

T.C.
EGE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
Radyo Tv ve Sinema Anabilim Dalı

FANTASTİK SİNEMA VE GÜNLÜK DÜŞÜNCE: YÜZÜKLERİN EFENDİSİ
ÜZERİNE BİR ALIMLAMA ÇALIŞMASI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Selvi ŞENEL

DANIŞMANI : Yrd. Doç. Dr. Leyla BUDAK

İZMİR-2009

Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne sunduğum Fantastik Sinema ve Günlük Düşünce: Yüzüklerin Efendisi Üzerine Bir Alımlama Çalışması adlı yüksek lisans tezinin tarafımdan bilimsel, ahlak ve normlara uygun bir şekilde hazırlandığını, tezimde yararlandığım kaynakları bibliyografyada ve dipnotlarda gösterdiğimi onurumla doğrularım.

Selvi Şenel

İÇİNDEKİLER

GİRİŞ.....	1
I. KURAMSAL ARKA PLAN.....	9
1.1. Fantastik Kurgu Kavramı.....	9
1.1.1. ‘Geleneksel’ ve ‘Modern’ Eserler Bağlamında Fantastik Kavramı.....	9
1.1.2. Bilim Kurgu ve Fantastik Kurgu Ayırımı.....	12
1.2. Fantastik Metinler.....	13
1.2.1..Edebiyattan Sinemaya Fantastik Metinler ve Yüzüklerin Efendisi.....	13
1.2.2. Fantastik Metinlerin Popülerleşme Süreçleri	15
1.3. Günlük Düşünce ve Popüler Söylemler Bağlamında Film.....	17
1.3.1. İnşacı Yaklaşım ve Günlük Bilgi.....	17
1.3.2. Kültürel Çalışmalar Alanı ve Alımlama Çalışmaları.....	18
1.3.2.1 Kültürel Çalışmalar Alanı.....	22
1.3.2.2. Kitle İletişim Araçlarının Metinsel İncelemeleri.....	26
1.3.2.3 Alımlama Çalışmaları.....	28
1.3.2.4 Alımlama Çalışmaları Örnekleri.....	29
1.3.3. Alımlama Çalışmaları Bağlamında Günlük Düşüncenin İnşası ve Filmlerin Rolü	31
II. YÖNTEM VE SONUÇLAR.....	35
2.1. Yöntem.....	35
2.1.1. Veri Toplama.....	35
2.1.1.1. Fokus Grup.....	35
2.1.1.1.1. Bağlam.....	36
2.1.1.1.2. Fokus Grupta Ortaya Çıkan Verinin Karakteristikleri.....	38
2.1.1.2. Katılımcılar.....	39
2.1.1.2.1. Katılımcıların Seçilmesi.....	40
2.1.1.3. Uygulama.....	42
2.1.1.3.1. Görüşme Çatısı.....	42
2.1.1.3.2. Görüşme Süreci.....	44

2.1.2.	Transkripsiyon.....	46
2.1.3.	Analiz Süreci.....	46
2.1.3.1.	Söylem Analizi.....	46
2.1.3.1.1.1.	Yorumlayıcı Repertuarlar.....	49
2.1.3.1.1.2.	Retorik / Dilemmalar.....	50
2.1.3.2.	Konuşmaların Analizi.....	51
2.2.	Sonuçlar.....	54
2.2.1.	Görüşme Metinlerindeki Temel Kategoriler.....	54
2.2.1.1.	Yalnızca Bir Hollywood Filmi Olarak Yüzüklerin Efendisi.....	54
2.2.1.1.1.	Reklam, Bütçe, Prodüksiyon	54
2.2.1.1.2.	Sinemaya Gitme Ritüeli.....	55
2.2.1.1.3.	Türlere Veya Eserlere Ait Fanatikleşme.....	57
2.2.1.2.	Kaçış Sağlayan Bir Alternatif Dünya Olarak Yüzüklerin Efendisi...58	
2.2.1.2.1.	Kitap – Film – Hayal Gücü İlişkisi.....	58
2.2.1.2.2.	Özdeşleşme Olgusu.....	60
2.2.1.2.3.	Fantastik Dünyalarda Yaşama Arzusu.....	61
2.2.1.3.	Yaşadığımız Dünyanın Alegorisi Olarak Yüzüklerin Efendisi.....62	
2.2.1.3.1.	Yazar Ve Bağlamı İlişkisinde Dünyanın Yansıması.....64	
2.2.1.3.2.	Değerler Ve Karakterler.....65	
2.2.1.3.2.1.	Karakterler Yoluyla Yansıtılan Değerler.....65	
2.2.1.3.2.2.	Ulvi Benzetmeler.....69	
2.2.1.3.2.3.	İyi – Kötü Ayrımı.....71	
2.2.1.3.2.4.	Karakterler Yoluyla Oluşturulan Kalıplar.....73	
2.2.1.3.2.5.	Ortak Çıkarlar İle Kenetlenme.....73	
2.2.1.3.2.6.	Güç Ve Sorumluluk İlişkisinde İktidar	74
2.2.1.3.3.	Komplocu Düşünce.....75	
2.2.1.4.	Tamamen Gerçeklik Dışı Yapay Bir Dünya Olarak Yüzüklerin Efendisi.....	78
DEĞERLENDİRME.....	79	

KAYNAKÇA.....	85
EK.1 KATILIMCILAR ÇİZELGESİ.....	91
EK.2 TRANSKRİPSİYON ÖRNEĞİ.....	93
ÖZGEÇMİŞ.....	99
ÖZET.....	100
ABSTRACT.....	101

GİRİŞ

Sosyalleşme, insan hayatındaki kaçınılmaz süreçlerden biridir. Bu süreç insanların birbirleriyle olan ilişkileri ile gerçekleştiği kadar diğer nesnelerle olan ilişkileriyle de gerçekleşmektedir. Bu noktada insan yeni karşılaştığı birey, nesne ya da metinleri kendine göre anlamlandırır ve onlara yeni anlamlar yükler. Bu şekilde kendisi değişip dönüştüğü gibi dünyanın da değişip dönüşmesine katkıda bulunur. Günlük düşünce (*everyday thinking*) bir anlamda insanların, çeşitli içerikleri ve eylemleri (yani metinleri) aktif olarak inşa ettikleri bir sosyal gerçeklik alanı, bir bilgi evrenidir. Moscovici (1984;1988) bu evreni sözbirliği evreni (*consensual universe*) olarak kavramsallaştırmıştır.

Günlük düşüncenin inşa sürecine sosyal hayatta yer alan tüm metinler katkıda bulunmaktadır. İletişimde metin kavramı, sadece edebi metinleri değil, insanlar tarafından üretilen yazılı, görsel ve işitsel tüm materyalleri kapsayan bir kavramdır. Günümüzde özellikle kitle iletişim araçları aracılığıyla iletilen çeşitli popüler kültür metinleri günlük düşüncenin temel içerikleri haline gelmektedir. Bu kitle iletişim araçları arasında sinema filmleri de, iletişim metinleri olarak günlük yaşamda insan hayatında önemli bir yer tutmaktadır. İzleyicinin etkileşimi ile filmler anlam üreten metinler haline gelir. (Kolker, 2002) Bu metinler yine izleyiciler aracılığı ile günlük düşünceye yeni kavramlar kazandırmaktadır. Sinemanın günlük düşünceye kazandırdığı bu kavramlar insanların sosyalleşme süreçleri içerisinde değişerek yeni anlamlar kazanabilmektedir.

Sinema her dönemde, o dönemin sosyolojik, politik veya ekonomik durumuna ayna tutan bir araç işlevi görmüştür. Gündemdeki olaylar, kitlelerin bilinçaltı korkuları, istekleri veya beklentileri sinemaya ilham kaynağı olmuştur. Bir döneme ait sinema filmleri ele alındığında o döneme ait birçok veri elde edilebilmektedir. İçinde yaşadığımız yıllarda özellikle fantastik olay ve kavramların televizyonda olduğu gibi sinemada da yoğun bir şekilde yer alması, fantastik içeriklerin ve temsillerin çeşitli

şekillerde insanların günlük açıklamalarına yansımaları, fantastik sinemayı incelenmeye değer hale getirmiştir. Bu çalışmada modern fantastik kurgu örneklerinden profesyonel olarak sinemaya aktarılan ilk ve en çok ilgi gören eser olan Yüzüklerin Efendisi (The Lord of The Rings) üçlemesinin günlük bilgi ve düşüncede inşa edici işlevi ele alınacaktır.

Çalışmanın birinci bölümü, fantastik kavramının içeriği hakkında genel bilgi ile başlamaktadır. Fantastik kavramı akılda gerçek dışı, hayal ürünü, gerçekleşmeyecek olan, var olmayan gibi temsillerle yar almaktadır. Bu kavram çocuk masallarından efsanelere hatta mitolojiye varabilecek ölçüde geniş bir kapsama sahiptir. Sözlük anlamı “gerçekte var olmayan, gerçek olmayan, hayali” ayrıca “XVIII. Yüzyıldan başlayarak Fransa’da gelişen bir edebi tür” olan fantastik kavramı günümüzde de birçok eseri tanımlarken kullanılmaktadır. Öncelikle edebi bir tür olarak ortaya çıkan fantezi, sinemaya da kaynaklık etmiştir. Örneğin temelde korku türüne ait olan Alman dışavurumculuğunun önemli eserlerinden biri kabul edilen Nosferatu: Bir dehşet senfonisi (1922) gerçek dışı olan vampir ögesini içermesi sebebi ile sinema tarihindeki ilk fantastik filmlerden biri olarak kabul edilebilir. Bu noktada fantastik kavramının genişliği ortaya çıkar: vampirler, devler, uçan halılar, sihirli objeler gibi dünyamızda var olmayan tüm şeyler bu kavrama dahil edilebilir.

Sinema tarihinde birbiri ile paralel ilerleyen bilimkurgu, fantastik kurgu ve korku türlerinin temelde hangi noktalarda birbirinden ayrı olduğu da birinci bölümde açıklanmaktadır. Bu türlerin tamamı fantastik kavramı altında incelenebilir görünse de çalışmada ele alınan “fantastik kurgu” kavramı yaşadığımız dünyadan farklı bir zaman ve mekan kavramı içeren eserleri kapsamaktadır. Dünya üzerindeki bir noktada geçen bir korku filmi veya yaşadığımız dünyanın 50 yıl sonrasını tasvir eden bir bilim kurgu filmi çalışmada ele alınacak olan fantastik kurgu kavramına dahil olmamaktadır. Bu kavramın işaret ettiği fantastik kurgu, tamamıyla farklı zaman ve mekana dahil olarak genellikle farklı ırklar, türler, dinler ve inançlar da içermektedir.

Günümüzde fantastik denilince kitapevlerinde özel reyonlara sahip olan ve kitap pazarının büyükçe bir kısmını kaplayan “fantastik kurgu” eserleri akla gelmektedir. Genelde bir grup arkadaşın atıldığı maceralar şeklinde oluşturulan bu öyküler bazen özellikle bir kişi ya da bir obje etrafında dönmektedir. Bu arkadaş grubunun üyeleri genellikle farklı ırklara ve farklı karakter özelliklerine sahiptir ve macera sırasında zaman zaman aralarında çatışmalar çıkar. Fantastik kurgu eserlerinin başlangıcı olarak kabul edilen Yüzüklerin Efendisi bu türe öncülük etmiştir. Eserin öyküsü takan kişinin görünmezlik kazandığı ve Sauron adında kötü bir güç tarafından yönetilen yüzük etrafında gelişmektedir. Temelde kötülük ve iyiliğin mücadelesi olarak değerlendirebileceğimiz Yüzüklerin Efendisi romanlarında yaratılan dünya, ırklar, mekanlar günümüzde yazılan fantastik kurgu eserlerine ilham kaynağı olmuştur. Örneğin eserin öncesinde sadece birkaç kitapta geçen elf kavramı yüzüklerin efendisi ile bilinir ve tasvir edilebilir hale gelmiştir. Tamamen J.R.R. Tolkien adlı bir Edebiyat profesörünün hayal gücü ile ortaya çıkan Yüzüklerin Efendisi fantastik kurgu türüne öncülük ederek tüm dünyaya alternatif bir dünya sunmuştur. Devamında ortaya çıkan farklı yazarlara ait farklı dünyalar da bu literatürde yerini almıştır. Bu metinlerin popülerleşme süreçleri ve sinemaya yansımaları da çalışmanın birinci bölümünde anlatılmaktadır.

Sosyal psikolojide İnşaatçı Yaklaşım içerisinde bulunan günlük bilgi kavramı, sıradan insanların günlük hayatta kurdukları etkileşimler sonucu ürettikleri bilgiyi ifade eder (Paker, 2005). Bireyler birbirlerinden veya kitle iletişim araçlarından bir şekilde elde ettikleri bilgileri kendi zihinlerinde algıladıkları şekli ile tekrar ifade etmekte ve bu bilgileri günlük bilgiye eklemektedirler. Günlük bilgi sürekli değişim ve dönüşüm halinde bir alandır. Ekonomik, sosyal durumu ne olursa olsun, hangi politik görüşe sahip olursa olsun her birey günlük bilgiye katkıda bulunmaktadır. Sağduyu düşüncesi olarak da anılan günlük bilgi “kişisel pratikler, gözlemler ve deneyimlerle zenginleştirilmiş ortak geleneklere dayanan ve bireyler tarafından kendiliğinden üretilen bir takım bilgiler bütünü olarak tanımlanmaktadır” (Bilgin, 2003:314).

Çalışmanın birinci amacı film metnlerinin günlük bilgide (sağduyuda) inşa edici harç görevi gördüğünü göstermek; ikinci amacı ise bir fantastik film olarak Yüzüklerin Efendisi'nin bizim kültürümüzde hangi içerikler ile günlük bilgiye eklendiğini ortaya koymaktır. Bu şekilde küresel bir metnin Türkiye'de nasıl yeniden anlamlandırıldığı, günlük düşünceye nasıl katkıda bulunduğu, eklemlendiği ve toplumun bu film içeriklerini nasıl bir iletişim aracı olarak kullandığı hakkında fikir sahibi olunacaktır. Özellikle son on yıllık dönemde popüler olmaya başlayan modern fantastik kurgu'dan ilham alan sinemanın gençlerin ilgisini neden bu kadar çektiği ve bunun sonucunda günlük hayatta bu metinlerdeki anlam veya kavramların özellikle hangilerinin yeniden üretildiği çalışmanın temel problemini oluşturmaktadır.

Bu çalışma genel anlamda, sosyal psikoloji alanındaki sosyal bilgi ve düşünce üzerine kuramlara (bkz. Moscovici, 1984;1988, Markova, 2003; Parker, 2004; 2005), söylem çalışmalarına (bkz. Billig, 1998; van Dijk, 1998) ve kültürel çalışmalar alanındaki alımlama araştırmalarına (bkz. Morley, 1980; Buckingham, 1987) dayanmaktadır. Bir popüler kültür incelemesi olarak da ele alınabilecek bu çalışma medya metnlerinin anlamın yeniden üretilmesine katkıda bulunacağını savunan Kültürel Çalışmalar'dan ilham almıştır. Çalışmanın esin kaynağı ve başlangıç noktası, Kültürel Çalışmalar literatüründe önemli bir yeri olan David Morley'in 1980 tarihli The Nationwide Audience (Ülke Çapında İzleyiciler) adlı çalışması olmuştur. Morley, çalışmasında bir magazin programının farklı toplumsal çevrelerde nasıl anlamlandırıldığına bakmıştır ve araştırma sonucunda izleyici okumalarının çok çeşitli olduğunu, fakat bunun keyfi olmadığını, bazı okumaların baskın olduğunu tespit etmiştir (Smith, 2001:234). Bu araştırmada ise, benzer şekilde, Yüzüklerin Efendisi filmlerinin gençler arasında ne tür farklı okumalar ve temsiller üzerinden anlamlandırıldığı ve bu anlamlandırmaların sosyal işlevleri incelenmiştir. Ayrıca bu çalışmayla sadece fantastik filmlerin değil genel olarak sinemanın gençler arasındaki algılanış şekli, sosyal hayatta nasıl bir ritüel olarak ele alındığına dair birtakım görüşler de dile getirilmiştir.

Çalışmanın birinci bölümünde ayrıntılı olarak anlatılan Kültürel Çalışmalar alanı popüler kültürü inceleme konusu yapmasıyla diğer kuramlardan ayrılmaktadır. Popüler kültür birçok kuram tarafından alt kültür statüsünde görüldüğü için incelenmeye dair bulunmamıştır. Fakat aksine popüler kültür sıradan insanın ilgilerini içerdiği için sosyolojik anlamda çok daha fazla veri sunabilecek bir alandır. Günlük bilgiyle beraber ele alındığında popüler kültür günlük bilgiyi besleyen en önemli öğelerden biridir. Gündemdeki bir film, bir kitap veya bir bilgisayar oyunu bir popüler kültür öğesi olarak insanların konuşmalarına kaynaklık etmekte ve bu şekilde günlük bilgiye eklemlenmektedir. Bu çalışmada ele alınan fantastik kurgu eserlerinin son dönemde sadece kitap olarak değil bilgisayar oyunları, rol yapma oyunları (role playing games), sinema filmleri, bu eserlerin karakterlerini kullanan tüketim ürünleri gibi birçok farklı alanda popülerleşmesi bu popüler kültür ürünlerinin de kültürel çalışmalar alanı içerisinde incelenebileceğini akla getirmiştir.

Çalışmanın ikinci bölümü araştırmanın yöntemini ve analiz kısmını içermektedir. Araştırma niteliksel yönetime dayanmaktadır. Filmler yedi ayrı gruba izletilmiş ve gruplar ile ayrı ayrı filmler tartışılmıştır. Bu yedi gruptaki kişilerin farklı gençlik kültürlerini temsil etmelerine dikkat edilmiştir. Bazı gruplar hale hazırda fantastik eserler ile ilgilenen, fantastik dünyanın kavramlarına yabancı olmayan kişilerden oluşurken bazıları bu kültürün tamamen dışında olan ve sadece filmler aracılığıyla bu tip kavramlara maruz kalmış kişilerden oluşmaktadır.

Araştırma verisinin farklı gençlik kültürlerini kapsaması iki açıdan önemlidir. Birinci olarak filmlerin nasıl içeriklerle anlamlandırıldıklarını daha heterojen bir örneklem üzerinden gözlemek gençlik kültürü hakkındaki tespitlerin daha genellenebilir olmasına hizmet edecektir. İkinci olarak heterojen örneklemle çalışmak söylemdeki yayılımı ortaya koymaya hizmet edecektir. Söylem kuramcılarına göre gerek grup içi farklılaşmalar gerekse aynı kişinin görüşlerindeki dalgalanmalar, sosyal gerçekliğin ve günlük düşünce pratiklerinin dinamik doğasına işaret etmektedir. Bu açıdan, herhangi bir metinle ilgili anlamlandırma ve söylem pratiklerindeki çeşitlilik, değişkenlik

(*variations*), analizdeki merkezi ilgilerden biridir (Billig, 1998; Potter ve Wetherell, 1995).

Katılımcılar Ege Üniversitesi'nin Mühendislik Fakültesi, İletişim Fakültesi, Ziraat Fakültesi, Edebiyat Fakültesi, Eczacılık Fakültesi, Eğitim Fakültesi, Dış Hekimliği gibi çeşitli fakültelerinden karışık bir şekilde seçilmiştir. Gruplar oluşturulurken katılımcıların birbirlerini önceden tanıyor ve aynı sosyal ortamı paylaşıyor olmalarına dikkat edilmiştir. Bu şekilde görüşme ortamının doğal etkileşime yakın olması amaçlanmıştır. Birbirlerini daha önceden tanımayan katılımcılarla yapılan görüşmelerde ortamın yapay ve gergin olma olasılığı bulunmaktadır çünkü yeni tanışan insanların birbirleri ile kurdukları iletişim önceden tanışanlara göre nispeten çekingen ve tedirgin olacaktır.

Araştırmada yöntem olarak fokus grup yöntemi kullanılmıştır. Bu yöntem grup görüşmelerini kapsamakta ve ucu açık sorularla gruptaki kişilerin kapsamlı görüşlerine ulaşılmaktadır. Bu tip görüşmelerde araştırmacı konuşmanın gidişini yönlendirmek dışında müdahale etmez, bu şekilde katılımcıların birbirleri ile etkileşim halinde var olan fikirlerini ortaya koymalarını veya yeni fikirlere ulaşmalarını destekler. Fokus grup yönteminde katılımcı sayısı ile ilgili belli bir görüş bulunmamaktadır. Bu araştırmada katılımcı sayısı dört ile altı arasında sınırlandırılmıştır. Fokus grup görüşmeleri bireysel görüşmelere göre daha verimli veri sağlar çünkü katılımcıların doğal olana çok yakın bir sosyal ortamda birbirlerinin fikirleri ile beslenmesi söz konusudur. Tartışma kendiliğinden gelişir ve bağlamla paralel olarak katılımcıların argümanlarında çeşitlilikler ortaya çıkar. Bu çeşitlilikler, araştırmacının doğal etkileşime müdahale etmediği durumlarda çok daha yoğun bir şekilde gözlemlenebilir.

Görüşme öncesinde katılımcılara görüşmelerin konusu ile ilgili ayrıntılı bilgi verilmemiştir, sadece Yüzüklerin Efendisi filmleri ile ilgili olduğu vurgulanmıştır. Görüşme sırasında ise sadece başlangıçta kısa bir bilgilendirme ve kısa bir yönerge ile katılımcıların görüşmeye adaptasyonu sağlanmıştır. Görüşme sırasında konunun

dağılmaması ve katılımcıların dikkatini canlı tutmak adına bazı açık uçlu sorular sorulmuştur. Bu sorularda temel olarak dört konu üzerinde yoğunlaşmıştır:

1. Yüzüklerin Efendisi filmlerinin izleyiciler üzerinde bıraktığı izlenim ve tamamen fantastik bir kurgunun içerisinde olmanın günlük işlevi,
2. Filmlerdeki karakterlerin gerçek dünyada karşılıklarının olup olmadığı, karakterlerle empati kurulup kurulmadığı,
3. Filmlerde ele alınan temel temaların (dostluk, güven, iyilik, kötülük, erdem vs.) gerçek dünyadaki yansımaları, varlıkları ve yoksunlukları,
4. Filmlerdeki mekanların bıraktığı izlenim, yaratılmış mekanlar olduklarını bilmenin etkisi

Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri / tartışmaları kayda alınıp daha sonra transkripsiyonları çıkarılmıştır. Bu transkripsiyonlar retorik ve söylemsel analiz perspektifinden incelenmiştir. Bu metodolojik yaklaşım, incelenecek metni, ‘pratikler’ ve ‘kaynaklar’ açısından ele almaktadır. Söylem pratikleri ile “insanların konuşmaları ve yazıları ile ne yaptıkları”; söylem kaynakları ile “bu pratikler sırasında kullanılan araçlar, yani kategori sistemleri, aktarılan karakterler ve sosyal yaşama şekil vermeye sağlayan yorumlayıcı repertuarlar” kast edilmektedir (Potter ve Wetherell, 1995: 81, 82). Çalışmada veriler analiz edilerek anlam yapıları (yani söylem kaynakları) çıkartılacak ve tartışmalardaki iletişim eylemleri (söylem pratikleri) ortaya konmuştur.

Çalışmanın toplam 37 kişi üzerinden yürütülmesi bir sınırlılık gibi görünebilir. Ancak nicel araştırmada olduğu gibi ilgili popülasyona genellenebilecek geniş bir örneklem seçilmesi nitel araştırma için gerekli değildir. Nitel araştırmada araştırmacı geniş bir alanı temsil etmese de daha küçük fakat konuyla ilgili olarak seçilmiş spesifik kişilerden oluşan bir örneklem seçme eğilimindedir (Taylor, 2001).

Araştırmanın, Yüzüklerin Efendisi filmlerinin izleyenler tarafından hangi içerikler üzerinden tartışıldığı ve bu içeriklerin izleyicilerin günlük söylemlerine nasıl ve ne şekilde kaynaklık ettiği sorularının cevaplarını ortaya koyması beklenmiştir.

Araştırmanın evreni 20-26 yaş arası üniversite öğrencileri ile sınırlı olduğundan tüm izleyicileri kapsamı mümkün değildir. Bu noktada araştırma filmin daha çok gençlik kültürlerindeki yansımasını ortaya koyabilecektir. Ayrıca, bütün araştırmalarda olduğu gibi araştırma evreninin genellenebilirlik sorunu söz konusudur. İzmir bölgesinde Ege Üniversitesi öğrencileri ile yapılmış bir araştırmanın tüm Türkiye'deki gençleri temsil etmesi beklenmemektedir. Araştırma bu sınırlılığı ile ancak yapılabilecek benzer çalışmalara örnek teşkil edebilir.

I. KURAMSAL ARKA PLAN

1.1. Fantastik Kurgu Kavramı

1.1.1. ‘Geleneksel’ ve ‘Modern’ Eserler Bağlamında Fantastik Kavramı

Tarihin başlangıcından beri fantazi ve fantastik öğeler insanların hayal güçlerine kaynaklık etmektedir. Mağara duvarlarındaki resimler, mısır piramitlerinde tanrıları betimleyen hiyeroglifler insan hayal gücündeki fantastik öğeler sayesinde var olmuşlardır. Hatta Mısır’da bulunan, mitolojik bir yaratık olarak kabul edilen insan başlı aslan vücutlu Sfenks’in kendisi bile bir fantastik kahraman sayılabilir. İnsanın ve hayal gücünün olduğu yerde fantastik kavramının da var olması kaçınılmazdır. Kelime anlamına bakarsak Lean Luc Steinmetz’e (2006) göre fantastik, mantığın karşısında durandır. Bu anlamda hayal ve yanılsamaya karşılık gelebilir. Tamamen insan zihninin üretimi olması bunu doğrulayan bir etkidir. Fantastik mantığın karşısında dursa da akla ve zihne karşı durmamaktadır.

“Fantezi doğal bir insan etkinliğidir. Akı keskinlikle yok etmez hatta ona hakaret bile etmez ve bilimsel gerçekliğe olan açlığı körleştirmez ya da bilimsel gerçekliğin algılanışını çarpıtmaz. Tam tersine akıl ne kadar keskin ve açıksa o kadar iyi fantezi yaratılabilir. İnsanlar gerçeği (olgular ya da kanıtlar) bilmek istemedikleri ya da gerçekleri algılayamadıkları bir duruma girseler, onlar iyileşene dek Fantezi de zayıf kalırdı” (Tolkien, 1999:77)

Fantastik denilince peri masallarından, mitolojiden, destanlardan, bilimkurgu öykülerine kadar birçok şey akla gelmektedir (Steinmetz, 2006:11-15). Bir öyküde, romanda, şiirde veya filmde gerçekleşmesi yaşadığımız dünya şartlarında olanaksız görünen her şey fantastik diye nitelendirilmektedir. Çocuklara anlatılan masallardaki devler, bulutlara kadar uzanan bitkiler, tavşanların dahi konuşabildiği harikalar diyarları fantastik kavramının içini dolduran ifadelerdir. Bu noktada fantastik denilince akla gelen kavramın içeriği kavranması zor bir genişliğe ulaşmaktadır.

Son dönemde fantastik denilince akla gelenler çocuk masalları ve mitolojik öykülerden çok popüler kültürün “fantastik kurgu” adı altında küresel metinler olarak pazarladığı kurgusal öykü roman ve filmlerdir. Bu metinlerin geleneksel anlamda fantastik olarak ifade edilen türlerden farkı temel olarak mekan ve zaman kavramlarının içeriğini değiştirmesidir. Geleneksel masallarda da mucizeler anlatılır fakat bunlar yaşadığımız ölümlü dünyada kendi zaman ve mekanımız içerisinde rastlanabilecek mucizelerdir; onları sadece bizden uzak diyarlarda yaşanmaları gizli tutar (Tolkien, 1999). Bu çalışmada konu edilen “modern” fantastik kurgu olarak bahsedeceğimiz metinler ise, şu anda yaşadığımız dünyadan farklı bir mekan kavramı yani farklı dünyalar içerisinde geçen olayları içeren ve aynı zamanda farklı zaman kavramına da sahip olan fantastik eserleri içermektedir. Bu eserlerde yaşadığımız dünyadan farklı olarak dinler, diller, ırklar ve haritalar tasarlanmıştır. Doğa bir yandan yaşadığımız dünyadaki doğanın kopyası gibi görünürken, bir yandan da kendi iradesine sahip olabilmektedir. Yaşanabilecek mucizelerin sınırı yoktur, büyü bu dünyalarda kişilerin elindeki iradeyi ve gücü yansıtmaktadır. Bahsedilen modern fantastik kurgunun en popüler örnekleri edebiyatta, J.R.R. Tolkien’in “Hobbit” ve “Yüzüklerin Efendisi” eserleri ile başlamıştır. Daha sonra onu Margeret Weis, Tracy Hickman, David Eddings, Ursula LeGuin, R.A. Salvatore gibi yazarların “Ejderha Mızrağı”, “Ölüm Kapısı”, “Elenium”, “Tamuli”, “Yerdeniz”, “Unutulmuş Diyarlar” gibi serileri takip etmiştir. Bu kitapların tamamının Yüzüklerin Efendisi’nde olduğu gibi yaratılmış dünyaları vardır ve karakterler yaşadığımız dünyadan tamamen bağımsız bir şekilde orada yaşamaktadırlar.

Tolkien peri masallarını modern fantastik kurguların atası olarak görmektedir. Peri masallarını çocuklara anlatılan masallardan ayırarak onların daha çok yetişkinlere hitap ettiğini savunmaktadır. Tolkien’e göre peri masalları insanlara iyileşme, kaçış, fantezi, teselli ve kural gibi çocukların yetişkinlere göre daha az ihtiyaç duydukları şeyleri sunmaktadır (Tolkien, 1999). Çocukların kendilerine ait hayal dünyalarının sınırı yoktur, fakat büyüdükçe eğitim, öğretim, sosyal çevre gibi etkenlerle zihin rasyonelleşmekte ve hayal dünyası denilen alanın sınırları dış etkenlerce çizilmektedir. Günümüzde bu sınırların büyük bir kısmını çizen etken kitle iletişim araçlarıdır.

Özellikle sinema yetişkinlere hayal dünyalarında bulunacak öğeleri sunan, onlara iyileşme, kaçış, fantezi, teselli gibi kavramları sağlayan en önemli araçtır. Sinema fantastik olsun olmasın kurmaca filmler aracılığı ile gerçek dünyadan kaçış sağlar. Fantastik filmlerde bu kaçış daha uzağa gerçekleşmektedir. Dünya üzerinde var olmayan dünyalarda gezinmek, oradaki karakterlerle özdeşleşmek teselliye daha yoğun yaşatmaktadır. Çünkü dünya üzerindeki her insan o filmlerdeki mekanlara ve karakterlere eşit uzaklıktadır. Manhattan'ı mekan olarak seçmiş bir film ile Orta Dünya'yı seçmiş Yüzüklerin Efendisi arasındaki fark mekansal olarak Amerika'da yaşayan bir insanın Manhattan'a daha kolay ulaşabilir olmasıdır. Fakat Orta Dünya dünyanın neresinde olursa olsun bütün insanlara aynı erişilmezlikte görünmektedir. Bu erişilmezliğe duyulan arzu fantastik metinlerin başarısındaki önemli öğelerden biridir. Tolkien bu arzuyu şu şekilde dile getirmektedir:

Peri masalları açıkça esas olarak olabirlikle değil arzu edilebilirlikle ilgiliydiler. Eğer bir yandan tatmin edip bir yandan da sık sık dayanılmaz derecede bileyerek arzu uyandırdılarsa, başarılı oldular. (Tolkien, 1999:59).

Bu arzu Yüzüklerin Efendisi ile başlayan fantastik kurgu akımının başarısının sebebi olarak görülebilir. Fantastik haz, kişinin gücü yeterli olmadığı için, gerçekleştiremediği bir arzudan kaynaklanır (Roloff ve SeeBlen, 1995). İzleyiciler kitaplarda okuduklarının veya perdede gördüklerinin gerçekte olup olamayacağından çok, orda bulunmayı nasıl istedikleriyle ilgilenmektedirler. Yaşadığımız dünyadan bir kaçış sağlayan bu metinler insanlara gerçeklerden ve sorumluluklardan uzak saatler yaşatmaktadırlar. Bu noktada yaratılan ve metinler aracılığıyla içine girilen dünya bir alt dünya olarak görülürse masal yaratıcısı yani yazarlar ve yönetmenler de birer alt yaratıcıdır. İzleyici veya okuyucu aklıyla bu dünyaya girer ve orada karşılaştıkları şeyler doğru ve o dünyanın kuralları ile uyumludur. Bu yüzden o anda o dünyaya sanki gerçekten içindeymişçesine inanılmaktadır. İnançsızlık ortaya çıktığı anda sihir bozulur, alt dünya tahammül edilemez hale gelir. Bu alt dünyalara giremeyen izleyici ve okuyucular fantastiği gerçek dışı, akıl almaz ve “fazla fantastik” bulmaktadırlar. Oysaki

“fantastik metinler başka bir zamanın içine kapı açar ve eğer içinden geçerse, bir an için bile olsa, kendi zamanımızın dışında, belki de Zaman’ın kendisinin dışında, duruyor oluruz” (Tolkien, 1999:48).

1.1.2. Bilim Kurgu ve Fantastik Kurgu Ayrımı

Fantastik gerçek dışı olması sebebi ile bilimkurguyu da kapsayabilir; ancak bu konuda bazı ayrımlar göze çarpmaktadır. Günümüzde fantastik ile bilim kurgu arasındaki ayrım açık görünmektedir. Fantastik kurgu ile bilim kurgu arasındaki fark fantastik kurgunun daha önce bahsettiğimiz gibi yaşadığımız dünyadan farklı bir zaman ve mekana sahip olması, bilim kurgunun ise genellikle dünyanın geleceğine veya geçmişine ait ütopya/disütopyaları anlatmasıdır. Fantastik daha geleneksel, kırsal, epik ve mitolojik; bilim kurgu daha şehirli, modern, rasyonel ve teknoloji ile ilişkide görünmektedir. Günümüzde teknolojinin bilim kurgu filmlerini aratmayacak şekilde gelişmiş olması fantastiğin daha da popüler hale gelmesine sebep olmuştur.

Sinemada fantezi öğelerini içeren üç tür olan korku, bilim kurgu ve fantastik macera türlerinin gerçeküstü olmaları bakımından benzerlikleri olsa da, aralarında temel olarak ayrımlar bulunmaktadır. Korku türü daha çok insan bedeninin ve ruhlarının çözülmesine odaklanır ve dünyaların ve kimliklerin çözülüşüyle ilgilidir. Aralarındaki en teknolojik tür olan bilim kurgu türü makinedeki hayalet ve insandaki makine ile ilgilenir. Yapay ve yabancı zeka, teknolojileşmiş bedenler, cyborglar bu türün içeriğini oluşturur. Organik, tarih öncesi veya yapay yaratıklar da teknolojinin yardımı ile alt edilir ve yeni dünyaların ve teknolojilerin kurulduğu bilim kurgu, dünya yaratmak ve değiştirmekle ilgilidir. Aralarında doğa ve doğanın iradesiyle en çok ilgilenen tür olan fantastik film, fiziksel ve kişisel dünya arasında belirgin benzerlikler yaratarak – genellikle büyü ve doğa üstü güçler aracılığı ile- istediği gibi kendini dönüştürebilen ve aktarabilen klasik ve idealleştirilmiş insan bedenlerini gösterir (Sobchack, 2003).

1.2. Fantastik Metinler

1.2.1. Edebiyattan Sinemaya Fantastik Metinler ve Yüzüklerin Efendisi

Tolkien, hayatı boyunca bir şeyler yazmış bir İngiliz Dili ve Edebiyatı profesörüdür. 1892 yılında babasının işi nedeniyle Güney Afrika'da doğan Tolkien İngiltere'de büyümüştür. Babasını erken yaşta kaybeden, annesi tarafından büyütülen ve başarılı bir öğrenci olan Tolkien edebiyata ve dile olan ilgisi nedeniyle Oxford üniversitesinde Latin ve Yunan dilleri ve edebiyatları okumaya başlasa da Kuzey Avrupa dillerine olan ilgisi nedeniyle kendisini bu alanda geliştirmiştir. Oxford ve Leeds üniversitelerinde Anglo Sakson ve İngiliz Dili ve Edebiyatı dersleri vermiştir. Tolkien bir alt yaratıcı olarak, Yüzüklerin Efendisi'nden önce Hobbit'i yaratmıştır. Hobbit bir çocuk masalı olarak piyasaya çıksa da, yetişkinler tarafından da çok ilgi görmüştür. İlginin büyüklüğünü gören yayıncılar Tolkien'den ikinci bir hobbit kitabı yazmalarını istemiştir ancak Tolkien daha büyük bir projeyi, Orta Dünya'nın tarihini anlatan Silmarillion'u hayata geçirmek istemiştir. Silmarillion tasvirlerin ve Elf'çe isimlerin bolca bulunduğu bir mitoloji kitabı niteliği taşıdığı için yayıncıların ilgisini çekmemiştir. Tolkien'in böyle bir kitap yazmaktaki asıl amacı, İngiltere'nin kendisine ait bir mitolojisinin olmayışındır. Tolkien diğer kuzey Avrupa mitolojilerinden, özellikle de İskandinav mitolojilerinden ilham almıştır. Hobbit'ten önce de 1914'ten itibaren tam bir kitap haline getirilmemiş taslaklar halinde Silmarillion'un öncülleri olan birçok şiir yazmıştır. Yayıncıların ilgisizliği nedeniyle çok sevdiği eseri Silmarillion'u bir kenara bırakan Tolkien, 1937 yılında Yüzüklerin Efendisi üzerinde çalışmaya başlamıştır. İkinci bir Hobbit öyküsü yazmak niyeti ile başlayan Tolkien, Orta Dünyanın genişliği içerisinde öyküsünü de genişletmiş ve neticede Hobbit'ten bağımsız bir öykü ortaya çıkarmıştır. Basılacak hale gelmesi on iki yıl süren bu eser kısa sürede popüler olmuştur. Fakat asıl patlamayı Amerika'daki korsan baskıya yazarın verdiği tepkiler ile yapmıştır. Amerika'daki korsan baskısının çok satması üzerine okuyucu mektuplarına verdiği cevaplarda bundan rahatsızlığını yazmış, böylece okuyucuların örgütlenmesini sağlamıştır. Çok kısa bir sürede orijinal baskının satışı bir milyonun üzerine çıkmıştır. (White, 2003; Coren, 2002).

Yüzüklerin Efendisi'nin her yaştan ve her kesimden okuyucunun ilgisini çekmiş olması Hollywood'un dikkatini çekmesine yol açmıştır¹. Eserin sinemaya aktarılması, Peter Jackson'ın 1997 yılında filmin yayın haklarını elinde bulunduran Miramax'a teklif sunması ve ardından New Line Cinema ile anlaşp filmin yapım çalışmalarına başlamasıyla mümkün olmuştur. Üç film olarak gösterime giren Yüzüklerin Efendisi diğer serilerden farklı olarak sırayla değil aynı anda çekilmiştir. Bu şekilde kitapların yapısına sadık kalınmış ve oyuncuların değişmesi ihtimali engellenmiştir. Sırasıyla 2001, 2002 ve 2003 yıllarında gösterime giren filmler gişede çok büyük başarılarla ulaşmış, toplamda 17 Oscar ödülü almıştır.

Günümüzde halen İngiliz Edebiyatının en önemli eserlerinden biri kabul edilen Yüzüklerin Efendisi'nin Hollywood tarafından sinemaya aktarılması kitapların fanatikleri tarafından çekimser, hatta tutucu bir tavırla karşılanmıştır. Tolkien'in kitabı, okuyucuların kendi hayal güçleri ile bir dünya inşa etmelerine olanak tanırken, sinemaya aktarılmış versiyon yönetmenin hayal gücünü izleyicilere aktarmaktadır. Peter Jackson kitapları filme alırken olabildiğince kitaba sadık kalmıştır fakat filmde Hollywood etkisinin hissedildiği bölümler de bulunmaktadır. Kitaplarda olduğu halde filme alınmayan karakterler ve kitapta daha kısa ve ayrıntısız olduğu halde uzatılan ve detaylandırılan hikâyeler vardır. Bu gibi değişikliklerin bulunmasında kuşkusuz gişe başarısını garantileme kaygısının etkisi büyüktür. İzleyicinin kafasını karıştıracak birdenbire ortaya çıkan bir karakterdense bir aşk öyküsünü detaylandırmak izleyiciye sunulan öykünün tutarlılığı açısından uygulanması yerinde olan bir strateji olarak görülebilir. Bu tür stratejiler kitapların ve Tolkien'in sıkı hayranlarını rahatsız etmiş, filmlere önyargılı yaklaşımlarına neden olmuştur.

¹ Fakat Tolkien kitabının filme uyarlanmasına karşı çıkmış, hatta kendisine gönderilen senaryoya senaryonun kendisi kadar uzun bir eleştiri yazmıştır. Buna rağmen Tolkien'in 1973'de ölümünün ardından eserin sinemaya uyarlanması çalışmaları başlamıştır. 1978'de Ralph Bakshi tarafından

1.2.2. Fantastik Metinlerin Popülerleşme Süreçleri

Filmlerin kitapların da başarısını arttırdığı yadsınamaz bir gerçektir. Filmin gösteriminden altı ay önce kitapların özel bir film baskısı sadece Amerika’da 250.000 adet satmıştır (White, 2003). Daha önce Yüzüklerin Efendisi ismini duymamış insanlar filmler sayesinde Orta Dünya ile tanışmış, kitapları okumuşlardır. Yüzüklerin Efendisi ile başlayan modern fantastik kurgu edebiyatı filmlerden sonra daha da hareketlenmiştir. Diğer birçok kitap ve seri de sinemaya uyarlanmış (Narnia Günlükleri, Yıldız Tozu, Eragon vs.), bazı serilerin kitapları Türkiye’de filmleri gösterime girdikten sonra yayınlanmıştır (Altın Pusula). Yüzüklerin Efendisi üçlemesinden sonra çekilen diğer fantastik kurgu filmleri biçimsel özellik olarak Y.E. ile benzerlikler taşır Diğer tüm tür filmlerinde olduğu gibi fantastik filmlerin de ortak endüstriyel projesi ticari olarak karlı bir ürün sunabilmektedir. (Sobchack, 2003). Ulaşılan başarının devamını sağlamak tür filmlerinde biçim ve içerik olarak benzerliğe bağlıdır. Fantastik filmlerde kullanılan görsel efektler, hareketli geniş açı çekimleri, savaş sahneleri, giysi ve makyajlar benzerdir, bu benzerlik seyircinin filmi yadırgamadan önceden yaşadığı ritüeli tekrarlamasını sağlamaktadır.

Son on yıldır Türkiye’de de gençler arasında yaygınlaşan kurgusal rol yapma oyunlarının (FRP; *fantasy role playing*) arkasında da Yüzüklerin Efendisi’nin mitsel dünyası yatar. Bu oyunların bilgisayar ortamındaki bir uzantısı olan RPG (*role playing game*), insanların kendilerine ait kurgusal karakterler (avatarlar) ile aynı ya da benzer mitsel dünyaların içerisinde maceralar yaşamasına imkân vermektedir. Bu oyunlar gerçekte var olmayan dünyaları bilgisayar ekranına taşımaktadır. Bu tür oyunlarda karakterlerin güç, karizma gibi özellikleri puanlarla ifade edilir, duygusal çelişkilere çok az yer vardır. Tolkien’in Orta Dünya’sı da, bilgisayar oyunları da belirsizlik, çelişki ve kararsızlığa çok az imkan veren bir alan yaratmaktadır. Fakat gerçek dünya bu kavramlarla uyum içerisinde olunmasını bekleyen muğlak bir yapıya sahiptir. Tolkien’in Orta Dünya’sı bilgisayar oyunlarındaki gibi dostların ve düşmanların belli

“rotoskopi” denilen bir yöntemle insan hareketleri ile animasyonu birleştirerek bir yapılan animasyon yeterli ilgiyi görmemiştir.

olduđu, grilerin bulunmadığı, sadece siyah ve beyazın olduđu, karakterlerin belli kurallara göre hareket ettiđi bir dünya tasvir etmektedir. Bu durum Tolkien'in dünyasının bilgisayar oyunlarına uyarlanmasını kolaylaştırmıştır (Turkle, 2002). Bu bağlamda Orta Dünya'nın mitsel dünyası ve karakter yapısının bilgisayar oyunlarına aktarılması kapitalizmin pazarlama stratejilerine ek olarak, benzer anlatı tarzlarına sahip olmalarından da kaynaklanmaktadır.

Yüzüklerin Efendisi, birçok açıdan modernizmin bir eleştirisini taşır (White, 2003). Tolkien sanayi devriminden sonra Avrupa'da oluşan kirli görüntüden hoşlanmamakta, bunu modernizmle ilişkilendirmekte ve zorunlu olmadıkça henüz fabrikaların ve bu kirliliğin ulaşmadığı yerlerde ikamet ederek bu tavrını açıkça belirtmektedir. Orr'a göre(1997) modernizm doğadan çok kente, gelenekten çok teknolojiye yakındır. Tolkien'in kitapta kullandığı mekanlarda da bunun etkisi görülmektedir. Örneğin modernizm öncesi geleneksel yaşam biçimini temsil eden Shire (Hobbit köyü) yeşil, ormanlık, tek katlı hobbit kovuklarıyla tipik bir köy görüntüsü sergilerken, savaşa hazırlanan ve teknolojiyi bu yönde kullanacak olan orkların yaşadığı Isengard tüten dumanlarıyla ve karanlık havasıyla bir sanayi kentini anımsatır. Teknolojinin hızla geliştiđi son yarım yüzyıl içinde, Tolkien bu temsillerle eski değerlerin dünyayı daha iyi bir yer haline getirebileceğini söylemeye çalışmıştır (Kraus, 2003).

Kitap anlatı olarak tamamen masal anlatısına sahiptir. Haberi yayılan bir kötülük vardır, kahraman bu kötülüğü yenmek için kendi isteđiyle yola çıkar veya başkaları tarafından gönderilir, birçok badire atlatır ve sonunda kötülüğü yendiğinde ödüllendirilir. Bu anlatı Vladimir Propp'un klasik masal anlatısının bazı işlevleriyle uyum içinde görünmektedir. (Propp, 1987) Ancak her masal veya fantastik film gibi Yüzüklerin Efendisi de Propp'un anlatısının ötesinde ideolojik bir söylem taşımaktadır. Bu anlamda, fantastik kitapları ve filmleri klasik masal anlatısının işlevleri ile çözümlemek mümkün olsa da böyle bir çözümleme bu metinlerin hem kendi söylemlerinin ideolojisini hem de günlük hayatta ortaya koydukları eylemler ve insanların zihinlerindeki algılanışlarını açıklamakta yetersiz kalacaktır.

Fantastik metinlerin çeşitliliği ve günlük hayattaki yaygınlığı fantastik karakterler ve dünyalarla ilgili kavram ve temsillerin günlük bilgiye eklenmesi sürecini hızlandırmıştır. Özellikle Yüzüklerin Efendisi filmleri yapılmadan önce sadece fantastik kurgu edebiyatı okurlarının dışındaki insanların zihninde *elf*, *hobbit*, *cüce*, *ent* gibi kavramlar veya *Orta Dünya*, *Shire*, *Mordor* gibi mekanlar hakkında bir şey bulunmazken filmlerden sonra filmleri izlemiş veya izlememiş herkesin zihninde bu kavram veya mekanlarla ilgili az-çok doğru-yanlış bir takım bilgiler/temsiller bulunmaya başlamıştır. Bu bağlamda sinema günlük bilgiye yeni temsiller eklemektedir.

1.3. Günlük Düşünce ve Popüler Söylemler Bağlamında Film

1.3.1. İnşacı Yaklaşım ve Günlük Bilgi

İnşacı yaklaşım, temel olarak günlük hayat içerisinde bilginin, kavramların ve dünyanın sürekli inşa halinde olduğunu savunmaktadır. Birçok disiplin içerisinde kendisine yer bulan inşacılık kavramı tek ve tutarlı bir akımdan ziyade birbirinden farklı şekilde gelişen çeşitli düşünce akımlarını ifade etmektedir. Bilgin (2003) inşacı yaklaşımı bireylerin kendilerinden önce mevcut bir dünyaya uymaktan ziyade, bu dünyanın oluşumuna sürekli ve aktif bir şekilde katkıda bulundukları bir yaklaşım olarak betimlemiştir. Bu yaklaşımın içinden düşünen yazarlardan biri olan Potter (1996) kavramın kendisi de inşa halinde olduğundan tanımının yapılmasının inşacı yaklaşımın doğasına ters olduğunu ifade etmektedir. Sosyal inşacılık, bireylerin zihinlerinin içinde gizli olanlardan ziyade dış dünyada insanlar arasında neler olduğuna, düşünceden çok dile, bireyin kendisinden çok ötekine, aynılık ve benzerlikten çok farklılıklara, hakikatten çok olabilirliklere ve tüm etkileşimsel faaliyetlerin arka planına odaklanmaya yol açmıştır. (Shotton, 2004) Bu görüşe göre sosyal dünyaların bilgileri insanlar arasında tarihsel ve kültürel olarak yaratılmış sosyal ürünlerdir. Bir olayın anlatımı olayın objektif özelliklerinden çok sosyal süreç içerisindeki olasılıklara dayanır (Sarbin, 2000).

Günlük bilgi kavramı sıradan insanların günlük yaşam içerisinde özellikle dil oyunları aracılığı ile sürekli ürettikleri bilgiye işaret eder. Birey kendisini oluşturmuş olan nesnel dünyaya geri dönüp bir şeyler söylemekte ve bu şekilde dünyayı kendisinin oluşturduğu bir gerçeklik olarak ayakta tutmaktadır (Paker, 2005:103). Günlük hayat içerisinde statü farkı olmaksızın tüm bireyler fikir üretmekte ve günlük bilgiye katkıda bulunmaktadırlar. Etkileşimler sırasında birbirine paralel veya karşıt birçok fikir ortaya çıkmaktadır. Birbirine eklemlenen bu fikirler ile günlük bilgi sürekli oluşum ve dönüşüm halindedir. Bu etkileşimler bireyler arasında olduğu gibi birey ile kitle iletişim araçları arasında da gerçekleşebilmektedir. Bir gazete haberi, bir televizyon programı veya bir sinema filmi kolaylıkla günlük bilginin bir parçası olabilmektedir. Bu medya metinlerinin günlük bilgiye eklemlenmesi bireylerin onları nasıl alımladıkları ile çok yakından ilişkilidir.

1.3.2. Kültürel Çalışmalar Alanı ve Alımlama Çalışmaları

Kültürel çalışmalar sosyal bilimler alanında bir kırılma noktası, alana getirilmiş yeni bir perspektif, önceki yaklaşımlardan ve kuramlardan beslense de onların hepsini pekiştiren ve aynı zamanda çok farklı açılardan bakmayı başarabilen bir alandır. Bütün disiplinleri bir araya getirdiği gibi onlardan birçok yönü ile ayrılmaktadır. Tarih boyunca sosyoloji alanında çalışma yapan kuramcılarının çoğu kültüre kendilerine göre birer tanım getirmişlerdir. Marksist kuramcılar kültürü “önemsiz ve altta yatan ekonomik temelin bağımlı bir ürünü olarak” (Smith, 2001:59), yapısalcı kuramcılar da kültürü daha çok dil ile bağlantılı ve antropolojik bir ürün olarak ele almaktadır. Bunun yanında kültürü bir eylem, bir metin olarak ele alan kuramlar da mevcuttur. Günümüze geldiğinde ise kültürün temel olarak 3 anlamına rastlanmaktadır:

* Bir birey, grup ya da toplumun entelektüel, ruhsal ve estetik gelişimini ifade etmek.

* Bir dizi entelektüel ve sanatsal faaliyeti ve bunların ürünlerini (film, resim, tiyatro) saptamak. Bu kullanımda kültür az çok “güzel sanatlar” ile eş anlamlıdır; bu nedenle, “Kültür Bakanlığı”ndan söz edebilmektedir.

* Bir insanın grubun ya da toplumun yaşam biçiminin tümünü, faaliyetlerini, inançlarını ve göreneklerini belirtmek (Smith, 2001:14).

Günümüzdeki bu tanımlara rağmen modernizmin getirdiği elit anlayışı ile kültür daima elit olanın kültürü olmuştur ve bu anlayışlar daima kültürü insandan bağımsız kendi kendine var olan bir soyut kavram olarak ele almışlardır.

“Özellikle, bir çeşit yeni-pozitivizm olarak yapısalcı eğilimlerden "eleştirci" Frankfurt Okulcu eğilimlere, Cassirer'ci sembolikçi anlayışlardan Erich Fromm'cu yeni-Freudcu anlayışlara, yaşam felsefeciliği'nden yeni-Hegelmecilik ve yeni-Kantçılığa kadar bu tür "çağdaş" felsefî düşünce yönelimlerini kültürü sistemsal bir bütünlük içinde açıklamaktan alıkoyan başlıca neden, kültürü kendi maddî temellerinden, üretim ilişkilerinden ve insanın pratik eylemselliğinden soyutlayarak ele almaktır” (Çalışlar, 1982).

Sosyal psikolojideki tanıma göre “bir kültüre ait olmak, bir takım kural veya yasalara uymaktan öte, belirli bir stili, bir zevki, bir anlayışı benimsemek demektir” (Bilgin, 2003:213). Günümüzde bu stilleri, zevki ve anlayışları belirleyen şeyin popülerlik olması popüler kültüre de ciddi bir anlam yüklemektedir.

Sadece elit olanın kültür olarak görülmesi halkın daha aktif bir şekilde katıldığı popüler kültür metasının ve günlük yaşam pratiklerinde bir çok şeyin göz ardı edilmesine yol açmaktadır. Sadece burjuvayı ele alan bir kültür sokaktaki adamı görmezden gelmekte ve asıl yaşanan ve paylaşılan birçok olguyu ele almamaktadır. Özellikle elit kültürün kapsadığı sınıfa dahil olmayan işçi sınıfı, ev hanımları, orta sınıf, yaşlılar ve gençlerin yarattıkları kendi aralarındaki ortak kültür her zaman yok sayılmakta ve inceleme konusu yapılmamaktadır. Aynı zamanda toplumun genel değerlerinden bazı noktalarda ayrılan, sınıf, ırk etnisite, din, cinsiyet vs temelinde nüfusun bazı kesimlerini ayıran kültür kalıplarını yansıtan alt kültürler de göz ardı edilen gruba dahildir. Bu durumda da ortaya çıkan kültür alanındaki yaklaşımlar veya

kuramlar sadece tek bir sınıfı yansıtmakta, bu da o yaklaşımın veya kuramın geçerliliğini zedelemektedir. “Egemen kültür anlayışlarının, başından beri bizde yetersiz, tek-yanlı ve yüzeyde kalışlarının, ana nedeni, bu tür anlayışların, hiç kuşkusuz, burjuvaca oluşlarına, dolayısıyla, kendi sınıfsal özelliklerinin bir sonucu olarak, idealist felsefeye bağlanmalarına dayanır; çünkü, kültürü açıklamada tek-yanlılık ve yüzeydelik, idealist felsefenin kendi başlıca özelliğidir” (Çalışlar, 1982).

Buna bağlı olarak popüler kültür de daima bir alt kültür olarak görüldüğü için bütün yaklaşımların dışına itilmektedir. Halbuki günümüzde popüler kültür çoğu insanın hayatına yön veren, aynı zamanda insanların oluşturduğu bir nevi ortak dil işlevini üstlenmektedir. Özellikle yeniliğe açık olmaları bakımından gençlerin daha rahat bir şekilde içinde yaşadıkları popüler kültür birçok işlevi olması bakımından da kültür kavramı açısından önemli bir olgudur. Kültürün özellikle kültürel çalışmalar alanı açısından en önemli iki işlevi iktidar ve direnişin mücadele alanı oluşu ve tarihe ve çağa ayna tutma işlevidir. Son dönemde bu iki işlevin en çok kendini gösterdiği alan popüler kültürdür. Bunları açıklamak gerekirse; ilkinde göre popüler kültür sesini duyurmaya çalışan grupların direniş alanı, aynı zamanda da iktidarın da kendini devam ettirmeye çalıştığı mücadele alanıdır. İktidar toplum üzerinde kurmak istediği egemenliği popüler kültür, özellikle de bunun en yoğun şekilde kendisini gösterdiği medya aracılığıyla yapmaktadır. Öte yandan direniş noktaları da genelde kendini aynı alanda göstermektedir. Storey’e göre de “kültür tabi yönetilen grupların, egemen grupların çıkarlarını yansıtan anlamların zorla kabul ettirilmesine karşı direndiği bir sürekli mücadele alanıdır” (Storey, 2000:11). Fakat direniş daha çok medya aracılığıyla değil kulaktan kulağa yayılan sokaktaki popüler kültür ve internet aracılığıyla gerçekleşmektedir. Bunun başlıca sebebi medya kuruluşlarının iktidar sahiplerinin elinde olması fakat sokaktaki kültüre müdahale edememesidir. Özellikle giyim, müzik, internet alanında kulaktan kulağa yayılarak direniş noktaları kendilerini popüler kültür aracılığıyla kamusal alanda var etmektedirler.

İkinci işleve baktığımızda popüler kültür insan tarafından üretilen bir kültür olmasından dolayı ortaya çıktığı dönemdeki insanı yansıtan bir çok özellik taşır. Bu

sebeple bu metinler incelendiğinde döneme dair birçok ayrıntı yakalanabilir Ayrıca insanla ilgili göz ardı edilmemesi gereken bir alan olan hissiyat alanı popüler kültüre terk edilmiştir. Çünkü duygu soyut bir kavramdır, rasyonel değildir ve dolayısıyla bilim içerisinde yer almamaktadır. İnsani duygular bilimsel metinler tarafından yorumlanamamaktadır. Bilimler ayrılırken neden – sonuç ilişkisine göre ayrılmakta ve yapılar ele alınmaktadır. İnsanla ilgili konular sadece psikoloji alanında var olmaktadır ancak psikoloji de “duygular” hakkında bir kuram yazamamıştır çünkü duygular tamamen değişkendir ve nesnel olarak ele alınamamaktadır. Sadece humanistik psikoloji bu konuya el atmıştır ancak bu araştırma alanı da akademi dışı görülmektedir ve bilim tarafından kabul görmemektedir. Psikoloji bilimi de insanı rasyonel olarak ele almaktadır çünkü bilim olmayı garanti alması gerekmektedir. Popüler kültür bu alanı doldurarak insana dair olmayı başarmaktadır.

Bütün bunların sonucu olarak popüler kültür modern metinlerin dolduramadığı boşlukları doldurmaktadır. Popüler kültürü göz ardı etmek, inceleme konusu yapmamak ve düşük görmek gündelik hayatı, sıradan insanı ve sağduyu düşüncesini akademik alandan soyutlamaktadır. Halbuki insanlığın tarihiyle ilgili çalışmalar sadece kültürle, yakın tarih ile ilgili çalışmalar ise popüler kültürle kolaylıkla yapılabilmektedir. Storey, (2000) kültürel konuların tarihe basit bir biçimde ayna tutmakla kalmadığını, aynı zamanda onun süreçlerinin ve uygulamalarının bir parçası olduklarını söylemektedir ve bu konuların yansıttıkları çalışmalardan ziyade yaptıkları çalışmalarla incelenmeleri gerektiğini ifade etmektedir. Bu sebeplerden dolayı özellikle popüler kültür incelenmeye değer bir hale gelmektedir.. Popüler kültür metinleri incelendiğinde ortaya çıkan tablonun en önemli özelliği mensup olduğu dönemin benlik sunumlarını veya toplumsal durumunu ortaya çıkarmasıdır. 1967’de The Journal Of Popular Culture’un yayınlanmaya başlamasından sonra popüler kültür çalışmaları profesyonelleşmiştir. 50’lerde öne çıkan kitle kültürüyle ilgili vulgar veya totaliter argümanlar değişmiştir, artık akademik çevreler popüler kültürü kitlelerin zihinlerini anlamaya yardımcı olan sembolik veya kodlanmış bir dil olarak görmektedirler (Gilbert, 1983). Popüler kültürün –yapısalcı, post yapısalcı, linguistik veya Marksist- eleştirel analizleri insan

zihninin ve sosyal konumlarının yeni tanımlamalarını yaratmaktadır (Mukerji ve Schudson, 1986).

Popüler kültürün diğer yaklaşımlarca göz ardı edilmesinin ve üzerinde yoğun olarak çalışılmamasının çeşitli sebepleri bulunmaktadır. Bunlardan ilki bu alanın kültür içerisinde birçok şeyi kapsaması uzmanlaşmanın birincil amaç olduğu günümüzde inceleme yapacak kişileri korkutmaktadır. Popüler bir kitap, film, şiir veya şarkının incelenmesi için yazın, sinema, şiir veya müzik alanında uzman olmak gerektiği anlayışı araştırmacıları bu tür popüler metinleri incelemekten alıkoymaktadır. Popüler bir filmin incelenmesi sırasında o filmin sinemasal öğelerini incelemek sinema alanında uzmanlaşmış bir kişinin işi olsa da aynı filmin kültürel alanda gerçekleştirdiği eylem okunmak istendiğinde uzmanlık gerekmemektedir. Çünkü popüler kültür metinlerini incelerken amaç o ürünü bir yansıtıcı olarak kullanarak toplumsal dokuyu, eğilimleri, bakış açılarını, değerleri ve yargıları tartışmak, irdelemek ve giderek çözümlemek olmalıdır.

İkinci sebep, genel olarak kültür alanına eleştirel yaklaşılarak insan ürünü değil de medyanın, iktidarın ve halkı sömürmek isteyenlerin ürettiği bir ürün olarak yaklaşılmasıdır. Bu durum özellikle popüler kültürün sömürünün bir aracı olarak görülmesini beraberinde getirmektedir. Böylece bu metinler sadece eleştirilmekte ve bu bakış açısı ile metinlerin gerçekleştirdiği veya gerçekleştirmek istediği eylem ele alınmamakta; ortaya çıkardığı benlik sunumu sadece “yaratılmış bir benlik” olarak ele alınmaktadır. Bu durum metinlere tek taraflı bakılmasını beraberinde getirmektedir. Storey (2000) popüler kültürün kapitalist sistemin bir ürünü olarak pazar ekonomisinin yasalarına maruz kaldığını ve böylece bu ürünlerin sürekli dolanım ile üreticisine kar sağlayacağını ifade etmektedir.

1.3.2.1 Kültürel Çalışmalar Alanı

Bu noktada kültürel çalışmalar diğer kuramlardan farklılaşmaktadır. Kültür kavramına baktığımızda tanımlamadan doğan problemler sebebiyle çok farklı açılardan

ele alındığı görülmekteyken kültürel çalışmalar alanı kültürün daha çok “*gündelik yaşam pratiklerinin ürünleri*” tanımı üzerinden hareket etmektedir. Bu bağlamda diğer kuramlar popüler kültürü es geçerken kültürel çalışmalar popüler kültürü de inceleme konusu yapmaktadır. Ortaya çıkış dönemi itibariyle de kültürel çalışmaların gündelik hayatı ve popüler kültürü inceleme konusu yapması tesadüf değildir. Çünkü 60’ların ortasından 80’lere kadar akademik alanda var olan kültürel çalışmaların aktif olduğu çağ; “tüketim toplumunun gösterişli bir biçimde uç vermeye başladığı; medya, popüler kültür, alt-kültürler ve gençlik kültürünün dikkate alınması gereken toplumsal güçler olarak belirdiği; toplumsal hiyerarşiler ve geleneksel köklere karşı bir eleştirel saldırı furyasına girildiği bir çağ’dı” (Eagleton, 2004:24). Bu çağın da getirdikleriyle beraber doğan bir ihtiyaç olarak kültürel çalışmalar alanı kültürü elit bir azınlığın tanımlamasından kurtararak daha kitlesel bir değerlendirmeye sunmaktadır.

“Kültürel çalışmalar kültürün şimdiye kadar bakılmayan yerde bulunması hakkındadır. Zamanın bağlamı içinde bu zengin olmayanları barındıran nüfus alanlarına bakılması anlamına gelmektedir. Böylece işçi sınıfı kültürü, kadın kültürü, genç kültürü, gay ve lezbiyen kültürü, postkolonyal kültür, üçüncü dünya kültürü ve günlük yaşamın kültürü kolayca keşfedilmiş ve tanımlanmıştır” (Hartley, 2003:3,4).

Immanuel Wallerstein *Bildiğimiz Dünyanın Sonu* adlı kitabında toplumsal gerçeklik bağlamında kültürel çalışmaları şu şekilde yorumlamaktadır:

Kültürel Çalışmalar, dünya sistemindeki hakim tabakaların, kendi gerçeklerini genelleştirip evrensel insan gerçeklikleri haline getiren ve böylece insanlığın önemli kesimlerini, yalnızca tözel önermelerinde değil araştırmalarının epistemolojisinde bile unutan görüşlerine karşı bir saldırıydı (Wallerstein, 2000:206).

Alanın ortaya çıkışına bakıldığında 50’lerin sonu 60’ların başlarında ilk olarak yazın eleştirileri alanındaki tespitlere bir karşı görüş olarak ortaya çıktığını

görülmektedir. Yirminci yüzyılın ilk yarısında yazın eleştirmenleri sadece üst kültürün önemli çalışmalarını ve elit yazarları incelemişlerdir. Raymond Williams ve Richard Hoggart kültür incelemesine ait mevcut yaklaşımların orta yaşın ve işçi sınıfı aileye sahip öğrencilerin değerlerini ve ilgilerini çok az yansıttığını fark etmişlerdir. Dolayısıyla popüler kültürü ve işçi sınıfı deneyimini küçümsemeden ele almaya olan gereksinimi ortaya çıkarmışlardır (Smith, 2001:210).

Kültürel çalışmaların temeli olarak görülen iki kitaptan ilki olan Richard Hoggart'ın *The Uses of Literacy* (Edebiyatı Kullanmak) adlı kitabı işçi sınıfı kültürü içerisindeki değişimleri, nasıl karşıt bir kültür geliştirdiklerini, medyadan nasıl etkilendiklerini ve medya metinlerine karşı nasıl bir değişimle karşılık verdiklerini inceleyen bir kitaptır. Bu kitap işçi sınıfı gündemini akademik gündeme taşımıştır ve kapalı okuma gibi yazın eleştirisi yöntemlerini popüler kültür materyallerine uygulamıştır (Smith, 2001:210). İkinci kitap ise Raymond Williams'ın *Culture and Society* (Kültür ve Toplum) adlı kitabıdır. Williams bu kitapta kültüre yönelik değişimleri göstererek kültürün değişen insanlık koşullarının bir yansıması olduğunu ortaya koyar.

Bu temel çalışmalarla ortaya çıkan kültürel çalışmalar alanının birkaç temel özelliği vardır. Birincisi önceki kuram ve bakış açılarının tersine öznelliği savunmasıdır. Kültürün sadece bireysel yaşamlarla ilişkisinde çalışılabileceğini ve her anlamın içerisinde bulunduğu bağlamla ilişkili olarak analiz edilebileceğini ortaya koymaktadır. Bu noktada nesnellik ve pozitivistten uzak durur. “Kültürel çalışmalar metinlerin belli bir bağlamda yaratılmış ve belli bir bağlamda okunan ya da değerlendirilen toplumsal olgular olduğunda ısrar eder” (Wallerstein, 2000:206,207). Alanın ikinci bir özelliği disiplinler arası olmasıdır. Yani belli bir disiplinden kaynaklanmaksızın kendine has fakat tüm sosyal bilimleri kesiştiren bir disiplin olarak görülmesidir². Üçüncü bir özelliği yukarıda da değinilmiş olduğu gibi kültürü insandan ve toplumdan bağımsız bir ürün olarak değil; iktidar ve direnişin işlediği bir alan olarak görmesidir.

Kültürel çalışmalar en başlarda siyasi bir hareket olarak kültür okumaları ile başlamıştır. Alanın çalışmaları 70’li yıllar boyunca neo Marksist düşünce tarafından tamamlanmıştır. Yani klasik Marksizm’in indirgemeci, determinist doktriner ve anti hümanist odağına karşın Frankfurt Okulu’ndan, Althusser ve yapısalcılıktan gelen fikirler birleştirilerek ideolojik çerçevelerin popüler bilincin şekillenmesindeki önemi ile ilgili daha net kavrayışlar ortaya çıkarmıştır (Smith, 2001:209). Williams ve Hoggart özellikle Althusser ve Gramsci’den ve hegemonya kuramından etkilenmişlerdir. Hegemonya kuramının temel görüşüne göre kitleler iktidarın dayatmakta olduğu fikirleri kendi rızaları ile kabul etmektedirler. Hegemonya yönetilen sınıflar üzerinde ideoloji aracılığı ile sağlanır. Kitleler bu ideolojiyi üst yapı kurumları olan aile, eğitim, din kurumlarına entegre edildiği için kendi rızaları ile kabul etmektedirler. Bu noktada “Gramsci’nin hegemonya ve karşı hegemonya modeline dayanan İngiliz Kültürel çalışmaları hakim (dominant) toplumsal ve kültürel formları analiz eder ve buna karşı durulabilecek direnme ve mücadele formlarını arar” (Dağtaş, 2003:21). Alanın Frankfurt Okulu’ndan ayrıldığı nokta ise kültürü “medya tarafından üretilmiş kültür” şeklinde pesimist bir bakış açısı ile değil “insanlar tarafından üretilmiş kültür” şeklinde daha antropolojik bir bakış açısı ile ele almalarıdır.

En başlarda siyasi bir hareket olarak oraya çıkan kültürel çalışmalar alanı Birmingham Çağdaş Kültürel Çalışmalar Merkezi (ÇKÇM) ile bir odağa oturmuştur. Bu merkez 1960’lı yıllarda Richard Hoggart’ın yöneticiliğinde kurulmuş, Stuart Hall’ın önderliğinde 70’li yıllarda daha da bilinir hale gelmiştir. Bu dönemde merkezin yönelimi neo Marksist ve yapısalcı bakış açısından kayarak 80’lerden sonra post yapısalcı ve post modern bir yönelime sahip olmuştur. Bu merkez çok çeşitli araştırmalar yayımlamıştır ancak bu çalışmalar temel olarak 3 kategori altında sınıflandırılabilir:

1. Kitle iletişim araçlarının metinsel incelemeleri ve bunların hegemonya ve ideolojiyi yeniden üretmeye yönelik işleyiş biçimleri.

² Bu durum son yıllarda bu alanın dağılmasında etkili olan en temel özelliğidir.

2. Günlük yaşamın, özellikle alt kültürlerin etnografik incelemeleri. Bunlar kabaca politikanın, iktidarın ve eşitsizliğin yaşam tarzı ve modayı nasıl şekillendirdiğini ortaya çıkarmaya çabalamakta idi.

3. Thatcerizm ve ırkçı milliyetçilik çalışmaları gibi siyasal ideolojiler ile ilgili çalışmalar. Burada ilgi, bunların kültürel kodlarının ortaya çıkarılması ve neden geniş bir kamusal çekim yaratabildiklerini saptama üzerinedir (Smith, 2001:213).³

1.3.2.2. Kitle İletişim Araçlarının Metinsel İncelemeleri

Kültürel çalışmalar literatüründe önemli bir yere sahip olan alımlama çalışmaları medya metninin bireyler tarafından nasıl farklı anlamlandırıldıklarını inceleyen bir çalışma alanıdır. Bu alanda yapılan incelemeler özellikle Stuart Hall ile birlikte şekillenmiştir. Hall özellikle Frankfurt Okulu'ndan etkilenerek medyanın gerçekliğin yanıltıcı bir imgesini yaratarak işlediği inancı ile bu çalışmaları ortaya çıkarmıştır. Bu bağlamda medya ideolojik yeniden üretimde rol oynar. Aslında sorun olarak ortaya konulabilecek olan konular medya tarafından doğallaştırılmakta (*naturalized*) ve gerçekliğin bir yönü olarak sunulmaktadır. Stuart Hall'a göre kitle iletişim araçlarının işleyişi şu şekilde tanımlanmaktadır:

“Modern iletişim araçları, kültürel ve ideolojik alanı tedricen kolonileştirmiştir. Toplumsal gruplar ve sınıflar üretici ilişkilerinde olmasa da ‘toplumsal’ ilişkilerinde giderek parçalanan ve kısımlar halinde farklılaşan hayatlar sürdürürken kitle iletişim araçları: a) grupların ve sınıfların öbür sınıflara dair bir hayat, anlam, pratik ve değer ‘imgesi’ inşa etmelerinin temelini sağlamaktan, b) tüm ayrı ve bölük pörçük parçalardan toplumsal totalitenin tutunumlu bir şekilde bir ‘bütün’ olarak kavranabileceği temsilleri ve düşünceleri sağlamaktan giderek daha çok sorumlu hale gelir” (Hall, 1994:200, aktaran Dağtaş, 2003:25).

³ Bu çalışma kitle iletişim araçlarının metinsel incelemeleri kategorisinin içerisinde bulunan alımlama çalışmaları dahilinde olduğundan diğer kategoriler ayrıntılı incelenmeyecektir.

Yukarıda da söylediğimiz gibi Kültürel Çalışmalar alanı neo Marksistlerden ve yapısalcılardan beslenen bir alandır. Yapısalcı gelenekten alınan en önemli kavram Barthes'tan alınan düz anlam (*denotation*) ve yan anlam (*canotation*) arasındaki ayrımdır. Bir metin görünürdeki anlamının yanı sıra içerisinde bulunduğu bağlamın ima ettiği anlamları da taşır. Bu imalar metnin yan anlamını oluşturur. İdeoloji medya metinlerinin içerisinde daha çok bu yan anlam kavramını işleterek amacını gerçekleştirir. Bu kavramlardan yola çıkarak Hall ve arkadaşları metnin bir anlamının olmadığını, birden çok anlamının olduğunu ve bu anlamların bağlama ve yorumlayan kişiye göre değişebileceğini savunmuşlardır. Metnin bütün insanlar tarafından aynı şekilde görülemeyeceğini ve yorumlanamayacağını savunurlar. Bu savın merkezinde, görsel iletişim tartışması bağlamında geliştirilmiş olan hem şifreleme (*encoding*) hem de şifre çözüm (*decoding*) gerektiren bir iletişim süreci modeli bulunmaktadır (Smith, 2001:214). Metni alıcıya sunan kaynak metni alıcı için anlamlı kılmak için bir takım ortak semboller stoku kullanarak metni şifreler ve böylece metin anlaşılabilir bir mesaja dönüşür. Alıcı da bu şifreleri çözerek metni anlamlandırır. “Hall, şifreleyiciler ve şifre çözümler tarafından kurulan anlamlar arasında yanlış anlama olasılığını mümkün kılan simetri garantisi yoksunluğunun söz konusu olduğunu savunur” (Smith, 2001:215). Yani şifrelendirilen bir metin bütün alıcılar tarafından aynı anlamın kurulmasına garanti gözüyle bakamaz. Burada izleyiciyi aktif kabul eden bir anlayış söz konusudur. Bu anlayışa göre izleyici metni kodlayanın yaratmaya çalıştığı anlamdan çok farklı anlamları çıkarabilir. Bu durum metne ne tür bir okuma yapıldığına göre değişir. Hall'a göre medya metinlerine yapılabilecek üç farklı okuma bulunmaktadır. İlki olan **Hakim okuma**'ya göre metni kodlayanın yaratmayı amaçladığı anlam ve ideolojiyi destekleyen anlamlar ortaya çıkar. Bu tip okumada hegemonik ideolojiyi destekleyecek bir şekilde egemen görüş yeniden üretilir. İkinci tip okuma olan **Muhallif okuma** metinleri şifreleyen hakim ideolojinin yaratmak istediği anlamların farkında olarak ve onları reddederek yapılır. Bu şekilde yapılan bir okuma karşıt bir okumadır ve bu şekilde iletişim sürecinin daha dönüşlü bir kavrayışı oluşturulabilir. Bu okuma biçimi izleyiciye en aktif rolü veren okuma biçimidir ve post yapısalcıların aktif öznesiyle çakışmaktadır (Dağtaş, 2003:28). Ancak Hall özneyi oluşturan toplumsal ve tarihsel yapıları göz ardı etmez, bunu kültürle özdeşleştirir ve bu noktada yapısalcılığa yaklaşmaktadır. Algıda

seicilik kavramını da eleştiren Hall, izleyici tarafından yapılan seimin hiçbir zaman kavramın ifade ettięi kadar seici, rast gele veya kişisel olmadığını, izleyicide halihazırda var olan anlam kalıplarının tek tek birleşerek kümelenmeler oluşturduęunu savunur (Hall, 1993). Üçüncü okuma şekli olan **Müzakereci okuma** metnin bazı noktalarını kabul ederken bazı yerlerine de karşı çıkar. Bu okuma şekli metni anlamlandırırken kendi ihtiyaçlarını ve anlamlandırma pratiklerini yansıtan kimi deęiştirmeleri yapan biri tarafından yapılır.

1.3.2.3 Alımlama Çalışmaları

Alımlama çalışmaları izleyici içerik ilişkisine dair hem nitel hem de ampirik nitelikte bir çözümleme sunmaktadır. Fokus grup, bireysel görüşme veya gözlem yöntemleri ile izleyici hakkında ampirik veriler elde ederken, bu verileri içerięe dair verilerle karşılaştıran nitel yöntemler kullanmaktadır. Sadece bu yöntemleri kullanarak araştırma yapmak da yeterli deęildir. Araştırmalar tek başlarına kitle iletişim alımlamalarının karmaşıklığını kavramada yeterli olmamaktadır. Bir bakış açısı seçilerek bu bakış açısının temel varsayımları ile araştırmayı yorumlamak gerekmektedir. Bu bakış açısı ne olursa olsun alımlama çalışmaları seyircilerin alımlamasını medya metnlerinin içerik ve yapısı ile bağlantılandırmak için yapılmaktadırlar. Farklı referans çerçeveleri içerisinde yürütölseler de – örneğin kültürel, sosyolojik ve bilişsel psikolojik – bu çalışmaların amacı, alımlamayla ilgili süreçleri inceleyip, medya içerięinin izleyici tarafından kullanımı ve izleyiciye olan etkileriyle ilgili bir fikir yürütebilmektir. Metin izleyici karşılaşması dięer iletişimlerden ayrı olarak deęil, aksine, kimisi metinle uyumlu kimisi çelişen, birçok iletişim alanı içerisinde oluşmaktadır. Okuyucu çeşitli sosyal kimlikler içerisinde (öğrenci, Katolik, sosyalist gençlik kulübü üyesi, vb.) metni okur ve her okuma farklı bakış açıları sunar. Her bir bakış açısı içerisinde bulunduęu sosyal ortamda deęişik derecelerde önem taşımaktadır. (Jensen ve Rosengren, 1990; Hoijer, 1990; Storey, 2000)

Alımlama çalışmaları kitle iletişim araştırmaları açısından oldukça kayda deęerdir çünkü hem metin çözümlemeleri hem de izleyicinin okumaları ile uğraşmakta hem de

ikisi arasında köprü kurmaktadır. Ayrıca seyirci okumalarındaki farklılıkları ortaya çıkarmak için toplumsal ve bireysel faktörler de göz önünde bulundurulmalıdır. Verilen mesajın potansiyel anlamlarını anlamak için mesajın hitap ettiği izleyici kitlesinin kültürel bir haritasına ihtiyaç duyulmaktadır. Bu harita izleyici kitlesi içerisindeki farklı şekillerde yerleşmiş alt grupların çeşitli kültürel repertuarları ve sembolik kaynaklarını gösterir. Böyle bir harita bir mesajın sosyal anlamlarının izleyici kitlesinin farklı kesimlerinin metin içerisindeki kodlarla kurduğu ilişki ile nasıl ortaya çıktığını göstermeye yardımcı olur. (Hojer, 1990; Morley, 1983). Kültürel çalışmalar anlamı insanların entelektüel ve duygusal yapılarını devam ettirmelerine ve serbest bırakmalarına yardımcı olan hayal güçlerinin birbirleriyle olan karmaşık ilişkilerindeki bir süreç olarak görür. (Kolker, 2002) Yani izleyicilerin zihinlerindeki tutarlılığı sürdürmek amacıyla yaptıkları farklı okumalar birbirleriyle etkileşimde günlük bilgidaki kavramları oluşturur. Bu etkileşim izleyicilerin farklı kesimleri arasında meydana gelir.

1.3.2.4 Alımlama Çalışmaları Örnekleri

Kitle iletişim araçlarının metinsel incelemeleri başlığı altında incelenebilecek çalışmalardan biri David Morley'in 1980 yılında yazdığı "Nationwide Audience" adlı kitabıdır. Bu çalışma BBC'de yayınlanan ve yerel hikayeler anlatan bir haber magazin programı üzerinden medya metinlerine yapılan farklı okumaları değerlendirmektedir. Farklı sosyal, ekonomik, eğitim veya cinsiyet grupları ile yaptığı açık uçlu tartışma gruplarıyla etnografik bir çalışma düzenlemiştir ve bu çalışma Hall'un ortaya koyduğu farklı okuma şekillerinin izleyiciler tarafından nasıl farkında olmadan gerçekleştirildiğini ortaya koymuştur. Hall da Morley de izleyicinin anlamı oluştururken "bağlam" rolünü üstlendiği görüşünü paylaşır. Kültürel çalışmalar içerisindeki medya metinleri ile ilgili çalışmaların pek çoğunun asıl amacı, izleyicilerin hakim mesajlara ne ölçüde 'direnme' kapasitesine sahip olduklarını belirlemektir. Morley bu çalışma sonucunda izleyici okumalarının çok çeşitli olduğunu, fakat bunun keyfi olmadığını, bazı okumaların baskın olduğunu tespit etmiştir (Smith, 2001). Morley'e göre bir alt kültürün üyeleri mesajların şifrelerini çözerken (*decode*) bununla ilgili kültürel oryantasyonları paylaşma eğilimindedirler. Bu üyelerin mesajlarla ilgili bireysel

“okumaları” onların kültürel biçimleri ve tecrübeleriyle çerçevelenmektedir (Morley, 1981).

Morley’den sonra alımlama alanındaki çalışmalar birçok araştırma ile devam etmiştir. 1980’lerin başında Hollandalı kültürel çalışmalar eleştirmeni Ien Ang’in Dallas dizisi hakkında yaptığı çalışma bunlardan biridir. Ang, Viva dergisinde izleyicilerin Dallas’ı neden sevdiklerini veya neden sevmediklerini soran ve cevapları mektupla iletmelerini isteyen bir ilan yayınlamıştır. Bunun sonucunda 42 mektup almıştır ve cevaplar sonucunda mektupları temel alarak izleyicileri kitle kültürü ideolojisi bağlamında üç ayrı okuma konumuna ayırmıştır. İlki olan ve Dallas’ı sevmeye sevmeye izlediklerini belirten grup kitle kültürünü afyon olarak gören, bu tür dizilerin insanları uyuşturduğunu ve güncel olaylara karşı tepkisizleştirdiğini savunan bir okuma şekline sahiptir. İkinci grup olan Dallas’ı severek izleyenler kitle kültürü ideolojisini kabul etmekte ve bununla dalga geçerek izlemekte, bundan zevk almaktadırlar. Üçüncü ve son grup dizinin müptelası olan, diziyi sevdikleri için kitle kültürü ideolojisinden farkında olmadan etkilenen kişilerdir. Bu kişiler ideolojinin olumsuz tepkisine karşın aldıkları keyfi kişisel zevk olarak açıklayıp alternatif bir ideolojinin olmadığını iletmışlerdir. Ang bu çalışmada aynı diziyi izleyen kişilerin verilen mesajları nasıl farklı anlamlandırdıklarını ve içeriği bu anlamlar bağlamında değerlendirdiklerini tespit etmiştir (Storey, 2000).

Diğer bir çalışma Richard Holliman’ın klonlama ile ilgili araştırmasıdır. Holliman bu çalışmada hem içerik hem üretim hem de alımlamayı ele almıştır. Televizyon haberleri, tabloid ve diğer gazete haberleri gibi birçok medya çıktısını karşılaştıran araştırma iki yıl süresi boyunca yapılan birçok farklı klonlama deneyinin medyada nasıl yansıtıldığını araştırmıştır. Alımlama çalışmasını fokus grup yöntemi ile gerçekleştiren Holliman, bu gruplara genel olarak medyada yansıtılan bilim hakkında ve daha özel olarak klonlama hakkında neler hatırladıklarını sormuştur. Daha sonra bir “haber oyunu” oynatmış ve onlardan klonlama ile ilgili bir gazete haberi oluşturmalarını istemiştir. Alımlama çalışması göstermiştir ki klonlama ile ilgili medya içeriğinin oluşturulmasında genelde bilim adamı olan veya olmayan kişilerin koyun Dolly’nin

kopyalanması ile ilgili görüşleri önemli bir faktördür. Örneğin 6 grubun tamamı klonlama ile ilgili gazete haberini oluştururken koyun Dolly'nin klonlanması ile ilgili deneyi kullanmıştır. Ayrıca haberlerinde benzer yapıları ve içerikleri kullanmışlardır. Ancak sorular sorulduğunda tartışmalar genellikle koyunların veya hayvanların değil insanların klonlanması ihtimali üzerinden gelişmiştir. Yani medyanın klonlama ile ilgili, özellikle Dolly ile ilgili kurduğu yapı izleyicilerin klonlama ile ilgili genel görüşlerini oluşturmaktadır (Holliman, 2004).

1.3.3. Alımlama Çalışmaları Bağlamında Günlük Düşüncenin İnşası ve Filmlerin Rolü

Eğer metinlerin izleyiciler tarafından algılanan anlamları kişilere veya toplumsal çevrelere göre değişebiliyor ise bu anlamların günlük bilgiye eklemlenmesi de aynı şekilde farklılaşmaktadır. Şüphesiz bireylerin algılamaları kendi yaş, cinsiyet, toplumsal sınıf, çevre, tecrübe gibi özelliklerine göre değişirken algıladıkları metnin ifade biçimleri ve içerikleri de aynı özelliklere göre değişmektedir. İzleyiciler metinleri kendi süzgeçlerinden geçirerek kendi bilişsel yapıları içerisinde tekrar yaratırlar. Bu yaratılan zihni temsil izleyicilerin düşünce ve değerlendirmelerini olduğu kadar bireysel yorumlarını da kapsar. Bilişsel olarak yapılan alımlama çalışmalarında seyircinin alımlamalarını yani yarattıkları zihinsel temsilleri içindeki anlam içeriğini iletebilecekleri bir durum yaratılmalıdır (Hoiyer, 1990). Günlük bilgi bu bakımdan bu temsillerin en açık ortaya çıktığı alan olarak görülebilir. Kişiler bir dış uyarıcıya ihtiyaç duymaksızın duygu düşünce ve yorumlarını günlük bilgi içerisine eklemlendirirler.

Sinema filmleri genellikle popüler kültürün bir biçimi olarak düşünülmektedir. Ancak aynı zamanda önemli bir sanat biçimidir. Film izleme ve yorumlara pratikleri, popüler kültür, kültürel repertuarlar ve sosyal sınıflar arasındaki ilişkileri incelemek için mükemmel bir alan oluşturduğu gibi, (Barnett and Allen, 2000) alımlama çalışmaları bağlamında günlük bilgiye katkıları da incelenebilir. Filmler popüler oldukları için günlük bilgi içerisine dâhil edilen en önemli medya metinlerinden biridir. Birey kendi içerisinde de bir söylem düzeni olan filmleri izler, onları kendi zihni içerisinde

anlamlandırır ve söylemleri aracılığı ile yeniden inşa ederek günlük bilgiye katkıda bulunur. Bu aşamalara bakılarak filmler söylem kuramı içerisinde üç düzlemde ele alınabilir.

1. Kendi iç tutarlılığı içinde bir söylem düzeni/anlatı/tematik örüntü; yani filmin kendisi kurgulanmış bir söylem düzenidir ve farklı söylemler arası kurgulanır.
2. Alımlayanın zihninde dönüşen gerçeklik (bilişsel düzey): filmler izleyicinin zihnine, belli kavram yada gerçeklikler hakkında temsiller kazandırır.
3. Alımlayanların birlikte gerçekliği inşa etme süreçlerinde aracı işlevi yani filmler günlük pratiklerde gerçekliğin inşa edici kaynakları haline gelmektedir.

Bu çalışmada Yüzüklerin Efendisi Film Üçlemesinin günlük bilgi ve düşüncede inşa edici / aracı işlevi ele alınacaktır. Bu noktada öncelikle söylem kuramı içerisinde bulunan positioning (pozisyon alma, pozisyonlandırma) kavramı üçüncü işlev içerisinde ele alınabilir. Bu kavram bireyin karşı söyleme göre kendini anlık olarak pozisyonlandırıp kendi söylemlerini bu pozisyona göre inşa etmesini ifade eden bir kavramdır. Öznenin pozisyonu kavramsal bir repertuarı içerir ve kişi bir kez bu pozisyonu aldığı anda ister istemez dünyayı bu pozisyon ile tutarlı olan söylemlerin pratiklerini oluşturan belirli metaforlar, görüşler ve olaylar dizisinin içerisinde görür (Harré ve Davies, 1990). Filmleri de karşı söylem olarak gören birey kendini bir şekilde pozisyonlandırır. Bu pozisyon bireyin daha önce diğer karşı söylemlere yönelik kullandıklarıyla uyum içerisinde, onlardan beslenir ve içerisinde bulunduğu sosyal ve kültürel yapıdan bağımsız değildir. Çoğunlukla ana akım medya içerisinde yer alan filmler bu pozisyonlandırma eylemini kendi istedikleri doğrultuda gerçekleştirmek için belli kalıplar kullanırlar. Bir kahramanlık filminde izleyici kahramanın tarafındadır ve asıl haklı-haksız ayrımına bakmaksızın kahramanın karşısındakine nefret duyar. Shohat ve Stam (2002) *Unthinking Eurocentrism* adlı kitabının *The Politics of Multiculturalism in the Postmodern Age* başlıklı bölümünde izleyicinin pozisyonlarını etkileyen birçok etken olduğunu ortaya koyar. Bazen şizofrenik dahi olabilen bu pozisyonlar izleyicinin kendisi ile çelişmesine sebep olabilir. Aynı insan karşı söylemleri ve kodları kesiştirebilir. Aynı çalışmada Bertold Brecht'in George Stevens'in klasik emperyalist

filmi Gunga Din'e (1939) verdiđi tepki örnek gösterilerek; Brecht'in aslında Kızılderililerin ilkel ve kültürsüz insanlar olmadıklarını hatta görkemli eski bir kültüre sahip olduklarını bilmesine rağmen onları İngilizlere sadık olduklarında komik, düşmanca olduklarında ise hain olarak gördüğünü ifade etmekte ve bu tavrın tamamen filmin içerisindeki öğeler tarafından izleyiciye kodlandığını belirtmektedir (2002:351).

Böyle bir pozisyonlandırma bireylerin benliklerinin sinema tarafından nasıl inşa edildiğine bir örnektir. Sinemanın benlik inşasındaki rolü anlık olmanın da ötesinde uzun vadede kalıcı bir pozisyonlandırma ile sürekli kılınmaktadır. Bu süreklilik bireylerin söylemlerine de yansiyarak günlük bilgi içinde yerini kolayca bulabilmektedir. Günümüzde egemen hale gelmiş olan Amerikan ana akım medya söylemi gerek filmler gerekse diziler aracılığı ile tüm dünyada yoğun olarak benliklerin dönüşümüne katkıda bulunmaktadır. Gençler arasında kolayca kabul edilebilen bu benlik yapıları bir diğer yandan yerel yapılarla da uyumsuzluk gösterebilmektedir. Hiçbir şekilde Türkiye'deki yerel benlikleri yansıtmayan karakterler ve sosyal yapılar izleyici tarafından beğenilmekte ve kendi dünyaları içerisinde normal kabul edilmektedir. Yaşadığı mahalle içerisinde gerçekleşse tavır koyup cephe alacağı bir olayı herhangi bir CNBC-E dizisinde gören bir kişi olayı normal kabul edip, hatta içerisindeki ironiye gülebilmektedir. Tabii ki bu çelişki toplumun geneli için geçerli olmayabilir ancak benzer durum çok uzakta değil, sadece yerel magazinlerde yer alan ünlülere bakıldığında bile ortaya çıkabilmektedir. Bu durum Billig'in (1988) ortaya koyduğu ideolojik dilemma kavramı içerisinde de ele alınabilir. Bireyler sürekli kendileriyle bile çatışma halindedir ve bu çatışma düşüncenin doğasında bulunan bir olgudur. Medya metinleri aracılığı ile inşa edilen günlük düşüncenin de bu şekilde kendisiyle çelişmesi bu noktada normal görünmektedir. Bu çelişki başka bir açıdan bakıldığında küresel metinlerin yerel yapı ile de çeliştiğinin göstergesi olarak da görülebilmektedir. Ancak yerel yapıya uysun ya da uymasın, medya bireylerin izledikleri metine verecekleri tepkiye kadar planlanmış ürünler ortaya koymaktadır. Kitle iletişim araçları insanların anlamlarını ve pratiklerini sadece yansıtmakla kalmamakta, birçok insanın anlamları ve pratikleri medya iletişimleriyle şekillendirilmekte ve değişmektedir (Hermans, 2001).

Diğer bir taraftan filmlerin benlikler kadar dünyalar da inşa ettiğinden bahsedilebilir. Dünya yaratma olgusu sadece medya metinlerinde değil sanat, hobi, meslek ile gibi alanlarda da söz konusudur. Bilgin (2007) ikinci sosyalleşme ile, uzmanlaşmış alt dünyalara ait bilgilerin içselleştirildiğini ve bu bilgilerin kendilerine ait sembolik evrenler oluşturduğundan bahseder. Bu sembolik evrenler yoluyla sosyalleşen bireyler özgül dünyalar ve kimlikler inşa ederler. Belli bir metine veya sanat, hobi, meslek alanına hakim olan kişiler grubu adeta aynı kabilenin üyesiymişçesine birbirleri ile belli kodlarla anlaşılır ve bu kabilenin dışında kalan yani konuya hakim olmayan kişiler bu etkileşimin dışında kalmaktadırlar. Medya metinleri de bu kodları oluşturan yapılar olarak görülebilir. Bir kitabın veya filmin okuyucu ve izleyicileri aynı sembolik evren içerisinde ortak temsil ve kavramları paylaşırlar. Fantastik metinler de dünya çapında bir dünya inşa etmiş ve bu dünya o metinlere aşina olmayanların anlayamayacağı bir genişliğe ulaşmıştır. Sadece kitaplar ve filmler aracılığı ile değil, FRP ve RPG oyunları ile de bu dünyanın inşası sürmektedir. İki kişinin bu dünya içerisinde yaptıkları sohbet üçüncü ve bu dünyaya hiç girmemiş kişiye anlamsız gelmektedir. Çünkü başka bir ülkenin kültürüne, gelenek ve göreneklerine hakim olmadan oradaki bazı şeylerin anlamlandırılabilmesi gibi üçüncü kişi de fantastik dünyanın kodlarını bilmeden konuşmayı anlamlandıramamaktadır. Yüzüklerin Efendisinin sinemaya aktarılması bu noktada fantastik dünyaya görsel kültür aracılığı ile girişi sağladığı için, tüm dünyada modern fantastik kurgu'ya ait dünya daha anlaşılabilir ve tanınabilir hale gelmiştir. Yüzüklerin Efendisi filmleri ile ilgili yapılan bu araştırma, fantastik dünyanın kodlarının izleyici tarafından nasıl yorumlandığını ve nasıl temsiller oluşturduğunu ortaya koyacaktır.

3.1. Yöntem

3.1.1. Veri Toplama

2.1.1.1 Fokus grup

Fokus grup, nitel arařtırmalarda kullanılan veri toplama yöntemlerinden biridir. Bu yöntemde bir grup insanla önceden kararlařtırılan bir konu üzerine sohbetler gerekleřtirilir. Bu görüřme tekniğinde yaygın olarak, yarı-yapılandırılmıř görüřme formu (görüřme atısı) takip edilir. Bu görüřmeler ses veya video olarak kayda alınırlar ve konuřmalar, mümkün olduėunca katılımcının ifadesini ve görüřme ortamını tam anlamıyla yansıtır řekilde kâğıda dökölür. Analiz, kâğıda dökölmüř veri (transkripsiyon) üzerinden gerekleřtirilir.

Fokus grup yöntemi diėer veri toplama yöntemlerine kıyasla eřitli avantaj ve dezavantajlara sahiptir. Bu yöntem sadece soru ve cevapların bulunduėu, ayrıntılara girilmeyen alan arařtırmalarına göre daha derin bilgi saėlar. Hatta elde edilen veri arařtırmanın bařında amalananın ötesine geebilir. Bu anlamda betimleyici niteliėi ile zengin bir hipotez kaynaėıdır. Bunun yanı sıra alan arařtırmalarında sorulan sorular yönlendiricidir ve kiřileri belli noktalara yoğunlařtırır. Fokus gruplarda ise ucu aık sorularla katılımcıların konu ierisindeki derin görüřlerine ulařılır. Tek kiřilik görüřmelerle karıřlařtırıldıėında ise fokus gruplar birkaç tek kiřilik görüřmeyi mukayese ederek ulařılacak veriden daha üretici veriler saėlar. Grup etkisi ile karmařık davranıřlar, motivasyon kaynakları ve düřünceler grup ii etkileřim ile kendiliėinden ortaya ıkar. Katılımcıların kendilerini birbirlerine ifade etmesi birkaç bireysel görüřmenin toplamı özelliėini tařır ve grup etkileřimleri, katılımcıların aėrıřımlarını hızlandırır, daha yaratıcı ve akıcı řekilde ortaya koymalarına izin verir. Aynı zamanda belli bir konuya katılma/katılmama davranıř ve ifadelerini doėal olarak gözlemek tek tek bireysel görüřmeleri karıřlařtırma yerine kullanılabilir. Ancak kesin bir mukayese iin bireysel görüřme daha saėlıklı veriler ortaya koyar. Ayrıca kalabalık gruplarda, grup ii etki süreçleri iřlerlik kazanabilir. Konuya verilen olumlu/olumsuz tepkiler, bu etki süreçleri iinde katılımcıların kutuplařmalarına yol aabilir. Bunlara ilave olarak, özellikle kiřisel mahremiyet alanına giren eřitli konular üzerine arařtırmalarda

(örneğin cinsel davranışlar, taciz, şiddet vb) fokus grup istenen sonucu vermeyebilir. Çünkü ifşa gerektiren bu konular topluca tartışılmaya uygun değildir (Morgan, 1996:9-14).

Fokus grup görüşmeleri her ne kadar serbest konuşmalar gibi görünse de aslında analizin yapılacağı konu ile ilgili veri toplayabilmek amacıyla belli tema başlıkları altında ilerleyen görüşmelerdir. Bu başlıklar araştırmanın amacına göre belirlenir ve görüşmenin bağlamına uygun olarak ortaya konarak görüşmenin çatısını oluşturur. Görüşmenin konusu katılımcılara önceden bildirilse de içeriğe ait detaylar önceden anlatılmaz. İçeriğin katılımcılara önceden bildirilmesi görüşmenin anlık gelişen yapısını etkiler çünkü önceden birbiriyle tanışık olan gruplar konu ile ilgili kendi aralarında konuşabilirler. Bu sebeple görüşme verimsiz geçebilir.

2.1.1.1.1. Bağlam

Tam olarak tanımlanması güç, soyut bir kavram olan bağlam terimi, bir uyarının, objenin, olayın veya kişinin içinde bulunduğu durumu ifade etmek için kullanılmaktadır. İletişim alanında da bağlam terimi bir mesajdaki herhangi bir ögenin önünde ya da arkasında yer alan birim veya ögeler bütünü ifade etmektedir. (Bilgin, 2003:44,45) İnsan aktivitesi sosyal boşlukta gelişmez, aksine yoğun olarak anlamların ve ilişkilerin sosyal, tarihsel ve kültürel bağlamı içerisinde oluşur. Bir eylem ya da olay içerisinde varolduğu bağlamdan ayrı olarak kimlik kazanamaz, aynı şekilde bağlam da dayandığı eylem ve olaydan bağımsız olarak varolamaz. Bağlamlar, durumların dışsal bir ortamı olarak değil, sosyal eylemlerin kendilerinin içsel bir parçası olarak görülmelidirler. (Rosnow and Georgoudi, 1986)

Fokus grup katılımcıları, görüşme sırasında ortak zamanı ve mekanı paylaşarak belirlenen konu içerisinde kendilerine ait fikirleri ortaya koyarlar. “Katılımcılar birbirlerinden bağımsız değildir ve tek bir katılımcıdan elde edilen veri, toplandığı sosyal bağlamdan ayrı olarak ele alınamaz” (Hollender, 2004:1). Bağlam daha önceden belirlenmiş durumlardan ibaret bir olgu değildir. Bu nedenle belli kategoriler içeren

durumlar olmaktan ziyade katılımcılar tarafından inşa edilen olgu olarak kabul edilir. Konuşmaların bağlamları hiçbir zaman tamamen aynı değildir. Aynı mekanda aynı kişilerle aynı konu tartışılrsa bile bağlam kendini tekrarlamayacaktır (Dijk, 1999). Hollander'a göre fokus gruplar içerisinde sıklıkla gözlenen bağlamlar temelde dört başlıkta sınıflandırılabilir: Ortaklık bağlamı (*associational*), durum (*status*) bağlamları, konuşma (*conversational*) bağlamlar ve ilişkisel (*relational*) bağlam (Hollander, 2004:14-22). Fokus grup konuşmaları, genel bir görüşme çatısı ile sınırları belirlendiğinden kendi özgül bağlamına sahip olsa da, görüşme Hollander'ın sınıflandırması göz önüne tutulursa, görüşmeler çok-bağlamlıdır.

Ortaklık bağlamı ile katılımcıların daha önceden birbirlerini tanıdıkları grubu veya ortak olarak kullandıkları alan ifade eder. Örneğin; katılımcılar aynı şirkette çalışıyorlarsa iş arkadaşlığı onların ortaklık bağlamını oluşturur ve görüşmenin içerisinde bu bağlamla ilişkili konuşmalar gerçekleştirebilirler. İş yerinde yaşananlara veya ortak tecrübelerle dair atıflarda bulunabilirler.

Durum bağlamları, katılımcıların yaş, cinsiyet, eğitim durumu, sosyal sınıf veya hiyerarşik statü gibi özelliklerini ifade eder (Hollander, 2004) Görüşmelerin verimliliği için katılımcılar seçilirken durum bağlamlarının dikkate alınması önemlidir. Bu noktada grubun homojen olup olmaması tamamen araştırmacının tercihinine bağlıdır. Homojen grupların heterojen gruplara kıyasla daha uyumlu, benzer görüş, deneyim ve öneriler ortaya koymaları beklenebilir. Bu durumda belli bir konudaki görüşleri, derinlemesine ele almaya odaklı bazı çalışmalarda homojen gruplar tercih edilirken, çatışmanın kendisinin bir veri olduğu çalışmalarda heterojen gruplar daha uygun olabilir.

Konuşma bağlamı, konuşmanın akışı içerisinde kendiliğinden oluşan bağlamdır. Özellikle konuşmanın ilk cümlesini söyleyen katılımcı, bu cümleyle görüşmenin akışını yönlendirecek bir bağlamı başlatmış olur. Bir örnek vermek gerekirse, Hollander'ın şiddetle ilgili çalışmasında ilk katılımcı şiddete maruz kalma ile ilgili kendi tecrübesinden bahsederek, görüşmenin geri kalanında diğer katılımcıları da bu konuyla ilgili tecrübelerini anlatmaya yöneltmiş, bizzat şiddet uygulama ile ilgili tecrübeler

konuşmalarda geri plana itilmiştir (Hollander, 2004). Lakoff'a (1990) göre görüşmede baskın olan katılımcı bu tarzıyla daha başarılı başlıklar üretmeye meyillidir ve bu başlıklar konuşmadaki diğerleri tarafından da genellikle kabul edilir.

İlişkisel bağlam ise katılımcıların birbirlerini ne kadar tanıdıklarıyla ilgilidir. Kitzinger'e (1994) göre gerçek gruplarla çalışmak insanların sıradan ve doğal ortamlarındaki konuşmalarını anlamamıza yardımcı olur. Ev arkadaşları, sınıf arkadaşları, aileler ve arkadaşlar, çoğu zaman bazı düşüncelerin ve tepkilerin kendiliğinden ve doğallıkla ortaya konduğu, daha ziyade özel alana ait gruplardır.

Bu bağlamların her biri fokus grup tartışmasının yönünü ve katılımcı bireylerin tepkilerini etkiler. Hollander'ın bağlam çeşitleri fokus grup çalışmalarındaki bağlamlara bakışta analitik bir ayrımdır. Fokus grup bağlamına ait pratik bir kılavuz olarak işlev görürler. Ancak sosyal düşüncenin ortaya konması sürecinde oluşan bağlam, parçalanamaz; 'o anda' ve 'o mekanda' var olur ve hiçbir zaman kendini tamamen aynı şekilde tekrarlamaz. Bu anlamda bağlam, basitçe iletişimsel bir durumun öznel ve değişken zihinsel modelidir. Bu bağlam modeli temsillerin üretimi süresince onların diğer temsillerle ilintilendirme mekanizmasıdır ve metni ve konuşmayı durumsal olarak uygun hale getirir (Dijk, 1999:2).

Sonuç olarak, Hollander'ın bağlam konusundaki ayrımı, görüşmenin akışı ve niteliklerinden hareket etmektedir. Fakat Dijk'in işaret ettiği gibi, düşüncelere ve konuşmaya kaynaklık eden, bilişsel bir bağlam da söz konusudur.

2.1.1.1.2. Fokus grupta ortaya çıkan verinin karakteristikleri

Kaydedilen konuşmalar fokus gruplarda elde edilen tek veri değildir. Söylenenlerin dışında söylenmeyenler de araştırmacı için önem taşır. Agar ve MacDonald (1995) gruptaki sessizlerin kimler olduğu, neden konuşmadıkları, ne söylemeleri gerektiği gibi soruların da cevaplanması gerektiğini ve bu sessizliklerin konuşmanın kendisi kadar veri içerebileceğini ifade etmiştir. Bir fokus grup

alışmasında sadece etkileşim bile araştırma verisi olarak incelenebilir. Günlük etkileşimin önemli öğeleri olan uyum, grup aidiyeti, sosyal baskı elde edilecek veriyi etkilemez, çünkü bu gibi durumların kendileri veri olma özelliği taşımaktadır. Özellikle gerçek gruplarla çalışılırken katılımcıların konu hakkındaki derin düşüncelerinden çok günlük hayattaki gerçek etkileşimlerine tanık olmak mümkündür (Hollander, 2004). İnsanlar konuşurken birçok aktivite ile meşgul olurlar ve bir konu hakkında konuşmak bu aktivitelerden sadece bir tanesidir. (Hollander, 2004) Yani içeriğin dışında kalan katılımcıların jestleri, mimikleri, duraksamaları, konuşmaya müdahale etmeleri gibi biçimsel detaylar da veri olarak kullanılabilir.

2.1.1.2. Katılımcılar

Fokus gruplara katılacak kişi sayısı hakkında birçok tartışma bulunmaktadır. Tam sayı belirtilmemekle beraber katılımcıların az veya çok oluşunun olumlu ve olumsuz yönleri bulunmaktadır. Katılımcı sayısı, konunun tıkanması, sessizliklerin oluşması, sürekli tek bir kişinin konuşup diğerlerinin pasif konumda kalması gibi sorunlarda etkili bir değişken niteliği kazanabilir. Büyük gruplarda katılımcıların konuşma imkanı daha sınırlıyken, küçük gruplarda her bir katılımcı ön plandadır. Küçük gruplar her bir katılımcıya konuyla yüksek oranda ilgili kişisel görüşlerini ve tecrübelerini tartışmak için daha fazla zaman sağlar. Öte yandan çok sayıda katılımcı ile yapılan görüşmeler daha geniş alanda potansiyel cevaplar elde etmeyi sağlayabilir. Ancak bu cevapların tamamı konuyla tam olarak ilgili olmayabilir. Ayrıca, tartışmalar verimsiz gürültüler haline gelebilir, kişiler kendi aralarında konuşabilirler ya da bazı konuşmacılar çok pasif konumda kalabilirler. (Morgan, 1996; Wibeck, Dahlgren ve Öberg, 2007).

Yapılan araştırma reklamcılık alanında kullanılacaksa örneğin yeni bir ürünün ön tanıtım kampanyası hazırlığı ise katılımcı sayısının çok olması ürün hakkında daha fazla fikir elde edilmesi açısından faydalıdır. Ancak içinde ideolojik dilemmaların olduğu bir konu ise tartışmaların derinlemesine ilerlemesi ve konunun ayrıntıları ile tartışılması için küçük gruplar tercih edilir. Bu tamamen araştırmanın amacına uygun

seçilir. Biz bu çalışmada sinemanın günlük hayatta anlamın inşasına olan katkılarını araştırdığımızdan küçük bir grup daha verimli veri elde etmemizi sağlamıştır. Araştırmada 4/6 kişilik gruplarla çalışılmıştır. Ayrıca bu ortalama sayı ile çok büyük veya çok küçük grupların yarattığı olumsuzlukların da ortadan kaldırması amaçlanmıştır.

2.1.1.2.1. Katılımcıların Seçilmesi

Fokus grup çalışmalarında, katılımcılar çok farklı özelliklere göre seçilebilirler. Örneğin gruplar birbirini hiç tanımayan, daha önce görmemiş kişilerden oluşturulabileceği gibi, sık sık görüşen ve tanışan kişilerden oluşturulabilirler. Öncelikle araştırmacı katılımcıların bileşimine (*composition*), aralarındaki çeşitli ilişkilere, mekanın ve moderatörün bu ilişkileri nasıl etkilediğine ve ne tür konuşmaların teşvik edilip hangilerinin edilmediğine dikkat etmelidir (Hollander, 2004:31). Araştırma, kişisel tecrübeler üzerinden bir genellemeye varma amacı güdüyorsa, katılımcıların birbirlerini tanıyor olması, bireysel tecrübelerini daha rahat anlatmaları açısından olumlu etkiye sahiptir. Hatta tanımanın da ötesinde daha önce de aynı grup içerisinde bulunmuş ve yakın ilişkiler kurmuş kişiler olmaları daha önemlidir. Örneğin Hollander'ın günlük yaşamda şiddetin rolünü konu alan araştırmasında, kadınların maruz kaldıkları şiddet olaylarını itiraf ederken sadece iş arkadaşı olarak tanıdıkları kişilerin, özellikle de erkeklerin bulunduğu ortamda bireysel tecrübelerini anlatmaktan kaçındıkları ortaya çıkmıştır. (Hollander : 2004) Görüldüğü gibi bireysel tecrübelerle ilgili, açık sözlü olarak ifşaatı gerektiren çalışmalarda daha önce de aynı grup içerisinde bulunmak, cinsiyet, bireysel yakınlık derecesi gibi etmenlerin göz önüne alınması gerekmektedir. Böylesi ortak noktalara sahip olmak, katılımcıların daha da rahatlamasını sağlayacaktır. Benzer görüşleri ve tecrübeleri paylaşan katılımcılar, muhtemelen fikir ve düşünce alışverişine daha istekli olacaklardır (Wibeck, Dahlgren, Öberg, 2007).

Ancak, fokus grupları, anlamın ortak inşasını analiz etmek için bir alan olarak görürsek, dürüstlük ve ifşaat ilgili kaygılar önem taşımaz (Hollander,:2004:32). Belli bir

arka plana sahip olmayan yani önceden birbirini tanımayan katılımcılardan oluşan gruplarda kişilere özel konuların konuşulması veya bireysel tecrübelerin anlatılması daha zordur. Fakat bu gruplar, günlük etkileşimlerde anlamın bağlama göre nasıl kendiliğinden inşa edildiğini gözlemek açısından avantajlıdır. Çünkü katılımcıların daha önceden görüşme konusunu tartıştıkları bir ortak alanları yoktur. İnşacı yaklaşıma göre bireyler aktif olarak, araştırmacının görüşme sırasındaki etkileşimi ile anlamak istedikleri şekilde kendi sosyal gerçekliklerini oluştururlar (Bevan, Bevan, 1999). Konuyla ilgili o anda ve o mekanda fikir üretirler, birbirlerinin fikirlerinden yola çıkarak sürekli bir şekilde günlük düşünciyi inşa ederler. Bu şekilde ortaya çıkan veriler günlük konuşmalarda anlamın ortak inşasını analiz etmeye uygundur.

Ayrıca “bir fokus grup, katılımcıların kişiler arası ilişkilerini genişlettiği veya geliştirdiği sosyal bağlamlardır. Bu ilişkiler katılımcıların benlik sunumlarını etkiler” (Hollander :2004:27). Birbirini tanımayan katılımcılardan oluşan gruplarda benlik sunumu daha ön plandadır. İlk defa karşılaşan kişiler grupta bulunan diğer kişilere göre kendilerini bir şekilde sunma eğilimi gösterirler. Bayanların yoğunlukta bulunduğu bir grupta erkek katılımcılar karşı cinsi etkilemek adına abartılı davranışlarda bulunabilir veya dikkat çekecek kelimeler kullanabilirler. Tam tersi erkeklerin yoğunlukta olduğu bir grupta bayan katılımcı kendini baskı altında hissedebilir, düşündüklerini açıklamaktan çekinip geri planda kalmayı tercih edebilir. Bu durum aynı zamanda Hollander’ın ortaya koyduğu bağlam çeşitlerinden ilişkisel bağlamla ve durum bağlamlarıyla da doğrudan bağlantılıdır. (Hollander: 2004)

Araştırmanın katılımcıları 20-26 yaş arasında Ege Üniversitesi'nin Mühendislik Fakültesi, İletişim Fakültesi, Ziraat Fakültesi, Edebiyat Fakültesi, Eczacılık Fakültesi, Eğitim Fakültesi, Diş Hekimliği gibi çeşitli fakültelerinden seçilmiş 20 erkek 17 bayan, toplam 37 öğrenciden oluşmaktadır.(Bkz: Ek.1) Bu çalışmada gruplar oluşturulurken daha önceden tanışan ve aynı grup içerisinde yer almış kişiler seçilmiştir. Bu şekilde görece olarak daha doğal tartışma ortamları sağlanmıştır. Ancak konu görüşmeden önce bildirilmiş olsa da spesifik olarak başlıklar (temalar, sorular..vs.) / görüşmenin çatısı

katılımcılara görüşmeden hemen önce söylenerek konuyla ilgili düşüncelerin o anda üretilmesi amaçlanmıştır.

2.1.1.3. Uygulama

Fokus grup çalışması ortalama 90 ila 120 dk. süren görüşmelerden oluşur. Bu görüşmeler bir ses kayıt cihazı veya video kamera ile kayda alınır. Ses kayıt cihazının kullanıldığı çalışmalarda katılımcılar kayıt cihazının varlığını bir süre sonra unutabileceğinden daha doğal konuşmalar yapabilirler. Video kamera ile yapılan kayıtlar ise jest, mimik gibi biçimsel detayların da incelenebilirliğini sağlar. Bu çalışmada konuşmaların içeriği ile ilgili bir analiz gerçekleştirileceği için ses kayıt cihazını tercih edilmiştir.

2.1.1.3.1. Görüşme Çatısı

Fokus grup görüşmelerinde moderatör, konuşmaları yönlendirmek amacıyla katılımcılara bazı sorular yönlendirir. Bu sorular analiz konusu ile doğrudan ilgilidir ve görüşmeler yapılmadan önce kararlaştırılır. Görüşme çatısı olarak da adlandırabileceğimiz bu sorular görüşmeyi canlı ve analiz konusu dahilinde tutma amacı taşırlar. Aynı zamanda içerisinde kışkırtıcı ve duygusal tepkilere yol açacak öğeler taşınmalıdır. Görüşme çatısı olmadan yapılacak görüşmelerde günlük iletişimin doğası gereği konuşmalar birbiri ardına kendiliğinden eklenerek bir süre sonra konu dışında tamamen farklı noktalara gidebilirler. Bu sebeple görüşme çatısı içerisindeki sorular bu doğayı bozmadan aralara serpiştirilerek hem görüşme konu dahilinde tutulur, hem de doğal etkileşim bozulmamış olur. Bu etkileşim sırasında günlük bilgi yeniden inşa edilir. Görüşme sorularının kendilerinin de grubun konu hakkındaki temel bilgisini detaylandırarak kendi içinde bilgiyi yeniden inşa ettiği addedilir (Wibeck, Dahlgren, Öberg, 2007).

Görüşme soruları katılımcıları konunun değişik yönlerini keşfetmeye teşvik edecek şekilde oluşturulmalıdırlar (Wibeck, Dahlgren, Öberg, 2007). Alan

arařtırmalarında kullanılan evet/hayır gibi kısa cevapları olan sorular fokus grup alıřmaları iin uygun deėildir. Aık ulu sorular ile konu hakkında derin bilgi elde etmek analiz verisinin verimli olmasını saėlar. Fakat ok geniř perspektiflere sahip konularda soruları arařtırmaya uygun veriyi elde edecek řekilde sınırlandırmak analiz sırasında kolaylık saėlar. Bu řekilde arařtırmacı grüşme transkripsiyonu ierisinden tekrar tekrar eleme yapmak zorunda kalmaz. Sorular grüşmecileri analiz materyali olacak veriyi oluřturacak konuřmalara ynlendirir.

Grüşmenin bařında arařtırmacının, katılımcılara grüşme konusu ve yntemi hakkında kısa bir bilgi vermesi uygundur. Bu řekilde katılımcıların grüşmenin sohbet niteliėini tařıdıėı, dile getirecekleri grüşlerin doėru veya yanlıř olmasının deėil, grüşlerin kendilerinin analiz konusu olacaėı dile getirilmiřtir. Ařaėıdaki ynerge bu arařtırmada grüşmelerin bařında kullanılan bilgilendirmeye rnek niteliėi tařımaktadır:

“Arařtırma konumuz Yzklerin Efendisi filmlerinin Trkiye'deki genler arasında nasıl algılandıėı ile ilgili. Arařtırmanın amacı kresel bir medya metninin yerel bir ortamda genler tarafından nasıl fikirler ile deėerlendirildiėini bulmak. Grüşmemiz soru cevaptan ziyade normal bir sohbet havasında ilerlesin istiyorum. Bu grüşme sırasında ortaya konacak fikirlerin doėru veya yanlıř olması gibi bir durum sz konusu deėil, ben arařtırmacı olarak mutlak doėru veya yanlıř cevaplar aramak yerine fikirlerin eřitliliėi ile ilgileniyorum. Bu sebepten syleyeceklerinizi dřnerek sylemek yerine sohbetin gidiřatı ierisinde aklınıza gelenleri paylařmanız beni mutlu eder. Ortaya konan konular hakkında konuřmak veya konuřmamak tamamen sizin tercihiniz, nemli olan bu sohbetin doėal ve yaratıcı bir řekilde ilerlemesi.”

Bu alıřmada sorular Yzklerin Efendisi filmlerindeki ana temalar zerinden oluřturulmuřtur. Bylece filmin ana temalarının gnlk bilginin inřasındaki rolnn ortaya konması amalanmıřtır. Grüşmelerde temel olarak yukarıdaki ynergeyi takiben řu soruların ele alınmasına dikkat edilmiřtir:

1. Sizce Yüzüklerin Efendisi filmlerinin bu kadar popüler olmasının sebepleri nedir?
2. Filmlerde özellikle dikkatinizi çeken aklınızda kalan kavramlar/konular?
3. Filmlerden aklınızda kalan temel değerler nelerdir, filmlerdeki arkadaşlık, dostluk, sevgi, sadakat, iyilik, kötülük gibi kavramlar hakkında neler düşünüyorsunuz?
4. Filmlerin karakterlerini düşündüğünüzde favoriniz hangisi, hangi sebeplerden dolayı o karaktere ilginiz yoğunlaştı?
5. Filmlerdeki mekanları düşündüğünüzde özellikle beğendiğiniz, kendinizi içerisinde yaşarken düşünebildiğiniz bir mekan var mı?
6. Sizce Filmlerden sonra fantastik kavramlar Türkiye'de gençlik kültürleri arasında yaygınlaştı mı, etkileri ne oldu?

2.1.1.3.2. Görüşme süreci

Görüşme öncesinde katılımcılarla bağlantı kurulur ve bir ön görüşme yapılır. Bu ön görüşmede araştırmanın konusu hakkında kısa bilgiler verilerek katılımcıların konuyla ilgili düşünmesi sağlanır. Görüşme günü ve saati belirlenir. Bu ön görüşmede katılımcılara görüşme çatısı ile ilgili ayrıntılı bilgi verilmez.

Fokus grup yöntemi doğaçlama geliştiğinden moderatörün konuşmayı yönlendirme yeteneği çok önemlidir. Moderatör, grubu yönlendirmek ile tartışmayı önceden belirlenmiş bir gündeme oturtmamak arasındaki dengeyi kurmayı bilmelidir (Wibeck, Dahlgren, Öberg, 2007). Görüşmeyi konu dahilinde yönlendirirken katılımcıların kendi fikirlerini ortaya koymalarını engelleyecek baskın bir davranış içerisine girmemelidir. Ancak görüşmeler kısıtlı bir zaman içerisinde yapıldıklarından moderatör birçok soruyu kısa zamana sığdırabilmek için yoğun bir kontrole sahip olmalıdır (Morgan, 1997). Moderatör aynı zamanda katılımcılara araştırmanın amacı ve analizin sonunda ulaşılması beklenen sonuçlar hakkında tam bilgi vermemelidir. Bu şekilde katılımcılar kendilerinden nelerin beklendiğini bilmediklerinden daha özgür biçimde bilgi inşa edebilirler (Wibeck, Dahlgren, Öberg, 2007). Verimli bir görüşme

için giriş bölümü çok önemlidir. Moderatör girişi yaparken katılımcıların konu hakkındaki düşüncelerini ortaya çıkarabilecek, konuyla ilgili tecrübeleri hatırlatabilecek yoğun ancak bir o kadar yönlendirici olmayan ifadeler kullanılmalıdır. Bilginin işlenmesi ve yeniden inşa edilmesi için olabildiğince açık bir giriş katılımcıların görüşmenin çerçevesini anlamasına yardımcı olur. Ayrıca görüşmenin başından itibaren moderatör ortamda güven atmosferi yaratarak katılımcılara konuşmada doğru veya yanlış olmadığını, sadece fikirlerin önemli olduğunu hissettirebilmelidir (Wibeck, Dahlgren, Öberg, 2007). Görüşmenin devamında moderatörün müdahalesini minimumda tutması etkileşimin doğallığını bozmamak açısından önemlidir. Ancak görüşmede ortaya çıkabilen bazı durumlar müdahaleyi gerekli kılar. Görüşme araştırma konusu dışına çıkmaya başladığında moderatör doğal akışı bozmadan sorular sorarak dikkati araştırma için önemi az olan konulardan uzaklaştırır ve böylece tartışılan konuları kontrolde tutar (Morgan, 1997). Aynı şekilde konunun tıkanıp gittiği noktalarda oluşan sessizliklerde moderatör konuşmayı devam ettirmek için soru sorabilir yada kısıtlı olarak kendi fikirleri ile konuşmaya katılabilir. Bu gibi durumlarda konuşmacılar neyi tartışacaklarını belirlemek amacı ile açıkça sorular sorabilirler veya destek için moderatöre doğru dönerek veya ona bakarak beden dili ile sinyal gönderebilirler (Wibeck, Dahlgren, Öberg, 2007). Böyle durumlarda moderatörün akılcıca manevralarla konuyu tekrardan canlandırması ve katılımcıları doğal akış içerisinde fikir üretmek için cesaretlendirmelidir.

Moderatör konuyu kontrol ettiği gibi katılımcılara belli etmeden grubun etkileşimlerini de kontrol etmelidir. Örneğin bütün katılımcıların konuşmaya eşit miktarda dahil olmalarına dikkat etmelidir (Morgan, 1997). Bazı katılımcılar konuya olan ilgileri ya da karakterleri sebebi ile daha çok konuşarak görüşmede baskın konumda bulunabilirler. Aynı şekilde bazı katılımcılar da sessiz kalıp sadece dinlemekle yetinebilirler. Böylesi durumlarda moderatör sessiz katılımcılara dönerek onları konuşmaya teşvik etmelidir. Doğrudan o kişiye soru sormak doğallığı bozup kişiyi gerginleştirebileceğinden sözlü olmayan sinyallerle sessiz katılımcıya potansiyel konuşmacı olduğunu hissettirmek de alternatif bir yöntemdir.

2.1.2. Transkripsiyon

Görüşmelerin transkripsiyonu oluşturulurken, konuşmaların net bir şekilde kağıda dökülmesine dikkat edilmelidir. Araştırmacı transkripsiyonda seslerin duyulmadığı veya anlaşılmadığı yerlerde tahmin etmek yerine bu bölümlerin problemli olduğunu belirtmelidir. Yanlış transkripsiyon ile yapılacak bir analizin sonuçları sağlıklı olmayacaktır. Ayrıca konuşmalar sırasında yaşanan söz kesme, aynı anda konuşma, boşluklar gibi durumları araştırmacının kendisinin anlayabileceği bir şekilde belirtmesi analiz sırasında kolaylık sağlamaktadır (Billig, 1998: 46). Transkripsiyona ayrılan süre gereksiz olarak algılanmamalıdır çünkü materyal ile önceden kurulan bağlantı analizde ortaya çıkacak sonuçlara bir öngörü sağlamaktadır. Transkripsiyon sırasında alınacak küçük notlar da analiz sırasında araştırmacıya yol gösterici nitelik taşımaktadır. (Potter, 1996)

Bu çalışmada transkripsiyonlar çıkarılırken biçimsel durumları ifade edecek konvansiyonel semboller kullanılsa da biçimsel bir analiz yapılmayacağından detaya girilmemiştir.

2.1.3. Analiz Süreci

2.1.3.1.Söylem analizi

Söylem, bağlam gibi tanımı zor, soyut bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Söylemi inançların inşa edildiği ve sürekli olarak müzakere edildiği ve yeniden müzakere edildiği bir ortam olarak düşünebiliriz. Bu ortamda insanlar dillerini, argümanlarını, retoriklerini, beden hareketlerini, kontrol edebildikleri kadarı ile fiziksel görünümlerini ve sosyal statülerini tek bir eylem bütünlüğü içinde ifade ederler (Sherrard, 1998).

Laclau and Mouffe'a göre söylem, linguistik ve linguistik olmayan elementleri içerir ve genel olarak sosyal anlamda ve insanlar aracılığıyla gerçekleşen yaratma süreçlerine karşılık gelir (aktaran Wetherell, 1998). Yani söylemin sadece kelime, ifade

ve cümlelerden oluştuğunu söylemek yanlış olur. Söylem jest mimik gibi ögeleriyle beden dilini ve davranışları da içerir. Van Dijk'ın ırkçılık ile ilgili araştırmasının (1998) sonuçlarında ortaya çıktığı gibi günümüzde ırkçılık gibi ayrımcı söylemler, açık bir şekilde cümlelerde veya ifadelerde ortaya çıkmazlar; daha çok gizli bir şekilde davranışlarda ve imalarda gizlidirler. Bu sebeple söylem analizi dil ifadelerinin doğruluğu veya iyileştirilmesi ya da uygun dil kullanımları ile ilgilenmemektedir. Zihnin doğası, ben'in, diğerinin ve dünyanın kurgulanışı, sosyal eylemin ve etkileşimin kavramlaştırılması konularını anlamamıza katkıda bulunmayı amaçlamaktadır (Potter, 1996).

Söylem analizi metinlere ve konuşmaya iki yönlü odaklanır: Sosyal pratikler ve bu pratiklerin oluşmasına imkân sağlayan kaynaklar söylem analizinin merkezi ilgilileridir. Söylem analizi psikolojinin geleneksel bilişsel açıklamalarını reddeder. Eylemleri zihinsel işlemler ve oluşlar olarak açıklamaktansa, etkileşim sırasında ne gibi zihinsel (*mentalist*) kavramların inşa edildiğiyle ilgilenir (Potter, 1996). Diğer bir ifadeyle söylem analizi metnin ötesinde yatan olgulara değil, doğrudan metnin kendisinin nasıl organize edildiği ve ne işe yaradığını, ne yaptığını araştırır (Bilgin, 2005).

Söylem analizi söylemsel bir veriyi toplama ve kategorize etme süreçlerinden daha fazla bir şeydir. Söylemin doğasını ve psikolojik olgunun doğasını anlamada kurumsal bir yol içerir. Sonuç olarak söylem analizi bir yöntemden fazla bir şeydir. Ne yalnızca kuram yönelimli, ne de yalnızca yöntem yönelimli olarak tarif edilmemelidir. Söylem analizi sadece bir yöntem değil sosyal yaşam ve araştırmaların tümüne getirilecek bir paradigmadan hareket eden yöntembilimsel bir perspektiftir (Billig, 1998; Potter ve Wetherell, 1995; Potter, 1996). Bu perspektif disiplinler arasıdır, dilin kullanımına yönelik yakın bir inceleme sağlar. (Taylor, 2001)

Taylor'a göre (2001) söylem analizi sürecinde double kriz (double crisis) olarak tanımlanan iki farklı durum söz konusudur. Bunlardan ilki temsil krizidir. Araştırmacı söylem analizi yaparken sonuçlarda nesnel bir bilgi ortaya koyacağını garanti edemez.

Araştırma bize dünya hakkında kesin bir şey söyleyemez, ancak dünyayı araştırmacının bakış açısından görmemizi sağlayabilir. İkinci kriz ize meşruluk krizidir. Yapılan araştırmayı doğrulamak mümkün değildir. Aynı araştırma bütün aşamaları ile tekrar yapılsa bile veriler ve sonuçları farklı olacaktır. Her araştırma dünyaya farklı bakış açıları sunan ayrı birer penceredir.

Söylemsel ve retorik psikoloji gizli mesajları çalışma konusu olarak görmemektedir. Tam tersine söylemle ilgilenen sosyal psikologlar, sosyal psikoloji fenomeninin sosyal etkileşim, özellikle de söylemsel etkileşim yolu ile inşa edildiğini savunurlar. Bu sebeple, sosyal psikologların etkileşimi, katılımcıların özellikle de pratikte dili nasıl kullandıklarına bakarak incelemeleri gerektiğini dile getirmektedir (Billig, 1997).

Söylem analizi, insanların konuşmaları ve yazıları ile ne 'yaptıkları' (söylem pratikleri) ve bu pratikler sırasında ne tür 'kaynakları' (araçlar, kategori sistemleri, aktarılan karakterler ve sosyal yaşama şekil vermeyi sağlayan yorumlayıcı repertuarlar) kullandıkları üzerinde durmaktadır. (Potter ve Wetherell, 1995) Söylem analizine getirilen 4 farklı yaklaşımdan bahsedilebilir:

1. Bazı söylem analistleri analizlerini gerçekleştirirken sadece dile odaklanmaktadır. Dilbilimsel bir perspektiften gerçekleştirilen bu inceleme dili anlam yaratmada bir araç olarak görür ve bu anlamlar yaratılırken dildeki hangi kalıpların (pattern) sıklıkla kullanıldığına bakılarak yapılır. Fakat bu yaklaşımdaki problem dilin sabit olmaması, inşa halinde olması ve bu kalıpların bağlama göre farklılık gösterebilmesidir.

2. Söylem analizine getirilen ikinci yaklaşım, dilin kullanımı sırasında ortaya çıkan etkileşimleri incelemeyi içermektedir. Kullanılan kelimelerden ve kalıplardan çok kişilerin iletişim esnasında gösterdiği davranışlar, etkileşim ön plandadır. Bu yaklaşımda analist dili bir işlem süreci olarak görür ve konuşmacıların ne söylediğinden çok söylerken ne yaptığıyla ilgilenir.

3. Üçüncü yaklaşım bunlardan farklı olarak belli bir konu hakkında kurulan iletişim sırasında ortaya çıkan anlam örüntülerini inceler. Bu anlam örüntüleri farklı ortamlarda aynı konu hakkında tekrarlanan terimleri ve içerikleri ifade etmektedir.

4. Dördüncü yaklaşım ise çok daha genel olarak üçüncü yaklaşımda ele alınan anlam örüntülerinin toplum veya kültür çerçevesi içerisinde incelenmesini ifade eder. Burada ilgi konusu belli konular çerçevesinde topluma veya kültüre dair ifade edilen kalıpların ortaya çıkarılmasıdır. Bu kalıplar belli kişilere veya toplum kesimlerine dair değer yargıları da içerebilir. (Taylor, 2001)

1. 2.1.3.1.1.1. Yorumlayıcı repertuarlar

Yorumlayıcı repertuarlar terimi ile geniş ölçüde, fark edilebilir terimler, tanımlar demetini ve sık sık metaforlar veya kuvvetli imajlar etrafında toplanan söz (*speech*) figürlerini kastedilmektedir (Potter ve Wetherell, 1995). Bunlar tarihsel olarak inşa edilmiştir ve bazıları belirli kurumsal bilgileri içermelerine rağmen kültürün ortak duyusunun önemli bir kısmını oluştururlar (Potter, 1996).

Yorumlayıcı repertuarlarının analizi, söylemin içeriğini ve bu içeriğin nasıl organize edildiğini anlamada en uygun yoldur. Stilistik ve gramatik öğeler bazen bu organizasyon ile yakın birliktelik içindeyse de, söylem analizinin analitik odağı dilin kullanımı ile neyin başarıldığı ve bu başarıya izin veren yorumlayıcı repertuarların doğasıdır (Potter ve Wetherell, 1995).

Potter ve Wetherell'in (1992) Avustralya yerlileri olan Maoriler hakkında kültür repertuarları ile ilgili yaptıkları araştırma, yorumlayıcı repertuarlar üzerine örnek bir çalışmadır. Bu çalışmada birebir görüşmeler yapılmış ve bu görüşmelerin analizinin sonucunda Maoriler'in kültürü iki farklı repertuar ile yorumladıkları tespit edilmiştir. Yani bu iki farklı kültür repertuarına sahip kişilerin kültürü algılayışlarında ve algıladıkları kavramları ifade edişlerinde bazı farklılıkların bulunduğu ortaya çıkmıştır.

Söylem analizi ile aynı ortam içerisinde yaşayan insanların kültürü nasıl farklı şekilde algıladıkları ve konuşmalarında bu farklılığın nasıl kendiliğinden ortaya çıktığını tespit etmişlerdir.

Bu araştırma, görüşme transkripsiyonlarının sağladığı verilere dayanarak gençlerin fantastik sinemayı ele alırken nasıl farklı repertuarlar kullandıklarını saptama amacı taşımaktadır. Bu repertuarlar benzer görüşleri içeren alt kategorilerin bir araya getirilmesi ile oluşturulmakta, hatta alt kategoriler de analizi kolaylaştıracak alt kategorilere ayrılabilir.

2.1.3.1.1.2. Retorik / Dilemmalar

Retorik kavramının tarihi eski politik nutuk çalışmalarına dayanmaktadır fakat kelimenin kendisi modern bir tınıya sahiptir. Retorik kavramı temelde söylemin işlevsel olduğunu iddia eder. Retorik çalışmaları söylemlerin nasıl ikna edici bir şekilde sona erdiğini – veya erebileceğini inceler. Bu çalışmalar söylenen şeyler ile ne üretildiğini, ve söylenmeyen şeylerle alakalı olarak ise ne duyulduğunu ve bunların nasıl okunduğunu gösterir. Söylem niyetli bir aktivitedir, çalışma içerir. (Wetherell, 2001) Çeşitli söylemlerin üretimi sırasında ortaya çıkan argümanlar kadar dile getirilmeyenler de bir takım mesajlar üretir. Retorik analiz söylenenler kadar söylenmeyenlerin de birbirine karşıt argümanlar üretebileceğini ortaya koyar.

Retorik kavramı karşıt argümantatif pozisyonlar arasındaki ilişkiye vurgu yapmaktadır. Bu pozisyonlar düzenli olarak gelişebilir. Bazen açık bir şekilde dilin içerisinde bulunan argüman kalıpları ile ifade edilebilirlerken (Örn: katılmıyorum), bazen bir olayın veya eylemin tanımlanmasıyla retorik karşıtlıklar imalı bir şekilde inşa edilebilirler (Potter, 1996).

Billig’in kraliyet ailesi hakkındaki araştırmasında (1992) tespit ettiği gibi günlük bilgi dilemmatiktir. Bu dilemmalar günlük bilgi içerisinde bulunan karşıt temalar ile

kurulan argümanların retorik olarak birbirlerinin karşısına çıkmaları sonucunda ortaya çıkar.

Dilemma kavramı söylem analizinin merkezi temalarından biri olarak görülen retorik öğelerin merkezinde bulunmaktadır. Kişiler günlük hayatta bir eylem ortaya koyarken bağlama göre retorikler kullanırlar ve bu retorikler insanların yaşam versiyonlarını anlamamıza yardımcı olur. (Potter ve Wetherell, 1995) Bu versiyonlar tutarlı olabilir ya da tam aksine kendiyle çelişiyor görünebilir. Günlük bilgi içerisinde yaşamakta olan insanların söylemlerinin / tutumlarının bu bilginin kendisi gibi dilemmatik olması kaçınılmazdır. Klasik sosyal psikolojideki tutum kuramlarının aksine söylem analizi bu tutarsızlıkların günlük hayatın ve insanın doğasında bulunduğunu ifade etmektedir. “Dilemma aşılması gereken bir şey gibi belirse de aslında düşüncenin tartışmacı yanını canlı tutmaktadır” (Paker, 2005). İnsanlar anlatılarını bağlama göre kurarlar. Hatta bu kuruluş esnasında bile duruma, karşı anlatı ve eylemlere (*act*) göre kişinin bir sonraki argümanı farklılık gösterebilir. Sürekli argümantatif bir yapı içerisinde ilerleyen etkileşim retoriksel analiz için zengin bir veri kaynağı oluşturmaktadır.

2.1.3.2.Konuşmaların Analizi

Bu araştırmada yukarıda ele alınan söylem analizi yaklaşımları arasında üçüncü ve dördüncü yaklaşıma ağırlık verilmiştir. Dilbilimsel veya dilin kullanımı sırasında ortaya çıkan etkileşimler yerine, konuşmaların içerisindeki ortak ifade, terim ve içerikleri ve bunların toplumsal veya kültürel açıdan incelenmesiyle ilgilenilmiştir. Analiz basamakları şu şekilde ilerlemiştir:

- Görüşme transkripsiyonlarının çıkarılması
- Transkripsiyonlarda katılımcılara ait görüşler arasından benzer anlam örüntüleri içeren bölümlerin sınıflandırılması
- Sınıflandırılan bölümler içerisindeki alt kategorilerin belirlenmesi

– Ortaya çıkan anlam örüntülerinin tümü içerisinde varılabilecek genel temaların ve kalıpların belirlenmesi.

Çalışmada film birincil metin olarak görülerek, katılımcıların görüşme sırasındaki argümanları ikincil metni oluşturmuştur. İkincil metin üzerinden yapılan analiz sırasında ifadelerin altında yatan alt anlamlardan ziyade, ifadelerin kendilerinin birincil metin olan filmle ilişkileri ele alınmıştır. Filme dair oluşturulan kategorizasyonlar, zihinsel temsiller ve kişilerin filmlerle dolayısıyla fantastik sinemayla kurdukları ilişki söylem analizi yoluyla ortaya çıkarılmıştır. Söylemsel psikoloji bu noktada insanların genel olarak dünyayla kurdukları ilişkide nasıl formüller kullandıklarını ve bu formüller aracılığı ile kendi eylem ve ifadelerini meşru kılan inanç ve değerlere sahip bir iç dünya oluşturduklarını ifade etmeyi amaçlar (Potter, 2004). Bu çalışma, söylemsel psikoloji perspektifinde kişilerin Yüzüklerin Efendisi filmleri üzerinden fantastik sinemaya dair nasıl bir bakış açısı getirdiklerini ortaya koymaya çalışmıştır.

Analiz sırasında, transkripsiyonlarda katılımcılar tarafından ortaya konulan ifadeler ortaklıklarına göre kategorizasyonlara ayrılmış, ve bu kategorilere ait alt kategoriler belirlenmiştir. İfadelerin seçiminde benzerlikler ve zıtlıklar ele alınmıştır. Söylem analizinde materyalin analizi sırasında verinin büyüklüğü göz korkutucu olabilir fakat yüzeysel bir tarama yapmak öncelikle kullanılabilir veriyi seçmek açısından faydalı olabilir (Billig, 1998). Seçim ayrıca materyalin hangi özelliklerinin analizle ilgili olduğunu ve verinin bir parçası olabileceğini belirler. Bu materyalin belli kısımları, belli ifadeler, hatta belli kelimeler bile olabilir. (Taylor, 2001)

Bu araştırma bazı açılarından sınırlılıklar taşımaktadır. Araştırmanın evreni 20-26 yaş arası üniversite öğrencilerini kapsadığından tüm gençlere genellenmesi mümkün değildir. Aynı zamanda araştırma sadece İzmir ilinde ve Ege Üniversitesi dahilinde yapıldığından bölgesel sınırlılıklar da söz konusudur. Seçilen analiz yönteminin doğasından kaynaklanan bazı sınırlılıklar da mevcuttur. Sadece ifadelere ve anlamlara yönelik bir analiz, konuşmanın doğası içerisinde bulunan etkileşimi ve duyguları göz

ardı etmektedir. Fakat bu sınırlılık tamamen arařtırmanın seiminden kaynaklanmaktadır. Potter ve Wetherell'in de ifade ettiėi gibi (1996) söylem analizi, yntemin farklı ilgilerinin seilmesi ile arařtırmanın yaratıcılıėına gre eřitlenebilen bir analiz yntemi ortaya koymaktadır.

Literatrde, bu arařtırmaya nderlik edecek bir filme dair fokus grup alıřması zerinden yapılan söylem analizi tarzında rnek bir arařtırmaya ulařılamaması, bu alıřmanın sınırlılıklarından biridir. Zira benzer alıřmalar her zaman iin bir arařtırma iin yol gsterici, rehber niteliėi tařır. Bu arařtırmanın rehber alıřmalarını ise, film, fokus grup, söylem analizi, alımlama alıřmaları gibi bu arařtırmanın ilham kaynaėı olan literatrler ierisinde yapılmıř birbirinden baėımsız alıřmalar oluřturmuřtur.

2.2.SONULAR

2.2.1.

Görüşme Metinlerindeki Temel Kategoriler

Araştırmada görüşmecilerin ifadeleri* arasından Yüzüklerin Efendisi filmleri bağlamında fantastik sinemayla ilgili görüşler ele alınmış, fantastik sinemanın günlük bilgede kendini nasıl gösterdiği ile ilgili kategoriler oluşturulmuştur. Bu kategoriler oluşturulurken her bir ifadenin tek bir kategoriye ait olması gibi bir kıstas gözetilmemiştir.

2.2.1.1. Yalnızca bir Hollywood filmi olarak Yüzüklerin Efendisi

Bu kategoride, Yüzüklerin Efendisi filmlerinin Hollywood tarafından üretilen diğer filmlerden farklı olmadığı ve vizyona girdikleri dönemde reklamları, bütçesi ve görseelliği ile dikkati daha fazla çektiğini ifade eden görüşler yer almaktadır. Bu görüşler, popüler olduğu dönemde filmlerin çok fazla izlenmesinin sinemaya giderek sosyalleşme olgusundan ileri geldiği görüşü ile desteklenmektedir.

2.2.1.1.1. Reklam, Bütçe ve Prodüksiyon

Hollywood filmlerinin, Ben Hur (1959) ile başlayan büyük bütçeli yapım ile pazarlama stratejisi günümüzde tarihi filmler, bilim kurgu filmleri, aksiyon filmleri ve fantastik filmler ile devam etmektedir. Zaman zaman birbirinin içine geçebilen bu türler, kostüm, dekor, makyaj, görsel efekt gibi öğelerin planlanması sırasında dönemi veya aksiyonu gerekli şekilde yansıtabilmek için büyük bütçelere mal olmaktadır. Bu durum perdeye filmin inandırıcılığının ve görkeminin artması şeklinde yansımaktadır. Amaç, gişe başarısıdır, reklama ve yapıma harcanan paranın gişede geri dönmesi beklenmektedir. Hollywood, filmleri sanatsal bir değerden çok bir sanayi ürünü olarak görür ve kar etmek film çekmenin amacı haline gelmiştir (Scognomillo, 1994).

* İfadeler görüşmelerin transkripsiyonlarından bire bir aktarılmıştır. Okuma ve anlamayı kolaylaştıracak noktalama işaretleri hariç hiçbir değişiklik yapılmamıştır. Günlük konuşmanın yapısı dolayısıyla anlatım bozuklukları ve devrik cümleler mevcuttur ancak düzeltmelerin analizi etkileyebileceği kaygısı ile cümlelerde düzeltme yapılmamıştır.

Reklam, bütçe ve prodüksiyon alt başlığı altında ele alınan ifadeler genellikle filmlerin bu yönüne dikkat çeken niteliktedir:

“Büyük ihtimalle en başta şöyle olmuştur bakmışlardır çok fazla para akıtmış adamlar madem öyle gidip görelim demişlerdir.” (1.görüşme 1. erkek katılımcı)

“Bence reklamı da iyi yapıldı baya bir gösterdiler reklamlarını (.....) hatta haber kanallarında filan çıktı yani.” (1. görüşme 2. erkek katılımcı)

“Görsel açıdan mükemmel. Beni en çok etkileyen şeydir, o ölümler ordusunun gelişi. Zaten yapışmıştım koltuğuma, öne de biraz yakındım. Sanki içimdeymiş gibi mimiklerim donmuştu, gerçekten çok iyiydi ya.” (2. görüşme 2. erkek katılımcı)

2.2.1.1.2. Sinemaya Gitme Ritüeli

Bu kategori içerisinde yer alan diğer bir alt kategori, fantastik sinemanın vizyonda olduğu dönemde diğer filmler kadar tercih edilen ve sinemaya gitme ritüeli içerisinde ekstra bir ilgi olmaksızın yalnızca o anda vizyonda olduğu için tercih edildiği yönündeki ifadelere yer vermektedir. Günlük hayatta arkadaşlarla sosyalleşme içerisinde dahil edilen sinemaya gitme ritüeli içerisinde, amacı sadece film izlemek olup hangi filmi izleyeceğine sinemaya gittiğinde afişlere ya da film isimlerine bakarak karar veren kitle fantastik filmleri de ancak bu şekilde tercih etmektedir. Sinemayı para verilen ve karşılığında eğlence, sosyalleşme sağlayan bir araç olarak gören bu kitlenin fantastik sinemaya dair özel bir bakış açısı bulunmamaktadır. Örneğin aşağıdaki ifadelere göre Yüzüklerin Efendisi de para verilip izlenen ve eğlence amacı taşıyan, sıradan temaları içeren sıradan bir filmidir.

“Genelde aklımızda kalan şey oluyor para, cebimizden giden para başka bir şey olmuyor. Diğer filmlerden ekstra bir şey olduğunu sanmıyorum ben.” (1.

görüşme 4. erkek katılımcı)

“Arkadaşlık dostluk falan filan bunlar çoğu filmin teması, bazıları sadece bu konuların üzerine kuruluyor ama bunun şeyi ne, mantığı ne; üç tane film var daha geniş bir açıklama şansı var, daha fazla konuya değinme şansı var o kadar. ekstra bir şey bırakacağını pek sanmıyorum.” (1. görüşme 4. erkek katılımcı)

Filmlerin belli bir özelliğinin olduğunu düşünmeyip sıradan filmlerle aynı kategoride değerlendiren kitle, popülerliğine rağmen Yüzüklerin Efendisi'ni içerisinde görsel efektler ve savaş sahneleri bulunan herhangi bir filmde farklı görmemektedir.

“O dönemde herkes okuyor izliyor filan ama nedense filmler ilgimi çekmedi benim. Hani böyle savaşıyorlar ediyorlar, bilmiyorum hiç merak da etmedim yani.” (7. görüşme, 4. bayan katılımcı)

“Öyle efektli filmleri sevmiyorum ben.” (6. görüşme, 1. erkek katılımcı)

“Bir gün baya büyük bir arkadaş topluluğu yapacak bir şey bulamadık, ben direkt Kralın Dönüşü'nden başladım, filme girerek. Böyle hani on kişi bu filmi izlememiş ve izlemek istiyorsa dedim bende böyle çıkıntılık yapmayayım.” (3. görüşme 2. bayan katılımcı)

Burada izlenecek filmi seçmek bireysel bir eylemden çok grup tercihi olarak yansıtılmıştır. Fantastik sinema özellikle tercih edilen değil, grubun etkinlik seçimleri sırasında sinemanın seçilmesi ve vizyonda bulunan film olması ile tesadüfen izlenendir. Grup tercihlerinin yanı sıra popülerlik, arkadaşların beğenisi de film seçme konusunda etkili olabilmektedir.

“Yani bence şu var; böyle seri filmlerde hani birine gittim, sağdan soldan duyuluyor ona gideyim, şuna gideyim, insanlar çevresindekilerin gazıyla gidiyor. Mesela Star Wars var oradan örnek vereyim, eski bir seri ama eski bir

seri olmasına rağmen çok fanı olmadığından insanlar gitmiyor. Ama işte Matrix'dir işte Yüzüklerin Efendisi'dir bunlar yeni taze olduğundan insanlar ben gideyim, şu gitsin, arkadaşlarım gitsin derken bir anda böyle bir akım oluşuyor.” (1. görüşme 4. erkek katılımcı)

“Bir şey çok popüler olunca millet gidip onu izleme gereksinimi duyuyor galiba, öyle olunca biz de gittik.” (3.görüşme 3. bayan katılımcı)

Film izleme tercihleri yapım kalitesi, konu, reklam görsellik gibi biçim ve içerik temaları aracılığıyla yapılabildiği gibi, yalnızca beğenilen oyuncuyu izlemek için film seçimi yapılması da söz konusudur. Hollywood'un bir dönem star sistemi adı altında anılan güzel/yakışıklı oyuncularını kullanarak kitleleri sinemaya çekme stratejisi, günümüzde iyi oyunculuk artı güzellik/yakışıklılık olarak devam etmektedir. Barker'ın *The Lord of the Rings and 'Identification': A Critical Encounter* adlı araştırmasının (2005) ortaya koyduğu gibi filmdeki karakterleri canlandıran oyuncuların çekiciliği filmi izleme tercihinde etkili olmaktadır.

“Bence orda tek nokta var Liv Tyler, onun için hastası oluyorsun.” (1. görüşme 4. erkek katılımcı)

“Orda uzun saçlı sakallı biri vardı, Aragorn, yakışıklı olan, bir o vardı herhalde filmde izlenecek olan.” (3. görüşme 1. bayan katılımcı)

2.2.1.1.3. Türlerle veya Eserlere Ait Fanatikleşme

Tür filmi, izleyici tarafından tercih edilen filmlerin biçim ve içerik yönünden benzerlerinin yapılması yoluyla gişe başarısını garantileyerek ticari açıdan başarılı olan filmleri ifade eden bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. (Sobchack, 2003) İzlenecek filmin tercihi sırasında, daha önceden beğenilen filmlere benzer türlerin tercih edilmesi tipik bir izleyici davranışıdır. Türlerin yanında serilerle, yazarlarla, yönetmenlerle ilgili fanatikleşme de izlenecek film tercihinin etkileyen öğelerdir.

“ Takım tutma gibi bir şey de olabilir yani insanlar beğeniyorlar bunları. Mesela nasıl sen Galatasaraylı oluyorsun, nasıl oluyorsun bilmiyorum ama oluyorsun sonuçta o da fanatikleşme gibi bir şey insan beğeniyor sonuçta.” (1. görüşme 1. erkek katılımcı)

2.2.1.2. Kaçış ve Tatmin Edici Alternatif Dünya Olarak Yüzüklerin Efendisi

2.2.1.2.1. Kitap-Film-Hayal gücü ilişkisi

Eğer yaşadığımız dünyadan memnun değilsek, onu farklı bir şeylere dönüştürecek alternatifler hayal ederiz. Eğer gerçekçilik bizi şimdi ve burada tutuyorsa, fantastik bize orada ve o zamanda olma alternatifini sağlar (Rabkin, 1979). Fantastik kitaplar ve filmler izleyiciye yeni dünyalar, yeni kavramlar ve mekanlar sunarlar. Bu dünyalar bazı okuyucular / izleyiciler için çok yabancı ve iticiyken (bkz: başlık 2.2.1.4.) bazı okuyucu / izleyiciler bu yeni olguları yaşadığımız dünyaya alternatif olarak kabul ederler. Bu alternatif dünyada hayal gücünün sınırları yoktur. Fantastik eserler onları okuyanların hayal güçlerine yeni şeyler katarlar. Le Guin'e göre (1999) hayal gücü insan zihninin hem entelektüel hem de duymasal anlamda özgürce oyun oynamasıdır. İşte fantastik eserler bu oyunlara alan sağlarlar, aracılık ederler. Bu eser bir kitapsa tasvirleri hayal etmektir, ancak söz konusu eser bir filmse hayal gücü biraz daha sınırlandırılmıştır:

“Okuduğun kitabın yönetmeni sen oluyorsun bir bakıma ondan ondan sinema yönetmenlerinin - adamın bütçesi belli ama senin hayal gücünün sonuçta sınırı olmadığı için çok farklı şeyler de düşünebiliyorsun.” (1. görüşme, 1. erkek katılımcı)

“Kitaplar ama şey için yazılmıyor ki sabit bir gerçek için. Ya da sabit bir hayal için. Kitaplar bütün okuyucuların kendi düşünce, hayal güçlerini canlandırıp bir şeyler üretmeleri için yazılıyor belki de. (..) Yani orda sinemada gördüğümüz

sadece yönetmenin belki bizi biraz daha duygulandırmak, belki gaza getirmek,n belki üzme, o anda o duyguları pompalamak için yaptığı bir şey. Yani oraya gittiğimiz zaman tamam bu doğrusuymuş yada bu gerçeğiymiş; işte ben kitapta farklı hayal ediyordum çok mantıklı gelmiyor bana.” (1. görüşme, 4. erkek katılımcı)

“En azından düşününce artık aklına artık bir şey geliyor gözünün önüne, mesela Arwen örneğini verdik, mesela şimdi Arwen diyince herkesin aklına bir şey geliyor.” (1. görüşme, 2. erkek katılımcı)

İzleyiciler, romanlardan uyarlanarak sinemaya aktarılan fantastik eserlerin filmlerini kitaptaki karakter kavram ve mekanları beyaz perdede görme beklentisiyle izlerler. Okuyucu zihninin yarattığı dünya ile yönetmenin dünyası zaman zaman örtüşür, zaman zaman zıtlık gösterir.

“Aslında kitabı okuyan biri olarak ben şöyle söyleyeyim; orda gördüklerim, yani yönetmen kitabın tasvirini nasıl yansıttıysa onu görüyorsun , ben bunu böyle tasvir etmemiştim aslında bu böyleymiş diyorsun ve hakikaten onu görünce kitabı daha da iyi anlıyorsun bence. İşte o görüntü senin kafanda canlanan görüntüden farklı veya senin düşündüğün gibi olması insanı heyecanlandırıyor. Hani savaş sahnesini örnek verdik mesela orda hakikaten ben öyle bir şey hayal edemezdim bile ama onu orda görünce insan daha da gaza geliyor.” (1. görüşme, 2. erkek katılımcı)

“Mesela kitabı okuduğumda ben Ayrık Vadi'yi çok daha huzurlu düşünmüştüm çünkü kitaptaki tasvirlerde Ayrık Vadi herkesin mutlu huzurlu olduğu bir yer olarak gösterilmişti, çok daha görkemli bir yer hayal etmiştim. Filmdeki o kadar değildi.” (7. görüşme, 3. bayan katılımcı)

“Ama görünce diyorsun Arwen hakikaten Liv Tyler diyosun yani, Arwen diyince aklına ne geliyor, Liv Tyler geliyor. (.....) Kitapta işte şey düşünüyordun

ne güzel elf ama (...)" (1. görüşme 2. erkek katılımcı)

2.2.1.2.2. Özdeşleşme Olgusu

Özdeşleşme çoğu sinema filminde sinematik hazzı yaşatan olguların başında gelir. Perdedeki karakterin yerine kendisini koyan izleyici olayları onunla beraber yaşar ve filmin sonunda çözülmeyle beraber katarsise ulaşır.

"Hani ne olduğuna bakmadan, içeriğine bakmadan böyle karakterleri değerlendirmeden son derece samimi bir şekilde bağlanabiliyoruz sinemaya. Ve orda sinemanın içindeki kişiler siz olabiliyorsunuz." (2. görüşme, 3. erkek katılımcı)

Fantastik filmlerde ise özdeşleşme olgusu diğer filmlerden bir adım öndedir. Yüzüklerin efendisi gibi epik bir öyküde de izleyicilerin iyi ve kötü güçleri temsil eden karakterlerle özdeşleşmesi son derece normaldir. Özdeşleşim kurma yollarından biri eylemlerin gerçekleştirilmesini sağlayan karakter özellikleri yoluyla. (Daspit, 2003) Bu şekilde filmdeki karakterlerin duyguları paylaşılır.

"Boromir miydi, o aslında çok hoşuma gitti onun yaptıkları. Ne kadar bencil davranmış olursa olsun en sonunda arkalarını kolladı onların. O mesela çok hoşuma gitmişti. Faramir'in abisi miydi o, şöyle düşündüm mesela ben abiyim, kendimden küçük iki kardeşim var yani çok duygulandım o kadar kötülük yapmış olmasına rağmen sonunda yaptıklarını görünce." (6. görüşme, 3. erkek katılımcı)

Gerçek dünyada yaşanması mümkün olmayan olaylar, maceralar, kahramanlıklar fantastik filmlerdeki karakterle özdeşleşme yolu ile yaşanır ve bu duygu sinematik hazzı arttırır.

"Şahsen ben ışık fırlatmak isterim yani." (5. görüşme, 1. erkek katılımcı)

2.2.1.2.3. Fantastik Dünyalarda Yaşama Arzusu

Fantastik, gerçeklik karşısında hayal kırıklığına uğramış olmanın, gerçeklikten kaçma isteğinin bir sonucudur (Roloff ve SeeBlen, 1995). Fantastik kitaplarda tasvir edilen veya fantastik filmlerde perdeye yansıtılan dünyalar gerçek yaşamda olmayan mekanları yansıtma açılarından ilgi çekicidir. Bu mekanlar ve yaratılan alternatif dünya okuyucu / izleyiciyi eserle baş başa olduğu süreler içerisinde bu dünyadan kaçırır. Bu dünyalara duyulan arzu ve kaçışın getirdiği tatmin fantastik eserlerin temel başarı sebeplerinden biridir (Tolkien, 1999).

“Düşününce hakikaten diyorsun nasıl bir dünya bu keşke bu dünyada yaşasam diyorsun (..) Mesela solace diye bir yer vardır Ejderha Mızrağı'nda okuduysan ağaçların üzerinde bir sürü evler halatlarla bağlıdır birbirine orda yaşamak isterdim.” (6. görüşme, 2. erkek katılımcı)

“3. Filmi izledikten sonra hadi dedim, ben bunun bir kitaplarını okuyayım. Madem bu böyle fantastik güzel bir şey dedim. Hani hoşuma gitti, nereden gelmiş bu, başı nasılmış, adam dünya yaratmış ya dedim. Böyle takdir ettim yani yaptığı işi. O yüzden kitaplarını da okudum ve o dünyaya girmek hoşuma gitti.” (3. görüşme, 2. bayan katılımcı)

O dünyalarda yaşanılanlara duyulan arzunun yanı sıra, fantastik olmalarından kaynaklı bilinmezliğin verdiği merak da bu eserlerin popülerliğini arttırmaktadır. Özellikle fantastik sinemanın önemli öğeleri olan büyü, sihir gibi bilinmezlerin görselliğe dökülmesi bakımından bu filmler izleyicinin merak duygusunu da tatmin etmektedir.

“Böyle fantastik şeyler insanların ilgisini çekiyor değil mi çok, hani doğaüstü güçler filan. Hani psikolojik bir çözümleme yaptığımda ben öyle düşünüyorum. Doğüstü güçleri şu an görmüyorsun ya, merak ediyorsun. Aslında bu fantastik

şeylerin biraz da ilgi çekmesinin nedeni o, bende o oluyor en azından.” (5. görüşme, 2 erkek katılımcı)

“Büyü filan hani bunlar bize yabancı gerçekte görmediğimiz şeyler ama sinemada oturduğumuzda filmdeki adam büyü yapabiliyor, bizde bundan etkileniyoruz, keşke yapabilsem filan diyoruz” (7. görüşme, 5. bayan katılımcı)

2.2.1.3. Yaşadığımız Dünyanın Alegorisi Olarak Yüzüklerin Efendisi

Kelime anlamı bir sanat eserindeki öğelerin gerçek hayattan bir şeyleri temsil etmesi durumu olan alegori*, özellikle fantastik edebiyatta yoğunlukla kullanılan bir kavramdır. Tamamen gerçek dışı gibi görünen olay, kişi ve mekanların yaşadığımız dünyayla ilişkili olduğunu, ve hatta onların bir yansıması olduğunu düşünmek, ve yazarın da bunu düşünerek eseri yazdığını varsaymak mantığa çok uygun görünmektedir. Aynı şekilde eserlerde yaşananlardan yola çıkarak, yaşadığımız hayattaki olguları açıklamak, hatta ahlaki ve toplumsal değer yargılarını dahi karşılaştırmalı bir şekilde ele almak mümkündür. Bu şekilde bir yaklaşım, bu eserleri fanteziden koparıp, gerçeğin sınırlarına dahil etmektedir.

“Ütopik bir eser olduğu için, ütopyaya dayalı olduğu için günümüze uyarlaması, bu dünyaya, gerçek dünyaya uyarlaması çok daha zor ama o dönemde bile belli şeyler var. Hani sadakatin olduğu yada olmadığı, belli durumlarda olduğu, belli durumlarda olmadığı. Sonuçta bir çıkar var yani iyiler ve kötüler birbirini toparlayıp bir savaşa karşı gelseler bile kendi aralarında bir çatışma var. Bu günümüzde de böyle hani bir arkadaşınla iyi oluyorsun ama sonunda bir çıkar oluyor mesela.” (4. görüşme, 3. erkek katılımcı)

“Evren bir dengeye sahip, iyi kötü dengesi, aynı şey Yüzüklerin Efendisinde de var bence en büyük başarı sebeplerinden biri bu, dünyamıza çok benziyor olması.” (5. görüşme, 2. erkek katılımcı)

Örneğin burada filmlerdeki durumlar üzerinden arkadaşlık ilişkilerindeki değerler ele alınıp bir değerlendirme yapılmıştır. Benzer şekilde filmlerdeki entler, yani konuşup hareket edebilen ağaçlar doğanın temsili olarak ele alınıp, yaşadığımız dünyadaki doğaya dair mesajlar verdikleri düşünülmüştür.

“Ağaçların işte insan ırkı bize bunu bunu yaptı biz onlara yardım etmeyiz demesi, doğanın aslında insanı istediği zaman çok daha kolay yok edebileceğine gönderme olabilir, o da ilginçtir.” (7. görüşme, 4. bayan katılımcı)

“Doğaya bakmadığın zaman o da sana ters tepkiler verebilir.” (7. görüşme, 6. bayan katılımcı)

“Doğaya zarar verirsen doğa da sana çok rahat zarar verebilir. Onu tahrip edersen mesela ihtiyacın olduğu zaman onu bulamazsın. Orada bir ihtiyaç oldu onlara. Böyle hani gerçekten doğaya zarar vermek aslında insanın kendisine verdiği zarar.” (6. görüşme, 2. erkek katılımcı)

Filmin genel olarak tüm insanlığa dünyayla ilgili mesajlar verdiğini söyleyen ifadeler yine eserin tamamen fantastik olmayıp yaşadığımız dünyayla birebir bağlantılı olduğunun düşünülmesinden kaynaklanmaktadır.

“Ümit etme herhalde bu da. Hatırlıyorsanız; o geldi aklıma şimdi. Frodo hakkında hiçbir şey bilmiyorlardı, acaba yaşıyor mu, şu an nerde öldü mü diye soruyorlardı. Gandalf bunu bilemeyiz ama içimde bir his yaşadığını söylüyor diyordu, bir ümit yani insanların içindeki o ümit tükenmedikten, o ümidi kaybetmedikten sonra her şey olabilir.” (5. görüşme, 2 erkek katılımcı)

2.2.1.3.1. Yazar ve bağlamı ilişkisinde dünyanın yansıması

* Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük)

Fantastik eserlerin yaşadığımız dünyanın bir yansıması olması düşüncesi, yazarın bu dünyaya ait olması düşüncesinden ileri gelmektedir. Nasıl sinema filmleri çekildikleri dönemi yansıtıyorlarsa -ki senarist ve yönetmenin yaşadığı döneme ait veriler içerirler-, kitaplar da yazarlarından ayrı olarak ele alınamazlar. Tamamen nesnel ve yazardan bağımsız bir eserin varlığından söz etmek mümkün değildir.

“O eseri yazarın tamamen beyninde ürettiğini söylemek, ben kendi açımdan söyleyeyim bana mantıklı şey gelmiyor, sonuçta bir ideolojinin bir bakış açısının değerlendirilmesi bu kitap da.” (2. görüşme, 2. erkek katılımcı)

“Bu kitabı yazan insan yaşadığı o dönemden, tarihten, oradaki şeylerden etkileniyordur yani bulunduğu konumdan; hani sosyal olarak da, köylümüydü çiftçimiydi ona da bakmak lazım. Biz şimdi hep bu taraftan düşünüyoruz. Şey vardır ya tarihi değerlendirirken içinde bulunduğu koşulları da anlatır aynı onun gibi.”(7. görüşme, 3. bayan katılımcı)

“Her yazar işte yaşadığı çevreden, yaşamından, gördüklerinden, tecrübelerinden etkilenecek yazıyor. Her sanat dalında olduğu gibi ortaya çıkan eserler kesinlikle subjektif eserlerdir. Hani o yazarın iç dünyasını ya da düşüncelerini anlatır ancak yorumlarken her insan farklı yorumlayabilir onu. Tolkien belki onu düşünerek yazmadı, belki de bunun bilincinde değildi , ikinci dünya savaşından o kadar etkilendi ki böyle bir şey çıktı ama insanlar üzerinde onun eserlerinin bıraktığı etkilerin yorumlanması bu şekilde olabiliyor.” (5. görüşme, 2 erkek katılımcı)

Bu ifadelerle göre yazar gerçek dünyada yaşadıklarını, tecrübelerini veya gördüklerini eserlerine yansıtır. Bunu farkında olmadan yapabildiği gibi, bilinçli bir şekilde yapıyor da olabilir. Fantastiğe getirilen bu bakış açısı olay ve kavramları bir önceki kategorideki gibi tamamen hayal ürünü, gerçek dışı olarak ele almayıp, onları dünyamızdaki gerçeklerin bir bakıma “süslü” versiyonları olarak görmektedir.

“Senin normalde tarihini daha eğlencesiz bir şekilde anlatabilecekken ya da şu

andaki dünyayı, ülkeler arasındaki ilişkileri, ekonomik sosyolojik veya toplumsal ilişkileri o adam böyle fantastik bir şekilde anlatıyor ki daha ilgi çekici olsun.” (3. görüşme, 2. bayan katılımcı)

2.2.1.3.2. Değerler ve Karakterler

2.2.1.3.2.1. Karakterler Yoluyla Yansıtılan Değerler

Filmler yaşadığımız dünyayla bağlantılı olarak ele alındıklarında karakterler yoluyla bir takım değerler yansıtırlar. Yüzüklerin Efendisi'nde de ilk bakışta çok da bir şey ifade etmeyen elf, hobbit, ork, büyücü gibi karakterler veya hakkında her şeyi bildiğimizi düşündüğümüz insan karakterleri filmlerde karşımıza bazı değerlerin yansıması olarak çıkabilirler.

“Sadakate çok önem verilmiş mesela Aragorn sevgilisini hiç aldatmadı. O sarışın bayanın ismi neydi hani ikinci filmde kendine aşık etmek istedi ama ona hiçbir şekilde cevap vermedi. Sevginin gücü işte bu, arkadaşlığın dostluğun gücü. Birbirlerine karşı veya sevgili anlamında her anlamda vardı sadakat, özellikle birbirlerini korumak için herkes hayatlarını tehlikeye attı, kendi canı pahasına korudu. Bu da bir dostluk, bir yola çıkılıyorsa tamam karar verildi ve çıkılıyor herkes de orda birbirini korumak için elinden geleni yaptı.” (4. görüşme, 1. bayan katılımcı)

Filmlerdeki karakterlere baktığımızda, önemsiz gibi görünen detaylar fazlasıyla bilgi sağlar. Bunları anlarız, çünkü bunları nasıl okuyacağımızı ve yorumlayacağımızı biliriz. Örneğin vampirlerle savaşan bir kadın savaşçı bize toplumsal cinsiyet ve kadın gücü hakkında çok fazla veri sağlar. (Kolker, 2002) Yüzüklerin Efendisi filmlerindeki karakterler de bu örnekteki gibi gerçek hayata dair yapılar ortaya koyarlar, mesajlar verirler.

“Sen böyle günlük hayatta çok becerikli biri olarak tanınmıyor olabilirsin ama

gün gelir senin de yapabileceğin bir iş bulunur, işte gücü taşımak aslında öyle kolay değildir gibi bir mesaj da var sanki.” (7. görüşme, 2. bayan katılımcı)

“Mesela Frodo, adamın bir olayı yok ama adam yüzük taşıyor mesela. Ne pahasına olursa olsun. Tam olarak hatırlamıyorum içeriğini kendi isteklerinden dolayı mı taşıyor bilmiyorum ama adam yapıyor.” (5. görüşme, 2. erkek katılımcı)

“Gandalf kapıdan girmeye uğraşıyor uğraşıyor, yapamıyor. İşte her şey büyü değil, bilgelik değil demek istiyor bence büyülerle uğraşıyor yapamıyor. Ona bakıyor, yazılara bakıyor çevirmeye çalışıyor olmuyor. Çok basit bir bilmece var ve bunu Frodo çözüyor sadece “dost” diyor ve kapı açılıyor.” (6. görüşme, 1. bayan katılımcı)

Karakterler yerel figürler üzerinden de değerlendirilip benzetmeler yoluyla özellikleri vurgulanabilmektedir.

“Keloğlan! Düşününce komik geliyor ama Frodo'yu Keloğlan'a benzetiyorum ben. Prensese ulaşmak için elinden gelen ne olursa yapıyor ve bunu normalde bunu yapmaması gereken bir sosyal sınıfa dahil olduğu halde yapıyor. Bu açıdan bir benzerlik kurulabilir bence.” (7. görüşme, 5. bayan katılımcı)

İnsana dair bütün özellikler vurgulanır. Aşağıdaki ifadelere göre insan değişken karakter yapısıyla tutarlılığa sahip değildir, zayıf ve iradesizdir. Fakat insanla çelişen karakter yapısına sahip olan elfler tam tersi bir özellik gösterir. Film bir noktada bize kendimizi göstermektedir.

“Bu aslında biraz insanlığa karşı bir eleştiri gibi geliyor bana. İnsanoğlunun güçsüz karakterini biraz da ortaya koyuyor yani şimdi filme baktığımızda şey var en başında bu insan ırkının kralı olan İisildur'un güç yüzüğünü aldıktan sonra yok etmek gibi bir şansı var ama yok etmiyor. İşte burada güce karşı olan bir

zayıflığı var insanın. Zayıf. O güç egemen oluyor insana. Hırsına yenik düşüyor ama örneğin elfler biraz daha wise, zeki, bilge sayılabilecek insanlar, Elrond da var orda at yüzüğü diyor ona ama o atmıyor hani elflerle kıyaslandığında insanoğlunun ne kadar aciz ve güçsüz olduğunu, iradesine hakim olamadığının da eleştirisini yapıyor. İnsan güç karşısında egemen olma, ona hükmetme amacıyla işte önünü görmüyor.” (5. görüşme, 2. erkek katılımcı)

“İnsan ırkının yüzüğü yakamadığını söylüyorlardı ya hani ilk filmde toplanıyorlardı kim götürecekti bu yüzüğü diye. İnsan ırkını suçluyorlardı orada çok büyük bir gönderme vardı; o benim aklımda kalan en önemli şey oldu. İnsanın hem kendi içindeki zayıflığı, kendi ihtiraslarına karşı gelemeyişini hem de hayat içindeki duruşunu simgeliyordu. Orda elfler de vardı sanki bu şey gibi toplumun içindeki aristokrat diyeyim sınıflar gibi. Bir ırk ayrımı var gibi. Orda elfler çok ulu gösterilmiştir sanki aristokratlar gibi.” (6. görüşme, 1. erkek katılımcı)

Ancak insanın olduğu her ortam gibi burada da tutarlı görüşler yoktur. Billig'in günlük bilgideki dilemma kavramı ile de açıklayabileceğimiz gibi, insan bağlama göre kendiyle çelişebilen ifadeler kullanabilmektedir. (1998) Aynı katılımcı filmdeki bağlamı belirterek ilk ifadede insanoğlunun zayıflığını dolayısıyla kötü özelliklerini vurgularken, ikinci ifadede insana ait erdemlere değinebilmektedir.

“İnsanlara karşı bir eleştiri var ama aynı zamanda insanların bazı özelliklerini de yüceltiyor yani hobbitin de insan ırkı olduğunu düşünürsek arkadaşlığın dostluğun birinin karşısında veya birine destek vermek için ölümüne bazı şeyleri göze almanın aslında ne kadar önemli olduğu gösteriyor, arkadaşlığı dostluğu vurgulamaya çalışıyor yani.” (5. görüşme, 2. erkek katılımcı)

“İnsanları bir bakıma eleştirmiş ama işte istisnalar da var mesela Aragorn hiçbir şekilde yüzüğün gücüne veya bir güce sapmıyor, kendi iradesini koruyor sürekli. Yani eleştirirken bazı noktaları da yok saymamış işte göz ardı etmemiş işte bazı

kişileri.” (6. görüşme, 2. bayan katılımcı)

Tolkien, kişisel seçimler, güç ve ahlak arasındaki ilişki temelinde örnek karakterler sunar (Katz, 2003) Görüşmelerdeki ifadelerde de buna paralel olarak insana dair iyi özellikler sadakat, irade, sabır gibi erdemlerle vurgulanmaktadır. İyi insan olmak, doğru davranmak bu tür erdemlerin varlığı durumunda kabul edilmektedir.

“Ne pahasına olursa olsun verdiği bir söz uğruna her şeyi göze alıyor ve her şartta ona destek oluyor. Ne kadar zorlu engellerle karşılaşırsa karşılaşsın eğer istedikten sonra şey derler ya azmeden insan her şeyi yapar. Sevdiğin bir insan için her şeyi yapabilirsin. İnsanın o özelliklerini ortaya çıkarıyor.” (7. görüşme, 2. bayan katılımcı)

“Aragorn da insanların istediği zaman güce karşı koyabileceğini, istediği zaman diğerlerinin menfaati için bir şeyler yapabileceğini vurgulamış. Sadece bir tane var güce karşı koyabilen. Sadece Aragorn. Aslında Faramir de ilk başta yüzüğü kullanmak istiyor ama sonra Frodo'ya olanları görünce, işte Nazgul'un karşısına yüzükle çıkması falan. Ondan sonra o da doğruyu anlıyor geç de olsa dönüyor.” (5. görüşme, 2. bayan katılımcı)

Film adeta dünyamızın küçük bir modelidir. İnsanların arasındaki farklılıkların farklı ırklar vesilesiyle vurgulanır,

“Karakterlere baktığımızda 21. yüzyılın birçok insan modelini görebiliriz. Oradaki canavarlar gibi kötü son derece modern bir sürü canavar olduğunu düşünüyorum ben. Direk çıkarıcı, gücü elinde bulundurmak isteyen büyücü gibi insan modelleri de var.” (6. görüşme, 1. erkek katılımcı)

“Bence farklı ırklar insanlar arasındaki farklı özellikleri vurguluyor mesela hobbitler çiftçi cüceler işçi elfler aristokrat gibi. Hani farklı karakterlere işlere güçlere sahip insanlar yapmak yerine bunları ırklarla anlatmış kategorilendirmiş

gibi geldi bana, böylece onların özelliklerini daha kolay anlatmış, çiftçiler daha tembel, işçiler çalışkan ama inatçı, aristokratlar bilge ama kendini beğenmiş gibi.” (6. görüşme, 1. erkek katılımcı)

2.2.1.3.2.2. Ulvi Benzetmeler

Dini, ulvi kavramlar ve temsiller günlük hayatın içerisinde sıklıkla yer aldığı gibi, kitle iletişim araçları metinleri içerisinde de bazen açık bazen de saklı bir şekilde yer almaktadır. Fakat, her bireyin bunları yorumlayışı, arka planlarına (background) göre farklılık gösterir. Görüşmelerde ortaya çıkan ifadelerde sıklıkla karakterler, özellikle güçlü, bilge ve yol gösterici karakterler dini figürlere benzetilmiştir.

“Gandalf’ı Hz. Musa’ya benzetiyorum, niçin; şu an geldi aklıma birinci bölümde mağaradan aşağı düştüğünde, ejderhayla mücadele ediyor. Hz. Musa kovulmuştu Mısır’dan, kaçmıştı. En sonunda dağa çıkmıştı ve dağda peygamberlik vasfını almıştı. Gandalf’a da bakarsak ikinci bölümün başında Gandalf geri geldiğinde nasıl geri geldiğini gösterirken dağın tepesinde ejderhayla mücadelesini görüyoruz. Orda onu yeniyor, yere düşüyor, büyük bir güç ona kudreti veriyor, gri Gandalf beyaz Gandalf olarak tekrar yeryüzüne dönüyor. İşte Hz. Musa’nın dağın tepesinde peygamberlik vasfını alıp yeryüzüne inip Mısır’dakileri kurtarmaya dönmesi gibi bir şey.” (2. görüşme, 3. erkek katılımcı)

“Filmde öyle bir güzel yapmışlar ki bütün organizasyonu Gandalf yapıyor işte ordular siz oraya gidin siz bu tarafa gidin, her şeyden haberi var hani sanki ben tanrıyım, tanrının bir yansımasıyım gibi bir hali var. Gerçek hayatta olsa peygamber denebilirdi mesela.” (3. görüşme, 2. bayan katılımcı)

”Sıkıldıkları zaman mesela Gandalf’ın sesini duyuyorlardı Frodo falan bazı yerlerde sıkıldığı anda Gandalf’ın sesini duyuyor yani görüntü yok ama ses var. Mesela örümceğin saldırdığı sahnede Gandalf’ın sesi geliyor sanki vahiy gelmiş gibi, Frodo ondan güç alıp devam ediyor Gandalf orda sanki tanrı temsili gibi.” (7. görüşme, 4. bayan katılımcı)

Kötü karakterlere baktığımızda bu karakterler de kötü temsilleri olan ulvi figürlere benzetilmişlerdir. Filmde belli bir din yapısı söz konusu olmadığından bu ifadeler Müslümanlık, Yahudilik, Hristiyanlık hatta çok tanrılı dinler ekseninde çeşitli bir şekilde oluşturulmuştur.

“İlk çağ insanları gibi bir tanrı kavramından çok epik kavramı gibi insanların arasında oluşan bir kural gibi. Gizli bir anlaşma gibi. Ama tek bir tanrı yok çok tanrılı dinler gibi oluyor yani hani tek bir güçten çok kendi aralarındaki güçler. Herhangi belirgin bir ibadet gibi bir şey de yok.” (4. görüşme, 1. erkek katılımcı)

“Sauron kötülerin tanrısı, Gandalf iyilerin tanrısı gibi bir şey oluyor yani. Orklar hep Sauron’un yanındayken güçlü oluyor ötekiler de Gandalf’ın dediklerine ulaşmaya çalışıyor.” (5. görüşme, 2. bayan katılımcı)

“Gandalf’ı orada İsa’nın gücü olarak simgelemişler bana göre çünkü son kuruluş zamanı geliyor. Göğe çıkıyor işte o şeytanla savaşıyor ondan sonra kendisini güçlendirerek geri dönüyor.” (2. görüşme, 2. erkek katılımcı)

“Gollum orda bir şeytan gibi yani bir takım şeylerle aklını çelip doğru yoldan saptırmaya çalışıyor. Frodo’nun bir misyonu bir görevi var Gollum da onu bu misyondan saptırmaya çalışıyor.” (4. görüşme, 2. erkek katılımcı)

“Mesela kostümleri bile Azrail kostümü gibi, o siyah pelerinli adamların.” (4. görüşme, 1. bayan katılımcı)

Sadece karakterler değil, olay ve olgular da izleyicilerin zihninde dini temsiller bulabilmektedir.

“Yüzüğün üzerinde yazıyormuş ya hani tek yüzük hepsine hükmedecek filan. Sanki son gelen din, hepsini kapsar Müslümanlık gibi. Bu yüzük de en son

yapılmış galiba oradan aklıma geldi” (6. görüşme, 2. bayan katılımcı)

“Diyorlar ya en ufak yere bile Yahudiliğin simgesini koyuyorlar diye, o göz simgesi mesela aslında Siyonizm’in simgesi olarak da algılanabilir yani Sauron’un gözü var ya ateşten gözü ve onun dünyaya hakim olmaya çalışması, daha sonra iyiliğin onu yok etmesi, aslında film yapılırken belki o düşünülmüş olabilir, temel bakış açısı olarak, niye göz yani.” (4. görüşme, 3. erkek katılımcı)

“Orklar mesela Gandalf’ın arasındaki beyaz ışıktan kaçıyorlardı galiba, o ışık da böyle ulvi bir ışık gibi ya da beyaz işte iyiliğin gücü denilebilir.” (7. görüşme, 2. bayan katılımcı)

2.2.1.3.2.3. İyi – Kötü Ayrımı

Fantastik eserlerin ortaya koyduğu değerlerin başında iyilik ve kötülük gelmektedir. Tolkien’in dünyasında kendi çevremizde tanık olduğumuz iyi ve kötü olgulara tanık oluruz (Davison, 2003) Görüşme ifadelerinde de Yüzüklerin Efendisi’nin temel temalarından birinin iyiyle kötünün savaşı olduğu görüşü hakimdir. Bu noktada iynin kim kötünün kim olduğu sorunsalı ortaya çıkmaktadır. Fiziksel görünüşe göre iynin ve kötünün simgelendiğini savunan ifadeler bulunmaktadır.

“Güzel olan taraf iyi olan taraf olumluluk için savaşıyor, hani çirkin olan taraf da kaybediyor sonunda zaten. Onlar da onların önüne taş koyuyor ya da ne bileyim zaten onlar ölmeye de mahkum yani bir Aragorn hiçbir zaman ölmeyecekti ya da Gandalf filan ölmeyecek yani ölen Lurtz olacak hani kötü karakterler çirkin ve ölüme mahkum iyi karakterler yüzyıllar boyu yaşarlar çok zor ölürlər.” (1. görüşme, 6. erkek katılımcı)

“Öyle işte görselliğine bakıyoruz sevimli olanlar güzel olanlar elfler hobbitlerdir işte gayet batı dünyasını temsil ediyor, orklar filan da işte doğu, zaten İngiliz mitolojisi yapıyorsak böyle olması da şart yani.” (3. görüşme, 2. bayan katılımcı)

“Melkor'un bazı elfleri alıkoyması sonucu nesiller boyu karanlığa maruz kaldıkları için bir süre sonra genetik yapıları bozuluyor, kötülük yaptıkça da çirkinleşiyorlar.”(5. görüşme, 2. erkek katılımcı)

Ayrıca bu ifadelerdeki görüş, bunun renkler ve kullanılan mekanlar ile de devam ettiğini savunan ifadelerle desteklenmektedir.

“Hobbitler yemyeşil bir alanda yaşarken mesela Sauron kapkara kasvetli bir yerde yaşıyor.” (6. görüşme, 2. bayan katılımcı)

“Orklar mesela Gandalf'ın arasındaki beyaz ışıktan kaçıyorlardı galiba, o ışık da böyle ulvi bir ışık gibi ya da beyaz işte iyiliğin gücü denilebilir.” (7. görüşme, 2. bayan katılımcı)

“İyilerin beyaz, kötülerin siyah giyinmesi, orkların ışık karşısında çekilmesi bunlar da iyiyi kötüyü gayet güzel ortaya koyuyor sanki.” (3. görüşme, 2 bayan katılımcı)

İyi ve kötünün savaşını anlatan bir öyküde iyinin kim kötünün kim olduğunun kesin olarak belli olup olmaması da o hikayenin karakteristiğini belirler. Le Guin (1999) masallarda iyilik ve kötülüğün ying ve yang gibi iç içe geçtiğini ve insan zihninin bunu kolaylıkla ayıramayacağını söylemiştir. Yüzüklerin Efendisi'nde iyi kötü arasındaki sınır çok net gibi görünse de bu yüzeysel bir netliktir, zira elf-ork, Aragorn-Kara süvari, Gandalf-Saruman ve en önemlisi Frodo-Gollum gibi karşıtlıklar aslında iyiyle kötü arasındaki dengeyi ifade eder.

“İyi ve kötü arasında tam bir denge yok yani hani iyiden kötüye geçiş de olabiliyor kötünden iyiye geçiş de olabiliyor. O yüzden diğer filmlere göre farklılık gösteriyor.” (2. görüşme, 2. bayan katılımcı)

“Orta dünyada da evrenin dengesini görüyoruz, güçler dengesini. Bir yanda iyi bir yanda kötü var Kötülerin yaptığı şeylere karşı iyiler bir şeyler yapıyor. Daha sonra bir şekilde bir zafer kazanılıyor iyiler tarafından, dünyanın dengesi iyi yönde kaydığı zaman kötüler güçleniyor, böyle sürekli bir denge halinde ying yang gibi.” (5. görüşme, 2. erkek katılımcı)

2.2.1.3.2.4. Karakterler Yoluyla Oluşturulan Kalıplar

Her popüler eserin oluşturduğu gibi Yüzüklerin Efendisi de günlük bilgiye bir takım stereotipler eklemiştir. Filmlerdeki karakterlerin veya ırkların fiziksel veya ruhsal özellikleri günlük konuşmada benzetmeler sırasında kullanılmaktadır.

“Lisedeyken mesela saçını sürekli filmdeki elf neydi adı, Legolas, sürekli saçını onun gibi toplayan bir arkadaş vardı artık Legolas saç yapma diye şikayet ettiğimizi hatırlıyorum.” (3. görüşme, 2. bayan katılımcı)

“Koşan insanlar görünce hep tamam orklar geliyor derim mesela, ork kavramı koşan ve saldıran insanlar olarak yer etmiş bende.” (1. görüşme, 4. erkek katılımcı)

“Şimdi mesela yoldan güzel bir kız geçiyor, maşallah elf gibi kız diyebiliyoruz. Elf olmak eşittir güzel olmak yani.” (6. görüşme, 3. erkek katılımcı)

2.2.1.3.2.5. Ortak Çıkarlar ile Kenetlenme

Bu alt kategorideki ifadelere göre alegori, karakterler, mekanlar ve değer yargılarında olduğu gibi olay örgüsünde de ortaya çıkabilir. Filmlerdeki olayların gelişimi, sonuçları günümüz dünyasıyla benzeşebilir, yaşanabilecek durumlara ait mesajlar verebilir, hatta bizzat yaşadığımız durumlar örnek gösterilebilir.

“Yaşadıkları dünya bir tehlike altında, farklı ırklar dünyadaki farklı milletler gibi. Nasıl orada insan ırkı, elf ırkı, cüce ırkı varsa işte mesela dünyadaki

İngilizler, Fransızlar, Amerikalılar Türkler gibi, ne kadar birbirleriyle anlaşamamışlar da dünyaya yönelik bir tehlike karşısında yine ortak hareket edip aynı tarafta savaşabiliyorlar.” (1. görüşme, 3. erkek katılımcı)

“İyilerin ırkları arasında da çatışmalar vardı, bu bana biraz Türkiye'nin durumunu anımsattı. Hani birde sınıflardan bahsettik ya, elfler marjinal, cüceler işçi sınıfını yansıtıyor gibi; tüm kademeleri toplumun herhangi bir savaş durumunda, kötü bir olay esnasında birbiriyle kenetleniyor gibi. Aslında aralarda sürekli bir uçurum var, sınıf farkı olsun, kültür farkı olsun ama herhangi bir savaş veya felaket durumunda hepsi birbirine kenetlenip bir araya gelebiliyorlar yani.” (2. görüşme, 1. bayan katılımcı)

“Bence insanları farkı bir ırkla karşılaştırıyor değil de, nasıl insanlar arasında değişik sınıflar var, işçi sınıfı var kapitalist bir sınıf var işte cüceleri işçi sınıfı olarak değerlendirip, elfleri yönetici olarak, bazı kralları kapitalist olarak değerlendirip, böyle insanları kendi içinde değerlendiriyor ama çıkarların bir şekilde ortak olduğunu ve her şeyin beraber yaşamaktan geçtiğini anlatıyor.” (3. görüşme, 1. erkek katılımcı)

2.2.1.3.2.6. Güç ve Sorumluluk İlişkisinde İktidar

Güç ve iktidar tarihin başından beri insanlar tarafından arzu edilen şeyler olmuştur. Birçok edebi eser ve sinema filminde olduğu gibi, temel niteliklerine bakıldığında Yüzüklerin Efendisi'nin de güç üzerine bir inceleme olduğu sonucuna varılabilir (Hill ve Perkins, 2003). Görüşme ifadelerinde de katılımcıların, filmlerdeki karakterler ve objeler üzerinden dünyamızdaki güç ve iktidar kavramlarını ele aldıkları görülebilir.

“Mesela yüzüğü paraya benzettim ben bizim dünyamızdaki para. Şu an herkes para için mücadelede ve onun üzerine yaşam kurulu iktidar üzerinden, ekonomi üzerinden. Sanki şu an dünyada paranın ne kadar kötü olduğunu gören insanların, onu ortadan kaldırmaya çalışması gibi bir şey.” (5. görüşme, 1. erkek katılımcı)

katılımcı)

“Veya parayı ele geçiren kişinin ne kadar değiştiği.” (5. görüşme, 3. bayan katılımcı)

Fakat gücün verdiği sorumluluk çok ağır olsa da insan karakteri iktidar getiren güçten vazgeçmek istemez.

“Yüzük ona acı çektirse de ondan kurtulmak istemiyor sürekli onu istiyor. Hiçbir şekilde kimse ne kadar çektirirse çektirsin onu kimse bırakamıyor. Ne kadar acı verse de yüzüğe karşı bir istek, onu bırakamama gibi bir şey var. Güç karşısında diz çökme gibi bir şey herhalde bu. İnsanların güç karşısındaki acizliği sanırım.” (7. görüşme, 1. bayan katılımcı),

İktidarı ve gücü ele geçirmek için kurulan entrikalar da yaşadığımız dünya ve tarihle bağlantılı olarak ele alınmaktadır.

“Kardeş katli vaciptir diye bir şey çıkmış yani iktidar ilişkisinin son noktaya ulaştığı şey, insan kardeşini, oğlunu öldürebiliyor işte filmdeki baba oğul arasındaki çatışmanın babanın kendi oğlunu öldürmek istemesinin hayata yansması.” (4. görüşme, 2. erkek katılımcı)

2.2.1.3.2. Komplocu Düşünce

Yaşadığımız dünyanın alegorisi olarak bakıldığında ifadelere göre Yüzüklerin Efendisi batı kaynaklı bir eser olarak batı-iyi ve doğu-kötü çağrışımlarına sahiptir.

“Öyle işte görselliğine bakıyoruz, sevimli olanlar güzel olanlar elfler hobbitlerdir işte gayet batı dünyasını temsil ediyor, orklar filan da işte doğu, zaten İngiliz mitolojisi yapıyorsak böyle olması da şart yani” (3. görüşme, 2. bayan katılımcı)

Filmin Hollywood yapımı olması da bu görüşü pekiştiren bir ögedir zira Amerikan sineması, bir kültür elçisi gibi kendi ulusal çıkarlarını savunur ve onları evrenselleştirebilmek için onlardan ödün vermez. (Scognamillo, 1994) Bu noktada iyi kötü karşıtlığı Amerika/Avrupa – Asya, Hristiyan – Müslüman, batı – doğu gibi karşıtlıklar üzerinden kurulur.

“Batı daha çok mesela ideolojik merkezli filmler yapıyor ama doğuda daha çok sanatsal, geçmişle bugünü öyle güzel harmanlıyorlar ki, ve sanatla da birlikte çok daha duygusal şeyler çıkabiliyor.” (2. görüşme, 1. erkek katılımcı)

Turner'a göre (1989) oryantalist söylemin temel özelliği, batının emsalsizliğini vurgulamak için doğuyla farklılığının altını çizmektir. Görüşmelerdeki ifadelerde de sıklıkla Yüzüklerin Efendisi filmlerinin oryantalist bir söyleme sahip olduğu, iyi kötü karşıtlıklarının iyi batının gözünden kötü doğu şeklinde çizildiği mevcuttur.

“Kulağı uzun elf karakteri direk kuzey ırkını temsil ediyor. Beyaz da zaten direk batının timsali. İnsanlar direk bunlar bizim karakterlerimiz işte kötüler kim, illa doğuludur demiyorlar. Tamam diyorlar biz beyazız ve kötülerle savaşıyoruz diyorlar. İlla Türklerle illa Müslümanlarla illa Araplarla vesaire savaşıyoruz demeye gerek yok, filmi izletmek için izleyiciye çaktırmadan psikolojiye atılan belirli notlar bunlar.” (2. görüşme, 2. erkek katılımcı)

Yüzüklerin Efendisi'nin oryantalist bir kitap olup olmadığını tartışan *Aspects of Orientalism in Lord of the Rings* adlı makalesinde (2005) Winegar, orta dünya haritasından yola çıkılarak Yüzüklerin Efendisi'nin oryantalist olarak ele alınabileceğini iddia etmiştir. Makaleye göre bir İngiliz eseri olan Yüzüklerin Efendisi'nde Tolkien'in Shire'ı, yani Hobbitlerin yaşadığı yeri idealize edilmiş bir İngiltere olarak tasvir ettiği için haritanın yerleşiminin Avrupa ve Asya olarak ele alınabileceğini ifade etmiştir. Bu noktada bütün iyi kahramanlar batılıdır ve kötülüğün gücü doğudan gelmektedir.

“İşte Mordor mesela doğu olarak doğuda gösterilmiştir kitapta ve filmde. Burada işte doğulu insanlar da kötü olarak gösterilmiştir burada da şey var hani batı iyidir doğu kötüdür tarzında bir mesaj var.” (1. görüşme, 2. erkek katılımcı)

Filmlerde kullanılan öğeler, karakterlerin özellikleri, mekanlar, olay örgüsü yaptıkları atıflarla sürekli bir alegori ile oryantalist karşıtlıkları ifade etmektedir.

“O savaşlardaki filler özellikle Persleri işaret eder. Bakarsak tarihte filler eşittir Perslerdir. Tabi bize göre Timurlenk'tir ama onlara göre Perslerdir yani.” (2. Görüşme, 2. erkek katılımcı)

“Bir yerde gelişmiş bir yer var, Ayırık vadi mesela düzenini kurmuş, diğer tarafta sanayisi yeni gelişen bir yer var İ sengard gibi” (6. görüşme, 1. erkek katılımcı)

“Şimdi bakarsak bu orklar yani bu kötü yaratıklar güçlü. Buradan alıp bizim Müslümanlarla birleştirip yeni bir şey sunabilirler ortaya, çünkü birebir koyarsak direk çatışmaya yol açabilir. Bu yaratıkları ikiye ayırırsak iki ırk var hani biri zayıf ağaçları kesenler filan bina yapanlar ama onlar da savaşıyor, ikincisi tamamen savaşçılar hatta bunlar çavuş yüzbaşı teğmen gibi ayrılıyor. Bu sırayla bakarsak İslam profilinde direk kurucular işte Abbasiler İslam'ı bir yere getirmiştir, Emeviler yayılma olarak da bir yere getirmiştir. Ama Abbasiler'den sonra bakarsak bunların savaşçı kesimini oluşturan Türkler var. İyice kontrol altında tutan, savaşan, mücadele eden. Bu kötülerin arasında yaratıklardan daha iri, daha güçlü daha çevik daha hızlı olanların Türk olduğunu söyleyebilirim, yani bana göre.” (3. görüşme, 2. erkek katılımcı)

2.2.1.4. Tamamen Gerçeklik Dışı Yapay Bir Dünya Olarak Yüzüklerin Efendisi

Filmleri sıradan filmler, alternatif dünya veya dünyamızın alegorisi olarak görmenin dışında, bu yaratılmış dünyaya hiç ilgi duymayan, hatta ondan hoşlanmayan bir kitle de mevcuttur. Bu kitle görüşmelerdeki ifadeleriyle fantastik dünya ve içerisindeki kavramların tamamen yaratılmış olmasının getirdiği özgürlüğü ticari anlamda sömürü aracı olabileceğini ortaya koymaktadır.

“Ben fantastik filmleri pek sevmiyorum, ayrı bir dünya var, bu ayrı dünya için istediğin şekli çizebiliyorsun. Öyle özgürsün ki, Yüzüklerin Efendisi mesela; o adamlar ayrı bir yere taşınırlar onu da yazsalar beş kitap da oradan çıkar, köşeyi dönerler yani.” (6. görüşme, 1. erkek katılımcı)

“Bunun sonu yok ki, hani ne açıdan bakarsak bakalım kurmaca bir şey bu, istediğiniz kadar ileri gidebilir, çeşitlendirebilirsiniz. Yani yapımcı mesela baktı bu film tuttu, kafasına göre on tane daha çekebilir. Bütün filmlerde devamının çekilme olasılığı var ama yine de bir yerde tükenir bence. Bunun dünyası sınırsız düşünsenize filmin sonunda elfler bir yere gidiyorlardı hani gri limanlar mı neydi oradan da kaç film çıkar kim bilir. Hem de Yüzüklerin Efendisi'nin devamı diye çıkacağı için gişe garantili olur.” (3. görüşme, 2. erkek katılımcı)

DEĞERLENDİRME

Bu çalışma Yüzüklerin Efendisi filmlerinin gençler arasındaki günlük sohbetler içerisinde nasıl söylemler aracılığı ile tartışıldığını araştırmıştır. Çalışmanın birinci bölümü, araştırmaya ilham kaynağı olmuş kuramsal çalışmaları içermektedir. Bu çalışmalar özellikle seksenli yıllardan sonra batı literatüründe gelişmekte olan post yapısalcı ve postpozitivist bakış açıları içerisinde hareket eden çalışmalardır. Sabit ve değişmez bir dünya anlayışına alternatif olarak sürekli inşa halinde olan ve içerisinde yaşayanlar tarafından değiştirilip dönüştürülen bir dünya anlayışını savunan bu görüşler, metinlerin sınırlı anlamlarının olmadığını, okumanın metinler arası bağlantılar yapma eylemini içerdiğini ve sonucunda gelen “idrak etme” eylemini anlamın sürekli değiştiği bir süreç olarak tanımlamaktadır (Spivey, 1997).

Araştırma, bu kuramsal temellere dayanarak, bir filmin izleyiciler tarafından nasıl tek bir açıdan ele alınmadığını, filmlerdeki anlamların izleyicinin okumasına göre değişkenlik gösterdiğini ortaya koymayı amaçlamıştır. İzleyiciler bu anlamları söylemleri aracılığı ile ortaya koyacakları için, ikinci bölümde bu tür bir araştırmaya en uygun metodolojilerden olan fokus grup yöntemi ve söylem analizi ele alınmıştır. Sürekli değişen ve inşa halindeki anlamların araştırılması için doğal fokus grup yönteminin kullanımı uygun görünmektedir, zira bu yöntem bir grup katılımcının sohbet ortamı içerisinde doğal bir şekilde fikir paylaşımını içermektedir. Bu ortam, anlam üretimine doğal ortam sağladığı için söylemin bağlamsal ve inşa edilen yapısının ortaya çıkmasına zemin hazırlamaktadır. Bu noktada söylem analizinin doğal materyallere odaklanması kaçınılmaz hale gelmektedir (Potter, 2004).

20 erkek, 17 bayan toplam 37 öğrenci üzerinden gerçekleştirilen bu araştırmada 7 ayrı fokus grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. 45 dk ile bir buçuk saat aralığında değişen bu görüşmeler, kayıda alınarak daha sonra bu kayıtlar kağıda dökülmüştür. Transkripsiyonu yapılan görüşmeler, araştırmacının seçimleri ve kategorizasyonu ile analiz materyalini oluşturmuştur. Taylor'a göre (2001) araştırmacı, araştırmadan ayrı tutulamaz. Araştırmacının kimliği, bilgi birikimi, dünya görüşü, araştırma yaptığı konuya aşinalığı analizin gelişimini etkiler. Söylem analizi diğer analiz yöntemlerine göre daha öznel özellik gösterdiği için, doğal bir işlem formu değildir, her zaman

araştırmacının teorik arka planını ve seçimi gerektirir. Bu arka planın niteliği analizin kalitesini etkileyecektir.

Fokus grup yöntemi ile yapılan görüşmelerin analizi sonucunda Yüzüklerin Efendisi filmleri hakkında gençler tarafından sahip olunan dört farklı repertuar tespit edilmiştir. Birinci repertuara göre fantastik filmler vizyonda bulundukları zamana göre sinemaya gitme ritüelinin bir parçası olmaları açısından diğer türlerden farklı değildir. Sosyalleşme amacı ile günlük eğlence ritüelinin bir parçası olan sinema, zaman zaman vizyona giren fantastik filmlerle de günlük hayatın bir parçası olmaktadır. Sinemayı para verilen ve karşılığında ise eğlence talep edilen bir zaman geçirme aracı olarak gören kitle için fantastik filmlerin özel bir yeri yoktur.

Araştırmada bu repertuar içerisinde elde edilen veriler fantastik sinemayla ilgili olduğu kadar gençlerin sinemaya gitme ritüelini nasıl ele aldıkları ile ilgili de bazı değerlendirmelere ulaşılmasını sağlamıştır. Sinemaya giderken film seçimi yapılması sırasındaki eğilimler, sinemanın ilgiyi nasıl çektiğini, ve diğer eğlence yöntemlerine nasıl alternatif olabileceğini ortaya koymuştur. Öncelikle ifadelerde sıklıkla Yüzüklerin Efendisi'nin çok büyük bütçeli bir film olması, reklamının çok iyi yapılması ve yapımın görkeminin izleyicileri sinemaya gidip bu filmi izlemeye iten başlıca sebepler olduğu ifade edilmiştir. Filmin fantastik olması veya konusu bu noktada seçim yapılırken dikkate alınan faktörlerden biri değildir, bundan konusu ve temaları tamamen farklı olan fakat bütçesi ve reklamı bu kadar iyi olan herhangi bir filmin de ilgi çekebileceği sonucu çıkarılabilmektedir.

Sinema bir vakit geçirme aracı olarak gündelik hayat içerisinde sanat olmanın dışında bir işlev de üstlenmektedir. Sinemada izlenecek filmin seçimi sırasında grup kararları da etkili olabilmektedir. Fantastik sinemanın diğer türlerden farklı bir özelliğe sahip olmadığını ifade eden görüşleri içeren repertuarda bir alt kategori olarak, bu filmlerin seçiminin de diğer filmler gibi sinemaya gidilen grubun ortak seçimi ile gerçekleştiği ortaya konmuştur. Bu seçimler genel olarak vizyondaki film, filmin ismi, afişi veya filmdeki oyunculara göre yapılmaktadır.

Üçüncü bir alt kategori, fantastik filmlerin seçiminde de tür filmlerine olan ilgiye benzer bir ilginin söz konusu olduğunu söylemektedir. Yazarın, bir serinin, bir türün veya belli bir yönetmenin alışılmış konu, görsellik veya karakterlerine olan ilgi filmin seçiminde etkili olabilmektedir. Örneğin Yüzüklerin Efendisi'nin görsel yapısında bulunan çekimlere, mekanlara veya olay örgüsüne yakın olan diğer fantastik filmler, belli bir kitleyi sadece bu sebeple sinemaya çekebilmektedir.

Katılımcıların Fantastik filmler ile ilgili sahip oldukları ikinci repertuar fantastik sinemanın farklı bir dünya alternatifi sunduğu için yaşadığımız dünyadan kaçış sağladığını, ve bu şekilde bir tatmin yarattığını işaret eden ifadeleri içermektedir. Bu repertuar görüşmecilerin ifadelerinde üç ayrı alt kategoride ele alınacak şekilde ortaya konmuştur.

- Yüzüklerin Efendisi filmleri, roman uyarlaması filmler olarak izleyiciye kitaptaki olay örgüsünü sunmaktadır. Ancak sunduğu fantastik dünyanın kitabı okuyan izleyicilerin kafalarında yarattıkları dünya ile benzeşmesi veya farklılaşması izleyicinin hayal gücünü etkilemektedir. Karakterleri ve mekanları kitabı okurken hayal edilen şekliyle görmek, filmin fantastik dünyalara karşı yarattığı arzuyu arttırmaktadır.

- Hemen hemen bütün filmlerde, izleyicin seyir hazzını destekleyen bir öge olan özdeşleşme duygusu, fantastik eserlerde de izleyicinin filme kendini kaptırmasını sağlayan en önemli öğelerden biridir. Ayrıca, özellikle bu dünyalardaki karakterler, atıldıkları maceralar, kahramanlıkları ve kullandıkları doğa üstü güçler ile sıradan izleyicinin özdeşleme kurmak istediği türden karakterlerdir.

- Fantastik eserlerde ve dolayısıyla fantastik sinemada da bulunan gerçek dışı, ulaşılmaz görünen büyü, sihir gibi kavramlar, hayal edilmesi zor türden mekanlar izleyicilerde orada bulunma, onları yaşama arzusu uyandırmaktadır. Fantastiğin tatmin duygusu yaratan en önemli özelliklerinden biri okuyucuyu veya izleyiciyi bu

kavramlarla buluşturup, o mekanlarda olma arzusu yaratarak yaşadığımız dünyadan kaçırmasıdır.

Üçüncü repertuar ise fantastik sinemayı “gerçek dışı” olarak görmeyip, filmlerde var olan olay, kavram veya karakterleri yaşadığımız dünyanın bir alegorisi olarak görmektedir. Bu noktada Yüzüklerin Efendisi yaratılmış ve hayal gücüne dayanan bir dünya olmaktan çok içinde yaşadığımız dünyanın birçok açıdan yansımaları içermektedir. Bu görüşe göre filmlerdeki karakterler, olay örgüsü, mekanlar, nesneler veya kavramlar gerçek dünyayla bağlantılıdır ve hemen hemen hepsinin reel bir karşılığı bulunmaktadır.

Öncelikle, bu repertuara ait ifadelerle göre roman uyarlaması olan filmlerin yazarın hayatıyla, bakış açısıyla ve tecrübeleriyle olan ilişkisi yadsınamaz. Yazar yaşadığı dönemi ve kendi hayatından ipuçlarını farkında olarak veya olmayarak eserine yansıtmıştır. Örneğin; birinci ve ikinci dünya savaşına yaşadığı süre içerisinde şahit olan bir yazarın eserinde tasvir edilen savaşlar bu ifadelerle göre tamamen hala gücü ürünü olamazlar, yaşanan gerçek savaşlardan parçalar taşımaktadırlar.

Bu repertuara ait ikinci bir alt kategori filmlerdeki değerlerin ve karakterlerin günlük hayat içerisinde nasıl karşılıklarını bulabildiklerini söyleyen ifadeleri içermektedir. Karakterler, olaylar karşısında verdikleri tepkiler, yaptıkları seçimler veya sadece karakteristik özellikleri ile dünyamıza ait mesajlar verirler. Karakterlerin sahip olduğu ahlaki yapı, günümüz dünyasıyla ilgili örnekler taşımaktadır ve her karakter ayrı bir değer ve sosyal grubun temsilidir. Aynı şekilde bu karakterler fiziksel özellikleri veya karakter gelişimleri, başlarına gelen olaylar sebebiyle ulvi kişilere benzetilmektedir. Bu benzerlikler sadece karakterlere yönelik değil bazen nesnelere veya durumlara ait de olabilmektedir. Din ve din ile ilgili simgesel benzetmeler tamamen gerçek dışı gibi görünen fantastik filmlerde dahi zihinlerde yer bulabilmektedir. Bunlara ek olarak, filmlerde sıklıkla ele alınan iyi – kötü karşıtlığı da bazı simgesel temsiller aracılığı ile ortaya konmaktadır. Fiziksel görünüş, renk seçimleri, mekanların niteliği gibi görsel öğeler iyilik ve kötülüğe işaret eden özellikler

taşımaktadır. Bunları belirleyen bazı kalıplar vardır ve bu kalıplar izleyicinin zihnini bu temsillere yönlendirir.

Değerler ve karakterlere ait benzetme – eşleştirmeleri içeren alt kategoriye ait bir diğer görüş filmlerin yaşadığımız dünyaya ait bazı stereotipler yarattığı yönündedir. Filmlerdeki karakterlerin özellikleri günlük konuşmadaki nitelermelere kaynaklık etmektedir. Ayrıca, filmlerdeki olay örgüsü de dünyamızda, ve hatta ülkemizde yaşanan bazı olaylarla benzerlik gösterebilir, bunlara yönelik yargılar ortaya koyabilir. Bu alt kategoriye dahil olan ifadelerin bazıları filmlerdeki olaylar ve karakterler üzerinden güç, iktidar gibi kavramlara yönelik bazı saptamaları içermektedir.

Repertuarın üçüncü alt kategorisi filmlerden hareketle, tamamen günümüz dünyasıyla ilişkili olarak geliştirilen komplo teorilerini içeren ifadeleri kapsamaktadır. Bu ifadelere göre yazarın yaratımı olan dünya tamamen taraflıdır, bu dünyanın filme yansıtılması esnasında tasvirlerden yola çıkılarak yaratılan görsellik de aynı taraflılığı beyaz perdeye taşımıştır. İyi kötü kavramları zıtlıklarını bu ifadelere göre doğu-batı, Müslüman-Hristiyan, Avrupa-Asya gibi karşıtlıklar üzerinden kurmaktadır. Bu görüş Yüzüklerin Efendisi kitaplarını ve filmlerini tamamen oryantalist eserler olarak değerlendiren bir bakış açısını ortaya çıkarmıştır.

Dördüncü ve son bakış açısına göre fantastik sinema, gerçek dışı öğeleri içermesi bakımından yaşadığımız dünyayla tamamen alakasızdır ve bu tip öğelerin filmlerde kullanımının sinema sektörüne sağladığı özgürlük, bu filmlerin ticari açıdan birer sömürü aracı olmasını beraberinde getirmektedir.

Söylem analizinde bazı araştırmacılar görüşmelerde süreci, yani katılımcıların nasıl konuştuklarını, birbirleriyle olan etkileşimlerini ve bu konuşmalar esnasında ne yaptıklarını incelerken, bazıları ise konuşmaların sadece içeriğine önem vermektedir (Taylor, 2001). Bu çalışma içerik ile ilgilenmiş ve görüşmeler üzerinden bu tip bir analize uygun materyal seçimi gerçekleştirilmiştir. Ortaya çıkan repertuarlar ve alt kategoriler oluşturulurken belli kurallar değil, ifadeler arasındaki benzerlik ve

ortaklıklar dikkate alınmıştır. Bazı alt kategoriler oluşturulurken bu alt kategoriye dahil edilebilecek bir tek ifadenin olması yeterli bulunmuştur çünkü bu ifade aynı zamanda üst kategorisini oluşturan repertuarın bir parçasıdır.

Analiz, görüşme yapılan 37 kişinin seçilen 85 ifadesini kapsamaktadır. Seçilmeyen ifadeler hiçbir repertuara dahil edilmeyecek ve yeni bir repertuar oluşturamayacak nitelikte konunun dışında ifadelerdir. Ancak aynı materyal farklı açılardan ele alındığında bu ifadeler de veri özelliği taşıyabilir. Neyin veri olarak görüleceği araştırmacının teorik arka planına ve araştırmanın geniş başlığına göre belirlenir (Taylor, 2001).

Kültürel Çalışmalar literatürü içerisindeki Alımlama çalışmalarını kendine temel alan bu araştırma, özellikle Hollywood sinemasını konu edinen eleştirel yaklaşımlara bir alternatif sunmayı amaçlamıştır. Özellikle popüler kültüre ait eserler izleyici domine eden uyku ilaçları gibi tasvir edilmektir. Bu yaklaşımlar izleyiciyi filmlerde verilen mesajları farkında olmadan oldukları gibi kabul eden etkisiz elemanlar olarak görmektedir. Ancak popüler medya tüketicileri sindirilmiş, dilsiz ve farklılaştırılmamış, duyduğu ve gördüğü her şeyle bastırılmış mazlum bir kitle değildir. (Kolker, 2002) İzleyiciler, ait olduğu kültür, sosyal sınıf, ekonomik koşullar, toplumsal cinsiyet gibi kendisini oluşturan birçok özellik ile birlikte ele alınmalı ve bu özelliklerin kitle iletişim araçlarının verdiği mesajları okumaları sırasında etkili oldukları göz önüne alınmalıdır.

Kaynakça

- Agar, M. and MacDonald J. (1995). Focus groups and ethnography. *Human Organization*, Vol. 54, 78-86.
- Barnett, L. A. and Allen, M. P. (2000). Social class, cultural repertoires, and popular culture: the case of film. *Sociological Forum*, Vol. 15(1), 145-163. Springer Science and Business Media.
- Bevan, S. and Bevan K. (1999). Interviews meaning in groups. In Parker I. (ed.), *Critical Textwork: An Introduction to Varieties of Discourse and Analysis*. Open University Press: California.
- Bilgin, N. (2003). *Sosyal Psikoloji Sözlüğü. Kavramlar, Yaklaşımlar*. Bağlam Yay.: İstanbul.
- Billig, M. (1998). Rhetorical and Discursive Analysis: How Families Talk About The Royal Family. In N. Hayes (ed.), *Doing Qualitative Analysis in Psychology*, 39-54. Psychology Press: UK.
- Billig, M. (1997) 'Discursive, rhetorical and ideological messages' in C. McGarty and A. Haslam (eds) *The Message of Social Psychology*. Oxford, Blackwell.
- Çalışlar, A. (1982) *Kitle Kültürüne Bakış*. Bilim ve Sanat: Ankara
- Coren, M. (2002). *J.R.R. Tolkien, Yüzüklerin Efendisi'nin Yaratıcısı*. Altıkkırbeş Yayınları: İstanbul.
- Dağtaş, B. (2003). *Reklamı Okumak*. Ütopya Yayınevi: Ankara
- Daspit, T. (2003). Yüzüklerin Efendisi'nde erdem ve erdemsizlik. Bassham G., Bronson E., Irvin W. (ed.). *Yüzüklerin Efendisi ve Felsefe*. s. 143 – 153. Güncel Yayınları: İstanbul
- Davies, B. and Harré, R. (1990) Positioning: the discursive production of selves, *Journal of the Theory of Social Behaviour*, Vol. 20, 43-65
- Davison, S. A., (2003). Tolkien ve Kötülüğün Doğası. Bassham G., Bronson E., Irvin W. (ed.). *Yüzüklerin Efendisi ve Felsefe*. s. 129 – 141. Güncel Yayınları: İstanbul

- Eagleton, T. (2004) *Kuramdan Sonra*. Literatür Yayınları: İstanbul
- Gilbert, J. B. (1983). Popular culture. *American Quaterly*, Vol. 35(1/2), 141-154. The Johns Hopkins Univercity Press.
- Hall, S. (1993). Encoding, decoding. In. During, S. (ed.). *The Cultural Studies Reader*, 90-103 Sage: London.
- Harré, R. (2001). Tasks, Tools and the Boundaries of the Discursive. *Culture & Psychology*, Vol. 7(2), 145–149. Sage: London.
- Hartley, J. (2003). *A Short History of Cultural Studies*. London: Sage.
- Hermans H. J.. M. (2001). The diological self: toward a theory of personal and cultural positioning. *Culture & Psychology*, Vol. 7(3), 243-281. Sage: London
- Hoijer, B. (1990). Studying wievers' reception of television programmes: Theorotical and methodological considerations. *European Journal of Communication*, Vol. 5, 29-56. Sage: London
- Hollander, J. A. (2004). The social contexts of focus groups. *Journal of Contemporary Ethnography*, Vol. 33, 602-637. Sage: London
- Holliman, R. (2004). Media Coverage of Cloning: A Study of Media Content, Production and Reception. *Public Understanding of Science*, Vol. 13, 107–130. Sage: London.
- J. Barker, M. (2005). The Lord of the Rings and ‘Identification’: A Critical Encounter. *European Journal of Communication*, Vol 20(3), 353–378. Sage: London.
- Jensen, K. B. and Rosengren, K. E. (1990) Five Traditions in search of the audience. *European Journal of Communication*, Vol. 5, 207-238. Sage: London.
- Katz, E, (2003). Tolkien'in yüzükleri ve Platon : Güç, seçim ve ahlak üzerine dersler. Bassham G., Bronson E., Irvin W. (ed.). *Yüzüklerin Efendisi ve Felsefe*. s. 17 – 35. Güncel Yayınları: İstanbul
- Kitzinger J. (1994) The methodology of focus groups: the importance of interaction between research participants, *Sociology of Health*, 16(1), 103-21

- Kolker, R. (2002). *Film, Form and Culture*. Mc-Grow Hill: US.
- Kraus, J. (2003). Tolkien'de modernizm ve geleneğin önemi. Bassham G., Bronson E., Irvin W. (ed.). *Yüzüklerin Efendisi ve Felsefe*. Güncel Yayınları: İstanbul
- Lakoff, R. T. (1990). *Talking power: The politics of language in our lives*. Basic Books: New York.
- Le Guin, U. (1999). *Kadınlar Rüyalar ve Ejderhalar*. Metis Yayınevi: İstanbul.
- Morgan, D. L. (1996) Focus groups. *Annual Review of Sociology*, vol. 22. pp. 129-152
- Morley, D. (1981) Interpreting television. In *Popular Culture and Everyday Life* (Block 3 of U203 *Popular Culture*). Milton Keynes: Open University Press, pp. 40-68
- Morley, D. (1983). Cultural Transformations: The Politics of Resistance. In Davis, H. and Walton P. (Eds.), *Language, Image, Media*. Oxford: Basil Blackwell, pp. 104-17.
- Moscovici, S. (1988). Notes Towards a Description of Social Representations. *European Journal of Social Psychology*, Vol. 18, 211-250.
- Moscovici, S. (1984). The phenomenon of social representations. In R. Farr and S. Moscovici (eds.) *Social Representations*, p: 3-69. Cambridge University Press, Maison des Sciences de l'Homme:Cambridge/Paris.
- Mukerji C. and Schudson M. (1986). Popular Culture. *Annual Review of Sociology*, Vol. 12, 47-66. Annual Reviews.
- Orr, J., (1997). *Sinema ve Modernlik*. Ark Yayınları: Ankara.
- Paker, K. O. (2005). *Günlük Düşüncede Modernlik, Din ve Laiklik*. Vadi Yay.: Ankara
- Perkins, A. ve Hill, H. (2003). Gücün yozlaştırması. Lobdell, J. (ed.) . *Tolkien'i Anlamak*. s.75 – 87. Güncel Yayınları: İstanbul.
- Potter, J. (1996). Discourse Analysis and Constructionist Approaches: Theoretical Background. In John T.E. Richardson (Ed.) *Handbook of qualitative research methods for psychology and the social sciences*. BPS Books: Leicester.

- Potter, J. (2004). Söylemsel psikoloji ve söylem analizi. *Doğunun ve Batının Yerelliği: Bireylik Bilgisine dair*, S. A. Arkonaç (ed.), 65-92. Alfa Yayınları: İstanbul
- Potter, J. And Wetherell M. (1992). *Mapping the Language of Racism: Discourse and the Legitimation of Exploitation*. Hemel Hempstead: Harvester Wheatsheaf
- Potter, J. And Wetherell M. (1996). Discourse Analysis. In J. A. Smith, R. Harré, L. V. Langenhove (Eds.) *Rethinking Methods in Psychology*, 80-93, Sage: London.
- Propp, V. (1987). *Masalların Yapısı ve İncelenmesi*. Sevinç Matbaası: Ankara.
- Rabkin, E. S. (1979). *Fantastic Worlds : Myths, Tales, and Stories*. Oxford University Press, Incorporated.
- Rosnow, R. L. and Georgoudi, M. (1986) *Contextualism and understanding in behavioral science: Implications for research and theory*. Preager: New York
- Roloff, B. ve SeeBlen, G. (1995). *Ütopik Sinema: Bilim Kurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi*. Alan Yayıncılık: İstanbul.
- Sarbin, T. R. (2000). Wordlmaking, self and identity. *Culture & Psychology*, Vol. 6(2), 253-258. Sage: London.
- Scognamillo, G. (1994). *Amerikan Sineması*. Ağaç Yayınları: İstanbul.
- Sherrard, C. (1998). Repertoires in Discourse: Social Identification and Aesthetic Taste. In N. Hayes (ed.), *Doing Qualitative Analysis in Psychology*, 69-83. Psychology Press: UK.
- Shotter, J. (2004) Sosyal inşacılığın ötesinde: Kartezyen öze ve Faili yeniden düşünmek ve yeniden cisimleştirmek. *Doğunun ve Batının Yerelliği: Bireylik Bilgisine dair*, S. A. Arkonaç (ed.), 161-200. Alfa Yayınları: İstanbul
- Shohat E. and Stam R. (2002). The politics of multiculturalism in the postmodern age. *Unthinking Eurocentrism*, 338-362. Routledge: London
- Smith, P. (2001). *Kültürel Kuram*. Babil Yay.: İstanbul.
- Spivey, N. N. (1997). *The Constructivist Metaphor*. Academic Press: California.

- Sobchack, V. (2003). Fantastik film. In Nowell-Smith, G., (ed.), *Dünya Sinema Tarihi*, 362-371. Kabalcı Yayınevi: İstanbul.
- Storey, J. (2000). *Popüler Kültür Çalışmaları*, Babil Yayınları: İstanbul.
- Steinmetz, J. L. (2006). *Fantastik Edebiyat*. Dost Yay.: Ankara
- Taylor, S. (2001). Locating and conducting discourse analysis. In Wetherell, M., Taylor, S., and Yates, S. J., (eds), *Discourse as Data: A Guide for Analysis*, 5-48. Sage: London.
- Tolkien, J. R. R. (1999). *Peri Masalları Üzerine*. Altıkırkbeş Yayınları: İstanbul.
- Turkle, S. (2002, March, 7) Lord of the Hackers. *New York Times*.
- Turner, B. S. (1989) Oryantalizm ve İslam'da Sivil Toplum Meselesi. Hüseyin, A., Olson, R. ve Küresi, C. (ed.). *Oryantalistler ve İslamiyatçılar, Oryantalist İdeolojinin Ekstirisi* S.37. İnsan Yayınları: İstanbul.
- Van Dijk, T. A. (1998). *Ideology. A Multidisciplinary Approach*. Sage: London.
- Van Dijk, T. A. (1999). Editorial : on context. *Discourse and Society*, vol. 10(3), 291-292
- Wallerstein, I. (2000). *Bildiğimiz Dünyanın Sonu*, Metis Yayınları: İstanbul.
- Wetherell, M. (1998). Positioning and interpretative repertoires: conversation analysis and post-structuralism in dialogue. *Discourse & Society*, VOL. 9(3), 387-412. Sage: London.
- Wetherell, M. (2001) Themes in discourse research: the case of Diana. In Wetherell, M., Yates, S., Taylor, S., and University, O. (eds). *Discourse theory and practice : a reader*. SAGE, London
- White, M. (2003). *Tolkien: Yüzüklerin Efendisi'nin Yaratıcısı*. İnkılap Kitapevi Kelepir Yay.: İstanbul.
- Wibeck, W., Dahlgren, M. A. and Öberg, G. (2007). Learning in focus groups: an analytical dimension for enhancing focus group research. *Qualitative Research*. Vol. 7, 249-267, Sage, London.

Winegar, A. (2005). Aspects of Orientalism in J. R. R. Tolkien's The Lord of the Rings.

The Grey Book, vol. 1, p: 2.

Yavuz, Ş. (2005). *Medya ve İzleyici. Bitmeyen Tartışma*. Vadi Yay.: Ankara.

EK 1. KATILIMCILAR ÇİZELGESİ

<i>Bölüm</i>	<i>Yaş</i>	<i>Cinsiyet</i>	<i>Analiz İçerisindeki Tanımı</i>
1. Görüşme - 72 dk			
Bilgisayar Mühendisliği	22	erkek	1 .görüşme, 1. erkek katılımcı
Bilgisayar Mühendisliği	21	erkek	1 .görüşme, 2. erkek katılımcı
Bilgisayar Mühendisliği	22	erkek	1 .görüşme, 3. erkek katılımcı
Bilgisayar Mühendisliği	22	erkek	1 .görüşme, 4. erkek katılımcı
Bilgisayar Mühendisliği	22	erkek	1 .görüşme, 5. erkek katılımcı
Bilgisayar Mühendisliği	22	erkek	1 .görüşme, 6. erkek katılımcı
2. Görüşme - 55 dk			
Ziraat Mühendisliği	23	erkek	2. görüşme, 1. erkek katılımcı
Ziraat Mühendisliği	23	erkek	2. görüşme, 2. erkek katılımcı
Peyzaj Mimarlığı	23	kadın	2. görüşme, 1. bayan katılımcı
Diş Hekimliği	24	kadın	2. görüşme, 2. bayan katılımcı
Ziraat Mühendisliği	24	erkek	2. görüşme, 3. erkek katılımcı
3. Görüşme - 58 dk			
İletişim Fakültesi	25	kadın	3. görüşme, 1. bayan katılımcı
İletişim Fakültesi	23	kadın	3. görüşme, 2 bayan katılımcı
İletişim Fakültesi	21	erkek	3. görüşme, 1. erkek katılımcı
İletişim Fakültesi	24	kadın	3. görüşme, 3. bayan katılımcı
İletişim Fakültesi	22	erkek	3. görüşme, 2. erkek katılımcı
İletişim Fakültesi			
4. Görüşme - 66 dk			
Eğitim Fakültesi	21	erkek	4. görüşme, 1. erkek katılımcı
Su Ürünleri	22	erkek	4. görüşme, 2. erkek katılımcı
Su Ürünleri	22	erkek	4. görüşme, 3. erkek katılımcı
İletişim Fakültesi	22	kadın	4. görüşme, 1. bayan katılımcı
5 Görüşme - 82 dk			
Bilgisayar Mühendisliği	20	erkek	5. görüşme, 1. erkek katılımcı
İletişim Fakültesi	20	kadın	5. görüşme, 1. bayan katılımcı
İletişim Fakültesi	21	kadın	5. görüşme, 2. bayan katılımcı
Bilgisayar Mühendisliği	22	erkek	5. görüşme, 2 erkek katılımcı
Kimya Mühendisliği	21	kadın	5. görüşme, 3. bayan katılımcı
6. Görüşme - 56 dk			

Eczacılık	24	erkek	6. görüşme, 1. erkek katılımcı
Eczacılık	24	erkek	6. görüşme, 2. erkek katılımcı
Diş hekimliği	23	kadın	6. görüşme, 1. bayan katılımcı
Eczacılık	25	erkek	6. görüşme, 3. erkek katılımcı
Edebiyat Fakültesi	26	kadın	6. görüşme, 2. bayan katılımcı
7. Görüşme - 74 dk			
İletişim Fakültesi	22	kadın	7. görüşme, 1. bayan katılımcı
Edebiyat Fakültesi	25	kadın	7. görüşme, 2. bayan katılımcı
Eğitim Fakültesi	24	kadın	7. görüşme, 3. bayan katılımcı
Eğitim Fakültesi	26	kadın	7. görüşme, 4. bayan katılımcı
Edebiyat Fakültesi	23	kadın	7. görüşme, 5. bayan katılımcı
Edebiyat Fakültesi	24	kadın	7. görüşme, 6. bayan katılımcı
Toplam 37 kişi			

EK.2. TRANSKRİPSİYON ÖRNEĞİ*

Mod: Şimdi (3) temel olarak bahsedeceğimiz şey bu yüzüklerin efendisinin en böyle çıktığı zamanlarda filmlerin çıktığı zamanlarda böyle bir furya haline gelmesi böyle bir anda herkesin yüzüklerin efendisi fanı kesilmesi böyle oo filmi izledin mi abi falan gibilerinden şimdi bunu mesela yani nasıl değerlendirebiliriz bir anda nasıl bu şekilde bir yay - yayılma oldu ve insanlar nasıl bir anda huraa yüzüklerin efendisi benim canım gibi bir yaklaşım içerisine girdiler yani bu (.) nasıl bir şeydi (.) popüler kültürdeki nasıl bir girişimdi sizce bunu - bununla ilgili bir giriş yapabiliriz.

1.1.: Büyük ihtimalle en başta şöyle olmuştur bakmışlardır çok fazla para akıtmış adamlar gidip görelim madem öyle demişlerdir ondan sonra baktılar heyecan var biraz aksiyon

Mod: Evet evet bu-

1.2.: Bence reklamı da iyi yapıldı baya bi gösterdiler reklamlarını (.....) hatta haber kanallarında filan çıktı yani (.....)

1.3.: (.....) sağlam temelleri var yani bir kitaptan yola çıkmış sonuçta yani (...) bu konuya gönül vermiş insanlar (...)

1.4.: Film olmadan önce o kadar şey değildi heralde kitaplar

1.2.: tabi canım kitapları kimse bilmiyordu

1.4.: Yani bence şu var; böyle seri filmlerde hani birine gittim, sağdan soldan duyuluyor ona gideyim, şuna gideyim, insanlar çevresindekilerin gazıyla gidiyor. Mesela star wars var ordan örnek vereyim, eski bir seri ama eski bir seri olmasına rağmen çok fanı olmadığından insanlar gitmiyor. Ama işte Matrix'dir işte Yüzüklerin Efendisidir bunlar yeni taze olduğundan insanlar ben gideyim, şu gitsin, arkadaşlarım gitsin derken bir anda böyle bir akım oluşuyor.

Mod: hmm

1.4.: yani güncel olmasından dolayı biraz da

1.1.: Takım tutma gibi bir şey de olabilir yani insanlar beğeniyorlar bunları. Mesela nasıl sen galatasaraylı oluyorsun, nasıl oluyorsun bilmiyorum ama oluyorsun sonuçta o da fanatikleşme gibi bir şey insan beğeniyo sonuçta arkadaşları beğenmiş

* Örnek için birinci görüşmenin ilk 15 dakikası alınmıştır.

Mod:

evet

1.1.:

(...) bende

beğeneyim bari diyor bide şey var ben mesela kitabı olduğunu filmi izledikten sonra öğrendim bilmiyordum ben kitabı olduğunu bu kadar cahil bi adamla konuşmaya da gerek yok (gülüşmeler)

Mod: (.....) e tabi yani doğru yani senin dediğin çünkü yüzüklerin efendisinde mesela yüzüklerin efendisiciler ile böyle harry pottercılar gibi bir ay- ayırım oldu bir ara (....)

1.2.: (.....) bir ayırım olduğu söylenemez yani herkes(...) gidiyo ben de gidiyorum ben en azından mesela harry pottera da giderim yüzüklerin efendisine de giderim o ayrı bir şey

Mod: Evet doğru (.) peki şey ee yani bu böyle oldu bir anda esti fırtına gitti hepimiz izledik vs. peki izledik de izledikten sonra ne hissettik ne oldu yani hayatımızda bir şey değişmemiştir muhtemelen izledik diye ama tabii ki karakterlerden olsun içindeki temalardan olsun işte dostluktan arkadaşlık güven ne bileyim irade böyle bu tür temalardan olsun illa ki insanın aklında bir iki bir şey kalmıştır yani

1.4.: Yani kalıyo aslında da genelde aklımızda kalan şey oluyo para cebimizden giden para başka bir şey olmuyo (gülüşmeler Ç: adam sinemaya yeni bir bakış açısı getirdi) diğer filmlerden ekstra bir şey olduğunu sanmıyorum ben (1.5) tek aklımda kalan benim şu sahneydi üçüncü filmde ee bu kuşatmada atlılar orkları ezerek geçiyordu orda biz arkadaşlarla kalkıp perdeye doğru koşmaya başlıyorduk neredeyse öyle bir gaza gelmiştik

1.5.: İkinci filmdeydi o

1.4.: İkinci filmde miydi o işte o yani arkadaşlık dostluk falan filan bunlar çün - çoğu filmin teması bazıları sadece bu konuların üzerine kuruluyor ama bunun şeyi ne mantığı ne üç tane film var daha geniş bir açıklama şeyi var şansı var daha fazla konuya değinme şansı var o kadar ekstra bir şey bırakacağını pek sanmıyorum

1.2.: Aslında kitabı okuyan biri olarak ben şöyle söyleyeyim; orda gördüklerim, yani yönetmen kitabın tasvirini nasıl yansıttıysa onu görüyorsun , ben bunu böyle tasvir etmemiştim aslında bu böyleymiş diyorsun ve hakkaten onu görünce kitabı daha da iyi anlıyorsun bence. İşte o görüntü senin kafanda canlanan görüntüden farklı veya senin düşündüğün gibi olması insanı heyecanlandırıyor. Hani savaş sahnesini örnek verdik mesela orda hakkaten ben öyle bir şey hayal edemezdim bile ama onu orda görünce insan daha da gaza geliyor hakkaten birkaç defa düşündüm kitabı bir daha okumayı tabi son(.....)

Mod: Hep ertelenir zaten böyle şeyler bende de aynı şey oldu

1.4.: Kitaplar ama şey için yazılmıyo ki sabit bi gerçek için. Ya da sabit bir hayal için. Kitaplar bütün okuyucuların kendi düşünce, hayal güçlerini canlandırıp bir şeyler üretmeleri için yazılıyor belki de. (S: evet) Yani orda sinemada gördüğümüz sadece yönetmenin belki bizi biraz daha duygulandırmak, belki gaza getirmek, n belki üzme, o anda o duyguları pompalamak için yaptığı bir şey. Yani oraya gittiğimiz zaman tamam bu doğrusuymuş yada bu gerçeğiymiş; işte ben kitapta farklı hayal ediyordum çok mantıklı gelmiyor bana (s: hmmm) sadece onun elindeki imkanlar işte efektler carttu currtu öyle bir şeyler

1.6.: Zaten her şeyi - her şeyi beğenmen mümkün değil veya her şey kafadaki gibi olması da gerekmiyor şöyle ki o rohan şey o tepedibi miydi neresiydi orası bi savaşa (S: migfer) ha miğferdibindeki savaşa mesela o gimlinin bir boru öttürüşü var sahnesi var mesela orası bence iğrençti o borunun ötüsü o sesi(.....) (gülüşmeler)

(.....)

1.1.: Okuduğun kitabın yönetmeni sen oluyorsun bi bakıma ondan ondan sinema yönetmenlerinin - adamın bütçesi belli ama senin hayagücünün sonuçta sınırı olmadığı için çok farklı şeyler de düşünebiliyorsun.

1.4.: Bence orda tek nokta var Liv Tyler (gülüşmeler) onun için hastası oluyorsun

1.1.: Hayallerine bile giremeyen bir insan

1.4.: Onun için hastası oluyorsun diil onun hastasıyız zaten de onu hayal edemezsin heralde kitapta ne kadar okusan ne kadar tasvir edilse

1.2.: Ama görünce diyosun arwen hakkaten liv Tyler diyosun yani (gülüşmeler) arwen diyince aklına ne geliyo liv Tyler geliyo

1.5.: O gelicek tabi

Mod: Filmden önce öyle bir şey tasavvur edemezdin

1.2.: Kitapta işte şey düşünüyodun ne güzel elf ama(.....)

Mod: Bir bakıma Peter Jackson şeyin Arwen'in yer yüzündeki yansımasını bulmuş

1.6.: Beklide sınır konmuş orda artık hayal gücümüze

1.2: Adam demiş Arwen bu olsun bu olmuş herkes de benimsedi yani

1.4.: Ondan güzeli yok

Mod: Arwen diyince hani karakterlerden de şimdi arwen aklımızda kaldı tabi yani o güzelliğin kalmaması imkansız onun dışında ama peki karakterlerden ne mesela yani gandalf bir aragorn

1.2.: Benim için bu frp ve fantezi edebiyatında cücelere hastayım gimli benim için zaten ana karakter gibi birşeydi filmlerde ki pek üstünde durmadılar birkaç espri haricinde baya ezdiler zaten cüceleri (.....) dolayı gimlinin ben her sahnesini şimdi düşündümde hakaten severim keşke gimli için de film çıksa ayrı

Mod: Cücelere ait ayrı bir karakter yapısı vardır zaten çoğu fantastik kitapta onu yansıtabilmişler yani (.....)

1.3: Gimli için film çıkmamış

1.2.: Gimli için (gülüşmeler) olabilir aslında

1.5.: Zaten filmde karakterler aslında kısıtlı bir şekilde irdelenmiş yani mesela legolas tam emin değilim ama bir elf ülkesinin bi prensiymiş ben sonradan öğrendim filmde hiç geçmiyordu ya da aragornun gerçek soyu ben tam bilmiyorum da belki sen bilirsin numenoran mıydı öyle bir şey mesela yarı insan yarı elf tarzı bir şeymiş ama filmde o da geçmiyor (....)

1.2.: Aragornun atası öyleydi benim hatırladığım kadarıyla isildur (....) evet mesela aragorn 150 yaşına kadar yaşıyo hatırladığım o benim o mesela elf ırkından geldiğinden dolayı bir kısmı atalarının ondan da bahsedilmiyor

1.1. Sadece tiyo veriliyor değil mi (...)

1.2. Yeni bir dünya olduyuşu için zaten farklı bir şey olduğu için herşeyi anlatamaz sonuçta o yüzden baya (...) aragorn 1 2 3 serisi

1.3. : 2009da sanırım Hobbit gelecek o zaman biraz daha aydınlanabilir

Mod: 2010, Peter Jackson almış yapımcılığını, iki film olarak çekicekmiş (....)

Mod: Bahadır bey sizin engin görüşlerinizi alalım (....) kafa çalışıyor böyle tıkr tıkr tıkr

1.6.: Ben filmlerde şeye karşıyım normalde kitabını da doğru dürüst okumadım hani yarım birazını okudum birazını okumadım felan hani çoğu filmlerde ve günlük yaşantıda şey olur hani mesela orklar nasıldır veya hobbitler şey goblin miydi goblin miydi işte o tarz şeykleri canavar yaparlar ve genelde kötü rolundendir yani aslında adamlar belki de kötü değil (X: kendi içlerinde iyi belki) yani kendi içlerinde iyidirler ya da ne bileyim elfler çok güzeldir ama iyidir yani filmde gayet iyi bir rol biçmişlerdir aslında yani naaptıklarını da bilmiyorum hani savaşıyo iki taraf savaşıyo hani bence şey eee hani izleyenlere film yapımcıları şey gibi düşünüyorlar sanki hani güzel olan taraf iyi

olan taraf olumluluk için savaşıyor (Ç: hep kazanıyorlar zaten) hani çirkin olan taraf da kaybediyor sonunda zaten hani onlar da onların önüne taş koyuyor ya da ne bileyim zaten onlar ölmeye de mahkum yani bi aragorn hiçbi zaman ölmeyecekti ya da (S: güzellik ve iyilik) ya da gandalf filan ölmeyecek yani ölen lurtz olacak (.....) hani kötü karakterler çirkin ve ölüme mahkum iyi karakterler yüzyıllar boyu yaşarlar çok zor ölürlər

1.2.: İşte mordor mesela doğu olarak doğuda gösterilmiştir kitapta ve filmde burda işte doğulu insanlar da kötü olarak gösterilmiştir burda da şey var hani batı iyidir doğu kötüdür tarzında

1.4.: Ya zaten o haritayı şey dünya haritasına benzetenler de olmuştu bilmiyorum takip etmişsinizdir

1.3. Güneyden gelenlerin filleri kullanması binici olması

1.4. Yani ordaki dağların hani anadoluya benzetmişler felan (gülüşmeler)

Mod: Bunlar illaki çıkacak olan (.....)

1.4.: Hatta orklarda oynayan türkler varmış ork rolü oynayan (.....) türk vardı oynayan tabi figüran olarak girmiş adamlar tabi türk diyemezsin (.....) ama vardı yani

Mod: Çok ilginçmiş bunu ben de bilmiyodum

1.4.: Rollerini iyi yapmışlar (.....) demin de aynı espriyi yaptım filmi izlerken, koşan insanlar görünce hep tamam orklar geliyor derim mesela (Gülüşmeler) ork kavramı koşan ve saldıran insanlar olarak yer etmiş bende

1.3.: Tabi orda türklerden korkuyoruz diyemiyorlar (gülüşmeler)

1.6.: Doğulu insanı çirkin bakımsız özensiz barbar (1.2.: savaşçı barbar)

1.3.: Bi film izlemiştik iranlıyım demekten doğuluyum demekten çekiniyordu adam

1.6.: Evet yani onların istedikleri o zaten sen hiçbir zaman türküm diyeme ne bileyim bundan utan aşağılan sen (....) o yüzden

1.3.: Korkuyolar bizim – mesela orkların filan dikkat edin o kötü tarafı genelde teknolojileri düşük, işte görüntüleri filan kötü ama mesela (X: mesela bi ork büyücüsü yok hiç büyüü insanlar yapıyor) büyüü sadece insanlar yapıyor mesela (.....) ilkel silahları filan var saçma sapan (.) ama kendi taraflarını işte parlak tertemiz süper silahları var işte çok güzel yetenekleri var elfler işte gece görüyo şunu yapıyo bunu yapıyo carttır curtur herşeyi biliyorlar (gülüşmeler) yok mu elflerin öyle yetenekleri (s: var var) işte elflerin kulakları çok iyi duyuyo hissedebiliyo (....)

1.2.: Arwen niye elf elf mesela orklardan nie öyle bi güzellik çıkmaz

1.3.: Yani orklardan, bizden de çıkar (gülüşmeler)

1.4.: (.....) Orkların sayısına bakıosun bide elfler fln mesela çinle avrupayı filan avrupa daha yaşlarının belli bir şeye

1.2.: Hayır madem ölümsüzler niye o kadar azlar

1.1. : Doğum kontrolü çok eskiymiş (Gülüşmeler)

1.2.: Aile planlaması diye bir şey varmış, başbakanları yok herhalde onların (.....)

1.2.: Ya ben aklıma gelmişken söyleyeyim, Yüzüklerin Efendisi'nde en çok sinir olduğum şey, normal, bundan sonra bir sürü kitap yazıldı, bir sürü diyar oluşturuldu işte Orta Dünya'dan, daha farklı ve büyüye çok önem verildi, Yüzüklerin efendisinde Gandalf gibi işte bir büyücü var, ve bu adam ışık çağırmak dışında hiçbir büyü yapmıyor , tüm film boyunca, Sadece kılıç kullanıyor (....)

1.3.: Herkesin bir özelliği var onu öyle yargılama

1.2.: Adam çok büyük bi büyücü ve hakaten diyolar bu adam gidiyo balrog'u yeniyo, sonra gidiyo kılıçla dalıyo adamlara bi büyü çaksa orda belki büyük bi tonunu öldürcek ki bence hani ya da büyücüyü böyle tasvir etmemişti ilk macerada tolkien sonradan diğer adamlar demişler büyücü dediğin böyle olmamalı öyle içimde bi uhde kaldı gandalf'tan bir büyü göremedik, belki ileride görürüz

1.4.: Şeyi de öyle yapmışlar o yüzük tayflarının lideri 3. filmde kesilen bir sahne var

1.3.: Witch King

1.4.:Witch King üçüncü filmde kesilen bir sahnede gandalfın اساسını parçalıyor kendi büyüsiyle yani daha güçlü gibi gösteriliyor ama o da başka üç film boyunca başka Hiçbir büyü yapmıyor.⁴

⁴ **Kullanılan Kısaltmalar**

Mod: Moderatör

Birinci görüşme, birinci görüşmeci

Birinci görüşme, ikinci görüşmeci

Birinci görüşme, üçüncü görüşmeci

Birinci görüşme, dördüncü görüşmeci

Birinci görüşme, beşinci görüşmeci

Birinci görüşme, altıncı görüşmeci

SELVİ ŞENEL

1851/5 Cevdet Bilsay Cd. No:18 D: 8 Bahçelievler /Karşıyaka / İZMİR

Ev: (232) 382 95 44, Cep: (533) 434 50 61

E-mail: selvisenel@gmail.com

KISISEL BİLGİLER

Uyruğu : T.C
Doğum Yeri : İstanbul
Doğum Tarihi : 07/10/1985
Medeni Durum : Bekar

EGİTİM DURUMU

1992 - 1997 Bahariye İlköğretim Okulu / İSTANBUL
1997 - 1999 Gazi Magosa Türk Maarif Koleji / KKTC
1999 - 2002 Menemen Anadolu Lisesi / İZMİR
2002 – 2006 Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi / İZMİR (Lisans)
2006 – 2009 Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi / İZMİR (Yüksek Lisans)

YABANCI DİL

İngilizce: İleri seviyede

İtalyanca : Orta seviyede

İspanyolca: Başlangıç Seviyesi

BİLGİSAYAR

Windows XP, Microsoft Ofis XP; Excel, Word, PowerPoint, Internet,

Wavelab, Adobe Premiere, Edius

AKTİVİTELER

2004 İletişim Fakültesi Sinema Topluluğu Kısa Film Festivali
Düzenlenmesi
2003 - 2005 Radyo Kampüs Ege, "Pozitivite" Programı Yapımcılığı ve Sunumu
2005 Radyo Kampüs Ege, "World's Top Songs" Programı Yapımcılığı ve
2005 Sunumu
2005 TRT İzmir "Memleketten Haber Var" Programı Stajyerliği
Ege Üniversitesi Havacılık Topluluğu Sinevizyon Kurgusu
2005 "Suyun Öteki Yüzü" Ebru Belgeseli Kurgusu
2006 "2X1" Kısa filmi Yönetmenliği ve Kurgusu
2006 "Sadece 5 Lira" Semt pazarları Belgeseli Yönetmenliği ve Kurgusu

ÖZET:

Fantastik ve fantastik kurgu kavramları günlük hayatta sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Özellikle son on yılda çekildiren fantastik filmler aracılığı ile fantastik kurgu türü, seksenlerde popüler olan bilimkurguyu bir kenarda bırakarak ana akım sinemada tercih edilen bir tür haline gelmiştir. Bu türün sinemadaki kaynağı ve edebi alanda da ilk örneğı olan Yüzüklerin Efendisi üçlemesi bu çalışmanın temel ilgisini belirlemiştir.

Bu araştırma, vizyona girdiğı dönemde popüler kültürde yoğun olarak yer almış ve halen almakta olan Yüzüklerin Efendisi filmlerinin ve dolayısıyla fantastik sinemanın günlük hayatta gençler arasında nasıl algılandığını ve bu algıların hangi söylemler aracılığı ile günlük bilgiye eklemlendiğini araştırmıştır. Kültürel Çalışmalar alanı içerisinde bulunan Alımlama Çalışmaları'ndan ilham alan bu çalışma bir popüler kültür incelemesi olarak ele alınabilir.

Fokus grup yöntemi ile yapılan görüşmelerin analizi sonucunda Yüzüklerin Efendisi Filmlerine dört farklı bakış açısı tespit edilmiştir. Birinci bakış açısına göre fantastik filmler vizyonda bulundukları zamana göre sinemaya gitme ritüelinin bir parçası olmaları açısından diğer türlerden farklı değildir. İkinci bakış açısı fantastik sinemanın farklı bir dünya alternatifi sunduğı için yaşadığımız dünyadan kaçış sağladığını, ve bu şekilde bir tatmin yarattığını savunmaktadır. Üçüncü bakış açısı ise fantastik sinemayı “gerçek dışı” olarak görmeyip, filmlerde var olan olay, kavram veya karakterleri yaşadığımız dünyanın bir alegorisi olarak görmektedir. Dördüncü ve son bakış açısına göre fantastik sinema, gerçek dışı öğeleri içermesi bakımından yaşadığımız dünyayla tamamen alakasızdır ve bu tip öğelerin filmlerde kullanımının sinema sektörüne sağladığı özgürlük, filmlerin ticari açıdan birer sömürü aracı olmasını beraberinde getirmektedir.

ABSTRACT :

We are facing fantastic & fantasy fiction concept nearly everyday of our lives. Especially in the last decade with the help of the movies made the fantasy fiction genre, is taking down the old science fiction and becoming a mainstream. The Lord Of The Rings as being the first live-action movie & being the first novel of this genre also set the standards.

This research is based on the effects of the fantasy fiction movies and the fantasy genre on cinema after The Lord Of The Rings movie was released and took it's place in the popular culture and researched how it was apprehended and articulated into daily knowledge. This paper can also be viewed under cultural studies which it was inspired from the percieved works of the popular culture.

By using the Focus group medhoda, there are 4 views about the trilogy. First, fantasy fiction movies are not something more than a ritual of visiting the theater. Second view states that fantasy fiction movies are offering another world alternative, and with this it is an escape route from the world that we live in and gives satisfaction to the person.

Third angle told that it does not recieve fantasy fiction movies as "unreal" and it sees the characters and the world as an allegory of our world. The fourth and last angle of view says that fantasy fiction cinema, by using unreal components is out of this world, and with this freedom the industry has a golden goose cause of its commercial value, which inevitably makes the movies nothing more than a tool of exploitation.