarzda bir ilişki görülür. Takıntılı karakterlerin bir tür kapana kısılmış gibi çaresizliklerini ele alan yönetmenin filmlerinde mutlu sona dair bir belirti bulunmaz.

Demirkubuz filmlerinde genel olarak psikolojik gerilim yüksektir ve bu gerilimi oluşturan şey öykünün kasılmasıdır. Öykülerin içinde zamansal sıçramalar meydana gelir ve bu sıçramaların ardından gerilim azalır fakat köklü bir değişim meydana gelmez. Öyküdeki kişilerin farklı şekillerde yeniden deneyecekleri ve muhtemelen bir kez daha başarısız olacakları yeni bir süreç başlar. Yönetmenin öykülerinin en tipik unsurlarından biri; yenilgi, ardından tekrar yenilgidir (Atam, 2011, s. 347).

Yönetmenin filmlerinde genel olarak güçlü karakter sunumu yoktur. Demirkubuz'un karakterleri pasif, arzularına yenilen, zayıf kişilikler olarak resmedilir. Kendiyle çatışma içinde olan karakterler toplumda belli bir yer edinememiş, bir yere gelmiş olsa bile toplumdan ayrı duran kişilerdir. Yönetmenin karakterleri sosyal ortamdan uzak genelde mecburen iletişimde olduğu kişilerle (komşu, hizmetçi vs.) bir paylaşımda bulunur.

Demirkubuz'un sineması dilini gerçekliğin, basitliğin üzerinde konumlanmasıyla kazanır. Sinema dili ve imge özelliklerinde görülen yalınlık, gösterişsiz durum ve minimalist üslup yönetmenin kurduğu gerçekliğin ayırt edici özelliklerindendir (Pay, 2011, s. 41). Yönetmen filmlerinde içerik ve biçim bağlamında tutarlı bir anlatı evreni inşa eder. Yavaş bir anlatım dili tercih eden yönetmenin filmlerinde kamera genellikle hareketsizdir. Durağan kamera hareketleri ile öyküsünü yansıtan yönetmen aydınlatma ve ses gibi sinematografik unsurların kullanımında da aşırıya kaçmayan ve içerikle uyumlu bir tercihte bulunur. Ev içinde genelde loş ışık, dış ortamda ise gece karanlığını sık sık kullanan yönetmen dış ortam gündüz sahnelerinde ise soluk renkleri tercih eder. Demirkubuz sinemasında görsel atmosfer genel olarak karakterlerin içinde bulunduğu durumu vurgular biçimdedir. Hızlı kamera hareketleri ve ritmik bir kurgudan kaçınan yönetmen sinematografik tercihleri ile anlatının psikolojik yönünün izleyiciye geçmesini sağlar.

3.5.2.2. Yeraltı Filminde Sinematografi İle Anlam Yaratımı



3.5.2.2.1. Filmin Künyesi

Yapım Yılı: 2012

Yönetmen: Zeki Demirkubuz

Senaryo: Zeki Demirkubuz

Görüntü Yönetmeni: Türksoy Gölebeyi

Oyuncular: Engin Günaydın, Nergis Öztürk, Nihal Yalçın,

Serhat Tutumluer. Murat Cemcir, Serkan Keskin

Süre: 110 Dakika

3.5.2.2.2. Filmin Konusu

Fyodor Dostoyevski tarafından yazılan ve ilk olarak 1864 yılında yayımlanmış olan *Yeraltından Notlar* kitabının serbest bir uyarlaması olan filmde Muharrem karakterinin başından geçenler anlatılır. Varoluşçu edebiyatın önde gelen eserlerinden biri olan kitap gibi filmde de varoluş sancısı konu edinilir. Filmin öyküsü yabancılaşma, iletişimsizlik, uyumsuzluk gibi kavramlar çerçevesinde gelişir. Klasik anlatıdaki gibi belli bir giriş, gelişme, sonucun görülmediği, neden-sonuç ilişkisinin yer almadığı filmde Muharrem'in çevresiyle ve arkadaş grubuyla yaşadıkları anlatılır.

3.5.2.2.3. Filmin Analizi

Klasik anlatıya sahip bir film genel olarak açılış sahnesi ile birlikte izleyiciye anlatı evrenine dair bilgi sunmaya başlar. Öncelikle genel çekim ile hikâyenin geçtiği mekân tanıtılır, sonrasında karakterlerin tanıtılmasının ardından öykü şekillenir. Klasik anlatıda amaç olabildiğince şeffaf bir anlatı yapısı inşa etmek ve izleyicide soru işareti bırakmayacak şekilde öyküyü aktarmaktır. *Yeraltı* filminde ise izleyici açılış sahnesi ile birlikte klasik anlatı yapısı dışında bir film ile karşılaşır.

Görsel 3.101 – 3.102 – 3.103. Filmin açılış sahnesinden yakın çekimler







Kaynak: Ekran alıntısı

Filmin açılışında ekranda önce kapalı bir göz görülür. İzleyici bir süre bu kapalı gözü gördükten sonra aniden duyulan bir nefes sesiyle karakter uyanır ve gözünü açar. Macar

sinema kuramcısı Balazs'a göre (2013, s.73) insan vücudunda gözler, boğaz veya omuzlara göre daha etkileyicidir ve gözlere yapılan yakın çekimler, tüm bedene yapılan çekimlerden daha fazla ruha sahiptir. Yönetmen yakın çekim görüntülerle izleyiciyi adeta karakterin ruhunda gezdirir. Diğer yandan bu tür bir açılış sahnesi izleyiciye karakter merkezli bir hikâye sunulduğunun göstergesi olarak değerlendirilebilir.

Filmin açılış sahnesinin ardından hikâyenin ana karakteri Muharrem, Ankara sokaklarında görülür. Bu anlarda yönetmen kamerasını kalabalıklar içinde yalnız başına dolaşan karaktere çevirir ve Muharrem'in yalnızlığını çeşitli şekillerde görselleştirir.

Görsel 3.104 – 3.105. Muharrem karakterinin yalnız halleri





Kaynak: Ekran alıntısı

Muharrem tek başına dolaşmakta, bir anlamda vakit öldürmektedir. Filmin başında yer alan bu sahneler ile izleyici karakter hakkında imajlar aracılığıyla bilgilendirilir. Klasik

anlatıda diyalog aracılığıyla sunulan bilgiler yerine yönetmen bu anlarda görselliği kullanır. İmaj 3.104'de görüldüğü üzere çerçevenin bir yanında gülerek sohbet eden üç kişi, diğer yanında ise Muharrem karakteri vardır. Burada yer alan karşıtlık ile karakterin yalnızlığı vurgulanır. Bu dolaşma anlarının devamında Muharrem yakında yer alan bir oyun salonuna girer.

Görsel 3.106 – 3.107. Karakterin oyun salonundaki görüntüleri



Kaynak: Ekran alıntısı

Oyun salonuna giren Muharrem burada önce dövüş oyunu oynayan birinin yanına gider ve onun oyun oynayışını izleyerek, oyun ile ilgili direktif verir. Aktif bir şekilde oynama ediminde bulunmayan Muharrem pasif bir karakter izlenimi verir. Diğer yandan ifadesinden ve dolaşma hallerinden can sıkıntısı okunur. Can sıkıntısı içinde kendini oyalayacak bir şeyler bulma peşinde olan karakter gecenin sonunda eve döner.

Muharrem'in bu tek başına dolaşma halleri Nietzsche'nin can sıkıntısını ele alan pasajıyla açıklanabilir:

> *Can sıkıntısı ve oyun. -Gereksinim bizi işe zorlar, işin geliriyle gereksinim doyurulur; gereksinimlerin hep yeniden doğması bizi işe alıştırır. Gereksinimin doyduğu ve âdeta uykuya yattığı aralarda, can sıkıntısı çöker üstümüze. Nedir bu? Çalışmaya alışmaktır, şimdi yeni, fazladan bir gereksinim olarak kabul ettirir kendini. Kişi çalışmaya ne denli çok alıştıysa, hatta belki gereksinimlerden ne denli çok acı çektiyse, can sıkıntısı o denli güçlü olacaktır. İnsan, can sıkıntısından kurtulmak için ya öteki gereksinimlere yetecek ölçüde çalışır, ya oyunu, yani genel olarak çalışmaya duyulan gereksinimden başka bir şeyi doyurması gerekmeyen çalışmayı icat eder. Oyundan bıkan ve çalışmasını gerektirecek yeni gereksinimler duymayan kişi, bazen oyunla ilişkisi havada süzülmenin dans etmekle, dans etmenin yürümekle ilişkisine benzer üçüncü bir durumu, mutlu, dingin bir devingenliği ister: sanatçıların ve filozofların mutluluk vizyonudur bu* (Nietzsche, 2015, s. 316).

Nietzsche'nin metinde vurguladığı şekilde Muharrem'in üstüne adeta bir can sıkıntısı çökmüştür. Karakter anlatı boyunca bu iç sıkıntısıyla savaşır. Varoluşsal bir sancı içinde olan Muharrem filmin ilerleyen sürecinde de bu sancıyı gidermek için yine sokaklara düşer ve ruhunu tatmin edebilmek adına çeşitli yollar dener.

Filmde karakter sık sık televizyon izlerken görülür. Genel olarak hayvan belgeseli izleyen Muharrem zaman zaman belgeselde anlatılanlara sesli bir şekilde yorum yapar. Aktif bir izleme ediminde bulunan karakterin izledikleri anlatıya katkıda bulunur.

Görsel 3.108 – 3.109. Muharrem'in izlediği belgesel görüntüleri



Kaynak: Ekran alıntısı

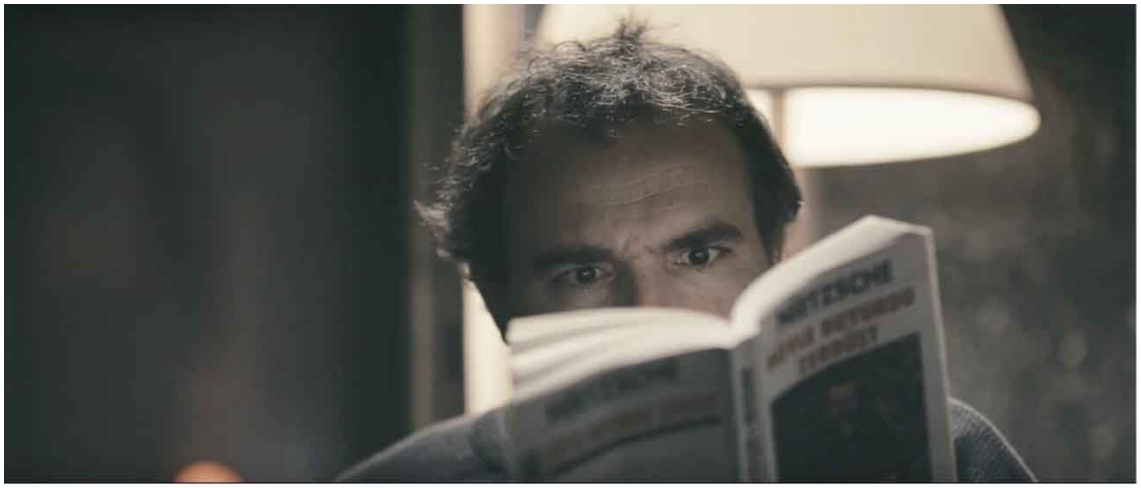
Karakter bir yandan hayvan belgeseli izler, diğer yandan evinde bulundurduğu ve okuduğu kitaplarla entelektüel bir imaj çizer. Bu bağlamda Muharrem, Nietzsche'nin tanımladığı insan tanımına uygun düşer. Nietzsche'ye göre (2016, s. 8): "İnsan bir iptir, hayvan ile Üstinsan arasında gerilmiş- bir ip ki uzanır bir uçurumun üzerinde". Yönetmen vermiş olduğu bir röportajda filmde Nietzsche etkisini şu şekilde açıklar:

> *Bu filmin en büyük esin kaynağı ve temeli Dostoyevski'den de öte Nietzsche'dir. Onun üst insanı. Acı çekme, çile çekme iradesini sonuna kadar zorlayarak ulaşılabilen üst insan mertebesi. Muharrem bu gidişatın prototipidir.* […] *Nietzsche'nin bu üst insan tanımı konusundaki esin kaynaklarından bir tanesinin, Dosyevski'nin "Tanrıya ulaşmanın yegâne yolu aşağılık da olsa bir tutkudur" fikirleri olduğunu düşünüyorum. İnsan*

olmanın sınırlarını bu kadar zorlamasının bir sonucu olarak, Muharrem, üst insana doğru giden yolda… O yolun başlangıcında ya da bir aşamasında (Demirkubuz, 2012).

Filmin bir sahnesinde Muharrem, Nietzsche'nin en önemli eserlerinden biri olan *Böyle Buyurdu Zerdüşt* kitabını okurken görülür. Yönetmen fikirlerinden etkilendiği filozofa anlatıda yer vererek hem metinler arası bir kullanım örneği sergiler hem de karakterin düşünsel bağlamda beslendiği kaynağı sunar.

Görsel 3.110: Muharrem'in Nietzsche kitabı okurken görüntüsü



Kaynak: Ekran alıntısı

Filmde yönetmen diğer filmlerinde de sık sık kullanmış olduğu kapı öğesini anlatının önemli unsurlarından biri olarak kullanır. Kapı aralığına yerleşen karakterler görsel anlamda bir çerçeve içinde çerçeve tekniği yaratır.

Görsel 3.111 – 3.112. Çerçeve içinde çerçeve örnekleri



Kaynak: Ekran alıntısı

Kapı aralığı, pencere veya duvar gibi unsurlarla yaratılan çerçeve içinde çerçeve tekniğinde kameranın çerçevesi karenin dış sınırını oluştururken, sahnede geçen olaylar ise mizansen içindeki öğeler ile çerçevelenir, bu durumda sahne çift çerçeve ile sunulur. Bu teknik ile bir yandan seçilen mekânların köhne görüntüsünü estetize edilir, diğer yandan ise sahnenin esas konusu iyice küçültülüp daraltılır ve iç mekânın yarattığı sıkıntı duygusu vurgulanır (Suner, 2005, s. 175).

Filmin kasvetli ve bunaltıcı havası yönetmen tarafından farklı şekillerde görselleştirilir. Kasvetli havası ile öne çıkan Ankara'da çekilen filmde yönetmen film boyunca şehrin karanlık taraflarını öne çıkarır. İç mekânlarda ise korkuluk gibi öğelerle karakterin içinde yaşamış olduğu sıkıntı ve sancılar görselleştirilir.

Görsel 3.113 – 3.114 – 3.115. Görseller aracılığıyla kasvet duygusunun oluşmasına örnekler



Kaynak: Ekran alıntısı

İmaj 3.112'de Muharrem'in iş yerinde girdabı andıran merdiven görüntüsü çıkışsızlığı imgeler. Muharrem içinde bulunduğu sıkıntılı durumdan çıkamayacak düşüncesi oluşur. İmaj 3.113 Muharrem'in ofisinde dış dünyaya açılan tek yer olan pencere görüntüsünde pencere korkuluklarının cezaevi parmaklıklarını andıran görüntüsü karakterin sıkışmışlığına bir gönderme olarak değerlendirilebilir. İmaj 3.114'de Muharrem yaşamış olduğu apartmana girerken görülür. Bu anlarda çerçeveleme ile karakterin evinin huzurlu bir yer olmadığı düşüncesi oluşur. Asuman Suner Demirkubuz'un filmlerinde ev öğesinin kullanımını şu şekilde açıklar:

> *Tümü rahatsız edici, tekinsiz evlerdir bunların. Tekinsizlik kiminde adı konmayan bir gerilim, huzursuzluk, psikolojik şiddet olarak hissettirir kendini, kimindeyse açıktan açığa dehşet üreten bir hal alır. Ancak her durumda, evlerin ortak noktası normal, sıradan kendi haline görünmeleridir. Demirkubuz'un filmlerinde dehşet normalliğin alt metnine dönüşür. Tam da Freud'un "tekinsiz" kavramına uygun bir durumdur bu aslında* (Suner, 2005, s. 174)

Filmin önemli sahnelerinden biri olan yemek sahnesinde yönetmen izleyiciyi kamerası aracılığıyla masa etrafında oturan karakterler arasında gezdirir. Yemek sahnesi sinematografik yönden incelendiğinde yönetmenin çerçeveleme ve kurgu yönünden bilinçli bir şekilde teknik hata sayılabilecek kullanımı dikkat çeker. Genel çekim ile masa etrafında oturan karakterlerin görüldüğü ilk sahne sonrası kamera yer değiştirir fakat geçiş yapılan çekimin bir önceki çekim açısına yakın olduğu görülür. Sahne boyunca genel çekimden genel çekime yapılan geçişler ile yönetmen klasik anlatı sinemasının yerleşik anlayışına karşı bir durum sergiler. Klasik anlatıda özdeşleşmenin en büyük silahlarından biri olan karakterin yakın çekiminin görülmediği bu anlarda yönetmen izleyiciyi belli bir mesafede tutar.

Görsel 3.116 –3. 117 – 3.118. Yemek sahnesinden görüntüler







Kaynak: Ekran alıntısı

Ev içi diyalog sahnelerinde aynayı sahnenin bir unsuru olarak kullanan yönetmen böylece klasik sinemada diyalog sahnelerinde sıkça tercih edilen açı-karşı açı çekimlerinin dışında bir sahne tasarlar. Tercih edilen bu teknik ile tek çerçeve içinde iki karakterin görülmesiyle diyalog görsel kesintiye uğramadan devam eder. Bu şekilde bir kullanım ile ortaya gerçek hayat diyaloglarını andıran bir sahne ortaya çıkar.

Görsel 3.119 – 3.120. Diyalog sahnelerinde ayna kullanım örnekleri





Kaynak: Ekran alıntısı

Filmde yönetmenin aydınlatma tercihine bakıldığında filmin temasıyla uygun olarak gerek iç gerekse dış mekânlarda aydınlatma yoluyla karanlık ve boğucu bir atmosfer oluşturulduğu söylenebilir. İç mekânlarda aydınlatma genel olarak tek noktadan mekân içinde yer alan ışık kaynakları ile sağlanır. Böylece gerçekçi bir aydınlatma dili oluşturan yönetmen anlatıda gölgeleri de etkin bir şekilde kullanır. Muharrem'in hayat kadınıyla birlikte olduğu sahnede gölgeler adeta karakterlerin benliğinden ayrı birer varlık gibi sunulur.

Görsel 3.121 – 3.122. İç ve dış mekân aydınlatma örnekleri





Kaynak: Ekran alıntısı

Görsel 3.123 – 3.124. Gölge kullanımına dair örnekler





Kaynak: Ekran alıntısı

Muharrem, hayat kadınına yaklaşırken birtakım tuhaf sesler çıkarır. Hayvan seslerini andıran bu sesler ve gölge kullanımı ile yönetmen bu anlarda karakterin içindeki hayvansı yönü görselleştirir. Diğer yandan bu şekilde bir sahne tasarımı akıllara Nietzsche'nin insanı tanımlarken kurduğu benzetmeyi getirir. Filozof; insanı hayvan ile üstinsan arasında bir yerde konumlandırır. Bu sahnede yönetmen karakteri hayvana daha yakın bir konumda sunar. Cinsel birliktelik öncesi yakınlaşmayı gösteren bu sahnede hayvan sesi ve hayvanı andıran gölge figürü ile insanın "id" katmanına da bir gönderme olduğu değerlendirmesi yapılabilir. Sigmund Freud 1930'lu yıllarda geliştirmiş olduğu kuramla çeşitli kavramlar doğrultusunda insan zihninin haritasını çıkarır. Düşünür id, ego ve süperego gibi kavramlar ile insanın zihin yapılanmasını açıklar. Bu doğrultuda Freud

egoyu kişiliğin denetim alanı olarak tanımlar, ego gerçek yaşamın istemleriyle yüzleşir. İd ise insanın temel güdülerinin bulunduğu alandır. Genel olarak haz alma yönünde istekler insan zihninin id katmanında ortaya çıkar. Son olarak süperego ise kişiliğin ahlaki yönüdür ve ahlak değerlerinin özümlenişini temsil eder (Hockley, 2020, s. 29). İd katmanı zevk alma yönünde istek içindedir ve ego tarafından bastırılır. İnsanın hayvani yönüne karşılık gelen id güdüsel olarak hareket eder ve haz peşinde koşar. Bu doğrultuda filmde yer alan sahnede Muharrem'in o anlarda id katmanının etkisinde bir davranış sergilediği söylenebilir.

3.5.2.3. Bulantı Filminde Sinematografi İle Anlam Yaratımı



3.5.2.3.1. Filmin Künyesi

Yapım Yılı: 2015

Yönetmen: Zeki Demirkubuz

Senaryo: Zeki Demirkubuz

Görüntü Yönetmeni: Türksoy Gölebeyi

Oyuncular: Zeki Demirkubuz, Şebnem Hassanisoughi,

Öykü Karayel, Çağlar Çorumlu, Cemre Ebuzziya

Süre: 117 Dakika

3.5.2.3.2. Filmin Konusu

Akademisyen olan Ahmet evliliğinde sorunlar yaşamaktadır. Yaşanılan sorunlar nedeniyle eşi, çocuğunu da alarak bir süre ailesinin yanına gitmek için evden ayrılır. Eşi ve çocuğu evden ayrılan Ahmet sevgilisi Aslı ile birlikteyken eşi ve çocuğunun kazada öldüklerini haberini alır. Bu kayıp sonrası Ahmet hayata kaldığı yerden devam ediyor gibi görünür fakat bir süre sonra kendini beklenmedik olaylar içinde bulur.

3.5.2.3.3. Film Analizi

Görsel: 3.125. Elif ve Neriman'ın görüntüleri



Kaynak: Ekran alıntısı

Filmin açılış sahnesinde yönetmen kadraja dahil etmiş olduğu ayna ile evin içinde farklı konumlarda bulunan iki karakteri aynı anda gösterir. Bir yanda evin hanımı Elif, diğer yanda ev işlerine yardımcı olan Neriman karakteri görünür. Sahnede ayna iki karakter arasında bir ayrım oluşturur. Bu anlarda Elif karakteri doğrudan görünürken, Neriman'ın aynaya yansıyan görüntüsü ekrana gelir. Bu anlarda yönetmen kamera konumu ve çerçeveleme ile yaratıcı bir sahne tasarlayarak farklı dünyaları olan iki kadın karakteri tek bir imajda sunar.

Evliliğinde sorun yaşayan Elif sıkıntılı bir ifade ile balkonda sigara içerken görülür. Ahmet konuşmak için Elif'in yanına geldiği anda yönetmen ikilinin görüntüsünü Ahmet'in balkon kapısına düşen yansıması ile sunar. Konuşmalarından yaşadıkları sorunlar ve duygusal mesafeleri anlaşılan Ahmet ve Elif'in aralarındaki iletişimsizlik durumu bu sahnede yönetmen tarafından görsel bağlamda vurgulanır.

Görsel 3.126. Ahmet ve Elif'in görüntüleri



Kaynak: Ekran alıntısı

Eşi ve kızını kaybeden Ahmet sevgilisi Aslı ile ilişkisine devam eder ve umursamaz bir tavır içinde yaşar. Ahmet, Aslı ile de sorunlar yaşamaya başlar. İlişkide sorumluluk almaktan kaçınan bir tavır içinde olan Ahmet ile Aslı bir akşam evde yemek yedikleri esnada uzun bir şekilde ilişkileri üzerine konuşurlarken yönetmen Aslı'yı görüntülerken kadraja televizyonu da dahil eder ve bu anlarda televizyon sahneye anlam katan bir unsur olarak dikkat çeker.

Görsel 3.127. Aslı karakteri ve televizyon görüntüsü



Kaynak: Ekran alıntısı

Aslı'nın söyledikleri ile ilişkide duygusal bağlamda yıprandığı anlaşılır. Bu anlarda arkada açık durumda bulunan televizyonda ise şelale görüntüsü yer alır. Konuşma boyunca akan şelalenin görüntüsü adeta Aslı karakterinin iç dünyasının görselleştirilmiş hali gibidir. Yönetmen şelale ile karakterin duygularını adeta açık eder.

Dışarı çıktığı bir akşam, kafede otururken eski öğrencisi Özge ile denk gelen Ahmet bir süre sonra Özge'nin evine gider. Evde bulundukları esnada Özge'nin cep telefonu çalmaya başlar. Özge önce cevap vermez fakat ısrarlı aramalar sonucu telefona bakar. Arayan erkek arkadaşı Selçuk'tur. Özge, Selçuk ile telefonda tartışırken Ahmet evden çıkmak için kapıya doğru gittiği esnada Özge, Ahmet'in önüne geçerek evden gitmesine engel olur. Eşini kaybettikten sonra duygularını kaybetmiş gibi dolanan Ahmet bu anlarda içgüdüleri doğrultusunda hareket eder gibi davranır. Özge telefonda konuşurken onu öpmeye başlayan Ahmet bir güç gösterisi sergiler. Özge konuşmasına devam ederken ona iyice yakınlaşan Ahmet eski öğrencisi üzerinde gücün vermiş olduğu cesaretle tahakküm kurar. Sahnenin devamında yakınlaşmayı cinsel ilişkiye çeviren Ahmet ilişkideki aktif taraf olarak değerlendirilebilir. İkili yatak odasına geçtikleri esnada yönetmen bu anları kapı aralığından gösterir. Bu anlarda yönetmenin çerçeveleme tercihi ile izleyici sahneyi dikizleyen bir bakış açısıyla görür. Mahremiyeti örtmesi gereken yatak odası kapısı izleyiciye açılmış ve ikili arasındaki yakınlaşma bu şekilde açık edilmiştir.

Görsel 3.128 – 3.129: Özge ve Ahmet'in yakınlaşması





Kaynak: Ekran alıntısı

Görsel 3.130. Ahmet'in Selçuk'tan saklanması



Kaynak: Ekran alıntısı

Özge ile konuşmasında bir şeylerden şüphelenen erkek arkadaşı Selçuk, Özge'nin evine gelir. Bu anlarda Özge Ahmet'i ev arkadaşının odasına kilitler. Selçuk kapıyı zorlar, açmak ister ama Özge buna engel olur. Ahmet ise içeriden olanı biteni sessizce izlemektedir. Heyecanı yüksek olan bu sahne filmin en gerilimli sahnesi olarak değerlendirilebilir. Sahnede görsel düzeyde dikkat çeken durum ise Özge ile yakınlaşma esnasında gücünü ve tahakkümünü gösteren Ahmet'in bu sahnede pasif bir şekilde beklemesidir. Ahmet kendinden güçsüz bir karakter karşısında gücünü rahatlıkla sergiler fakat bir erkek karşısında kapının ardına saklanarak onun gitmesini bekler. Bu doğrultuda Ahmet'in dışarıya karşı sergilemiş olduğu kibirli ve kendine güvenen tavrının bu sahne ile yıkıldığı değerlendirmesi yapılabilir.

Görsel 3.131. Ahmet'in Özge'yi ziyareti



Kaynak: Ekran alıntısı

Sahnenin devamında erkek arkadaşı Özge'ye şiddet uygular ve Özge görmüş olduğu şiddet sonucu hastaneye kaldırılır. Ahmet, Özge'yi ziyarete gider fakat Özge Ahmet ile görüşmek istemez. Bu anlarda Ahmet çaresiz bir şekilde hastanede Özge'nin odası önünde bekler. Hikâyede Ahmet ile Özge arasındaki ilişkide kapı öğesi anlatıya katkı sunan bir unsur olarak kullanılır. İkilinin yakınlaşması kapı önünde başlar, sonrasında yatak odasına geçtikleri esnada izleyici bu anları kapı aralığından görür, Özge'nin erkek arkadaşının eve geldiği esnada Ahmet kapı arkasında sessizce bekler ve son olarak Ahmet, Özge tarafından reddedilerek kapı önünde kalır. Son sahnede dikkat çeken bir diğer detay ise kapının Ahmet'in yüzüne kapanmasıyla birlikte ekran kararır ve sahne değişir. Bu anlarda yönetmen Ahmet ile Özge'nin ilişkisinin bittiğini sinematografik unsurlar aracılığıyla kapı öğesi üzerinden anlatır.

Görsel 3.132 – 3.133 – 3.134 – 3.135: Filmde kapı kullanımına çeşitli örnekler









Kaynak: Ekran alıntısı

Yönetmen filmde kapı öğesini çeşitli sahnelerde anlatıya katkı sunacak şekilde kullanır. Demirkubuz sinemasında önemli bir unsur olan kapı imgesi bu filmde de çeşitli şekillerde yer alır. Kapı kimi zaman kendi kendine açılır ve sahneyi bölerek dikkat dağıtan, izleyicide soru işareti bırakan bir görev görür. Kimi zaman eşikte geçen konuşmalar ile farklı dünyaları bölen bir ayırıcı unsur olarak sunulur. Kimi zaman ise çerçeve içinde çerçeve oluşturup izleyicinin gözünü sahnedeki ana konuya yönlendirecek şekilde kullanılır.

Film şehirde geçer fakat şehre ait herhangi bir dış mekân filmin anlatısına katkı sunmaz. Anlatı genel olarak iç mekânlarda, çoğunlukla da evde geçmektedir. Bir mekân olarak ev yönetmenin diğer filmlerinde olduğu gibi huzursuz ve tekinsiz bir unsur olarak anlatıda yer bulur. Filmde ölüm haberi evde alınır, Ahmet ile Özge'nin sahnesinde şiddet ev içinde gerçekleşir, Aslı, Ahmet'in evinde ağlar. Filmin duygu dünyasına dair tüm eylemler evde gerçekleşir. Bu bağlamda ev yönetmenin diğer filmlerinde olduğu gibi mutluluk mekânı olmaktan uzak bir şekilde sunulur.

Filmin sonlarına doğru Ahmet kaybettiği eşi ve kızının ardından onlara duyduğu özlemi geçmişte çekilen videoları izleyerek gidermeye çalışır. Televizyonda mutlu anların görüntülerini seyrederken birden elektrikler kesilir ve ekran kararır. Cep telefonu ışığıyla yolunu bulmaya çalışan Ahmet evde mum aramaya başlar. Bu arama esnasında yönetmen ses-imaj kullanımıyla Ahmet'in arama esnasında etrafta devirdiği eşyaların sesini izleyiciye ulaştırır. Elektrik kesintisi nedeniyle görselliğin sekteye uğradığı bu anlarda ses öğesi anlatıyı yönlendirecek şekilde kullanılır. Ahmet karanlık içindeyken kapı çalar. Kapıcı Neriman Ahmet'e mum getirmiştir. Ahmet'in "dünyası" kapıcı Neriman'ın getirdiği mumla aydınlanır.

Görsel 3.136 – 3.137: Ahmet'e mum getiren Neriman'ın görüntüsü





Kaynak: Ekran alıntısı

Karanlığın içinden elinde mum ile gelen Neriman bu anlarda ruhani bir görünüm içindedir. Ahmet'e getirdiği mumu elinde yanan mumla yakan Neriman sanki Ahmet'in karanlık iç dünyasını aydınlatır gibidir. Neriman'ın verdiği mumla salona geçen Ahmet içsel bir sorgulama içine girer. Mum ışığı ile aydınlanan sahnede Ahmet'in gölgesi yaşadıklarının ağırlığının görselleşmiş hali gibi duvara yansır.

Görsel 3.138. Ahmet'in duvara yansıyan gölgesi



Kaynak: Ekran alıntısı

Filmin başından beri umursamaz davranan ve yaşadığı acı olaylara kayıtsız kalan bir görünüm çizen Ahmet filmin son anlarında yaşadığı olayları sorgular, yönetmen bu içsel hesaplaşma anlarını çeşitli açılardan kaydederek Ahmet'in yaşadıklarına seyirciyi tanık eder.

Görsel 3.139. Mum ışığında Ahmet'in yakın plan yüz detayı



Kaynak: Ekran alıntısı

Yönetmen kamerasını Ahmet'e yaklaştırarak karakterin duygu dünyasını farklı çerçeveler ile görünür kılar. Bu anlardaki kamera kullanımı Deleuze'ün duygulanım-imge kavramını çağrıştırır. Karakterin yakın plan ile çerçevelenen yüzü belirli bir zaman-mekânda yer alan bedenin bir bölümü olmaktan veya bir kimlik, rol veyahut bir ilişkiyi işaret eder

şekilde görünmekten ziyade özerk bir imge olarak sunulur. Bu bağlamda; bu sahnede yüz ortak duyunun zaman-mekân koordinatlarından arınarak bir duygu-imaj boyutu kazanır (Bogue, 2011, s. 86).

Görsel 3.140 – 3.141. Ahmet'in mum ile oyunu



Kaynak: Ekran alıntısı

Mum ışığında sabit bir şekilde oturan Ahmet bir süre sonra elini muma yakınlaştırıp uzaklaştırarak ateş ile bir nevi oyun oynar. Ahmet, mumun elini yakmasına izin vererek bir anlamda geçmiş günahlarının acısını yaşar. Yaşadığı sorgulama sonrası kendini cezalandıran Ahmet sahnenin devamında evden çıkarak apartmanın bodrum katında oturan Neriman'ın evine gider.

Görsel 3.142. Neriman'ın kapısında Ahmet'in görüntüsü



Kaynak: Ekran alıntısı

Filmin daha önceki sahnelerinde anlam kazanan kapı imgesi filmin sonunda yine görünür. Ahmet, Neriman'ın kapısını çalar ve bir süre bekler. Eşikte kapının açılmasını bekleyen karakter yaşadığı içsel hesaplaşma sonrası bir karar vermiş gibi görünür. Geçmişini sorgulayan Ahmet'in yolu Neriman'a çıkar.

Görsel 3.143 – 3.144. Ahmet ve Neriman'ın görüntüleri





Kaynak: Ekran alıntısı

Eve giren Ahmet bir süre Neriman ile sessizce oturur ve sadece bakışırlar. Sonrasında oturduğu yerden kalkan Ahmet, Neriman'ın ayaklarına kapanarak sesli bir şekilde ağlamaya başlar. Neriman ise bu anlarda hiç şaşırmaz ve bu duruma karşı herhangi bir tepki vermez. Sanki bu anı bekliyormuş gibi sadece durur. Filmin en dramatik anlarından birini oluşturan bu sahneyi Yavuz Adugit şu şekilde yorumlar:

> *Sadece yaşama değil, aynı zamanda kendisine de yenik düşmüş Ahmet, aradığı ışığı, Neriman'ın, son derece berrak bir bilincin eşlik ettiği güçlü etik kişiliğinde bulur. Neriman'ın ona getirdiği o çok şey imleyen mumun ışığıyla yol alır, onun, etik sayesinde egemen kıldığı yargılayıcı olmayan ve kişisel beklenti taşımayan tutumunun huzuruna çıkar ve o mevkide, dünyada anlamsızlık ve değersizliğin egemen olmadığını görür. Eğitimsiz, kimsesiz, yoksul bir hizmetçi, sözlerle değil, edim ve eylemler aracılığıyla felsefenin teorisyenine, akademinin profesörüne hayatın kalp atışlarının manasını gösterir. Ve bu yüce keşif, Ahmet'in, Neriman'ın karşısında diz çökmesine yol açan, muhtemelen sinema tarihinin klasikleri arasına girecek olan o harikulade sahneyi yaratır. Bu sade ve yalın sahne, Ahmet'in gözlerinden Neriman'ın dizlerinin dibine dökülen gözyaşlarının inşa ettiği o sahne, anlamın anlamsızlık, değerin değersizlik karşısındaki gücünü kanıtlar* (Adugit, 2015).

Diğer yandan Ahmet'in bu eylemi Dostoyevski'nin *Suç ve Ceza* kitabında baş karakter Raskolnikov'un fahişelik yapan Sonya'nın ayakları önünde eğilmesini çağrıştırır. Kitaptakine benzer şekilde filmde de Ahmet ile Neriman arasında sosyal statü bağlamında bir farklılık bulunur. *Suç ve Ceza* kitabında Raskolnikov'un ayaklarına doğru eğilmesi sonrasında Sonya: "Ne yapıyorsunuz böyle? Benim gibi birinin önünde!.." sorusuna

Raskolnikov: “Ben senin önünde değil, insanlığın çektiği acıların önünde eğildim” (Dostoyevski, 2012, s. 401) cevabını verir. Filmdeki duruma bakıldığında ise Ahmet’in yaşamış olduğu ve anlatı boyunca görmezden geldiği, ötelediği acısını Neriman’ın ayakları dibinde dindirme çabası içinde olduğu değerlendirmesi yapılabilir.

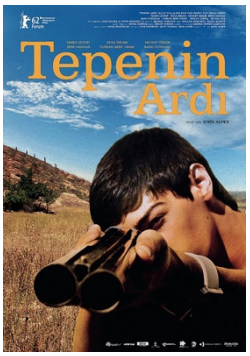
3.5.3. Emin Alper Sinemasında Felsefik Anlam

3.5.3.1. Emin Alper Sinemasına Genel Bir Bakış

İlk uzun metrajlı filmi olan *Tepenin Ardı*’nı 2012 yılında çeken Emin Alper bu filmi sonrasında 2015 yılında *Abluka*, 2019 yılında *Kız Kardeşler* ve son olarak 2022 yılında *Kurak Günler* filmlerine imza atar. Üretmiş olduğu filmlerin hem senaristi, hem yönetmeni olan Alper’in sineması sanat sineması anlayışı çerçevesinde değerlendirilebilir. Filmlerinde toplumsal sorunları ele alan Alper’in politik bir sinema dili olduğu söylenebilir. Yönetmen filmlerinde farklı konuları ele alsa da dünya görüşünü belli kavramlar çerçevesinde filmlerine dahil ettiği söylenebilir. Siyasal bilimler üzerine hazırlamış olduğu teziyle doktorasını yapan yönetmenin sinema dışında akademik bir geçmişi de bulunur. Filmlerinde alegorik bir anlatımı tercih eden yönetmen genel olarak iktidar, tahakküm, ötekilik konularını ele alarak toplumsal ve siyasal bir sinema portresi çizer. Alper’in doğal ve gerçekçi bir film-dünya tasarladığı ve çoğu zaman sinematografik unsurları aktif bir şekilde kullanarak anlatısını bu şekilde inşa ettiği söylenebilir. Genel olarak doğal ışık kullanan yönetmen filmlerinde ışık ve renk gibi öğeleri yaratıcı şekilde kullanarak estetik bir dil oluşturur.

3.5.3.2. Tepenin Ardı Filminde Sinematografi İle Anlam Yaratımı

3.5.3.2.1. Filmin Künyesi



Yapım Yılı: 2012

Yönetmen: Emin Alper

Senaryo: Emin Alper

Görüntü Yönetmeni: George Chiper

Oyuncular: Tamer Levent, Reha Özcan, Mehmet Özgür, Berk Hakman, Furkan Berk Kiran, Banu Fotocan

Süre: 94 Dakika

3.5.3.2.2. Filmin Konusu

Orman işletme işinden emekli olan Faik ailesinden kalma araziyi işletmekte ve şehirden uzakta yer alan bu bölgede yaşamaktadır. Ailenin en büyüğü olan Faik çevresinde yer alan kişiler üzerinde iktidar sahibi biridir. Faik yaşamış olduğu ev ve sahip olduğu arazinin çevrede yaşayan yörüklerin tehlikesi altında olduğunu düşünür ve anlatı boyunca bu doğrultuda eylemlerde bulunur. Faik'in oğlu Nusret, çocuklarını alarak hava değişimi için babasının yaşadığı yere gelir. Ailenin bir araya geldiği zaman diliminde Faik'in davranışları ve çevre arazilerde yaşayan yörüklere karşı düşmanca tavrı aileyi trajik olaylara doğru sürükler.

3.5.3.2.3. Filmin Analizi

Tepenin Ardı, isminden de anlaşılacağı üzere hikâyesini iki farklı mekân üzerinden anlatır. Tepenin diğer yanı ve bu yanı olarak ayrımlanan iki mekân üzerinden sunulan öyküde yönetmen ötekilik, milliyetçilik, otorite, iktidar gibi farklı kavramları ele alır. Kamerasını taşraya çeviren Alper filmde mekânı anlatının başat unsurlarından biri olarak kullanır. Anlatıya paralel bir mekân kullanımının olduğu filmde western türü ile özdeşleşen imajlar dikkat çeker.

Görsel 3.145 – 3.146 – 147. Filmde mekân kullanımına dair görüntüler







Kaynak: Ekran alıntısı

Filmde mekân olarak seçilen coğrafyanın yapısı western filmlerinde kullanılan mekânlar ile ortak özellikler barındırır. Western filmlerin ormanlarla ve çöllerle donanmış uçsuz bucaksız arazilerin yarattığı geniş ufuk çizgisi, kentsel yaşamda var olan kapalılık duygusuna zıt bir duygu durumu oluşturur. Bu da izleyenler için, geniş bir alan ve hareket özgürlüğü yanılsaması yaratır. Bu tür filmlerde doğa görüntüleri, westernlerin ideolojik altyapısına uygun olmanın yanı sıra, eylemin geçtiği sahnelerin düzenlenmesini de sağlar. Geniş planda çekilen görüntüler ile anlatıya içkin genişlik ve sonsuzluk duygusu iyice güçlendirilir (Abisel, 1995, s. 100). Yönetmen Alper filmin western türüyle olan yakınlığını bir röportajında şu şekilde açıklar:

> *Western meselesi bizim beklediğimizden daha çok tuttu. Başta projenin westernle ilgisi yoktu aslında. Enis mekân araştırması sırasında, mekânları görünce -benim tabii o*

mekânlarla mesafem yok, oralarda doğup büyüdüğüm için-"burası western mekânlarına benziyor" dedi. Sonra hikâyenin de westerne benzediğini keşfettik. Yörükler yerine Kızılderilileri koyarsan gayet bir western hikâyesi. Çekimlere yaklaşırken ben de bunu kullanabileceğimizi düşündüm çünkü hikâyenin stilize bir boyutu var. Bunu biçimsel olarak da stilize birtakım mizansenlerle güçlendirebiliriz diye düşündüm (Alper, 2013).

Yönetmen belirtmiş olduğu gibi mekânı yaratıcı mizansen kullanımıyla anlatıya dahil eder ve film biçimin içeriği, içeriğin de biçimi desteklediği bir yapı kazanır.

Film Faik'in arazisinde yer alan fidanlığın görünmesiyle başlar. Fidanlık sahnesinde kim olduğu görünmeyen biri elinde tutmuş olduğu bir sopa ile yetişmekte olan fidanlara hızlıca vurarak, fidanları kırmaya başlar. Bu anlarda eylemin faili belli değildir, yönetmen öznel kamera kullanımı ile sahneyi eylemde bulunan kişinin gözünden sunar.

Belirsizlik duygusu ile başlayan film ilk anlardan izleyicide soru işareti uyandırır. Fidanları kıran kişinin eylem esnasında çıkarmış olduğu seslerden intikam duygusuyla, öfke içinde hareket ettiği anlaşılır. Yönetmen bu anlarda doğal ses kullanır ve gerek sopanın inip kalkma esnasında çıkarmış olduğu ses ile gerekse fidanlara vurulma anında çıkan ses ile karakterin duygu dünyasını ses-imaj üzerinden izleyiciye sunar.

Görsel 3.148 – 3.149. Açılışta ekrana gelen fidanlık görüntüsü





Kaynak: Ekran alıntısı

Kesit değişir. Evde, pencere kenarında yatan Faik birden dışarıdan tavuklardan gelen ses ile uyanır ve hızlıca kalkarak, elinde tüfek ile dışarı çıkar. Faik'in hal ve hareketlerinden bu durumun daha önce de yaşandığı anlaşılır. Faik dışarıda tüfeğiyle birini arar gibi davranışlarda bulunur. Sağa sola bakar, evden uzaklaşarak çevreyi arar. Faik'in araması esnasında mekâna genel çekim ile bir bakış atan Alper böylece evin aslında tehlikeye açık yapısını görselleştirir. Sahnenin devamında ise evden uzaklaşan Faik ve yardımcısı Mehmet kayalığın tepesinde durdukları esnada filmin adı ekrana gelir.

Görsel 3.150. Faik'in elinde tüfek ile görüntüsü



Kaynak: Ekran alıntısı

Yönetmen, elinde tüfek ile evden çıkan Faik'i kamerasıyla takip eder. Sırt planda, aktif bir kamera kullanımı ile takibin gerçekleştiği bu anlarda Alper hareketli kamera kullanımı ile izleyiciyi eylemin içine dahil eder.

Görsel 3.151. Faik'in yaşadığı ev ve çevresi



Kaynak: Ekran alıntısı

Faik film boyunca yaşanan çeşitli olayları tepenin diğer yanında yaşayan yörüklerin gerçekleştirdiğine inanır ve yörükler Faik ve çevresi için en büyük tehlikeyi oluşturur. Bu inanç doğrultusunda hareket eden ve çevresindeki kişileri de bu duruma ikna etmeye çalışan Faik bir anlamda yaşadığı grubu öteki kavramı üzerinden bir arada tutar. Filmde dikkat çeken en önemli detay "tepenin ardı"nın gösterilmemesidir. Tepe filmi mekânsal bağlamda ikiye ayırır fakat ekranda sadece Faik'in yaşadığı tepenin bu yanı sunulur. Bonitzer'in (2011, s. 70) sinemada görsel alana her zaman bir kör alanın eklendiğini ifade

ettiği gibi yönetmen tepenin diğer yanını anlatıda kör alan olarak tasarlar. Filmde kör alanın yokluğu en az görsel alanın varlığı kadar önem taşır.

Faik'in oğlu Nusret iki oğluyla beraber babasını ziyarete gelir. Faik'in torunu Zafer askerden yeni gelmiştir ve askerde yaşadığı olaylar nedeniyle psikolojik olarak sıkıntılı bir süreç yaşamaktadır. Zafer'in bu psikolojik durumu filmde çeşitli zamanlarda izleyiciye sunulur. Zafer film boyunca genelde dış mekânda tek başına dolanırken ve doğada uzanıp uyurken görünür. Zafer'in arazide yürürken göründüğü sahnelerde kamera karakteri sırt planda takip eder. Bu anlarda Zafer takip ediliyormuş hissine kapılarak arkasını kontrol eder. Yönetmen kamera kullanımı ile bu duyguyu izleyiciye de geçirir ve izleyenleri karakterin takip edilip edilmediği düşüncesi ile baş başa bırakır.

Görsel 3.152 – 3.153. Zafer karakterinin takip sahneleri





Kaynak: Ekran alıntısı

Emin Alper vermiş olduğu bir röportajda filmde yer alan takip sahnelerinde kamera kullanımı ile belirsizlik duygusu yaratılması konusunda şu şekilde bir açıklama yapar.

> *Kamera manipülatif kullanıldı bir sürü yerde, yer yer yönetmen bakışı olarak kullanıldı, yer yer seyirciyi kandırmak için, yer yer de "acaba mı?" sorusunu sordurmak için yapıldı bu çekimler. Yani bilerek muğlaklaştırmaya çalıştık.* […] *Bir de benim çok sevdiğim steadycam çekimler var. Bir gizem yaratıyor, hem karakterin kim olduğunu anlamakta ilk başta biraz zorluk çekiyorsun hem de karanlıkta tek başına yürürken etraftan gelebilecek tehdit hissini artırıyor* (Alper, 2013).

Görsel 3.154 – 3.155 –3.156 – 3.157. Filmde öğeler ile anlatının desteklenmesine dair görüntüler



Kaynak: Ekran alıntısı

Yaşadığı çevrede yörüklerin tehdidi altında olduğunu düşünen Faik filmde sürekli bir gözlem içindedir. Gözetlendiğini düşünerek kendini gözetleyenleri yakalama amacıyla dürbünü ile tepeleri kontrol eder. Yanından ayırmadığı tüfeğiyle küçük torununa atış talimi yaptırır ve bir anlamda onu da çekirdekten yetiştirerek tehlikelere karşı kendini korumasını amaçlar. Yönetmen dürbün ve tüfek öğeleri ile Faik karakterinin paranoid halini izleyiciye sunar.

Zafer kardeşi Caner ile arazi çevresinde dolanırken serinlemek için bölgede bulunan dereye girer. Zafer'in suya girip sonrasında başını sudan çıkardığı anlarda bir sessizlik oluşur. Yönetmen burada mutlak bir sessizlik yaratır, sadece suya damlayan damlaların

sesi duyulur. Bu anlarda Alper sahnenin anlamını ses-imaj kullanımı üzerinden oluşturur. Direkt kameraya doğru bakan karakterin bakışı ve sahneye hâkim olan damla sesleri ile izleyici klasik sinemada alışık olmadığı bir sahne ile karşılaşır.

Görsel 3.158. Zafer karakterinin kameraya bakışı



Kaynak: Ekran alıntısı

Sahnenin devamında Zafer olduğu yerde doğrulur, bu kez kamera arkasına geçer ve ses kanalına su damlalarının yanı sıra ürkütücü hayvan sesleri eklenir.

Görsel 3.159 – 3.160. Zafer karakteri ve sudan geçiş yapan askerler





Kaynak: Ekran alıntısı

Bu anlarda Zafer önünden geçen askerlere bakar. Bir grup asker sudan geçerek, ellerinde tüfekleri ve sırtlarında teçhizatlarıyla operasyona gidiyor izlenimi oluşturur. Kamera karakter ile birlikte sudan geçen askerleri tek bir çerçevede görüntülerken yönetmen *mezopan* (netlik kaydırma) hareketi ile önce Zafer'e sonrasında ise geçiş yapan askerlere odaklanır. Seyirci de Zafer ile birlikte bir süre askerlerin geçişini izler, son askerin geçişinin ardından yönetmen tekrar Zafer'e odaklanır. Bu anlarda Zafer seyreden konumunda, hareketsiz bir şekilde durmaya devam etmektedir. Karakterin bu görüntüsü bir süre ekranda kalır. Yönetmen bu anlarda bir ölü zaman yaratarak izleyicinin sahne üzerine düşünmesi için bir zaman dilimi oluşturur. İlgili sahne izleyiciye Zafer karakteriyle alakalı bilgi sunulması bakımından önem taşır. Diyalog kullanımının olmadığı bu sahnede yönetmen anlamı salt sinematik araçları kullanarak yaratır. Filmin başından takip ediliyormuş gibi bir şüphe içinde dolanan Zafer'in askerde yaşadığı olaylar nedeniyle psikolojisinin bozuk olduğu izlenimi oluşur. Karakterin filmin çeşitli anlarında gördüğü halüsinasyonlar anlatıyı böler ve kendi zamansallığında ilerler. Deleuze Avrupa sinemasında erken dönemden itibaren amnezi, hipnoz, sanrı gibi durumların göründüğünü belirterek bu duruma dair şu şekilde bir açıklama yapar:

> *Bu durumlarda ortak olan ilk etmen, bir karakterin kendini motor uzanımını yitirmiş görsel ve sessel duyumların (derisel ya da sinestezik olan dokunsal duyumların) ağında bulmasıdır. Bu bir sınır-durum, bir kazanın kaçınılmazlığı ya da sonucu ve ölümün yakınlığı olabileceği gibi uyku, rüya ya da dikkat dağılması gibi en sıradan haller de olabilir. İkinci olarak bu aktüel duyumlar ve algılanımlar motor tanımadan olduğu kadar*

> *belleksel tanımadan da kopmuştur: onlara karşılık gelen ve optik ve sessel duruma uyan herhangi bir belirli bir hatıra grubu yoktur.* […] *Geçmişin bütünüyle ve anarşik bir biçimde harekete geçirilmesi artık karakterin motor güçsüzlüğüne karşılık geliyor gibidir. Açılma-kararma ve bindirme efektleri zincirinden kurtulurlar* (Deleuze, 2021b, s. 73).

Deleuze'ün de belirtmiş olduğu gibi filmde karakterin halüsinasyon sahnelerinde kurgusal düzeyde bu sahnelerin halüsinasyon olduğunu belirten bir belirti yoktur. İzleyenleri ilgili sahnelerin aktüel mi yoksa virtüel mi olduğu konusunda sorgulamaya iten bu anlar sinematografik araçların gücünü vurgulaması bağlamında önem taşır.

Filmin ilerleyen anlarında Faik ağa, yanında çalışan Mehmet ile konuşurken görülür. Bu konuşmanın içeriği Faik'in, Mehmet'e kendisine olan borcunu hatırlatmasıdır. Bu konuşmanın birkaç sahne sonrasında Mehmet fidanlıkta görülür. Mehmet'in fidanlıkta dolaşarak elindeki sopa ile fidanları kırdığı bu sahne aslında filmin başlangıç sahnesidir.

Görsel 3.161 – 3.162. Mehmet karakterinin fidanlıktaki görüntüsü





Kaynak: Ekran alıntısı

Filmin başlangıcında sadece eylem görünürken, filmin ilerleyen anlarında eylemi gerçekleştirilen karakterin görünmesiyle baştaki sahne açık edilir. Bu anlarda yönetmen karakteri sırt planda takip ederek izleyiciyi eylemin içine çeker. Bu sahne filmin başlangıcındaki sahne ile birlikte düşünüldüğünde anlam kazanır. Yönetmen başlangıçta öznel kamera ile bir gizem yaratırken, filmin ortasına doğru kadrajının merkezine karakteri alarak alternatif bir bakış açısıyla eylemi gösterir.

Yönetmen filmde genel olarak hareketli bir kamera kullanımı tercih eder. Kamera kimi zaman öznel olarak kullanılıp izleyiciyi anlatıya dahil ederken, kimi zaman ise olayları muğlakta bırakan bir rol üstlenir. Film boyunca sinematografik araçların gücünden yararlanan Alper'in biçim ve içerik bağlamında tutarlı bir sinema dili oluşturduğu söylenebilir.

Görsel 3.163 – 3.164 – 3.165 – 3.166: Aynı mekânda yer alan farklı karakterlerin sunumu







Kaynak: Ekran alıntısı

Karakterlerin arazide, birbirlerine yakın fakat farklı konumlarda oldukları sahnede yönetmen karakterleri gösterirken kamerasını dört karakter arasında gezdirir. Bu anlarda kameranın hareketi bir kişinin gözlerini arazide gezdirmesini andırır. Yönetmen karakterleri genel bir çekim ile çerçevelemek yerine ayrı ayrı olarak gösterir. Bu kullanım kadrajda yer alan her karakterin ayrı bir dünyası olduğu düşüncesini oluşturur. Yönetmenin görsel boyuttaki bu tercihi western filmlerdeki kamera kullanımını andırır. "Eylem yoğun bir tür olan westernde hareketlerin kamerayla izlenmesi, genel çekim ya da toplu çekim ölçeğinde uzun kaydırmaları ve çevrinmeleri beraberinde getirmektedir. Bu, filmin ritminin düzenlenmesinde ve gerilimlerin inşasında önemli bir işlev görmektedir" (Abisel, 1995, s. 115).

Uzaktan karakterlerin gösterildiği bu sahne sonrası kesit değişir ve ekrana Zafer karakterinin yakın çekim görüntüsü gelir. Klasik sinemada pek rastlanmayacak şekilde genel plandan yakın plana yapılan bu kesme ile izleyici birden Zafer karakterinin uzaklara doğru, düşünceli bir şekilde bakan hali ile karşılaşır.

Görsel 3.167. Zafer karakterinin görüntüsü



Kaynak: Ekran alıntısı

Film üzerine vermiş olduğu bir röportajında; "Epey yakın çekim de kullandık karakterlerin tedirginliğine, psikolojisine biraz yaklaşmak için" şeklinde bir açıklama yapan Alper (2013) bu anlardaki yakın çekim tercihi ile izleyiciyi Zafer'in psikolojisi ile baş başa bırakır. Öncelikle Zafer'in bir noktaya odaklanmış şekilde görüntüsü ekrana gelir sonrasında kesit değişir ve tepelik arazide yürüyen askerler görünür.

Görsel 3.168. Tepede yürüyen askerlerin görüntüsü



Kaynak: Ekran alıntısı

Zafer'in bakışı sonrasında ekrana gelen operasyona giden askerlerin görüntüsü Zafer'in daha önce dere sahnesinde gördüğü askerleri andırır. Karakterin yakın çekim görüntüsü ardına bağlanan görüntü ile yönetmen Zafer'in içinde bulunduğu psikolojik durumu kamerası aracılığıyla görselleştirir.

Filmde ışık kullanımına bakıldığında genel olarak doğal ışıktan yararlanıldığı görülür. Yönetmenin estetik bir aydınlatma tercih ettiği ve aydınlatmayı anlatıya katkı sunacak şekilde kullandığı söylenebilir. İç ortamda kandil gibi geleneksel aydınlatma yöntemi kullanılırken, dış ortamda gündüz vakti sert ışıktan yararlanılarak mekânın sarı tonlarının öne çıkarıldığı görülür. Karakterlerin akşam vakti genelde dışarıda ateş başında vakit geçirdikleri görülür. Kamp ateşi başında sohbet etme anlarında yönetmen ateş ile doğal bir aydınlatma sağlar. Diğer yandan karakterlerin kamp ateşi başında görüldüğü sahneler western türü filmleri anımsatır niteliktedir.

Görsel 3.169 – 3.170. Aydınlatmaya dair örnekler



Kaynak: Ekran alıntısı

Anlatı boyunca işlenen her suçu tepenin ardında yaşayan yörüklerin yaptığına inanan ve çevresindekileri de buna inandırmaya çalışan Faik karakteri filmde içinde yaşadığı topluluğun lideri olarak sunulur. Hayali bir düşman yaratan Faik böyle bir düşünce içinde bir anlamda kolaycılığa kaçar. Faik, öteki algısı üzerinden düşmanlaştırdığı yörükler sayesinde kendi topluluğu üzerinde bir tahakküm oluşturur. Filmde tepenin ardında yaşayan yörüklerin hiç gösterilmemesi, Faik'i ve dolayısıyla grubunu harekete geçiren eylemlerin eylem anında hiç görünmemesi yönetmenin muğlak bıraktığı durumlar olarak dikkat çeker.

Filmin son anlarına doğru Zafer karakteri görmüş olduğu halüsinasyonda bir asker ile konuşur ve askerlerin bir operasyon yaparak koyun sürüsü ile bölgeden geçeceklerini öğrenir. Bunun üzerine keçi postuna sarılan Zafer içinde bulunduğu sürüye doğru ateş

eden kişiler tarafından öldürülür. Bu anlarda kamera farklı bir mekândayken silah seslerinin duyulması üzerine Faik ve yanındakiler sürünün bulunduğu yere gittikleri sırada Zafer'in ölmüş olduğunu görürler. Bu durum Faik'in sabrını taşırır ve yanındakiler ile birlikte tepenin ardına doğru saldırıya geçerler. Omuzlarında tüfekleri ile yürüyen topluluğun görüntüsü askeri bir ekibi andırır. Bu anlarda yönetmen Faik'i grubun en önünde konumlandırarak karakterin grup üzerindeki iktidarını görselleştirir.

Görsel 3.171 – 3.172. Tepenin ardına doğru harekete geçen grubun görüntüsü

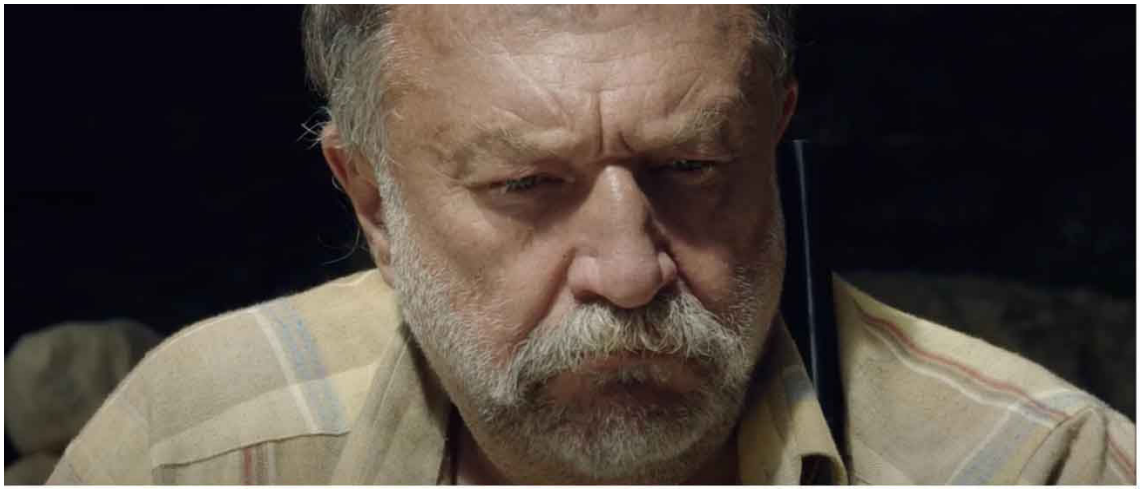




Kaynak: Ekran alıntısı

Filmin dramatik anlamda zirve noktalarından Zafer karakterinin vurulmasıdır. Olayın devamında grup üyeleri cenaze başında toplanır. Yönetmen bu anlarda yakın çekim görüntülerle karakterin duygu dünyasını izleyiciye sunar.

Görsel 3.173 – 3.174. Yakın çekim örnekleri





Kaynak: Ekran alıntısı

Karakterlerin yakın çekim görüntülerinden hem duygusallıkları, hem de intikam alma istekleri okunur. Filmin başından beri inşa edilen tepenin ardında yaşayan düşman yörükler algısı filmin sonunda zirve noktaya ulaşır.

Yönetmen film boyunca müzik kullanmazken bu durum filmin son anlarında değişir. Filmin son sahnesinde grubun yürüyüşe geçtiği anlarda müzik devreye girer. Duyulan müzik anlatının başından itibaren inşa edilen duyguya ve son anlarda yaşanan krize zıt bir tondadır. Alper filmin sonuna dair şöyle bir açıklama yapar:

> *Filmi kurarken en baştan itibaren beni en çok tedirgin eden filmin son kısmıydı, final nasıl algılanacak, "nereden çıktı bu" mu denecek, yoksa hikâye buna hazırlıyor mu insanları*

meselesiydi. Gerilim öğesi başlangıçta yoktu aslında. Senaryoyu okuyan insanlar söyledi, "burada bir gerilim var" diye. Ben de ona göre belirli yerlerde gerilimin dozunu bilinçli bir şekilde artırmaya çalıştım. […] *Hikâye ne gerektiriyorsa onu yapmaya çalıştım. Hikâyeden belli bir paranoya hissinin geçmesi lazımdı. Seyircinin "bu tehdit gerçek mi, değil mi" duygusunu yaşaması, gerçek olmadığını yavaş yavaş anlaması, hikâyenin iyice absürd bir noktaya doğru gitmesi ve en sonunda absürdlüklerin zirveye çıkması lazımdı.* […] *Müzik konusunda eleştiriler aldık tabii. Ama müziği eleştirenler bile daha çok gereksiz olduğu yönünde eleştiriyorlar. Zaten bu absürd ton, mesaj filmden çıkıyor, altını çizmeye gerek yoktu, diyorlar* (Alper, 2013).

Filmin son anlarında başlayan absürd müzik bir anlamda film boyunca yükselen gerilimi boşa çıkarır. Yönetmenin filmin sonunda tercih etmiş olduğu anlatı ile uyumsuz müzik kullanımı izleyenleri hikâyeye yabancılaştırdığı ve filmin genelinde yaşanan olaylara dair sorgulamaya ittiği değerlendirmesi yapılabilir.

3.5.3.3. Kurak Günler Filminde Sinematografi İle Anlam Yaratımı

3.5.3.3.1. Filmin Künyesi



Yapım Yılı: 2022

Yönetmen: Emin Alper

Senaryo: Emin Alper

Görüntü Yönetmeni: Christos Karamanis

Oyuncular: Selahattin Paşalı, Ekin Koç, Erol Babaoğlu, Erdem Şenocak, Selin Yenici, Sinan Demirer

Süre: 129 Dakika

3.5.3.3.2. Filmin Konusu

Film Yanıklar isimli kasabaya atanan genç savcı Emre'nin görev yaptığı ilçede karşılaştığı sorunları ele alır. İlçe sakinleri bir süredir su kıtlığı ve kuraklık sorunu yaşar. Yeraltı sularının kullanılması nedeniyle ilçenin farklı yerlerinde meydana gelen obruklar kasabada yaşayanları tehlikeye atmaktadır. Konu ile ilgili mahkeme süreci devam ederken görevinden ayrılan eski savcının yerine gelen Emre konunun üzerine gitmeye karar verir. İlçede yaşayan muhalif gazeteci Murat bu konuda Emre'yi destekler ve konu

ile ilgili belgeler sunar. Emre'nin bu kararı bir süre sonra onu beklenmedik ilişkilerin içine iter.

3.5.3.3.3. Filmin Analizi

Emin Alper'in son filmi olan *Kurak Günler* dünya prömiyerini 75. Cannes Film Festivali'nin *Un Certain Regard* (Belirli Bir Bakış) bölümünde yapar ve aynı festivalde Queer Palm ödülü için yarışır. Bu bağlamda filmin uluslararası düzeyde yönetmenin diğer filmlerine oranla daha tanınır bir film olduğu söylenebilir. Değindiği konular ve yer verdiği karakterler bağlamında film için birçok eleştirmen günümüz Türkiye'si ile bir ilişki kurar. Temelde politik bir hikâyenin ele alındığı film anlatı ilerledikçe dallanıp budaklanır ve yönetmen politik bir olayın yanı sıra ötekilik, kadına şiddet, anti-demokratik durumlar, şiddet, linç kültürü, homoerotik ilişki ve homofobi gibi birçok kavrama değinir. Filmin politik yönüne dair yönetmen Alper şu açıklamayı yapar:

> *Bu filmdeki çıkış noktam daha politik. Siyasetin öyküye yavaş yavaş sinmesinden ziyade, bu kez öyküyü en baştan politik bir hissiyatla yarattığımı söyleyebilirim. Bu motivasyonun kökeninde son yıllarda içinde yaşadığımız siyasi iklimden kaynaklanan yalnızlık hissi, sistemin üzerimize çöken ağır havası, üst üste yaşadığımız hayal kırıklıkları ve bunların üzerimizde bıraktığı tahribatlar var* (Alper, 2022).

Filmin açılışında jenerik devam ederken film-dünyaya dair ses duyulmaya başlanır. Görüntü öncesinde gelen ses ile yönetmen anlatı evrenine dair bir ipucu sunar. Yoğun rüzgâr sesi filmin doğanın içinde geçtiği izlenimini verir.

Görsel 3.175. Filmin açılış görüntüsü



Kaynak: Ekran alıntısı

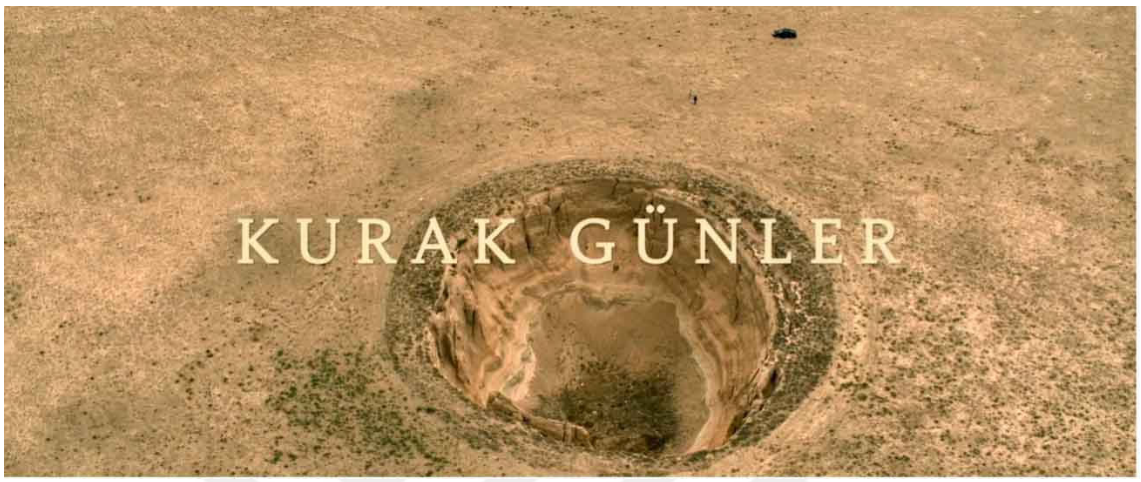
Jenerik sonrası ekrana gelen ilk görüntüde kamera karakterlere uzak bir noktada durur. Geniş bir obruğun bir ucunda karakterler (savcı ve hâkime) diğer ucunda izleyicinin görüş açısını belirleyen kamera bulunur. Bu anlarda ekrana gelen imajın çerçevelemesine bakıldığında yönetmen ekranın büyük bir bölümünü obruğun boşluğuyla doldururken karakterler uzaktan bir figür şeklinde sunulur. Yönetmenin; kameranın konumu, açısı ve çerçeveleme tercihleri bu ilk sahnede izleyiciyi karakterlerden ziyade yaşanan doğa olayı ile karşı karşıya bırakır.

Filmde anlatının ana izleklerinden biri bölgede yaşanan obruk oluşumlarıdır. Kasabada yaşanan su kıtlığına çözüm olması için belediye yeraltı sularını çeker ve çekilen sular nedeniyle zaman içinde oluşan boşluklar ani çökmelerle obrukları meydana getirir. Oluşan obruklar nedeniyle belediyeye karşı yapılan suç duyuruları zaman içinde belediye ile yasanın temsilcisi olan savcılık makamını karşı karşıya getirir. Anlatıda değinildiği üzere eski savcı bu karşılaşma durumunun getirdiği baskıya dayanamayarak süresi dolmadan tayinini isteyerek kasabadan ayrılır. Yeni savcı Emre'nin böyle bir olay sonrası kasabaya gelmesi ve idealist bir tavır sergilemesi anlatının seyri açısından önem taşır.

İlk sahnenin devamında karakterler obruk başından ayrılırken kamera yükselmeye başlar, filmin adı ekrana gelir ve bu anlarda müzik devreye girer. Yaylı çalgılardan duyulan tiz sesler sahneye bir gerilim duygusu katar. Anlatının tümüne hâkim olan gerilim duygusu ilk anlardan itibaren gerek görsel, gerek işitsel öğelerle inşa edilmeye başlanır. Filmin

adının göründüğü anlarda kamera obruğu genel olarak görecek konumdadır. Yönetmen obruğun oluşturmuş olduğu çukurun büyüklüğü ile karakterlerin küçücük görüntüleri arasında bir karşıtlık oluşturarak durumun vahametini görsel düzeyde vurgular.

Görsel 3.176: Obruğun görüntüsü



Kaynak: Ekran alıntısı

Filmin giriş anının devamında yönetmen anlatının geçtiği mekânı tanıtan çekimleri ekrana getirir. Bu çekimlerde filmin adının işaret ettiği kuraklık öne çıkar. Filmde yaşanan susuzluk ve kuraklık durumları ilk anlardan itibaren çeşitli sahnelerle izleyiciye sunulur.

Görsel 3.177 – 3.178. Anlatı mekânına dair görüntüler





Kaynak: Ekran alıntısı

Geniş planlar aracılığıyla gösterilen çorak araziler izleyicide hiçlik duygusu uyandırır. Giriş sahnesi itibariyle kullanılan geniş plan çekimler ve arazinin doğasının western filmleri andırdığı söylenebilir. İlk anlardan itibaren oluşturulan bu hiçlik duygusu anlatı ilerledikçe filmin geneline yayılan bir duruma karşılık gelir. Aslında yok olanın sadece doğa olmadığı doğa ile birlikte insanlığa ait çeşitli kavramların da içinin boşaldığı görülür.

Görsel 3.179. Kasabanın uzaktan görüntüsü



Kaynak: Ekran alıntısı

Kameranın kasabaya doğru giden savcının aracını takip ettiği sahnelerin devamında ekrana kasabanın uzak bir noktadan görüntüsü gelir. Kasabanın göründüğü bu anlarda silah sesleri duyulur. Bu sahnede yönetmen izleyicide ses kanalı üzerinden bir düşünce oluşturur. Bir taşra kasabası olarak görünen mekânda, taşraya dair sessizlik ve sakinlik

yerine silah sesleri vardır. Yanıklar Kasabası alışılagelen taşra algısından uzaktır. İzleyici filmde anlatının unsurlarından biri olan şiddet olgusu ile daha kasabaya girmeden karşılaşmış olur.

Kamera kasabaya ilk girdiği anda ekrana eli silahlı kişilerin görüntüleri gelir. Kasalı araçların arka kısmında yer alan bu kişilerin ellerinde tüfek ile göründükleri sahneler paramiliter grupların görüntülerini andırır. Bu anlar ilçede yasanın olmadığını ve kalabalığın ellerinde tüfekler ile sokaklarda rahatça gezebildiğini düşündürür.

Görsel 3.180 – 3.181. Kasabanın sokaklarından görüntüler





Kaynak: Ekran alıntısı

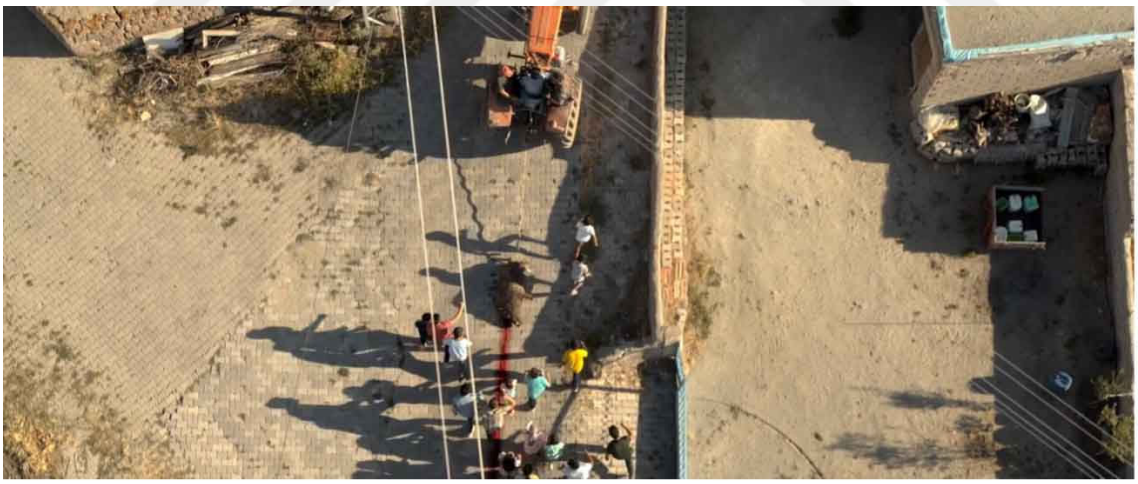
Sahnenin devamında kalabalığın domuz avında olduğu ve kasabanın sokaklarına giren domuzun peşine düştüğü anlaşılır. Bir yandan araba üstündeki kişiler havaya ateş ederken, diğer yandan sokakta koşarak onlara eşlik eden kişilerin coşkulu halleri görülür. Kitle şeklinde hareket eden kalabalığın bu görüntüsünün temelinde yatan düşünce kitle

psikolojisi üzerine çalışmalar yapan sosyolog Gustave Le Bon'un şu tespiti ile açıklanabilir:

> *Şüphesiz kitleler düşük bir âhlakî düzeye sahip olduklarını sıklıkla gösterirler; ama neden? Sebebi şu ki, yıkıcı gaddarlık içgüdüleri, her birimizin derinlerinde uyuyan ilkel çağların birer kalıntısıdır.* […] *Genellikle bu yıkıcı içgüdüleri hemcinslerimiz üzerinde kullanamadığımız vakit, kendimizi onları hayvanlar üzerinde tatmin etmekle sınırlıyoruz. Avlanma tutkusu ve kitlelerin gaddarlığı aynı kaynaktan beslenirler: Savunmasız bir kurbanı yavaş yavaş katleden kitle, çok korkakça bir gaddarlık sergiliyordur* (Le Bon, 2022, s. 44-45).

Le Bon'un ifade etmiş olduğu gibi bu anlarda kitle kendinden daha güçsüz ve savunmasız bir hayvan üzerinde gaddarca bir şiddet sergiler. Sahnenin devamında bu şiddetin dozu artar ve öldürülmüş olan domuz bir traktörün arkasına bağlanmış şekilde sürüklenirken görülür.

Görsel 3.182. Sürüklenen domuzun görüntüsü



Kaynak: Ekran alıntısı

Kitlenin bir eğlence aktivitesindeymiş görüntüsü içinde öldürdüğü domuz sahnenin devamında sürüklenir halde ekrana gelir. Bu anlar vahşi olanın domuz mu yoksa onu öldürüp sürükleyen insanoğlu mu sorusunu sordurur.

Bölgede oluşan obruklar nedeniyle vatandaşlar tarafından dava edilen belediye başkanı Selim ve oğlu avukat Şahin ilçeye yeni gelen savcıyı kendi taraflarına çekmek için

birtakım girişimlerde bulunur. Önce Şahin, Emre'yi makamında ziyaret eder fakat istediği iletişimi kuramaz. Sonrasında ise Emre'yi evlerine davet ederek bir akşam masası etrafında buluşurlar. Yönetmen Alper filmi dört farklı epizot ile bölümlere ayırır. Bu doğrultuda anlatı *Ziyafet, Soruşturma, Yeni Gözaltılar* ve *Seçim* isimlerinden oluşan bölümlerden oluşur. Filmin ilk bölümü olan *Ziyafet* filmin geneline yön veren olayları ve birçok soru işaretini içinde barındırması açısından önem taşır.

Görsel 3.183. Savcı Emre'nin yemek davetinde görüntüsü



Kaynak: Ekran alıntısı

Belediye başkanı Selim ve oğlu Şahin bir rakı masası kurarak Emre'yi ağırlarlar. Bu anlarda Emre'nin görüntüsü sorgu masasında duran bir suçluyu andırır. Tepede duran ışık ve çerçevenin merkezinde tek başına duran hali karakterin bir suç işlemiş gibi algılanmasına yol açar.

Emre'nin davetli olarak gittiği yemek sonrasında yaşananlar dramatik anlamda anlatıya yön veren olayları içermesi bakımından önem taşır. Masada bir yandan yemek yiyip, içki içerlerken çalgı ekibinin gelmesiyle ortam farklı bir boyuta geçer. Çalgı ekibi sonrasında bölgede yaşayan çingene kızı Pekmez evin bahçesine gelir. Zihinsel engelli Pekmez çalan müzikler eşliğinde dans eder. Gece devam ederken içkiyi fazla kaçıran Emre önce kusar, sonrasında ise diğer davetli Kemal karakteri tarafından eve taşınır.

Filmin ilk epizotu Emre'nin içkiyi fazla kaçırması sonrası belediye başkanının evinde sızmasıyla sona ererken ikinci epizotun ilk anlarında Emre o gece sonrası kendi evinde uyanırken görünür.

Görsel 3.184 – 3.185. Emre'nin sızdığı ve uyandığı ana dair görüntüler





Kaynak: Ekran alıntısı

Yönetmen, Emre karakterinin içinde bulunduğu durumu imajlar ile izleyiciye aktarır. Özellikle yakın çekim planlar ile karakterin psikolojik çıkmazları görünür kılınır. İkinci epizotun başında Emre şiddetli bir gürültüyle uyanır, bu anlarda yönetmen ses kanalı üzerinden bir anlam oluşturur. Depremi andıran bir ses ve sarsıntıyla uyanan karakter sahnenin devamında kasaba içinde yeni bir obruk oluştuğunu öğrenir. Günün devamında ise Pekmez karakterine fiziksel şiddet uygulanıp, tecavüz edildiğini öğrenen Emre bu olay sonrası kendi içinde psikolojik bir savaş verir. O gece yaşadıklarına dair hiçbir şey hatırlamayan karakter sürekli geçmişi düşünerek, yaşadıklarını anlamlandırma peşine düşer. O anlardan sonra film zamansal boyutta geriye dönüşlerle ilerler. Yönetmen filmin zamansallığıyla oynayarak *flashback* sahnelerle sık sık anlatıyı böler. Emre'nin geçmişi

düşündüğü anlarda sahneye hâkim olan gerilim dolu müzik içerikle uyumlu olarak filmi dramatik yönden etkili kılan önemli bir unsur olarak dikkat çeker.

Yönetmen *Ziyafet* epizotunda ele alınan yemek daveti sonrasında Pekmez karakterine tecavüz edilme olayının ayrıntılarını hem karakterden hem de izleyiciden gizşer. İzleyici de o geceye dair Emre kadar bilgiye sahiptir. Filmin "karanlık anlarında" ne yaşandığını izleyici de bilemez ve karaktere mesafeli bir duruş sergiler. Klasik anlatıya sahip filmlerde genel olarak kahraman karakter bulunur ve izleyicinin bu karakterle özdeşleşmesi sağlanırken; Alper filmde iyisi ve kötüsüyle bir karakter oluşturur. Özdeşleşmeye izin vermeyen karakter yapısına dair yönetmen şu şekilde bir açıklama yapar:

> *Herkesin kolaylıkla bağ kurabileceği kahramanlar yaratmak istemedim. Tümüyle aklanmış ve yanlarında rahatça saf tutulabilecek karakterlerdense, böyle üzerlerine şüphe düşmüş karakterlerle özdeşleşmeyi hem sanatsal hem de politik açıdan daha ilginç buluyorum. Öbür türlüsü bizi yüzeysel bir katarsise götürür ve seyirci kendi kir ve günahlarından kolayca arınır. Oysa kendine savcı ve gazeteci gibi çelişkili karakterlerin aynasından bakması kendisiyle de sorgulayıcı bir ilişki kurabilmesine yardımcı olur* (Alper, 2022).

Anlatıya hâkim olan belirsizlik duygusu izleyiciyi anlatıya mesafeli kılar ve sorgulayıcı bir tavır içinde izlemesini sağlar.

Sürekli o geceyi düşünen Emre, ilçedeki gazetenin sahibi olan Murat ile konuşmasında o gece Murat tarafından onun evine götürüldüğünü öğrenir. Bu anlarda Emre ve izleyici Murat'ın söylediklerine inanarak olayları o çerçeveden yorumlar fakat burada da tam bir açıklık olmaması belirsizliği devam ettirir. Anlatının önemli detaylarından biri Emre ve Murat arasında cinsel yönden bir çekim olduğunun ima edilmesidir. Yönetmen bu çekime dair açık bir görsel sunmasa da imajlar üzerinden bu tür bir değerlendirme yapılmasına olanak verir. Kasabalı tarafından LGBT birey olarak bilinen Murat'ın bu yakınlaşmasından rahatsız olan Emre'nin o gece Murat'ın evinde ne yaşandığını açık olarak bilmemesi karakterin bir diğer çıkmazı olur.

Görsel 3.186 – 3.187. *Flashback* sahnelere ait görüntüler





Kaynak: Ekran alıntısı

Murat'ın, Emre'yi o gece yaşanan tecavüz olayında olay yerinde olmadığına ve onu kendi evine götürdüğüne dair anlattıkları sırasında ekrana *flashback* sahneler gelir. Bu anlarda Murat o geceye dair yaşananları anlatmaya devam ederken karakter bir görünür, bir kaybolur. Bu sahnede yönetmen böyle bir tercih ile yaşananların gizini korur, belirsizliği devam ettirir. Bu anlarda fonda duyulan gerilim dolu müzik ise görüntülerin fantastik boyutunu vurgular.

Savcı Emre ve Gazeteci Murat'ın yakınlaşmaları kasabalı tarafından hoş karşılanmaz. Kasabalılar Emre'ye, Murat'tan uzak durmalarını söyler. Muhalif bir gazeteci olan Murat karakteri kasabalı tarafından pek tasvip edilmez fakat kasabalının ileri gelenlerinin proaktif davranışları neticesinde Emre ve Murat birbirlerinden güç alır hale gelir.

Bir akşam savcı, yanında Murat ile araç içinde kasabaya girdiği esnada kasaba sakinlerinin ellerinde boş şişelerle yürüdüğü görülür. Aracın üzerine doğru yürüyen kişiler bir süre sonra aracın etrafını sararlar ve bir anlamda savcı ve gazeteciyi sözsüz tehdit ederler.

Görsel 3.188 – 3.189. Savcının önünü kesen kasabalıların görüntüsü





Kaynak: Ekran alıntısı

Savcının yolunu kesen kalabalığın bu görüntüsü kasabalının yaşadığı sıkıntıların bir özeti olarak değerlendirilebilir. Normalde yasanın temsilcisi olan savcıya özellikle taşra gibi küçük yerlerde özel bir saygı gösterilirken burada tam tersi bir durum yaşanır. Su sorunu ile uğraşan kasabalılar savcı ve muhalif gazeteci Murat'ı yaşadıklarının sebebi olarak gördükleri için karakterler üzerinde bir baskı oluşturmak isterler.

Kasabalı açısından önemli bir olay olan seçimlerde mevcut belediye başkanının tekrar seçildiğinin duyulması ilçede büyük coşkuya neden olur. Her ne kadar obruklar oluşsa da

belediye başkanının projeleri kasabanın yaşadığı su sorununa çözüm getirmesi bakımından önem taşımaktadır. Bu bağlamda kasaba sakinleri Emre ve Murat'ın karşısında konumlanırlar. Seçim sonuçları sonrasında kasabada başlayan coşkulu sevinç gösterileri bir süre sonra yerini karmaşıklığa, yağmaya ve linçe bırakır.

Görsel 3.190 – 3.191: Kasabada yakma görüntüleri



Kaynak: Ekran alıntısı

Kasabalı sevincini ötekileştirdiği kişilere zarar vererek yaşar. Çingenelerin ikamet ettiği çadır bölgesi ateşe verilir ve zaten evsiz olan topluluk çadırlarından da edilir. Filmlerinde ötekilik konusuna sıklıkla yer veren Alper *Tepenin Ardı* filminde öteki olarak konumlandırdığı yörüklerin ardından bu kez de çingene topluluğun ötekileştirilmesini ele alır. Diğer yandan kasabalılar Murat'ın sahibi olduğu gazete binasını basarak içeridekileri ateşe verir.

Kasabalıların diğer bir durağı Savcı Emre'nin evi olur. Murat'ın da buraya sığınmasıyla kasabalılar evin etrafını sarmaya ve evi taşlamaya başlarlar. Bu anlarda kamera gittikçe evin etrafında kalabalıklaşan gruba ve onların düşmanca bakışlarına odaklanır. Linç kültürünün resmedildiği bu anlarda yönetmen karakterlerin çaresizliğini çeşitli açılardan görselleştirir.

Görsel 3.192 – 3.193. Emre'nin evinin sarıldığı anlar





Kaynak: Ekran alıntısı

Evden zar zor çıkarak arabaya binen Emre ve Murat peşlerindeki kalabalıktan kaçmak isterken girdikleri yolda bir diğer kalabalıkla, belediye başkanı ve ekibiyle karşılaşırlar.

Görsel 3.194. Karakterlerin belediye başkanı ile karşılaşması



Kaynak: Ekran alıntısı

Bu anlarda kamera karakterlerin bir çıkış arayan, kalabalıktan kaçan hallerini gösterirken diğer yandan müzik kullanımı ile yönetmen sahneye yoğun bir gerilim duygusu katar. Belediye başkanı ve yanındaki kalabalıkla karşılaşmanın ardından kalabalık ekip Emre ve Murat'ın içinde bulunduğu arabanın peşine düşer. Karakterler kalabalıktan kaçmak isterken kapalı olan yol nedeniyle araç ile daha fazla uzaklaşamazlar ve araçtan inerek yaya olarak karanlığa doğru koşarlar. Gecenin zifiri karanlığında yaşanan bu koşuşturma halini ve karakterlerin içinde bulunduğu çıkışsız atmosferi yönetmen doğal ışık kullanımı ile izleyiciye başarılı bir şekilde aktarır.

Görsel 3.195 – 3.196. Kovalamaca anına dair görüntüler





Kaynak: Ekran alıntısı

Karakterlerin ellerindeki fenerler ile aydınlatılan ortamda yönetmen tercih etmiş olduğu aydınlatma stili ile estetik bir anlatım oluşturur. Gerilim dozu yüksek olan sahnede yönetmen aydınlatmanın gücünden yararlanarak gecenin karanlığı içinde ışıklar ile kontrast yaratır.

Toplumsal bir linçin resmedildiği bu anlarda kitlede yer alan karakterlerin gayet mutlu halleri dikkat çeker. İçinde bulundukları topluluğun yönlendirmesiyle hareket eden karakterler mantıklarından ziyade içgüdüleri doğrultusunda hareket ediyor gibi görünürler. Kitleye dahil olan karakterin bilinçli kişiliği yok olur, bir arada bulunan bu bireylerin duygu ve düşünceleri aynı yöne evrilir ve bunun sonucunda kolektif bir ruh oluşur (Le Bon, 2022, s. 19).

Görsel 3.197 – 3.198. Kalabalığın içinden görüntüler





Kaynak: Ekran alıntısı

Anlatıya bakıldığında döngüsel bir durum dikkat çeker. Filmin başında domuzun peşinde, onu öldürmek için koşan kitle filmin sonunda bu kez Emre ve Murat'ı kovalarken görülür. Yönetmen iki durumda da bireyin şiddete olan eğilimini ve linç kültürünü görselleştirir. Yönetmen filmin çeşitli anlarında şiddet, yağma, yakma, kovalamaca gibi durumları ele alır. Bu anlarda dikkat çeken şey bu eylemlerin bireysel olarak değil kitle halinde yapılmış olmasıdır. Kitlenin içinde bulunduğu psikolojiyi daha iyi anlayabilmek için Le Bon'un konu ile ilgili düşüncelerine bakmak faydalı olacaktır:

> *Kitle sadece dürtüsel ve değişken değildir. Vahşi bir insan gibi, arzusu ile bu arzusunun gerçekleşmesi arasında hiçbir engel tanımaz ve üstelik sayının çokluğu ona karşı konulamaz bir güç hissi verir. Kitle içindeki birey için, imkânsız diye bir şey yoktur. Yalnız olan kişi, kendi başına bir sarayı ateşe veremeyeceği veya bir mağazayı yağmalayamayacağının farkındadır; bu nedenle buna teşebbüs etmek aklına bile gelmez. Bir kitlenin parçası olduğu zaman, çokluğun kendisine verdiği gücü fark eder ve böylece cinayet ve yağma için kendisine dayatılan ilk telkine teslim olur. Ansızın beliren bir engel şiddetle yıkılır. İnsanoğlu daimî öfkeye sahip olabilen bir yapıda olsaydı, engellenen kalabalığın doğal hâlinin öfke olduğu söylenebilirdi* (Le Bon, 2022, s. 30).

Filmin devamında kalabalık koşturmaya devam ederken birden derin bir obruğun kenarına geldiklerini anlayarak dururlar. Ellerinde tuttukları fenerler ile obruğun içine düşen olup olmadığını kontrol ederler ve obruğun etrafına doğru baktıklarına Emre ve Murat'ı obruğun diğer tarafında dururken görürler.

Görsel 3.199 – 3.200. Obruğun iki tarafında duran karakterler





Kaynak: Ekran alıntısı

Filmin son anlarını oluşturan bu sahnede Emre ve Murat karakterleri kitlenin tuttuğu fenerler aracılığıyla görünürken, diğer taraftan kalabalık kitlenin sadece ellerindeki aydınlatma görünür. Bu durumda kitlenin özne olma vasfının olmadığı ve ışıklar söndüğünde yok olup gideceği değerlendirmesi yapılabilir.

Obruk başında başlayan film, obruk başında sona erer. Anlatının tümüne bakıldığında filmde yer alan obrukların coğrafi bir kavramın ötesinde anlatının başat unsuru olan sinematografik imge olduğu söylenebilir. Yönetmen obruk imgesi ile toplumdaki insani, siyasi ve ahlaki çürümeleri görünür kılar. Fiziksel anlamda obruğun yavaş yavaş yeryüzünün içinde yaşanan çözülmeler sonucu çökmesi gibi toplum da yaşanan türlü ahlaksızlıklar, kuralsızlıklar sonucu içeriden çürümeye başlar. Alper filmde görsel ve

işitsel öğeler ile estetik bir anlatım oluşturur ve alegorik bir anlatımla düşünce sinemasının başarılı bir örneğini sunar.

3.5.4. Semih Kaplanoğlu Sinemasında Felsefik Anlam

3.5.4.1. Semih Kaplanoğlu Sinemasına Genel Bir Bakış

1963 yılında İzmir'de doğan yönetmen sinema ile çocukluk yıllarında tanışır. O dönemlerde ailece gidilen açıkhava sinemalarında izlediği filmlerden etkilenen Kaplanoğlu çocukluğunda sinemanın nasıl bir yeri olduğunu şu şekilde açıklar:

> *Çok önemli bir yeri vardı… Biz Karşıyaka'da oturuyorduk. Sanıyorum yazın 9-10 tane yazlık sinema açılıyordu. Ben de rahat uyuyamayan, uyku problemleri olan bir çocukmuşum. Beni arabaya bindirip sinemaya götürürlermiş ve sadece sinemada rahatlar, susup otururmuşum. Yani ilk güzel anılarımın içinde filmler var.* […] *1-2 yaşındayken ve çok net hatırlıyorum beni arabaya bindirmelerini, sinema bahçelerini, beyazperdeyi, orada seyrettiğim filmleri… Çok film seyrettim orada ben* (Kaplanoğlu, 2010, s. 15).

Çocukluğundan itibaren sinema ile yakın ilişkisi olan yönetmenin sinemasal üslubunun gelişmesinde gençlik döneminde izlediği filmler ve takip ettiği yönetmenlerin büyük etkisi olur. Özellikle Andrey Tarkovski'nin *Zerkalo* (Ayna, 1975) filminden çok etkilendiğini ifade eden Kaplanoğlu'na göre film yönetmenin sinemaya bakışını altüst eder ve sinemanın nasıl bir şey olabileceğine dair ilk düşünceleri o filmi izlediğinde oluşur. Tarkovski'den başka Godard, Resnais ve Jean Renoir gibi yönetmenlerden de etkilenen Kaplanoğlu gençlik döneminde seyrettiği filmlerin sinemaya bakışını belirlediğini belirtir (2010, s. 13, 14).

Film yönetmenliği öncesinde reklam ajanslarında çalışan ve dizi senaristliği yapan Kaplanoğlu 2001 yılında ilk filmi *Herkes Kendi Evinde*'yi çeker. Film yapımına dair senaryoyla ilgili, oyunculukla ilgili tüm fikirlerinin bu filmden sonra oturduğunu ifade eden yönetmen bu film sonrası yapım şirketi kurmaya karar vererek 2004 yılında yapımcısı ve yönetmeni olduğu *Meleğin Düşüşü* (2004) filmini üretir (Kaplanoğlu, 2010, s. 92).

Yönetmen ilk iki filmi sonrasında sinema hayatına bir üçleme ile devam eder. *Yusuf Üçlemesi* olarak adlandırılan ve *Yumurta* (2007), *Süt* (2008) ve *Bal* (2010) filmlerinden oluşan üçleme yönetmenin isminin duyulmasında önemli yer tutar. Üçleme Yusuf karakteri üzerinden ilerlese de filmlerde zaman ve mekân bağlamında bir devamlılık görülmez. Yönetmen üçlemeyi alışılagelen şekilde kronolojik olarak tasarlamaz. Terse doğru akan bir hikâye yapılanmasıyla üçlemenin ilk filmi aslında hikâyenin sonudur. Kaplanoğlu üçlemede zamanın geriye doğru akmasını şu şekilde açıklar: "Sondan başlamamın sebebi bir tür geriye dönüş ama ama bir geriye dönüşten ziyade aslında şimdiki zamanımızı meydana getiren geçmişin, meselelerini keşfetmek, anlamak, algılamak anlamında kullandım" (2007).

Klasik sinema anlayışının dışında bir sinema yaklaşımı olan yönetmenin filmleri genel izleyicinin alışık olmadığı durağan bir anlatı yapısına sahiptir. Klasik anlatının hızlı ritimli yapısından uzak bir şekilde inşa edilen anlatı yapısı ile yönetmen film-dünyadaki zamanı izleyicisine hissettirir. Yönetmen sinema ve zaman arasındaki ilişki hakkında şunları söyler:

> *Sinemanın zamanla bir ilgisi olduğunu düşünüyorum. Ayrıca zamanın insanı bir şekilde farkında olmadan yönettiğini de düşünüyorum. Çünkü zaman sınırlı bir şey. Ölüm var, ölüm devreye girince zaman kavramı bambaşka bir nitelik kazanıyor. Zaman duygusunu seyirciye geçirmeyi önemli buluyorum. Zaman yavaşlık getiriyor olabilir. Biz bu çağda zaman duygusunun kaybolmasını ister gibi yaşıyoruz. Parçalıyoruz kesiyoruz bölüyoruz. Ama "hız" göreceli bir şey, "zaman" kozmik bir şey ve devam ediyor. O kozmik zamanı seyirci hissetsin istiyorum.* (Kaplanoğlu, 2010).

> *Zaman meselesinde, sinemanın kendi zaman boyutunun sorgulanması gerektiğini düşünüyorum. Aynı şekilde kameranın hareketi, kameranın durduğu yer, kameranın açısı… Bir de kurduğumuz çerçevenin içiyle birlikte, dışı da çok önemli benim için. Çünkü bir şeyi gösterdiğiniz zaman bir şeyi de göstermiyorsunuz, birçok şeyi birden göstermiyorsunuz. İşte o göstermediğiniz şeylere de işaret etmek gibi dertlerim var.* (Kaplanoğlu, 2009).

Sinemasında gerçekçi bir yaklaşım sergileyen yönetmen filmlerinde yer verdiği konular ile izleyicisini birtakım sorgulamalara yöneltmeyi ve izleyicinin kendi içinde çeşitli

sorgulamalar yaşamasını amaçlar. Derin bir içeriğe sahip filmler üretmeyi hedefleyen yönetmen sinemada genel olarak yapmak istediklerini şu şekilde açıklar:

> *Ben kendi adıma hakikati hissettiren filmler yapmak istiyorum ve yaptığımı düşünüyorum. Bu algının total olarak sinemayla çok alakalı olduğunu düşünmüyorum. Ne kadar şiir okunduğuyla, ne kadar sanatla, felsefeyle ilgili olduğunuzla ya da manevi alanda ne kadar derin olabildiğinizle alakalı. Orada sorunlarımız olduğunu düşünüyorum. Kendi hakikatimizle perdeleri nasıl kaldırırız? O konu tabi biraz can sıkıcı bir konu. Çünkü bu yaşadığımız modern hayat kendimizle karşılaşmamızı ve kendi varoluşumuzu sorgulamamızı istemiyor. O sorunları içeren şeyler konusunda insanlar biraz temkinli. Algılama konusunda giderek bir tembelliğe dönüşmüş mesele. Zaten bütün kitlelere hitap edecek anlayışta bir film üretmedim. Bazı konuların da o anlayışla dile gelemeyeceğini düşünüyorum.* (Kaplanoğlu, 2010).

Üretmiş olduğu filmler aracılığıyla manevi gerçeklik duygusunun peşinde olan Kaplanoğlu için sinema yolculuğunda dinin önemli bir yeri olduğu söylenebilir. Allah rızası için film çektiğini ifade eden yönetmen bu konuya dair düşüncelerini şu şekilde ifade eder:

> *Bu niyetle yürüyorum, konuşuyorum, uyuyorum. Hayatımdaki her şeyi bu niyetle yapıyorum. Film çekmeyi de elbette bu niyetle yapacağım. Siz hayatı o rızayla düşünüyorsanız, o size yol gösterir. Sinema öyle bir alan ki çok yüzeysel olabileceğiniz gibi derinleşebileceğiniz de bir yer. Sinema tamamen popüler kültür aracı değil, ruha hitap etmeli. Yaptığım filmlerde de manevi alanı açıyorum. İnsanın kendini sorgulamasını, bu manevi alan üzerinden yapması gerektiğine inanıyorum* (Kaplanoğlu, 2010).

Sinemayı gerçekliği sorgulama aracı olarak gören yönetmen ürettiği filmlerde biçim ve içerik yönünden tutarlı bir duruş sergiler. Yönetmen, filmlerinde sinematik unsurlardan birinin, diğerinin önüne geçmesine karşı durarak bu unsurlar arasında eşitlikçi bir yaklaşım sergilemeye çalıştığını ifade eder:

> *Hepsi bir ahenk içinde yer almalı benim anlayışıma göre. Ne oyunculuk öne çıkmalı, ne müzik, ne de senaryo. Kamera da örneğin çok stilize bir şekilde kendini göstermemeli. Ama bu unsurların her biri çok iyi tasarlanmalı, çok yetkin olmalı. O yüzden filmde görünen her şey, bir ağacın yaprağı bile benim için başroldeki oyuncu kadar önemli…* (Kaplanoğlu, 2010, s. 212).

Yönetmenin kamera kullanımı, çerçeve tercihi, ses ve müzik öğelerini kullanımı ele aldığı konuyu destekler niteliktedir. Yavaş bir sinema anlayışı olan Kaplanoğlu'nun filmlerinde kamera ya sabittir ya da minimal düzeyde hareket eder. Mekânın bir köşesine konumlanan kamera karakterleri takip etmek yerine sabit bir açıdan sahneyi izleyiciye sunar. Yönetmenin zamanı ele alışı ve filmlerinde zamanı sunuş biçimine bakıldığında anlatı zamanı ile gerçek zamanın genel olarak birbirine yakın ilerlediği ve bu doğrultuda yönetmenin sinemasının Deleuze'ün *zaman-imge* sineması anlayışını taşıdığı değerlendirmesi yapılabilir.

3.5.4.2. Yumurta Filminde Sinematografi İle Anlam Yaratımı

3.5.4.2.1. Filmin Künyesi



Yapım Yılı: 2007

Yönetmen: Semih Kaplanoğlu

Senaryo: Semih Kaplanoğlu, Orçun Köksal

Görüntü Yönetmeni: Özgür Eken

Oyuncular: Nejat İşler, Saadet Işıl Aksoy, Ufuk Bayraktar, Tülin Özen

Süre: 97 Dakika

3.5.4.2.2. Filmin Konusu

İstanbul'da sahafçılık yapan Yusuf bir gece yarısı memleketinden gelen telefon ile annesinin vefat ettiğini öğrenir. Annesinin cenazesi için Tire'ye giden Yusuf'un aklında yıllar önce ayrıldığı bu taşra kasabasındaki işleri biran önce halledip İstanbul'a geri dönmek vardır. Fakat Yusuf elinde olmayan sebepler neticesinde kasabadan bir türlü ayrılamaz.

3.5.4.2.3. Film Analizi

Filmin giriş jeneriğinin ekranda görünmeye başlamasının ardından anlatı mekânına dair sesler duyulmaya başlar. Bu anlarda horoz ötüşü, köpek havlaması, koyun sürüsü çanları gibi birtakım sesler duyulur. Duyulan bu sesler ile yönetmen görsel dünya öncesi izleyiciyi sesçil evren ile buluşturur. Doğanın içinden gelen bu sesler aracılığıyla izleyici mekânı görmeden, mekâna dair bilgi sahibi olur.

Giriş jeneriğinin bitmesinin ardından filmin prolog sahnesi başlar. Sinemada prolog filmin temel anlatısına başlamadan önce izleyiciye anlatıya dair atmosferi sunan ve hikayeye giriş niteliğinde olan sahne olarak tanımlanabilir. Yumurta filminde açılış jeneriği ile filmin adının ekranda görünmesinin arasında geçen sürede ekrana gelen prolog ile yönetmen anlatıya dair izleyiciye birtakım bilgi sunar. Filmin prolog sahnesinde kamera açık bir alanda, doğanın içinde sabit bir açıdadır. Sisli bir atmosferin olduğu ortamda karakter kameraya doğru yürümeye başlar. Bu anlarda filmsel zaman ile gerçek zaman eş süreli akar.

Görsel 3.201 – 3.202 – 3.203. Filmin prolog sahnesinde görüntüler







Kaynak: Ekran alıntısı

Anlatıya dair ekrana gelen ilk görüntüde çok uzaklarda bir kadın karakter görünür. Yavaşça kameranın bulunduğu yere doğru yürüyen karakter kamera açısında göğüs plana gelince durur ve etrafına doğru bakınır. Bakınma sonrasında kadrajdan çıkarak soluna doğru yürür. Karakter kadrajdan çıkar fakat kamera bir süre izleyiciyi boş manzara ile bırakır ardından yavaş bir çevrinme hareketi ile dönen kamera bu sefer karakteri arkadan görüntüler. Sislerin arasından gelen karakter sislerin arasında yavaşça gözden kaybolur. Bu anlarda sahneye anlam katan esas unsurun mekânın sisli görüntüsü olduğu söylenebilir. Yönetmen filme giriş niteliğinde olan bu sahne ile izleyiciye karakterin ölümünü sunar. Tıpkı bir insanın dünyaya gelişi, dünyadaki yolculuğu ve dünyadan gidişi gibi bu sahnede de hiçlikten gelen karakter hiçliğe doğru yol alır. Filmin bu durağan sahne ile açılışı bir yandan hayat-ölüm karşıtlığını inşa ederken diğer yandan izleyiciyi de filmin ritmik anlamda yavaşlığına hazırlar. Yaşlı kadının, uzun bir plan-sekansla gelişi ve gidişi Deleuze'ün sinema ve zaman ilişkisi üzerine görüşlerinin görselleştirilmesi gibidir. Uzun sessizlik ve annenin ayrılışı ile boş kalan sahne izleyiciyi düşünmeye davet eder. Bu anlarda yönetmen, bir insanın yaşam döngüsünü, yaşlı kadının geliş ve gidişini gerçek süreye bağlı kalarak yavaşça sunar (Büker & Akbulut, 2009, s. 11,12). Yönetmen bu plan ile Deleuzecü bağlamda zaman-imge sinemasının örneğini sunar. Bir süre sahnedeki eylemi takip eden izleyici eylemin durağan ve yavaşlığından dolayı takip etmeyi

bırakarak imgeye sorular sormaya ve onun üzerine düşünmeye sevk edilir (Özçınar, 2018, s. 226).

Yönetmen Kaplanoğlu filmin başlangıcında yer alan ve ölümü işaret eden bu sahne ile ilgili şu şekilde bir açıklamada bulunur:

> *Annenin ölümü aslında bizi doğuma da götürür. Biz de onunla birlikte ölür, sonra yeniden doğarız. O yüzden filme böyle başlamak istedim. Bu ölüm Yusuf için de yeni ve başka türlü bir hayat anlamına gelecek. Annenin ölümü Yusuf'un hayatını dönüştürecek, yeniden şekillendirecek… Annenin yokluğunun bile bir şekilde varlığa dönüşmesi önemliydi benim için* (Kaplanoğlu, 2010, s. 123, 124):

Anne karakteri filmin başında ölür fakat yönetmen anlatıyı annenin yokluğu üzerine kurarak bir anlamda karakteri anlatıyı harekete geçiren ana unsur olarak kullanır. Prolog sahne haricinde filmin içinde yer almayan anne ölümü ile oğlu Yusuf'u harekete geçirir ve anlatıyı yönlendirir.

Prolog sahnenin ardından ekranda filmin ismi görünür ve sonrasında izleyici Yusuf karakteri ile tanışır. İstanbul'da sahafçılık yapan Yusuf kitapların arasında yer alan bir yatağa oturur şekilde görünür.

Görsel 3.204. Yusuf karakterinin sahaf dükkanı içinde görüntüsü



Kaynak: Ekran alıntısı

Yusuf'un ilk kez ekrana geldiği bu anlarda karakterin iş yeri ile evinin aynı mekân olduğu anlaşılır. Mekânın içinde yer alan yatağın üzerinde oturan ve yatmaya hazırlanır şekilde görülen Yusuf'un bu sahnedeki görüntüsü izleyiciye Yusuf'un hayatına dair birtakım bilgiler sunar. Evinden, memleketinden uzakta olan karakter büyükşehirdedir fakat yalnızlık içindedir. Çerçevenin merkezinde yer alan karakter kitaplarla çevrili şekilde görünür. Anlatının ilerleyen aşamalarında ve üçlemenin sonraki filmi *Süt*'te daha iyi anlaşılacak olan Yusuf'un edebiyat ile olan bağlantısı bu ilk anlarda yönetmen tarafından görselleştirilir.

Annesinin ölüm haberini almasının ardından memleketi Tire'ye doğru yola çıkan Yusuf, Tire'ye vardıktan sonra ilçenin kalabalık sokaklarından geçtikten sonra eve ulaşır. Eve giren Yusuf evde taziye için gelen kalabalığın arasından geçerek annesinin cenazesinin bulunduğu odaya girer.

Görsel 3.205 – 3.206. Yusuf'un cenaze başındaki görüntüsü




Kaynak: Ekran alıntısı

Yusuf karakterinin cenaze başında göründüğü anlarda yönetmen önce bir süre cenazeyi net şekilde gösterir, sonrasında netlik kaydırma ile Yusuf'u netler. Bu anlarda düşük bir tonda içeride okunan duanın sesi ve o sesten daha yüksek tonda odadaki saatin tik-tak şeklinde devam eden sesi duyulur. Yönetmen bu sahnede zamanı hissedilir bir şekilde izleyiciye sunar. Gerek ilk imajda çerçevenin merkezinde duran saat ile görsel bir şekilde, gerekse ses kanalına hâkim olan saatin çalışma sesi ile zaman görsel ve işitsel bir şekilde sahnenin ana unsuru olarak değerlendirilebilir. Cenaze başında zamanın vurgulanması ile yönetmenin zamanın gelip-geçiciliğine bir vurguda bulunduğu ve zamanı gelince insanın bu dünyadan göçüp gideceğinin düşüncesini izleyicide uyandırdığı söylenebilir. Bu sahnede zamanın bu şekilde öne çıkarılması yönetmenin sinemada zaman ile ilgili olarak

kendisine yöneltilen bir soruya "Zamanı hissettirmek istiyorum" (Kaplanoğlu, 2010, s. 130) şeklinde verdiği cevap ile birlikte düşünüldüğünde anlam kazanır.

Mezarlıkta defin işleminin ardından kamera bir süre Yusuf'u mezar başında görüntüler. Sonrasında hafif bir çevrinme hareketi ile kameranın açısı değişir ve Yusuf mezarlıktaki yolda yürürken görünür.

Görsel 3.207 – 3.208. Yusuf karakterinin görüntüsü





Kaynak: Ekran alıntısı

Yusuf karakterinin kamera önünde duruşu ve sonrasında mezarlık yanındaki yolda yürürken arkadan görüntülenmesi filmin giriş sahnesinde Yusuf'un annesinin görüntülenmesini akla getirir. Birbiri ile örtüşen iki sahne aracılığıyla yönetmenin Yusuf'u annesinin izinde bir karakter olarak sunduğu değerlendirmesi yapılabilir.

Görsel 3.209. Ormana doğru yürüyen Yusuf'un görüntüsü



Kaynak: Ekran alıntısı

Mezarlıktan çıkan Yusuf çayırların arasından ormana doğru yürürken görülür. Bu anlarda çerçeveye ormanın ve çayırların yeşil rengi hâkimdir. Çerçeveye hâkim olan yeşil renk canlılığı ve yaşamı çağrıştırır. Mezarlıktan gelen Yusuf bir anlamda ölümden yaşama doğru yürür. Yönetmenin burada kamerası aracılığıyla karakterin anneden kopuşunu ve kendi özüne doğru yolculuğunu görselleştirdiği değerlendirmesi yapılabilir.

Yusuf'un ormana doğru girmesinin görünmesinin ardından ekrana gelen görüntüde karakter avucunun içinde bir bıldırcın yumurtası ile oynarken görülür. Yusuf'un avucunun içinde öne arkaya doğru hareket ettirdiği yumurta kısa süre sonra avucundan düşerek kırılır. Bu anlarda yönetmen yumurtanın düşme anını alt açıdan çeker ve yumurta kırılarak çerçeveyi kaplar. Sahne sinematografik açıdan değerlendirildiğine ilk imajda yumurtaya yapılan netlik ile yönetmen dikkati eyleme çeker. Sahnenin devamında ise yumurtanın kırılması alt açıdan kayıt altına alınıp, kameraya doğru gerçekleşen kırılma ile izleyicide bir şok etkisi yaratılır.

Görsel 3.210. – 3.211. Yumurta ile oynayan Yusuf'un görüntüsü




Kaynak: Ekran alıntısı

Yumurtanın kırılma sesi ile Yusuf irkilerek uyanır. Yusuf'un uyanması ile rüya gördüğü anlaşılır. Bu anlarda yönetmen sinematografik bağlamda sahnenin rüya olduğunu izleyiciye açık etmez. Klasik sinemada karakterin rüyaya dalışı ve rüyadan uyanış hali çeşitli şekilllerde açık bir bilgi olarak izleyiciye sunulurken Kaplanoğlu rüyanın nerede başladığını açıkça göstermez. Uyandığında etrafına bakınan Yusuf nerede olduğunu, oraya nasıl geldiğini bilemez bir halde görünür. Sahneye anlam katan yumurta yuvayı çağrıştırır ve Yusuf'u ilkselliğine çeken bir imge olarak belirerek karakteri doğaya yaklaştırır (Büker & Akbulut, 2009, s. 39).

Görsel 3.212. Orman içinde uyanan Yusuf'un görüntüsü



Kaynak: Ekran alıntısı

Orman sahnesinin ardından çarşıya giden Yusuf, çarşıdaki işlerini halletmesinin ardından eve gelir. Eve gelen karakter evin aralık şekilde duran dış kapısının önünde bir süre bekler. Yabancısı olduğu bir eve giriyormuş gibi çekingen duran ve etrafı gözleyen Yusuf'un bu tavırları aslında kökenine, yaşadığı yere olan yabancılaşmasının görselleşmiş hali olarak değerlendirilebilir. Annesinin ölümü ile eve dönen Yusuf'un eşikte bekler halde görüntüsü karakterin hayatında yaşanacak değişikliklere doğru adım atması şeklinde yorumlanabilir. Bu sahnede yönetmen önce Yusuf'un kapı dışındaki görüntüsünü izleyiciye sunar sonrasında kamera Yusuf'un konumlandığı noktaya geçer ve öznel bakış açısından izleyici evi görür. Dış kapıdan iç kapıya doğru atılan bakış ile Yusuf ile ev arasındaki fiziksel ve ruhsal uzaklık görünür kılınır.

Görsel 3.213 – 3.214. Yusuf'un eve giriş görüntüsü





Kaynak: Ekran alıntısı

Eve giren Yusuf, evde annesinin sağlığında birlikte kaldıkları akraba kızı Ayla ile karşılaşır. Bulaşık yıkayan Ayla, Yusuf'a yemek hazırlar. Bu anlarda Yusuf evde bir misafir gibidir, rahat oturamaz, çekingen bir tavır içinde yemeğini yer. Sahnenin devamında Ayla, Yusuf'a giymesi için terlik getirir.

Görsel 3.215. Yusuf'un giydiği terliklerin görüntüsü



Kaynak: Ekran alıntısı

Yusuf'un ayakları terliğe zar zor girer, bu durum karakterin oraya ait olmadığının göstergesi gibidir. Yusuf eve dönmüştür ama yönetmen çeşitli imgelerle Yusuf'un oraya ait olmadığını görünür kılar. Kaplanoğlu filmde yer alan terlik sahnesiyle ilgili şu şekilde bir açıklama yapar:

> *Yusuf'un önüne bir çift kadın terliği koyarlar… Çok tipik bir durumdur bu, erkeklerin yaşamadığı evlerde olur. Ben de yengemlerin evine gittiğimde, kocası vefat etti, kadın terliği çıkarırlar… Yusuf o terliğe şöyle bir bakar. "Sen buraya ait değilsin" demek o. Bir de şu var: Yusuf'a verdikleri aslında annesinin terliği. Bunun altını çok çizmek istemedim, hatta bunu açıklayan bir sahneyi kurguda attım, ama böyle düşünmüştüm* (Kaplanoğlu, 2010, s. 119).

Ayla, Yusuf'a terlikleri verdikten sonra salondan ayrılarak mutfağa geçer ve duyulan seslerden mutfakta iş yaptığı, çalışmayı sürdürdüğü anlaşılır. Bu sahnede çerçevede Yusuf olsa da işitsel bağlamda sahneyi içeriden gelen sesler doldurur. Yönetmen burada ses ile Deleuzecü bağlamda alan-dışını hissedilir kılar. Bu doğrultuda film Deleuze'ün sadece görsel-işitsel değil dokunsal (*tactile*) değerler olarak tanımladıklarını da anlatıya katar (Büker & Akbulut, 2009, s. 43).

Filmin ilerleyen anlarında veraset işlemleri için avukatlık bürosuna giden Yusuf burada telefon görüşmesi yapmak için avluya çıkar. Bu anlarda Yusuf'un gözü avluda çıkrık ile ip saran birine takılır ve Yusuf bir süre bu ip sarma eylemini izler. Sabit bir şekilde eylemi takip eden Yusuf sonrasında epilepsi krizi geçirerek, kısa bir baygınlık yaşar.

Görsel 3.216 – 3.217. Çıkrıkta ip saran karakterin görüntüsü




Kaynak: Ekran alıntısı

Görsel 3.218 – 3.219. Yusuf'un bayılma anı




Kaynak: Ekran alıntısı

Yusuf'un kısa süreli baygınlığı üçlemenin diğer filmlerinde de görülecek olan epilepsi hastalığının bir sonucudur. Yönetmen üçlemede epilepsiyi hem anlatıya katkı sunan hem de karakterin farklılığını oluşturan bir unsur olarak kullandığını ifade eder:

> *Epilepsiyi öncelikle babasından Yusuf'a geçen bir iz, bir miras olarak düşündüm. Babanın yokluğunda bile var olmasını sağlayacak, bir anlamda babanın Yusuf'ta yaşadığını gösterecek bir iz. Ayrıca Yusuf'un dünyayı farklı bir şekilde algılamasıyla, şair duyarlılığıyla da bağlantılı benim için.* […] *Dostoyevski'nin "Budala"sındaki Prens Mişkin beni çok etkileyen bir karakterdir. Hangi filmde hangi karakteri yazarsam yazayım Mişkin'i hatırlarım ve onun da epilepsisi vardır* (Kaplanoğlu, 2010, s. 144,145).

İlerleyen anlarda Yusuf'un rüyasına tanık oluruz. Rüya sahnesinde yönetmen önceki rüya sekansında olduğu gibi herhangi bir özel sinematografik unsur kullanmadan direkt olarak izleyiciyi rüya ile baş başa bırakır. Kaplanoğlu'nun filmlerinde görülenin rüya olduğu ancak karakterin uyanma sahnesi ile anlaşılır böylece izleyici uyanma sahnesini görene kadar gördüklerinin gerçek olduğunu düşünür. Sonrasında gelen uyanma sahnesi ile görülenin rüya olduğu anlaşılır ve bu kez izleyici düşüncesinde bir geri dönüş yaşayarak rüya sahnesi ile anlatı arasında bir bağ kurma girişiminde bulunur. Bu sayede yönetmen çeşitli imgelerle izler kitle ile anlatı arasında düşünsel bağlamda bir iletişim kurar.

Görsel 3.220 – 3.221 – 3.222 – 3.223. Yusuf'un rüyasına dair imgeler



Kaynak: Ekran alıntısı

Yusuf karanlık bir kuyuda kurtulmaya çalışırken görülür. Elini kuyuda yer alan taşlara, kuyuya doğru sarkan ipe atar fakat bir türlü yukarı ulaşmayı başaramaz. Her girişimi başarısızlıkla sonuçlanır, çaresiz bir şekilde birinin gelip kendini kurtarmasını bekler. Yusuf'un görmüş olduğu rüya ve ismi birlikte düşünüldüğünde akıllara Hz. Yusuf kıssasını getirir. Manevi gerçeklik peşinde olan yönetmenin filmlerinde dini motifler sıklıkla görülür. Dini bir hikâyeye gönderme yapan bu sahnenin tasarlanması ile ilgili Kaplanoğlu şunları söyler:

> *"O kıssa bugün nasıl yaşanır, nasıl taşınır?" diye düşündüm. Orada benim için önemli olan ayrıntı şu: Hz. Yusuf kardeşleri tarafından kuyuya atıldıktan sonra bir kervan tarafından bulunup şehre götürüldüğünde ve babası Hz. Yakup'tan ayrı düştüğünde, Yusuf'un neler olup bittiğini, kimin ne yaptığını, nereden geldiğini, babasının nerede olduğunu hep bildiğini hissederiz. Her şeyi bilir ama bir türlü geri dönmez, babasını aramaz. Babası Yusuf'un özlemini çeker ve içten içe onun yaşadığını hisseder… Ben bunu bugüne taşırken tersine çevirdim. Babalar gider, oğullar kalır; oğullar babayı aramaktadır. Ayrılığın acısını oğul çeker. "Bugün böyledir" diye düşündüm. O nedenle Üçleme'nin tamamında babanın yokluğunu hissediyoruz* (Kaplanoğlu, 2010, s. 183).

Deleuze (2021b, s. 76) sinemada rüya-imgenin bir yasası olduğunu belirterek, bu yasayı "her imgenin bir öncekini aktüelleştirip bir sonrakinde aktüelleştiği ve en sonunda onu başlatan duruma geri döndüğü büyük bir devre" olarak ifade eder. Bu doğrultuda Yusuf'un rüya sahnesinde de benzer bir durum yaşanır. Karakter rüya görür ve uyandığında her şey başa dönmüştür. Yusuf yatağında uyandığında salonda annesi için dua okuyan kadınların sesleri duyulur. Burada bir döngü durumu dikkat çeker ölüm ile başlayan filmde ölüme dair motifler sık sık görünür kılınarak bu duygu hatırlatılır.

Görsel 3.224. Yusuf'un elinde tuttuğu Bal kitabının görüntüsü



Kaynak: Ekran alıntısı

Filmin ilerleyen anlarında Yusuf ve Ayla eve çıkan merdivende otururken görülür. Bu sahnede Yusuf'un elindeki kitap dikkat çeker. Kapağında *Bal* yazan kitap ile yönetmen metinlerarası kullanım örneği sunar. Yönetmen Yusuf Üçlemesi'nin son filmi olan *Bal*'a üçlemenin ilk filminde bir göndermede bulunur. Burada metinlerarası kullanım ile film çağdaş sinemanın ve "sanat" filmlerinin temel özelliklerinden biri olan öz-düşünümselliğe bağlanır. Öz-düşünümsellik kullanımı bir yandan çağdaş anlatının göstergesi olurken diğer yandan filmin kahramanı Yusuf'un yönetmen Kaplanoğlu'nun alter egosu olduğu düşüncesini uyandırır. Bu bağlamda Kaplanoğlu'nun filme kendi sesini ve görüntüsünü direkt olarak değil, parça-bütün ilişkisi şeklinde yerleştirdiği değerlendirmesi yapılabilir (Büker & Akbulut, 2009, s. 104,105).

Taşraya geldiği ilk günden beri kendini bulunduğu ortama yabancı hisseden Yusuf'un aklında bir an önce buradaki işlerini halledip İstanbul'a gitme düşüncesi vardır. Fakat anlatı süresince karakterin karşısına çıkan çeşitli engeller Yusuf'un dönüşünü geciktirir. Tesadüfleri anlatıya dahil eden yönetmen Yusuf'u anlatı boyunca arafta bir karakter olarak sunar.

Anlatının sonuna doğru İstanbul'a doğru tekrar yola çıkan Yusuf yol üzerinde bir kıraathanede mola verir. Burada önce araç içinde kendiyle baş başa kalıp düşüncelere dalan karakter sonrasında doğanın içine doğru bir yürüyüş yapar. Doğa ile buluşan Yusuf düşünceli bir şekilde dolanırken yakınlarda yer alan bir koyun sürüsünü koruyan çoban köpeğinin saldırısına uğrar.

Görsel 3.225 – 3.226. Yusuf'un köpek tarafından saldırıya uğrama görüntüleri





Kaynak: Ekran alıntısı

Yusuf'a saldıran köpek onu yere yatırdıktan sonra yanından ayrılmaz ve gece boyu Yusuf'un yanında durur. Burada köpek bir yanıyla karaktere saldırır fakat diğer yandan Yusuf'u dış tehlikelere karşı korur bir tavır sergiler. Bir ara köpek ile göz göze gelen Yusuf bu anın sonrasında hıçkırarak ağlamaya başlar. Bu anlar karakterin yaşadığı tüm içsel sıkıntılardan kurtulmasını işaret eder gibidir. Yusuf içsel rahatlığı doğada, bir köpeğin yanında bulur. Karakter geçirdiği gecenin farkında olarak, gözyaşları ile yıkar sıkıntı ve kaygılarını. Geçmişin ağırlığından geçmişi ile yüzleşerek kurtulur. Yusuf filmin başından beri içinde taşıdıklarından filmin sonunda kurtulur bir anlamda. Yüzleşmesi gerekenle yüzleşerek, özgürleşir (Büker & Akbulut, 2009, s. 158).

Kesit değişir. Ayla eve girer, mutfağa doğru yürür, mutfakta yemek masasında oturan Yusuf'u görür. Yusuf ile göz göze gelen Ayla gülümseyerek elindeki yumurtayı Yusuf'a uzatır.

Görsel 3.227. Ayla'nın Yusuf'a yumurta verme görüntüsü



Kaynak: Ekran alıntısı

Bu sahnede iki karakter hiç konuşmaz yönetmen burada Ayla'nın gülümser şekilde Yusuf'a uzattığı yumurta imgesi üzerinden bir anlam oluşturur. Burada yumurtanın hayatı ve yaşamı ifade ettiği, Yusuf'un kabuğunu kırarak taşrada kalmaya karar verdiği değerlendirmesi yapılabilir.

Görsel 3.228. Filmin son sahnesi



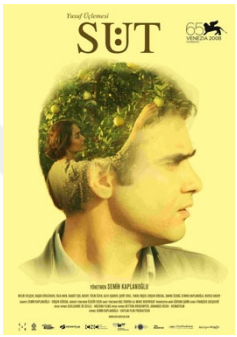
Kaynak: Ekran alıntısı

Son sahnede kahvaltı sofrasında buluşan Ayla ve Yusuf'un davranışlarından filmin mutlu bir son ile bittiği düşüncesi oluşur. İkili kahvaltıya devam ederken ekrana bitiş jeneriği gelir ve jenerik akarken anlatı mekânına dair sesler duyulmaya devam eder. Filmin başında görüntüden önce sesin gelmesi gibi filmin sonunda da görüntü biter fakat ses duyulmaya devam eder. Bir anlamda film ses ile başlar ve ses ile sona erer. Yönetmen film boyunca anlatıyı oluştururken görsel alan ile birlikte sesçil evrenden de sık sık yararlanır. Özellikle doğaya ait sesler anlatıya katkı sunacak şekilde kullanılır.

Yusuf Üçlemesi'nin ilk filmi olan *Yumurta*'da yönetmen gösterdikleri kadar göstermedikleri ile, rüyalar ile, imgeler ile tam olarak çağdaş sinemanın bir örneğini sunar. Sinemayı bir tefekkür aracı olarak kullanan Kaplanoğlu manevi bir gerçeklik örneği sunarak sinema felsefe ilişkisinin görüldüğü ve izleyenlerin üzerine düşüneceği bir anlatı inşa eder.

3.5.4.3. Süt Filminde Sinematografi İle Anlam Yaratımı

3.5.4.3.1. Filmin Künyesi



Yapım Yılı: 2008

Yönetmen: Semih Kaplanoğlu

Senaryo: Semih Kaplanoğlu, Orçun Köksal

Görüntü Yönetmeni: Özgür Eken

Oyuncular: Melih Selçuk, Başak Köklükaya, Rıza Akın, Saadet Işıl Aksoy, Alev Uçarer, Şerif Erol

Süre: 98 Dakika

3.5.4.3.2. Filmin Konusu

Yusuf Üçlemesi'nin ikinci filmi olan *Süt* filminde yönetmen kamerasını genç Yusuf'un hayatına çevirir. Genç bir şair olan Yusuf küçük bir kasabada annesi ile birlikte yaşamaktadır. Evin geçimini sağlamak için bir yandan süt satan Yusuf diğer yandan şiir yazar. Yusuf bir yandan tutkulu bir şekilde şairlik peşinde koşarken diğer yandan hayatın gerçekleriyle yüzleşir. Öte taraftan annesi Zehra'nın kendine yeni bir hayat kurmaya çalışması Yusuf'un annesi ile arasındaki bağı sarsar ve Yusuf'un içsel bir yolculuğa çıkar.

3.5.4.3.3. Film Analizi

Üçlemenin ilk filmi *Yumurta*'da olduğu gibi *Süt* filminde de yönetmen anlatıya prolog sahne ile başlar. Prolog sahne ile yönetmen izleyiciye filmin hem içeriği hem de anlatı mekânı ile çeşitli bilgiler sunar.

Görsel 3.229 – 3.230 – 3.231 – 3.232. Filmin prolog sahnesinden görüntüler



Kaynak: Ekran alıntısı

Köy ortamını anımsatan bir mekânda geçen sahnede kahverengi toprak tonları ve ağaçların yeşilliği pastoral bir ortam yaratır. Sahnede gerçekleşen eylemlere sıralı olarak bakıldığında ilk olarak sakallı bir yaşlı adamın önündeki kağıda bir şeyler yazdığı görülür. Sağdan sola doğru gerçekleşen bu yazım yazılanların içeriğine dair bir fikir oluşturur. Hem karakterin bilge görüntüsü hem de sağdan sola şekilde yazılan yazı içeriğin dini yönünü izleyiciye sunar. Yaşlı adam yazı yazarken orada bulunan iki genç adam önce odun toplayarak ateş yakarlar sonrasında genç kızı halatla ayaklarından bağlayarak ateşin üzerine gelecek şekilde ağaca doğru çekerler. Yaşlı adam yazmış olduğu kağıdı ateşin üzerinde kaynamakta olan süt dolu kazana doğru atar. Süt kazanından genç kıza doğru yükselen duman bir süre sonra kızın içine kaçmış olan yılanın çıkmasını sağlar. Yılanın başının görünmesinin ardından yaşlı adam eliyle tutarak yılanı çeker ve tamamını çıkarır. Diyalog bulunmayan bu sahnede yönetmen doğal ses kullanımı ve yavaş kamera ile zamanı hissedilir kılar. Sahne düzenlemesine bakıldığında ayaklarından ters şekilde

asılan karakterin görüntüsü bir şok-imaj olarak değerlendirilebilir. Alışılagelmişin dışında bir duruş ile karşılaşan izleyici bu durum karşısında şaşırırken, yönetmen sahnenin devamında ikinci bir şaşırtma ve şok anı yaratır. Karakterin ağzından çıkan yılan görüntüsü farklı okumalara açık bir sahne olarak yorumlanabilir. Kötülüğün simgesi olan yılanın çıkarılması için süt kullanılması bir karşıtlık oluşturur. Saflığı ve temizliği çağrıştıran süt; tehlike, kötülük ve ölüm gibi kavramları akla getiren yılana galip gelir.

Prolog sahnenin bitmesiyle filmin adı ekranda görünür ve giriş jeneriği akmaya başlar. Giriş jeneriğinin ardından izleyici anlatı ile buluşur. Film-dünyaya giriş yapılan bu anda ekrana gelen görüntüde Yusuf şehir içi dolmuştan iner ve karşı yola geçerek yürümeye başlar. Bu anlarda Yusuf'un yürüdüğü yolda Tire Belediyesi'ne ait mezarlık tabelası dikkat çeker.

Görsel 3.233. Filmin başındaki sahneden bir görüntü



Kaynak: Ekran alıntısı

Yumurta filminin prolog sahnesinde ölümü şiirsel bir şekilde sunan yönetmen *Süt* filminin ilk sahnesinde çerçeveye ölümü çağrıştıracak bir mekânı, mezarlığı dahil eder. *Yumurta*'da Yusuf'un annesi ölüme yürürken, *Süt* filminde ise Yusuf adeta ölümün yanından yürür. Manevi bir sinema anlayışı olan yönetmen ilk sahnelerden itibaren sinemasına dair anlayışı çeşitli imajlar aracılığıyla izleyiciye sunar.

Sahnenin devamında arkadaş grubu ile yakınlardaki bir antik kente giden Yusuf burada gruptan bir kız ile baş başa kalır. Bu anlarda Yusuf kız ile iletişim kurma girişiminde bulunmaz. Bir süre sessizce yan yana dururlar, yan yanadırlar ama dünyaları farklıdır. Bu anlarda Yusuf'un çerçeve dışına doğru bakışı dikkat çeker. Çerçeve dışına doğru bakış ile Yusuf başka bir hayatı tahayyül ediyor gibidir.

Görsel 3.234. Yusuf ile kız arkadaşının görüntüsü



Kaynak: Ekran alıntısı

Yusuf'un kıza karşı olan bu ilgisiz tavırları, üçlemenin bir önceki filmi ve kronolojik olarak Yusuf'un hayatının ileri evresini konu alan *Yumurta* filmindeki Yusuf'u hatırlatır. *Yumurta* filminde sahafçılık yapan Yusuf dükkana elinde şarap şişesiyle gelen alımlı kadın karaktere karşı ilgisiz bir tavır içinde görünür. Bu bağlamda Yusuf'un kadınlara karşı olan bu ilgisizliği iki filmde de ortak bir davranış olarak dikkat çeker.

Sahnenin ilerleyen anlarında yönetmen Yusuf ile kız arasındaki fiziksel ve duygusal uzaklığı görselleştirir. Antik kent kalıntıları içinde tek başına gezip, kendiyle baş başa kalan Yusuf bu anlarda kendini arayan kızdan gizlenerek içine çekilir.

Görsel 3.235 – 3.236. Kız arkadaşından saklanan Yusuf'un görüntüsü





Kaynak: Ekran alıntısı

Dünyanın maddi zevkleri Yusuf'un ilgisini çekmez, onun dünyasının merkezinde edebiyat vardır. Evinde kendine ait bir dünya kuran Yusuf'un kitaplığında Ahmet Hamdi Tanpınar, Dostoyevski gibi yazarların fotoğrafları bulunur. Yönetmen Yusuf'u kitaplar ve daktilo ile çerçeveleyerek karakterin dünyasını imaj üzerinden izleyiciye sunar.

Görsel 3.237. – 3.238. Yusuf'un odasındaki halleri





Kaynak: Ekran alıntısı

Diğer yandan Yusuf'un şiirle uğraşması ve kendine kitaplar içinde bir dünya yaratması öz-düşünümsel düzeyde yönetmenin kendi gençliğine dair filmde yer verdiği imgeler olarak yorumlanabilir. Kaplanoğlu'nun, Uygar Şirin ile gerçekleştirdiği nehir söyleşide gençliğine dair söyledikleri Yusuf karakterini hatırlatır: "Çok iyi hatırlıyorum, Dostoyevski okurdum Karşıyaka'daki evde. Odamın perdelerini iyice kapatırdım, içeride

kül rengi bir ışık, biraz ekmek peynir, üç dört gün kapanıp "Budala"yı okumuştum.[…] Böyle bir dönem. Karşılıksız, platonik aşklar; konuşmadığım, söylemediğim şeyler… " (2010, s. 148).

Yusuf sosyal bir genç portresi çizmez. Yaşıtlarıyla arasındaki düşünsel bağlamda olan mesafeyi yönetmen film boyunca çeşitli imajlarla görünür kılar. Taşrada yalnızlık yaşayan karakter kendini şiir ile ifade etmeyi seçer. Bu bağlamda yönetmenin taşra mekânını anlatının bir unsuru olarak aktif bir şekilde kullandığı değerlendirmesi yapılabilir.

Görsel 3.239 – 3.240 – 3.241 – 3.242. Yusuf'un yalnızlığına dair görüntüler



Kaynak: Ekran alıntısı

Görsel 3.238'de ilçe terminalinin içinde amatör genç bir grup tarafından verilen konsere denk gelen Yusuf konseri dinlemeye girer fakat kalabalığın içine karışmadan bir köşede tek başına konseri dinler (Görsel 3.239). Bu anlarda Yusuf'un kadraj dışına doğru düşünceli şekilde bakışı fiziken orada olsa da zihnen uzaklarda olduğu düşüncesini uyandırır. Görsel 3.240 ve 3.241'de Yusuf kıraathaneye gider fakat içeri girmez dışarıda düşünceli bir şekilde durur. Yusuf filmde çeşitli zamanlarda kalabalığa karışmak istese de son adımda kalabalığın içine dahil olmaktan vazgeçerek tek kalmayı tercih eder.

Filmin ilerleyen anlarında Yusuf'un annesi Zehra mutfakta yılan görür. Filmin prolog sahnesinde genç kız karakterin içine kaçan yılan imgesi bu kez filmin ortalarında evde

ortaya çıkar. Yusuf yılanı evden çıkarması için filmin başında da görülen Kemal Amca karakterini çağırmaya gider. Yusuf'un, Kemal karakterinin yanına gittiği sahnelerde yönetmen çerçeve düzenlemesi ile Kemal karakterini aşkın bir şekilde sunar.

Görsel 3.243 – 3.244. Kemal karakterine dair görüntüler



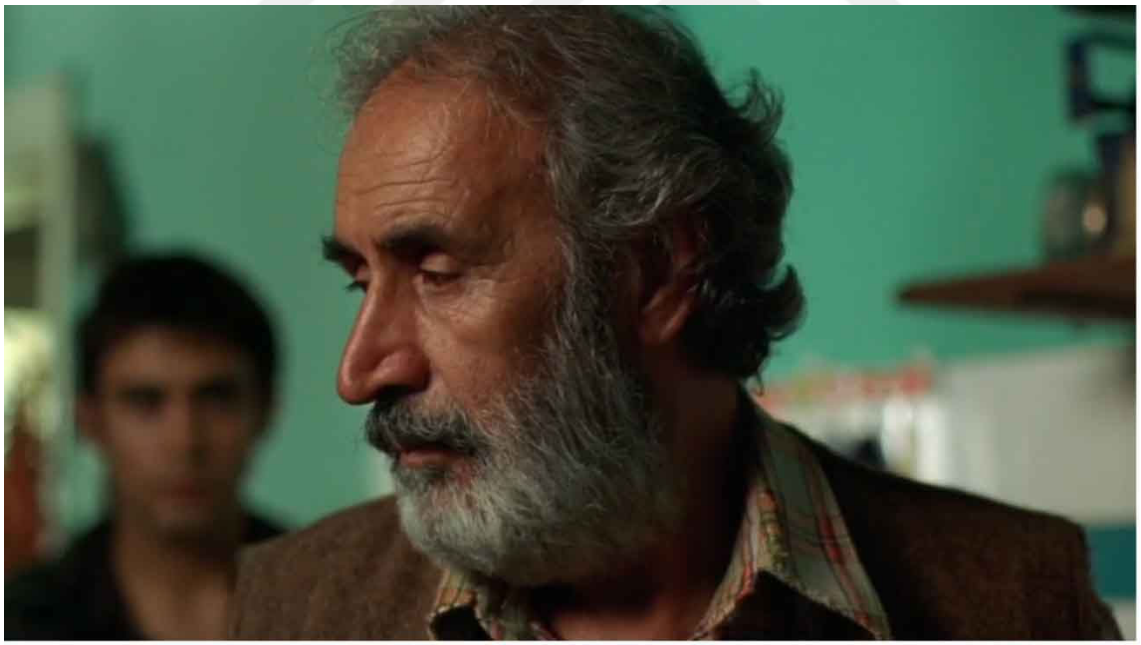
Kaynak: Ekran alıntısı

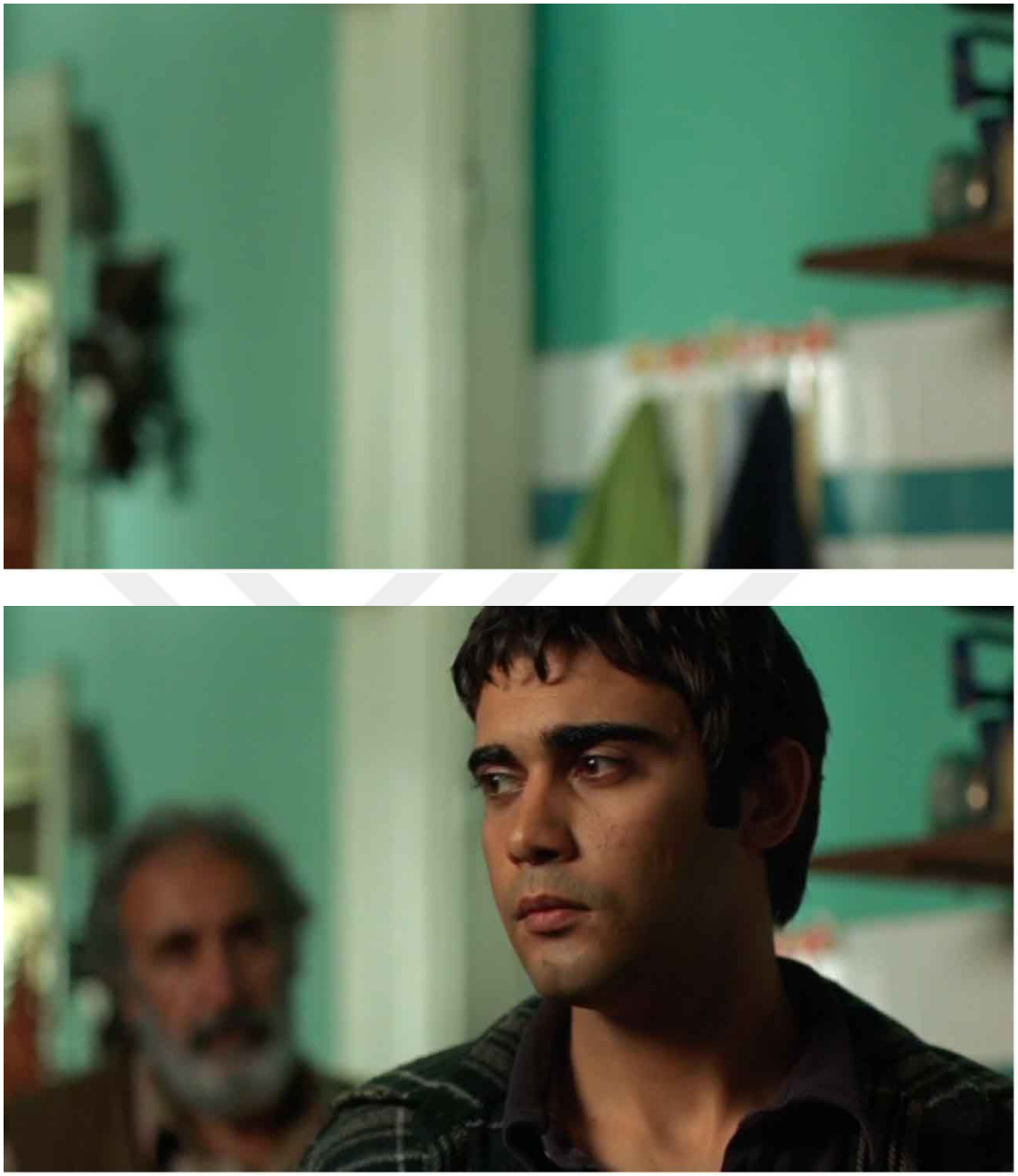
Yusuf'un, Kemal karakterinin yanına doğru yürümüş olduğu sahnede (Görsel 3.242) mekânı alt açıdan gören kamera açısıyla karakter yüce bir konumda sunulur. Tepelikte

yer alan ağaç ile aynı ortamda çerçevelenen karakter sinematografik düzeyde ağacın karşısında yer almasıyla sahnede denge unsuru olarak yer alır. Farklı kültürlerde ve farklı metinlerde "yaşam ağacı", "hayat ağacı", "bilgelik ağacı" gibi çeşitli kavramlarla ilişkilendirilen ağacın bu sahnede karaktere özel bir anlam yükleyecek şekilde kullanıldığı değerlendirmesi yapılabilir. Bir diğer sahnede ise (Görsel 3.243) namaz kılan karakter bu sefer dar açı bir objektifle görüntülenerek ortamdan soyutlanmış ve hafif siluet şeklindeki görüntüsüyle bulutlar ile iç içe geçmiş şekilde sunularak ilahi bir figür düşüncesi oluşturulur.

Eve giren yılanı olduğu yerden çıkarmak için eve gelen Kemal karakteri filmin başında olduğu gibi dua yazılı kağıdı kaynamış süt dolu bir tencereye atar. Sonrasında Yusuf ile birlikte yılanı aramaya başlarlar. Arama sahnesinde yönetmen şiirsel bir kamera kullanımı ile zamansal düzeyde sıçrama yaratır ve sinematografik unsurlar çerçevesinde bir anlam oluşumu gerçekleştirir.

Görsel 3.245 – 3.246 – 3.247. Eve giren yılanı arama sahnesinden görüntüler





Kaynak: Ekran alıntısı

Filmin sinematografik bağlamda en etkileyici sahnelerinden biri olan yılanı arama sahnesinde önce Kemal karakteri çerçevenin merkezinde, net bir şekilde görünür. Yönetmenin sınırlı bir alan derinliği kullandığı sahnede Yusuf, Kemal karakterinin arkasında flu bir şekide yer alır. Çerçevenin merkezinde bulunan Kemal yılanı aramak için yere doğru eğildiğinde Yusuf onunla birlikte eğilir ve çerçeve boş kalır. Kemal'in görüntüden kaybolmasıyla net alan figürü çerçeveden ayrıldığı için geriye flu bir çerçeve kalır. Filmin 34:58 – 35:32 süreleri arasında ekranda görülen boş çerçeve (Görsel 3.245)

sahnesinde izleyici zamanı deneyimler. Zaman-imgenin bir örneği olan bu sahne izleyicinin film üzerine düşünme gerçekleştirmesini sağlar. Boş çerçeve görüntüsünün ardından çerçeve Yusuf'un yavaşça yerden doğrularak çerçeveye girmesiyle dolmaya başlar. Bu anlarda Yusuf ile hocanın yer değiştirdiği ve yönetmenin zamanda ileriye doğru bir sıçrama anlamı oluşturacak bir kamera kullanımı gerçekleştirdiği dikkat çeker. Kaplanoğlu bu sahnenin çekim aşamasını ve oluşturduğu anlamı şu şekilde açıklar:

> *Çocukla hoca odaya giriyorlar, yere eğilip çerçeveden çıkıyorlar, uzun bir boşluk oluyor, tekrar belirdiklerinde çocuk hocanın yerine, hoca çocuğun yerine geçmiş oluyor. Orada şöyle bir şey yaptım: O tek planın içinde bir kesme var aslında. 60-70 senelik bir kesme, zamanda bir sıçrama. Normal şartlarda kamera tepeye konur ve çocukla hocanın hareketleri o açıdan gösterilir. Ben o planı attığımı düşündüm ve hiç çekmedim. Bu hali, zaman ve mekandaki bu sıçrama çok kuvvetli geldi bana. O çocuğun 60 yıl sonrası böyle olabilir diye düşündüm. Birçok insanı yabancılaşturan bir sahne oldu sanırım ama yapmak istediğim buydu* (Kaplanoğlu, 2010, s. 159, 160).

Çeşitli söyleşilerde Tarkovski'ye ve onun *Zerkalo* (Ayna, 1975) filmine hayranlığını ifade eden Kaplanoğlu'nun, *Süt* filminde hayran olduğu yönetmene ve filme göndermede bulunduğu görülür.

Görsel 3.248 – 3.249 – 3.250 – 3.251. *Süt* ve *Ayna* filminden benzer imajlar






Kaynak: Ekran alıntısı

Şiirsel sinema denilince akla gelen ilk isimlerden biri olan Tarkovski'nin *Ayna* filmine yapılan gönderme ile yönetmen adeta hayran olduğu Tarkovski'ye imajlar üzerinden bir saygı duruşunda bulunur.

Filmin ilerleyen anlarında dergide şiiri yayınlanan Yusuf bu sevincini yöredeki bir madende çalışan arkadaşıyla paylaşmak için arkadaşının çalıştığı yere gider. Cebindeki dergiyi çıkarıp şiiri okuması için arkadaşına veren Yusuf, arkadaşı şiir okurken arkadaşını incelemeye başlar ve bu anlarda yönetmen Yusuf'un düşünceli halini ekrana getirir.

Görsel 3.252 – 3.253 – 3.254 – 3.255. Yusuf'un arkadaşına bakışına dair görüntüler



Kaynak: Ekran alıntısı

Yusuf'un arkadaşının üzerini dikkatlice incelemesi sırasında yönetmen kamerayı Yusuf'un gözleri yerine geçirir ve bu anlarda öznel kamera kullanımı ile izleyici filme dahil olur. Hayatının merkezinde şiir olan ve gelecek hayatını edebiyat üzerinden planlayan Yusuf bu anlarda taşradan kopamazsa, hayallerini gerçekleştiremezse kendisini neler beklediğine dair bir gerçek ile yüzleşiyor gibidir.

Görsel 3.256. Yusuf'un kadraj dışına doğru bakışı



Kaynak: Ekran alıntısı

Filmde çeşitli sahnelerde gerçekleşen Yusuf'un kadraj dışına doğru bakışı bu sahnede de, arkadaşını inceledikten sonra gerçekleşir. Karakterin kadraj dışına bakışının kendi geleceğine doğru bir bakış olduğu değerlendirmesi yapılabilir.

İlerleyen anlarda Yusuf'un annesi Zehraya görücü için bir aracı gelir. Yalnız olan Zehra'yı evlendirmek için konuşmaya gelen kadın ile Zehra kahve içerler. Bu anları diyalogsuz bir şekilde gösteren yönetmen anlamı görüntüler aracılığıyla oluşturur.

Görsel 3.257 – 3.258. Zehra'nın görücü için gelen kadın ile görüntüsü





Kaynak: Ekran alıntısı

Zehra'nın kendisine gelen kadın ile konuştuğu anlarda yönetmen metinlerarası kullanım örneği sunar. Bu sahnede Zehra, *Yumurta* filminin Zehrası ile konuşur, diğer bir deyişle

kendisi ile konuşur. *Yumurta* filminin başındaki prolog sahnede ölümü gösterilen Yaşlı Zehra o sahnedeki başörtüsü ve kıyafetiyle görünür. Bu anlarda Genç Zehra'nın kendisinin geleceğine dair düşünceli bir şekilde bakışı hayatının gidişatına dair anlam oluşturur. İkili arasında bakışlar ile gerçekleşen anlam oluşumunda yönetmen diyalog kullanmayarak şiirsel bir sahneye imza atar.

Görsel 3.259 – 3.260 – 3.261 – 3.262. Yusuf'un eve geldikten sonraki sahneye dair görüntüler



Kaynak: Ekran alıntısı

Eve gelen Yusuf masa üstünde duran kahve fincanlarını görür ve birini eline alarak içine doğru bakar. Bu anlarda yönetmen kamerasını kahve fincanının içine doğru çevirir ve izleyiciyi yorumlamaya davet eder. Fincanı elinde çeviren Yusuf gördüklerini zihninde yorumlar gibidir. Kahve fincanı içinde bir çifti andıran figür Yusuf'un dikkatini çeker ve bu figüre bir süre baktıktan sonra düşünceli bir şekilde durur. Sonrasında evin içinde annesini arayan Yusuf annesini saçları açık bir şekilde ayna karşısında kendine bakarken görür. Bu anlarda Zehra'nın kendine bakar görüntüsünden beğenilmenin ve istenilmenin yarattığı haz okunur. Diğer yandan Yusuf ise annesiyle arasına birinin girecek olmasından, bağlarının kopacak olmasından rahatsız görünür.

İlerleyen sahnelerde annesini, görüştüğü adamın arabasına binerken gören Yusuf başka bir zaman adamı takip eder. Avlanmaya giden adamın peşinden giden Yusuf motorundan inerek sazlıkların arasından adama doğru ilerler.

Görsel 3.263 – 3.264 – 3.265 – 3.266. Yusuf'un takip görüntüleri



Kaynak: Ekran alıntısı

Annesinin görüştüğü adamı takip eden Yusuf kendisine rakip olarak gördüğü adamı ortadan kaldırmak ister. Sessizce adamı takip eden, yerden aldığı bir taş parçasıyla adama yaklaşan Yusuf adamı savunmasız olduğu bir anda yere yığmak için taşı yukarı doğru kaldırır. Tam bu anda beklenmedik bir olay gerçekleşir ve Yusuf'un ayaklarına doğru, kıyıya bir balık vurur.

Görsel 3.267 – 3.268 – 3.269 – 3.270. Yusuf'un balığı yakalama görüntüleri



Kaynak: Ekran alıntısı

Kıyıya vuran yayın balığını yakalamak için çabalayan Yusuf balığı sudan alarak kucaklar ve annesine götürür. Bu sahnede Yusuf'un balığı annesine götürmesi, kendini annesine karşı kanıtlama çabası olarak değerlendirilebilir. Annesi ile arasındaki bağın zayıfladığını düşünen Yusuf böylece annesinin görüştüğü adamın önüne geçecektir. Kucağında balık ile annesinin karşısına geçen Yusuf bu anlarda hiç beklemediği bir sahne ile karşılaşır.

Görsel 3.271. Zehra'nın ördek temizleme anına dair görüntü



Kaynak: Ekran alıntısı

Kucağındaki balığı vermek için annesinin karşısına geçen Yusuf annesinin büyük bir mutluluk içinde kucağundaki ördeğin tüylerini yolduğunu görür. Yusuf'un takip sahnesinde adamın avlanma eyleminde bulunduğu düşünüldüğünde Zehra'nın kucağındaki ördeğin görüştüğü adam tarafından getirildiği yorumu yapılabilir. Böyle bir durum karşısında şaşıran Yusuf elindeki kocaman balığı yere bırakır. Bu anda kocaman balık yere düşer fakat balığın düşme anına dair bir ses duyulmaması bu anın bir düş olduğu düşüncesi oluşturur. Diğer yandan Zehra'nın yolduğu tüylerin uçuşma görüntüleri sahnenin bir düş olduğu düşüncesini pekiştirir. Burada yönetmen sahneyi izleyiciyi muallakta bırakacak bir şekilde tasarlar. Kaplanoğlu bu anlarda izleyiciye sahnenin bir düş olup olmadığı, bir düş ise bu düşün tam olarak nerede başlayıp nerede bittiği gibi soruları düşündürür. Sahne üzerinden izleyicisini bir sorgulamaya iten yönetmen bu şekilde bir yöntem ile izleyiciyi filme yabancılaştırarak modern sinema örneği sunar. Diğer yandan bu sahne görsel ve içeriksel anlamda filmin en şiirsel sahnelerinden birini oluşturur.

Kesit değişir. Yusuf'un daha önce arkadaşını ziyaret etmiş olduğu maden ocağı görünür. Gece vardiyasında madencilerin baretlerindeki fener ile aydınlanan ortamda Yusuf görünür. Madenci kıyafetleri içinde kafasında baretle görünen Yusuf'un hayallerine

kavuşamadığı, taşradan uzaklaşamayarak, madende çalışmaya başladığı anlaşılır. Kameranın görüş açısına giren Yusuf bir sigara yakar ve düşünceli bir şekilde sağa – sola doğru bakmaya başlar. Sonrasında Yusuf bakışını kameraya doğru çevirir. Yusuf'un kameraya doğru çevrilen bakışı ile kafasındaki baretin feneri ortamı aydınlatır.

Görsel 3.272 – 3.273 – 3.274 – 3.275. Yusuf'un maden ocağındaki görüntüleri



Kaynak: Ekran alıntısı

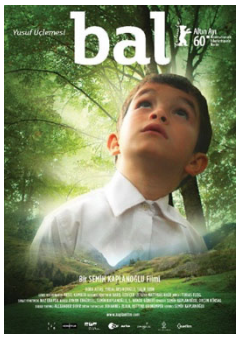
Yusuf kameraya doğru bakar ve bir anlamda izleyici ile göz göze gelir fakat bu anlarda Yusuf'un fenerinden yayılan ışık ekranı kaplar ve bembeyaz bir görüntü meydana gelir. Yönetmen bu sahnede ışığın kullanımına dair şu şekilde bir açıklamada bulunur (2010, s. 159): "Işığı, sütün bize doğrultulması, adeta üstümüze dökülmesi gibi düşündüm. İçimizdeki yılanın bir şekilde dışarıya çıkışı. Maden, yeraltı, yılanlar…". Son sahne ile filmin prolog sahnesini bir şekilde bağlayan yönetmen burada ışık kullanımı ile bir anlam oluşturarak insanın içindeki kötülüğe bir göndermede bulunur.

Durağan bir anlatıma sahip olan *Süt* filminde yönetmen şiirsel bir kompozisyon eşliğinde imgeler ile dolu bir anlatı inşa eder. İçerik ile uyumlu bir sinematografik dil oluşturan Kaplanoğlu minimal kurgu ve plan-sekans sahneler ile sade bir anlatım sunar. Işık ve ses kullanımında doğal bir tercihte bulunan yönetmen böylece filmde gerçeklik öğesini öne çıkarır. *Yumurta* filminde olduğu gibi giriş-gelişme-sonuç şeklinde bir ayrımlanmanın

görülmediği film gerek içerik gerekse sinematografik düzeyde çağdaş sinema örneği olarak değerlendirilebilir.

3.5.4.4. Bal Filminde Sinematografi İle Anlam Yaratımı

3.5.4.4.1. Filmin Künyesi



Yapım Yılı: 2010

Yönetmen: Semih Kaplanoğlu

Senaryo: Semih Kaplanoğlu, Orçun Köksal

Görüntü Yönetmeni: Barış Özbiçer

Oyuncular: Bora Altaş, Erdal Beşikçioğlu, Tülin Özen

Süre: 103 Dakika

3.5.4.4.2. Filmin Konusu

Yusuf Üçlemesi'nin son filmi olan *Bal*'da yönetmen Yusuf karakterinin çocukluğunu ele alır. İlkokul birinci sınıfa giden Yusuf okul dışındaki zamanında genellikle babası Yakup ile vakit geçirir. Arıcılık yapan Yakup zaman zaman evden uzaklaşır ve kovan yerleştirmek için ormanın içine doğru yolculuğa çıkar. Yakup çıktığı yolculuklardan birinde ağaca tırmanırken dalın kırılması sonucu vefat eder. Babasının dönmemesi Yusuf'u içine kapanık bir çocuk haline getirir. Babasının yokluğuna dayanamayan Yusuf bir gün ormanın içine doğru babasını aramaya çıkar.

3.5.4.4.3. Filmin Analizi

Ters bir kronolojik sıralama ile giden üçlemede *Yumurta* ve *Süt* filmlerinde yetişkinliği görülen Yusuf'un karakter özelliklerini derinlikli bir şekilde kavrayabilmek için *Bal* filminde anlatılanlar önem taşır. Üçlemenin ilk iki filmi; bir anlamda Yusuf'un gençlik ve yetişkinlik dönemine dair anlatılanlar İzmir Tire'de geçerken, *Bal* filmi Karadeniz'de geçer. Karadeniz'in dağlarının ve ormanlarının mekân olarak seçildiği filmde mekânın anlatıya önemli bir katkısı olduğu söylenebilir. Yönetmen mekân kullanımı ile hikâyenin derinliğini, doğa-insan ilişkisini ve Yusuf'un ruh halini çeşitli açılardan izleyiciye sunar. Filmin en yoğun kullanılan mekânlarından biri ormandır. Orman Yakup'un mesleği olan arıcılık için doğal bir mekân konumundayken; filmin ilerleyen anlarında ormana sığınan Yusuf için içsel yolculuğunu imgeleyen bir unsur olarak öne çıkar.

Üçlemenin diğer filmlerinde olduğu gibi *Bal* da bir prolog sahne ile başlar fakat burada prolog sahnenin kullanımı *Yumurta* ve *Süt* filmindeki kullanımdan farklılaşır. *Bal* filminin prolog sahnesi doğrudan filmin içinde yer alan bir sahnenin ön gösterimi olarak dikkat çeker. Bu kullanım ile yönetmen anlatı için önemli bir olayı doğrudan filmin başında izleyiciye sunmuş olur. Ormanın içinde açılan filmde uzaklarda görülen Yakup karakteri atıyla birlikte kameraya doğru yürür. Burada Yakup'un uzaklarda görünmesi ve yavaşça kameraya doğru yaklaşması içerik ve biçim yönünden *Yumurta* filminin prolog sahnesini anımsatır. Üçlemenin ilk filminin ilk sahnesinde annesinin ölümü gösterilen Yusuf'un, üçlemenin son filminin ilk sahnesinde bu sefer babasının ölümü gösterilir.

Görsel 3.276 – 3.277. Prolog sahnede Yakup'un görüntüleri





Kaynak: Ekran alıntısı

Sinematografik bağlamda sahneye bakıldığında Yakup'un ilk olarak ormanın ışık alan bölgesinde göründüğü ve karanlığa doğru yürüdüğü dikkat çeker. Bu sahnede yönetmenin ışığı yaşamın bir imgesi olarak kullandığı ve Yakup'un aydınlıktan karanlığa yürüyerek yaşamdan ölüme doğru bir yürüyüş yaptığı değerlendirmesi yapılabilir. Bu anlarda doğal ses kullanımı dikkat çeker. Çeşitli kuş seslerinin duyulduğu sahnede Yakup'un yürüyüşü, nefes alışı, atın nal sesi, Yakup'un tırmanmaya hazırlık aşamasındaki eylemlerine dair en ufak seslerin duyulması da ormanın ıssız ve tekinsiz yönünü imler gibidir.

Görsel 3.278 – 3.279 – 3.280 – 3.281. Yakup'un ağaca tırmanma görüntüleri



Kaynak: Ekran alıntısı

Yakup'un kovan yerleştirmek için ağaca doğru tırmandığı sahnede yönetmen bu eylemi çeşitli açılardan görüntüleyerek eylemin zorluğunu gözler önüne serer. Bu anlarda ağaca tırmanmakta zorluk çeken Yakup'un tırmanma esnasında çıkardığı sesler ormanın sessizliği içinde yankılanır. Ağaca atmış olduğu urganın bir ucundan tutan Yakup tüm gücüyle kendini yukarı doğru çekmeye başlar. Bu eylem sırasında Yakup'un ağırlığına dayanamayan dalın esnediği görülür ve dalın çatırdamaya başladığı duyulur. Devamında dal kırılır ve Yakup aşağı doğru düşer. Aşağı düşen Yakup bu anda zemine düşmeden dalda asılı kalır. Prolog sahnenin son görüntüsünü Yakup'un asılı kaldığı an oluşturur (Görsel 3.280). Ormanın içinde, ıssız bir bölgede asılı kalan Yakup adeta arafta kalmış izlenimi uyandırır. Ne tam düşmüştür, ne de kurtulacak bir pozisyondadır. Bu araf anı

izleyicide filmin ilerleyen anlarında Yakup'un her an dönebileceği düşüncesini oluşturur. Bu anlarda sesçil evrende ise uçan bir arının sesi giderek artan bir şekilde duyulur. Arı sesi ile burada hem filmin adına bir gönderme yapılır hem de sahnenin gerilimini izleyiciye hissettirilir.

Sessiz ve sakin bir çocuk olarak resmedilen Yusuf'un bu halleri yetişkinlikteki halini anlamak için önem taşır. Yönetmen film boyunca çeşitli imajlar aracılığıyla Yusuf'un yalnızlığı görselleştirir. Anlatmak istediğini diyaloglardan ziyade sinematografik unsurlar üzerinden sunmayı tercih eden Kaplanoğlu üçlemenin diğer filmlerinde olduğu gibi *Bal* filminde de şiirsel bir görsellik oluşturur.

Görsel 3.282 – 3.283. Yusuf'un yalnız hallerinin görüntüsü





Kaynak: Ekran alıntısı

Teneffüs zamanı arkadaşları dışarıda oynarken Yusuf sınıfta yalnız bir şekilde onları izler. Yusuf'un bu yalnızlığı *Süt* filminde kalabalık ortamlarda yalnız başına bir köşede duran yetişkin Yusuf'u hatırlatır.

İlkokul birinci sınıfa giden ve okumayı yeni yeni öğrenen Yusuf kırmızı kurdele takabilmek için kitaptan bir bölüm okumak ister. Filmin bu anlarında sınıftan başka bir öğrenci kitaptaki hikâyeyi okurken kamera Yusuf'a odaklanır. Yusuf'un dudak hareketlerinden okunan bu hikâyeyi içinden tekrar ettiği ve ezberlediği anlaşılır. Hikâye okumak için parmak kaldıran Yusuf'a öğretmeni başka bir hikâyeyi okumasını söyler. Bu anda Yusuf beklemediği bir hikâye okunması beklendiğinden şaşırır ve bir süre duraklar. Yusuf kitaptan diğer hikâyeyi açarken kamera kaydırma hareketine başlar ve Yusuf'a doğru yaklaşır. Bu anlarda yönetmen kamera hareketiyle izleyiciyi Yusuf'un duygu dünyasına ortak eder. Hiç bilmediği bir hikâye ile karşılaşan Yusuf kekelemeye başlar ve okumayı tamamlayamaz. Bu anda öğretmen Yusuf'un okumasını keser ve sahne sona erer. Kesit değişir Yusuf eve doğru yürürken görülür.

Görsel 3.284. Yusuf'un eve doğru yürüme görüntüsü



Kaynak: Ekran alıntısı

Başı öne eğik bir şekilde eve doğru yürüyen Yusuf'un vücut dili hayal kırıklığının görselleşmiş hali gibidir. Sınıfta okumayı tamamlayamaması, o anlarda arkadaşlarının ona gülmesi gibi durumlar Yusuf'un duygu dünyasını etkiler. Yusuf'un eve doğru yürüme anlarında duyulan gök gürültüsü sesi karakterin iç dünyasında yaşadıklarını imgeler gibidir. Sessizce eve yürüyen Yusuf'un sınıfta yaşadıkları kendi iç dünyasında ileride de görüleceği gibi derin izler bırakır.

Sınıfta yalnız olan, arkadaşlarıyla oynamayan, sessiz bir çocuk izlenimi sunan Yusuf'un en mutlu olduğu anlar babasıyla birlikte vakit geçirdiği anlar olarak görülür. Annesiyle mesafeli bir ilişkisi olan ve genelde babasıyla birlikte olan Yusuf'un bu anlardaki mutluluğu babasının kaybı sonrasındaki düştüğü çıkmazı anlamak için önem taşır. Diğer yandan *Süt* filminde annesinin başka biriyle görüşmeye başladığı anlardan sonra öfkelenen ve annesinin görüştüğü adamı ortadan kaldırmak isteyen Yusuf'un duygu dünyasının temellerinin çocukluğunda babası ile olan ilişkisine dayandığı söylenebilir.

Görsel 3.285. – 3.286. – 3.287 – 3.288. Yusuf ile babasının görüntüleri






Kaynak: Ekran alıntısı

Babası Yakup'un kaybolma anına kadar Yusuf ev içinde ve ev dışında genel olarak babası ile vakit geçirir. Babasıyla arasında özel bir bağ olduğu hissedilen bu anlarda Yusuf'un babasına doğru bakışından (Görsel 3.286) babasına duymuş olduğu sevgiyi okumak mümkündür. Baba oğul ilişkisine isimler üzerinden bakıldığında Yakup ve Yusuf isimleri akla Kur'an-ı Kerim'de geçen Hz. Yusuf Kıssası'nı getirir. Filmlerinde dini motifleri kullanan ve manevi bir gerçeklik peşinde olan yönetmenin bu isimleri bilinçli bir şekilde seçtiği açıktır.

Filmin ilerleyen anlarında Yakup urgan almak için Yusuf'un arkadaşı Hamdi'nin babasının yanına gider. Babasını takip eden Yusuf, babasının Hamdi'ye bir şey verdiğini görür. Verdiği şeyin daha önce babasının marangoz atölyesinde görmüş olduğu gemi maketi olduğunu düşünen Yusuf bir yandan babasına sinirlenir, diğer yandan Hamdi'yi kıskanır.

Görsel 3.289 – 3.290 – 3.291 – 3.292. Babasını takip eden Yusuf'un görüntüsü



Kaynak: Ekran alıntısı

Yusuf'un babasını takip ettiği bu anlarda yönetmen sahneyi önce Yusuf'un içinde bulunduğu çerçeveyle gösterir sonrasında ekrana gelen görsellerde ise (Görsel 3.289 ve 3.290) kamera Yusuf'un görüş alanına geçer ve izleyici sahneyi Yusuf'un gözünden görür. Böylece öznel kamera aracılığıyla izleyici sahneye dahil edilmiş olur. Bu sahnede olayların urgan çıkrığı başında geçmesi önemli bir detay olarak dikkat çeker. Üçlemenin son filmi *Yumurta*'da yetişkin Yusuf'un urgan çıkrığını görünce bakışlarını yapılan işleme kilitlemesi ve sonrasında epilepsi krizi geçirmesinin kökünün Yusuf'un çocukluğunda yaşamış olduğu bu olay olduğu değerlendirmesi yapılabilir. Yönetmen üçlemenin ilk iki filminde görülen birtakım olayların nedenini *Bal* filminde açık eder ve böylece yaşananları mantık temeline oturtur.

Üçlemenin ilk iki filminde olduğu gibi *Bal* filminde de yönetmen rüyalara yer verir. Yusuf'un kekemeliği ve konuşma güçlüğü çekmesinden dolayı götürüldüğü hocanın evindeki sahnenin bir rüya sahnesine bağlandığı anlarda yönetmen şiirsel sinemanın en iyi örneklerinden birini sunar.

Görsel 3.293 – 3.294 – 3.295 – 3.296. Yusuf'un rüya sahnesine dair görüntüler






Kaynak: Ekran alıntısı

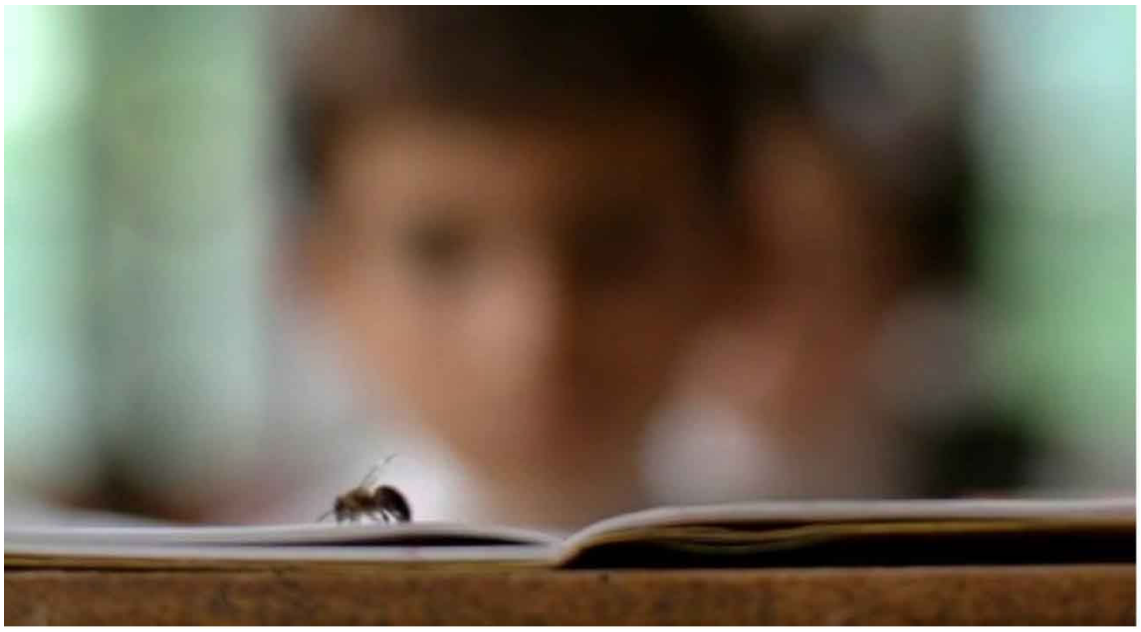
Yusuf, *Süt* filminde de görülen hocanın evine götürülür. Burada hoca elini Yusuf'un başına koyarak dua okumaya başlar. Hocanın duasının bitmesinin ardından oturduğu yerden kalkan Yusuf evin içinde yürümeye başlar. Bu anlarda sesçil evrende yaşanan değişiklik ile yönetmen görsel düzlemde olmasa da ses üzerinden sahnenin rüya olduğunu açık eder. Yusuf'un hocanın evinde olduğu sahnede odada yanan ateşin sesi duyulur. Yusuf kalkıp yürümeye başladığında ise sesçil evreni rüzgarın uğultusu ve Yusuf'un üzerinde taşıdığı çanın sesi kaplar. Filmlerinde genel olarak minimal kamera hareketlerini tercih eden Kaplanoğlu'nun bu sahnede uzun bir kaydırma hareketiyle Yusuf'u takip etmesi dikkat çeker. Hocanın evinde yürümeye başlayan Yusuf oda değiştirir ve kendi evinde görülür. Yönetmen bu sahnenin içeriğine ve tercih etmiş olduğu kamera hareketine dair şu şekilde bir açıklama yapar:

> *Alemlerin iç içe geçişini anlatmak istediğim bir sahne. Mekan içinde mekan, rüya içinde gerçek, gerçek içinde rüya… Aslında sahneyi iki farklı evde çekmeyi planlamıştım, kesmeyle geçecektim rüyaya. Fakat eve karar verdikten sonra o sahneyi de rüyaya dahil etmek istedim. Çocuğun kekemeliği çözülsün de konuşsun diye götürüyorlar hocaya. Hoca Nas suresini okuyor. Sonra çocuk konuşuyor mu, konuşmuyor mu bilmiyoruz, görmüyoruz. Ama tabiri caizse çocuk yerine kamera konuşmaya ve akmaya başlıyor,*

mekandan mekana geçerek onu takip ediyor. Başka katmanları da var o sahnenin, kamera hareketinin bütün o katmanları birleştireceğini düşündüm (Kaplanoğlu, 2010, s. 177).

İlerleyen anlarda Yusuf okulda dersteyken sınıfta dolaşan bir arının sesi duyulur. Yönetmenin kamerasını Yusuf'a çevirdiği bu anlarda arının sesi giderek daha fazla duyulur hale gelir ve devamında arı Yusuf'un defterine konarak yürümeye başlar.

Görsel 3.297. Yakup ile Yusuf arasında bağ kuran bir imge olarak arı görseli



Kaynak: Ekran alıntısı

Bu sahnede sesçil evreni dolduran arı sesi, Yakup'un ağaçta asılı kaldığı anlarda başında dolaşan arının sesini hatırlatır. Bu anlarda yönetmenin önce ses kullanımıyla sonrasında da arının yakın çekimiyle Yusuf ve Yakup arasında bir bağ kurduğu değerlendirmesi yapılabilir.

Görsel 3.298. - 3.299. Yusuf'un yalnız hallerine dair görüntüler





Kaynak: Ekran alıntısı

Babasının bir süredir kayıp hali Yusuf'u yalnızlığa iter. Kovan yerleştirmek için evden ayrılanYakup'un dönmemesi üzerine Yusuf iyice sessizleşir ve tek başına görünür. Yönetmen Yusuf'un yalnız hallerini çeşitli görseller ile izleyiciye aktarır. Bu anlarda yönetmen sesçil evreni de aktif şekilde, anlatıya katkı sunacak biçimde kullanır. Görsel 3.297'de Yusuf siluet şeklinde, sislerin önünde görülürken bu anlara eşlik eden yağmurun sesi ve ara ara duyulan gökgürültüsü Yusuf'un iç dünyasında yaşadıklarının doğadaki karşılığı gibidir.

Filmin ilerleyen anlarında okuldan dönen Yusuf evin önündeki kalabalığa denk gelir. Eve gelen jandarmaların annesiyle konuşmasına tanık olan Yusuf konuşulanlardan babasının vefat ettiğini öğrenir. Eve girmekten vazgeçen Yusuf ormana doğru yönelir. Bu anda babasının beslediği atmacanın uçtuğu yöne doğru koşmaya başlar.

Görsel 3.300 – 3.301. Yusuf'un ormanın içine doğru yolculuğu



Kaynak: Ekran alıntısı

Yusuf'un babasını aramak için orman içine doğru koştuğu bu anlarda orman tedirgin edici görünür. Yönetmen, Yusuf'un daha önce babasıyla ormanın içinde dolaştığı anlardan daha farklı bir orman görüntüsü sunar. Babasıyla birlikte dolaştığında daha yeşil, daha aydınlık bir şekilde görülen orman bu kez daha karanlık ve korkutucu bir halde görünür. Bu anlara eşlik eden gökgürültüsü sesi ise sahneyi daha dramatik duruma taşır.

Babasını bulamayan Yusuf ormanın iyice içine doğru ilerler ve burada büyük bir ağacın köküne doğru uzanır. Ağacı kendine yuva yapan Yusuf'un bu hali büyümenin ve ruhsal dönüşümün imgesi olarak yorumlanabilir.

Görsel 3.302 – 3.303. Ağaca yaslanmış şekilde uyuyan Yusuf'un görüntüsü




Kaynak: Ekran alıntısı

Yusuf'un ağaca sığınması kendine hem fiziksel hem manevi bir sığınak bulduğu ve doğaya teslim olduğu düşüncesini oluşturur. Diğer yandan üçlemenin son filmi olan *Yumurta* filminde Yusuf'un annesinin defin işlemi sonrasında da ormanın içine doğru yürüdüğü ve ormanın içinde uyuyakaldığı düşünüldüğünde karakter ile doğa arasında bir bağ olduğu değerlendirmesi yapılabilir.

Bal filmi yönetmenin biçimsel ve içeriksel tercihleriyle sinemanın izleyicide düşünce oluşturma potansiyeline dair iyi bir örnek olarak verilebilir. Minimalist bir anlatıya sahip, estetik bir sinema dili olan filmde yönetmen klasik anlatı kalıplarının dışında yer alan tasarımla izleyiciyi görsel ve işitsel bir tefekküre davet eder. Filmde yer alan plan-sekanslar ve durağan kamera hareketleri izleyicinin hikayeden çok karakterlerin iç dünyasına odaklanmasını sağlar. Bu doğrultuda film tam olarak Deleuze'ün zaman-imge kavramına karşılık gelen bir yapıya sahiptir. Doğal mekânlarda, doğal aydınlatma tercihleriyle çekilen filmde yumuşak bir aydınlatma stili dikkat çeker. Ses tasarımında ise doğal seslere yer veren yönetmen yağmur sesi, rüzgar uğultusu, gökgürültüsü gibi seslerden yararlanarak doğaya ait sesleri hikâyenin içeriğine başarılı bir şekilde yerleştirir. Diğer yandan filmde yönetmen sessizliği de dramatik bir araç olarak kullanarak Yusuf'un sessiz anlarında karakterin duygu dünyasının hissedilmesini sağlar.

SONUÇ

Bu çalışmada temel olarak sinemanın bir görsel sanat olmasının ötesinde sinematografik unsurlar aracılığıyla izleyicinin zihninde düşünce oluşturabilme potansiyeline odaklanıldı. Sinematografi temelli gerçekleştirilen analiz kısmında diyaloglar dışarıda bırakılarak ilgili filmlerde yönetmenin imajlar üzerinden anlam oluşturma ve bu imajlar aracılığıyla izleyicinin anlatıya düşünsel katılım sürecine bakıldı. Bu aşamada bir anlatıda görsel imaj kadar ses imajların da sahneye anlam katan ve izleyicide düşünsel etki uyandıran unsurlar olduğu düşüncesinden hareketle analiz kısmında ses öğesine de değinildi. Araştırma sürecinde temel olarak Gilles Deleuze ve Daniel Frampton gibi sinema felsefe ilişkisi üzerine düşünce üreten yazarların bu ilişki çerçevesinde öne sürmüş olduğu kavramlardan yararlanıldı. Bir düşünce oluşum sürecinin peşine düşüldüğü çalışmada Deleuze ve Frampton dışında edebiyat, felsefe, sosyoloji gibi alanlarda çalışmalar yapan farklı düşünürlerin fikirleri de çalışmaya dahil edildi. Ele alınan filmler üzerinden sinematografik unsurların izleyicinin zihinsel katılımını ne derece etkilediği ve nasıl yönlendirdiği sorularına cevap aranan çalışma boyunca aydınlatma ve renk, kamera hareketleri ve çerçeveleme, kurgu tercihleri, kadraj dışı alanın kullanımı ve ses gibi öğeler çerçevesinde bir okuma gerçekleştirildi.

Çalışmanın amacı çerçevesinde ele alınan filmler Türk sinemasında 2000 sonrasında üretilmiş olan yapımlar arasından seçildi. 2000'li yıllar Türk sinemasında yeni yönetmenlerin ortaya çıktığı, biçimsel ve içeriksel düzeyde bir değişim ve dönüşümün yaşanmaya başladığı bir dönem olarak dikkat çeker. Bu yeni dönemde genel olarak ilk filmlerini üretmeye başlayan yönetmenlerin Türk sinemasında sanatsal bir anlatım diline öncülük ettiği söylenebilir. Çağdaş anlatı özelliklerini taşıyan bu filmlerde görselliğin anlatıya anlam katacak şekilde kullanılması ile sinematografik unsurlar görüntüyü oluşturma görevlerinin ötesine geçer. Bu dönem filmlerinde diyalogların daha az

kullanılmaya başlandığı ve anlamın genel olarak görsel evren üzerinden inşa edildiği dikkat çeker. Görselliğin bu derece öne çıkması yönetmenleri görsel dil konusunda yeni arayışlara iter ve görsel estetik yönünden zengin filmler ortaya çıkar. Çalışmanın sınırlılığı bağlamında Nuri Bilge Ceylan, Zeki Demirkubuz, Emin Alper ve Semih Kaplanoğlu gibi yönetmenlerin filmlerine bakıldı. İlgili yönetmenler genel olarak çağdaş sinema bağlamında üretimde bulunurlar ve ürettikleri filmler izleyiciyi çeşitli sorgulamalara iten bir yapıya sahiptir. Geleneksel anlatının tersine daha özgür ve deneysel bir çalışma alanı sunan çağdaş anlatı stilinde yönetmen kişisel sinemasını yaratır. Çalışmada ele alınan *Bir Zamanlar Anadolu'da* (2011), *Kış Uykusu* (2014), *Ahlat Ağacı* (2018), *Kuru Otlar Üstüne* (2023), *Yeraltı* (2012), *Bulantı* (2015), *Tepenin Ardı* (2012), *Kurak Günler* (2022), *Yumurta* (2007), *Süt* (2008), *Bal* (2010) filmlerinin çağdaş sinema örneği olmaları bakımından birtakım ortak özelliklere sahip oldukları söylenebilir. Çağdaş sinema yapısı itibariyle felsefi sorgulamalara ve izleyicinin düşünsel katılımına daha açık bir anlatı modeline sahiptir. Ele alınan filmlerin doğrusal bir anlatıya sahip olmaması, zaman-imge, rüya-imge, duygulanım-imge gibi Deleuze'ün ileri sürdüğü kavramlarının görülmesi, neden-sonuç ilişkisinden bağımsız bir yapıda inşa edilmeleri gibi özellikleri ile izleyiciyi düşünsel katılıma teşvik ettiği görülmüştür.

Analiz kısmında değinilen filmlerin ortak özelliklerini açığa çıkarmak ve bu özellikleri sinema felsefe ilişkisi çerçevesinde yorumlamak çalışmanın amacını anlama doğrultusunda önem taşır. İlgili filmlere içerik ve biçimsel düzeyde bakıldığında bu filmlerin genel olarak yavaş sinema örneği olduğu dikkat çeker. Ana akım izleyicisinin alışık olmadığı uzun plan-sekansların, sabit kamera açılarının ve minimal kamera hareketlerinin görüldüğü yavaş sinema yapısı itibariyle izleyiciye zamanı hissettiren bir stile sahiptir. *Bir Zamanlar Anadolu'da* filminde arama faaliyetinde bulunan ekibin ilk çeşmeye geldiği sahnede yönetmen uzun bir plan-sekans örneği sunarak daha filmin başından izleyicinin nasıl bir anlatı ile karşılacağını sunar. Sabit bir kamera açısıyla çekilen sahnede kamera hiçbir karakteri takip etmeden sadece sahneyi geniş bir açıdan görür. Kameranın bu şekilde kullanımı ile izleyici alışık olmadığı uzunlukta bir sahne ile karşılaşır. Çeşme başını gören bir noktaya sabitlenmiş kamera adeta doğaya ait bir unsur gibidir. Yönetmen son filmi *Kuru Otlar Üstüne*'nin açılış sahnesinde yine bir uzun çekim tekniği kullanır. Samet karakterinin karların içinde yürüdüğü bu sahnede uzun çekim kullanımı ile karakterin zorlu yolculuğu ve mekânın soğukluğu bir anlamda kamera

aracılığıyla izleyiciye sunulur. Plan-sekans kullanımına bir diğer örnek olarak Semih Kaplanoğlu'nun yönetmenliğini yaptığı *Yumurta* filminin prolog sahnesi verilebilir. Bu sahnede kameraya uzak bir noktada görülen karakter kameraya doğru yürür ve çerçevede göğüs açısına gelince durur. Uzun bir çekimin görüldüğü bu sahne Ceylan'ın filmlerinde de görüldüğü şekilde yavaş sinema örneği olarak dikkat çeker. Diğer yandan bu sahneler Deleuze'cü bağlamda zaman-imge örneği sunar. Zaman-imge için sinema felsefe ilişkisinin en önemli belirtilerinden biri değerlendirmesi yapılabilir. Sinemanın düşünce oluşturabilme ve düşünce mecrası olma potansiyelini ortaya çıkaran zaman-imge kullanımıyla izleyici zamanı hisseder. Deleuze sinema üzerine ileri sürdüğü fikirlerde iki imge kullanımı olduğuna dikkat çeker. Bunlardan ilkini hareket-imge olarak adlandıran düşünüre göre haraket-imge sineması klasik Hollywood sinemasına karşılık gelir. Bu sinemada anlatı neden-sonuç ilişkisi çerçevesinde ilerler ve etkiye karşı tepki şeklinde gelişen anlatı ile izleyici kendini öyküye kaptırır. İkinci Dünya Savaşı sonrasında Avrupa sineması öncülüğünde ortaya çıkan zaman-imge ise neden-sonuç ilişkisinden bağımsız ve izleyicinin zamanı deneyimlediği bir anlatı sunar. Zaman-imge sinemasında zaman anlatıdan bağımsız olarak öne çıkar ve burada anlatıda yer alan olaylardan ziyade izleyicinin zihnine seslenen bir unsur olarak işlev görür. *Bir Zamanlar Anadolu'da* filminde ağaçtan düşen elmanın peşine takılan kamera; *Tepenin Ardı* filminde Zafer karakterinin dereye girdiği anda yönetmenin ağır çekim tercihi; *Bulantı* filminde Ahmet karakterinin elektrikler kesildiğinde evin içinde mum ışığıyla oynadığı sahneler zaman-imge kullanımına örnek olarak verilebilir. Bu sahneler aracılığıyla anlatıda zaman-imge yarılmaları oluşur ve bakıldığında anlatıya direkt etkisi olmayan bu sahneler ile izleyici aktif bir izlemeye davet edilir. Bu bağlamda hareket-imge sinemasının pasif izleyicisinin aksine zaman-imge sineması aktif bir izleme edimi yaratır. Bu anlarda izleyici görsel olarak sunulan imgeler aracılığıyla zihninde anlamı inşa eder. Zaman-imge ile bağlantılı olan ve izleyicinin anlatıya düşünsel katılımında önemli bir rolü bulunan bir diğer kavram ise ölü zaman anlarıdır. Ölü zamanlar temel olarak anlatının ilerlemesine katkıda bulunmayan fakat sinemanın izleyicide düşünce meydana getirme unsurlarından biridir. Özellikle Nuri Bilge Ceylan filmlerinde görülen ölü zaman örnekleri ile yönetmen izleyiciyi tefekküre davet eder.

Çalışmanın analiz aşamasında ele alınan filmlerde ortaya çıkan bir diğer kavram rüya-imge olur. Zaman-imge gibi Deleuze'e ait olan rüya-imge kavramı anlatıda bir belirsizlik

meydana getirir. Rüya-imge kullanımı ile yönetmen film-dünya içinde kısa süreli bir yanılsama yaratır. Yoğun bir sembolizm içeren rüya-imge sahneleri ile izleyici karakterin iç dünyasına yolculuk eder. Bu doğrultuda rüya-imge kullanımı ile yönetmen karakterin duygu ve düşünce dünyasını izleyiciye açar. Örnek filmlerde yer alan rüya sahneleri genel olarak doğrusal bir şekilde ilerleyen anlatı yapısını kırarak hikâyede yarılma oluşturur. Bu yarılma ile karşı karşıya kalan izleyici çağdaş sinemanın deneyselliğini kullanan yönetmenin tercihi ile ilk anlarda rüya mı gerçek mi olduğunu kavrayamadığı sahnenin anlamını çözmeye çalışır. Bu anlarda bir sorgulama yaşayan izleyicinin zihni rüya-imgenin etkisiyle düşünsel faaliyette bulunur. Örneğin; *Ahlat Ağacı* filminin sonunda Sinan'ın intihar görüntüsü önce izleyicide bir şok etkisi yaratır fakat sahnenin devamında ilk anda görülenlerin rüya-imge olduğu açığa çıkar. Semih Kaplanoğlu'nun Yusuf Üçlemesi'nde yer alan rüya sahneleri ise yönetmenin sinema dilinin en önemli özelliklerinden biri olarak öne çıkar. *Yumurta*, *Süt* ve *Bal* filmlerinin üçününde de farklı anlarda ortaya çıkan rüya-imgeler aracılığıyla yönetmen izleyici ile karakterler arasında bir iletişim sağlayarak, izleyiciyi karakterlerin iç dünyasını görmeye çağırır. *Yumurta* filminde Yusuf'un kendini kuyuda gördüğü ve düştüğü kuyudan çıkmak için çabaladığı rüya sahnesinde yönetmen anlatıda taşrada kendini sıkışmış hisseden Yusuf'un içinde bulunduğu ruh halini rüya-imge aracılığıyla sunar. Üçlemenin bir diğer filmi olan *Süt* filminin sonlarına doğru gerçeküstü bir sahne tasarlayan Kaplanoğlu rüya-imgeyi çağrıştıran bu sahne ile Yusuf'un annesinden kopuşunu imgeler aracılığıyla aktarır. Üçlemenin son filmi olan *Bal*'da yine ana karakter Yusuf'un gördüğü çeşitli rüya sahneleri ile yönetmen karakterin içinde bulunduğu suskun ruh halini rüya-imge unsurları ile açığa çıkarır. İlgili filmlerin anlatısıyla ilişkili olan bu sahneler filmlerin düşünsel boyutunu ortaya çıkarması bakımından önem taşır.

Zaman-imge ve rüya-imge gibi Deleuze'ün sinema üzerine ileri sürdüğü bir diğer kavram olan duygulanım-imge de diğer iki imge türü gibi imajlar üzerinden bir anlam oluşumuna karşılık gelir. Saf görsel bir deneyim sunan duygulanım-imge izleyicinin zihninde bir düşünce üretim süreci başlatır. Sinemada genel olarak yakın plan yüz çekimiyle oluşturulan duygulanım-imge sahneleri karakterin bir parçasını bütünden soyutlar ve izleyicinin dikkati bir bölgeye çekilmiş olur. Bu anlarda genel olarak zaman yavaşlar ve zamanın bu şekilde kullanımı ile izleyici düşünsel bir eylem içerisine girer. *Ahlat Ağacı* filminde Sinan ve Hatice'nin karşılaştıkları sahnede yönetmen ikilinin sohbetinin

ilerleyen anlarında duygulanım-imgeye örnek olarak verilebilecek bir kullanım tercih eder. İkili arasında yakınlaşmanın olduğu ve sahnenin duygusunun yükseldiği anlarda ağır çekim kullanımı ve karakterlerin yüzlerinin yakın çekim ile ekrana getirilmesiyle duygulanım-imge oluşturulur. Zamanın ağır akmaya başladığı bu anlar izleyiciyi anlatının akan zamanından bir anlığına koparır ve imajlar üzerine düşünmesini sağlar. Duygulanım-imge kullanımına bir diğer örnek Emin Alper'in yönetmenliği yaptığı *Tepenin Ardı* filminden verilebilir. Filmde Zafer karakterinin dereye girip yüzdüğü sahnede karakterin gördüğü halüsinasyon anı yönetmenin sinematografik tercihi ile etkileyici bir an olarak öne çıkar. Bu anlarda çerçevenin merkezinde yer alan karakter doğrudan kameraya bakarak bir anlamda izleyici ile göz göze gelir. Sahnede yavaşlatılmış çekim kullanımı ile esnetilen zaman blokları izleyiciyi düşünmeye sevk eder.

Çalışma kapsamında ele alınan filmlerde anlatı mekânının hikâyeyi destekleyecek şekilde kullanıldığı ve yönetmenlerin sinematografik unsurlar ile mekân üzerinden anlam oluşturdukları sonucuna ulaşılmıştır. Bir cinayet soruşturmasının konu edinildiği ve taşra bürokrasisinin ceset arama hikâyesine odaklanılan *Bir Zamanlar Anadolu'da* filminde arama faaliyeti sürecinde karakterlerin birbirine benzer yerlerde dolanmasında filmin bozkırda geçmesinin büyük rolü vardır. Her yerin birbirine benzediği coğrafyanın bu şekilde işlenmesi ile mekân anlatıda ele alınan konuya uygun bir zemin oluşturur. İlk yarısı gecenin karanlığında geçen filmde yönetmenin tercih etmiş olduğu aydınlatma stili kimi zaman sürrealist bir görsellik yaratır. Çoğunlukla dış mekânın ve taşranın ıssızlığının kullanıldığı film sinematografik unsurlar aracılığıyla zaman-imge sinemasının özelliklerini taşır. Zeki Demirkubuz'un *Yeraltı* filminde genel olarak karanlık, dar ve kapalı mekânların kullanıldığı; bu tür mekân kullanımıyla karakterin varoluş sıkıntısının ve yalnızlık duygusunun vurgulandığı sonucuna ulaşılır. Filmde dış mekânlarda karakterin genel olarak yalnız görüntülenmesi ve kalabalık kent ortamında tek başına sunumu ile karakterin topluma yabancılaşmış durumu sinematografi aracılığıyla izleyiciye sunulur. Filmde yönetmenin kapı, pencere gibi mekâna dair çeşitli unsurlar ile karakterin sıkışmışlığını görselleştirmesi sinematik imajların izleyicinin zihnine seslenen yönüne örnek olarak verilebilir. *Tepenin Ardı* filminde western film türünü andıran bir mekân kullanımı dikkat çeker. Yönetmen filmde geniş düzlükler, tepeler, dere gibi unsurları filmin içeriğine katkı sunacak şekilde kullanır. Bu filmde anlatıya katkı sunan bir diğer önemli detay ise kadraj dışının kullanımı olur. Kadraj dışı alanın kullanımıyla

anlatıda bir belirsizlik yaratan yönetmen izleyicinin anlatı üzerine düşünmesini sağlar. Yönetmenin bir diğer filmi olan *Kurak Günler* ise filmin adını görsel yönden destekleyen bir mekân kullanımı dikkat çeker. Yönetmen genel planlar ile sunduğu kasaba manzaralarında anlatıda ele alınan susuzluk ve kuraklık sorunlarını görselleştirir. Bozkırın sarı sıcak tonlarında görüntülerinin ekrana geldiği giriş bölümünde yönetmen izleyiciye mekâna dair genel bir bilgi sunar. Diğer yandan filmde susuzluk sorunu neticesinde kasabada meydana gelen obrukların coğrafi bir problem olmanın ötesinde; anlatıda işlenen toplumsal çürümeyi ifade edecek şekilde kullanılması ile yönetmen sinemayı düşünsel bir mecra olarak kullanır ve sinemasal imgeler aracılığıyla izleyiciyi düşünmeye sevk eder.

Analizi gerçekleştirilen filmlerde sinematografik bir unsur olarak sesin kullanımı da incelenmiş ve yönetmenlerin bazı sahnelerde ses kanalı üzerinden bir anlam oluşumu sağladığı görülmüştür. Genel olarak doğal seslerin kullanıldığı filmlerde doğa sesleri üzerinden mekânın atmosferi izleyiciye hissettirilir. Diğer yandan kimi sahnelerde sessizlik üzerinden de bir anlam yaratıldığı ve sessizlik anlarıyla izleyicinin dikkatinin imajlara yoğunlaştırıldığı gözlenmiştir. *Bir Zamanlar Anadolu'da* filminde öykünün ana meselesi olan cinayet anı görsel bağlamda izleyiciye sunulmaz fakat filmin açılış sahnesinde sesçil evrene hâkim olan gök gürültüsü sesi ile anlatının tekinsizliği izleyiciye hissettirilir. *Kış Uykusu* filminde İlyas karakterinin bayılması sonrasında geçiş yapılan atların koşturma sahnesinde yönetmen görsel düzeyde mekân değişmeden önce dörtnala koşan atların sesine geçiş yapar. Bu anlarda bir önceki sahneye binen ve yoğun şekilde duyulan koşan atların sesi ile bir anlamda İlyas'ın duygu dünyası ses-imaj üzerinden sunulur. *Ahlat Ağacı* filminde ise bu kez sessizlik üzerinden bir anlam oluşumu yaratan yönetmen Sinan ve Hatice'nin konuşma sahnesinde sessiz bir an yaratarak sahnenin içeriğinin izleyicinin zihninde yer edinmesini sağlar. *Kuru Otlar Üstüne* filminde ses kullanımıyla öne çıkan sahneye bakıldığında Samet'in, Nuray'ın evine gittiği sahnede evin içinde dolaşıp, duvardaki resimlere bakma anlarında yönetmenin soyut bir ses tasarımı tercih ettiği görülür. Bu sahnede yönetmen içinde bulunulan mekân ile alakasız bir ses kanalı oluşturur. Klasik müzik ile iç içe geçmiş insan seslerinin duyulduğu bu anlarda ses ile izleyicinin zaman ve mekân algısı kırılarak sürrealist bir deneyim oluşturulur. Bu şekilde bir ses kullanımı ile izleyicinin sahne üzerine düşünsel katılımının gerçekleştirilir. *Tepenin Ardı* filminde dereye giren Zafer'in başını kısa süreli suya sokup

çıkardığı anlarda yönetmen sahnede mutlak bir sessizlik oluşturur. Doğanın içinde tüm seslerin kesildiği bu anlarda sadece suya düşen damlaların sesi duyulur. Sahnenin devamında ise damla seslerine ürkütücü hayvan sesleri eşlik eder. Bu sahnede yönetmen ses kanalını aktif bir şekilde kullanır ve sahnenin anlamını genel olarak ses-imaj üzerinden inşa eder. Ele alınan filmlerde sesin sadece sinematografik bir öğe olarak kullanılmadığı sesten izleyicinin düşünme biçimini etkileyen ve izleme eylemini zihinsel çerçevede zenginleştiren bir araç olarak yararlanıldığı sonucuna ulaşılmıştır. Klasik sinemada sesin izleyicide duygu uyandıran etkisinin aksine bu filmlerde ses veya sessizlik izleyiciyi farklı düşünsel süreçlere yönlendiren unsur olarak kullanılır.

Ele alınan filmlere aydınlatma bağlamında bakıldığında genel olarak doğal bir aydınlatmadan yararlanıldığı görülür. İlgili filmlerde aydınlatma öğesi sahneyi ışıklandırma görevinin ötesinde estetik olarak kullanılarak çeşitli anlarda sahneye anlam katan ana unsur olarak öne çıkar. *Bir Zamanlar Anadolu'da* filminde muhtar sahnesinde muhtarın kızının odaya girdiği anlarda karanlık ortamı aydınlatan kandil ışığı aynı zamanda karakterin de duru güzelliğini ortaya çıkarır ve bu sahnede karakter büyüleyici bir şekilde görünür. Kandil ışığının aydınlattığı kızın yüzü ile karşılaşan diğer karakterlerin ilk andaki yüz ifadeleri kızın büyüleyicin tarafının etkisi olarak değerlendirilebilir. Bu anlarda ışıktan estetik bir öğe olarak yararlanan Ceylan aydınlatma kullanımıyla etkileyici bir sahne oluşturur. *Bulantı* filminde yönetmen Zeki Demirkubuz genel olarak loş ışık, karanlık ve gölgeler üzerinden bir anlam inşa eder. Karakterin içsel sıkıntılarının görselleştiği anlarda yönetmen ışık kullanımıyla izleyiciye karakter hakkında bilgi sunar. Filmin son anlarında elektriğin kesilmesinin ardından Ahmet'in oturduğu koltukta arkasında beliren gölge tüm geçmişinin ağırlığı gibi karakterin üzerine çöker. Filmin son sahnesinde Ahmet'in apartman görevlisi Neriman'ın evine giderek onun ayaklarına kapandığı sahneyi aydınlatan ana unsurun mum ışığı olması sahnenin dramatik etkisini arttıran bir kullanım olarak dikkat çeker. Sahnenin içeriğine bakıldığında aydınlık bir ortamda izleyici üzerinde pek etki bırakmayacak bir eylem mum ışığında sunularak etkileyici olması sağlanır. Emin Alper'in *Kurak Günler* filminin son anlarında Emre ve Murat'ın kasabalı tarafından linç edilmek için kovalandıkları sahnede yönetmen dış ortamın karanlığını kovalayan kalabalığın el fenerleriyle aydınlatır. Karanlığın içinde koşturma anında ara ara kameraya doğru tutulan el fenerleri izleyiciyi yoğun ışıkla baş başa bırakır. Karanlık ve aydınlık karşıtlığı yaratılan bu anlarda sahnenin

gerilim duygusu ışık öğesi üzerinden inşa edilir. Burada yönetmen aydınlatma ile sahnenin gerilim duygusunun izleyiciye geçmesini sağlar. *Süt* filminin son sahnesinde ise madende işe giren Yusuf'un kafasındaki baretin ışığı sahneyi olduğu gibi aydınlatarak saf bir beyazlık oluşturur. Filmin adı ile de bağlantılı olan bu kullanım ile yönetmen adeta izleyicinin gözüne doğru bir fener tutar ve izleyiciyi filme yabancılaştırır. Bu yabancılaştırma tercihi ile yönetmen izleyiciyi sorgulamaya sevk eder ve filmin üzerine düşünmesini sağlar.

Ele alınan filmler üzerine gerçekleştirilen analiz neticesinde sinematografik unsurların kullanımı ile yönetmenin imajlar üzerinden izleyiciyi düşünsel bir deneyime yönlendirebileceği sonucuna ulaşılmıştır. Nuri Bilge Ceylan'ın uzun plan-sekansları ve minimal kamera kullanımı, izleyiciyi alışkın olduğu hareket-imge sinemasından koparak zamanın kendisini deneyimlemeye davet eder. Bu durum, Deleuze'ün savunduğu gibi, imajlar üzerinden bir düşüncenin meydana getirilebileceği bir sinema anlayışını temsil eder. Benzer şekilde, Zeki Demirkubuz'un filmlerindeki varoluşsal durumlar ve içsel sorgulamalar zamanın dolaylı bir biçimde görünür kılındığı felsefi alanlar yaratır. Emin Alper'in gerilim yaratan anlatım dili ve Semih Kaplanoğlu'nun manevi öyküleri ise Deleuze'ün 'saf düşüncenin görselleştirilmesi' olarak tanımladığı sinematografik estetiğe uygun düşer. Sinemanın görsel ve işitsel düzeyde düşünce oluşumunu meydana getiren yapısı ile sinemanın bir düşünce mecrası olduğu değerlendirmesi yapılabilir. Araştırmanın bulguları doğrultusunda sinemanın izleyicide birtakım yeni düşünceler oluşturabildiği veya izleyiciyi felsefi bağlamda sorgulamaya sevk ettiği sonucuna ulaşılmıştır.

Bu çalışma görsel imgelerin ve sinematografik unsurların izleyicinin zihninde düşünce oluşturma kapasitesini belli bir süre dahilinde ve belli yönetmenlerin filmleri bağlamında ele almıştır. Bu doğrultuda gelecek çalışmalarda analiz kısmında ele alınmayan fakat ürettikleri filmler ile düşünce sinemasının örneklerini sunan Reha Erdem, Tayfun Pirselimoğlu, Derviş Zaim, Pelin Esmer gibi yönetmenlerin eserlerinin incelenmesinin alana önemli katkılar sunacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

Abisel, N. (1995). *Popüler sinema ve türler.* Alan Yayıncılık.

Abisel, N. (2003). *Sessiz sinema.* Om Yayınevi.

Adanır, O. (2003). *Sinemada anlam ve anlatım.* Alfa Yayınları.

Adanır, O. (2017). *İşitsel ve görsel anlam üretimi.* Eylül Sanat Yayıncılık.

Adugit, Y. (2015, Ekim 20). *Bulantı: Felsefenin perdeye yansıyan görüntüsü*. Ekim 12, 2024 tarihinde http://www.yavuzadugit.net/bulanti-felsefenin-perdeye-yansiyan-goruntusu/ adresinden alındı

Affron, C., & Affron, M. J. (1995). *Sets in motion: art direction and film narrative.* Rutgers University Press.

Aitken, I. (2006). *Realist film theory and cinema.* Manchester University Press.

Akbulut, H. (2005). *Nuri bilge ceylan sinemasını okumak: anlatı, zaman, mekân.* Bağlam Yayıncılık.

Aktulum, K. (2000). *Metinlerarası ilişkiler.* Öteki Yayınevi.

Akyüz, E. D., & Üreten, H. (2022). Caligula ve dönemine farklı bir bakış açısı. *History Studies International Journal of History*, 375-396.

Allen, W. (Yöneten). (1989). *Crimes and misdemeanors* [Sinema Filmi].

Alper, E. (2013, Ocak 28). Aristo varsa brecht de var. (S. Aytaç, & B. Göl, Röportajı Yapanlar) https://altyazi.net/soylesiler/emin-alper-aristo-varsa-brecht-de-var/.

Alper, E. (2022, Aralık 12). Obruğun kıyısında. (K. Eksen, & Y. Atılgan, Röportajı Yapanlar) https://birartibir.org/obrugun-kiyisinda/.

Alper, E. (Yöneten). (2012). *Tepenin ardı* [Sinema Filmi].

Alper, E. (Yöneten). (2022). *Kurak günler* [Sinema Filmi].

Andersen, N. (2003). Is film the alien other to philosophy?, on stephen mulhall on film. *Film-Philosophy, 7*(3), 1-8.

Andersen, N. (2014). *Shadow philosophy: Plato's cave and cinema.* Routledge.

Andersen, N. (2019a). *Gölge felsefe: Platon'un mağarası ve sinema.* (N. Kurunç, Çev.) Ayrıntı Yayınları.

Andersen, N. (2019b). *Film, philosophy and reality: Ancient greece to godard.* Routledge.

Anderson, P. T. (Yöneten). (2017). *Phantom Thread* [Sinema Filmi].

Anderson, W. (Yöneten). (2014). *The Grand Budapest Hotel* [Sinema Filmi].

Andrew, J. D. (2010). *Büyük sinema kuramları.* (Z. Atam, Çev.) Doruk.

Antonioni, M. (Yöneten). (1960). *L'Avventura* [Sinema Filmi].

Antonioni, M. (Yöneten). (1966). *Blow-up* [Sinema Filmi].

Aristoteles. (1987). *Poetika.* (İ. Tunalı, Çev.) Remzi Kitabevi.

Armes, R. (2011). *Sinema ve gerçeklik.* (Z. Özen Barkot, Çev.) Doruk Yayınları.

Arnheim, R. (1957). *Film as art.* University of California Press.

Arnheim, R. (2002). *Sanat olarak sinema.* (R. Ünal, Çev.) Öteki.

Arsenjuk, L. (2018). *Movement, action, image, montage: Sergei eisenstein and the cinema in crisis.* University of Minnesota Press.

Arslan, A. (2007). *İlkçağ felsefe tarihi 3: Aristoteles.* İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Arslan, U. T. (2020). Bozkırdaki labirent. U. T. Arslan (Dü.) içinde, *Bir kapıdan gireceksin* (s. 193-219). Metis Yayınları.

Arslanyürek, S. (2004). *Senaryo kuramı.* Pan Yayıncılık.

Ashton, D. (2006). *Using deleuze: The cinema books, film studies and effect.* UMI Dissertion Publishing.

Atam, Z. (2011). *Yakın plan yeni türkiye sineması.* Cadde Yayınları.

Badiou, A. (2013). *Cinema.* Polity Press.

Baker, U. (2015). *Beyin ekran.* Birikim Yayınları.

Bakhtin, M. (2001). *Karnavaldan romana: Edebiyat teorisinden dil felsefesine seçme yazılar.* Ayrıntı Yayınları.

Balazs, B. (1952). *Theory of the film: Character and growth of a new art.* (E. Bone, Çev.) London: Dover Publications.

Balazs, B. (2010). *Bela balazs: Early film theory.* (R. Livingstone, Çev.) Berghahn Books.

Balazs, B. (2013). *Görünen insan ya da sinema kültürü.* (O. Kasap, Çev.) İstanbul: Say.

Barış, J. (2021). Sinemanın sanatsal eşiği: Rudolf arnheim. S. Sert (Dü.) içinde, *Sinemanın Teorisi* (s. 118-135). Yordam Kitap.

Barthes, R. (2012). *Göstergebilimsel serüven.* (M. Rifat, & S. Rifat, Çev.) Yapı Kredi Yayınları.

Bayram, N. (1997). Yalancı carmen. *Avrupalı yönetmenler* (s. 155-167). içinde Kitle Yayıncılık.

Bazin, A. (1966). *Çağdaş sinemanın sorunları.* (N. Özön, Çev.) Bilgi Yayınevi.

Bazin, A. (2011). *Sinema nedir?* (İ. Şener, Çev.) Doruk Yayınları.

Berger, J. (1997). *Narratives in popular culture, media and everyday life.* Sage Publications.

Bergman, I. (Yöneten). (1957). *Det sjunde inseglet* [Sinema Filmi].

Bergson, H. (1896). *Matiere et memoire.* Zone Books.

Bergson, H. (1914, Şubat 20). Henri bergson talks to us about cinema. (M. Georges-Michael, Röportaj Yapan)

Bergson, H. (1944). *Creative evolution.* The Modern Library.

Bergson, H. (2007). *Madde ve bellek: Beden-tin ilişkisi üzerine deneme.* (I. Ergüden, Çev.) Dost Kitabevi.

Bergson, H. (2019). *Metafizik dersleri: Uzay - zaman - madde.* (B. G. Beşiktaşlıyan, Çev.) Pinhan Yayıncılık.

Bogue, R. (2009). Gilles deleuze. P. Livingston, & C. Plantinga (Dü) içinde, *The Routledge Companion to Philosophy and Film* (s. 368-377). Routledge.

Bogue, R. (2011). *Deleuze, sinema ve felsefe.* (E. Ekici, Çev.) Küre Yayınları.

Bonitzer, P. (2011). *Kör alan ve dekadrajlar.* (İ. Yaşar, Çev.) Metis Yayınları.

Bordwell, D. (1979). The art cinema as a mode of film practice. *Film Criticism, 4*(1), 56-64.

Bordwell, D. (1985). *Narration in the fiction film.* The University of Wisconsin Press.

Bordwell, D. (2006). *The way hollywood tells it: story and style in modern movies.* University of California Press.

Bordwell, D. (2007). *Poetics of cinema.* Routledge.

Bordwell, D. (2011). Rudolf arnheim: Clarity, simplicity,. S. Higgins (Dü.) içinde, *Arnheim For Film and Media Studies* (s. 19-31). Routledge.

Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film art: an introduction - 8th. edition.* McGraw-Hill.

Bordwell, D., & Thompson, K. (2011). *Film sanatı: bir giriş.* (E. Yılmaz, & E. S. Onat, Çev.) De Ki Basım Yayım.

Bordwell, D., Staiger, J., & Thompson, K. (1998). *The classical hollywood cinema: Film style & mode of production to 1960.* Routledge.

Botz-Bornstein, T. (2012). "Film thinks!" What about dreams? A reading of daniel frampton's filmosophy. *Film and Philosophy, 17*, 192-203.

Brecht, B. (1990). *Sanat üzerine yazılar.* (K. Şipal, Çev.) Cem Yayınevi.

Brecht, B. (1997). *Epik tiyatro.* (K. Şipal, Çev.) Cem Yayınevi.

Brown, B. (2011). *Sinematografi: kuram ve uygulama.* (S. Taylaner, Çev.) Hil Yayın.

Bruno, G. (2009). Film, aesthetics, science: Hugo munsterberg's laboratory of moving images. *Grey Room*(36), 88-113.

Butler, A. M. (2011). *Film çalışmaları.* (A. Toprak, Çev.) Kalkedon Yayınları.

Büker, S. (1985). *Sinema dili üzerine yazılar.* Dost Kitabevi Yayınları.

Büker, S., & Akbulut, H. (2009). *Yumurta: ruha yolculuk.* Dipnot Yayınları.

Cameron, J. (Yöneten). (1997). *Titanic* [Sinema Filmi].

Camus, A. (2013). *Sisifos söyleni.* (T. Yücel, Çev.) Can Yayınları.

Can, H. (2006). Aristoteles'te katharsis kavramı. *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 63-70.

Cardullo, R. J. (2017). *Andrê bazin, the critic as thinker.* Sense Publishers.

Carroll, N. (1988). Film/mind analogies: The case of hugo munsterberg. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism, 46*(4), 489-499.

Carroll, N. (2006). Philosophizing through the moving image: The case of serene velocity. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism, 64*(1), 173-185.

Carroll, N. (2008). *The philosophy of motion pictures.* Blackwell Publishing.

Carroll, N. (2014). Bela balazs: The face of cinema. *October Magazine*(148), 53-62.

Carroll, N. (2017). Movie-made philosophy. B. Herzogenrath (Dü.) içinde, *Film as philosophy* (s. 265-286). University of Minnesota Press.

Cavell, S. (1979). *The world viewed: Reflections on the ontology of film.* Harvard University Press.

Cavell, S. (1981). *Pursuit of happiness: The holywood comedy of remarriage.* Harvard University Press.

Cavell, S. (1996). *Contesting tears: The hollywood melodrama of the unknown woman.* University of Chicago Press.

Cavell, S. (1999). Reflections on a life of philosophy. *The Harvard Review of Philosophy*, s. 19-28.

Cavell, S. (2010). *Mutluluğun peşinde: Hollywood'un yeniden evlilik komedisi.* (B. Baş, B. Göl, & D. Koç, Çev.) Metis.

Cevizci, A. (1999). *Paradigma felsefe sözlüğü.* Paradigma.

Cevizci, A. (2018). *Felsefe tarihi.* Say Yayınları.

Ceylan, E. (2023, Ekim 12). Ebru ceylan ile kuru otlar üstüne'ye dair: "Bir sanatçının eserleri onun aynı zamanda yurdudur". (U. B. Aldemir, Röportaj Yapan) https://www.k24kitap.org/ebru-ceylan-ile-kuru-otlar-ustuneye-dair-bir-sanatcinin-eserleri-onun-ayni-zamanda-yurdudur-4324.

Ceylan, N. B. (1997, Aralık 21). Kasaba'lı anlam avcısı. (G. Kızıldemir, Röportaj Yapan) Radikal.

Ceylan, N. B. (2001, Nisan). Bir tema üzerine çeşitlemeler yapmak hoşuma gidiyor. (M. Ciment, Röportaj Yapan) Positif.

Ceylan, N. B. (2014, Haziran). İnsan ruhu hakkında mars'tan daha az şey biliyoruz. (A. Dinçkök, Röportaj Yapan) İstanbul Art News Magazine.

Ceylan, N. B. (2014, Mayıs 22). Gerçekliği ortaya çıkan eserde aramak lazım. (N. Kural, Röportaj Yapan) Milliyet Sanat Dergisi.

Ceylan, N. B. (2019). *Bir zamanlar anadolu'da.* Doğan Egmont Yayıncılık.

Ceylan, N. B. (Yöneten). (2002). *Uzak* [Sinema Filmi].

Ceylan, N. B. (Yöneten). (2011). *Bir zamanlar anadolu'da* [Sinema Filmi].

Ceylan, N. B. (Yöneten). (2014). *Kış uykusu* [Sinema Filmi].

Ceylan, N. B. (Yöneten). (2018). *Ahlat ağacı* [Sinema Filmi].

Ceylan, N. B. (Yöneten). (2023). *Kuru otlar üstüne* [Sinema Filmi].

Chabrol, C. (Yöneten). (1958). *Le beau serge* [Sinema Filmi].

Chaplin, C. (Yöneten). (1940). *The great dictator* [Sinema Filmi].

Chatman, S. (2008). *Öykü ve söylem: Film ve kurmacada anlatı yapısı.* (Ö. Yaren, Çev.) De Ki Basım Yayım.

Colebrook, C. (2013). *Gilles deleuze.* (C. Soydemir, Çev.) Doğu Batı Yayınları.

Colman, F. J. (2005). Cinema: Movement - image - recognition - time. C. J. Stivale (Dü.) içinde, *Gilles Deleuze: Key Concepts* (s. 141-159). McGill-Queen's University Press.

Coppola, F. F. (Yöneten). (1972). *The godfather* [Sinema Filmi].

Coppola, F. F. (Yöneten). (1979). *Apocalypse Now* [Sinema Filmi].

Corrigan, T. (2015). *Film eleştirisi el kitabı.* (A. Gürata, Çev.) Dipnot Yayınları.

Cox, D., & Levine, M. (2018). *Filmde düşünmek: Felsefe yapmak ve film izlemek.* (O. Orhangazi, Çev.) Ütopya Yayınevi.

Culler, J. (2000). *Literary theory: A very short introduction.* Oxford University Press.

Çipe, K. (2011). Diyalog ve sinema. *Anadolu Bil Meslek Yüksekokulu Dergisi*, 111-117.

De Sica, V. (Yöneten). (1952). *Umberto D.* [Sinema Filmi].

Deleuze, G. (2000). The brain is the screen: An interview with gilles deleuze. G. Flaxman (Dü.) içinde, *The brain is the screen: Deleuze and the philosophy of cinema* (s. 365-375). University of Minnesota Press.

Deleuze, G. (2003). *İki konferans: Yaratma eylemi nedir? - müzikal zaman.* (U. Baker, Çev.) Norgunk Yayıncılık.

Deleuze, G. (2021). *Sinema I: Hareket - imge.* (S. Özdemir, Çev.) Norgunk Yayıncılık.

Deleuze, G. (2021b). *Sinema 2: zaman-imge.* Norgunk Yayıncılık.

Deleuze, G., & Guattari, F. (2001). *Felsefe nedir?* (T. Ilgaz, Çev.) Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.

Demir, S. T. (2020). "Ahlat Ağacı"nın gölgesinde, kentin ve taşranın ötesinde: Modern gündelik yaşamda bıkkınlık ruh halinin yükselişi. *Humanitas, 8*(15), 64-80.

Demirkubuz, Z. (2012). İnsan akıl dışı bir varlıktır! (C. Aşar, Röportaj Yapan)

Demirkubuz, Z. (Yöneten). (2012). *Yeraltı* [Sinema Filmi].

Demirkubuz, Z. (Yöneten). (2015). *Bulantı* [Sinema Filmi].

Demme, J. (Yöneten). (1991). *The Silence of the Lambs* [Sinema Filmi].

Dervişcemaloğlu, B. (2014). *Anlatıbilime giriş.* Dergâh Yayınları.

Descartes, R. (1998). *Discourse on method and meditations on first philosophy.* Hackett Publishing Company.

Dibbets, K. (1996). The introduction of sound. *The Oxford History of World Cinema* (s. 211-220). içinde Oxford University Press.

Dick, K., & Ziering, A. (Yönetenler). (2002). *Derrida* [Sinema Filmi].

Dmytryk, E., & Dmytryk, J. P. (2011). *Sinemada yönetmenlik, oyunculuk, kurgu.* (İ. Şener, Çev.) Doruk Yayınları.

Dominik, A. (Yöneten). (2007). *The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford* [Sinema Filmi].

Dostoyevski, F. M. (2012). *Suç ve ceza.* (M. Beyhan, Çev.) Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Eagleton, T. (2014). *Edebiyat kuramı.* (T. Birkan, Çev.) Ayrıntı Yayınları.

Eco, U. (1995). *Anlatı ormanlarında altı gezinti.* (K. Atakay, Çev.) Can Yayınları.

Eisenstein, S. (1975). *Bir sinemacının düşünceleri.* (A. Arna, Çev.) Yol Yayınları.

Eisenstein, S. (1985). *Film biçimi.* (N. Özön, Çev.) Payel Yayınevi.

Eisenstein, S. (1993). *Sinema sanatı.* (N. Şarman, Çev.) Payel Yayınevi.

Eisenstein, S. (Yöneten). (1927). *October* [Sinema Filmi].

Eliuz, Ü. (2020). Yoldaki yolculuk: Anlatıda zaman. *Route Education and Social Science Journal*, 170-195.

Ellis, J. (1992). *Visible fictions - cinema: television: video.* Routledge.

Else, G. F. (1958, Nisan). "Imitation" in the fifth century. *The University of Chicago Press Journals, 53*(2), 73-90.

Erdoğan, N. (1992). *Sinema kitabı.* Ağaç Yayıncılık.

Faure, E. (2006). *Sinema sanatı.* (M. Gönen, Çev.) Es Yayınları.

Field, S. (2013). *Senaryo: senaryo yazımının temelleri.* (Ş. Erol, Çev.) Alfa Yayınları.

Flaherty, R. J. (Yöneten). (1922). *Nanook of the north* [Sinema Filmi].

Flaxman, G. (2000). Introduction. G. Flaxman (Dü.) içinde, *The brain is the screen: Deleuze and the philosophy of cinema* (s. 1-61). University of Minnesota Press.

Fleming, V. (Yöneten). (1939). *The wizard of oz* [Sinema Filmi].

Fludernik, M. (2005). Time in narrative. D. Herman, M. Jahn, & M.-L. Ryan (Dü) içinde, *Routledge encyclopedia of narrative theory* (s. 608-612). Routledge.

Fludernik, M. (2009). *An introduction to narratology.* Routledge.

Forster, E. M. (1985). *Aspects of the novel.* A Harves Book.

Frampton, D. (2006). *Filmosophy: A manifesto for a radically new way of understanding cinema.* Wallflower Press.

Frampton, D. (2013). *Filmozofi: Sinemayı yepyeni bir tarzda anlamak için manifesto.* (C. Soydemir, Çev.) Metis Yayınları.

Freeland, C., & Wartenberg, T. (2016). *Philosophy and film.* Routledge.

Freytag, G. (1900). *Technique of the drama: an exposition of dramatic composition and art.* Scott Foresman And Company.

Gehr, E. (Yöneten). (1970). *Serene velocity* [Sinema Filmi].

Genette, G. (1983). *Narrative discourse: An essay in method.* (E. J. Lewin, Çev.) Cornell University Press.

Genette, G. (1992). *The architext: An introduction.* (J. E. Lewin, Çev.) University of California Press.

Godard, J. L. (Yöneten). (1960). *A bout de souffle* [Sinema Filmi].

Godard, J. L. (Yöneten). (1962). *Vivre sa vie* [Sinema Filmi].

Godard, J. L. (Yöneten). (1965). *Pierrot le fou* [Sinema Filmi].

Gondry, M. (Yöneten). (2004). *Eternal sunshine of the spotless mind* [Sinema Filmi].

Goodenough, J. (2005). Introduction I: A philosopher goes to the cinema. R. Read, & J. Goodenough (Dü) içinde, *Film as philosophy: Essays in cinema after wittgenstein and cavell* (s. 1-29). Palgrave Macmillan.

Gorbman, C. (1987). *Unheard melodies: narrative film music.* BFI Publishing.

Griffith, D. L. (Yöneten). (1915). *The birth of a nation* [Sinema Filmi].

Griffith, D. L. (Yöneten). (1916). *Intolerance* [Sinema Filmi].

Halliwell, S. (2013). Diegesis - mimesis. *The living handbook of narratology*. http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/diegesis-–-mimesis.

Hayward, S. (2018). *Cinema studies: the key concepts.* Routledge.

Heath, S. (1981). *Questions of cinema.* The Macmillan Press.

Herman, L., & Vervaeck, B. (2005). *Handbook of narrative analysis.* University of Nebraska Press.

Herzogenrath, B. (2017). Strange topologics, deleuze takes a ride down david lynch's lost highway. B. Herzogenrath (Dü.) içinde, *Film as philosophy* (s. 161-179). University of Minnesota Press.

Hitchcock, A. (Yöneten). (1929). *Blackmail* [Sinema Filmi].

Hitchcock, A. (Yöneten). (1943). *Shadow of a doubt* [Sinema Filmi].

Hitchcock, A. (Yöneten). (1948). *Rope* [Sinema Filmi].

Hitchcock, A. (Yöneten). (1951). *Strangers on a train* [Sinema Filmi].

Hitchcock, A. (Yöneten). (1954). *Dial m for murder* [Sinema Filmi].

Hitchcock, A. (Yöneten). (1954). *Rear window* [Sinema Filmi].

Hitchcock, A. (Yöneten). (1960). *Psycho* [Sinema Filmi].

Hockley, L. (2020). *Film çözümlemesinde jungcu yaklaşım.* (S. Gündeş, Çev.) Es Yayınları.

Iñárritu, A. G. (Yöneten). (2015). *The Revenant* [Sinema Filmi].

Jonze, S. (Yöneten). (1999). *Being john malkovich* [Sinema Filmi].

Joret, B. (2019). *Studying film with andrê bazin.* Amsterdam University Press.

Kabadayı, L. (2018). *Film eleştirisi: kuramsal çerçeve ve sinemamızdan örnek çözümlemeler.* Ayrıntı Yayınları.

Kaplanoğlu, S. (2007, Temmuz 22). Yarattığım karakter beni nereye sürüklerse. (G. İşeri, Röportaj Yapan) Birgün Gazetesi.

Kaplanoğlu, S. (2009, Ocak). Ânın içine bir an daha açmak... (S. Aytaç, & A. Çiftçi, Röportajı Yapanlar) Altyazı Dergisi.

Kaplanoğlu, S. (2010). *Yusuf'un rüyası.* (U. Şirin, Dü.) Timaş Yayınları.

Kaplanoğlu, S. (2010, Nisan 10). Filmlerimde manevi alanlar açıyorum. (A. Yaşa, Röportaj Yapan) Yeni Şafak.

Kaplanoğlu, S. (2010, Nisan 18). 46 yıl sonra mutluluk yaşattı. (Ö. Binol, Röportaj Yapan)

Kaplanoğlu, S. (2010, Nisan 27). Suret yasağını düşünmeden kamerayı insanın suratına tutamazsınız. (G. Tezcan, & H. B. Yıldırım, Röportajı Yapanlar) Gerçek Hayat.

Kaplanoğlu, S. (Yöneten). (2001). *Herkes kendi evinde* [Sinema Filmi].

Kaplanoğlu, S. (Yöneten). (2004). *Meleğin düşüşü* [Sinema Filmi].

Kaplanoğlu, S. (Yöneten). (2007). *Yumurta* [Sinema Filmi].

Kaplanoğlu, S. (Yöneten). (2008). *Süt* [Sinema Filmi].

Kaplanoğlu, S. (Yöneten). (2010). *Bal* [Sinema Filmi].

Karadoğan, A. (2018). *Modernist estetik: Türkiye'de sanat sineması tarihine giriş (1896-2000).* De Ki Basım Yayım.

Kesal, E. (2014). *Evvel zaman.* İthaki Yayınları.

Kırmızı, N. (1990). Geleneksel anlatı ve söylen arasındaki ilişki üzerine. *Kurgu Dergisi*, 231-239.

Kieślowski , K. (Yöneten). (1993). *Three colors: Blue* [Sinema Filmi].

Koch, G. (2000). *Siegfried kracauer: An introduction.* (J. Gaines, Çev.) Princeton University Press.

Koch, G., & Hansen, M. (1987). Bela balazs: The physiognomy of things. *New German Critique*(40), 167-177. doi:https://doi.org/10.2307/488137

Kolakowski, L. (1985). *Bergson.* Oxford University Press.

Kolker, R. P. (2010). *Değişen bakış - çağdaş uluslararası sinema.* (E. Yılmaz, Çev.) De Ki Basım Yayım.

Kovacs, A. B. (2010). *Modernizmi seyretmek: Avrupa sanat sineması 1950-1980.* (E. Yılmaz, Çev.) De Ki Basım Yayım.

Kracauer, S. (1947). *From caligari to hitler: A psychological history of the german film.* Princeton University Press.

Kracauer, S. (1960). *Theory of film: The redemption of physical reality.* Oxford University Press.

Kracauer, S. (2012). *Siegfried kracauer's american writings: Essay on film and popular culture.* (J. v. Moltke, & K. Rawson, Dü) University of California Press.

Kracauer, S. (2015). *Film teorisi: Fiziksel gerçekliğin kurtuluşu.* (Ö. Çelik, Çev.) Metis Yayınları.

Kubrick, S. (Yöneten). (1971). *A clockwork orange* [Sinema Filmi].

Kubrick, S. (Yöneten). (1980). *The Shining* [Sinema Filmi].

Kuhn, A., & Westwell, G. (2012). *A dictionary of film studies.* Oxford University Press.

Küçükerdoğan, B., & Yengin, D. (2015). Sergei mikhailovich eisenstein. *Sinema kuramları 1* (s. 107-133). içinde Su Yayınları.

Lancaster, K. (2019). *Basic cinematography.* Routledge.

Lantimos, Y. (Yöneten). (2023). *Poor Things* [Sinema Filmi].

Le Bon, G. (2022). *Kitlelerin psikolojisi.* (S. Kablan, Çev.) Kapı Yayınları.

Leone, S. (Yöneten). (1966). *The Good, the bad and the ugly* [Sinema Filmi].

Levinson, J. (2005). Soundtrack. D. Herman, M. Jahn, & L. M. Ryan (Dü) içinde, *Routledge Encyclopedia of narrative theory* (s. 550-551). Routledge.

Linklater, R. (Yöneten). (2001). *Waking life* [Sinema Filmi].

Litch, M. M., & Karofsky, A. (2015). *Philosophy through film.* Routledge.

Livingston, P. (2006). Theses on cinema as philosophy. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism, 64*(1), 11-18.

Livingston, P. (2008). Recent work on cinema as philosophy. *Philosophy Compass, 3*(4), 590-603.

Livingston, P. (2009). *Cinema, philosophy, bergman: On film as philosophy.* Oxford University Press.

Lucas, G. (Yöneten). (1977). *Star wars: A new hope* [Sinema Filmi].

Malle, L. (Yöneten). (1992). *Damage* [Sinema Filmi].

Marrati, P. (2003). *Gilles deleuze: Cinema and philosophy.* The Johns Hopkins University.

Mascelli, J. V. (2007). *Sinemanın 5 temel öğesi.* (H. Gür, Çev.) İmge Kitabevi.

McClelland, T. (2011). The philosophy of film and film as philosophy. *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image*, 11-35.

McClelland, T. (2019). Film as philosophical thought experiment: Some challenges and opportunites. C. Rawls, D. Neiva, & S. S. Gouveia (Dü) içinde, *Philosophy and film: Bridging divides* (s. 92-116). Routledge.

Medin, B., & Kaymak, A. (2020). Elie Faure'un sinema felsefesi çerçevesinde "Aşkın gören gözlere ihtiyacı yok" filmine sineplastik bir bakış. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, 55-78.

Mendes, S. (Yöneten). (2012). *Skyfall* [Sinema Filmi].

Miller, W. (1998). *Screenwriting for film and television.* Allyn and Bacon.

Monaco, J. (2002). *Bir film nasıl okunur?* (E. Yılmaz, Çev.) Oğlak Yayıncılık.

Moran, B. (2002). *Edebiyat kuramları ve eleştiri.* İletişim Yayınları.

Morkoç, U. (2021). Film üzerine felsefi bir soruşturma: Stanley cavell'ın film ontolojisi. *SineFilozofi Dergisi*(3), s. 220-231.

Mulhall, S. (2008). *On film (second edition).* Routledge.

Mullarkey, J. (2009). *Refractions of reality: Philosophy and the moving image.* Palgrave Macmillan.

Muschietti, A. (Yöneten). (2019). *It Chapter Two* [Sinema Filmi].

Mutlu, E. (1998). *İletişim sözlüğü.* Bilim ve Sanat Yayınları.

Mükerrem, Z. (2012). *Sinematografi üzerine düşünceler: kuram ve uygulamalar.* Ayrıntı Yayınları.

Münsterberg, H. (1916). *The photoplay: A psychological study.* D. Appleton and Company.

Narlı, M. (2002). Romanda zaman ve mekan kavramları. *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 91-106.

Neiva, D. (2019). Are there definite objections to film as philosophy? Metaphilosophical considerations. C. Rawls, D. Neiva, & S. S. Gouveia (Dü) içinde, *Philosophy and film: Bridging divides* (s. 116-135). Routledge.

Nesbet, A. (2003). *Savage junctures: Sergei eisenstein and the shape of thinking.* I.B.Tauris & Co Ltd.

Neuman, W. L., & Robson, K. (2014). *Basics of social research.* Pearson.

Neumann, B., & Nünning, A. (2008). *An introduction to the study of narrative fiction.* Klett Lerntraining.

Niccol, A. (Yöneten). (1997). *Gattaca* [Sinema Filmi].

Nietzsche, F. (2015). *İnsanca, pek insanca-1: Özgür tiniler için bir kitap.* (M. Tüzel, Çev.) Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Nietzsche, F. (2016). *Böyle söyledi zerdüşt.* (M. Tüzel, Çev.) Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Nolan, C. (Yöneten). (2008). *The Dark Knight* [Sinema Filmi].

Nolan, C. (Yöneten). (2010). *Inception* [Sinema Filmi].

Nozick, R. (2001). *Anarchy, state, and ütopia.* Blackwell.

Nutku, Ö. (2015). *Bertolt Brecht ve epik tiyatro.* Özgür Yayınları.

Nuyan, E. (2016). *Sinema Felsefesine Giriş.* Sentez Yayıncılık.

Oluk Ersümer, A. (2013). *Klasik anlatı sineması.* Hayalperest Yayınevi.

O'Mahony, M. (2008). *Sergei eisenstein.* Reaktion Books.

Onaran, A. Ş. (2012). *Sinemaya giriş.* Agora Kitaplığı.

Onega, S., & Landa, J. A. (2014). Introduction. S. Onega, & J. A. Landa (Dü) içinde, *Narratology* (s. 1-45). Routledge.

Özçınar, M. (2010). *Sinematografik zaman ve mekân'ın oluşumunda felsefi arka plan.* Yayımlanmamış Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü - Sinema TV Anasanat Dalı.

Özçınar, M. (2018). *Türk sinemasının felsefi arka planı: sinemayı felsefeyle düşünmek.* Doruk Yayınları.

Özçınar, M. (2021). *Deleuze ve sinema.* Cem Yayınevi.

Özkan, D. (2012, Ekim). Empresyonizm, sinema ve bergsoncu zaman kavramı: Zaman ve mekân algılarının dönüşümü. *International Journal of Social Science, 5*(5), s. 247-268.

Özön, N. (1966). *Andre bazin - Çağdaş sinemanın sorunları.* (N. Özön, Çev.) Bilgi Yayınevi.

Özön, N. (2008). *Sinema sanatına giriş.* Agora Kitaplığı.

Öztürk, S. (2016). *Sinefilozofi kurosawa'nın düşler'inde bir yolculuk.* Heretik Yayıncılık.

Öztürk, S. (2018). Ahlat ağacı: "Yüce dış ses"in kuşattığı film. *Sinefilozofi Dergisi, 3*(5), 226-229.

Öztürk, S. (2018). *Sinema felsefesine giriş, film - yapımı felsefe.* Ütopya Yayınevi.

Palmer, C. (1980). Film music. S. Sadie (Dü.) içinde, *New Grove Dictionary of Music and Musicians* (Cilt 6, s. 549-556).

Parkan, M. (1983). *Brecht estetiği ve sinema.* Dost Kitabevi.

Pay, A. (2011). Gerçek ve konsept arasında: İtiraf ve yazgı. A. Pay (Dü.) içinde, *Yönetmen sineması: zeki demirkubuz* (s. 41-57). Küre Yayınları.

Pearson, R. (1996). Early cinema. G. Nowell-Smith (Dü.) içinde, *The Oxford history of world cinema* (s. 13-23). Oxford University Press.

Platon. (2010). *Devlet.* (S. Eyüboğlu, & M. A. Cimcoz, Çev.) Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Porter, E. S. (Yöneten). (1903). *Great train robbery* [Sinema Filmi].

Pospelov, G. N. (1985). *Edebiyat bilimi ii.* (Y. Onay, Çev.) Bilim ve Sanat Yayınları.

Potter, S. (Yöneten). (1992). *Orlando* [Sinema Filmi].

Prince, G. (2003). *A dictionary of narratology: Revised edition.* University of Nebraska Press.

Propp, V. (2020). *Masalın Biçimbilimi.* Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Ralmon, J. (1977). Bela balazs in german exile. *Film Quarterly, 3*(30), 12-19. doi:https://doi.org/10.2307/1211769

Rattee, J. (2017). The search for meaning in once upon a time in anatolia (Nuri bilge ceylan 2011). J. Gibbs, & D. Pye (Dü) içinde, *The long take: Critical approaches* (s. 207-219). Palgrave Macmillan.

Resnais, A. (Yöneten). (1959). *Hiroshima mon amour* [Sinema Filmi].

Rifat, M. (2013). *Açıklamalı göstergebilim sözlüğü - kavramlar, yöntemler, kuramcılar, okullar-.* Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Rifat, M. (2020). Vladimir Propp ve Masalın Biçimbilimi Üstüne (Önsöz). V. Propp içinde, *Masalın Biçimbilimi* (s. vii-3). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Rimmon-Kenan, S. (2002). *Narrative fiction: Contemporary poetics 2nd edition.* Routledge.

Rodowick, D. N. (2007). An elegy for theory. *October Magazine*(122), s. 91-109.

Rodowick, D. N. (2011). *Gilles deleuze'ün zaman makinesi.* (E. Ekici, Çev.) Küre Yayınları.

Rossellini, R. (Yöneten). (1945). *Roma citta aperta* [Sinema Filmi].

Rossellini, R. (Yöneten). (1946). *Paisa* [Sinema Filmi].

Rossellini, R. (Yöneten). (1948). *Alemania ano cero* [Sinema Filmi].

Rossellini, R. (Yöneten). (1971). *Socrates* [Sinema Filmi].

Rossouw, M. P. (2021). *Transformational ethics of film: Thinking the cinemakeover in the film-philosophy debate.* Brill.

Rotha, P. (2000). *Sinemanın öyküsü.* (İ. Şener, Çev.) İzdüşüm Yayınları.

Rothman, W. (2003). Cavell on film, television, and opera. R. Eldridge (Dü.) içinde, *Stanley cavell* (s. 206-239). Cambridge University Press.

Rothman, W. (2021). *The holiday in his eye: Stanley cavell's vision of film and philosophy.* Suny Press.

Rothman, W., & Keane, M. (2000). *Reading cavell's the world viewed: A philosophical perspective on film.* Wayne State University Press.

Rowe, A. (1996). Film form and narrative. J. Nelmes (Dü.) içinde, *An introduction to film studies* (s. 87-121). Routledge.

Rushton, R., & Bettinson, G. (2010). *What is film theory? An introduction to contemporary debates.* Open University Press.

Ryan, M. L. (2001). *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media.* The Johns Hopkins University Press.

Ryan, M. L. (2014, Nisan 22). *the living handbook of narratology.* Ekim 6, 2023 tarihinde the living handbook of narratology: https://www-archiv.fdm.uni-hamburg.de/lhn/node/55.html adresinden alındı

Ryan, M., & Lenos, M. (2012). *Film çözümlemesine giriş.* (E. S. Onat, Çev.) De Ki Basım Yayım.

Schaeffer, J. M., & Vultur, I. (2005). Mimesis. D. Herman, M. Jahn, & M. L. Ryan (Dü) içinde, *Routledge encyclopedia of narrative theory* (s. 309-310). Routledge.

Schatz, T. (1983). *Old hollywood / New hollywood: Ritual, art, and, industry.* Umi Research Press.

Schmerheim, P. (2008). Film, not sliced up into pieces, or: How film made me feel thinking: Review of filmosophy. *Film-Philosophy, 12*(2), 109-123.

Schmid, W. (2010). *Narratology: An introduction.* (A. Starritt, Çev.) De Gruyter.

Schwab, M. (2000). Escape from the image: Deleuze's image-ontology. G. Flaxman (Dü.) içinde, *The Brain is the Screen: Deleuze and the Philosophy of Cinema* (s. 109-141). University of Minnesota Press.

Scorsese, M. (Yöneten). (1976). *Taxi driver* [Sinema Filmi].

Scott, R. (Yöneten). (1982). *Blade Runner* [Sinema Filmi].

Scott, R. (Yöneten). (2000). *Gladiator* [Sinema Filmi].

Scott, R. (Yöneten). (2015). *The Martian* [Sinema Filmi].

Sica, V. D. (Yöneten). (1948). *Ladri di biciclette* [Sinema Filmi].

Sinnerbrink, R. (2009). Hugo Münsterberg. F. Colman (Dü.) içinde, *Film, theory and philosophy: The key thinkers* (s. 20-31). McGill-Queen's University Press.

Sinnerbrink, R. (2011). *New philosophies of film: Thinking images.* Continuum.

Sinnerbrink, R. (2019). Filmosophy/film as philosophy. N. Carroll, L. T. Di Summa, & S. Loht (Dü) içinde, *The palgrave handbook of the philosophy of film and motion pictures* (s. 513-541). Palgrave Macmillan.

Sinnerbrink, R. (2020). Between Skepticism and Moral Perfectionism: On Cavell's Melodrama of the Unknown Woman. D. LaRocca (Dü.) içinde, *The Thought of Stanley Cavell and Cinema: Turning a New to the Ontology of Film a Half-Century after The World Viewed* (s. 129-152). Bloomsbury Academic.

Smith, M. (2006). Film art, argument, and ambiguity. *The Journal of Aethetics and Art Criticism, 64*(1), 33-43.

Smith, M. (2016). Film, philosophy, and the varieties of artistic value. K. Thomson-Jones (Dü.) içinde, *Current controversies in philosophy of film* (s. 182-203). Routledge.

Smuts, A. (2009). Film as philosophy: In defense of a bold thesis. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism, 67*(4), 409-420.

Sözen, M. (2013). Sinemada anlam yaratan bir öğe olarak ışık tasarımı ve örnek çözümlemeler. *Selçuk İletişim*, 152-168.

Sözen, M. (2015). Anlatımsal bir öğe olarak sinemada müzik kullanımı yapılanmalar, işlevler, analizler. *Asos Journal*(18), 34-65.

Sözen, M. (2017). Anlatımsal bir öge olarak sinemada ses efektleri: tanımlamalar, filmler, çözümlemeler. *Akademik Bakış Dergisi*, 477-503.

Spielberg, S. (Yöneten). (2002). *Minority report* [Sinema Filmi].

Stam, R. (2014). *Sinema teorisine giriş.* (S. Salman, & Ç. Asatekin, Çev.) Ayrıntı Yayınları.

Suner, A. (2005). *Hayalet ev: Yeni Türk sinemasında aidiyet, kimlik ve bellek.* Metis Yayınları.

Sütçü, Ö. Y. (2011). *Bergson ve sinemada düşünce hareketi / imge hareketi.* Yayımlanmamış Doktora Tezi, Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü - Felsefe Anabilim Dalı.

Sütçü, Ö. Y. (2015). *Gilles deleuze'de imge hareketi olarak sinemanın felsefesi.* Sentez Yayıncılık.

Şener, S. (2006). *Dünden bugüne tiyatro düşüncesi.* Dost Kitabevi.

Tarantino, Q. (Yöneten). (2012). *Django Unchained* [Sinema Filmi].

Tarkovski, A. (Yöneten). (1975). *Zerkalo* [Sinema Filmi].

Teksoy, R. (2005). *Rekin teksoy'un sinema tarihi, cilt 1.* Oğlak Yayıncılık.

Thompson, K. (1988). *Breaking the glass armor: Neoformalist film analysis.* Princeton University Press.

Tomaşevski, B. (2021). Tema Örgüsü. T. Todorov (Dü.) içinde, *Yazın kuramı: Rus biçimcilerin metinleri* (M. Rifat, & S. Rifat, Çev., s. 247-289). Yapı Kredi Yayınları.

Truffaut, F. (Yöneten). (1968). *Baisers voles* [Sinema Filmi].

Turner, G. (1999). *Film as social practice - third edition.* Routledge.

Vacche, A. D. (2020). *Andrê bazin's film theory: Art, science, religion.* Oxford University Press.

Vaughan, H. (2010). Andrê Bazin. F. Colman (Dü.) içinde, *Film, theory and philosophy: The key thinkers* (s. 100-109).

Verhoeven, P. (Yöneten). (1990). *Total Recall* [Sinema Filmi].

Verhoeven, P. (Yöneten). (1992). *Basic instinct* [Sinema Filmi].

Vertov, D. (1984). *Kino-eye.* University of California Press.

Villeneuve, D. (Yöneten). (2017). *Blade Runner 2024* [Sinema Filmi].

Wachowski, L., & Wachowski, L. (Yönetenler). (1999). *Matrix* [Sinema Filmi].

Wachowski, L., & Wachowski, L. (Yönetenler). (2003). *Matrix reloaded* [Sinema Filmi].

Wachowski, L., & Wachowski, L. (Yönetenler). (2003). *Matrix revolutions* [Sinema Filmi].

Wajda, A. (1989). *Double vision: my life in film.* Henry Holt and Company.

Wartenberg, T. E. (2003). Philosophy screened: Experiencing the matrix. *Midwest Studies in Philosophy*, 139-152.

Wartenberg, T. E. (2006). Film as Argument. *Film Studies*, 126-138.

Wartenberg, T. E. (2007). *Thinking on screen: Film as philosophy.* Routledge.

Wartenberg, T. E. (2009). Film as Philosophy. P. Livingston, & C. Plantinga (Dü) içinde, *The Routledge Companion to Philosophy and Film* (s. 549-560). Routledge.

Wartenberg, T. E. (2011). On the possibility of cinematic philosophy. H. Carel, & G. Tuck (Dü) içinde, *New takes in film-philosophy* (s. 9-25). Palgrave Macmillan.

Wartenberg, T. E. (2019). Contemporary philosophical filmmaking. N. Carroll, L. T. Di Summa, & S. Loht (Dü) içinde, *The palgrave handbook of the philosophy of film and motion pictures* (s. 491-513). Palgrave Macmillan.

Weir, P. (Yöneten). (1998). *The truman show* [Sinema Filmi].

Wellek, R., & Warren, A. (1954). *Theory of literature.* Jonathan Cape.

Welles, O. (Yöneten). (1941). *Citizen kane* [Sinema Filmi].

Wollen, P. (2010). Godard ve karşı sinema: Doğu rüzgarı. A. Karadoğan (Dü.) içinde, *Sanat sineması üzerine* (E. Yılmaz, Çev., s. 113-125). De Ki Basım Yayım.

Yaprak, T. (2018). *Rus biçimciliğinin metin inceleme yöntemlerine göre tanzimat romanına yönelik bir inceleme.* Yayımlanmamış doktora tezi, Adıyaman Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Yaren, Ö. (2013). Sinemada anlatı kuramı. Z. Özarslan (Dü.) içinde, *Sinema kuramları - 2: Beyazperdeyi aydınlatan kuramcılar* (s. 167-193). Su Yayınları.

Yıldız, S. (2021). Yeni dünya sinemasının mucidi: Sergey mihayloviç ayzenştayn. S. Sert (Dü.) içinde, *Sinemanın Teorisi* (s. 37-62). Yordam Kitap.

Zoran, G. (1984). Towards a theory of space in narrative. *Poetics Today*, 309-335.