



**T.C.
EGE ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü**

**3-BOYUTLU KURMACA SİNEMADA
ANLATI YAPISI**

Doktora Tezi

Alper GEDİK

Radyo-Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı

**İZMİR
2020**

T.C.
EGE ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü

3-BOYUTLU KURMACA SİNEMADA
ANLATI YAPISI

Doktora Tezi

Alper GEDİK

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Alev F. PARSA

Radyo-Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı
Radyo-Televizyon ve Sinema Doktora Programı

ETİK KURALLARA UYGUNLUK BEYANI

Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü M¼d¼rl¼ğ¼ne sunduğ¼m **3-Boyutlu Kurmaca Sinemada Anlatı Yapısı** adlı doktora tezinin tarafımdan bilimsel ahlak ve normlara uygun bir şekilde hazırlandığını, tezimde yararlandığım kaynakları bibliyografyada ve dipnotlarda gösterdiğimi onurumla doęrularım.

Alper GEDİK





T.C.EGE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



DOKTORA
TEZ SAVUNMA TUTANAĞI

ÖĞRENCİNİN

Adı Soyadı : Alper GEDİK
Numarası : 92100005105
Anabilim Dalı : Radyo Televizyon ve Sinema
Tez Başlığı (Türkçe) : 3- BOYUTLU KURMACA SİNEMADA ANLATI YAPISI
Tez Başlığı (İngilizce) : NARRATIVE STRUCTURES OF FICTIONAL 3-D CINEMA
Tez Savunma Tarihi :
Tez Başlığı Değişikliği Varsa Yeni Başlık:

JÜRİ ÜYELERİ

Jüri Başkanı

Unvan, Adı, Soyadı : Prof.Dr.Alev Fatoş PARSA
Karar : ☒ Başarılı ☐ Başarısız ☐ Düzeltme
İmza :

Jüri Üyesi (Tez İzleme Komitesi Üyesi)

Unvan, Adı, Soyadı : Prof.Dr.Nimet ÖNÜR
Karar : ☒ Başarılı ☐ Başarısız ☐ Düzeltme
İmza :

Jüri Üyesi (Tez İzleme Komitesi Üyesi)

Unvan, Adı, Soyadı : Doç.Dr.Gökçen KARANFİL
Karar : ☒ Başarılı ☐ Başarısız ☐ Düzeltme
İmza :

Jüri Üyesi

Unvan, Adı, Soyadı : Doç.Dr.Mustafa Özgür SEÇİM
Karar : ☒ Başarılı ☐ Başarısız ☐ Düzeltme
İmza :

Jüri Üyesi

Unvan, Adı, Soyadı : Doç.Dr.Nazım ANKARALIGİL
Karar : ☒ Başarılı ☐ Başarısız ☐ Düzeltme
İmza :

TEZ HAKKINDA JÜRİNİN GENEL GÖRÜŞÜ

(Jüri Başkanı Tarafından Doldurulacaktır)

Tez savunması sonucunda öğrenci tarafından hazırlanan çalışma;

Oybirliğiyle ☒
Oy çokluğuyla ☐

Başarılıdır ☒

Düzeltilmelidir ☐

Başarısızdır ☐

- Bu tutanak üç (3) işgünü içerisinde jüri üyelerinin raporlarıyla beraber Anabilim Dalı Başkanlığı üstyazısıyla Enstitü Müdürlüğüne gönderilmelidir.
- Doktora programlarında düzeltme alan öğrencinin 6 (altı) ay içerisinde yeniden savunmaya girmesi zorunludur.

ÖNSÖZ

Bu çalışma, 3-boyutlu üretim ve gösterim teknolojilerinin sinema alanındaki varlığının tarih içindeki dönüşümüyle birlikte sinemanın anlatısına yaptığı etkileri incelemektedir. Sinemanın, içinde barındırdığı toplumsallık bileşenini üretirken ve izleyicisine ulaşırken büründüğü anlatı yapısı, kullanılan üretim ve gösterim teknolojilerinden etkilenmiştir. Sessiz sinemadan sesli sinemaya geçiş ve renksiz filmde renkli filme geçişte olduğu gibi çeşitli 3-boyutlu gösterim teknolojilerinin kullanılmaya başlanması gibi teknolojik dönüşüm süreçlerinin sinemadaki anlatı yapısına etkisi, bu tez çalışmasının ana evrenini oluşturmaktadır.

3-boyutlu kurmaca sinema, özellikle Hollywood endüstrisi içinde önce yükselişe daha sonra düşüşe geçtiği üç tarihsel dönem geçirmiştir. Bu tez çalışmasında konunun belirlenmesinden tezin tamamlanmasına kadar geçen sürede, 3-boyutlu sinema tarihinin belki de en keskin kırılması yaşanmıştır. Dijital döneme denk gelen üçüncü 3-boyutlu sinema yükselişi/uyanışı izler kitle üzerinde büyük beklenti oluşturmuş, evlerde kullanılan son kullanıcı seviyesindeki televizyonlara 3-boyutlu görüş teknolojileri entegre edilmiş ve sinema filmlerine ek olarak çeşitli televizyon programları da 3-boyutlu üretim teknikleri kullanılarak üretilmiştir. Ancak bu sistem ve iş akışı, küresel ölçekte üreticilerin beklentisini karşılayacak düzeye ulaşmamış ve tarihte üçüncü defa terk edilmeye başlanmıştır.

Dijital teknolojilerin olanakları kullanılarak üretilen 3-boyutlu güncel yapımlar, sadece teknik açıdan değil, aynı zamanda anlatı yapısındaki dönüşüm nedeniyle de incelenmeye değerdir. Bu çalışma sinema tarihi içinde 3-boyutlu sinemanın anlatı yapısında meydana gelen dönüşümlere odaklanan bir yaklaşımla oluşturulmuştur.

Alper GEDİK

ÖZET

Sinema, her masal, hikaye ya da mit gibi bir anlatıya sahiptir. Sinemada anlatı, filmin izleyiciye ulaşırken taşıdığı hikayenin *nasıl* anlatıldığını ifade eder. Tarihsel akışı içerisinde sinema üretiminde kullanılan teknolojilerde yaşanan dönüşümler, kimi zaman sinemada anlatıyı da doğrudan etkilemiştir. Sinemaya sesin eklenmesi, renkli filmlerin icadı ve sinemada kullanılmaya başlanması gibi 3-boyutlu gösterim teknolojileri de sinemada anlatıyı ve dolayısı ile anlatı yapısını biçimlendirmeye aday etkenlerden biri olmuştur. Sinemada anlatının inşa edildiği yapıda ve aslında sinema dilinde meydana gelen tarihsel dönüşümler, edebiyat, tiyatro, televizyon ve diğer küresel-kültürel etkenlerden beslenmiştir. Bu çalışma, anlatı yapısı açısından ve kendi dönersellikleri içerisinde 3-boyutlu kurmaca sinemada meydana gelen dönüşümlerin incelenmesi amaçlanmıştır.

Çalışmanın birinci bölümünde anlatı yapısı kavramı ve sinemada anlatının oluşturulmasının dayandırıldığı teorik zemin ortaya koyulmuştur. Düşünce tarihi içinde hikaye ve anlatının yerinden; mitler, toplumsallıkları açısından sinema anlatısı ve anlatının öğelerinden bahsedilmiştir.

Çalışmanın ikinci bölümünde, 3-boyutlu üretim ve görüntüleme teknolojilerinin tarihsel süreçleri ele alınmış ve 3-boyutlu görüşün prensipleri açıklanmıştır. Basit stereoskopi cihazlarından günümüzde kullanılan modern 3-boyutlu görüş teknolojilerine uzanan süreçler, 3-boyutlu sinemanın belirginleşerek birbirinden ayrılan üç ana dönemi içerisinde değerlendirilmiştir.

Çalışmanın üçüncü bölümünde yer verilen analizde, ele alınan 3-boyutlu filmler yapısalçı anlatı analizi yöntemi kullanılarak incelenmiş, 3-boyutlu kurmaca sinema anlatısında meydana gelen dönüşümler araştırılmıştır. Bu inceleme için 3-boyutlu sinema tarihinin dijital döneminde üretilmiş beş 3-boyutlu film kullanılmıştır. Ayrıca ortaya çıkan analizi desteklemesi açısından gerçekleştirilen bir tüketim tercihi belirleme anketinden elde edilen veriler yorumlanarak çalışmaya eklenmiştir.

ABSTRACT

Cinema has a narrative like every tale, story or myth. The narrative in cinema expresses how the story of the film is told while it reaches its audience. The advances/transformations in the technologies used in the production of cinema within the historical course often have directly affected the narrative of the cinema. Such as the addition of sound to the cinema and the invention of color films, 3-dimensional viewing technologies have been a candidate to act as one of the factors shaping the narrative and thus the narrative structure in the cinema. Historical transformations in the structure in which the narrative is built in cinema and in fact in the language of cinema have been fed by literature, theater, television and other global-cultural factors. In this study, it is aimed to examine the transformations that occur in 3-dimensional fictional cinema in terms of narrative structure within its own periodicity.

In the first chapter of the study, the concept of narrative structure and the theoretical basis on which the narrative is formed in cinema are laid out. Also following concepts are mentioned in the first chapter: the importance of story and narrative in the history of thought, myths, cinema narrative in terms of sociality and elements of narrative structure.

In the second chapter of the study, the historical stages of 3D production and imaging technologies are discussed and the principles of 3D vision are explained. The stages, ranging from simple stereoscopy devices to modern 3D vision technologies used today, have been evaluated in three main periods of 3D cinema that became distinct and differentiated from each other.

The analysis in the third chapter of the study, the potential transformations occurring in the 3D fictional cinema narrative were examined. An analysis of structural narrative applied to modern digital era 3D films. In order to achieve a healthy result and for the sake of up-to-dateness of the study, five 3D films are selected that were produced in the recent digital era. Finally, the results from a survey/questionnaire about 3D cinema and its narrative are analysed and added to the chapter.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	I
ÖZET	II
ABSTRACT	III
İÇİNDEKİLER.....	IV
TABLolar LİSTESİ.....	X
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	XI
KISALTMALAR.....	XIV
GİRİŞ.....	1
1. BİRİNCİ BÖLÜM.....	5
1.1. SÖYLEM, ANLATI VE ANLATI YAPILARI.....	5
1.1.1. Anlatı Kavramının Tanımı	6
1.1.2. Drama ve Anlatının Temelleri.....	9
1.1.2.1. Aristo ve Anlatı: Poetika.....	11
1.1.2.1.1. Olay Örgüsü	15
1.1.2.1.1.1. Sıralı Olay Örgüsü.....	17
1.1.2.1.1.2. Döngüsel Olay Örgüsü	18
1.1.2.1.1.3. İç İçe (Helezonik) Olay Örgüsü	19
1.1.2.1.2. Zaman.....	22
1.1.2.1.2.1. Özne Zaman	23
1.1.2.1.2.2. Gerçek Zaman	23
1.1.2.1.3. Mekan – Uzay	25
1.1.2.1.4. Karakterler.....	26
1.1.2.1.5. Anlatıcı ve Seyirci.....	29

1.2. KLASİK ANLATI YAPISI	31
1.2.1.1. Serim	33
1.2.1.2. Düğüm.....	35
1.2.1.3. Çatışma.....	36
1.2.1.4. Doruk Nokta.....	37
1.2.1.5. Çözüm	38
1.2.2. Klasik Anlatı Yapısında Senaryo Evresi	39
1.2.2.1. Anlatı ve Senaryo	39
1.2.2.2. Öğelerine Göre Anlatı ve Senaryo Arasındaki Farklar	40
1.2.3. Klasik Anlatı Yapısında Senaryolaştırma	42
1.2.3.1. Tema ve Hikayede Bütünsellik	42
1.2.3.2. Ana Karakterler ve Aksiyonda Bütünsellik	43
1.2.3.3. Bakış Açısı ve Özdeşleşme	44
1.2.3.4. Karakterin Güdüsel Arka Planı	45
1.2.3.5. Sahne-Sekans-Bölüm	46
1.2.3.5.1. Plan (Çekim)	47
1.2.3.5.2. Sahne	47
1.2.3.5.3. Sekans.....	49
1.2.3.5.4. Bölüm	49
1.2.3.6. Merak Ögesi	50
1.2.3.7. Diyalog ve Drama	51
1.2.4. Çekim Evresi	52
1.2.4.1.1. Mekan ve Atmosfer Yaratımı.....	54
1.2.4.1.2. Çekim Açıları ve Anlatıya Etkileri.....	56
1.3. HOLLYWOOD FİLMLERİNDE ANLATI	57
1.3.1. David Bordwell’e Göre Kurmaca Filmde Anlatı	59

1.3.1.1.	Hikaye Dünyası.....	60
1.3.1.2.	Olayların Dizilimi	60
1.3.1.3.	Hikayenin Anlatısı	60
1.3.2.	Seymour Chatman’a Göre Filmsel Anlatının Yapısalıcı Yorumu.....	61
2.	İKİNCİ BÖLÜM	64
2.1.	3-BOYUTLU SİNEMANIN TEKİNİĞİ VE PRENSİPLERİ.....	64
2.1.1.	3-Boyutlu Sinemanın Altyapısını Oluşturan Teknolojiler	64
2.1.1.1.	İnsan Anatomisi ve 3-Boyutlu Görüşün Temel Prensipleri	65
2.1.1.1.1.	Monoküler Derinlik İşaretleri.....	68
2.1.1.1.1.1.	Perspektif.....	68
2.1.1.1.1.2.	Işık ve Gölge.....	70
2.1.1.1.1.3.	Görece Büyüklük.....	71
2.1.1.1.1.4.	İnterpozisyon (Üsttelik).....	72
2.1.1.1.1.5.	Dokusal Geçişlilik	73
2.1.1.1.1.6.	Hareket Paralaksı.....	73
2.1.1.2.	Stereoskopi ve Stereoskoplar	74
2.1.1.2.1.	Wheatstone Stereoskopu	74
2.1.1.2.2.	Brewster Stereoskopu.....	75
2.1.1.2.3.	Holmes Stereoskopu.....	76
2.1.1.3.	3-Boyutlu Görüşte Modern Teknolojiler	77
2.1.1.3.1.	Anaglif.....	78
2.1.1.3.2.	Polarizasyon	81
2.1.1.3.3.	Aktif Örtücülü Sistem	84
2.2.	3-BOYUTLU SİNEMADA TARİH VE DÖNEMLER	85
2.2.1.	İlk Uygulamalar ve 1950’ler öncesi 3-Boyutlu Sinema	85
2.2.2.	3-Boyutlu Sinemada Altın Dönem: 1952-1985.....	88

2.2.3. Dijital Devrim ve 3-Boyutlu Sinema.....	90
3. ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.....	94
3.1. ARAŞTIRMANIN AMACI.....	94
3.2. ARAŞTIRMANIN KAPSAMI VE SINIRLARI.....	94
3.3. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ.....	95
3.4. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ	96
3.5. ARAŞTIRMA EVRENİ VE ÖRNEKLEM KÜMESİ.....	96
3.6. FİLMLERİN ANLATI YAPILARI AÇISINDAN ANALİZİ	100
3.6.1. Avatar Filminin Anlatı Yapısı Çözümlemesi	103
3.6.1.1. Açılış	104
3.6.1.2. Dönüştürücü Öğe	106
3.6.1.3. Eylemler Dizisi.....	106
3.6.1.4. Dengeleyici Öğe.....	107
3.6.1.5. Sonuçlandırma.....	108
3.6.1.6. Avatar’da Anlatının Söz Dizimsel Fonksiyonları	108
3.6.1.7. Değerlendirme.....	113
3.6.2. Hugo Filminin Anlatı Yapısı Çözümlemesi	114
3.6.2.1. Açılış	114
3.6.2.2. Dönüştürücü Öğe	115
3.6.2.3. Eylemler Dizisi.....	116
3.6.2.4. Dengeleyici Öğe.....	117
3.6.2.5. Sonuçlandırma.....	117
3.6.2.6. Hugo’da Anlatının Söz Dizimsel Fonksiyonları	118
3.6.2.7. Değerlendirme.....	122
3.6.3. Life of Pi Filminin Anlatı Yapısı Çözümlemesi.....	124
3.6.3.1. Açılış	125

3.6.3.2.	Dönüştürücü Öge	126
3.6.3.3.	Eylemler Dizisi.....	126
3.6.3.4.	Dengeleyici Öge.....	127
3.6.3.5.	Sonuçlandırma.....	128
3.6.3.6.	Life of Pi’da Film Anlatısının Söz Dizimsel Fonksiyonları	128
3.6.3.7.	Değerlendirme.....	132
3.6.4.	Exodus: Gods and Kings Filminin Anlatı Yapısı Çözümlemesi	134
3.6.4.1.	Açılış	134
3.6.4.2.	Dönüştürücü Öge	135
3.6.4.3.	Eylemler Dizisi.....	136
3.6.4.4.	Dengeleyici Öge.....	137
3.6.4.5.	Sonuçlandırma.....	137
3.6.4.6.	Exodus: Gods and Kings’de Film Anlatısının Söz Dizimsel Fonksiyonları	138
3.6.4.7.	Değerlendirme.....	142
3.6.5.	Alita: Battle Angel Filminin Anlatı Yapısı Çözümlemesi	143
3.6.5.1.	Açılış	144
3.6.5.2.	Dönüştürücü Öge	145
3.6.5.3.	Eylemler Dizisi.....	146
3.6.5.4.	Dengeleyici Öge.....	147
3.6.5.5.	Sonuçlandırma.....	148
3.6.5.6.	Alita: Battle Angel’da Anlatının Söz Dizimsel Fonksiyonları	148
3.6.5.7.	Değerlendirme.....	154
3.7.	ANKET VERİLERİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ	155

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME.....	162
------------------------------------	------------

KAYNAKLAR.....	169
EKLER.....	175
TEŞEKKÜR	180
ÖZGEÇMİŞ.....	181



TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1 - Chatman'a göre anlatının göstergebilimsel yapısı.....	63
Tablo 2 - Propp'a göre hikayede karakterlerin aksiyon alanları.....	102



RESİMLER LİSTESİ

Resim 1 - Carlo Crivelli'nin "St. Emidius'a Duyuru" İsimli Tablosu	69
Resim 2 - Wolfenstein 3-D İsimli Bilgisayar Oyunu Ekran Görüntüsü	70
Resim 3 - Wheatstone Stereoskopu.....	74
Resim 4 - Brewster Stereoskopu	76
Resim 5 - Holmes Stereoskopu	77
Resim 6 - Anaglif 3-Boyutlu Gözlük	79
Resim 7 - Anaglif 3-Boyutlu Ay Fotoğrafı	80
Resim 8 - 3-Boyutlu Polarize Gözlüklerin Çalışma Prensibi.....	83
Resim 9 - Bwana Devil (1952) Film Posterı.....	83
Resim 10 - Aktif Örtücülü 3-Boyutlu Gözlük.....	85
Resim 11 - Teleview Sistemi	86
Resim 12 - Audioscopiks (1936) Film Posterı.....	87
Resim 13 - House of Wax (1953) Film Posterı.....	90
Resim 14 - Chicken Little (2005) Film Posterı.....	92
Resim 15 - Avatar filminin çekimlerinde kullanılan 3-boyutlu kamera görüntüleri	113
Resim 16 - Hugo filminin CGI ile üretilen görsel efektleri	123
Resim 17 - Life of Pi filminin stüdyo çekimleri	133
Resim 18 - Exodus: Gods and Kings filminde CGI mekan tasarımı	143
Resim 19 - Karakter animasyonu için Rosa Salazar'ın hareketlerinin kaydedilmesi....	154

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1 - Aristo'nun İdeal Drama Yapısı.....	16
Şekil 2 - Sıralı Olay Örgüsünde Zaman Çizelgesi	17
Şekil 3 - Döngüsel Olay Örgüsünde Zaman Çizelgesi	18
Şekil 4 - Helezonik Olay Örgüsü	19
Şekil 5 - Aristo'ya Göre Anlatının Öğeleri.....	21
Şekil 6 - Anlatıcı ve izleyici arasındaki Retorik Anlatı Üçgeni.....	30
Şekil 7 - Klasik anlatıda olayların akışı	33
Şekil 8 - Öklid Küresi	65
Şekil 9 - 3-boyutlu Kartezyen Düzlemi	66
Şekil 10 - Perspektif.....	69
Şekil 11 - Işık ve Gölge.....	71
Şekil 12 - Yakınlık ve Uzaklık.....	71
Şekil 13 – Üsttelik (İnterpozisyon)	72
Şekil 14 - Dokusal Geçişlilik	73
Şekil 15 - Tamamlayıcı ve Zıt Renkler	78
Şekil 16 - Işık Polarizasyonunun Çalışma Prensibi	82

GRAFİKLER LİSTESİ

Grafik 1 - Son altı ayda sinemada (solda) ve evde (sağda) izlenen film sayısı	156
Grafik 2 - Son 10 yılda izlenen 3-boyutlu film sayısı (solda) ve nerede izlendiği	157
Grafik 3 - 3-boyutlu görebilme oranı	158
Grafik 4 - 3-boyutlu gözlüklerin baş ağrısına sebep olma oranı	159
Grafik 5 - 3-boyutlu filmde efektlerden dolayı hikayeye yabancılaşma	159
Grafik 6 - Yıllara göre Kuzey Amerika'da vizyona giren 3-boyutlu film sayısı	159
Grafik 7 - Katılımcıların film türüne göre 3-boyutlu film izleme tercihleri	160

KISALTMALAR

3D – Three Dimensional (Üç Boyutlu)

ABC – American Broadcasting Company (A.B.D. merkezli bir yayın kuruluşu)

CBS – Columbia Broadcasting System (A.B.D. merkezli bir yayın kuruluşu)

CGI – Computer Generated Imagery (Bilgisayar Üretimli İmgeleme)

CRT – Cathode Ray Tube (tüplü televizyon ve ekranlarda kullanılan katot ışın tüpü)

DLP – Digital Light Processing (dijital projeksiyon teknolojisi)

NBC – National Broadcasting Company (A.B.D. merkezli bir yayın kuruluşu)

VHS – Video Home System (ev ve amatör kullanım için tasarlanmış video teknolojisi)

VR – Virtual Reality (Sanal Gerçeklik)

GİRİŞ

Sinemanın sanat formunda bir kitle iletişim aracı olarak ortaya çıktığı 19'uncu yüzyılın sonlarından itibaren günümüze gelene kadar geçirdiği evreler ve ona yüklenen sıfatlar, toplumsal ihtiyaçlar, ticari kaygılar, uluslararası savaşlar, sivil ve askeri darbeler, ekonomik krizler, dünya edebiyatı, yazınsal eserler tarihi gibi birçok kavram ve öğeden etkilenererek dönüşmüştür. Bilinen ve belgelenebilen insanlık tarihi, insanları diğer canlı varlıklardan ayıran temel genetik özellikler ve insanın toplumsallığı ile ilgili kavramlara dayanan tartışmalarla doludur. Bu tartışmalar yüzbinler hatta milyonlar halinde yaşam süren insan topluluklarının bir arada kalabilmesinde ve sonuç olarak da tarihi şekillendiren bir canlıya dönüşmesinde etkili olmuştur.

Bilinen tarihte insan yaşamıyla ilintili olarak ortaya çıkarılan çoğu kanıt, topluluk halinde yaşayan ve iyi *iletişim* kuran insanların daha başarılı olarak hayatta kalabildiğini göstermektedir. Çünkü daha iyi iletişim kuran insanlar birbirlerinin farklı üstün yeteneklerinden faydalanarak tek başlarına gerçekleştiremeyecekleri görevlerin üstesinden gelmiş, daha iyi avlanmış, kış aylarında daha iyi korunabilmiştir. Sınırlı bölge kaynaklarını kullanan rakip insan grupları arasında birbiri içinde daha iyi iletişim ve strateji uygulayabilenlerin daha iyi bir plan ortaya koyabildiği antropologlarca yapılan araştırmalarla gösterilmiştir. Bütün bunlar, insan iletişiminde sözlerin, belirli kuralları ve yapısı olan bir dilin ortaya çıkışından çok önceleri gerçekleşmiştir. Bu aşamada iletişimin, sesli ve sözlü öğeler dışında, hareketler, şekiller, jest ve mimikler gibi görsel tarafları olan yöntemlerle kurulduğu anlaşılmaktadır. İnsan varlığı, daha iyi ve doğru iletişim kurabildikçe gelişmiş, savaşlar kazanmış, stratejiler geliştirmiş, ortak mit ve tarihe inandırmak/ikna etmek için toplumların içinde birleştirici rol oynayan hikayelerin anlatılarının oluşmasında etkili olmuştur. İşte burada ele alınan anlatı kavramı, hikayede neyin anlatıldığından çok *nasıl* anlatıldığını ifade etmek için kullanılan bir terim olarak düşünülmelidir.

Sinemanın anlatısı da tıpkı hikaye, masal, yazılı tarih gibi bir yapı halinde ortaya çıkar. Anlatı yapısının önemi, anlatıyı oluşturan öğelerin nasıl dizildiğinden, hangi öğenin ne amaçla ve hangi kapsamla kullanıldığından ve nihayetinde bu dizilimin anlatının alıcısı tarafından nasıl yorumlanacağını hedeflendiğinden ileri gelir. Sinemanın önceleri

bir panayır eğlencesi olarak ortaya çıktığı 1890'lı yıllardan itibaren geçirdiği dönüşüm, sadece teknik ve teknolojik özelliklerinin gelişmesini değil, sinema eserlerinin hammaddesinin de tarihsel ve toplumsal olaylardan bağımsız olmayacak biçimde değiştiğine işaret etmektedir. Bu hammadde, sinema ürününün (filmin) bir bütün olarak *ne dediğini* ve bunu *nasıl dediğini* ortaya koyan bir özet olarak değerlendirilebilir.

Lumiere kardeşlerin 1895'te dünyada ilk defa ücret ödeyen bir kitleye kısa filmlerini izlettiği dönemden günümüze kadar geçen süreç, aynı zamanda sinemanın endüstrileşme evresinin gerçekleşmesine, uzmanlık alanlarının doğmasına ve büyük teknolojik devrimlerin yansımalarının sinemanın üretim teknikleri ile birlikte sinema diline de yansımaya tanıklık eden bir döneme işaret etmektedir. Bu dönüşümlerden biri de 3-boyutlu gösterim olanaklarının sinema alanında kullanılmaya başlanması ile ifade edilmektedir. Tıpkı sinema gibi önceleri bir panayır yeri eğlencesi olarak ortaya çıkarılmış 3-boyutlu gösterim uygulamaları daha sonra sinemanın anlatısını şekillendiren bir teknoloji olarak melezlenmiş ve kendi içinde devrimsel nitelikte dönüşüm süreçleri geçirmiştir.

Tarih sahnesinde ilk sinema filminden yaklaşık 60 yıl önce ortaya çıkarılmış olan 3-boyutlu üretim ve gösterim teknolojileri, asıl büyük gelişimini sinemada kullanılmaya başladıktan sonra sergilemiştir. İki gözün farklı noktalardan bakışını taklit etmek üzere tasarlanan ve çalışma mekanizması insan anatomisi ile yakından ilişkili olan 3-boyutlu görüntü teknolojileri, sinemaya en büyük katkısını dijital devrimi takip eden dijital sinema döneminde yapmıştır. Ortaya çıktığı dönemde çok daha primitif yöntemlerin kullanıldığı süreçleri yaşayan 3-boyutlu sinema, dijital sinema döneminde teknoloji açısından altın çağını yaşamıştır. Bu dönem, sanal gerçeklik gözlüklerinin, holografik çalışmaların ve gelişmiş diğer aparatların, izleyiciyi en yüksek seviyede filmin görsel evrenine sokmayı hedefleyen altyapılarla bezendiği bir sürece işaret etmektedir. Sinemanın anlatısı, üretim ve gösterim teknolojilerinin olanaklarıyla çeşitlenmiş, yeni imkanlarla birlikte yeni melez anlatılar sinemada denenmiştir. Bu yeni olanaklardan biri de 3-boyutlu sinemada negatif ve pozitif paralaks¹ alanlarının yaratıcı ve anlatıyı destekleyecek biçimde kullanılmasıdır.

¹ Paralaks: Farklı iki yerden çok uzaktaki bir noktaya yönelmiş iki doğru arasındaki açı. Kaynak: Türk Dil Kurumu

3-boyutlu sinemada perde/ekran yüzeyi sıfır noktası olarak kabul edilirse; perdeye 3-boyutlu gözlük kullanılarak bakıldığında oluşan görüntünün bulunduğu yer açısından paralaks farklı isimler almaktadır. Negatif paralaks, 3-boyutlu görüntünün perde/ekran yüzeyi ile izleyici arasındaki boşlukta olduğu durumda ortaya çıkarken pozitif paralaks filmin görsel evreninin ekran yüzeyinin derinliğinde olduğu durumlarda kendini gösterir.

3-boyutlu sinema tarihinde üretilen ilk örnekler, dönemselliği açısından ele alındığında bir *yenilik* olarak değerlendirilen bu teknolojinin izleyici kitle üzerindeki şaşırtıcı ve çekici etkisinin kullanılmak istendiği bir döneme rastladığı için negatif paralaksın yoğun olarak uygulandığı örnekler olarak ortaya çıkarılmıştır. Sinema salonunda kendisi ile perde arasındaki boşlukta oluşan görüntüye bakan izleyiciler, bu yeni teknolojiyi çabuk benimsemiş ve ilk dönem 3-boyutlu sinema örnekleri verilmeye başlanmıştır. Modern dijital teknolojilerin henüz var olmadığı bu dönem, 3-boyutlu film üretiminde yapım maliyetlerinin çok yüksek olduğu bir sürece işaret eder. Ayrıca üretim ile birlikte gösterim teknolojilerinin de pahalı uygulamalar gerektirmesi nedeniyle bu dönemde verilen örnekler sayıca kısıtlı kalmıştır. Sinema anlatısı ve dili açısından ise bu dönem 3-boyutlu uygulamaların negatif paralaks ekseninde şekillendiği bir süreç olmuştur. Negatif paralaksın izleyici üzerindeki şaşırtıcı etkisi 3-boyutlu sinema endüstrisinin bir başarı hikayesine dönüştürülmeye çalışılmasında kullanılmıştır.

Filmin görsel etkisini arttırmak için tasarlanan ancak filmin hikaye anlatısının zenginleşmesine sunduğu katkı açısından yetersiz bulunan negatif paralaks kullanımı, 3-boyutlu sinemanın kendi dönemsel gelişimi açısından altın çağı olarak tanımlanan 1950'lerde dönemin kült yönetmeni Alfred Hitchcock tarafından çekilen *Dial M for Murder* (1954)'da pozitif paralaks kullanımının da filmin görsel evrenine dahil edildiği ve anlatıyı zenginleştirdiği bir uygulamayla küçük çaplı da olsa bir dönüşüm geçirmiştir. Filmde bakılan yerin ve izleyicinin gözüyle gezinebileceği mekânsal derinliğin genişlemesi açısından olumlu katkı sağlayan pozitif paralaks kullanımı, 3-boyutlu sinema tarihinin modern dijital döneme uzanış sürecinde kendisine git gide daha fazla yer bulmuştur.

James Cameron gibi yenilikçi yönetmenler, dijital dönemde 3-boyutlu üretim ve gösterim süreçlerini gerçekleştirmek için özel tasarım ve düzenlemeler yaparak pozitif

paralaksın filmin anlatı yapısına yapacağı katkıyı en üst seviyeye çıkaracak uygulamalara yönelmişlerdir. Bu tipten uygulamalar izleyicinin 3-boyutlu gözlük ile baktığı perdedeki/ekrandaki tüm alanların yaratıcı biçimlerde düzenlenmesini gerekli kılmakla birlikte; doğru ve iyi yapıldığında izleyicinin bir 3-boyutlu filmde olan beklentisinin en üst seviyede karşılanabilmesine giden yolu açmaktadır.

Seyircinin filmin gerçeklik evrenine olabildiğince fazla çekilmesi ve dolayısı ile filmin seyirci üzerindeki *kuşatıcılığının* artırılmasına katkı sağlaması açısından yaratıcı biçimlerde kullanılan teknolojilerin, film anlatısı üzerindeki şekillendirici etkisi ve bu muhtemel etkinin izleyici tarafından nasıl yorumlandığı, çalışmanın temel araştırma evrenini oluşturmaktadır.

1. BİRİNCİ BÖLÜM

1.1. SÖYLEM, ANLATI VE ANLATI YAPILARI

Söylem, dilbilimsel anlamıyla insan iletişiminde sözlerden oluşan bir bildiriye işaret eder. Bu bildiri, belirli bir düşünceyi hitap edilene iletme amacı taşır. Emile Benveniste'e göre; bir konuşmacı ile dinleyiciyi ve konuşmacıda dinleyiciyi bir şekilde etkileme niyetini varsayan her türden (yazılı veya sözlü) ifadeye söylem denir ve belirli bir konuşmanın varlığına ihtiyacı yoktur.² Michel Foucault ise söylem kavramını bir ibareler dizisi olmaktan öte bir şey olarak tanımlamıştır.³ O'na göre söylemin toplumsal maddiliği ve ideolojik özgülüğü vardır ve her zaman iktidarla üst üste binmiş durumdadır.

Söylemi ve söylemin ifade ettiklerini incelemek, insan iletişiminin kendi bütünselliği içinde kavranması için gereklidir. Çeşitli dönemlerde farklı düşünürler tarafından birbirinden ayrı biçimlerle tanımlanmış olsa da söylem, bu çalışmada taşıyacağı anlam itibarıyla anlatının *nasıl* oluştuğu/oluşturulduğu sorusuna odaklanmaktadır.

Anlatı ise Orta Çağ'da sosyal bilimlerde yaşanan bir *anlatı dönüşümü* sırasında literatürden ayrılarak, psikoloji, sağlık bilimleri ve eğitim de dahil olmak üzere diğer disiplinlere aktarılabilir bir süreç olarak görülmeye başlanmıştır. Buna bağlı olarak *anlatı* bilişsel bir tarz ve anlam ile *dünya görüşünü yapılandırmanın bir aracı* olarak düşünülebilir. Diğer yandan anlatı bir kültüre alma biçimi olarak, insanların yaşadıkları toplum bağlamında deneyimlerini şekillendirmek için uzun zamandır kullanılmaktadır. Toplamların bilgilerini inşa etmeleri, kimliklerini oluşturmaları ve kimliklerini sürdürmeleri anlatı ve hikayeler aracılığıyla gerçekleşir. İnsanlık tarihinin uzun yılları boyunca anlatı şekli biçimsellikten ve belirli kurallardan uzak bir şekilde sözlü kültür etrafından şekillenmiş ve mitler, hikayeler, efsane ve destanlar sözlü olarak aktararak toplumsal kültür, inanç ve egemen ideolojiler şekillenmiştir.

² Monika Fludernik, *An Introduction to Narratology*, Routledge, New York, 2009, s.65.

³ Roberta E. Pearson ve Philip Simpson, *Critical Dictionary of Film and Television Theory*, Routledge, Londra, 2001, s.193.

Anlatı gelişimi tarihi boyunca Aristoteles'ten miras kalan ve klasik anlatı yapısı olarak adlandırılan başlangıç, orta ve sondan oluşan, bir giriş, doruk noktası ve sonuçtan oluşan bir olaylar dizisinden oluşmaktadır. Bu anlatı tarzı metinsel anlatı tarzına geçişle beraber başta edebi eserlerdeki anlatı tarzına egemen olmakla beraber olay örgüsü masal ve romanların kurgulanmasında da ön plana çıkmış ve modern anlatı tarzının ortaya çıkışına kadar egemenliğini sürdürmüştür. Diğer yandan sıralamaya, biçimsel başlangıçlara ve sonuçlara daha az vurgu yapan epik, iç içe ve çerçeve yapısı gibi Homeros anlatıları da yazılı kültür evresine geçişe kadar tercih edilen bir diğer hikaye anlatısı olarak varlığını sürdürmüştür. Anlatı tarihsel süreçte gelişim sürecini anlatanın kendisine kattığı söylem ile geliştirmiş ve metin içi bütünselliğin anlatıcının hayal dünyası ve dil zenginliği ile harmanlaması ile biçimini almaya başlamıştır. Hikayenin kurgusal yapısı da bu süreçte olay örgüsü şeklinde senaryo şekline dönüşmüştür. Bir bakıma 'anlatıbilim' anlatı yapanların teorisi haline gelmiştir. Buna ek olarak anlatıyı deşifre etmeye çalışan anlatı bilimciler bu yapıyı incelemek ya da yapısal bir betimleme ortaya koymak için anlatı olgusunun tüm biçimlerini parçalara ayırmış ve sınıflandırmışlardır. Aristoteles'in giriş-gelişme-sonuç üçgenine sahip betimleyici anlatısının bu şekilde çözümlenmiş olması anlatıyı oluşturan dil-kültür ve ona bağlı diğer faktörlerin birlikte analizini de mümkün kılmıştır. Dolayısı ile anlatı kültürden ve kültürü oluşturan diğer alt öğelerden bağımsız bir şekilde incelenemez demek doğru bir yaklaşım olacaktır.

Söylemi ve söylemin ifade ettiklerini incelemek, insan iletişiminin kendi bütünselliği içinde kavranması için gereklidir. Çeşitli dönemlerde farklı düşünürler tarafından birbirinden ayrı biçimlerle tanımlanmış olsa da söylem, bu tez çalışmasında taşıyacağı anlam itibarıyla anlatının *nasıl* olduğu sorusunu yanıtlar.

1.1.1. Anlatı Kavramının Tanımı

Anlatı, her şeyden önce, farklı materyaller arasında dağıtılan her tür malzemenin insan hikayeleri gibi, çok çeşitli türlerdir. Anlatı belli bir dille sözlü veya yazılı, sabit veya olabileceği gibi hareketli görüntüler, jestler ve tüm bu maddelerin sıralı karışımı ile taşınabilecek, aktarabilecek tüm materyalleri ve yöntemleri ifade eder. Anlatı efsane, mit, masal, roman, epik, tarih, trajedi, drama, komedi, mim, resim, vitray pencereler, sinema,

çizgi romanlar, haberler, sohbet ve dahası gibi neredeyse sınırsız içerik ve çeşitliliğe sahiptir. Anlatı her çağda, her yerde, her toplumda mevcuttur. Dolayısı ile anlatı tarihsel gelişim süreci boyunca toplumsal hafıza ve onu var eden bilişsel birçok süreç sonucu gelişmeye devam etmiştir. Anlatıcının bilişsel seviyesi ve iletişim sürecinde üstlenmiş olduğu rol bir bakıma anlatının da şekillenmesine neden olur. “*Bilişsel süreçte karmaşık bilgilerin hızlı ve verimli işlenmesi ile iletişim ve etkileşim süreci yapısal olarak bütünleşir. Bu sadece anlama süreçlerinde değil aynı zamanda üretim ve planlama, kontrol ve çok karmaşık görevlerin yerine getirilmesinde de geçerlidir.*”⁴ Dolayısı ile anlatı yalnızca tarihsel bilgi birikimi ve mirasının aktarılmasında ana unsur olmasının ötesinde söyleme dökülerek günlük yaşantımızı da biçimlendirici bir rol üstlenme görevi de görmektedir. Barthes’a göre anlatı “*insanlık tarihi ile başlar.*”⁵ İnsanlık tarihi ile başlayan anlatı tıpkı evrim gibi gelişimsel bir süreç göstermiştir. Bu aşamada belirli özellikleri de ön plana çıkmış ve şekillenmiştir. Bunlar Paul Hazell tarafından şu şekilde ifade edilmiştir;

“Anlatı, zaman içinde değişen olaylara ilişkin tecrübemiz için temel anlama ve ifade etme aracıdır. Anlatı zamanı nesnel değil öznel; elastik değildir. Olay seçimi ve olay sıralaması anlatı yapısının iki önemli işlevsel öğesidir ve anlatıda anlatılan öznel zaman deneyimiyle karşılıklı olarak ilişkilidirler. Bir anlatı, gerçekliğin belirli bir perspektiften yeniden sunulmasıdır; gerçeklik, anlamı ifade etmek için yeniden yapılandırılmıştır. Sözlü anlatılar her zaman bir yapıya sahiptir. Uygulamada bu yapı, anlam sosyal olarak konumlandırıldığı için yeniden yapılandırmaya tabidir. Anlatı, etkin organizasyon ve belleğin kodlanması ile ilgilidir. Anlatı, planlama ve

⁴ Teun A. Van Dijk, **Macrostructures: An Interdisciplinary Study of Global Structures in Discourse, Interaction, and Cognition**, Lawrence Erlbaum Associates, New Jersey, 1980, s.15.

⁵ Roland Barthes, **An Introduction to the Structural Analysis of Narrative**, İng. çev. Lionel Duisit, New Literary History, Vol. 6, No. 2, On Narrative and Narratives, 1975, s.237-272.

problem çözme yeteneklerine dahil edilir. Anlatıyı öğrenme sürecinin merkezinde bulabiliriz.”⁶

Yukarıdaki özelliklerinden yola çıkarak anlatının; zaman ve mekan kavramları ile şekillenmiş, öznel değerlendirmeler ile inşa edilmiş, gerçekliğin yeniden yapılandırılmış ve defalarca yeniden yapılandırılabilen bir unsuru ve ayrıca gerçekliğin belirli bir perspektiften sunulması, öğrenme ve öğretme sürecinin bir parçası olarak tanımlamak mümkündür. Diğer bir deyişle anlatı, yazılı veya sözlü kelimeler, sesler, hareketsiz görüntüler veya hareketli görüntüler dizisi veya bu veya başka tür duyuşal deneyimlerin bir kombinasyonu halinde sunulan, gerçek veya hayali bağlı olayların sözlü, betimsel veya yazılı bir raporudur. Bu nedenle kültürel çalışmalar, psikoloji, söylem analizi, dilbilim ve öğrenme teorisinin kanıtları, anlatıya işaret eder. Bilişsel bir araç olarak görüldüğü zaman, deneyimin yapılandırılması ve düzenlenmesi için organizasyonda önemli bir işlevsel unsur olarak, hafızanın kodlanması, planlama ve problem çözme yeteneklerimizin merkezi şeklinde işlev görür.

“Gerçekten olmuş, anlatanın olduğuna inandığı veya gerçekten olduğuna bizi inandırmaya (yalan söyleyerek) çalıştığı bir olaylar dizisi anlatıldığında, bu bir doğal anlatıdır; dolayısıyla, din başıma neler geldiği hakkındaki anlatım (...) doğal anlatıdır. Yapay anlatıyı ise kurmaca anlatı temsil etmektedir; kurmaca anlatılar, (...) hakikati söylüyor gibi yapar ya da hakikati bir kurmaca söylem evreninde söylediklerini öne sürerler.”⁷

David Bordwell ve Kristin Thompson anlatı kavramını “*belli bir zaman aralığında geçen, neden sonuç ilişkilerine sahip olaylar zinciri*”⁸ şeklinde tanımlar. Bordwell ve Thompson’a göre anlatı bir durumla başlar ve neden-sonuçlara bağlı olarak

⁶ Paul Hazell, **Narrative: An Introduction**, Swansea Institute of Higher Education, Mount Pleasant, 2007, s.7.

⁷ Umberto Eco, **Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti**, çev. Kemal Atakay, Can Yayınları, İstanbul, 1995, s.136.

⁸ David Bordwell ve Kristin Thompson, **Film Art: An Introduction**, McGraw-Hill, New York, 2008, s.75.

determinist bir çerçevede ilerler ve buna bağılı olarak bir dizi deęişim yaşandığını ve sonuçta ise anlatının yeni bir duruma yol açtığını ifade eder. Sonuç olarak anlatı olay örgüsünün de gerçekleşmesini sağlar ve bir önceki ile bir sonraki arasındaki mantıksal bağıı kurularak olay veya olgunun inşa edilmesine zemin hazırlar. Dram trajedi veya olay örgüsüne dayalı her türün kurulmasındaki ana faktör anlatıdır denebilir.

1.1.2. Drama ve Anlatının Temelleri

Drama ya da oyun, neredeyse sadece diyalog yoluyla sunulan bir yazı türüdür. Kısa bir hikaye veya roman gibi, bir ayarı, karakterleri, konusu ve hatta sembolizmine sahiptir. Ancak, izleyicilere sunuş biçimleri farklıdır, çünkü kısa bir hikaye veya romandan farklı olarak, oyunun okunmamış bir izleyici önünde yapılması amaçlanmıştır. Buna ek olarak anlatı yapısı hikaye ve konuya ilişkindir.

“Bir hikayenin içeriğı ve hikayeyi anlatmak için kullanılan form olarak adlandırabileceğimiz bu durum hikayeyi, kronolojik sırayla tanımlanabileceğı gibi dramatik eylemi ifade eden ana unsur olarak ta tanımlar, hikayenin nasıl anlatıldığını ifade eder. Öykü, ana anlaşmazlıkları, ana karakterleri, ayarları ve olayları belirlemeye çalışmakla ilgilidir. Konu, temel çatışmaların nasıl ve hangi aşamalarda kurulduğu ve çözüldüğü ile ilgilidir.”⁹

Hikaye veya komplo çizgisi olarak da adlandırılan anlatı yapısı, bir hikayenin nasıl anlatıldığının çerçevesini açıklar. Bir kitabın nasıl organize edildiğı ve grafiğın okuyucuya nasıl aktarıldığını açıklamak gibidir. Anlatıcının söylemi ile dinleyici veya kitlenin algıları doğrultusunda gerçekleşen bu iletişim süreci bir bakıma anlatıcının inşa ettiğı ve kurguladığı hikayeyi dinleyicinin algısal yetenekleri doğrultusunda yeniden biçimlendirmesini de gerektirebilir. Anlatı Kuramı, Erol Mutlu’ya göre “1920 sonlarında, Vladimir Propp ve Rus Biçimci eleştirmenlerinin çalışmalarıyla kurulan, bugüne değin çok sayıda dilbilimcinin, antropoloğun, halkbilimcinin, yazın eleştirmeninin,

⁹ https://en.wikipedia.org/wiki/Narrative_structure Erişim Tarihi: 15.05.2017

göstergebilimcinin incelemeleriyle geliştirilen ve çeşitli anlatıların yapısal özelliklerini irdeleyip anlatılara ilişkin genel ve açıklayıcı modeller geliştirmeyi amaçlayan bir yaklaşım” olarak ifade edilmiştir.¹⁰ Daha açık bir ifadeyle, anlatı kuramcıları anlatı konusunda neyin farklı olduğunu (lirik şiirler, argümanlar, listeler, açıklamalar, istatistiksel analizler ve benzeri diğer söylem türlerinden ne kadar farklı olduğunu) ve belirli insanlara ne olduğunu, nasıl hesaplandığını araştırır. Özel durumlarda, belirli sonuçlara sahip olan, bir kerede çok yaygın ve çok güçlü olabilir gibi argümanı ön plana sürerler. Bu nedenle, kilit bir endişe, insan deneyimini düşünmenin veya açıklamanın bir yolu olarak anlatının fenomeni genel örtücü yasaların örnekleri olarak niteleyen bilimsel açıklama modları ile çelişmemesidir.

Anlatı kuramcıları, hikayelerin insanların dünyayı anlamalarına nasıl yardımcı olduğunu, insanların da hikayeleri nasıl anlamlandırdıklarını incelemektedir. Buna bağlı olarak drama edebi form olarak tiyatro için tasarlanmıştır. Çünkü tiyatro anlatısında karakterlere roller atanır ve karakterler eylem olarak sahneye çıkarak rollerini yerine getirirler. Bu karakterler manevi varlıklar veya soyut nitelikli elemanlar olarak varlık gösterirler. Drama sahneye gerçekliğin adaptasyonu, yeniden yaratılması, yeniden üretilmesi ve yansımasıdır. Gerçekliğin yeniden inşası sürecindeki bu durum anlatı ile birleşerek yeni bir boyut kazanır. Kazanılan bu yeni boyut izleyicin hikayeyi zihninde gerçeklik ile örtüşürmesine destek olur. Anlatı bu noktada sözlü veya yazılı depolandığı şeklinde olduğu gibi statik bir nitelik olmaktan çıkarak dinamik bir yapıya dönüşür zira artık sahnede oyuncunun ses, jest ve vücut dili ile desteklenen bir yapı şeklinde evrimleşmiştir. Bu haliyle dramayı performanstan ayırmak zordur, çünkü oyunun sahne performansı sırasında tiyatro, yaşam deneyimlerini gerçekçi bir şekilde izleyiciye sunar.

Tüm edebiyat ve anlatı türlerinin en somut hali şeklinde ortaya çıkan teatral canlı performans olgusu drama ile artık gerçeklik kazanmıştır. Okuyucu bir roman okurken, romancının anlattığı gibi bir hikaye okur. Şiirin birçok durumda mesajı doğrudan değildir, çünkü kompakt bir biçimde ya da yoğunlaştırılmış bir dille sunulur. Oyun yazarı öyküyü anlatmaz, bunun yerine hikayeler karakterlerin etkileşimi ve sahnede yaşadıkları deneyimleri yaşamaya başlar. Dramada karakterler ve aktörler kendileri ile konuşur ve o

¹⁰ Erol Mutlu, **İletişim Sözlüğü**, Sofos Yayınları, Ankara, 2012, s.28.

anın dürtüsüne göre konulara tepki gösterirler. Olaylar arası nedensellik bağı antik tragedyalardan başlayıp günümüze dek sürdürülmüş klasik dram yapısının olmazsa olmaz bir niteliğidir.

Olayların birbirini neden-sonuç ilişkisi içinde izlemesini Sevdâ Şener şöyle açıklar;

“Her olay bir öncekinin mantıklı sonucu, bir sonrasının mantıklı nedenidir. Böylece oyunun olaylar dizisi, ne kadar sıra dışı olursa olsun, akla uygunluk ve inandırıcılık kazanır. Etki-tepki ilişkisi çevresinde ilerleyen bu durum anlatının yolculuğunu da açıklar. Anlatı, drama ve sahneleme yöntemleriyle bir yolculuk geçirir ve bir olayın nedeni diğer olayın sonucu olmaya başladıkça almış olduğu formun dışına çıkarak trajediye dönüşmeye başlar.”¹¹

Dramatik anlatı, izleyicinin oyunu ve hikayesini iyice kavrayabilmesini, hikayede anlatılan olayları içselleştirebilmesini amaçlar. Bu amaca hizmet edecek biçimde olayları meydana getiren nedenler ve olayların gerçekleşmesinin ortaya çıkardığı sonuçlar birbirine organik bir bağ ile bağlanmıştır.

1.1.2.1. Aristo ve Anlatı: Poetika

Aristo için sanat doğayı taklit ile başlar, ozan yani sanatçı doğayı nasıl taklit ettiğine göre sanat kollarının ayrılmasına neden olur. Aristo komedya ve tragedya ayrımını bu noktada verir. Ayrıca şunu da belirtmek gerekir ki Aristo, Homeros’u iki tarzın da en nitelikli ozanı olarak görür.

Aristo tüm sanatları taklit olarak görür ama taklidi üç aşamada birbirinden ayırır:

***Doğanın hangi araçla taklit edildiği:** Taklidin söz ile mi ritim ile mi yapıldığını inceler. Daha sonra da kendi içlerinde bir ayırım gözetir.*

¹¹ Sevdâ Şener, **Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1997, s.92.

Doğanın hangi yolla / tarzla taklit edildiği: O zamana kadar müzik ve tiyatronun hakim olduğu bir hava varken Aristo şiiri ele almak istedi.

Neyin taklit edildiği: İşte bu kısım bizi ilgilendiren kısım. Aristo burada sanatı insanı taklit edenler ve doğayı taklit edenler olarak ayırmıştır. İnsan eylemlerini taklit eden söz sanatları şiirdir, doğa eylemlerini taklit edenler ise şiir değildir.¹²

Aristo'ya göre bir şey ya bizden iyi olduğu ya da bizden kötü olduğu için taklit edilir; o zaman bizden kötülerini taklit eden sanat komedya, bizden iyileri taklit eden sanat tragedyadır. Poetika'da tartışılan ana konular şiirden hareketle Tragedya ve *katharsis* tir. Tragedya, kendi içinde "tragedya ve komedya" olmak üzere ikiye ayrılır. Anlaşılacağı gibi bu ayırmda komedyanın bir önemi yoktur. Çünkü: "*tragedya ve komedya arasındaki ayırım, ilkinin en iyi insanları, ikincisinin de bizim gördüğümüzden ahlakça daha düşük kimseleri resmetmesidir.*"¹³ Türler arası ayırımın ilk tanımlamalarının nasıl yapılacağına dair olan bu ayırım aynı zamanda anlatının da türlere ayrılmada ne gibi bir fonksiyonu olduğunu da resmeder. Çünkü anlatıyı oluşturan söylem ve ona bağlı olan tüm nitelme unsurları tür içerisindeki etik yaklaşımlarında ortaya çıkışına neden olur. Bununla birlikte, Aristoteles, iyi yapılandırılmış bir tragedyanın kaynaktan okunurken bile başarılı olması gerektiği konusunda oldukça açıklayıcıdır.

*"Özetlersek; sanatçı, gerçekleri taklit ederken öncelikle konusunun gerçeğe uygun olmasına, sonra tipikliğe, genelliğe, evrenselliğe, daha sonra, akla ve sağduyuya uygun olmasına, inandırıcı olmasına dikkat ediyor ve ayrıca ideal gerçeğe uygunluk gösteriyor. Böylece, 'taklit' sözcüğü, Platon'un dediği gibi, gerçeğin tıpkı benzerini yapma anlamına değil, gerçeğin tipik, inandırıcı ve ideal biçimde yansıtılması anlamına geliyor."*¹⁴

¹² <https://www.makaleler.com/tragedya-nedir>

Erişim Tarihi: 16.12.2016

¹³ Aristoteles, Poetika, çev. İsmail Tunalı, Remzi Kitabevi, Ankara, 2007

¹⁴ Sevdâ Şener, a.g.e., s.30.

Tüm duygu ve davranışların taklit edildiği ve oyunculuğa dayalı tragedyanın kaynağında dram olarak isimlendirilmesinin temelinde de bu düşünce yatmaktadır. Benzer bir süreç, ritüel, mit ve dinin dönüşümünün sanatsal ve dramatik yeniden canlandırması olan trajedide de yaşanıyor. Aristo'ya göre trajedi yoluyla bir insanın ilahiyatı ve tanrıları temsil etmesi mümkün olmaktadır. Örneğin, Atina draması için canlandırma efsanevi bir figür tanrı rolünü üstlenmeye eşdeğerdir. "Mimesis", böyle bir bağlamda, örnekleri efsane ve ritüellerden alınmış olan, daha önceki canlandırma taklidi niteliğindedir.

Trajik bir oyun özerkleşmeye yol açabilir ve düşmüş karakter ve kahraman ile özdeşleşmeye neden olabilir. Öyleyse, yeniden yürürlüğe girme süreci, birinin başkalarının duygularına ve acılarına girmesine neden olur.

"Ciddi, eksiksiz ve belirli bir büyüklükte olan insan eyleminin bir taklidi olarak; her türlü sanatsal süsleme ile süslenmiş dilde, çeşitli türler oyunun farklı bölümlerinde bulunur; bu duyguların doğru bir şekilde tahliyesini etkileyen acıma ve korku yoluyla, anlatıyı kullanmak yerine eylemdeki insanı temsil eder".¹⁵

Aristo, taklit formuyla ilgilenir ve mekan, karakter, diksiyon, düşünce, gösteri ve şarkıyı tipik bir trajedi unsurları olarak görür. Mekan, eylemi kendi içinde uygun bir başlangıç, orta ve bir sonla tamamlamalıdır. Tüm hareket bölümleri bütünüyle eşit derecede esastır. Tragedyanın her parçası taklidin ta kendisidir.

Tragedyadaki karakter, sosyal duruşu ve kişisel saygınlığı olan asil adamın eylemini taklit eder, ancak zayıf yönleriyle ilgili bize sunulması gerekir, çünkü düşmesini inandırıcı kılacak zayıflığıdır. Aristo, her türlü sanatın mimetik yani taklide dayalı olduğunu düşünür ancak O'na göre her bir taklit biçiminde ve aracında taklit farklı şekilde tezahür edebilir. Müzik, ses ve ritimde taklit; oyun, eylemde ve kelimede taklit; resim, renk ve dokuda taklit vb. bu taklidin farklı formları olarak düşünülebilir. Diğer yandan Aristo bu tanımlamalara dramın anlatısal yapısının estetik ve sanatsal bir yönü olduğunu

¹⁵ Richard Dutton, **An Introduction to Literary Criticism**, Longman York Press, 1984, s.21.

da ilave ederek dram ve tragedyanın aynı zamanda bir estetik kavramlar bütünü olduğu üzerinde durur. Aristo estetik süreci (taklit) doğada meydana gelen süreçle karşılaştırır.

Doğa içsel ilkelerden geçerken, sanat, eylem, karakterler, diksiyon gibi organik ilkelerden geçmektedir ve aralarında bir birliktelik ve ilişki bulunmaktadır. Bir anlamda, sanat doğayı taklit etmektedir ve doğanın eksiklikleri taklit sürecinde tamamlanmakta ve sanat da doğanın sahip olacağı şekilde aynı yöntemi izlemektedir. Aristo, “*taklidin aktif bir estetik süreç olduğunu ve insanlığa doğayla verildiğini, erkeklerin bu armağanlarla donatıldığını, yavaş yavaş geliştirdiğini ve sonunda şiir sanatını yarattığını*”¹⁶ savunmaktadır. Aristo'nun sanatı ‘taklit’ ile ilgili olarak tanımlayarak tartıştığı ve Aristo'da taklit kavramının estetik bir mesele olduğu söylenebilir.

Mimesis sadece “*sanatın kaynağı değil aynı zamanda insanlığın ayırt edici bir niteliğidir*” çünkü taklit çocukluktan itibaren insanlık için doğaldır. Sonuç olarak, ‘taklit’ eskiden beri gerçeklik ile temsil arasındaki ilişkiye değinmek için tartışılan bir argüman olarak ifade edilmektedir. Bir sanat kuramı olarak taklit kavramı üzerine tartışmanın niteliği, terimi ve bu terimle ilgilenme biçimini tartışan kişiye göre değişmektedir. Örneğin Erich Auerbach, literatürdeki gerçekliği ve taklidi anlatım teknikleri açısından ayırt etmektedir ve anlatıların taklit edici değil, gerçekçi olduğunu ifade eder.

Aristo, Platon'a karşı taklidin savunucusu olur ve taklit ile ilgili bir sanat teorisi geliştirir ve sanatın (taklit sanat) felsefe ve tarihten üstün olduğunu iddia eder. Aristo bu faktörlerden dolayı ritüelin yeniden yürürlüğe girmesine itiraz eder ve mimesis yani taklide bağlamında dram ve tragedyanın yapısını oluşturan öğeleri altı maddede açıklar. Bunlar şu şekilde sıralanabilir;

- *Olay Örgüsü*
- *Fikir/Ana Duygu*
- *Karakter/Tip*
- *Sözlü İfade*
- *Sahne Düzeni*
- *Müzik*

¹⁶ Aristotle, *Poetics*, The Critical Tradition, Classic Texts and Contemporary Trends s.43.

1.1.2.1.1. Olay Örgüsü

Olay örgüsü bir hikayeyi oluşturan olayları veya bir hikayenin ana bölümünü tanımlamak için kullanılan edebi bir terimdir. Bu olaylar, bir düzende veya dizilimde birbirleriyle ilgilidir. Bir romanın yapısı, hikayenin planındaki olayların organizasyonu veya bir filmin senaryosu olay örgüsünü oluşturan ana etmenler olarak düşünülebilir. Temel olarak konu, karakterlerin etrafında kurgulandığı bir roman, hikaye veya dramatik anlatı içeren tüm eserlerinin temeli olarak bilinir. Olay örgüsü kavramı bilgilerin ve olayların mantıklı bir şekilde düzenlenmesini ifade etmektedir. Poetika adlı çalışmasında Yunan filozof Aristo, olay örgüsünü mitolojilerin ve dramının en önemli unsuru olarak görmüştür. Öyle ki olay örgüsü Aristo'ya göre karakterlerden bile daha önemli bir unsur olarak tanımlanmıştır.¹⁷

Aristo, bir dramının olay örgüsü bağlamında türünün üç bölüme ayrılabilceğini ifade etmiştir. “*Bir başlangıç, bir orta ve bir son*”¹⁸. Giriş Gelişme ve Sonuç olarak adlandırabileceğimiz bu üç aşama günümüzün klasik anlatı yapısı anlayışının da temelini oluşturmaktadır. Dolayısı ile olay örgüsünü “*birbiriyle hiç ilgisi olmayan olayların rastgele veya peş peşe sıralanması değil, birden fazla olayın sebep-sonuç içinde organik bir bütün oluşturmalarıdır*” şeklinde tanımlamak mümkündür.

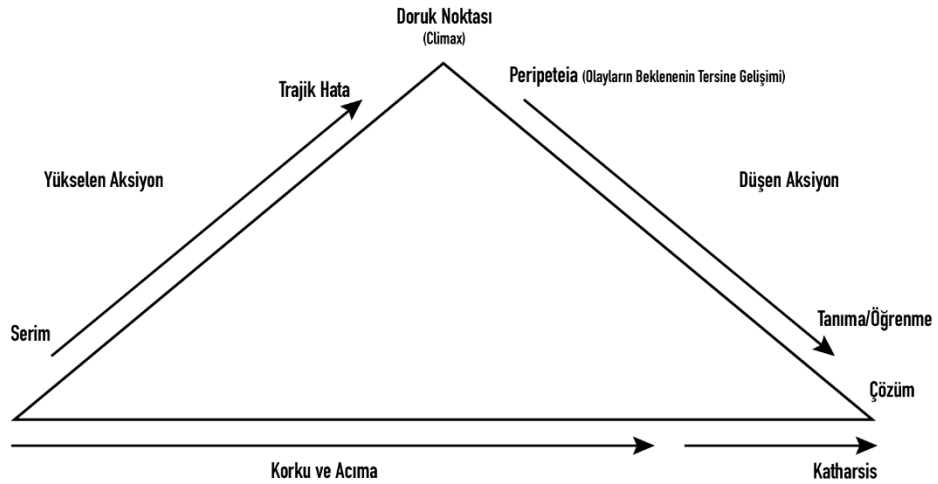
“Bir başka ifadeyle, olay örgüsü, insanın insanla, insanın toplumla, insanın tabiatla, insanın kendisiyle olan mücadelesinden doğar. Roman, tiyatro ve hikayenin olay örgüsü, çok büyük ölçüde böyle bir çalışmadan doğar. Mücadele veya çatışma, zıt güçler (işçi-patron, fakir-zengin, köylü-ağa vb.) veya zıt kutuplar (iyilik-kötülük, güzellik-çirkinlik, doğruluk-yanlışlık) arasında yaşanır. Zıt güç veya kutuplar, çoğunlukla somut varlıklarla (insan, tabiat, hayvan) temsil edilmekle birlikte, zaman zaman

¹⁷ Maynard Mack ve diğerleri, *The Norton Anthology of World Masterpieces*, W. W. Norton & Company, New York, 1985, s.843-844.

¹⁸ Maynard Mack ve diğerleri, a.g.e., s.844.

soyut kavramlarla (gelenek, töre, iyilik) da temsil edilebilirler.”¹⁹

Bu durumda olay örgüsü sıralı gelişmek zorunda olmayan ancak olayların bağlandığı noktanın aynı olduğu ve zirvenin tüm olayların merkezinde olduğu bütüncül bir ortam sunmak durumundadır. Aristo’nun olay örgüsü öngörüsü kendisini oluşturan diğer unsurlarla beraber olay örgüsünün konvansiyonel bir yapısını da ortaya çıkarmıştır. Aşağıdaki tablo bu konvansiyonel yapıyı ifade etmektedir.



Şekil 1 - Aristo’nun İdeal Drama Yapısı²⁰

Aristo’nun ifadesinde olay örgüsü anlatıyı oluşturan en önemli argüman olarak görülebilir. Bir başka deyişle, olası olanı, genel olanı, olayların düzenlenişi dışında aramamak gerekir, çünkü zorunlu ya da gerçeğe benzer olması gereken şey işte bu zincirlenidir. Kısacası, tipik olması gereken şey olay örgüsünün kendisidir. Bu durumda eylemin neden kişilere göre ağır bastığı bir kez daha anlaşılmaktadır. Kişiler bir özel ad taşıdıklarında bile onları tümelleştiren (genelleştiren) olay örgüsünün tümelleştirilmiş (genelleştirilmiş) olması bu sonucu doğurmaktadır. Buradan da şu temel ilkeyi elde etmek

¹⁹ <https://www.turkedebiyati.org/forum/konular/947-Olay-orgusu-nedir-Olay-Zinciri-nedir>
Erişim Tarihi: 13.5 2017

²⁰ <https://owlcation.com/humanities/Aristotle-Theory-Drama-poetics> Erişim Tarihi: 15.04.2017

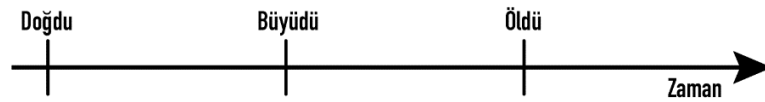
mümkündür: “Önce olay örgüsü tasarlanmalı, ardından adlar konmalıdır.”²¹ Bu noktada olay ve olay örgüsü arasındaki farkın da belirtilmesi gerekli hale gelmektedir. Olay, *kişiler arasında bir sebebe bağlı olarak gelişen ve sonuç meydana getiren eylemler iken* olay örgüsü *belli bir konu çerçevesinde var olan birden fazla olayın sebep sonuç ilişkisine bağlı biçimde oluşturdıkları bütün* olarak tanımlanabilir. Dolayısı ile olay örgüsünde sıralı, sırasız, çaprazlama ve doğrusal bir yapı meydana gelebilmektedir. Bu durumda olay örgüsü birden fazla alt başlıkta irdelenebilmektedir.

Kısaca *olay örgüsü* kavramını aşağıdaki üç ana başlıkta incelemek mümkündür;

- Sıralı olay örgüsü
- Döngüsel olay örgüsü
- İç içe (helezonik) olay örgüsü

1.1.2.1.1. Sıralı Olay Örgüsü

Olayların tarihsel olarak ve tek bir zaman çizgisinde sıralı bir şekilde gerçekleşmesini ifade etmektedir. Örneğin; “kahraman doğdu, büyüdü ve öldü” şeklindeki ifadede baştan sonra doğru düz çizgisel ve olayların gelişimi ile kahramanın yolculuğunun statik bir kronoloji ile izleyiciye aktarılmasının temel alındığı olay örgüsü sıralı olay örgüsüdür. Aşağıda verilen zaman çizelgesinde bahsedilen örneğin gerçekleşme sırası gösterilmektedir. Sıralı olay örgüsü sekansal bütünlüğün hiçbir şekilde bozulmaya uğramadan anlatıldığı ve olabilecek en basit anlatı biçimini de ifade etmektedir.



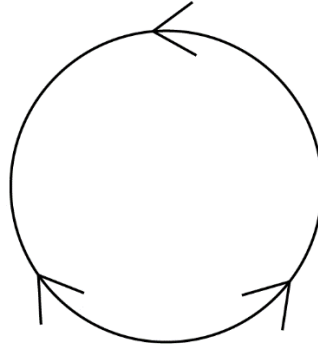
Şekil 2 - Sıralı Olay Örgüsünde Zaman Çizelgesi²²

²¹ Paul Ricœur, **Zaman ve Anlatı**, çev. Mehmet Rifat, Sema Rifat, Yapı ve Kredi Yayınları, İstanbul, 2005, s.88.

²² <https://www.turkcenindirilisi.com/anlam-bilgisi/hikaye-olay-orgusu-ornekleri-hikayede-olayhikayede-zaman-hikayede-h76236.html> Erişim Tarihi: 13.05.2017

1.1.2.1.1.2. Döngüsel Olay Örgüsü

Döngüsel bir olay örgüsünde olaylar sık sık zamanda geriye giderek ve çeşitli flashbackler ile anlatılarak zaman çizgisinde şu anda bulunan noktaya varılması amaçlanır. Genellikle kahramanın yolculuğu olgusunda karakterin şu anda bulunduğu noktaya gelene kadar nelerle karşılaştığı ve verilen kararın uygulamaya geçilmeden önce karşılaşılan sorunların neler olduğu izleyiciye veya okuyucuya anlatılır. Anlatı yapısını bazı yerlerde deforme eden bu anlatı şekli karakterin gelişimini izleyiciye aktarması açısından özellikle yakın ve son dönem dizilerde ve sinema filmlerinde sıklıkla tercih edilen bir anlatı biçimidir. Şekil 3'te döngüsel olarak zamanda geri anlatım ifade edilmektedir.



Şekil 3 - Döngüsel Olay Örgüsünde Zaman Çizelgesi²³

Döngüsel olay örgüsünde olayların şu anda bulunulan noktaya kadar nasıl geliştiği düşüncesinden yola çıkılarak izleyiciye aktarılır. Ana karakterin karşılaştığı sorunlar ve problemlerin çözümü geçmişten günümüze kronolojik sırayla verilmez. Olaylar karmaşık ve zaman bakımından farklı dönemlerde gerçekleşiyor olabilir. Ana amaç karakterin şu anda bulunduğu zaman çizgisine ulaşana kadar neler yaşadığının izleyiciye aktarılmasıdır. Bu nedenle Şekil 3 bu döngüyü açıklamaya yardımcı olmaktadır. Diğer yandan tüm hikaye geçmişe yönelik devam etmek zorunda değildir. Kahramanın

²³ <https://www.turkceindirilisi.com/anlam-bilgisi/hikaye-olay-orgusu-ornekleri-hikayede-olayhikayede-zaman-hikayede-h76236.html> Erişim Tarihi: 13.05.2017

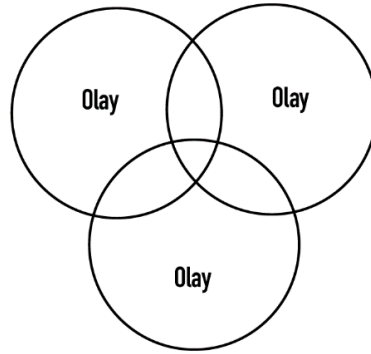
yolculuğu ara ara izleyiciye aktarılırken kısa süreli flashbacklere yer verilebilir veya belirli bir noktadan sonra karakter düz bir zaman çizelgesinde ilerleyebilir. Bu tamamen olay örgüsünün nasıl kurgulandığı ile ilintili bir durumdur.

1.1.2.1.1.3. İç İç (Helezonik) Olay Örgüsü

Birden fazla olayın bir veya birden fazla karakter üzerinden gerçekleştiği anlatı biçimi olarak tanımlanabilir.

“Bu olay örgüsü türünde, helezonik bir yapı söz konusudur, yani iç içe olaylar karşımıza çıkar. Bu iç içe olayları kuşatan bir çerçeve olay vardır. Bu tür olay örgüsünde yazarın, iç olaylar ve çerçeve olay arasında organik bir bağ kurabilmesi gerekir.”²⁴

Bir bakıma bu olay örgüsü *birbirine geçmiş olay halkaları* şeklinde ifade edilebilir. Şekil 4’te gösterildiği gibi olay örgüsü birden fazla olayın kesiştiği merkezler ve bu merkezlerde yolları kesişen kahramanların yolculukları üzerinden gerçekleşebilir. Olaylar düz doğrusal bir anlatım ile gerçekleşebileceği gibi geçmişe yönelik göndermeler ve daha karmaşık bir zaman çizelgesi şeklinde de gerçekleşebilir.



Şekil 4 - Helezonik Olay Örgüsü²⁵

²⁴ <https://acikders.ankara.edu.tr/mod/resource/view.php?id=79865> Erişim Tarihi:14.05.2017

²⁵ <http://milliedebiyat.com/index.php/turk-edebiyati/9-sinif/yapi-kisi-yer-zaman-olay-anlatici>

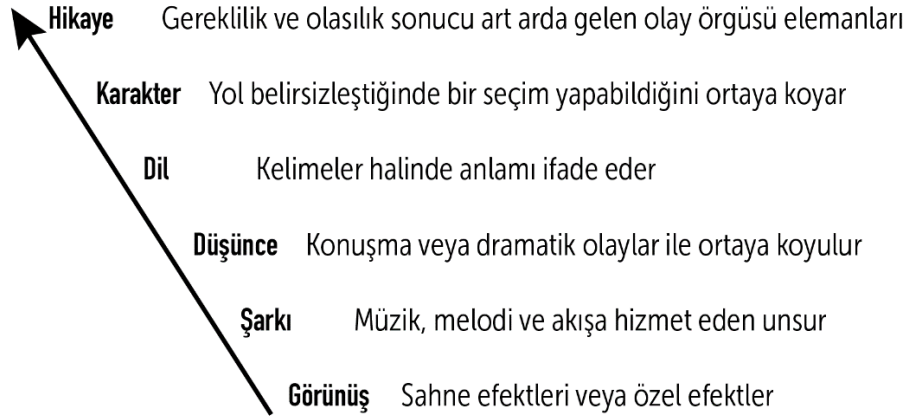
Erişim Tarihi:14.05.2017

Olay örgüsü aslında olayların başlangıç ve sonuç arasındaki diziliminin ana yapısını oluşturmaktadır. Her hikaye, hikayeye başlamak için bir çatışmanın başlamasından ve sonunda nihai bir çözüme kadar uzanan bir dizi olayı izler; bu aslında tüm hikayelerin konusunu oluşturmaktadır. Temel olarak konu, yani inşa edilmeye çalışılan gerçeklik, anlatı boyunca gerçekleşen şeydir ve hem kurgusal hem de kurgusal olmayan eserlerde ortaya çıkar. Bir hikaye özeti ortaya konulduğunda, bir roman, makalenin ana noktalarına dokunarak kısa bir kompozisyona sıkıştırıldığında dahi yazar grafiğin beş temel bileşeni de dahil olmak üzere ana karakterleri, hikayenin düzenini ve anlatıdaki ana çatışmayı tanımak ister. Bir bakıma bu, filmin senaryosunun da ortaya çıkmasını sağlamaktadır.

Giriş, yükselen eylem, doruk noktası, düşme hareketi ve son olarak bir karar şeklinde özetlenebilecek yapı aslında kurgunun da kendisidir. Olay örgüsünün kurgulanması, zaman ve mekan olgusunun diziliminin sağlanması ve ek olarak müzik ve diğer ek bileşenlerin de yapıya eklenmesi ile olay örgüsü tamamlanmış olur.

Anlatı ve özellikle hikaye anlatımı, insan deneyiminin önemli bir parçalarındandır. Anlatı oluşturulurken kurulan altyapının temel zorluklarından biri de, anlamlı olay dizilerinin izler/okur tarafından otomatik olarak oluşturulmasının sağlanmaya çalışılmasıdır. Hikayenin olay örgüsü oluşturulurken neden-sonuç ilişkisi çerçevesinde bir olayın diğerini tetikleyen bir niteliğe sahip olması sağlanmalıdır. Edebi eserler ve film senaryolarında gerçekliğin oluşturulmasındaki en önemli noktayı bu kısım oluşturmaktadır. Mantıksal ve estetik olarak bir anlatı eserinin başarısına katkıda bulunan birçok faktör vardır. Bu başarının merkezi en temelde anlaşılabilir olmasıdır.

Anlatının başlangıcında keşfedilen ihtilaf, zamanla büyüyen, artan eylemi tetikleyen teşvik edici bir olayla başlar. Shakespeare'in *Romeo ve Juliet*'inde, sonunda ailelerini kandıran birbirine aşık iki ana karakter bulunmaktadır. Çatışma, ailelerinin onaylamamasına rağmen birbirlerine duydukları sevgi ile ortaya çıkmaktadır.



Şekil 5 - Aristo'ya Göre Anlatının Öğeleri²⁶

Seyircinin bakış açısından, hikaye ve olay örgüsü, film anlatılarının izleyiciler için anlam oluşturma yollarını gösterir. Öykü, anahtar kavramları, ana karakterleri, ayarları ve olayları belirlemeye çalışmakla ilgilidir. Olaylar dizisi, anahtar çatışmaların ne pahasına olsun nasıl çözüleceği ile ilgilidir. Dolayısı ile bu ölçeğin bir filme uyarlanması amaçlandığı zaman filmdeki hikayeyi tanımlamak için aşağıdaki soruların cevaplanması gerekir:

- Hikaye nerede belirlenir?
- Hikaye hangi olayı başlatır?
- Ana karakterler kimdir?
- Hangi çatışmalarla yüzleşirler?
- Tehlikede olan nedir?
- Bu çatışmaya maruz kaldıklarında karakterlere ne olur?
- Bu çatışmanın sonucu nedir?
- Karakterler üzerindeki nihai etki nedir?

²⁶ Joanna Kwiatt, **From Aristotle to Gabriel: A Summary of the Narratology Literature for Story Technologies**, 2008, s.15.

Görüldüğü üzere Şekil 5'te ortaya atılan anlatı yapısının temel öğeleri filmin olaylar dizisinin başlaması ve karakterlerin çatışmalarla yüzleşmesine ve çatışma sonuçlarının karakterler ve olaylar dizisi üzerindeki etkilerine kadar olan tüm alanı oluşturan omurga görevini de görmektedir. Geleneksel olarak, hem hikaye hem de olaylar dizisi, bir karakterin hayatındaki bir olay veya durumundaki değişiklik tarafından nasıl bozulduğunu ifade eder; bu, karakterlerin eninde sonunda çözölen ana ihtilaf da dahil olmak üzere karakterlerin yüzleşmesi gereken bir dizi çatışmaya neden olur. Bu modeldeki 'çatışma' hareketli, kişilerarası, hatta karakter ile fiziksel çevresi arasında bile gerçekleşebilir. Sonuç olarak Aristo'nun teorilerini yapısal bir modelde birleştirmesi, tüm anlatı türlerinin tartışma ve eleştirilerinde faydalı olduğunu kanıtlamıştır ve gittikçe artan bir şekilde sadece drama için değil, aynı zamanda komediler, kısa öyküler ve romanlar için de bir sözleşme haline gelmesine neden olmuştur. Böyle bir yapı anlatı için norm olarak kabul edildiğinde, ima edilen tüm anlatıların artan gerilime ve yüksek noktalara veya doruklara ihtiyaç duyması gerekir.²⁷

Anlatı yapısının oluşmasındaki bu süreç günümüzde özellikle görsel işitsel ve metne dayalı tüm anlatıların şekillenmesinde de büyük rol oynamıştır.

1.1.2.1.2. Zaman

Anlatıda zaman çok boyutludur, çünkü bir hikaye ince bir anlatı çizgisi değil, zaman içinde ilerleyen bir ilişki hacmi olarak nitelendirilir. Ek olarak bir hikaye, tüm olayların göstergebilimsel işaretler dizisinde kodlanmasını öngörmektedir. Anlatı çoğu zaman bu nedenle örtük ve üstü kapalı bir şekilde veya bunun tam tersi sıralılık yoluyla oluşturulur. Anlatıda zaman kavramı, çok boyutlu bir olgunun sınırlı bir göstergebilim sistemi üzerinde nasıl haritalandırıldığının incelenmesi olarak tanımlanabilir veya tersine; doğrusal ve sıralı bir metnin, yaşanan bir zamansallığın dolgunluğunu oluşturmayı, temsil etmeyi nasıl başardığını ifade etmeye yönelik de olabilir. Anlatıda zaman iki ana formda bulunabilir. Bunlar; nesnel (gerçek zaman) ve öznel zaman olarak ifade edilebilmektedir.

²⁷ Walter Ong, *Orality and Literacy*, Routledge, London, 1982, s.

1.1.2.1.2.1. Öznel Zaman

Öznel zaman, anlatıdaki karakterlerin kafasında zamanın temsilidir. Bu nedenle zaman tıpkı karakterlerin kendileri gibi kurgusal dünyanın bir ögesidir, ancak zaten çarpıklık ve kalıba maruz kalmaktadır. Kısa bir tabirle öznel zaman karakterin kendi evrenindeki zamanı ifade etmektedir. Öznel zaman, zaten temsil edilen bir zaman olan hikaye zamanına doğru bir geçiş şekli olarak kabul edilebilir. Öznel zaman dilde temsil edilmez, ancak yine de zaman ve kimliğin öznel fenomen olduğu ölçüde göstergebilimsel bir fenomendir. Elbette bu, anlatı zamanının doğal bir şekilde anlambilimselleştirmesidir, bu da onu bir hikaye olarak temsil edilmeye uygun kılmaktadır. Karakterlerin (insanların) kaba ve şekilsiz bir zamansallığa maruz kaldığı düşünülebilir ancak gerçekte zaman deneyimlerinin sıralı bir anlatıya çok daha yakın bir biçimde, yaşamlarının olayları ve beklentileri arasındaki önemli bağlantılarla yaşadıklarını ifade etmek mümkündür. Öznel zaman, bir anlamda sadeleştirme, bir başka deyişle gerçek anlatı zamanının bir komplikasyonudur. Öznel zaman, bir dereceye kadar çok boyutlu bir zaman anlatısının doğrusallaştırılmasını içerir. Bilinç, çeşitli düşünce konuları arasında salınabilmektedir, ancak gerçekliğin tüm yönlerini zorla kapsayabilir. Bu nedenle, bir hikayenin inşası sırasında kısmen bütünleşmiş bir materyal olarak öznel deneyim alanı gibi öznel zamanın kullanılması doğaldır. Bu aşamada öznel zaman, anlatı yapısını inşa etmek için kullanılır.

Öznel zaman aynı zamanda anlatı zamansallığını, yönünün tek biçimliliğini bozması nedeniyle de karmaşıktır; geri dönüşler ve anlatı özelliği olmadan önce bellek çalışmasının bir özelliğidir. Karakterler de arzuları, hayalleri, masalları vb. yoluyla kurgusal-zamansal sekanslar oluşturabilirler. Bir hikaye, anlatıya herhangi birisinin doğrudan sorumluluğunu vermeden hazır bir şekilde var etmesinden dolayı bunların hepsini kullanabilir ancak bu özellikleri farklı anlatı yapılarına yol açtığından, hikaye düzeyinde tanıtılardan ayırır.

1.1.2.1.2.2. Gerçek Zaman

Hikayenin geçtiği dönemi ve hikayenin ne kadar sürede gerçekleştiğini belirtir. Bu anlatının yapısına bağlı olmak üzere karakterin hayatının tamamını kapsayabileceği

gibi hayatının bir bölümünü de temsil edebilir. Anlatı zamanı burada takvim zamanı ile paralellik göstermektedir.

“Vaka zamanı takvim zamanı gibi kesintisiz ve kronolojik bir süreç değildir. Seçilmiş bazı zaman birimlerinden meydana gelen bir terkiptir. Aslında hiçbir zaman dilimi kesintisiz anlatılamaz. Tarih ve hatıra gibi metinlerde bile vakadan vakaya sıçrayan zaman sadece anların tarihidir. Fakat mantık aradaki boşlukları doldurduğundan kesintisiz bir süreç zannedilir. Esasen vakanın meydana gelme ânını sadece kayıt altına almakla yetinen bu zaman ölü kabul edilmelidir. Çünkü vakanın teşekkülünde hiçbir rolü yoktur. Hâlbuki romanda bir araya getirilen zaman parçaları organik bir bütün oluşturur. Her parçacığın diğer parçalarla kuvvetli bağları vardır.”²⁸

Gerçek zaman anlatıcı tarafından tanıtılabilir veya açıklanabilir. Aynı zamanda anlatısal ürünlerde (konuşma, hikaye, sanat eserleri, hatıralar) zamansal bir anı belirten işaretler de yer alabilir. Anlatı içerisinde başvuru flashbackler veya ileriki zaman dilimlerine yönelik açıklamalar yine *gerçek zaman* kavramı içerisinde yer alırlar.

“Yani anlatıcı olay zamanından bahsederken aniden anlatma zamanına, anlatma zamanından bahsederken olay zamanına geçiş yapabilir. Hatta bu geçişlerde birtakım paralellikler de gözetilmiş olabilir.”²⁹

Dolayısı ile gerçek zaman kavramının içerisinde okuma zamanı takvim zamanı, itibari zaman gibi birçok farklı zamansal geçiş mevcut olabilmektedir.

²⁸ Adem Can, **Romanda Zaman Meselesi**, Yeni Türk Edebiyatı Araştırmaları Dergisi, Ocak-Haziran, 2013, s.116.

²⁹ Adem Can, a.g.e., s.118.

Her şey zamanın içinde varmış gibi görünebilir, bu yüzden anlatı ve olay örgüsü arasındaki zamansal bir ilişkinin varlığı gerekli hale gelebilir. Bu zorundalıktan kurtulabilen bir alan vardır: *kurgu*. Kurgu *kendi zamanı* içinde, gerçek dünya ile ilişkisinin saat ile ölçülemeyeceği başka bir zaman ve mekanda var olmaktadır.

Edebi eserlerde anlatı edebiyatı tamamen kurgusal değildir ancak sinemada kurgu anlatının temelini oluşturmaktadır. Milisaniyeler içerisinde zamansal atlamalar yapmak, ileri veya geri gitmek kurgu sayesinde mümkün olmaktadır. Bu sebeple “*sinemanın anlatı yapısındaki zaman kullanımı, yine sinema anlatısının kendine aittir*” ifadesi yanlış bir yaklaşım olmayacaktır. Zira kurgu gerçek ile arada oluşturduğu bağ sayesinde anlatıdaki zamanı istediği kadar esnetebilmekte, gerçek ve farazi zaman kavramları üretebilmekte ve bu esnekliği yönetmenin ve anlatıyı oluşturan senaristin hayal dünyasına bırakabilmektedir.

1.1.2.1.3. Mekan – Uzay

Anlatı alanı geniş ve soyuttur. İlk olarak 1976'da Stephen Heath tarafından tanımlanan terim, sadece roman ve filmi değil aynı zamanda video oyunlarını ve gerçek yaşam ortamlarını da içermektedir. Heath'in makalesinde, mekan kavramını ‘*anlatım evreni*’ olarak çok açık bir şekilde adlandırmıştır.

“Filmdeki anlatı alanı, hikaye boyunca hareketin okuyucunun/izleyicinin bakış açısından kontrolü olarak tanımlanır. Başka bir deyişle anlatı alanı, okuyucunun kendi peyzajlarındaki olayları nasıl yorumladığıdır. Heath, film içinde hareket ve kalıp yaratılmasının eylemin gerçekleşmesi için bir alan yarattığını savunuyor. Temel sonucu, olayların sadece ‘gerçekleşmesi’ değil aynı zamanda birisinin gözlemleyeceği ve içinde taşınacağı bir ortam sağladığıdır.”³⁰

³⁰ Mia Zona, **Exploring Digital Art and Video Game Space**, Şubat, 2014 Kaynak: <https://mineofgod.wordpress.com/2014/01/08/narrative-space/> Erişim Tarihi: 23.02.2019

Buna göre mekan veya uzay ya da bir başka deyişle evren eserin kendisinin sağladığı anlatı alanını izleyen ve hareket eden pasif izleyicidir.

Teorik fiziğin modern dönemde en önemli temsilcilerinden olan Lee Smolin *zaman ve mekan* kavramını aşağıdaki şekilde tanımlar:

“Genel görelilik aynı zamanda, her biri bir uzay-zamanı olan, yani evrenin olası bir tarihi olan sonsuz sayıda farklı çözüme sahiptir. Uzay-zaman geometrisi dinamik bir varlık olduğundan, farklı konfigürasyonların sonsuzluğunda var olabilir ve farklı evrenlerin sonsuzluğuna dönüşebilir. Öyleyse, fiziğin biyoloji gibi olduğu anlamına gelirdi, çünkü temel parçacıkların özellikleri evrenimizin tarihine bağlı olacaktır.”³¹

Smolin’in tanımladığı fiziksel evren uzay zaman ve mekan ilişkisi “gerçek” tanımın dışında her parçacığın kendi özelliklerine bağlı olarak zamanda ve mekanda değişkenlik göstereceğine yönelik bir açıklama getirmektedir. Bir anlatı yapısının ve yapıtlarının böyle bir özellik sergilemesi hem tarihsel olarak belirlenmiş hem de kendisini yeni bağlamlara adapte etmeye yetecek kadar esnek olan anlamının kesin olarak değişkenlik göstermesine neden olmaktadır. Bu, anlatı alanının yanı sıra mekanın görünmeyenlerini de içerdiğini göstermektedir. Sadece ekranda gösterilenleri değil, metinde anlatılanları ve anlatılmayan boşlukları da içerir. Ancak uzayın kendisi, yıllar boyunca tartışılmış ve değişmiştir.

1.1.2.1.4. Karakterler

Karakterler, hikaye tarafından anlatılan olaylara katılan ayırt edici kişiliklerdir. Birincil karakterler, eylemleri hikayenin planını belirleyen kahramanlardır. İkincil karakterler de ana karakterlere bilgi, maddi mallar, hizmetler veya hikaye akışını ilerletmek için ne gerekiyorsa sağlamak için destek rolleri olan karakterlerdir.

³¹ Lee Smolin, *The Trouble With Physics: The Rise of String Theory, The Fall of a Science, and What Comes Next*, Houghton Mifflin Company, New York, 2006, s.126-127.

Karakterizasyon, bir karakter yaratma işlemi veya sürecidir. Ana karakterler, ilgi yaratabilmek için karmaşık ve derinliği bulunan kişiliklere sahip olmalıdır. Okuyucu/izleyici ana karakterleri kişisel özellikleri ile tanımlayabiliyorsa, bir hikaye o okuyucu/izleyici için daha fazla duygusal yük meydana getirmektedir. Ana karakterlerin, hikayenin eylemini yönlendiren kendi amaçları bulunur. Çözünürlük gerektiren durumlar yaratan karakterler arasında çatışmalar ortaya çıkar. Bir hikaye geliştikçe, ana karakterlerin kişilikleri ve motivasyonları hikayenin karmaşıklığına paralel olarak değişkenlik gösterebilir.

Ana karakterler, karakter kalkanları tarafından korunur ve onları küçük karakterler için tehlikeli talihsizliklerden koruyan görünmez bir mekanizma vardır. Kalkan beceri, şans, paranormal güç veya açıklanamayan bir şey olabilir. Ana karakterler şu şekilde sınıflandırılabilir:

Kahraman: *Bir hikayenin kahramanı ya da kahramanı.*

Kahramanı karşılayan kusur, sorun, çatışma veya arayış bir hikayenin özünü sağlar. Kahramanı genellikle onu 'iyi' tarafına yerleştiren erdemler ile kutsanır. 'İyi', yazarın okuyucunun sempati duyduğunu varsaydığı felsefi ve ahlaki duruşu işaret eder.

Trajik Kahraman: *Kişiliğinin sürekli acı çekmesine neden olan, kendisinin olmak istediği gibi olmasını engelleyen, trajik bir kusuru (hamartia) olan bir karakter türü olarak tanımlanır. Hamartia okurun sempatisini kıskartan bir niteliktedir. Bazı hikayelerde, bir düşman, ölümcül kusurları haklı çıkarmak için trajik bir kahraman olarak sunulur.*

Anti Kahraman: *Kendisini daha çok bir antagonist gibi sunan bir kahraman türüdür. Hikaye geliştikçe okuyucu, kahramanın gerçekten de 'iyi' tarafta olduğunu anlamaya başlar.*

Antagonist: Kahramanın sorununun çözümüne doğru ilerlemesini engelleyen, kahramana hikayenin özellikle yükseldiği noktalarda zorluk çıkaran bir karakterdir. Antagonist, 'kötülük' olarak gösterilen ve kahramana karşıt bir kuvveti temsil eder.

Kötü Karakter: Tamamen kötü bir insan/yaratık olarak tasvir edilen en klişeleşmiş antagonist türü olarak tanımlanabilir. Kötü karakter hiçbir şey ifade etmemekte ve herkesten/her şeyden nefret etmektedir.

Evil Twin: Kahramanın değişmez egosu olan bir tür düşmandır. Kahraman ile arasındaki sürekli muhalefet, bir hikayedeki çatışmanın etkisini arttırmaktadır.

Sahte Kahramanı: Hikayenin başında kahramanı olarak tanıtılan, ancak daha sonra hikayeden çıkartılan bir karakterdir. Bu karakter, kahramanı seviyesine yükselen başka bir karakterle değiştirilir.³²

Anlatıcı, hikayenin bakış açısını sunar. Hikayenin birden fazla anlatıcısı, aynı zamanda birden fazla bakış açısı sunabilir. Hikayeyi anlatmak için zamir 'ben'i kullanır ve büyük ya da küçük bir karakter olabilir. Bir okuyucunun birinci şahıs hesabında anlatılan bir hikaye ile ilgili olması daha kolay olabilir. Karakterler bir hikaye dünyasında varlıklar olarak görülebilir. Aynı zamanda anlam iletişimindeki araçlardır ve hikaye dünyasının gerçeklerinin iletişiminden başka amaçlara hizmet ederler. Bununla birlikte, birçok anlatı biçiminde, eylem düzenleme ilkesi değil, bir tema veya bir fikirdir ve bu metinlerdeki karakterler bu tema veya fikir tarafından belirlenir. Karakterlerin insanlar tarafından temsili bir tür kişileştirmedir, yani alegorik literatürde bulunduğu gibi özgürlük veya adalet gibi soyut bir ilkenin karakter olarak gösterilmesidir. Öte yandan, gerçekçi bir romandaki en cana yakın karakterler bile, tematik bir ilerleyiş içindeki yerleri ışığında sık sık bu şekilde ifade edilebilir.

³² <http://www.narrati.com/Narratology/Characters.htm> Erişim Tarihi: 07.14.2018

“Sinemada ise karakterler film ile izleyici arasındaki iletişime ilişkin dördüncü bir boyut kazandırmaktadır:

- *Bir eser olarak karakter (nasıl yapılır?);*
- *Kurgusal bir varlık olarak karakter (karakteri hangi özellikleri tanımlar?);*
- *Bir sembol olarak karakter (karakterin anlamı nedir?);*
- *Bir semptom olarak karakter (karakter neden olduğu gibidir ve etkisi nedir?)”³³*

Öykü dünyalarının bir parçası olan karakterler ile karakterin anlamı arasındaki fark, açıklama ve yorumlama arasındaki fark ile aynı olmayabilir. Çünkü bir karakterin unsurları veya bir karakterin tanımı genellikle tematik, sembolik, estetik ve diğer ağlar üzerinden inşa edilmektedir.

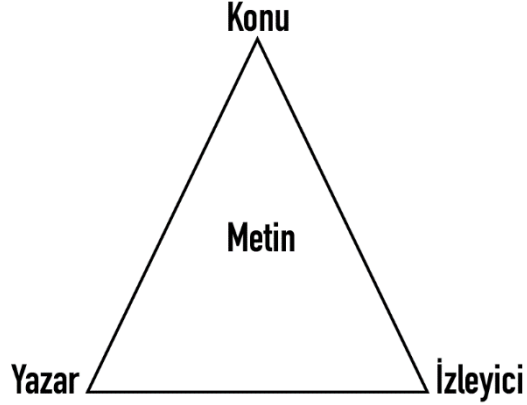
Karakterler, genellikle ‘tanımlama’ aksiyonuna yönlendirilen okuyucularda ve izleyicilerde güçlü duygular uyandırabilir. Diğer taraftan, tanımlamanın bir dereceye kadar çeşitli metin ipuçlarından ve mekanizmalardan kaynaklandığı ve kontrol edildiği yaygın olarak kabul edilmektedir. Öte yandan *kimlik yaratımı* kritik öneme sahip hale gelir, çünkü kimlik çeşitli yönleri barındırır. Okuyucuya benzeyen bir karaktere duyulan sempati, belirli bir durumda olan bir karakter için hissedilen empati, okuyucu açısından iyi bir rol model olan karakterin çekiciliği hikaye anlatanın işini kolaylaştırmaktadır.

1.1.2.1.5. Anlatıcı ve Seyirci

Anlatıcı, öykü içindeki bir karakter ise katılımcı, olay örgüsüne karışmadan sadece izleyici ile ilişki kuruyorsa katılımcı olmayan bir katılımcı olarak kabul edilir. Genelde, katılımcı olmayan bir anlatıcı, ima edilen bir karakter ya da her şeyi bilme derecesine sahip bir varlık ya da sadece ses olarak temsil edilebilir. Anlatıcı ve seyirci arasındaki bu ilişki; konu, yazar, izleyici ve metinden oluşan retorik üçgenin bir parçası

³³ <http://www.lhn.uni-hamburg.de/node/41.html> Erişim Tarihi: 07.14.2018

olarak görülmüştür. Nancy Nelson ortaya çıkan bu retoriği ‘*retorik üçgeni*’ adı altında şemalaştırmıştır.



Şekil 6 - Anlatıcı ve izleyici arasındaki Retorik Anlatı Üçgeni³⁴

Buna göre konu yazar kitle arasındaki değer içerik yani eseri simgelemektedir ve hiç birisi bir diğerinden bağımsız değildir. Yazılı ve sözlü mesajlar hem yazarı hem de okuyucuyu içeren bir durumla gönderilir ve alınır. Bu durum ya da bağlam hem yazarın hem de okuyucunun dünyalarını, yazar ve okuyucu arasındaki etkileşimin yarattığı dünyayı ve daha geniş kültürü içerir ve yazma ve okumanın gerçekleştiği fiziksel dünyaya atıfta bulunur.

Bunun anlamı, yazarın bir *sahne* ya da bağlamdaki dil yapısı yoluyla amaçlanan bazı anlamlar ve projeler tasarlamasıdır. Okuyucu mesajı gönderilen sinyallerden yorumlar ve gerçek anlamda anlam oluşturmak için yazarla iş birliği yapar.³⁵ Buna göre eğer yazar okur kitlesini yanlış değerlendirirse veya okuyucu yazarın dünyasına giremez ve niyetini yerine getiremezse, iletişim yanlış yönlendirilir veya kaybolur.

³⁴ Nancy Nelson, “The Relevance of Rhetoric”, **Methods of Research on Teaching the English Language Arts**, (Ed. Diane Lapp ve Douglas Fisher), Routledge, New York, 2011, s.290-291.

³⁵ Ross W. Winterowd ve Patricia Y. Murray, **English: Writing and Skills**, Coronado Publishers, San Diego, 1985, s.8.

1.2. KLASİK ANLATI YAPISI

Biçimsel yönden klasik anlatı sinemasının dayandığı en eski yaklaşım Aristo'nun Poetika'da sınırlarını çizdiği ve günümüze kadar uzanan süreçte Brecht'in kuramına kadar kabul edilmiş hakim anlatı ölçütü klasik dramatik yapıdır. Aristo'nun dramatik anlayışında temel amaç izleyicinin aldığı hazzın ana kaynağı olan '*katharsis*' yani arınmadır. Aristo Poetika'da "*tragedyanın ödevi uyandırdığı acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkulardan temizlemektir.*"³⁶ der. Aristo'ya göre katharsis insan düşünce evrenini ve ruhunu kötü korkularla uyardıktan sonra insanlara acı veren duygulardan onları arındırarak rahatlamasına neden olan bir durumdur.

Tragedyada bahsedilen olaylar arasında nedensellik bağı kurmak dramatik yapının olmazsa olmaz kuralları arasındadır. Sevda Şener olayların neden-sonuç ilişkisi çerçevesinde gelişmesini "*her olay bir öncekinin mantıklı sonucu, bir sonrakinin de mantıklı nedenidir. Böylece oyunun olaylar diziş ne kadar sıra dışı olursa akla uygunluk ve inandırıcılık kazanır*"³⁷ cümleleriyle açıklar. Bu durum bir bakıma seyircinin sahnede olup biten aksiyonu gerçekte oluyormuş gibi algılamasına neden olur. Çünkü Aristo'ya göre dram yani tragedya zaten gerçeğin taklididir. Bu imitasyonun gerçekleşmesi de mantıklı neden ve sonuç ilişkilerine bağlıdır.

Neden-sonuç ilişkileri olaylar dizisinin örülmesi için birbirini tetikleyen ana unsurlardır. Bu şekilde dramada bütünlük sağlanmaktadır. Ayşen Oluk Ersümer'e göre olay örgüsünde birlik ve bütünlük onun bir konu, bir durum ya da tek bir olay çerçevesinde kümelenmesiyle elde edilir. Bu konu durum ya da olay tüm kişilerin ilgisini üstünde toplamalı kişiler bu konu ile ilgili doğrudan bağlantılı olmalıdırlar. Oluşan biçime uygun düşmeyen ilgisiz olan kişi, olay ve durumlar anlatı içine alınmamalıdır.³⁸ Dolayısı ile olay örgüsünde birbirini tetikleyen neden sonuç olgusu aynı zamanda karakterler ve diğer unsurlar arasında bağlantı kuran bir köprü görevini de üstlenmektedir. Çünkü hikayedeki tüm unsurlar konu ile bağlantılı olmak zorundadır. Bu ise anlatının bir bütün olarak ele alınmasını durumunu doğurmaktadır. Aristo, Poetika'sında "*varlığı ya da*

³⁶ Aristoteles, **Poetika**, s.22.

³⁷ Sevda Şener, a.g.e, s.92.

³⁸ Ayşen Oluk Ersümer, **Klasik Anlatı Sineması**, Hayalperest Yayınevi, 2013, İstanbul, s.42.

yokluğu fark edilmeyen bir şey bir bütünün parçası olamaz”³⁹ diyerek bu unsurların birbiri ile ne derecede bağlantılı olması gerektiğini de özetlemiştir.

Klasik anlatı yapısının temelinde, başlangıçta bir denge noktası, bu dengeyi bozan bir güç ve bu güç ile yapılan mücadele sonucunda ortaya çıkan, farklı zamanda ve farklı bir yerde duran yeni bir denge noktasının bulunduğu görülmektedir. Geleneksel anlatı filmlerinde olay örgüsü içerisinde öyküyü ve aksiyon çizgisini ileri doğru taşıyacak unsurlardan ikisi ‘*isteğin kullanımı*’ ve ‘*çatışma*’ yaratmaktadır. “*Olay örgüsü içerisinde bir karakterin bir isteği bir amaç olarak belirlenir ve anlatının gelişim çizgisi bu amacı gerçekleştirebilmek için ileri doğru hareket eder.*”⁴⁰

Geleneksel anlatının ya da geleneksel dramatik yapının kültürel, teknolojik ve toplumsal değişimlere rağmen hala en temel öykü anlatma biçimi olarak kullanılması, günümüz sinema anlatısı içerisindeki yerini ortaya koymaktadır. William Miller bu yapıyı şu şekilde ifade eder:

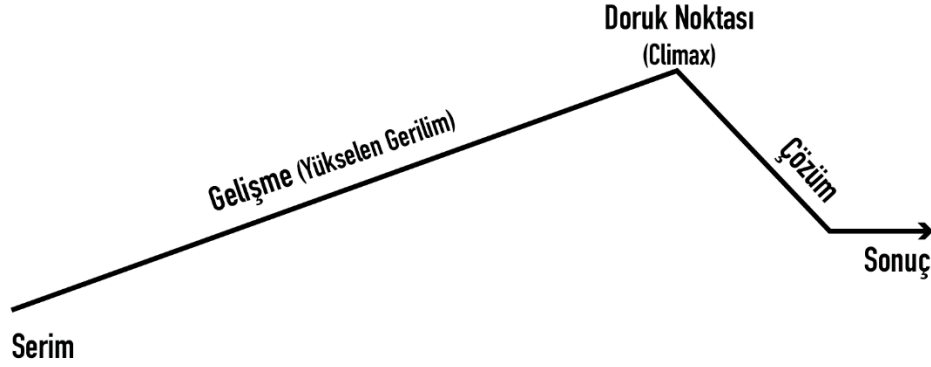
*“Geleneksel anlatı sinemasının anlatı yapısını belirleyen şey yükselen dramatik eğridir. Yükselen dramatik eğri, Antik Yunan’dan beri bir gelenek haline gelmiştir. Bu eğri, basit dramatik bir öykü taslağı oluşturur. Başlangıçta bir çatışma vardır. Doruk noktayı içeren bir sona ulaşana dek, gerilim ve merak dolu bir gelişim sürer. Çatışma çözülür, öykü biter”.*⁴¹

Sonuca her şeyin tatlıya bağlandığı bir iniş bölümü de eklenebilir. Dramatik etkinin en sade grafiği aşağıda verilmiştir.

³⁹ Aristoteles, **Poetika**, s.30.

⁴⁰ Aslıhan Topçu, **Sinema ve Zaman: Geleneksel Anlatı ve Çağdaş Anlatı Filmlerinde Zamanın Kullanımı ve Anlatısal Yapı ile İlişkileri**, Vadi Yayınları, Ankara, 2004, s.59.

⁴¹ William Miller, **Senaryo Yazımı: Sinema ve Televizyon İçin**, Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir, 1993, s.37-38.



Şekil 7 - Klasik anlatıda olayların akışı

Klasik anlatı yapısında olay örgüsü Giriş gelişme ve sonucu meydana getiren birçok unsurdan oluşmaktadır. Bu unsurlar aşağıda sıralandığı şekilde maddeleştirilebilir;

- Serim
- Düğüm
- Çatışma
- Doruk nokta
- Çözüm

1.2.1.1. Serim

Klasik anlatı yapısında serim bölümü giriş, olayların ve karakterlerin izleyiciye tanıtılması, olayın geçtiği zaman ve mekan kavramları hakkında izleyicinin aydınlatılması gibi işlemlerin tümünü kapsar. Dolayısı ile her ne kadar giriş olarak adlandırılrsa da hikaye boyunca izleyiciye bilgi verilen sürecin tamamına da serim ismi verilmektedir. Bu süreç anlatıcıya veya hikayenin yapısına bağlı olarak hikayenin hemen başında gerçekleşebileceği gibi hikaye boyunca da devam ettirilebilecek bir süreç olarak tanımlanmaktadır. Hikayede serim bölümü okuyucuya karakterlerin ve ana çatışmaların tanıtıldığı, arka plan bilgisinin sağlandığı kısım olarak da nitelendirilebilir. Serim genellikle bir roman veya hikayenin başlangıcında gerçekleşir ve kısa veya uzun olabilir. Aynı zamanda bir filmin girişi de olabilir. Filmlerde serim bölümü senarist ve yönetmenin anlatı tercihiye göre değişkenlik göstermektedir.

Hikayenin başlangıcı, genelde eylem başlamadan önceki durumu ifade etmektedir ve bu durum izleyici okur veya hedeflenen kitleye enformasyon sağlamaya, hikayenin konusu ve amacına yönelik bilgiler vermeye dayalıdır. Bir bakıma serim bölümü karakterler ve koşullar hakkında arka plan bilgisi sağlar veya ilişkileri açıklar. Kısaca olayda gerçekleşecek durumu hazırlayan koşulların izleyicinin zihnine sunulmasına olanak tanır. Ayrıca olay başlamadan önce yaşanmış olaylar, genellikle hikayenin başında, bazen de olayın gelişim aşamaları arasında anlatılır.⁴² Serim aynı zamanda farklı sekanslar arasında bağlantı kurmak için kullanılan bir anlatı biçimi olarak da organize edilebilir.

”Serim ile verilen bilgi sadece olay örgüsü başlamadan önceki olay ve durumları değil oyunun içinde olan ancak izleyiciye gösterilmeyen (göz önünde gelişmeyen) olay ve durumları da kapsar.”⁴³

Serim bölümünde elde ettiği bilgiler ile izleyici olay örgüsünü beklemeden öyküye ulaşır. Dolayısıyla serim bölümü hikayenin izleyici açısından devam edilebilirliğini sağlayan en önemli aşama olarak nitelendirilebilir.

Serim bölümü, hikayenin kronolojik aktarımında daha sonraları önemli rol oynayacak anahtar bilgilerin verilmesi için önemli bir unsur olarak tanımlanabilir. Serim bölümünün anlatının olmazsa olmazlardan birisi olmasının nedeni kitlenin hikayeyi anlamak için bilmesi gereken ancak ‘ilk elden’ tecrübe etmesi gerekmeyecek bilgiyi gözden kaçırmamasını sağlamasıdır.

Hikayenin arka planını doldurmak ve üzerinde çok fazla durmadan kitlenin zihnine yerleştirmek açılarından serim bölümü büyük önem taşımaktadır. Aslında, bir öykü hiçbir açıklama içermemekte ve yalnızca duyusal detaylar barındırmakta ise kitle dramatize edilmiş anlardan hangisinin daha az önemli olduğunu bilemez. Bu noktada serim bölümü anlatının tamamlanmasında büyük rol oynar.

⁴² Sevdâ Şener, a.g.e., s.17.

⁴³ Ayşen Oluk Ersümer, a.g.e., s.43.

1.2.1.2. Dügüm

Karakterlerin kendisi bir olayı veya bir şey karşısında bilgisiz konumdan bilgili konuma geçmeleridir. Serim durumunda bahsedilen öykü hakkında karakterlerin ve izleyicinin artık daha iyi ve derin bilgi sahibi olduğu ve merak unsurunun giderildiği aşama olarak tanımlanabilir. Bu merak unsuru karakterin mutluluğuna veya mutsuzluğuna yol açar. Ayrıca hikayedeki iyi ve kötü ayrımı da bu noktadan itibaren ortaya çıkmaya başlar. Özdeşim kurulan karakterin ana sorunu dost ve düşmanları ve yaşadığı evren bu evrede artık tamamen netlik kazanır. Çünkü bu durum artık karakter açısından değişikliğin başlamasına ve neden-sonuç ilişkisinin belirgin hale gelmesine yol açar.

Dügüm noktaları hem karakter hem de izleyici açısından merak unsurunun giderildiği, heyecanın arttığı ve çıkar ayrımlarının yapıldığı noktalardır. Aristo Poetika’da *“her tragedya bir düğüm, bir de çözümden oluşur. Çoğu yapıtın dışında kimi yapıtın da içinde bulunan olaylar, düğümü oluştururlar; bütün geri kalan olaylar ise çözümü. Düğüm deyince, yapıtın başından mutluluk yahut felakete doğru baht dönüşü için sınır oluşturan bölüme dek uzanan olaylar örgüsünü anlıyorum.”*⁴⁴ der. Düşüm bölümü aslında Aristo’nun da dediği gibi karakterin bahtının iyi veya kötü yönde değiştiği anlardan ibarettir. Baht dönüşü aslında eylemlerin düşünülenin tersine yani negatif yönde değişimini ifade eder.

Boris Tomashevsky, başlangıç durumunun hareketliliğini bozan ve eylemi başlatan motifleri bütün düğüm olarak tarif eder.⁴⁵ Karakterin bahtının dönüşümü mevcut durumun hareketliliğini bozan ana etmen olarak tanımlanabilir. Bunun ortaya çıktığı nokta da düğüm bölümü ile başlar. Düğüm bölümünde serim bölümü ile bağlantıları oluşturulan ve anlatı ile örülmeye başlayan olaylar artık karakteri etkilemeye başlar Ana karakter düğüm bölümü ile beraber çatışma evresine girer. Aynı şekilde özdeşim kuran izleyici veya okuyucu da hikayedeki bu gelişmeye artık kendini odaklar. Bu sorunla beraber artık hikayede çatışma bölümü başlayacaktır.

⁴⁴ Aristoteles, **Poetika**, s.51.

⁴⁵ Tzvetan Todorov, **Yazın Kuramı**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1993, s.233.

1.2.1.3. Çatışma

Bir hikayenin çatışma eylemi, hikayenin merkezi ihtilafından kaynaklanan gerginliğin ardışık komplo gelişmeleriyle arttığı doruğa çıkan komplo bölümüdür. Komplo kurmak için gerekli olan muhalefet olayları birbirine bağlar ve komployu hareket ettirir. Çatışma sadece argümanlarla sınırlı kalmayıp, ana karakterlerin karşılaştığı mücadelelerin herhangi biri de olabilir. Kısaca bir hikaye içerisinde, yalnızca bir merkezi mücadele olabilir ya da baskın bir mücadele içinde birçok küçük engel olabilir. Tüm bunlar çatışmayı ifade ederler.

Klasik anlatıda çatışma iki farklı grupta incelenebilir:

- **İçsel Çatışma:** *Birinin kendi içindeki mücadelesidir.*
- **Karakter ve Öz Çatışma:** *Kendi ruhuna sahip mücadeleler, fiziksel sınırlamalar, seçimler vb.*
- **Dış Çatışma:** *kişinin kendisinin dışında bir güçle mücadele etmesidir.*
- **Karakter – Karakter Çatışması:** *Diğer insanlara karşı mücadele eder.*
- **Karakter ve Doğa Çatışması:** *Hayvanlar, hava, çevre vb. İle mücadele*
- **Karakter ve Toplum Çatışması:** *Başkalarının fikirlerine, uygulamalarına veya geleneklerine karşı mücadele eder⁴⁶*

Hikayenin bu evresinde birbiri ile çelişen çıkarlara sahip karakterler arasında çatışma oluşur ve yukarıda maddeleştirilen çıkar çatışmalarından birisi taraflar arasında kendini gösterir. Bu durumu ya mevcut çatışmanın ortadan kalkması veya yeni çatışmalara neden olması izler. “Çatışma kavramı iki güç arasındaki zıtlığı ve çözümün kuşkulu olduğunu belirler bu belirsizlik öyküye olan ilgimizin sürekliliğini sağlar ilgimizi yakalar ve çatışmanın nasıl çözüme ulaşacağını bilmem istememizi sağlar.”⁴⁷ Aynı zamanda çatışmalar hikayenin doruk noktasına ulaşmasını sağlayan merdiven basamaklarıdır. Çatışmaların çözülmesi duygu yoğunluğunun zirve yapmasına neden olur.

⁴⁶ <https://www.craigmontchiefs.org/ourpages/auto/2018/8/6/43937189/Elements20of20a20Story.pdf>
Erişim Tarihi: 25.08.2018

⁴⁷ William Miller, **Senaryo Yazımı**, Hayalperest Yayınevi, 2012

1.2.1.4. Doruk Nokta

Çatışmaların en son noktasıdır. Bir başka ifadeyle hikayenin dönüm noktasıdır. İzleyici veya okuyucular bu noktadan sonra ne olacağını merak ederler; çatışma çözülecek mi çözülmeyecek mi? Doruk noktası üç katlı bir fenomen olarak kabul edilebilir:

Ana karakter yeni bilgiler alır. Ana karakter bu bilgiyi kabul eder (fark eder, ancak mutlaka buna katılmamaktadır). Ana karakter bu bilgilere göre hareket eder (hedefin karşılanıp karşılanmayacağını belirleyen bir seçim yapar).⁴⁸

Doruk noktasından sonra olayların gidişatında ana karakterin lehine olmak üzere büyük değişim gerçekleşir. Neden-sonuç ilişkisindeki neden kısmı artık bitmiş sonuç kısmına doğru ulaşılmaktadır. Doruk noktanın genellikle hikayenin en heyecanlı kısmı olması beklenir ancak bu her zaman böyle gerçekleşmeyebilir. Diğer yandan doruk nokta ile izleyicideki merak unsuru büyük ölçüde karşılanmıştır. Ana karakterin amacına ulaşip ulaşamayacağını belli olduğu an doruk noktadır. Doruk nokta hikayenin kararının başlangıcını işaretler.

Doruk nokta, bir komponun gevşek uçlarını bağlayamasa da veya tüm cevapları vermese de düşme hareketi olarak bilinen aşamanın başlangıcını işaretler; bu, yerleşik gerilimi daha fazla çözer veya ortadan kaldırır. Doruk nokta, bir hikayenin yükselen eyleminin doruk noktasıdır; bu, merkezi çatışmanın yaşandığı ve gerginliğin arttığı bir hikaye bölümüne verilen addır. Doruk nokta genellikle hikayenin en büyük sorusunu yanıtlar. Doruk, tipik olarak hikayenin ana sorusunun yanıtladığı ya da büyük gerginliğin giderildiği anla aynı zamana denk gelir (ör. Maskenin arkasında kim olacak? Kahraman kazanacak?). Ancak hikaye doruktan hemen sonra asla bitmez, çünkü cevaplanması gereken diğer önemli sorular vardır ve bağlanması da biter. Sonuç olarak,

⁴⁸ <https://www.craigmontchiefs.org/ourpages/auto/2018/8/6/43937189/Elements20of20a20Story.pdf>
Erişim Tarihi: 25.08.2018

doruk noktası, artan eylem sırasında ortaya çıkan gerginliğin çoğunu dağıtır veya soruların çoğuna cevap verir.

1.2.1.5. Çözüm

Klasik anlatıda çözüm bölümü hikayenin sonunu oluşturmaktadır. Çözüm bölümünde hikaye karmaşıklığının giderildiği ve çatışmaların nihayet çözüldüğü bir anlatımın doruk noktasına çıktıktan sonra ulaşılır. Geleneksel olarak yapılandırılmış bir hikayenin inşasında, gizem açıklanabilir, yanlış anlaşılmalara açıklığa kavuşturulabilir veya sevenler bir araya gelebilir. Çözüm, hikayenin nihai sonucudur, genellikle hikayenin zirvesinden sonra meydana gelir. Tüm sırların (varsa) ortaya çıkarıldığı ve gevşek uçların bağlandığı yer burasıdır. Çözülme doruk hareketinden sonraki düşme hareketini takip eder. Düşen hareket, hikayenin doruk noktasını takip eden ve öykünün merkezi çatışması veya gerginliği ile sona eren kısımdır. Fakat düşen eylem genellikle yükselen eylem sırasında ortaya çıkan tüm sorulara cevap vermez veya tüm gevşek uçları toplarlar.

Merkezi çatışmanın çözülmesinden sonra bile izleyicinin ele almak istediği pek çok konu vardır (*Bir karaktere ne oldu? Ana karakterler buradan nereye gidecek? Peki ya kaçan kötü adamlar?*). Çözülme tam olarak bu noktalara değinme zamanını ifade eder. Bir bakıma hikayenin cevaplanmamış tüm sorularına cevap vermeyebilir, ancak çözülme sona erdiğinde, kalan soruların hepsinin cevaplanamadığı da görülebilir. Hikaye olaylarının daha geniş bir tarih şemasına veya ana karakterlerin yaşamlarına nasıl uyduğunu gösterir. Örneğin, izleyiciye, karakterin hikaye tarafından nasıl değiştirildiğine ve geleceğin onlar için neye sahip olacağına dair bir fikir verebilir. Çözülme aslında ‘sonuç’ bileşenidir ve sıklıkla zaman içinde ileriye doğru bir sıçrama şeklini alır, fakat aynı zamanda sadece yaşamları için giden karakterleri gösterebilir.

Çözüm aşaması hikayenin sonu veya devam edecekse gelecek bölümü ile ilgili ipucu ve merak öğeleri barındırabilir. Ancak her iki durumda da başlanılan hikayenin sonunu ifade etmektedir. Bu nedenle çözülme kısmı bazı durumlarda yeni bir hikayeye geçiş için argüman niteliği taşıyabilir. Birden fazla hikayeyi birden fazla sekansta anlatan filmlerde çözülmenin her sekansta kendine ait olduğu gözlemlenebilir.

1.2.2. Klasik Anlatı Yapısında Senaryo Evresi

Anlatı, hangi olayların ilişkilendirileceği ve hangi sırayla ilişkilendirileceği konusundaki seçim olarak özetlenebilmektedir. Öyleyse hikayenin kendisinden ziyade hikayenin bir temsili veya spesifik tezahürüdür. Bir bakıma Aristo'nun dediği gibi aslının taklididir. Hikaye ile anlatı arasındaki farkı hatırlamanın kolay yolu olayların düzenini değiştirmektir. Yeni bir olay sırası, aynı hikayenin yeni bir anlatımının olduğu anlamına gelir. Anlatım, yani senaryo alıcının (izleyici-okuyucu) işleyip kullanabileceği bilgiye dönüştürmektedir. Anlatım bu nedenle alıcının hikayeyi nasıl algıladığından sorumludur. Anlatımı oluşturmadaki zorluk, hikayenin anlatı tarafından yaratılan bir yanılsaması olmasından ileri gelmektedir. Buna paralel olarak senaryo bir çeşit kurgudur. Hikayenin olay örgüsü senaryo aşamasında istenildiği gibi parçalanabilir veya yeniden inşa edilebilir.

1.2.2.1. Anlatı ve Senaryo

Bir senaryo, bir oyun, film veya yayının yazılı metni olarak tanımlanabilir. Bir yazılı metin veya metin dosyası her karakterin ayrıntılı bir hesabını sunar. Aktörün, karakterin doğasını, hoşlanıp hoşlanmadığı şeyleri, kişiliğini ve benzeri öğeleri anlamasını sağlar. Ayrıca, bir senaryo diyalog şeklinde yazılır ve şimdiki zamanda bulunur. Bir senaryo çeşitli sahneler içerir. Her sahnede, iklim çok iyi tanımlanmıştır. Oyuncunun performansı, çizgileri ve hareketlerinin hepsi açıkça açıklanmaktadır. Bazı durumlarda çekim senaryosu kullanılarak oyunun/filmin tüm sahneleri üretim sürecinden önce resmedilebilir.

Mekan tasarımı senaryoya göre şekillendirilir. Anlatıda okuyucunun hayal gücüne çok şeyin bırakıldığı bir hikaye yer almakta iken bir senaryoda her şey önceden belirlenir ve tanımlanır. Kontrol tamamen yazarın kişinin hayal dünyasına bağlıdır. İzleyici açısından hayal gücü için çok az şey bırakılmıştır. Bir senaryo bir hikayeden ilham alabilir. Böyle bir durumda, senaryo yazarı kitabın ruh halini kitabın içinden geçirmeye çalışır.

Filmlerin yapımında senaryo, bir dizi ortam ile iç içe geçtiğinden, taslak olarak çalışır.

“Ancak, bir hikaye bir senaryodan biraz farklıdır. Bir senaryodan farklı olarak, bir hikaye hayali veya gerçek olayların bir hesabı olarak tanımlanabilir. Örneğin, bir roman veya kısa hikaye alalım ve bir hikayede görülebilen belirli unsurları kavrayalım. Bir hikayenin açık bir komplo ve belki de birkaç alt noktası vardır. Bir hikayede bölümler de var. Her bölüm boyunca, yazar yavaş yavaş hikayesini geliştirir.”⁴⁹

Bir senaryoda olduğu gibi, bir hikayede de karakterler mevcuttur. Ancak bu karakterlerin doğası bir senaryoda olduğu gibi okuyucuya açıklanmamıştır. Hikaye ilerledikçe, okuyucu her karakterden daha fazla haberdar olur. Bu anlamda, bir hikaye, okuyucunun karakterler ve hikaye hakkındaki yeni bilgileri çözdüğü bir yolculuktur. Ayrıca, bir hikaye nesir yani düzyazıdır. Bu sebeple diyaloglar spesifik değildir ve hikayeyi anlatan farklı kişilerin hayal gücüne göre değişkenlik gösterir. Hikayeyi daha ilginç hale getirmek için diyalog kapıları olabilir, ama form açısından çoğunlukla nesir biçimindedir. Bir diğer önemli fark, bir hikayenin okuyucunun hayal gücüne ve yorumuna bırakılmış olmasıdır. Senaryoda ise diyaloglar keskindir ve zamana göre değişkenlik göstermezler.

1.2.2.2. Öğelerine Göre Anlatı ve Senaryo Arasındaki Farklar

Anlatıyı oluşturan zaman, mekan ve karakter gibi öğeleri baz alarak bir karşılaştırma yapıldığında anlatıya dayalı hikaye ve öykü anlatımları ile senaryo arasında keskin farklılıklar bulunmaktadır. Öykü kulağa geldiği gibi hikaye, karakterler, ayarlar ve tonlamadan ibarettir. Bu yönüyle bir diyalogdan veya senaryodan farklıdır, ancak bu durumda diyalog çoğunlukla yazılmaz ve genel eylem biraz sıkıştırılmış olabilir. Anlatı yazılı olsa dahi her zaman bir hikaye anlatmaktadır. Hikaye kurgusal olabilir ya da kurgusal olmayabilir, Yazarlar romanlar, kısa öyküler, oyunlar, film senaryoları ve şiirler yaratırken anlatı yazılarını kullanır. Anlatı oluşturmeyen yazı yapılandırılmıştır ve genellikle daha resmi uygulamaları vardır; işle ilgili belgeleri, araştırma makalelerini,

⁴⁹ <https://www.differencebetween.com/difference-between-story-and-vs-script/> Erişim Tarihi: 20.01.2018

istatistiksel belgeleri, konuşmaları ve yasal belgeleri içerebilir. Tüm bu faktörleri yan yana ele aldığımızda bir hikaye ve anlatı ile senaryo arasında ciddi farklılıklar ortaya çıkmaktadır. Bu farklılıkları anlatı öğeleri açısından şu şekilde listelemek mümkündür;

Bir senaryo, bir oyun, film veya yayının yazılı metni olarak anlaşılmalıdır.

Bir hikaye, hayali veya gerçek olayların bir dizisi olarak tanımlanabilir.

Bağ: Bir senaryo bir hikayeden ilham alır.

Karakter Detayları: Bir senaryo metninde, her karakterin ayrıntıları bir profilde sağlanır. Bir hikayede okuyucunun bunları çözmesi gerekir.

Sahneler ve Bölümler: Bir senaryoda sahneler yer alır. Bir hikayede ise bölümler yer almaktadır.

Hayal Gücü: Bir senaryo metninde, hayal gücünün oynaması gereken küçük bir kısmı vardır. Bir hikayede, okuyucunun hayal gücüne çok şey bırakılır.

Form: Bir senaryo metni diyalog şeklindedir. Hikaye ise düzyazı olarak üretilir.

Zaman: Mevcut senaryo metninde belirtilen bir zaman dilimi var. Bir hikayede bu mevcut değildir.

Bu farklara ek olarak anlatıyı yazmak çeşitli bakış açıları içerir, ancak anlatı olmayan yazma üçüncü şahıs bakış açısını kullanmaktadır. Bazı yazarlar, öykülerini bir dergi gibi okumak istediklerinde veya ilk elden bir olay hesabı sunmak istediklerinde birinci şahıs bakış açısını kullanırlar. Diğerleri, birden fazla karakterin hikayedeki olaylara karşı duygularını veya tepkilerini göstermek istediklerinde, ikinci veya üçüncü şahıs bakış açısını veya her şeyi bilen sesi kullanırlar. Anlatı oluşturmayan yazılar neredeyse her zaman üçüncü şahıs bakış açısıyla yazılır. Yazarlar genellikle "ben", "sen", veya "biz" ifadelerini kullanmaktan kaçınırlar ve "o" ve "onlar" ifadelerini tercih eder.

Anlatı içermeyen yazı, anlatı yazımından daha az kişisel ve daha resmidir. Senaryoda ise karakterler keskin bir şekilde tanımlandıklarından isimlerinden giyim tarzlarına kadar çok ince detaylarla belirlenirler. Doğal olarak senaryoda bakış açıları tamamen karakterlerin bakış açısını ifade etmektedir. Birinci ikinci veya üçüncü şahıslardan ziyade ya karakterin ya da izleyicinin görmek istediği gözden bir bakış açısı

mevcuttur. Anlatıların hikaye ve sonrasında senaryolaştırmaları esnasında bu işlem özellikle dikkate alınarak planlama yapılır.

1.2.3. Klasik Anlatı Yapısında Senaryolaştırma

Senaryo orijinal bir parça olabilir veya gerçek bir hikayeye veya daha önce yazılmış bir parçaya, roman, sahne oyununu temel alıyor olabilir. Yapımcı, yönetmen, set tasarımcısı ve aktörler de dahil olmak üzere setteki profesyoneller, kişisel yeteneklerini kullanarak senaryo yazarının vizyonunu tercüme ederler. Bir filmin yaratılması nihayetinde işbirlikçi bir sanat olduğu için, senarist her bireyin rolünün farkında olmalı ve senaryo yazarın bilgisini yansıtmalıdır.

Örneğin, filmin öncelikle görsel bir araç olduğunu hatırlamak çok önemlidir. Senaryoda bir hikayede neler olduğunu anlatmak yerine göstermek zorunluluğu bulunmaktadır. Senaryo yazısının doğası, ekranda bir hikayenin nasıl gösterileceğine dayanır ve önemli anlar, bir aktörün yüzüne bakmak kadar basit bir şeyle aktarılabilir. Ancak her ne olursa olsun tüm aksiyon metinde mutlaka belirtilmelidir. Dolayısı ile senaryo tam anlamıyla metin ile gösterme sanatıdır.

Anlatıdan farklı olarak senaryo tıpkı bir oyun metni gibi anlatının görsel altyapısını hazırlar. Ancak senaryo bu altyapıyı kurmak için birçok kurala uymak zorundadır. Dolayısı ile senaryo aslında kurgulamanın ilk adımıdır. Senaryo formu içerisinde dramatik anlatıyı gerçekleştirmek isteyen yazar ilk olarak bir tema belirlemek durumundadır. Bu bir bakıma izleyiciye iletilmek istenen metnin veya mesajın ana fikrini de oluşturmaktadır. Bu olabildiğince basit ve kolay anlaşılabilir bir tema olmalıdır. Bu nedenle senaryo izleyicinin anlaşılır bir eylem geliştirmesini saptayacak basit ve anlaşılır tema seçimine dikkat edilmelidir. İzleyicinin hikayeyi olduğu gibi algılayabilmesinin önemli koşullarından biri, hikayenin ne kadar girift ve kompleks yapıda olursa olsun, özdeşim kurulabilir nitelikler barındırmasıdır. Bir hikaye eğer *anlaşılamaz* ise, özdeşim de kurulamaz.

1.2.3.1. Tema ve Hikayede Bütünsellik

Senaryo yazarının basit bir tema tercih etmesi olaylar dizisinin anlaşılabilirliği ver hikayenin bütünlüğü açısından en önemli noktayı işaret etmektedir. “*Tüm film bir*

*bütünlük duygusu vermek zorundadır. Birleştirici öge temel fikirlerdir”*⁵⁰Bu yüzden filmin bütünselliği açısından tema oldukça büyük bir öneme sahiptir. Her olay bir öncekinden bir sonrakine bağlanırken temayı güçlendirecek şekilde hareket eder. Ana teme ilgili tüm öğelerin senaryodan elenmesi sayesinde anlatı olabildiği kadar dinamik bir görünüme kavuşur. Temalar, hikayenin gerçekleşeceği evreni ve izleyicinin tüm bilgilerinin yönetileceği filtreyi tanımlamaya yardımcı olur. Başka bir deyişle; tema, hikayenin her bölümünü, karakterlerden, olay örgüsünde, eylemlerden, her şeyden renklendirmeye yardımcı olur. Bir hikayenin teması, keşfedeceği *insan ikileminin* bir yönüdür. İhanet, sadakat, kendine değer, hırs, kıskançlık, ikiyüzlülük, saplantı, yabancılaşma gibi tüm değerler bir temayı oluşturabilir.

Hikaye bütünlüğünün sağlanabilmesi için temanın tüm senaryo boyunca neden sonuç ilişkisi çerçevesinde ve amaca yönelik eylemin dışına çıkmadan gerek karakterler gerekse de diyaloglar üzerinden verilmesine dikkat edilmelidir. Bütünlüğü oluşturan en önemli faktör sahne ve sekans geçişleridir. Bu geçişlerde aksiyon bütünlüğü saplanmalı ve temanın dışındaki geçişlere hikaye kapatılmalıdır.

1.2.3.2. Ana Karakterler ve Aksiyonda Bütünsellik

*“Senaryo yazımıyla ilgili gelenekselleşmiş kurallardan biri senaryo yazarının yaratmış olduğu karakteri en ince detaylarına kadar göziinde canlandırması, kişiliğinin en küçük ayrıntılarına dek tanımaya çalışması de deyim yerindeyse karakterini “kanlı canlı” bir varlık haline gelene kadar olgunlaştırması gerektiğidir.”*⁵¹

Bu durumda karakter uyarlama dahi olsa senaryo yazarı tarafından gerçeğe en uygun haliyle yaratılmış, görselleştirilerek izleyiciye sunulmuş bir canlı görünümünde olmaktadır. İyi bir kurgusal karakter, onları canlandıran ayrıntılarla dolu, inandırıcı ve sevindirici olmalıdır. Ardından, karakterin arka planını oluşturan öğeler gelir. Bu öğeler

⁵⁰ Şerif A. Onaran, **Sinemaya Giriş**, Agora Kitaplığı, İstanbul, 2012, s.66.

⁵¹ Yörükhan Ünal, **Dram Sanatı ve Sineması**, Hayalperest Yayınevi, İstanbul, 2015, s.130.

karakterin řu anda içinde bulunduđu durum ile gemiři hakkında bilgi paraları taşımalıdır. Karakter hikaye boyunca izleyicinin özdeşim kurduđu ve onun gerçekliğini kendi gerçekliği olarak kabul ettiđi ana argümanı temsil eder. Bu sebeple hikayedeki karakterlerin fiziksel özellikleri ve arpışma evresine kadar gösterdikleri davranışsal özellikler bütünlüğün en önemli ve uyumlu paralarını oluşturmaktadır. Aynı zamanda ana karakter ve yan karakterler arasındaki etkileşim, ana karakterin yan karakterle kurduđu ilişki biçimi de hikayenin bütünselliğindeki bir diğerk önemli argümandır. Böylece tema ile belirlenen ve oluşturan hikaye evreninde oluşturulan karakterler yaşama fırsatı bulacaktır.

Hikayedeki tüm olay örgüsü bu bütüncül yaklaşıma göre düzenlenmelidir. Her aktör ya da aktrisin dramada/oyunda/filmde oynayacağı rolünün olması gibi her karakterin de bir hikayede oynayacağı bir veya daha fazla ‘rolü’ bulunur. Rol, bir şeyin amacı, anlamı ve işlevidir. Bir hikayedeki karakterler gerçek gibi görünse de (veya gerçek dışı), yine de olay örgüsü veya mekan gibi bir anlatım ögesidir. Tüm anlatı unsurları gibi karakterler de hikayenin ne yaptığını gösteren içeriklerdir.

1.2.3.3. Bakış Açısı ve Özdeşleşme

Bakış açısı kimin hikaye anlattığını belirtir. Bir öykünün veya romanın anlatımı üç ana yolla anlatılabilir: birinci kiři, ikinci kiři ve üçüncü kiři. Bakış açısını belirlemek için “*Konuşmayı kim yapıyor?*” sorusu sorulur. Anlatıcı ona *kendim* veya *ben* gibi atıflarda bulunursa, hikayenin ilk kiři bakış açısından anlatıldığı anlaşılır. İlk kiři anlatıcılar hikayenin içindeki karakterlerdir ve anlatıların çoğunu sağlarlar. Anlatıcının doğrudan okuyucuya/izleyiciye “*siz*” şeklinde hitap etmesi halinde hikaye ikinci kişisinin bakış açılarındanır. Bu tarz literatürde daha nadir kullanılır. Anlatıcı, öyküdeki karakterlere *o* veya *onlar* olarak atıfta bulunursa ve düşüncelerini bilir ve eylemlerini yalnız olduklarında bile görürse, hikayenin üçüncü kiři bakış açısına göre şekillendiđi anlaşılabilir.

Bir anlatı kişisinin ‘*ana karakter*’ olarak seçilmesinin, dram sanatının temel kategorilerinden birisi olan ‘*bakış açısı*’ konusuyla yakından ilgili olduđu söylenebilir.

*“Bakış açısı dramatik anlatımın zorunlu koşuludur ve öyküyü belirli bir kişinin perspektifinden anlatma sürecini ifade eder. Seyirci filmin önemli bir kısmı boyunca ana karakterlerin uzamına hapsolür; diğör bir değışle onlar neyi duyarsa onu duyar, onlar neyi görürse onu görür. Yönetmen dramatik gerilim yaratmak veya olay örgüsünü zenginleştirmek istediğı anda seyirciyi kahramanın bakış açısından ayırır ve onun gözünün, kulağının erişemeyeceğı noktalara götürerek ayrıcalıklı bilgilere kavuşturur”.*⁵²

Seyirci ana karakterle aynı zamanı, uzamı ve diyalogları paylaştığı sürece onunla özdeşim kurmaya başlar.

*“Film boyunca onun gördüklerini seyircinin görmesi, duyduklarını duyması gibi koşullar seyirciyle bu kişi arasında bir yakınlık kurmaya, seyircinin bu kişi ile özdeşleşmesine ya da en azından onun bakış açısını paylaşmasına yarar.”*⁵³

Bu yüzden senaryo yazarı özdeşim kurulması planlanan karakteri iyi niteliklerle donatmakla kalmayıp davranış biçimleri ve ona ait diğör özel kişilik betimlemelerini de görselleştirerek izleyiciye sunma noktasında yaratıcı olmalıdır.

1.2.3.4. Karakterin Güdösel Arka Planı

Karakter arka planı, karakterin kökenini ve hikayesini oluşturan önemli olayları, insanları ve yaşam deneyimlerini detaylandırır. Bir karakterin geçmişı, karmaşık motivasyonların ve duygusal kırılganlıkların temelini oluşturur ve bu geçmiş deneyimler, karakterin mevcut yaşamındaki koşullara cevap verme biçimini yönlendirir. Yeni bir karakter oynarken, arka planınızdaki detaylar size geçmişinizde hızlı bir yol tutuş sağlayarak karakterin derisine girmeyi kolaylaştırır ve oyunda bu zihin setini kucaklar.

⁵² Yörükhan Ünal, a.g.e., s.132.

⁵³ Michel Chion, **Bir Senaryo Yazmak**, Agora Kitaplığı, 2003, s.208.

Olaylar ilerledikçe, karakterin ilk maceraları kademeli olarak bu arka planın bir parçası haline gelir, karakterin hayatını oluşturan ve sürekli değişerek gelişen kişiliğine katkıda bulunan kesintisiz bir olaylar zinciri şeklinde izleyiciye yansır.

Senaryoda bir karakter oluşturulmakla kalmamalı, aynı zamanda akılda kalıcı da olunmalıdır. Örneğin; karakter eşsiz bir isim almalı, kendine özgü bir kişiliğe sahip olmalı ve komployu etkileyecek kadar proaktif olmalıdır. Her hikaye komployu çekip çıkarmayacak kadar karaktere sahip olmalı ve daha fazlasını yapmamalıdır. Her eklenen karakter kendi tanıtımını gerektirir ve hikayeye ek yük, ancak aynı zamanda hikayenin biraz daha giriftleşmesi imkanını/problemini beraberinde getirir. Hikayedeki karakter sayısı arttıkça, ekran süresi azalır ve karakter gelişir.

Hikayede çok fazla karakter olduğunda, izleyiciler bazılarını unutacak ve diğerlerini karıştıracaktır. Bu yüzden genellikle filmlerde ana karakterlerin dışında arka plan bilgisi diğer karakterler için verilmez. Bunun nedeni gerek ekran süresinin azlığı gerekse de yan karakterlerin kendi hikayelerinin aslında tek başına bağımsız öyküler olmasından kaynaklanır. Unutulmamalıdır ki yan karakterler ana karakterin kendisine yüklenen görevi gerçekleştirebilmesi için oluşturulmuş ve arka planları doldurulması gerekmeyen figürlerdir. Temsili bir karakter yaratmak, ayrıntılara girmenin gerektiği anlamına gelmemektedir. Bu karakterin hikayede başka bir rolü olmadığı sürece, derin bir kişisel geçmişi olan benzersiz bir birey değil, bir topluluğun yapılanmasıdır. Daha fazla gelişmeyi haklı kılan bir role sahip olsalar bile, onları ekstralarından önemli ölçüde farklı yapmak ana karakterin arka plan derinliğini etkileyecektir.

1.2.3.5. Sahne-Sekans-Bölüm

Kamera izleyici için bir taşıyıcıdır. Kameranin sahne ile etkileşime girme şekli, izleyicinin hissetme şeklini belirleyen bir faktöre dönüşür. Farklı çekimler sahneye farklı tonlar aktarır. Sahne, sekans ve çekim kavramları, bir cümlemin yapısını oluşturan harf, kelime ve hece üçlüsüne benzetilebilir. Sahneler tıpkı harflerin bir araya gelerek kelimeyi oluşturması gibi çekimlerin bir araya gelerek en küçük anlamlı yapıyı oluşturmaya benzetilebilir. En küçük anlamlı anlatı bu sayede sinema dilinde meydana gelmektedir. Sahneleri oluşturan çekim işlemine plan adı da verilmektedir.

1.2.3.5.1. Plan (Çekim)

Plan bir başka ifadeyle çekim kameranın kayda girip kayıttan çıkması arasında depolanan görüntüye verilen isimdir. Çekimler bir filmin anlatısını oluşturan en küçük parçaları ifade ettiği için çoğu zaman tek başlarına bir anlam ifade etmeyebilir. Ancak bazı durumlarda her çekim tek başına uzun bir metni anlatmayı amaçlayan bir yöntem olarak kullanılmaktadır. Senaryo yapısı ve yönetmenin anlatı kavramına yaklaşımı bu durumu belirleyen ana unsur olarak ortaya çıkmaktadır. Çekimler filmin kurgu aşamasında başından, sonundan veya bir sonraki çekimi tamamlaması düşünülen herhangi bir noktadan kesintiye uğratılabilir.

Görsel anlatının tamamlanması açısından çekimlerin dizilimi ve sıralaması da ayrıca önem taşımaktadır. Çekimler çerçeveleme ve kompozisyon gibi unsurların hayata geçirildiği en önemli yapıtaşlarıdır. Hazırlanan her mizansen ve ona bağlı oluşturulan kompozisyon bütünlüğü çekim ve çekim ölçeklerinin dramatik etki oluşturma esaslarına göre kayda alınır. Bu noktada *çekimlerin*, anlatının inşa edilmesinde kullanılan en ufak yapı taşı, bir tür hammadde olduğu benzetmesini yapmak mümkündür.

1.2.3.5.2. Sahne

Sahne, çekimlerin bir araya gelmesi ile oluşan, uzamsal ve zamansal farklılıkların olmadığı, birbirini izleyen çekimler bütünüdür. Bu tanıma paralel olarak zaman ve mekan değiştiği zaman sahnede değişir. Sahne anlatı açısından metinsel bütünlüğü olan bir anlatıyı ifade eder.

*“Sahneler, olay akışını çok sayıda çekime bölseler bile, genellikle tek bir zaman dilimini ya da tek olaylık bir süreci kapsarlar”.*⁵⁴

Film anlatısında sahneler olay örgüsünde gerçekleşen dramatik örgünün neden-sonuç ilişkisi ile birbirine bağlandığı ilk parçaları temsil ederler. Olay örgüsü bağlamında

⁵⁴ <http://www.sinematek.org/senaryo/59-4-sahne-ve-sekanslarin-temel-ozellikleri.html> Erişim Tarihi: 17.02.2018

birbirini takip eden sahne yapısında bir sonraki sahne genellikle bir önceki sahnenin açıklayıcısı konumunda bulunmaktadır.

“Sahneler, genellikle öyküyü geliştirmek, ilerletmek zorundadırlar. Bunu örneğin bir problem sunarak veya çözerek ya da bazı olaylara yer vererek yaparlar. Bazı sahneler ise sadece yan olayları/alt öyküleri açıklarlar. Sahnelerin temel işlevlerini şu şekilde maddeleştirmek mümkündür;

- *Mekan oluşturmak,*
- *Atmosfer yaratmak,*
- *Tema ya da tez sunmak,*
- *Karakter ya da ilişkiler hakkında açıklama yapmak,*
- *Bir olay çizgisini başlatmak, ilerletmek ya da sonlandırmak.*

Zaman ve mekan geçişleri için ise genellikle kısa ara sahneler kullanılır. Bazen de gerilimi düşürmek ve izleyiciyi rahatlatmak için dinlenme sahneleri konulur. Bazı sahnelerin işlevi, hızlı bir kurguya yaslanarak, gerçekte çok uzun süreleri kapsayan olayları kısa görüntülerle özetlemektir.”⁵⁵

Görüldüğü gibi sahne bütünselliğin sağlanmasındaki ana görevi üstlenmektedir. Yalnızca anlatı bütünlüğü değil mekânsal bütünlük, tema bütünlüğünün sağlanması, olayların başlaması ve bir olayın sonlandırılması gibi birçok farklı işlevi yerine getirmek gibi fonksiyonlara sahiptir.

⁵⁵ <http://www.sinematek.org/senaryo/59-4-sahne-ve-sekanslarin-temel-ozellikleri.html> Erişim Tarihi: 17.02.2018

1.2.3.5.3. Sekans

Sekans bir diğeri ile ilişkisi olan birçok sahnenin veya birçok çekimin bir araya gelmesi ile oluşan yapıdır. Her sekans kendi içinde bir bütünlüğe ve hikayeye sahip olabilir. Sekanslar birbirini tamamlayan hikayeler şeklinde ardışık olabileceği gibi her sekansta farklı bir hikayeyi de resmediyor olabilir. Dolayısı ile sekansları, film anlatısı içerisinde bütünsel anlatının baştan sona ortaya çıktığı ilk nokta olarak tanımlamak mümkündür.

Sekanslar tıpkı bir metin gibi giriş, gelişme ve sonuç bölümüne sahiptir. Sekans filmlerde genellikle kendi içerisinde belirli bir gelişme çizgisine sahip olan bölümü ifade ederler. Örneğin bir filmin içerisinde açılış sekansında ana karakterler ve önemli olaylar anlatılır ve tematik bir bütünlük sağlanır. Filmde sekansların, romanda bölümlerin sahip olduğu bir işlevi bulunmaktadır. Sonlandırılmış bir olayı yeni başlamakta olan diğer bir olaya veya temaya bağlar veya ana temanın devam ettiğini seyirciye hissettirir. Kısa filmlerde ise tüm filmin sadece bir sekanstan ibaret olacak şekilde üretilmesi mümkündür.

1.2.3.5.4. Bölüm

Bölüm, sekansların bir araya gelerek oluşturduğu bütündür. Film anlatısı gereği birden fazla sekansa ve bölüme sahip olabilir ancak çoğu film genelde *giriş*, *gelişme* ve *sonuç* bileşenlerinin yer aldığı tek bir bölüme sahiptir. Bu şekilde olabileceği gibi birden fazla bölümden de oluşabilir.

“Bölüm filmin bir ya da birden fazla sekansın yan yana gelmesi ile meydana gelen ‘ana parçalarından’ her birini adlandırır. Bir filmin bölümleri genel olarak ‘giriş, gelişme ve sonuç’ olarak adlandırılır. Sahne, sekans ve bölümlerin birbiri ardına eklenmesi ile hem karmaşık bir anlatı mümkün hale gelir hem de bunların kendi aralarındaki dinamik ilişki dolayısıyla olaylar ileriye doğru

*hareket ediyormuş (gelişiyormuş ve zaman geçiyormuş)
yanılsaması yaratır.”⁵⁶*

Anlaşılaçağı üzere bölüm kavramı film içerisindeki tüm diğel anlatı bloklarının bir araya gelmesi ile ortaya çıkmaktadır. Temel olarak bu bloklar giriş gelişme ve sonuç bölümlerinden oluşmaktadır. Her bölüm kendi içerisindeki dizgisel sahne ve sekansları bir araya getirerek ana anlatıyı tamamlayıcı bir niteliğe sahiptir.

1.2.3.6. Merak Ögesi

Dramatik olay örgüsünde ana amaç seyircinin olay örgüsündeki gelişime sürekli ilgi duymasını sağlamaktır. Bu da ancak merak unsuru ile mümkün hale gelmektedir. Merak, biliş mekanizmasının temel unsurudur; karar vermede etkili ve sağlıklı gelişim için kritik öneme sahip olan öğrenmenin motivasyonu olarak tanımlanabilir. Bu motivasyonun dramatik bir anlatı içerisinde süreklilik kazanabilmesi, olay örgüsü içerisine gizem, bulmaca ve neden-sonuç ilişkisinin bazı noktalarda ucunun açık bırakılması ile filmin katharsis noktasında cevapların verilmesi gibi öğelerin işlenmesi sayesinde mümkün olmaktadır.

Seyirci filmi takip ederken olayların gelişimine karşı merak duymalıdır. Sonun tahmin edilemez oluşu, karakterin vereceğı tepkiler ve karakterin olayın gizemini öğrenme süreci seyircinin de merak unsurunun canlı tutulmasını sağlamaktadır. Merak, genellikle ipucu-gecikme-gerçekleşme sürecini izler. Seyirciye önce bir şeyle ilgili bir ipucu verilir. Sonra olay geciktirilir. Olay öylece havada asılı kalır ve heyecan artar. Daha sonra olayın gerçekleşme evresine geçilir. Fakat olayın gerçekleşme biçimi de genellikle beklenenden farklı ve şaşırtıcı olur. Sonuç olarak merak unsuru kendini inşa eden yanı ile uyumlu olmalıdır. Merak edilen olguya film içerisinde verilen yanıt izleyiciyi tatmin etmeli ve beklenti ile çok ilgisiz olmamalıdır. Merak ögesinin bu doğrultuda yapılandırıldığı bir sahne veya sekansın sonu izleyici açısından tatmin edici olacaktır.

⁵⁶ Yörükhan Ünal, a.g.e., s.136.

1.2.3.7. Diyalog ve Drama

Diyalog, yazarların birbirleriyle konuşmaları için iki veya daha fazla karakter kullandıkları edebi bir tekniktir. Edebiyatta, bir grup içerisinde veya belirli bir konuya yönelik iki kişi arasında konuşulan veya yazılı veya yazılı olmayan bir konuşma alışverişidir. Diyalogların kullanımı, özellikle Platon'un Cumhuriyet'inde ve diğer klasik literatür eserlerinde görülebilir. Başka filozoflar da bu tekniği retorik ve tartışmacı amaçlar için kullanmışlardır. Genellikle edebi bir çalışmayı eğlenceli ve canlı hale getirir.

Bir oyunun hikayesi diyaloglar aracılığıyla ileri götürülür. Hikaye izleyicilere, oyunun/filmin karakterleri arasında diyaloglar şeklinde gerçekleşen etkileşim kullanılarak anlatılmaktadır. Diyalogların içeriği ve iletilmesinin kalitesi, oyunun izleyiciler üzerindeki etkisinde önemli rol oynamaktadır. Hikayenin anlaşılabilirliği karakterler arasındaki diyalogların izleyici tarafından özümsebilirliği ile doğrudan ilintilidir. Diğer yandan diyaloglar karakterlere ait kişiliklerin ortaya çıkarılmasında önemlidir. Kullanılan kelimeler, aksan, ton, konuşma şekli ve hatta konuşmadaki duraklamalar, karakter hakkında önemli bilgiler sunar ve sadece karakterin filmsel kişiliğini değil, sosyal durumunu, geçmişi ve aile geçmişini de ortaya çıkarır.

Diyalog kullanımı aynı zamanda oyuncunun performansının sahneye yansıtılmasını da doğrudan etkiler. Bu noktada devreye oyuncunun rol yapabilme yeteneğinin dışında karaktere ait diyalogları anlatmanın dramatik etkisine göre ifade edip edemediği girmektedir. Çünkü yazılı bir oyun sahne performansına veya bir senaryo filme dönüştürüldüğünde, oyuncular farklı roller üstlenirler, kendilerine atanan karakterleri betimleme şekilleri ve performanslarının yönlendirilme şekli, oyunun etkisini belirleyen önemli faktörlerdir. Bu faktörler içerisinde karakterin betimlemesini izleyiciye en mükemmel şekilde yansıtma fonksiyonu tamamen diyaloglar aracılığı ile mümkün hale gelmektedir.

Bir oyuncunun görünümünün (giydiği şey ve sahnede kendisini nasıl taşıdığı) oynadığı role uygun olup olmaması ve karakterin kişiliğini yeterince iyi gösterip göstermemesi, oyunun/filmin izleyiciler tarafından ne kadar iyi alınacağının belirleyicisidir. Farklı oyuncular bir oyunun farklı yorumlamalarında aynı rolleri oynayabilir. Belirli bir roldeki belirli bir oyuncu, aynı roldeki başka bir oyuncudan daha

fazla veya daha az kabul veya takdir edilebilir. Bir oyunun karakterlerinin, özellikle de öncü rollerdeki oyunların sahne performansları, oyunun başarısını ve popülaritesini doğrudan etkiler.

1.2.4. Çekim Evresi

Çekim aşaması senaryonun yönetmen tarafından gerçekliğe en uygun şekilde uyarlanması evresidir. Bu süreçte yönetmen tıpkı senaryo yazarı gibi dramatik anlatıyı bozmadan inşa etme peşindedir. Çekim evresinde film senaryosu çekim senaryosu veya storyboard veya benzer ölçeklerde hazırlanmış planlar ile hazır olduğundan yönetmenin işi kısmen belirgindir. Zira anlatı zaten senarist tarafından inşa edilmiştir ve kamera açıları da dahil olmak üzere filmin fiziksel üretim sürecine dair detaylar planlanarak senaryoda belirtilmiştir. Bu süreçte yönetmen oyuncularını olabildiği kadar karakter ile özdeşleştirme ve setteki disiplini sağlama görevi üstlenmektedir. Diğer yandan çekim evresi kamera kullanımı, görüntü yönetimi, iç ve dış sesler gibi diğer unsurların da bir arada yürütüldüğü teknik bir süreci de tanımlamaktadır. Dolayısı ile yönetmen anlatıyı kağıttan gerçekçi evrene taşıma misyonunu üstlenmiştir ve sayılan diğer tüm aşamaları anlatının, olay örgüsü ile beraber dramatik temelde yardımcı unsurlarını oluşturmaktadır.

Yönetmen ilk olarak hikayenin fotoğraflık gerçekliğini üretmek ile yükümlüdür. Bunun için görüntü yönetmeni ile çalışma ihtiyacı duyar. Çekim süreci boyunca, yönetmen tüm görevlerin etkili bir şekilde yerine getirildiğinden ve üretim sırasında ortaya çıkabilecek öngörülemeyen herhangi bir komplikasyonun çözüldüğünden emin olarak çok sayıda aşamada görev üstlenir. Senaryonun çekim evresi boyunca yönetmen aşağıdakilerin kontrolü ve gerçekleştirilmesi ile yükümlüdür.

“Öncelikle, yönetmen ve set ekibi bir setin aydınlatmasındaki elektrikçiler ve tutuşları denetleyecek; ışıkların, kesicilerin ve ağların doğru yerleştirilmesini sağlayacaktır.

İkincisi, çerçeveleme ve kompozisyon, lens seçimi ve izleme çekimleri dahil tüm kamera çalışması, kamera

operatörü ve odaklama çekirtmesi ile gözden geçirilmeli ve potansiyel olarak prova edilmelidir.

Üçüncüsü, bir sahnenin sahnelenmesinde herhangi bir lojistik sorun bulunmadığından emin olmak için baş marangoz, kuaför ve yardımcı yönetmene danışacaktır. Yönetmen ve yardımcı yönetmen, aynı zamanda sahnede görünen ekstraları da engellemeli ve koçluk etmelidir.

Dördüncü olarak, yönetmen mikrofonların ve diğer ses ekipmanlarının uygun şekilde yerleştirilmesiyle ilgili olarak ses ekibiyle görüşür.

Son olarak, yönetmen aktörlere provalar sırasında kararlaştırılan kararlara dayanarak bir sahnenin oynanmasında rehberlik edecek talimatlar ve öneriler sunacaktır.

Oyuncuların çerçeve içinde kalmasını ve herhangi bir kamera hareketini telafi etmesini sağlamak için pratik talimatlar verilecek, ancak daha az somut olarak, yönetmen aynı zamanda oyuncuların performanslarının "tonunu" değiştiren doğaçlamalar yoluyla koçluk yapacaktır.”⁵⁷

Çekim evresi yani film prodüksiyonu işi, film yapımında birçok farklı alandan uzmanlaşmış ekip ve personel gerektirmektedir. Yaratıcı personelin büyük bölümü, mesleki sorumluluklarının göstergesi olan unvanlara sahiptir. Genel olarak, sinematografi, yazma, düzenleme, müzik, ses, prodüksiyon tasarımı veya kostümler, prodüksiyon ekibinin idari ve profesyonel açılardan denetlenmesi gibi işlemlerde eğitimli ve uzman personel istihdamı gereklidir. Dolayısı ile çekim evresi bir anlamıyla disiplinler arası bir çalışmayı da zorunlu kılmaktadır. Çekim evresindeki tüm bu profesyonelleşme senaryoda inşa edilmiş olan dramatik anlatının gerçeğe olabilecek en mükemmel haliyle benzetimini yaratmaktadır.

⁵⁷ <http://www.filmreference.com/encyclopedia/Criticism-Ideology/Direction-RESPONSIBILITIES.html>
Erişim Tarihi: 12.03.2018

1.2.4.1.1. Mekan ve Atmosfer Yaratımı

Mekan ve atmosfer gibi unsurlar hikayenin tamamlayıcı öğeleri olarak tarif edilebilir. Bir bakıma bu tamamlayıcı unsurlar, senaristin ve anlatıcının atmosfer oluşturmadaki en güçlü aracı olarak tanımlanabilir. Tek, özenle seçilmiş bir kelime veya cümle ile senarist bir görüntüyü aydınlatabilir, görsel olarak bir eylemi ifade edebilir, bir karakterin iç işleyişini açığa çıkarabilir ve hikayeye aşık bir atmosfere davet edebilir. Diğer yandan senaryo yazarlığının temel bir unsuru, hikayeyi özlü bir şekilde anlatabilmektir. Bu kısalık biçimi aynı zamanda hikayenin akmasına ve yazarın şimdiki zamanda kalmasına izin verir. Dolayısı ile hikaye tamamlayıcı unsurları ile atmosferi çekim aşamasından önce izleyici için hazırlamaktadır. Ingmar Bergman, atmosfer olgusunun izleyiciyi estetik olarak etkileyen ve doğrudan izleyicinin duyularına hitap ettiğini ifade eder.

“Hiçbir sanat biçimi, filmin yaptığı gibi, doğrudan duygular odamıza, ruhun alacakaranlık odasının derinliklerine kadar sıradan bilincin ötesine geçemez.”⁵⁸

Dolayısı ile sinemada estetik nitelikleri olan ve izleyici açısından duysal uyarımların inşa edildiği bir atmosfer oluşturulmaktadır. Bu noktada tamamlayıcı unsurlar ile birlikte sinematografi, film sahnesi, hareket ve filmin görsel yönünü geliştiren herhangi bir öğe atmosfer yaratımının yapıtaşlarını oluşturmaktadır. Duyu ve duygu bağlamında ise müzik ve kurgusal değişkenler de anlatı yapısı içerisinde atmosfer yaratımını oluşturan yan öğeler olarak ifade edilebilir. Dış destek unsuru olarak ses, ses karışımı ve ses efektleri dahil olmak üzere filmin işitilebilir özelliklerini geliştiren her şeyi içermektedir. Filmik atmosfer, izleyicinin duygularını ortaya çıkaracak bir izlençe havasının yaratılması için görüntülerin, müzikal öğelerin ve diksiyonun doğru ve yaratıcı biçimlerde kullanımını da gerekli kılmaktadır.

Mekan yaratımı ise filmin hikayesi ve anlatısına uygun olacak biçimde halka açık gerçek mekanlar ve/veya yapay stüdyo ortamları/platoların kullanıldığı bir süreçle gerçekleştirilmektedir. Gerçek mekanlarda ele alınan film sahneleri kamera kadrajı ile

⁵⁸ Ingmar Bergman, *The Magic Lantern: An Autobiography*, Penguin, Londra, 1988, s.

diğer çevresel/tamamlayıcı unsurların bileşkesinden de faydalanılarak mekansal bilgilerin sağlandığı, ayrıca sahaya özgü arka plan ses bileşenlerinin de anlatıya dahil edildiği bir süreci gerekli kılar. Mekan bağlamında André Gardiès, sinemaya bağlı dört tür alanı ve mekanı tarif eder:

Sinematografik Mekan: İzleyicilerin filmin içine daldırıldığı veya maruz kaldığı ve filmi izlemesini sağlayan 'kurumsal' mekanlardır (sinema salonu, ekranları içeren çeşitli evsel ortamlar veya mobil cihazlar).

Diegetik Mekan: Filmin, hikayeden bağımsız bir gerçeklik olarak inşa ettiği şeydir.

Anlatım Mekanı: İçerildikleri hikayeye hayat vermeye katkıda bulunan karakterlerin özgül uzantısıdır.

İzleyici Mekanı: Filmin, izleyicinin benimsediği iletişim biçimi tarafından üretilen sanal mekanı.⁵⁹

Diegetik mekan ile anlatım mekanı arasında belirli farklılıklar bulunmaktadır. Anlatım mekanı eylem için bir çerçevedir ve eylemden başka bir anlamı yoktur. Tutarsız veya hatta inanılmaz olabilir. Kadraj içi ve kadraj dışı öğeler gerçekçi bir mekansal konfigürasyon oluşturmaz. Genellikle birbirleriyle çelişen bir yapı ortaya koymaktadırlar. Kabul gören bakış açısı, bu mekan ve alanların geometrik olarak dağınık, bir anlam ifade etmeyen ya da en temelde gerçekçi olmayan bir dünya oluştursalar bile, karakterlerin hareketlerini ön plana çıkarması açısından önem taşıdığı şeklindedir (hem gerçek hem de mecazi olarak). Buradaki ana amaç izleyiciler için erişilmesi kolay bir evren yaratmaktır ve bu da *bilindik* referans noktalarının içerilmesi ile mümkün olabilmektedir. Bu uyumsuzluk izleyicinin görsel-mekansal bir ortamda kendilerini rahat hissetmesini sağlamak için tercih edilmektedir.

⁵⁹ André Gardiès, *L'Espace au cinéma*, Méridiens-Klincksieck, Paris, 1993

1.2.4.1.2. Çekim Açıları ve Anlatıya Etkileri

Film yapımında kamera açılarının kullanımı genellikle kameraman ve görüntü yönetmeninin alanı olarak kabul edilir. Kamera kullanımının, mekânsal alanın uzaklığı-derinliği gibi teknik faktörlerin filmin üretim süreci için nasıl kullanılacağı ile ilgili kararlar anlamına gelse de bu seçenekler kamera açılarının bir film veya dizi hikayesini anlatmaya nasıl yardımcı olabileceğini de içermektedir. Temel olarak film yapımcıları her zaman kamera açısının hikaye anlatımı ve hikayenin izleyici yorumu üzerindeki etkisini göz önünde bulundurmalıdır.

Kamera açılarının en yaygın kullanımı, en az sayıda insanın fark edebileceği şekilde olanıdır ve bu nokta da *göz hizası* şeklinde ifade edilmektedir. Bu tip çekimlerde insan gözü çarpanına sahip lensler tercih edilmektedir çünkü ekranda/perdede görülen obje ve insanların, gerçeğin bozulmuş birer kopyası gibi görünmesi, izleyicinin filmin anlatı evrenine dahil edilmesini zorlaştıran bir faktör haline gelebilir. Göz seviyeli kamera yerleşimi, insanların dünyayı nasıl gördüğünü taklit eder ve çoğu durumda bir film yapımcısının ulaşmak istediği ana amaç da budur. İnsan gözü seviyesinden yaratılan evreni izleyiciye iletme bir bakıma anlatının gerçekliği ve seyircinin hikaye ile özdeşim kurması açılarından önem taşımaktadır. Kameranın göz seviyesine yerleştirilerek üretildiği bir filmi izlemek, izleyici açısından daha doğal bir deneyimdir ve izleyicilerin, bir performansı yakalayan bir kamera olduğu gerçeğinin farkında olmadan hikayede kendilerini kaybetmelerine olanak sağlar. Göz hizası dışında *alt açı* ve *üst açı* gibi çeşitlendirilmiş çekimler yapmak da anlatıyı farklı şekillerde etkileyen kamera kullanımlarına işaret eder. Öte yandan film kamerasının herhangi bir açıya konumlandırılarak gerçekleştirildiği uzun ve kesintisiz çekimler, içinde gerginlik barındıran bir atmosferin yaratılmasını beraberinde getirerek izleyici üzerinde baskı yaratabilir. Diğer yandan ise yakın ölçekli ve kısa süreli çekimler ritim duygusu açısından hikayenin anlatımına destek olmaktadır.

Orta ölçekli bir çekimi gerektiren aksiyon söz konusu olduğunda yapılacak çekimin, izleyicilerin hem bir diyalogu hem de hikayenin alt duygularını taşımasına yardımcı olabilecek şekilde kurgulanması açısından karakterin beden dilinin fiziksel nüanslarını gözlemlemesine izin verecek kadar yakın olmalıdır. Orta çekimler diyalog

sahnelerinde sıklıkla kullanıldığından, çekimler genellikle belden en az iki karakterin görünmesine izin verecek şekilde çerçevelenir. Bu gibi durumlarda, orta çekimler aynı zamanda *bel çekimleri* olarak da adlandırılabilir.

Bir filmin anlatısı senaristin yazması ile başlar ve bu inşa süreci görüntü yönetmeni ve yönetmenin set ortamında görselliği üretmesi ile devam eder. Anlatı burada görselleştirilirken kurgu aşamasında ise son halini alarak bir bütün haline getirilir. Anlatının görselleştirilmesi sürecinde, görüntü yönetmeni ve yönetmen sadece bu tek unsurla ilgili yüzlerce hatta binlerce karar verebilirler ve bu aşamada farklı açı çekimlerini gerçekleştirebilirler. Tüm bu farklı çekim ölçeklerinden oluşan kombinasyonlar bütünü kurgu aşamasında özenle seçilerek bir önceki ve bir sonraki sahne arasındaki tutarlılığın sağlanması ilkesi uyarınca bir araya getirilir ve nihai anlatı oluşturulur. Bu örüntü bir bakıma film dili ve anlatısının da kısa bir özetini oluşturmaktadır.

1.3. HOLLYWOOD FİMLERİNDE ANLATI

Klasik Hollywood Anlatısı veya *Hollywood Stili*, hikayenin anlatımına göre şekillenmekle birlikte, hareketli görüntülerin endüstrileşmiş standartlar dahilinde olduğu bir yapıya işaret etmektedir. Hollywood anlatısı temel olarak anlatımın pürüzsüz bir şekilde düzenlenmesi ilkesine dayanan *görünmez tarz* olarak ifade edilebilir. Bu pürüzsüzlük, hikayenin izleyiciye ulaştırılma sürecinde alınan her estetik, teknik ve yönetsel kararın, senaryoya entegre edilmiş nihai amaca hizmet etmesi prensibinden kaynaklanmaktadır. Klasik Hollywood anlatısı, belirli öğelere sahip ve formüle edilmiş bir matematik denklemi şeklindedir. Anlatı açısından klasik Hollywood tarzı hikayenin sonunda kapsamlı bir çözüm sunar. Sinematik mekan ve zaman da birleşmiş, sürekli ve doğrusaldır. Bu formülasyon kısaca; *görünmeyen, yazılı olmayan ancak herkesin bildiği ve uyduğu bir takım gizli kurallar bütünü* şeklinde özetlenebilmektedir.

- **İnsan Merkezlidir:** Bireysel karakterler anlatının nedensel aracıdır; anlatı bireysel seçim, eylem, kararlar veya problemler üzerine odaklanır.

- **Arzu Tarafından Yönlendirilir:** Anlatı, kahramanın başaramaması gereken bir hedefi ortaya koyan bir eksiklik veya ihtiyacı tanımlar.
- **Muhalefet ve Çatışma Üzerine Kuruludur:** Kahramanın tanımlanmış hedefe doğru ilerlemesi problemlere, engellere veya antagonistik değerlere sahip bir karaktere karşıdır.
- **Eylemler/Olaylar Sebep ve Sonuç Zinciriyle Bağlantılıdır:** Anlatının ileri hareketi, kahramanın karşılaştığı ilerleme veya geri dönüşler doğrusal bir şekilde gerçekleşir. Her bir eylem veya olay, mantık yalnızca geriye dönük olarak görünse bile, önceki eylemlerden mantıksal olarak gelmelidir. Zaman, sebep-sonuç zincirine tabidir: arsa sadece nedensel öneme sahip olayları vurgulamak için önemsiz unsurlar çıkartacaktır; arsa, anlatıya olan ilgiyi en üst düzeye çıkarmak için hikaye kronolojisini yeniden düzenleyecektir.
- **Eylem ve Olayların Açık ve Eksiksiz Motivasyonu Hakimdir:** Her bir unsurun orada olmak için net bir sebebi olmalı - filmin iç mantığını izlemelidir.
- **Nesnel veya Her Şeyi Bilen Bir Anlatıya Sahip Olma Eğilimindedir:** Kamera üçüncü kişi olarak anlatır. Bireysel karakterlerin sınırlı bilgisinin ölçülebildiği nesnel bir durum gibi görünür. Filmin karakterine tek bir karakter hakim olsa bile, filmin görmediği, duymadığı veya bilmediği şeylere erişilmesini sağlayan film bölümleri vardır.
- **Güçlü Bir Kapatma Hissi Hakimdir:** Açıkta kalan bir uç yoktur. Tüm problemlerin üstesinden gelir, gizemler çözülür, arzular doyurulur.”⁶⁰

Klasik Hollywood anlatısı, izleyicinin beklentilerini karşılayan ve tatmin eden bir dizi norm, paradigma ve standart izler. Başka bir deyişle, klasik bir Hollywood filminin sonuna gelindiğinde, tüm soruların cevapları ortaya koyulur. William Luhr’a göre “Filmin sonunda açıkça elde edilmiş veya edilmemiş, belirli hedeflerle karşılaşan bireysel veya küçük bir grup kişiye odaklanılır. Hedefler iki alanda var olma

⁶⁰ <http://johnwatsonsite.com/MyClassNotes/Topics/Film/FilmNarrative/ClassHollyCinema.html> Erişim tarihi 22.02.2017

*eğilimindedir ve onların takibi paralel ve sıklıkla birbirine bağlı olay örgüleri boyunca gelişir.”*⁶¹ Kariyer gelişimi, düşmanın yok edilmesi, görev, keşif ve benzeri unsurlar ile oluşan bu kurallar bütünü, izleyicinin, belirli bir filmi eleştirel olarak sorgulamasını da bir bakıma engeller.

Klasik Hollywood sineması karakter merkezli bir sinemadır. Anlatılar yalnızca bireysel karakterlerin hedefleri etrafında yapılandırılmaz, aynı zamanda film stilinin temel unsurları da karakter gösteriminin ve dramatik gelişimin hizmetine sunulur. Belirleyici düzeyde bile, anlatı makinesi, ortam kullanımını en üst düzeye çıkarmak, karakter psikolojisini tanımlamak, karakterlerin amaçlarını ve arzularını görselleştirmek ve takip eden eylem yoluyla gelişimlerini iletmek gibi hedefleri izler.

Klasik Hollywood anlatısı, net bir başlangıç, orta ve son ile yapılandırılmıştır ve genellikle sonunda ayrı bir karar vardır. Aktörleri, olayları, nedensel etkileri, ana noktaları ve ikincil karakterleri kullanmak bu anlatının temel özellikleridir. Klasik Hollywood sinemasındaki karakterler açıkça tanımlanabilir özelliklere sahip, aktif ve hedef odaklıdır. Bunlar sosyal kaygılardan ziyade psikolojik olarak motive edilen nedensel olaylardır.

1.3.1. David Bordwell’e Göre Kurmaca Filmde Anlatı

Bordwell, anlatı ile ilgili çalışmaların aslında uzun bir tarihinin olduğundan, ancak anlatının kendi başına bir araştırma konusu olarak ele alınmasının 20’nci yüzyılda başladığından bahseder. *Anlatıbilim* kavramı, işte bu dönemde ortaya çıkmıştır. O’na göre hiçbir toplum kendi mitlerinden, masallarından ve kutsal efsanelerinden bağımsız düşünülemez.⁶²

Bordwell, aslında her biri bir *hikaye* olan kurmaca filmde anlatıyı üç boyutu olan bir *şey* olarak tanımlar. Bu boyutlar hikayelerin olgunlaşmasına yardımcı olan öğelerdir.

⁶¹ William Luhr, **Tracking The Maltese Falcon: Classical Hollywood Narration and Sam Spade**, Close Viewings: An Anthology of New Film Criticism, ed. Peter Lehman, 1990, s.7-8.

⁶² David Bordwell, **Poetics of Cinema**, Chapter 3: Three Dimensions of Film Narrative, Routledge, New York, 2008

1.3.1.1. Hikaye Dünyası

Hikaye dünyası, hikayenin gerçekleştiği mekan, olayların neden-sonuç ilişkisi içindeki durumsallığını ve çevresel varlığını barındırır. Her hikayenin, anlatıcısı tarafından tasvir edilirken ortaya koyulan ve okuyucunun zihninde fiziksel bir zemine oturarak hikayeye derinlik sağlayan bir *dünya* vardır. Örneğin; “üç adam bir bara girmiş...” şeklinde başlayan ve genellikle anekdotlara dayalı hikayelerde tasvir edilen bar, mekânsal özellikleri (mobilyaları, ışıklandırması, vb.) açısından sıradan nitelikler barındıran ve anlatıcısı tarafından özellikle vurgulanmadıkça bunların dışında bir özelliğe göndermede bulunmayan bir hikaye mekanıdır.

1.3.1.2. Olayların Dizilimi

Anlatıcısı tarafından anlatılırken ortaya koyulan olayların, *anlatım içindeki sıralanışı*, Bordwell’e göre hikayenin üç boyutundan birini temsil eder. Hikayelerde olayların dizilimi, neredeyse sonsuz farklı şekilde tasarlanabilir. Olayların birbirini etkileme şeklinde takip ettiği ve bunların simetrik diyaloglarla ifade edildiği hikayeler, en basit yöntemlerden biri iken, daha kompleks yapılardan oluşan hikayeler de üretilebilir. Özellikle kurmaca sinemada, karakterlerin arka plan derinliğini yaratmak için kimi zamanlarda oldukça girift hikaye anlatım yapıları ortaya koyulabilir. Burada ifade edilen *yapı*, en temel haliyle bir cümleyi oluşturan öğeler olan kelimelerin arka arkaya gelişini olarak düşünülebilir. Bu yapıdaki herhangi bir oynama veya yeniden düzenleme, hikayenin genel anlatısını anlatıcının istediği yönde hareket ettirebilmesine olanak sağlayabilir.

1.3.1.3. Hikayenin Anlatısı

Bordwell burada hikayenin anlatısını, hikaye dünyası ile ilgili *her tür bilginin an be an gerçekleşen akışı* şeklinde ifade etmektedir. Her fıkra, mit, efsane veya edebiyat eserinde olduğu gibi filmin de anlatısı, içinde geçtiği dünyanın atmosferik özelliklerinden karakterlerin davranışsal özelliklerine, zaaflarına ve söylemlerine kadar film evreninin mekanik bir tasavvurunu ortaya koyar. Burada Bordwell’in birbirinden ayırarak altını doldurmaya çalıştığı kavramsal boyutlar, hikayelerin sadece farklı özelliklerini değil,

aynı zamanda birbirinden farklı zeminlerde bulunmalarına rağmen hepsinin yegane amacının hikayenin yazılma/üretileme amacı olan tekil bir fikir veya durumu ortaya koymaktadır.

David Bordwell anlatının bir türden daha fazlasını ifade ettiğini savunur ve anlatıyı, türü oluşturan ana yapı olarak da ifade eder. Timothy Wilson ise bu noktada Bordwell'i destekleyerek anlatıyı “*Bir açıdan, hikayeler bizim zihinsel içeriklerimiz ve süreçlerimizle ilgili ruhlarımızdan gelir. Bir şeyi hatırlama eylemi, anlatı mantığının ilkelerine göre devam eden bir yapıdan ziyade sabit verilerin geri kazanılması olarak görülür.*”⁶³ şeklinde sistematik bir tanımla ortaya koyar. Yine de anlatı sosyal olduğu kadar, aynı zamanda paylaşılabilmesi için deneyimleri örgütleme yöntemidir. Bordwell insanların anlatı yetkinliğinin sosyal zekayı temel aldığını ve anlatıyı inşa ederken biçimlendirme aşamasının zeka ile doğru orantılı işlediğini öne sürmektedir. Temel olarak bilişsel yapısalcı olan bu yaklaşım sinema, edebiyat ve oyun gibi birçok anlatı türünün kendine özgü süreçleri içerisinde insan zekası ile harmanlanmış olarak ortaya çıkmaktadır.

Bordwell özellikle 1990'dan itibaren Hollywood sinemasında anlatının geçirdiği değişimi ifade edebilmek için *ağ anlatı* (network narrative) kavramına başvurmuştur. Ağ anlatı, 1990'dan itibaren Hollywood yapımı filmlerdeki geleneksel anlatı kalıplarında görülen dönüşümü, olay örgüsünün organize edilmesindeki ve karakterlerin işlenmesindeki farklılıklar açısından ifade edebilmek için kullanılmaktadır. Bordwell ağ anlatıyı oluşturan kaynakları belirttikten sonra bu biçimin neden daha önceki dönemlerde değil de günümüz kullanıldığını teknolojik ve toplumsal gelişmelere referans vererek açıklamaktadır.⁶⁴

1.3.2. Seymour Chatman'a Göre Filmsel Anlatının Yapısalcı Yorumu

Seymour Chatman'a göre her anlatı beraberinde mutlaka bir anlatıcıyı gerektirir. Edebi veya sinemasal olması fark etmeksizin olay örgüsünde düzenli olarak ortaya konulan yapı gereği romanda veya sinemada *ima edilen* bir anlatıcı bulunmaktadır. Chatman amacını, kendi içinde anlatının ne olduğunun belirlenmesi olarak ifade eder.

⁶³ Timothy D. Wilson, **Strangers to Ourselves**, Harvard University Press, Cambridge, 2002, s.167–173.

⁶⁴ <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/357935> Erişim Tarihi 03.03.2018

Yaklaşımı hem düalist hem de yapısalıcıdır. Filmin şematik yapısına sığması için, Chatman hikayeleri esasen *aktarılabilir ve ortamdan bağımsız olarak yayınlanabilir* olarak tanımlar. Ayrıca sinemasal eklemlenmenin çeşitli unsurlarının (aydınlatma, kompozisyon, kamera hareketleri, görsel ve optik efektler, vb.) anlatı işlevlerini tamamen görmezden gelir, bu stilistik ve işaretleyici kodları anlatı söyleminin parçaları olarak değil sinematik tezahürler olarak tarif eder. Chatman'a göre bu parçaların kendi içlerinde özel anlamları yoktur.

Chatman, anlatıyı *iki yönlü bir iletişim* olarak değerlendirir (hem *gönderen* hem de *alıcıyı* ima ederek). Buna göre her kutup üç bileşene sahiptir; *gönderen* tarafında: gerçek yazar, zımni yazar ve anlatıcı (isteğe bağlı); *alıcı* tarafında: gerçek izleyici, ima edilen izleyici ve anlatı (isteğe bağlı). Anlatım *sözleşmesinin* bu modelinde izleyici yardım edemez, sadece işleme katılır.

İlk yapısalcı düşünürlerin aksine Chatman, sinemasal anlatının kompleks problemini ele almak ve tamamen metinsel bir analizin kapalı sisteminden kaçınmak için Lacancı psikanalize yönelmiştir. Chatman bu anlamda *boşlukları doldurması gereken aktif bir öge* olarak seyirciyi ortaya koyar.

Chatman'ın argümanının ana itiraz noktasını hikaye (*olaylar* ve *varolanlar* olarak alt bölümlere ayrılmıştır) ve söylem (*anlatılmamış hikayeler* ve *gizli anlatıcılar*) meydana getirir. Bu durum yapısalcı bakış açısıyla ilgili olarak, hikayeye verilen herhangi bir tezahürden niteliksel olarak farklı bir iç yapıya sahiptir. Chatman'a göre öykü bir anlatının *ne'sidir*, söylem ise *nasıl*'ı.⁶⁵ Bu türden basit bir ayrımın varlığı açısından Aristo'ya göndermede bulunan Chatman, Rus biçimcileri ve Fransız yapısalcılarının da bu ayrımlara katılarak hikaye ve söylemde yapısal öğelerin tarifini birbirine benzer şekilde ortaya koyduklarını iddia eder.

Anlatı yapısının kendisi bir söylem olarak değerlendirilebilirse ve göstergebilimsel nitelikler sergiliyorsa; anlatı hem ifadenin hem de içeriğin *biçimini* ve *özünü* içermelidir.⁶⁶

⁶⁵ Seymour Chatman, **Öykü ve Söylem: Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı**, çev. Özgür Yaren, De Ki Basım Yayın, Ankara, 2008, s.17-18.

⁶⁶ Seymour Chatman, a.g.e., s.21.

	İfade	İçerik
Öz	Öyküyle iletişim kurabildikleri sürece; ortamlar (bazı ortamlar kendi başlarına göstergebilimsel sistemlerdir).	Bir anlatı ortamında yazarın toplumunun kodlarından filtre edilerek taklit edilen, gerçek ve hayali dünyalardaki nesne ve eylem temsilleri.
Biçim	Anlatı söylemi (anlatı aktarımının yapısı); herhangi bir ortamda yer alan her anlatının paylaştığı öğeleri içerir.	Anlatısal öykü bileşenleri; olaylar, varlıklar ve bunların ilişkileri.

Tablo 1 - Chatman'a göre anlatının göstergebilimsel yapısı

Seymour Chatman, Roland Barthes'ın *Göstergebilimin Öğeleri* başlıklı çalışmasına da göndermelerde bulunarak anlatıda ifadenin sınırlarını çizmeye çalışmıştır. O'na göre *anlatı söylemi*, tam olarak ifadenin sınırlarının içinde bulunur. Yani anlatı yapısının ortaya koyduğu *söylem* biçimsel özellikleri açısından incelenebilmeli ve yukarıdaki tablodaki gibi ortaya koyulabilmelidir. Bu durumda anlatı içeriği bir öze ve biçime sahiptir. Olayların özü tüm evrendir ya da bir yazar (yönetmen vs.) tarafından *taklit edilebilen*, olası nesneler, olaylar, soyutlamalar kümesidir.⁶⁷

⁶⁷ Seymour Chatman, a.g.e., s.21.

2. İKİNCİ BÖLÜM

2.1. 3-BOYUTLU SİNEMANIN TEKNİĞİ VE PRENSİPLERİ

3-boyutlu sinema üretiminde kullanılan teknikler, tarihsel süreci içerisinde ve dünyada fizik, optik gibi 3-boyutlu görüşü doğrudan ilgilendiren teknolojilerde meydana gelen ilerlemelerle birlikte ele alınmalıdır. Yaklaşık yüz yıllık bir geçmişe sahip olan 3-boyutlu sinemanın (veya gösterim etkinliğinin), tarihsel süreçler, dünyada meydana gelen ve sosyoekonomik dengeleri doğrudan etkileyen gelişmeler, kitle iletişimini şekillendiren buluşlar, savaşlar, kıtlıklar ve kitlesel psikolojinin dalgalanmasına sebep olan küresel hareketlerle olan ilişkisi bakımından kurulması neredeyse zorunlu olan bu ilişki, 3-boyutlu sinema tarihinde yaşanan kesintilerin, popülerleşmenin, yeniden terk edilmenin, yükselişin ve çöküşün kapsamlı şekilde değerlendirilebilmesi açısından önem taşımaktadır. Bu tez çalışmasının ana araştırma eksenini dışında kalmasına rağmen, 3-boyutlu sinemanın başlangıçtan bu yana; günümüzün dijital film üretim teknolojilerinin hakimiyetindeki varlığına kadar geçen sürede gösterdiği gelişmelerden bahsetmenin, anlatıyı oluşturan ana katmanları ve gösterim süreçlerini (dolayısıyla izleyici algısını ve doyumunu) doğrudan etkilemesi açısından gerekli olduğu düşünülmektedir.

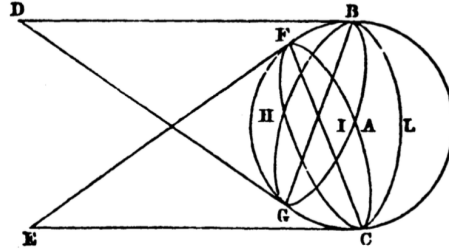
2.1.1. 3-Boyutlu Sinemanın Altyapısını Oluşturan Teknolojiler

Sinemada görüntü üretiminin gerçekleştirildiği aygıtlar (kameralar) temelde insan gözünün çalışma prensibini taklit ederek ışığa hassas görsel algılayıcılar kullanır. Görüntünün hangi spesifik teknikle elde edildiğinden bağımsız olarak ilk fotoğraf makinesinden başlayıp günümüzde kullanılan yüksek çözünürlüklü dijital film kameralarına kadar bu prensip temelde aynı kalmıştır. Tarihte kullanılmış ilk nesil fotoğraf makineleri kimyasal yöntemlerle çalışırken günümüzün popüler cihazları dijital teknolojiye sahip görüntü algılayıcılar ve katı hal (solid state) veri depolama birimlerinden faydalanmaktadır. Durağan ve daha sonraki yıllarda da hareketli görüntülerin kimyasal ortamlara kayıt edilmesini sağlayan tekniklerin günümüze kadar geçirdiği evreler bu tez çalışmasının kapsamı dışındadır. Ancak 3-boyutlu görüşün anlaşılabilmesi için, 3-boyutlu görüşü sağlayan temel kavramların çalışmaya dahil edilmesinin faydalı olacağı düşünülmektedir. Bu kavramlar en temelde insan

anatomiyle ilintili olup tarihsel süreç içerisinde geliştirilen çeşitli teknolojiler sayesinde 3-boyutlu sinemanın kitlesel biçimde üretilmesi sağlanmıştır.

2.1.1.1. İnsan Anatomisi ve 3-Boyutlu Görüşün Temel Prensipleri

İnsan gözünün 3-boyutlu dünyadaki derinliği algılaması, birçok bedensel fonksiyon gibi beyin sayesinde gerçekleşmektedir. İki gözün görüş açılarıyla ilgilenmiş ve bununla ilgili matematiksel/geometrik hesaplamalar yapmış Yunan bilim insanı Öklid (Eukleides), Optik Üzerine Bilimsel Çalışmalar'ında (Treatise on Optics) bulunan bazı teoremlerde bir kürenin iki göz tarafından gözlemlenmesi problemini ele almıştır.⁶⁸



Şekil 8 - Öklid Küresi

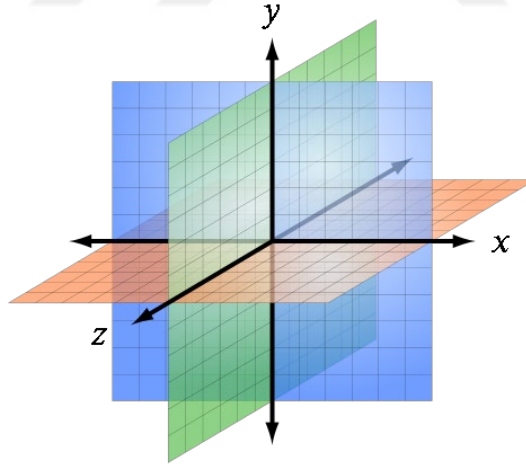
Öklid, küre şeklindeki bir cismin gözlemlenmesiyle ilgili teoreminde eğer kürenin çapı iki göz arasındaki mesafeye eşitse tam olarak bir yarımkürenin, kürenin çapı eğer iki göz arasındaki mesafeden küçükse yarım küreden daha fazlasının, kürenin çapı eğer iki göz arasındaki mesafeden büyükse yarım küreden daha az bir bölümün gözlemlendiğini iddia etmiştir. Şekil 8'deki görselde D sol gözü, E sağ gözü sembolize etmektedir. Buna göre küre çapının büyüklüğüne göre sabit bir noktadan bakıldığında gözlemlenebilen büyüklük değişkenlik göstermektedir. Öklid'in bu çalışması ve daha sonraki yıllarda başka bilim insanlarının konu üzerine yaptıkları katkılar binoküler (iki gözlü) bakışın temellerini oluşturmaktadır.

Öklid'den yaklaşık 600 yıl sonra yaşamış Yunan fizikçi Galen (Galenus) ise M.S. 2'nci yüzyılda yayımladığı *İnsan Uzuvarının Kullanımı Üzerine* (On the Use of the Parts

⁶⁸ Lenny Lipton, **Foundations of the Stereoscopic Cinema A Study in Depth**, Van Nostrand Reinhold Company, 2012

of the Human Body) başlıklı çalışmasında sağ-sol göz perspektifi üzerine günümüzde bile halen kullanılan bir benzetme ortaya koymuştur.⁶⁹ Buna göre insan bir kolonun önünde durup sırayla gözlerinden birini açıp diğerini kapadığında gördüğü resimler farklıdır. Sol gözü açık sağ gözü kapalıyken kolonun bir kısmını göremez, sağ gözü açık sol gözü kapalıyken kolonun başka bir kısmını göremez. Ancak iki gözünü birden açtığı anda hem şimdiye kadar göremediği kısımların tümünü hem de bunu bir perspektif ve derinlik algısıyla görebilir.⁷⁰

İnsan gözü, en temelde bir ışık kaynağından çıkarak seyahat eden ve yüzeylere çarparak göze ulaşan fotonların⁷¹, korneadan geçtikten sonra gözün arka kısmındaki ışığa duyarlı sinir uçlarında elektriksel sinyallerin oluşmasını tetikleyen bir mekanizmaya sahiptir. Ancak bir göz tarafından algılanan ışık (görüntü/resim), 2 boyutlu ve düzdür; tek bir gözden gelen görsel sinyallerle, matematiksel fonksiyonların görselleştirilmesinde kullanılan Kartezyen düzlemi üzerindeki x ve y koordinatları gibi sadece yatay ve dikey büyüklükler algılanabilir. Bakılan çevrede bulunan nesneler ile bakan göz arasındaki mesafe yani *derinlik*, tek bir gözün beyne ilettiği görsel sinyalle algılanamaz.



Şekil 9 - 3-boyutlu Kartezyen Düzlemi

⁶⁹ Lenny Lipton, a.g.e., s.

⁷⁰ Lenny Lipton, a.g.e., s.

⁷¹ Fotonlar, ışık dahil olmak üzere tüm elektromanyetik ışınların kalıbı olan temel kuantum parçacıklarıdır.

Görsel derinliğin, bakılan/görülen çerçevede bulunan herhangi bir varlığın uzaklığının, yani derinliğinin ayırımına varılabilmesi için iki göze ihtiyaç vardır. İki göz tarafından beyne gönderilen ve her birinde birbirinden hafifçe farklı 2-boyutlu resimler barındıran görsel sinyaller beyin tarafından yorumlanarak 3-boyutlu dünyanın algılanmasını sağlar. 3-boyutlu görüşün temel prensibi en yalın haliyle bu şekilde tanımlanabilir. Dolayısıyla insan, göze ulaşan resimleri *görür*, ancak *derinlik algısı* beyin tarafından iki resmin yorumlanması sonucunda elde edilir.

İnsanların görsel derinlik algısının olduğu görece yakın geçmişe kadar bilinmemektedir. Asırlar boyunca Öklid, Leonardo da Vinci ve Johannes Kepler gibi optik ile ilgilenen diğer bilim insanları, insanların her bir gözü ile toplamda iki farklı resim gördüğünü keşfetmişti. Ancak bu resimlerin neden çift görmeye neden olmadığına dair somut çalışmaları ve fikirleri bulunmamaktaydı. Tarihte ilk defa Charles Wheatstone, yaptığı çalışmaları 1838 yılında toplumla paylaştığında, bu iki resmin beyin tarafından derinliği olan tek bir resme dönüştürüldüğü anlaşılmıştır.

İnsan ve diğer birçok canlı organizmanın anatomisindeki bu özelliğin anlaşılması veya keşfi, fotoğraf, televizyon ekranı, sinema perdesi gibi düz, yani 2-boyutlu zeminlere yansıtılan görüntülerin 3-boyutlu algılanabilmesi için çeşitli tekniklerin geliştirilmesini beraberinde getirmiştir. Bu keşiflerin başında tamamen mekanik cihazlar olan stereoskoplar gelmektedir.

Stereoskopik görüşün oluşması için iki görsel algılayıcıya ihtiyaç olması gerektiği gerçeği sabit kalmakla birlikte *derinlik* algısı, 3-boyutlu görüş olmadan da mümkün olabilir. Bunu sağlayan olgular *monoküler derinlik işaretleri* olarak nitelenir. Bu görsel işaretler, yalnızca bir adet 2-boyutlu görsele bakan bir kişinin beyinde sahte bir derinlik algısının oluşmasına katkıda bulunur. Anatomik veya anomali kaynaklı sebeplerle gerçek stereoskopik görüşe sahip olmayan insanlar stereo kör (stereoblind) olarak nitelenmektedir. Ancak stereo körler bile monoküler derinlik işaretleri sayesinde sahte de olsa bir derinlik algısına ulaşabilirler. Whitman Richards'ın 1970 yılında A.B.D.'nin Cambridge şehrindeki Massachusetts Teknoloji Enstitüsü'nde yaptığı bir araştırmada deney katılanların %2,7'sinin stereo körlüğe sahip olduğu ortaya konmuştur.⁷²

⁷² Whitman Richards, **Stereopsis and Stereoblindness**, Department of Psychology, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, 1970

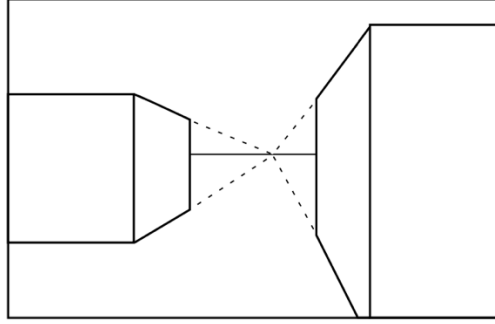
Bu tez çalışması temel olarak stereoskopik 3-boyutlu görüşü ve bununla 3-boyutlu sinemada üretilen anlatı ilgili çalışmaları odağa koymaktadır. Ancak iki boyutlu zeminler üzerinde derinlik algısının oluşumuna katkı sağlayan diğer faktörler olan monoküler (ekstrastereoskopik/stereoskopik olmayan) derinlik işaretlerinden ve bunların insan beyni tarafından nasıl algılandığından bahsetmeden, stereoskopik görüşle oluşan derinliğin ayırdına varmak zor olacaktır. Aşağıda başlıcalarına değinilen monoküler derinlik işaretleri, fiziksel dünyanın olduğu kadar 3-boyutlu olmayan elektronik ekranlardaki görüntülerin de 3-boyutlu algılanmasına büyük katkı sağlamaktadır. 3-boyutlu bilgisayar oyunlarının sıradan (2-boyutlu) televizyon veya bilgisayar monitörleri kullanılarak oynanmasında aşağıda değinilen monoküler derinlik işaretlerinden faydalanılmaktadır.

2.1.1.1.1. Monoküler Derinlik İşaretleri

2-boyutlu olmalarına rağmen derinlik algısında stereoskopik görüş kadar önemli olduklarını söylemenin yanlış olmayacağı monoküler (tek-gözel) derinlik işaretleri, fotoğraf ve resim gibi iki boyutlu zeminler üzerinde bulunmalarına rağmen derinliğe ve dolayısıyla mekanlara sahipmiş gibi algılanabilmelerini sağlayan ipuçları görevini görürler. Monoküler derinlik işaretleri açısından zengin görseller, binoküler (çift-gözel) gerçek stereoskopik görüşün oluşmasına da büyük ölçüde katkı sağlar. Rönesans'tan beri özellikle Avrupalı ressamlar tarafından bilinçli olarak denenen ve kullanılan teknikler olmasına rağmen günümüzde halen bilişsel psikoloji alanında yapılan çalışmalarla üzerine ışık tutulan bir alan olma özelliğini korumakta; sinemacılar, özellikle de 3-boyutlu film endüstrisinde faaliyet gösteren sinemacılar tarafından geliştirilerek kullanılmaktadır. Monoküler derinlik işaretlerinin en yaygın ve en önemlileri şu şekildedir:

2.1.1.1.1.1. Perspektif

Geometrik perspektif, rektilineer (düz çizgisel) perspektif gibi isimlerle de anılan perspektif kavramı, 2-boyutlu yüzeyler üzerinde derinlik algısı oluşturmanın belki de en yaygın formudur.



Şekil 10 - Perspektif

Yukarıdaki iki boyutlu çizimde, düz bir zemin üzerinde birbirlerine farklı açılarla konumlandırılmış, kesişim noktaları olan çizgiler bulunmaktadır. Çizimdeki kesik çizgiler, düz çizgilerin devam etmesi halinde ufukta birbirine yaklaşarak bir noktada birleşecekmiş gibi zihin tarafından tamamlanan kısımları sembolize etmektedir. 3-boyutlu dünyanın beynimiz tarafından algılanma şeklinin tespit edilmesi sayesinde geliştirilen bu teknik, Rönesans tablolarından bilgisayar oyunlarına ve firma logolarına kadar çok geniş bir alanda kullanılagelmiştir.



Resim 1 - Carlo Crivelli'nin "St. Emidius'a Duyuru" İsimli Tablosu

İtalyan Rönesans dönemi ressamı Carlo Crivelli'nin 1486 tarihli yağlı boya tablosu “*The Annuciation, with St. Emidius (St. Emidius’a Duyuru)*” binaların 3-boyutlu bir mekanda var oluşunu perspektif duygusuyla güçlendiren bir yaklaşımı kullanan iyi bir örnek olarak gösterilebilir.

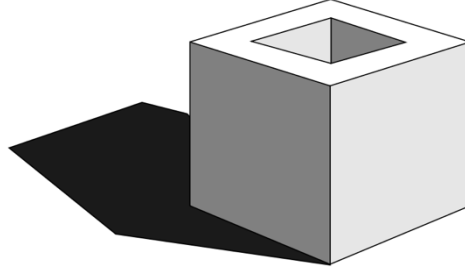


Resim 2 - Wolfenstein 3-D İsimli Bilgisayar Oyunu Ekran Görüntüsü

1992 yapımı bilgisayar oyunu Wolfenstein 3-D ise bilgisayar tabanlı grafik ve uygulamalarda 3-boyutlu derinlik algısının oluşumu için perspektiften yararlanılmasına iyi bir örnektir. Oyunda taş duvarlar iki boyutlu bir zeminde olmasına rağmen monoküler derinliğin varlığından söz edilebilir.

2.1.1.1.1.2. Işık ve Gölge

Cisim veya subjelerin iki boyutlu zeminler üzerinde 3-boyutlu bir mekandaki var oluşlarını görselleştirmeye yardımcı olan tekniklerden biri de ışık ve gölge kullanımıdır.



Şekil 11 - Işık ve Gölge

Yukarıdaki şekilde aslında farklı büyüklükteki çokgen, dörtgen ve üçgenler bulunmaktayken, bunların yerleşimi ve her yüzeye birbirinden farklı renk tonları verilmiş olması, beyin tarafından derinliği olan 3-boyutlu bir mekanın zemininde duran kübik bir nesne gibi algılanmasına sebep olmaktadır. Buna göre şekle bakan gözlemcinin sağından cismin üzerine vuran ışık nedeniyle kübik nesnenin sağ tarafı daha açık renk bir gri ile gösterilmişken sol tarafta yer alan yüzey hem daha karanlıktır hem de zemine gölge düşmüştür.

2.1.1.1.3. Görece Büyüklük

Bu kavram beynimizin birbirine benzeyen görseller içinde büyüklük ve küçüklüğü, yakınlık ve uzaklıkla ilişkilendirmesi açısından önemlidir. Yakında bulunan objelerin daha büyük, uzaktakinin daha küçük görüldüğünü bilen beynimiz, iki boyutlu zeminlerde dahi olsa bu yargılamayı yapmakta ve derinlik algısı oluşturmaktadır.

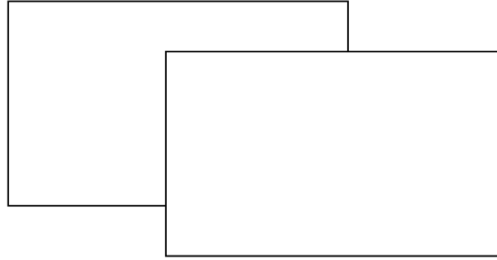


Şekil 12 - Yakınlık ve Uzaklık

Yukarıdaki keçi ikonları örneğinde olduğu gibi; insan beyni sola doğru gidildikçe daha da küçülen ancak birbirine benzeyen ikonları gördüğünde, uzaklaşan bir yapıda olduğu yanılsamasına kapılır. Bu teknik, yukarıda perspektif maddesinde verilen örneklerde, perspektifin yarattığı derinlik algısını güçlendirmek veya tamamlamak amacıyla ek olarak kullanılabilir. Örneğin St. Emidius'a Duyuru tablosunda Carlo Crivelli, gözlemciye kıyasla daha uzakta konumlandırmak istediği insanları ön plandakilere kıyasla daha küçük resmetmiştir. Ayrıca duvarları oluşturan tuğlalar, perspektifle birlikte uzaklaşma duygusunu güçlendirmek amacıyla küçülerek resmedilmiştir.

2.1.1.1.4. İnterpozisyon (Üsttelik)

Özellikle birbiri üzerinde duran ve gözlemcinin altta/arkada olan cismin bir kısmını veya tamamını görmesini engelleyecek şekilde konumlandırılmış opak (ışık geçirgenliği olmayan) cisimlerde görülen interpozisyon illüzyonu üsttekinin/öndekinin daha yakında olduğu yanılsamasına sebep olur ve mekansal derinliğin varlığını güçlendiren bir kavram olarak ortaya çıkar.

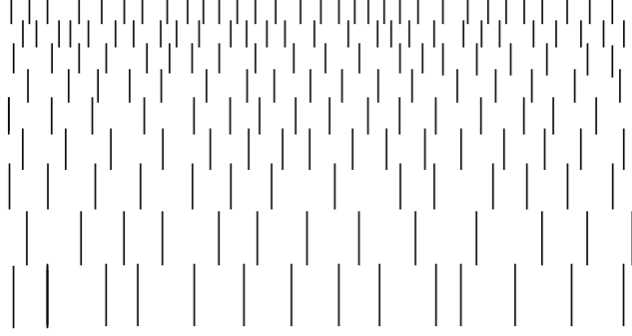


Şekil 13 – Üsttelik (İnterpozisyon)

Yukarıdaki şekilde aslında iki boyutlu bir zeminde bulunan bir altıgen ve bir dikdörtgen görülmekteyken insan zihni tarafından birbiri üzerinde duran iki dikdörtgen gibi algılanır. Bu durumda sağda (ve üstte) bulunan dikdörtgen gözlemciye daha yakınmış gibi algılanmaktadır.

2.1.1.1.5. Dokusal Geçiřlilik

Bir dokuya sahip yüzeylerde dokuyu oluřturan elemanların birbirine olan yakınlığı, derinlikle ilgili duygu oluřumuna neden olan faktörlerden biridir.



řekil 14 - Dokusal Geçiřlilik

Yukarıdaki görselde, farklı uzunluklara sahip dikey çizgiler görölmektedir. İki boyutlu bir görsel olmasına rağmen, birbirine benzeyen figürleri gruplar olarak algılayan insan beyni tarafından, dokusu olan bir yüzeye yakından ve bir perspektif çerçevesinde bakılıyormuş gibi algılanmaktadır. Buna göre alttaki çizgiler gözlemciye daha yakın, üsttekiler daha uzak gibi algılanmaktadır.

2.1.1.1.6. Hareket Paralaksı

Hareketli görüntü veya hareketli grafiklerde kullanılan bu yöntem, derinliğin oluřumunu için hareket halindeyken yakın nesnelerin uzak nesnelerden daha hızlı hareket ettiğı şeklinde algılanması prensibine dayandırılmıřtır. Hareket halindeki bir taşıtta bulunan gözlemci, kendisine yakında bulunan yaya kaldırımında yürüyen insanları, daha uzakta bulunan denize kıyasla daha hızlı hareket ediyormuş gibi görür. Stereoskopik görüşle desteklenmese dahi monoküler olarak görsel derinliğin oluřumunu destekleyen önemli bir kavramdır.

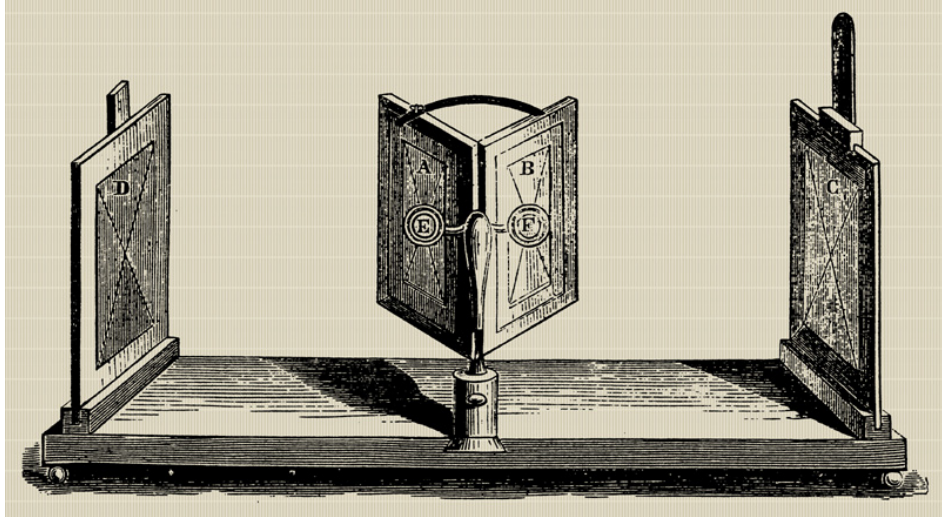
2.1.1.2. Stereoskopi ve Stereoskoplar

İnsan gözünü taklit edecek biçimde iki farklı görüntü kaynağından elde edilen 2-boyutlu görsellerin çeşitli teknolojiler kullanılarak 3-boyutlu görüntüler haline getirilmesi tekniğine *stereoskopi*, bunu gerçekleştirmeye yönelik olarak tasarlanmış cihazlara ise *stereoskop* adı verilir. Stereoskopi kavramı Yunanca *stereos* (sağlam, katı, dayanıklı, 3-boyutlu) ile *scopus* (görmek, görüntülemek) sözcüklerinden türemiştir, buradan hareketle *stereoskopi* kavramı ‘3-boyutlu görme’ şeklinde yorumlanabilir.

3-boyutlu görüntüleme kavramının bilinen tarihinde bazı bilim insanları ve mucitler tarafından ortaya çıkarılmış çeşitli tasarımlara sahip stereoskoplar dikkat çeker. 3-boyutlu görüşü sağlamak için insan gözü aracılığıyla beynin kandırılması işlemi, deneysel formda çalışmalarla başlamış olup, stereoskopinin geçmişi fotoğrafın icadından daha öncesine; 19’uncu yüzyılın ilk yarısına dayanmaktadır. Bu dönem, stereoskop cihazlarının tasarım ve geliştirilmesi açısından oldukça önemlidir.

2.1.1.2.1. Wheatstone Stereoskopu

Bilinen ilk stereoskop 1830’lu yıllarda, Britanyalı bilim insanı ve mucit Sir Charles Wheatstone tarafından tasarlanmıştır.⁷³



Resim 3 - Wheatstone Stereoskopu

⁷³ <http://3dalps.wordpress.com/stereoscopy-a-brief-history> Erişim Tarihi: 17.10.2017

Resim 3’de görülen ve döneminde *İngiliz stereoskopu*⁷⁴ olarak da anılmış olan Wheatstone stereoskopu, kullanıcının gözleri ile 45 derecelik bir açı oluşturacak şekilde konumlandırılmış bir çift ayna sayesinde aynaların yansıttığı zeminlere resim/fotoğraf çiftlerinin yerleştirilmesi prensibine dayanan bir düzenek şeklinde tasarlanmıştır. İnsan gözünün 3-boyutlu görüşünü sağlayacak şekilde iki göze bu aynalar yardımıyla birbirine benzeyen ancak hafifçe farklı iki resim gösterilerek beyin tarafından yorumlanması sağlanmaktaydı. Fotoğraf uygulamalarının henüz ortaya çıkmadığı bir tarihte icat edilmiş olması nedeniyle Wheatstone stereoskopunda kullanılan ilk görseller çizimlerden ibaretti.

Uygulamada Wheatstone stereoskopunun çalışma mekaniği düzeneğin ortasında yer alan aynaların hemen önünde görülen *E* ve *F* noktası ile temsil edilen bakaç görselleri görmeye yarıyordu. Burada *A* ve *B* ile etiketli bölgeler 45 derece açı ile yerleştirilmiş aynaları, *C* ve *D* noktaları ise çizim kağıtlarının bulunduğu dayanakları temsil etmektedir.

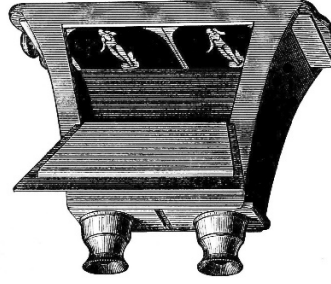
2.1.1.2.2. Brewster Stereoskopu

Sir David Brewster 19’uncu yüzyılda adını optik ve mercek alanlarında yaptığı çalışmalarla duyurmuş bir İngiliz bilim insanı, mucit ve yazar olarak bilinmektedir. Brewster özellikle ışığın polarizasyonu⁷⁵ alanındaki öncül çalışmalarıyla tanınmıştır. Stereoskopik görüşle ilgili tasarım fikrini 1823’te oluşturmuş, ancak ortaya bir prototip çıkarması 1839’u bulmuştur. Bu prototipinde Brewster, Wheatstone stereoskopunda bulunan 45 derecelik aynalar ve oldukça yer kaplayan bir düzenek yerine, bakaç kısımlarına bir çift lens koyduğu ve bu sayede boyutlarını önemli ölçüde küçültmesine olanak tanıyan bir tasarım yaklaşımını benimsemiştir. Bu yaklaşım stereoskopu elde taşınabilir portatif bir cihaz haline getirmiştir.

⁷⁴ A.B.D.’li bilim insanları ve fotoğrafçılar arasında Wheatstone stereoskopu İngiliz stereoskopu olarak anılmıştır. Kaynak: http://historiccamera.com/cgi-bin/librarium2/pm.cgi?action=app_display&app=datasheet&app_id=2590 Erişim Tarihi: 07.11.2018

⁷⁵ Polarizasyon: Işık fotonlarının taşındığı elektromanyetik dalgalara ait titreşimlerin tek bir düzlem üzerinde hareket edecek şekilde kutuplaştırılması işlemidir.

Kaynak: <https://www.physicsclassroom.com/class/light/Lesson-1/Polarization> Erişim Tarihi: 22.03.2018



Resim 4 - Brewster Stereoskopu

Resim 4’te görülen tasarıma göre Brewster stereoskopu, üst kısımdaki açıklık kullanılarak yerleştirilen stereoskopik özellikteki bir resim/çizim/fotoğraf çiftinin, lensler yardımıyla iki göze ayrı resimleri göstererek, 3-boyutlu görüş üretme prensibine dayalı olarak çalışmaktadır.

Fotoğraf makinelerinin ve fotoğraflama teknolojilerinin de stereoskoplarla eş zamanlı olarak gelişim göstermesi sonucunda 1851 yılında Londra’da, dönemin İngiltere Kraliçesi Victoria’nın da şahsen katıldığı Büyük Sergi’de⁷⁶ sergilenen Brewster stereoskopu katılımcılar ve Kraliçe Victoria tarafından büyük ilgi görerek stereoskopinin kitlesel bir kabul görmesini sağlamış, sonuçta büyük bir talep oluşmasındaki ilk temsilci olmuştur.⁷⁷

2.1.1.2.3. Holmes Stereoskopu

Aslında hukuk ve tıp alanıyla ilgilenen ve ayrıca bir şair ve araştırmacı olan Oliver Wendell Holmes fotoğrafçılıkla ilgili araştırmalar ve makaleler de yayınlamış, fotoğraf sanatını ‘geçmiş tarih ile güncel toplumsal gerçekliği birleştiren bir enstrüman’ olarak tanımlamıştır. Bununla birlikte kendisinden önceki yıllarda ortaya çıkarılmış Wheatstone stereoskopuna karşı olan ilgisi nedeniyle 1859 yılında “*The Stereoscope and the Stereograph*” başlıklı bir makale yayınlarak bu çalışmasında stereoskopun temel prensibine dayalı yeni ve sadeleştirilmiş bir tasarım ortaya koymayı hedeflemiştir.

⁷⁶ Great Exhibition 1851: Viktoryan Dönem (Victorian Era) olarak da adlandırılan, Kraliçe Victoria’nın İngiltere’de tahtta bulunduğu dönemde, İngiliz sanayisinin ve teknolojisinin sergilenmesi için Londra’daki Kristal Saray’da geniş bir katılımı düzenlenmiş bulunan fuardır.

⁷⁷ <http://www.stereoscopesociety.org.uk/WordPress/early-3d/> Erişim Tarihi: 17.12.2018



Resim 5 - Holmes Stereoskopu

Holmes stereoskopunun tasarımı, aynı zamanda elde tutulan portatif bir mekanizmaya sahip, kendisinden önceki stereoskopların sofistike malzeme ve üretim teknikleri yerine son derece sade ve ekonomik olması nedeniyle oldukça yaygın biçimde sahiplenilmiş ve takip eden neredeyse bir asır boyunca üretilmeye devam etmiştir. Holmes stereoskopu aynı zamanda Amerikan stereoskopu olarak da bilinmektedir.⁷⁸

2.1.1.3. 3-Boyutlu Görüşte Modern Teknolojiler

Derinliği olan (3-boyutlu) görüntüleme teknolojilerinin temelleri 1800'lü yıllara kadar uzansa da video, animasyon ve sinema filmi gibi hareketli görüntülerin bu teknolojilerle üretilmesinin sağlanması konusundaki araştırma-geliştirme çalışmaları günümüzde hala sürdürülmektedir.

3-boyutlu görüntü üretiminin temel prensibi değişmemekle birlikte üretimin sağlandığı cihazlar, zamanla artan izleyici talepleri ve diğer teknolojik ilerlemelere de paralel olarak gelişmiştir. Derinlik algısının oluşturulması için bir yerine iki görsel algılayıcı (lensler ve sensörler) kullanımı, bu cihazların başlangıçtan günümüze ortak noktası olarak kalmıştır.

Kullanım alanına göre değişen (sinema salonları, televizyonlar, mobil cihazlar, basılı mecralar vb.) ve izleyicinin talepleri ile birlikte şekillenerek geliştirilen 3-boyutlu

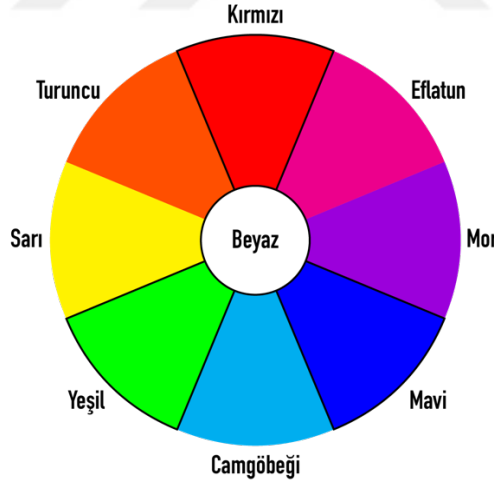
⁷⁸ historiccamera.com/cgi-bin/librarium2/pm.cgi?action=app_display&app=datasheet&app_id=2590
Erişim Tarihi: 07.11.2018

görüntüleme teknolojileri başlıca *anaglif*, *polarizasyon* ve *sıralı örtücülü 3-boyutlu görüntüleme (aktif 3-boyutlu görüntüleme)* olarak temelde üç ana gruba ayrılabilir.

2.1.1.3.1. Anaglif

Kromatik (renksel) zıtlığa dayalı bir stereoskopik 3-boyutlu görüntüleme tekniği olan anaglif, her bir göze ayrı ayrı iletilecek görsellerin zıt renklerle kodlanarak üst üste bindirilmesi (süperpozisyon) prensibine dayalıdır.

Zıt renkler aynı zamanda *görülebilir ışınım spektrumu*⁷⁹ içerisinde eklenimli (additive) olarak bir araya getirildiğinde birbirini tamamlayan *tamamlayıcı (complementary)* renkler olarak adlandırılır. Bu renkler eklenme yöntemiyle bir araya getirildiğinde beyaza, eksiltimli bir yöntemle bir araya getirildiğinde ise siyaha veya griye ulaşılır. 3-boyutlu görüşün sağlanması için anaglif tekniğinde renk çiftleri olarak *kırmızı-camgöbeği (cyan)*, *sarı-mavi* ve *yeşil-eflatun (magenta)* kullanılmaktadır. Bunlardan hem basılı mecralarda hem de televizyon ve sinema gibi hareketli görüntülere derinlik kazandırılmasında en yaygın olarak kullanılan *kırmızı-camgöbeği* renk çiftini ele alalım.



Şekil 15 - Tamamlayıcı ve Zıt Renkler

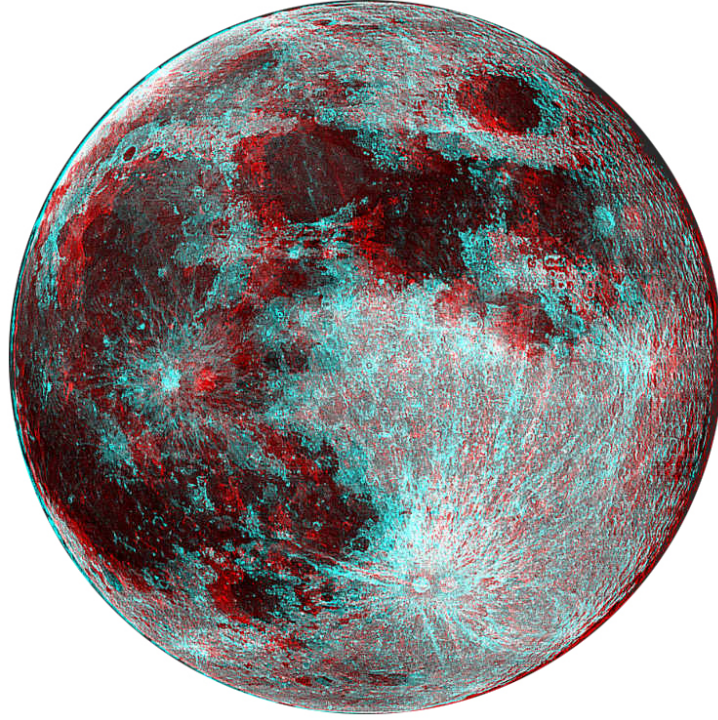
⁷⁹ İnsan gözünün görebildiği elektromanyetik spektrum, görülebilir spektrum olarak adlandırılır. Morötesi ile kızılötesi arasında bulunan ve insan gözünün görsel olarak algılayabildiği tüm renkler bu spektrum içerisinde. Morötesi ve morötesinden daha düşük dalga boyuna sahip ışınlar (röntgen ve gamma ışınları gibi) ile kızılötesi ve kızılötesinden daha yüksek dalga boyuna sahip ışınlar (radyo dalgaları ve mikrodalga gibi) insan gözü tarafından algılanamaz. Bu tip ışınların tespiti için radyo teleskopları gibi farklı duyarlılık gücüne sahip özel cihazlar kullanılır.

Yukarıdaki şekildeki renk yerleşimlerinden de anlaşılabileceği gibi birbirine zıt renkler aynı zamanda beyaza ulaşmak için birbirini tamamlayıcı karaktere sahiptir. Kırmızı-camgöbeği renk çifti örneğinden ilerlemek gerekirse; orta yoğunlukta ve orta doygunlukta kırmızı mürekkep üzerine orta yoğunlukta ve orta doygunlukta camgöbeği mürekkep basılırsa ortaya çıkan renk orta siyah, yani gri olacaktır. Yani bu renk çiftleri, renklilik açısından birbirlerini nötrleştirici karaktere sahiptir.



Resim 6 - Anaglif 3-Boyutlu Gözlük

Resim 6’te görülen anaglif gözlük lenslerindeki renklerin birbirini etkisizleştirilmesi (nötralizasyonu) sayesinde 2-boyutlu bir yüzeye yansıtılmış anaglif bir görüntünün, derinliği olan 3-boyutlu biçimde görülmesi sağlanabilmektedir. Çünkü sol gözün önünde bulunan kırmızı filtreli lens ekrandaki camgöbeği rengiyle kodlanmış bölgeleri görmeyecek ve yalnızca sol göz için tasarlanmış görüntüyü algılayabilecek, benzer şekilde sağ göz için tasarlanan görüntü de sol göz tarafından görülmeyecek; gözlüksüzken 2-boyutlu ve üst üste binmiş gibi görülen resim/fotoğraf anaglif gözlükle bakıldığında derinlik kazanacaktır.



Resim 7 - Anaglif 3-Boyutlu Ay Fotoğrafi

Resim 7’deki görselde, Ay’ın birbirinden hafifçe ayrışan iki ayrı pozisyondan elde edilmiş görselleri anaglif 3-boyutlu görüntüleme için zıt renklerle kodlanarak üst üste bindirilmiştir. Tekniği 1852 yılında ilk defa ortaya koyan kişi Wilhelm Rollman olsa da bu teknikle izleyicilerin özel gözlükler taktığı büyülü fener gösterileri yapılması 1858 yılında Joseph D’Almeida’nın çalışmaları ile gerçekleşmiştir.⁸⁰

Anaglif tekniği hareketli görüntüler için başta yalnızca az sayıda kişinin aynı anda izleyici olabildiği özel gösterimlerde bir fuar ve panayır eğlencesi olarak kullanılırken, gördüğü ilgi sayesinde 1889 yılında ilk defa sinema perdesine de taşınmıştır.⁸¹

19’uncu yüzyılın ikinci yarısından itibaren yavaş adımlarla geliştirilmiş anaglif teknolojisi, küresel ölçekli en büyük etkisini 1900’lü yılların ortalarına kadar gerçekleştirmemiştir. Bu dönemde daha ziyade basılı mecralarda ve kısa gösterimlerde kullanılan anaglif teknolojisinin sinema endüstrisinde yoğun olarak kullanılmamış olmasının çok temel bir nedeni olarak, anaglif altyapısıyla üretilen filmlerin anaglif

⁸⁰ <http://www.math.brown.edu/~banchoff/Yale/project14/3dhistory.html> Erişim Tarihi: 22.12.2017

⁸¹ Anaglif tekniğiyle bir sinema salonunda ilk film gösterimi Willian Friese-Greene tarafından yapılmıştır.

teknolojisinin çalışma prensibi gereği renk dokusunda yaşanan kayıp olduğu gösterilebilir.

Yukarıdaki paragraflarda açıklanan; bir 3-boyutlu gösterim teknolojisi olarak anaglifin, gözlüklerde kullanılan lens renklerinin birbirini nötralize etmesi prensibi, filmde kullanılan renklerin de dolayısı ile yok olması anlamına gelmekteydi. Bu önemli handikap, 3-boyutlu sinemanın 1950'lerdeki 'daha fazla gerçekçilik, daha fazla kuşatıcılık' iddiasıyla çelişmekteydi. Bu nedenle filmin renklerinden ödün vermeden 3-boyutlu çekim ve gösterim yapılması idealini gerçekleştirilebilecek yeni teknolojiler üzerine çalışmalar yapılmaya devam edilmiştir.

2.1.1.3.2. Polarizasyon

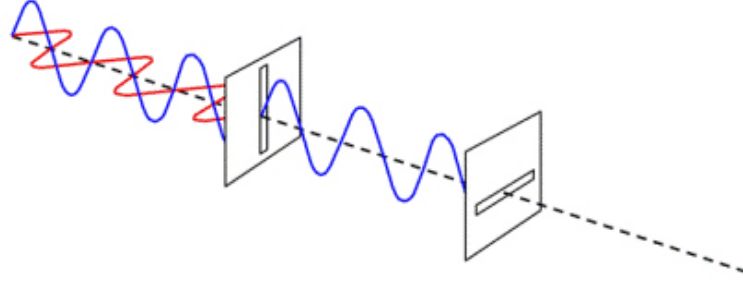
Çoğunlukla sinema salonlarında kullanılan polarizasyon tekniği, ışık fotonlarının⁸² aslında titreşen (veya dalgalanan) parçacıklar⁸³ olduğu ve bu titreşimlerin dikey veya yatay düzlemde olabileceği gerçeğine dayalıdır. Güneş gözlüklerinde de yoğun olarak kullanılan ve güneş ışığının yüzeylerden yansıyarak gözü rahatsız etmesini engellemek için tasarlanan polarizasyon, gözlük camı üzerine uygulanan kimyasal bir bileşiğin kullanımına dayalı bir teknolojidir. Bu kimyasal madde moleküler dizilimi gereği uygulandığı yüzeyin ışığı *çizgisel* (yatay-dikey) veya *dairesel* (saat yönü-ters saat yönü) olarak geçiren bir filtre haline getirir.⁸⁴

⁸² Foton: (İng. *Photon*) Görülebilen ışık da dahil olmak üzere tüm elektromanyetik radyasyonun en küçük (kuantum) parçacığı. Fotonlar her zaman hareket halindedir ve havasız ortamdaki hızı tüm gözlemciler için 299.792.458 metre/saniye olarak sabittir. Buna *ışık hızı* da denir.

<https://www.zmescience.com/science/what-is-photon-definition-04322/> Erişim Tarihi: 10.09.2017

⁸³ Parçacık: (İng. *Particle*) Fizikte elektron, proton, nötron gibi atomu oluşturan parçaların her biri, partikül. TDK Güncel Türkçe Sözlük

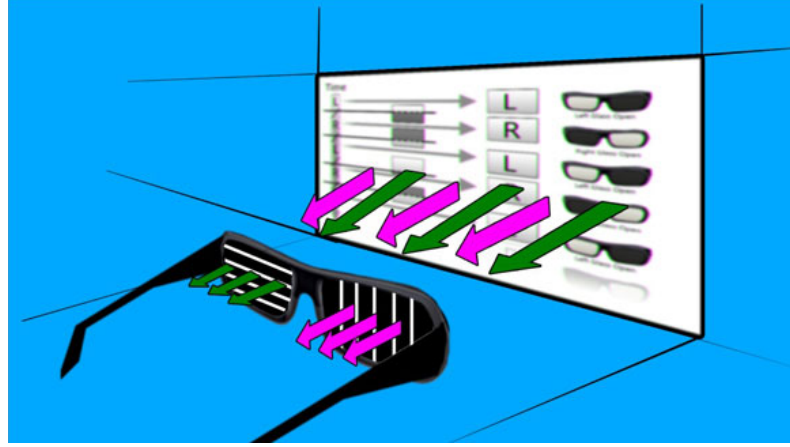
⁸⁴ <http://science.howstuffworks.com/innovation/everyday-innovations/sunglass6.htm> Erişim Tarihi: 26.06.2017



Şekil 16 - Işık Polarizasyonunun Çalışma Prensibi

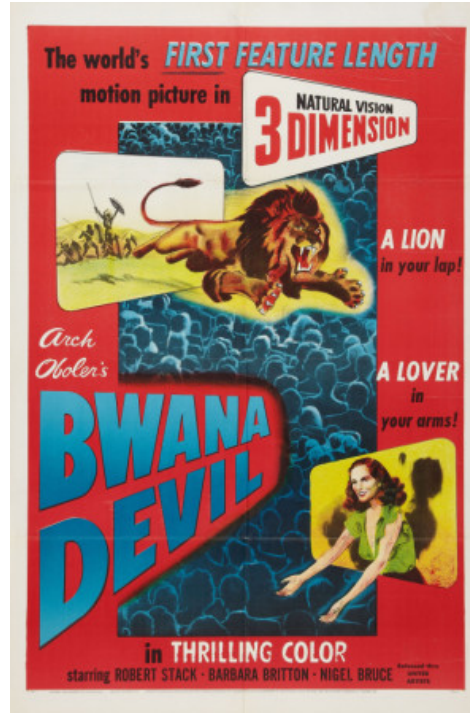
Yukarıdaki şekilde gösterilen örnekte; sol kısımda görülen kırmızı titreşim dalgaları yatay, mavi titreşim dalgaları ise ışığın dikey bir dokuda (pattern) hareketini sembolize etmektedir. Işığın polarize edilmesi (kutuplaştırılması/ayrıştırılması) için önüne konumlandırılan dikey dokulu bir filtre sayesinde toplam ışığın içinden sadece dikey dokulu olan fotonların geçişine izin verilir. Bu sayede yoluna devam edebilen dikey dokulu ışık dalgaları, yatay bir polarize filtreye maruz kaldığında daha ileri geçemeyecektir.

Polarizasyon tekniğiyle üç boyutlu gösterim yapan sinema salonlarında iki göz için ayrı olmak üzere perdeye yansıtılan görüntüler, iki farklı projektörle yansıtılmaktadır. Bu projektörlerden birisi ışığı dikey düzlemde, diğeri yatay düzlemde polarize etmektedir. Bu sayede çıplak gözle üst üste binmiş gibi görülen perdedeki yansıma, polarize gözlüklerdeki her bir lensin yalnızca belli bir düzlemdeki ışığı geçirerek diğeri ışıklarını filtrelemesi/elemesi sayesinde iki göze ayrı ayrı iletilmiş olur. Bu da sonuçta derinlik algısını oluşturmak için gerekli görüntülerin (sağ/sol) insan beyninde işlenmesiyle üç boyutlu olarak algılanmasını sağlamaktadır.



Resim 8 - 3-Boyutlu Polarize Gözlüklerin Çalışma Prensibi

Polarizasyon tekniği kullanılarak gerçekleştirilen üç boyutlu görüntüleme uygulamalarının anaglif tekniğiyle yapılanlara kıyasla en büyük avantajı, renk kodlama yerine ışıksal kodlamaya dayalı olması nedeniyle tüm renk spektrumunu içermesidir. Dolayısıyla ortaya çıkan 3-boyutlu görüntüdeki renk derinliği, anaglif tekniğiyle üretilen bir görselden çok daha fazladır.



Resim 9 - Bwana Devil (1952) Film Poster

1950'lerde 3-boyutlu film üretiminde yaşanan yoğunluk sırasında niceliksel olarak en çok polarizasyon tekniği kullanılmıştır. Farklı stüdyolar/yapımcılar küçük teknolojik değişiklikler yaparak polarizasyon tekniğini kendi çekim yöntemlerine uyarlamışlar ve bu sayede polarizasyon tekniği 3-boyutlu sinema endüstrisi içerisinde, aralarında Natural Vision, Metrovision Tri-Dee, Tru-Stereo, Paravision, Future Dimension, Universal 3D, Stereo-Cine, WarnerVision, SpaceVision 3D, DeepVision'ın da olduğu çok sayıda ticari isimle anılmıştır. Dönemin en çok ses getiren 1953 yapımı Bwana Devil filmi, yönetmen Arch Oboler'in tercihiyle Natural Vision teknolojisi kullanılarak çekilmiştir. Birçok açıdan öncü olma özelliği taşıyan ve 3-boyutlu sinema tarihiyle ilgili çalışmalarda önem atfedilen Bwana Devil, tez çalışmasının ilerleyen bölümlerinde daha derinlikli biçimde ele alınarak incelenecektir.

2.1.1.3.3. Aktif Örtücülü Sistem

Anaglif ve polarizasyon tekniğinden farklı olarak aktif 3-boyutlu görüntülemeye sağ ve sol göze iletilmesi gereken görüntüler ekrana veya görüntüleme yüzeyine aynı anda yansıtılmaz. Bunun yerine gözlük ve ekran senkronize edilmiş şekilde çalışırlar ve ekrana hareketli görüntünün her bir karesi, sağ ve sol göz için ayrı ayrı yansıtılır. Aktif örtücülü 3-boyutlu gözlükler kablolu veya pilli olarak çalışırlar. Her gözün önündeki lens, kendine ait görüntü ekrandayken aktif olur ve görüntüyü içeri alır, aksi halde düşük voltajlı bir elektriksel sinyalle ekranı bir anlığına karartarak görüntü girişini durdurur. Bu sayede her göz, yalnızca kendisine ait kare ekrandayken açık olan lens sayesinde görüş sağlamış olur. Sonuçta sağ ve sol kamerayla elde edilmiş görüntülerin birbiri ardına sağ ve sol göze iletildiğinden 3-boyutlu görüş sağlanmış olur.

Aktif 3-boyutlu görüntülemenin diğer sistemlere göre en büyük avantajı, iki ayrı yansıtıcıya gereksinim duyulmaması sayesinde ev içi uygulamalarında bile kullanılabilecek kadar düşük maliyetli oluşudur. Öte yandan aktif 3-boyutlu görüntüleme sistemlerinde kullanılan gözlükler tasarlandıkları işi gerçekleştirebilmek için elektrik enerjisine ihtiyaç duyduklarından, bu gözlükler ya kablolu ya da pilli olmak durumundadır. Bu da gözlüklerin, kullanıcının hareket kabiliyetini kısıtlaması veya yüzde hissedilebilecek düzeyde bir ağırlık oluşturması anlamına gelir.



Resim 10 - Aktif Örtücülü 3-Boyutlu Gözlük

Aktif 3-boyutlu görüntüleme teknolojisinin avantajları yanında, bu teknolojinin kullanıldığı cihazlar, kullanıcının başına taktığı 3-boyutlu gözlüğün ağırlığı nedeniyle fiziksel olarak yabancılaştırıcı bir etkiye sahip olmaktadır.

2.2. 3-BOYUTLU SİNEMADA TARİH VE DÖNEMLER

Giriş bölümünde anlatıldığı gibi 3-boyutlu görüntüleme teknolojilerinin tarihi, hemen hemen fotoğrafın icadına kadar uzanır. Ancak çalışmanın bu bölümünde 3-boyutlu sinemanın tarihi, yükselişe geçtiği, dolayısıyla üretim sayısının ve izleyici kitlesinin arttığı, ayrıca içinde belirgin teknolojik farklılıkları taşıyan üç ayrı dönem olarak ele alınacak ve bu tarihsel süreçleriyle birlikte 3-boyutlu sinema, kendi anlatısını oluşturması açısından incelenecektir.

2.2.1. İlk Uygulamalar ve 1950’ler öncesi 3-Boyutlu Sinema

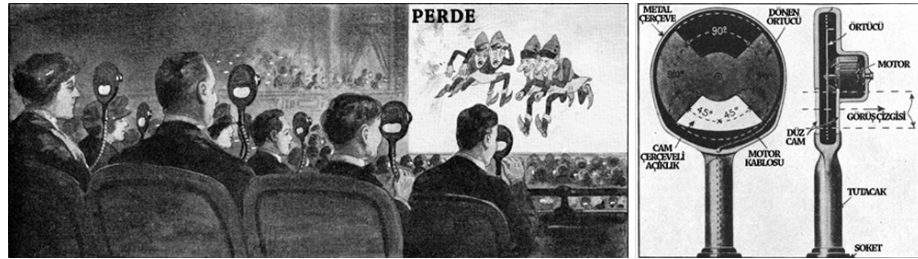
Geleneksel sinemanın ‘yenilik evresi’ yaklaşık on yıl (1895-1905) sürmüş olsa da 3-boyutlu sinema için bu evre, Charles Wheatstone’un 3-boyutlu görüntülemeyi keşfi olan 1838 tarihinden itibaren bir asrı aşkın bir süre boyunca devam etmiştir. Bu durumun nedeni olarak, 3-boyutlu görüntülemenin kendi teknolojik gelişim süreciyle ilgili stratejilerin çeşitliliği ve geleneksel sinemanın bir mecra olarak kendi içinde gösterdiği evrim işaret edilebilir.

3-boyutlu sinemanın ilk yıllarındaki hakim teknoloji, görüntünün iki ayrı ekrana yansıtıldığı ve izleyicilerin, bu görüntüleri birleştirerek 3-boyutlu bir illüzyon oluşturan

stereoskop cihazıyla izleme yaptıkları bir yapıda gerçekleşmiştir. Bu evrede Lumiere kardeşler, 1895'te çektikleri *L'Arrivee du train* (Trenin Gara Girişi) adını verdikleri kısa filmi, Stereoscopic Lumiere⁸⁵ şeklinde adlandırılan kendi stereoskopik kameralarını kullanarak yeniden çekmişlerdir. Bu filmin gösterime girdiği tarih hakkında birtakım belirsizlikler olmasına karşın hakim görüş, filmin 1903'te gösterilmiş olabileceği yönündedir.⁸⁶

3-boyutlu sinema filmlerinin ticari olarak gösterime girdiği ilk tarih 1922'dir. Bu yılın farklı 3-boyutlu gösterim teknolojileri kullanan en önemli filmleri arasında anaglif tekniğinin uygulandığı *The Power of Love* ve Televue ile gösterilen *M.A.R.S. (Radio-Mania)* sayılabilir.⁸⁷

Film yapımcıları ve sinema salonu sahipleri gittikçe büyümekte olan 3-boyutlu sinema pazarı için çeşitli deneysel çalışmalar yapmaya devam etmişlerdir. 1922 yılının sonlarına doğru Laurens Hammond ve William F. Cassidy, geliştirdikleri *Televue* sistemini kitlelerle buluşturmışlardır. Temelde iki farklı film rulosundan dönüşümlü olarak yansıtılan görüntünün, koltuklarda oturan izleyicilerin ellerinde tuttıkları ve senkronize edilmiş biçimde çalışan cihazlar sayesinde 3-boyutlu görüşün gerçekleştirilmesine dayalı olarak işlemekte olan *Televue* sisteminin hantallığı ve uygulamada yaşanan zorluklar nedeniyle bu format yalnızca *M.A.R.S.* filmi için kullanılmış bir format olarak kalmıştır.



Resim 11 - Televue Sistemi

⁸⁵ Stereoscopic Lumiere: Lumiere kardeşlerin geliştirdiği stereoskopik kamera, çift 35mm filmin tek anaglif bir şeride basıldığı öncül bir teknolojiyi kullanmıştır.

⁸⁶ Ray Zone, *Stereoscopic Cinema and the Origins of 3-D Film*, The University Press of Kentucky, Kentucky, 2007, s.141.

⁸⁷ Ray Zone, *3-D Revolution: The History of Modern Stereoscopic Cinema*, The University Press of Kentucky, Kentucky, 2012, s.1.

3-boyutlu gösterim teknolojileriyle ilgili deney ve geliştirme çalışmaları birkaç on yıl boyunca devam etti ancak 1929 Ekim’inde A.B.D.’de başlayıp tüm dünyada büyük bir ekonomik çöküntünün yaşandığı Büyük Buhran ve 3-boyutlu sinema üretimindeki yüksek maliyetler nedeniyle yapım stüdyoları bu gösterim metodunu tam anlamıyla benimseyememiştir. Büyük Buhran döneminde dikkate değer tek 3-boyutlu başarı hikayesi kırmızı-camgöbeği anaglif tekniğiyle yapılmış olan *Audioscopiks*’tir. 1936 yapımı film 1937’de En İyi Kısa kategorisinde Akademi Ödülüne lâyık görülmüştür.⁸⁸



Resim 12 - *Audioscopiks* (1936) Film Poster

Dönemin bir diğer umut vaat eden teknolojisine imza atan kişi, aynı zamanda Polaroid firmasını kurmuş bulunan Edwin H. Land’dir. Land, polarize levhayı icat ederek bunun 3-boyutlu gösterim teknolojileri için kullanılabileceğini fark etmiştir. Bu levhalar polarizasyon kaplamalarının yönlerine bağlı olarak ışığı absorbe eden veya yansıtan

⁸⁸ Ray Zone, a.g.e., 2012, s.28.

niteliklere sahip olacak şekilde tasarlanmıştı ve 3-boyutlu gösterim için gerekli altyapıyı oluşturabilirdi. Ancak bunun için tamamen yeni projektörler ve bu projeksiyonların yansıtılacağı gümüş kaplamalı perdeler gerekli olacaktı. Bu türden bir masrafı kaldıracabilecek yalnızca birkaç sinema salonu bulunmaktaydı. Bu sebeple bu girişim de henüz büyük bir başarıya ulaşmadan sönmüştür.

1950'ler öncesi 3-boyutlu sinema üretim ve gösterim çalışmalarının ana odak noktası yeni teknolojiler geliştirerek hangisinin daha gerçekçi bir deneyim sunduğunu görmektir. Bu dönemde yapılan kısa filmler ve gösterimler bir anlatıyı oluşturmaktan ve hikayeyi izleyiciye aktarmaktan çok, görsel çekicilik ve 3 boyutlu kuşatıcılık seviyesini arttırmak amacına hizmet etmiştir. 3-boyutlu sinemayı oluşturan bileşenlerden yalnızca birisi olan üretim ve gösterim teknolojilerine odaklanılmış olması, bu dönemde başarılı uzun metrajlı 3-boyutlu sinema filmi üretilmemiş olmasını beraberinde getirmiş olabilir.

3-boyutlu sinema tarihine bakıldığında yenilik evresi olarak adlandırılan 1950 öncesi dönemde, sinema anlatısının yerine görsel gerçekçiliğe ve şaşırtma faktörünün artırılmasına yönelik yapılan çalışmalara odaklanılmıştır. Bu dönemde yapılan kısa soluklu çalışmalarda bir sinema anlatısının ve anlatı yapısının varlığından söz etmenin zorluğu nedeniyle tez çalışmasının araştırma ve analiz kısmında 3-boyutlu sinemanın yenilik evresinde yapılmış filmler araştırma evreninin dışında tutulacaktır.

2.2.2. 3-Boyutlu Sinemada Altın Dönem: 1952-1985

Modern televizyonun atası sayılabilecek cihazın icadı 1920'li yılların sonlarına kadar uzanmaktadır. Bu deneylerde 21 yaşındaki Philo Taylor Farnsworth isimli mucit, görüntünün radyo sinyallerine kodlanarak iletildiği ve iletildiği yerde tekrar görüntüye dönüştürülmesini sağlayacak bir sistem üzerine yaptığı çalışmalarda elektron ışınlarından faydalanan tarihteki ilk kişi olmuş ve yakın tarihe kadar dünya çapında kullanılan tüplü (CRT) televizyon cihazlarını oluşturan teknolojiyi keşfetmiştir.

1940'ların başına gelindiğinde, A.B.D.'de öncelikle radyo istasyonlarının yaptığı yatırımlarla geliştirilen televizyon teknolojisinin ve bunun sonucunda ortaya çıkan ticari televizyon şirketlerinin yaygınlaşmaya başlamasına tanık olunur. 1940-1950 yılları arasında geçen dönem, televizyon yayıncılığının radyo ve tiyatrodan beslenerek kendine has formatlar ve içeriklerle zenginleştiği bir dönemdir. Televizyonun altın çağı olarak

nitelenen 1953-1955 yılları arasında ABC, NBC ve CBS yayın şirketleri sadece Amerika Birleşik Devletleri'nde 60 milyondan fazla seyirciye ulaşan içerikler üreterek yayınlamış ve bu ivme; sinema tarihçileri tarafından kitlelerin sinema salonlarından çıkarak evlerinin konforlu ortamına kaymasına neden olan faktörlerin başında sayılmıştır.

Seyircisini kaybeden sinema, 1950'lerin ilk yarısında; üzerinde çalışılan yeni 3-boyutlu kayıt ve gösterim teknolojileriyle donanmış olarak bir patlamanın arifesinde bulunmaktadır. Bu dönemin öncü filmi *Bwana Devil*, *Life* dergisinin 16 Şubat 1953 tarihli sayısında “3-B, Hollywood’u Kör Edici Bir Hızla Vuruyor” başlığıyla kaleme alınmıştır. Arch Oboler’in yazıp yönettiği film, derginin “ucuz, niteliksiz bir film” olarak tanımlamış olmasına rağmen Aralık 1952’ye gelindiğinde izlenme rekorları kırmıştır. Sinema izleyicisi sayısında görülen bu patlama birçok eleştirmen tarafından “sesli sinemanın icadından bu yana görülen en büyük patlama” olarak nitelenmiştir.

Bwana Devil filminin dönemin 3-boyutlu sinema üretim teknolojileri bakımından önemi, Natural Vision (Doğal Görüş) adı verilmiş bir çekim/gösterim tekniğinin ilk kez bu filmde kullanılması olarak tanımlanabilir. Bu teknik, iki oldukça büyük ve ağır film kamerasının, lens kısımları insan gözünü taklit edecek şekilde birbirine yaklaştırılarak kullanılması üzerine kuruludur. Dönemin film kameraları, boyut olarak oldukça geniş olduğundan lens bölümlerini birbirine yaklaştırabilmek için 45 derece açılı aynalardan faydalanılmıştır. İki kameranın görsel algılayıcılarının birbirine yakınlaştırılması, insan gözünün taklit edilmesinin başarılı yollarından biri olarak görüldüğü için sistemin adı *doğal görüş* şeklinde anılmıştır.

Bwana Devil filminin gümüş perdedeki tarihi başarısının ardından Warner Bros film yapım şirketinin kurucularından Jack L. Warner, Natural Vision kamera sisteminin kullanım hakkını satın alarak *Mystery of the Wax Museum* (1933) filminin 3-boyutlu bir yeniden yapımı olan *House of Wax* (1953)’ı çekmeye başlamıştır. *House of Wax* korku-gerilim türünün bir örneği ve dönemin yaygın negatif paralaks kullanımı açısından iyi bir aday olmuştur. Filmin fragmanı ve tanıtım parçalarında da yoğunlukla kullanılan “bu film size dokunacak, sizi içine alacak ve korkunç deneyimler yaşatacak” teması, 1950’lerin birçok 3-boyutlu filminde kullanılan bir pazarlama stratejisidir.



Resim 13 - House of Wax (1953) Film Posteri

2.2.3. Dijital Devrim ve 3-Boyutlu Sinema

21'inci yüzyıl başından itibaren sanayi, otomotiv, haberleşme, eğlence, finans gibi neredeyse gündelik hayatı etkileyen tüm alanlarda gerçekleşen dijitalleşme süreçleri, birçok sanat dalını olduğu gibi sinemayı da derinden etkilemiştir. Mikroçip mimarisinde ortaya çıkarılan üretim teknolojileri, bu sayede daha hızlı ve güçlü bilgisayarların ortaya çıkması, haberleşme cihazlarının giderek daha küçük ve akıllı hale getirilmesi gibi sinemayı doğrudan ilgilendiren çekim, kurgu gibi faaliyetlerin gerçekleştirilmesinde kullanılan teknolojik cihazlarda da devrimsel gelişmeler yaşanmıştır. Sinema kameraları daha küçük, ekonomik olarak daha erişilebilir hale gelmiş, aynı zamanda film çekme pratiği kimyasal filme yapılan kayıtlara uygulanan işlemlerden bağımsız hale geldiği için çok daha ucuz bir süreç haline gelmiştir.

Kurgu/montaj faaliyetleri de hafıza kartlarından bilgisayarlara yapılan kayıpsız⁸⁹ dosya aktarımları sayesinde hem hız kazanmış hem de dijital teknolojiyle birlikte daha erişilebilir kılınmıştır. Öte yandan dijital sinemanın yayılmasındaki ivme, film döneminde gerçekleşenden çok daha hızlı ve çok daha etkili biçimde gerçekleşmiştir. Bu süreç aynı zamanda bağımsız sinemacılar açısından sinema pratiğinin erişilebilir olmasını sağlamış ve yeni deneysel anlatı ve estetik formların ortaya çıkışını tetiklemiştir. Finansal alt yapısı güçlü ve köklü Hollywood stüdyoları ise dijital sinema teknolojilerini kendi endüstri pratiklerinin önemli bir parçası haline getirmiştir.

3-boyutlu sinemanın dijital teknolojik altyapıyla birleşerek gösterim ortamlarının (sinema salonlarının) hızlı bir dönüşüme başlaması 2000’li yılların başına rastlamaktadır. Dijital sinema projektörleri ve dolayısıyla dijital 3-boyutlu gösterimler açısından 2005 yılı Kasım’ında A.B.D.’de gösterime giren ve bir animasyon filmi olan *Chicken Little*, tarihi bir öneme sahiptir. Filmin gösterime gireceği A.B.D. çapındaki 84 sinema salonu, Christie (CP2000) marka 2K çözünürlüklü dijital sinema projektörleriyle donatılmış ve 3-boyutlu etkinin oluşturulması için dairesel polarizasyon teknolojisi bu projektörlere RealD platformu tarafından eklenmiştir. Filmin dağıtımıcısı olan Disney, bu devrimsel çalışma için ses teknolojileri uzmanı Dolby Labs markasıyla bir çalışma ortaklığı oluşturmuştur.⁹⁰

⁸⁹ Kimyasal filmlere kaydedilen filmlerin montaj süreçleri, öncelikle kameradan çıkan film rulolarının banyo edilmesi, ardından negatif olan filmin pozitif hale getirilmesi için ilave bir kimyasal işlemden geçmesi ve son olarak bilgisayarlarda kurgulanmaları için ‘tele-sine’ adı verilen bir projeksiyon-kayıt işlemiyle dijital film dosyalarına dönüştürülmesi şeklinde gerçekleştirilmektedir. Bu sürecin birçok aşamasında potansiyel olarak görsel kalitede kayıplar/bozulmalar yaşanmaktadır. Dijital kameralardan bilgisayarlara yapılan dosya aktarımlarında ise aktarım sırasında görsel bozulma yaşanmaz. Burada kullanılan ‘kayıpsız’ kavramı, dijital ses ve görüntülere uygulanan sıkıştırma işlemlerindeki kayıp ile karıştırılmamalıdır.

⁹⁰ Ray Zone, **3D Revolution: The History of Modern Stereoscopic Cinema**, University Press of Kentucky, 2012



Resim 14 - Chicken Little (2005) Film Poster

Chicken Little filminin üretici şirket Disney açısından önem taşıyan özelliklerinden birisi de 2000 yılındaki Dinosaur'dan sonra, tarihte Disney tarafından elle çizilmeden, tamamen bilgisayar ortamında üretilen ikinci sinema filmi olmasıdır. Bu dönüşüm, gelecek yıllarda bilgisayar üretimi görüntülerin (CGI) sinemaya büyük ağırlık ve katkı koyacağını göstergelerinden biri olarak yorumlanabilir. Chicken Little aynı zamanda Disney tarafından VHS⁹¹ formatında dağıtımına sunulan son animasyon sinema filmi olmuştur. 2000'li yıllar, film şirketlerinin büyük bir hızla bir önceki nesil kayıt ve gösterim ortamlarını terk ederek dijital üretim süreçlerine adaptasyon sağladığı ve sağlayamayanların kısa sürede iflas ederek yok olduğu yıllar olmuştur.

Zone'a göre 2005 yılında Las Vegas, Nevada'da gerçekleştirilen ShoWest şov dünyası fuarı 3-boyutlu sinemanın geleceği açısından önemli bir uyanış çağrısıydı.

⁹¹ Kısaltma: Video Home System. Japon JVC şirketi tarafından ev kullanımı için tasarlanarak geliştirilmiş video kayıt standardı 1976'da piyasaya sürülmüştür.

Fuarda Texas Instruments şirketinin DLP⁹² teknolojisiyle çalışan 3-boyutlu sinema projektörü ile birlikte dijital sinema teknolojilerinin imkanları da sergilenmiştir.⁹³

Fuarda dönemin en büyük yapımcı/yönetmenlerinden George Lucas, James Cameron, Robert Zemeckis, Robert Rodriguez ve Randall Kleiser, 3-boyutlu dijital sinemanın yakın gelecekte nasıl olabileceğine dair yaptıkları kısa gösterimlerle katılımcıların ve diğer film yapımcılarının yoğun ilgisini çekmiştir. James Cameron, Vince Pace ile birlikte geliştirdikleri Reality Camera System isimli kamera platformunu kullanmaktaydı. Bu teknikle çekimlerini yaptığı *Ghosts of the Abyss* (2003) ve *Aliens of the Deep* (2005) isimli belgesellerinin gösterimini IMAX 3-D projeksiyon teknolojisini kullanarak gerçekleştirmiştir. Aynı fuarda Robert Rodriguez *Spy Kids 3-D: Game Over* (2003) ve *The Adventures of Sharkboy and Lavagirl 3-D* (2005) isimli çalışmalarını kırmızı-camgöbeği (red-cyan) anaglif tekniğiyle göstermiştir. Robert Rodriguez'in bu iki filmin gösterimi için benimsediği anaglif teknolojisi, James Cameron tarafından 'görüntü kalitesinin korkunç derecede kötü oluşu' nedeniyle eleştirilmiştir. Cameron'a göre anaglif teknolojisinin 2000'li yıllardaki kullanımı *3-boyutlu sinemanın gettolaşmasına katkıda bulunmaktan başka bir şey değildir*.⁹⁴

Dijital sinemanın en yenilikçi yapımcı-yönetmenlerinden James Cameron, dijital sinema devrinin en büyük bütçeli ve en yüksek gişe başarısını elde eden 3-boyutlu filmi *Avatar*'ın çekimleri için piyasada olmayan ve esnek kullanım özelliklerine sahip yeni nesil bir 3-boyutlu çekim sistemi (kamera) tasarlamıştır. 3-boyutlu sinemanın endüstri içindeki yerinin ve dönüştürücü etkisinin giderek büyüyeceğini öngören Cameron'ın PACE Fusion adını verdiği bu yeni kamera sistemi, daha sonra çeşitli patentlerle koruma altına alınmış ve ticari olarak satışı yapılan bir ürüne dönüştürülmüştür. 2010-2019 yılları arasında *Resident Evil: Afterlife*, *Tron: Legacy*, *Sanctum*, *Transformers: Dark of the Moon*, *Hugo*, *Life of Pi* ve *Alita: Battle Angel* gibi çok sayıda büyük yapımda kullanılmıştır.

⁹² Kısaltma: *Digital Light Processing* (Dijital Işık İşleme)

⁹³ Ray Zone, a.g.e., s.

⁹⁴ Ray Zone, a.g.e., s.

3. ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Çalışmanın birinci bölümünde *sinemada anlatı* kavramına genel bir bakış sunulmuş ve bunun için edebi metinlere, tiyatro sanatına ve büyük ölçüde Aristo'ya başvurulmuştur. Çalışmanın kuramsal zeminini oluşturması açısından bir filmin farklı katmanları ele alınmış ve bu katmanların aralarındaki dinamik ilişki anlatı yapısını oluşturmaları perspektifinden incelenmiştir. Öte yandan ikinci bölümde, 3-boyutlu sinema tarihi ve farklı dönemlerde üretilen örnekler, endüstri dinamiklerinin neden-sonuç ilişkileriyle ortaya koyulabilmesi amacıyla kronolojik açıdan irdelenmiştir. 3-boyutlu sinemanın dönemsel karakterler sergilemesinde önemli bir etken olan teknoloji unsuru, yine bu bölümde ele alınarak 3-boyutlu görüşün gerçekleşmesinde kullanılan değişken teknolojiler incelenmiştir.

Çalışmanın üçüncü bölümünde 3-boyutlu sinema üretiminde kullanılan teknolojilerin, filmsel hikayenin aktarımına ve dolayısı ile filmin anlatı yapısına nasıl etki ettiği araştırılmıştır.

3.1. ARAŞTIRMANIN AMACI

Bu araştırmanın amacı, dünya sinema tarihi içinde teknolojik gelişmelerin seyri ile paralellik sergileyen ve ikinci bölümde üç farklı dönem olarak incelenmiş olan 3-boyutlu sinemada anlatı yapısının, 3-boyutlu gösterim teknolojilerinin kullanımı ile ne şekilde etkilendiğini araştırmaktır. Sinemada anlatı yapısı üzerinde gerçekleştirilen araştırmalardan büyük ölçüde faydalanılmış olmakla birlikte bu araştırmanın odak noktası, insanların 3-boyutlu görüşü taklit edilerek üretilen 3-boyutlu filmlerde anlatı yapısının geleneksel tekniklerle üretilen 2-boyutlu filmlerdeki anlatı yapısından ayrışıp ayrışmadığı şeklindedir.

3.2. ARAŞTIRMANIN KAPSAMI VE SINIRLARI

Bu araştırma temelde 3-boyutlu teknolojilerin kullanımının sinemada anlatıya olan etkilerini belirlemek amacıyla tasarlanmıştır. Sinema tarihi içinde dönemsel karakterler sergilemiş olan 3-boyutlu sinemanın yükselişe ve düşüşe geçtiği evreler bulunmaktadır. Bu evreler aynı zamanda dünyada siyasi gelişmelerin, ekonomik buhran

ve sıkışıklıkların, savaş ve iç savaş gibi toplumsal olayların, öte yandan da teknolojik gelişmelerin şekillendirdiği bir yapı sergilemektedir. Bu çerçevede araştırmanın kapsamı, 3-boyutlu sinema tarihinin dijital evresinde üretilen 3-boyutlu uzun metraj kurmaca filmlerin bünyesinde kullanılan üretim teknolojilerinin anlatı yapısına olan etkileri ile sınırlı tutulacaktır. Küresel konjonktür, filmin türü, filmin bütçesi, yönetmeni gibi anlatı yapısını farklı katmanlardan etkileyen faktörler araştırma kapsamının dışında tutulmuştur.

3.3. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ

Sinemada anlatı yapısı, hikayenin izleyiciye aktarılması aşamasında, filmin üretilmesinde kullanılan birçok unsur tarafından şekillenen ve çoğu durumda özgün bir karakter sergileyen metafizik dizilimi ifade etmektedir. 3-boyutlu sinema anlatısı, temelde sinema anlatısı ile büyük ölçüde benzer nitelikler sergilemesine karşın, üretim ve gösterim teknolojisinin belirlediği özellikler nedeniyle ayrışma potansiyeli taşıyan bir yapıdadır. Burada 3-boyutlu üretim ve gösterim tekniklerinin, teknolojik gelişmelerden beslenme oranında filmin izleyiciye ulaşırken taşıdığı mesajın, fikrin, ideolojinin veya duygunun geliştirilmesi amaçlanır. Sonuçta 3-boyutlu sinemanın içinde barındırdığı en etkili varlık, şekil itibarı ile *görsel derinlik* olgusudur. Bu derinlik, filmin atmosferinin ve dolayısı ile filmsel hikayenin gerçekleştiği mekânsal özelliklerin izleyici zihninde daha *gerçekçi* bir şekilde canlandırılabilmesine hizmet eder. Öte yandan film üretiminde insan gözünün taklit edildiği iki kamera kullanımı ile bu derinlik oluşturulurken, perde veya ekran uzamından ayrışan ve seyirciye ya *yaklaşan* ya da *uzaklaşan* bir görsel mekan ortaya çıkarılmaktadır.

Bu çalışmanın yürütülmesi aşamasında yapılan literatür taraması ve incelenen araştırmalarda 3-boyutlu filmlerde kullanılan üretim teknolojilerinin filmin anlatı yapısının olan etkisinin incelendiği bir kaynağa ulaşılammıştır. Film anlatısının ve genelde anlatı yapısının 3-boyutlu filmler özelinde tartışıldığı bazı kaynaklar olmasına karşın bu çalışmanın odaklandığı araştırma sorusunun yanıtı, bu tez çalışmasının gerçekleştirildiği tarih itibarı ile bilinen ulusal ve uluslararası literatürde mevcut değildir. Bu da araştırmayı ve sonuçlarını değerli ve önemli kılmaktadır.

3.4. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Araştırmada içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Bunun nedeni, içerik analizinin örneklem kümesinde bulunan filmlerin metinsel ve biçimsel (anlatı yapısı) açılardan ortaya çıkan niteliksel yapılarının karşılaştırılmasına imkan tanıyor olmasıdır. Örnek filmler 3-boyutlu gösterim teknikleri kullanılarak incelenmiş ve bu inceleme sonunda nitel veriler yanında nicel veriler de elde edilmiştir.

Bu spesifik araştırmada ele alınan örnek 3-boyutlu filmler, yapısal anlatı çözümlemesi tekniği ile incelenmiştir. Vladimir Propp'un *Masalın Biçimbilimi* başlıklı çalışmasının ışık tuttuğu biçimde ele alınan filmler anlatı yapılarını oluşturan unsurlara ayrılarak analiz edilmiştir ve filmlerin anlatı yapılarının, kullanılan 3-boyutlu gösterim teknolojileri ile olan ilişkisi incelenmiştir.

Ayrıca araştırmanın sonuçlarını desteklemesi açısından farklı yaş grupları, cinsiyetler, eğitim durumları ve gelir seviyelerine sahip 300'den fazla kişi tarafından cevaplanan bir tüketim tercihi belirleme anketinden elde edilen veriler analiz edilmiştir. Anket ile elde edilen verilerin yalnızca araştırmayı ve araştırma sorusunu ilgilendiren kısmı kullanılacaktır. Bu aşamada anket çalışmasına katılmayı kabul eden gönüllü izleyici kitlesinin demografik yapısı hakkında genel bilgiler verilecek ancak izleyici kitlenin 3-boyutlu filmlerle ilişkisini belirlemeyi amaçlayan soruların yanıtları katılımcıların cinsiyet, eğitim durumu, gelir seviyesi gibi özelliklerinden bağımsız olarak değerlendirilecektir.

3.5. ARAŞTIRMA EVRENİ VE ÖRNEKLEM KÜMESİ

Bu araştırma, amaca yönelik örnekleme yöntemiyle belirlenmiş bir film kümesini kullanmaktadır. Amaca yönelik örnekleme, araştırmaya veri sağlama açısından zengin öğelerin, araştırmanın ortaya çıkarmayı hedeflediği sonuçlar doğrultusunda belirlendiği bir yöntemdir. Michael Patton amaca yönelik örneklem kümesi belirlemede izlenecek 40 farklı strateji ön görmüştür.⁹⁵ Bu araştırmada Patton'ın ortaya koyduğu amaca yönelik örnekleme stratejilerinden benzeşik örnekleme (Homogeneous Sampling) kullanılmıştır.

⁹⁵ Michael Quinn Patton, *Qualitative Research & Evaluation Methods*, Sage Publications, California, 2015, s.406.

Bu strateji, geniş bir evren içinde çeşitli ortak özellikleri benzeşen öğelerin incelendiği bir çalışmayı işaret etmektedir. Bu çalışmanın örneklem kümesi, aşağıdaki ortak özellikleri taşıyan filmlerden seçilmiştir:

- Sinemanın dijital evresinde üretilmiş olmak
- Kurmaca senaryo yapısında olmak
- Büyük bütçeli olmak (en az 100 milyon A.B.D. Doları)
- Uluslararası ölçekte vizyona girmiş olmak
- 3-boyutlu olarak üretilmiş olmak
- 2009 ve 2019 yılları arasında (çalışmanın yürütüldüğü zaman itibarıyla son 10 yıl içinde) üretilmiş olmak

3-boyutlu gösterim tekniklerinden bağımsız olarak filmlerin dönemsel karakterler sergilemesi söz konusu olabilmektedir. Bu nedenle filmler incelenirken dönemsel karakterler göz ardı edilecek ve filmlerin anlatı yapılarının yapısalıcı anlatı analizi çözümlemesi metoduyla incelenmesi sağlanacaktır. Bu araştırma için ele alınan örnek filmler, üretim yıllarına göre sıralandığında aşağıdaki gibidir:

1. Avatar (2009): Yenilikçi yapımcı ve yönetmen James Cameron'ın dünya 3-boyutlu sinema tarihinde başyapıt olarak kabul edilen filmi Avatar, kendisinden önceki 3-boyutlu üretim ve gösterim teknolojilerinin sadece bu film için geliştirilmesi sonucunda ortaya çıkarılmıştır. Tema olarak bilim-kurgunun kullanıldığı film, galaksimizde yer alan başka bir güneş sisteminin Pandora adındaki gezegeninde geçmektedir. Filmin atmosferi olağan dışı ve fizik kurallarının neredeyse hiçe sayıldığı öğeler içermesine karşın, 3-boyutlu gösterim tekniklerinin çok üst seviyede entegre edilmesi sayesinde izleyici tarafından büyük beğeniyle karşılanmıştır. Filmin yapım maliyetinin yüz katından fazlası şeklinde gerçekleşen gişe başarısı, izleyici geri dönüşünün somut bir göstergesi olmuştur. IMDb⁹⁶ verilerine göre Avatar 237 milyon dolarlık yapım bütçesine sahipken 2,79

⁹⁶ Internet Movie Database (Internet Film Veritabanı)

milyar dolar giş e getirisi elde ederek *tüm zamanların* en büyük giş e başarısı rekorunu 10 yıl boyunca elinde tutmuş, bu rekor ancak 2019 yılında yine 3-boyutlu bir yapım olan Avengers Endgame filmi ile ve küçük bir farkla kırılabilmiştir.⁹⁷

2. Hugo (2011): Taxi Driver (1976), Raging Bull (1980), Goodfellas (1990) ve Casino (1995) gibi ünlü yapımların yönetmeni Martin Scorsese tarafından çekilen Hugo, post-Avatar döneminde 3-boyutlu film yapım tekniklerinin giderek yaygınlaştığı dijital sinema furyasında üretilmiş ve yönetmenin geçmiş eğilimlerinin dışında kalan CGI⁹⁸ teknolojisinin yoğun olarak kullanıldığı bir yapıttır. 1931 yılında Paris’te geçen film, tarihsel atmosferin fantastik bir görsel dil kullanılarak aktarıldığı biçime sahiptir. Filmin 10 yaşlarındaki baş kahramanı (Hugo), tren istasyonunda yaşayan bir öksüz olarak resmedilmiştir. 3-boyutlu gösterim tekniklerinden en yüksek seviyede faydalanabilmek için perspektif ve derinliği olan çekimleri yoğun şekilde barındıran film, yazar Brian Selznick’in *The Invention of Hugo Cabret*⁹⁹ isimli romanından uyarlamadır. Filmde önemli yer tutan ve kahramanın tamir edebilmek için büyük çaba harcadığı bir otomaton¹⁰⁰ bulunmaktadır. Film gerçek çekimlerin yanı sıra CGI karakterler ve yine CGI teknolojisi kullanılarak üretilmiş özel efektler barındırmaktadır.

3. Life of Pi (2012): Post-Avatar döneminin önemli filmlerinden olan Life of Pi, Yann Martel’in aynı isimli romanından uyarlama olup Tayvanlı yönetmen Ang Lee tarafından yönetilmiştir. Avatar ile birlikte 3-boyutlu sinema endüstrisinin dönüşümünün gerçekleştiği dönemde üretilen film, tamamen animasyon olan Disney yapımı Frozen (2013) ve yine bir kitap uyarlaması olan The Jungle Book (2016) gibi doğrudan 3-boyutlu olarak üretilmiştir. Life of Pi, gerçek dünyada gerçeküstü bir hayat hikayesi yaşayan Hintli bir gencin etrafında dönen ve kahramana yolculuğu boyunca eşlik eden CGI ile üretilmiş bir Bengal kaplanını

⁹⁷ https://www.boxofficemojo.com/chart/top_lifetime_gross/?area=XWW Erişim Tarihi: 21.08.2019

⁹⁸ Computer Generated Image: Bilgisayar bazlı üretilen dijital görüntü.

⁹⁹ Kitabın adı Türkçe’ye **Zamanın Efendisi Hugo Cabret ve Buluşu** şeklinde çevrilmiştir.

¹⁰⁰ Programlanabilir mekanik insansı cihaz. 18’inci yüzyıldan itibaren çeşitli amaçlar için üretilmiş, yazı yazabilen, kısıtlı da olsa birtakım hareketler sergileyebilen, genellikle çocuk boylarında üretilen yüksek karmaşıklığa sahip mekanik bir tür robot.

barındırmaktadır. Filmin anlatısı bir üst ses tarafından seslendirilmekle birlikte flashbacklerin de olduğu bir yapıya sahiptir.

4. Exodus: Gods and Kings (2014): Blade Runner (1982), Gladiator (2000) ve Hannibal (2001) gibi filmlerle bilinen yönetmen Ridley Scott'ın Musa ve Musevi topluluğunun Mısır'dan kaçış efsanesini resmeden filmi, yönetmenin reklam filmleri konusundaki deneyimi ve aksiyon sahnelerine olan eğilimi nedeniyle hareketli kamera tekniğinin kullanıldığı çok sayıda çekime sahiptir. Filmsel mekan, Mısır'ın firavunlar döneminde İkinci Ramses devrine uygun olarak tasarlanmış ve sinemasal atmosfer hikayenin anlatım ritmine uygun olarak zaman zaman yavaşlaşa da filmin büyük bölümünde hızlıdır. Film A.B.D. dahil toplam 46 ülkede gösterime giren filmin gişe getirisi 268 milyon dolar civarında gerçekleşmiştir.¹⁰¹

5. Alita: Battle Angel (2019): 1990'lı yıllardan bu yana 3-boyutlu filmler ve yapım teknikleri ile yakından ilgilenen Meksika asıllı Amerikalı yönetmen Robert Rodriguez, filmleri Desperado (1995), dört filmde oluşan Spy Kids serisi ve bir klasik haline gelmiş Sin City (2005) ile bilinmektedir. Rodriguez, Alita: Battle Angel filminin senaryosunda James Cameron ile çalışmış, ayrıca filmin çekimleri yine Cameron'ın kendisinin tasarlayarak Avatar'da kullandığı özel yapım kamera¹⁰² ile gerçekleştirilmiştir. Alita: Battle Angel post-apokaliptik bir dünyada geçmektedir. İnsan uzuvlarının elektronik devrelerle ve metal bileşenlerle onarılabildiği, hatta yapay uzuvların ve organların alınıp satılabildiği; ayrıca ayrıcalıklı bir kesimin, toplumun büyük bölümünün üzerinde tahakküm kurmuş olduğu bir düzenin resmedildiği film, ana karakter Alita'nın bu düzene karşı başlattığı savaşı konu almaktadır. Yaklaşık 405 milyon dolarlık gişe getirisi sağlayan film, IMDb verilerine göre A.B.D. dahil 50 ülkede gösterime girmiştir.¹⁰³

¹⁰¹ https://www.boxofficemojo.com/title/tt1528100/?ref_=bo_se_r_1 Erişim Tarihi: 21.08.2019

¹⁰² PACE/CAMERON Fusion Camera System adı verilen kamera düzeneği, James Cameron tarafından Avatar'da kullanılmak üzere tasarlanmış, çeşitli lensler, odak noktaları ve esnek bir açılama/yakınsama (convergence) ayarlamasına imkan tanıyan yüksek teknoloji bir sistemdir. Sistem Avatar'da yakalanan başarının ardından ticarileşerek, üretilip satılan bir ürüne dönüştürülmüştür.

¹⁰³ https://www.boxofficemojo.com/title/tt0437086/?ref_=bo_se_r_1 Erişim Tarihi: 21.08.2019

3.6. FİLMLERİN ANLATI YAPILARI AÇISINDAN ANALİZİ

Çalışmanın analiz bölümü için ele alınacak filmler, Vladimir Propp'un ortaya koyduğu şekilde ve anlatı yapılarını oluşturan birimler halinde incelenecektir. Daha önceki bölümlerde de ifade edildiği gibi Propp, Rus halk edebiyatında yüzlerce masalı analiz ederek yapısal anlamda ortak motifleri ortaya koymuş ve her masalda benzer unsurların varlığını kanıtlamıştır. O'na göre, anlatılan hikayelerde zaman içinde kahramanın adı ve kökeni değişmiş olsa da ulaşılması beklenen nihai hedef, hedefe giden yolda kahramanın karşılaştığı zorluklar ve bunların üstesinden gelme şekli gibi unsurlar değişmemiştir. Öte yandan Aristo'nun Poetika'da ifade ettiği klasik anlatı yapısı, Propp'un elinde daha fonksiyonel bir tabloya, metodolojiye ve hikayeleri, masalları, oyunları ve nihayet filmleri oluşturan figürleri analiz etmek için kullanılabilecek bir formüller zincirine dönüşmüştür.

Propp'a göre hikayelerde söz dizimsel açıdan neredeyse hiç değişmeden bulunan 31 fonksiyon (işlev) ve dönüm noktası vardır. Çalışmanın örneklem kümesinde bulunan filmler bu fonksiyonlara göre değerlendirilerek analiz edilecek ve ortak motifler aranarak anlatı yapısı açısından 3-boyutlu filmlerin klasik anlatı yapısından ayrılan taraflarının olup olmadığı araştırılacaktır.

Bu 31 fonksiyon aşağıdaki şekilde ifade edilebilir¹⁰⁴:

1. Ailenin bir üyesi evi terk eder.
2. Kahraman bir yasakla veya engellemeyle karşılaşır.
3. Yasak veya engelleme çiğnenir.
4. Kötü karakter kurbanıyla ilgili bilgi toplamaya çalışır.
5. Kötü karakter kurbanla ilgili bilgi edinir.
6. Kötü karakter kurbanını veya servetini ele geçirmek için onu aldatmaya çalışır.
7. Kurban aldanır ve kötü karaktere (düşmanına) istemeyerek de olsa yardım etmiş olur.
8. Kötü karakter kurbana veya ailesinden birine zarar verir.
 - a. Aileden birinin bir eksikliği veya bir arzusu vardır.

¹⁰⁴ Vladimir Propp, **Morphology of the Folktale**, University of Texas Press, Austin, 2009, s.26-64.

9. Bahtsızlığın veya eksikliğin haberi yayılır, kahramana bir talep veya buyrukla yaklaşılr. Kahramanın gitmesine izin verilir veya gönderilir.
10. Kahraman arayışı için eyleme geçmeye karar verir veya buyruğa boyun eğer.
11. Kahraman evinden ayrılır.
12. Kahraman, sonunda kendisine verilecek büyü/şirli/olağanüstü güçlü bir nesneyi edinmek için test edilir, sorgulanır veya kendisine saldırılır.
13. Kahraman kendisine gelecekte yardım edecek kişinin eylemlerine karşılık verir.
14. Kahraman büyü/şirli/olağanüstü güçlü nesneyi edinir.
15. Kahraman, arayışı için çıktığı yolculukta kendisine kılavuzluk edilerek istikametine ulaştırılır.
16. Kahraman kötü karakterle karşı karşıya gelir.
17. Kahraman özel bir işaret/dövmes/nesne edinir.
18. Kötü karakter yenik düşer.
19. Başlangıçtaki kötülük veya eksiklik giderilmiş olur.
20. Kahraman geri döner.
21. Kahraman takip edilir.
22. Kahraman bir durumdan kurtarılır veya ona bir konuda yardım edilir.
23. Kahraman kimliği gizli şekilde evine veya başka bir ülkeye varır.
24. Düzmece bir kahraman aslı olmayan savlar ileri sürer.
25. Kahramana zor bir görev verilir veya teklif edilir.
26. Kahraman zor görevi yerine getirir.
27. Kahraman tanınır.
28. Düzmece kahraman veya kötü karakterin gerçek kimliği ortaya çıkar.
29. Kahraman yeni bir görünüm kazanır.
30. Düzmece kahraman veya kötü karakter cezalandırılır.
31. Kahraman evlenir veya tahta çıkar.

Propp'un masallarda ve halk hikayelerinde tespit ettiği bu ortak motifler, hikayeden hikayeye değişmekte ve dönüşmektedir. Burada ifade edilen ve bir hikayenin anlatı yapısını oluşturan unsurlar, süreçler halinde incelendiğinde kendilerine yüklenen

anlamlar değişebilmektedir. Propp, çalışmasında hikayelerdeki karakterleri de karakterler için biçilmiş psikolojik arka plandan değil, hikayenin akışı için gerekli aksiyonlardan ve dolduracakları pozisyonlardan beslenecek şekilde konumlandırmıştır. John Fiske, Propp'un hikayede karakterlerin rollerini ve aksiyon alanlarını şu şekilde ortaya koymaktadır¹⁰⁵:

Karakter Rolü	Aksiyon Alanı
Kötü Karakter	Kötülük, kavga, saldırı.
Verici (Sunucu)	Yardımcıyı veya sihirli nesneyi vermek.
Yardımcı	Kahramanı harekete geçirmek, bir eksikliği gidermek, kahramanı kurtarmak, zorlu görevleri çözmek ve kahramanı arayışına giden yolda dönüştürmek.
Prenses ve Babası	Rağbet gören karakter. Zorlu görevleri vermek, kahramanı tanımak, cezalandırmak, işaretlemek veya ortaya çıkarmak. Otorite figürü.
Gönderici	Kahramanı göreve göndermek.
Kahraman	Arayışa çıkmak, vericiye reaksiyon göstermek, zorlu görevleri başarmaya çalışmak, evlenmek.
Düzmece Kahraman	Kahramanın aksiyonlarıyla çelişecek şekilde düzmece iddialar ortaya atmak.

Tablo 2 - Propp'a göre hikayede karakterlerin aksiyon alanları

Propp'a göre, kahramanlar gibi hikaye evrenindeki diğer unsurlar da dönüştürülebilir ve uyarlanabilir niteliktedir. Örneğin; kahramana zor bir görevi yerine getirdiği için verilen ve daha sonraki arayışında kendisine büyük yardımı dokunacak sihirli nesne, kimi hikayelerde bir kılıç, kiminde görünmezlik sağlayan bir kıyafet, kiminde ise kahramanın kontrol edebildiği bir ejderha olarak ortaya çıkar. Ayrıca, hikayelerde ortaya çıkan ortak motifler ve anlatı unsurlarının tümü her hikayede

¹⁰⁵ John Fiske, *Television Culture*, Taylor & Francis e-Library, 2001, s.137.

bulunmamaktadır. Kimi hikayelerde kahraman ilk defa kötü karakterle girdiği mücadeleyi kazandığında hikaye sonlanır. Çoğu modern dönem Hollywood filmi incelendiğinde, filmin doruk noktasının (climax) burada olduğu ve bu aşamadan sonra hızlıca çözülmeye yöneldiği görülmektedir.¹⁰⁶

Ele alınan 3-boyutlu filmler, bu çalışma kapsamında yapısal birimleri açısından incelenerek analiz edilecek ve filmlerin 3-boyutlu teknolojilerle üretilmiş olmalarının anlatı yapıları açısından bir fark yaratıp yaratmadığı ortaya koyulmaya çalışılacaktır.

Filmler, senaryoları ve izleyiciye aktarılma aşamasında yaratılan anlatıları gereği birer metin olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda her anlatı beş süreci barındırmaktadır. Bu süreçler aşağıdaki gibi sıralanabilir.¹⁰⁷

- Başlangıç (açılış) ve anlatı unsurlarının sunumu
- Dönüştürücü Öge
- Eylemler Dizisi
- Dengeleyici Öge
- Sonuçlandırma ve hikayenin bağlanması

Bu çalışma için seçilen 3-boyutlu filmler, yukarıdaki katmanlar kullanılarak bileşenlerine ayrılacak, anlatı yapıları ve bu yapıların ortaya çıkışında kullanılan yapı taşları tespit edilecektir. Seçilen filmler (çözümleme örnekleme) kümesi tarihi ve dini hikayelerden beslenen filmlerle birlikte dünya dışında gerçekleşen olayları anlatan bilim kurgu ürünleri de barındırmaktadır. Çalışmanın güvenilirliği ve sonuçların sağlığı açısından bu tür bir çeşitlendirmenin faydalı olacağı değerlendirilmiştir.

3.6.1. Avatar Filminin Anlatı Yapısı Çözümlemesi

Avatar filmi, gelecek zamanda geçen ve kahramanın birinci tekil şahıs dili üzerinden anlattığı bir yapıda ilerlemektedir. Anlatı kurulurken geleneksel Hollywood

¹⁰⁶ James Monaco, **How to Read a Film: The World of Movies, Media and Multimedia**, Oxford University Press, New York, 2000, s.218.

¹⁰⁷ Aşye Eziler Kıran, Zeynel Kıran, **Yazınsal Okuma Süreçleri**, Seçkin Yayıncılık, Ankara, 2003, s.21-22.

unsurlarından faydalanılmıştır. Filmde yer alan karakterlerin farklı motivasyonları ve arka planları bulunmaktadır. Bu durum hikayenin anlatımı sırasında derinleşen ve dönüşen karakterleri doğurmaktadır. Buna göre film, barındırdığı süreçlere ve hikayenin bileşenlerine ayrıldığında aşağıdaki gibi bir yapının var olduğu söylenebilir.

3.6.1.1. Açılış

Bu aşama, film karakterlerinin, mekanların ve filmin içinde geçtiği dönemin (zamanın) aktarılacak film dünyasının ana hattının ve zemininin ortaya koyulduğu aşama olarak tanımlanabilir. Film boyunca hikaye kahramanın birinci tekil şahıs dili ile üst ses kullanılarak aktarılmaktadır. Açılış sahnesinde kahraman Jake Sully (Sam Worthington), ilk cümlesinde ifade ettiği üzere hastanede yatarken sıklıkla rüya görmektedir ve gördüğü rüyalarda *özgürdür*. Bu kısa açıklama, kahramanın özgürlüğünü kısıtlayacak bir rahatsızlığı olduğu bilgisini henüz ilk çekimde iletmektedir. 24 dakika süren açılış sekansı boyunca ana kahraman Jake'in bedensel engelliliğinin karar verme süreçlerine etkisini izleyiciye hissettiren diyaloglar gelişmektedir. Filmde yer alan karakterlerin ve mekanların tanıtıldığı bu bölümde, dünyadan uzay gemisiyle altı yılda varılabilen bir gezegen olan Pandora'nın film evreninin ana mekanı olduğu anlaşılır. Jake'in üst sesi ile aktarılan bilgilere ve onunla diyalog içine giren diğer karakterlerin söylediklerine bakıldığında Jake'in neden ve hangi şartlar altında Pandora görevine dahil edildiği bilgisi seyirciye verilir. Buna göre Jake'in ikiz kardeşi Tom, Pandora gezegeninde yürütülen Avatar programında çalışmaktadır ve henüz dünyadaki eğitimini tamamlayıp Pandora'ya gidmeden bir sokak soyguncusu tarafından öldürülür. Filmin açılış sekansının ilerleyen çekimlerinde aktarıldığı üzere Avatar programı için çok yüksek maliyetlerle üretilen ve ancak tek bir kullanıcı tarafından kontrol edilebilen yapay bedenler, kullanıcıları olmadan işlevsizdirler ve bu nedenle Tom için tasarlanarak üretilen avatar bedeni, yalnızca kendisiyle aynı genetik yapıya sahip olan ikiz kardeşi Jake tarafından kullanılabilir. Kendisi savaş gazisi olan ve belden aşağısı felçli olan Jake'in, Pandora'da yürütülen projeye katılmasının teklif edilmesi bu nedene dayandırılmaktadır. Bir savaş gazisi olarak dünyada varlığını sürdürmesi zor olan Jake'in bu projeye katılmayı kabul etmesi, işte bu şekilde meşru bir nedene dayandırılır.

Açılış, gelişmekte olan olayların, karakterlerin ve dolayısı ile arka planlarının nedensellik ilişkileri üzerinden aktarılmasına hizmet eden çekimlerle ve diyaloglarla doludur. Bu sırada izleyici, kahramana serüveni boyunca yardım edecek karakterleri, ayrıca anti kahramanı ve eğer varsa çatışmanın yaşanacağı zemini, bu çatışmada kullanılacak silahları (gerçek ve mecazi anlamıyla) tanımış olur. Jake'in Pandora'ya yolculuğunun ardından mekanı tanıtan çekimlerde dev kazı alanları, kamyonlar, askerler ve bilim insanlarının çalışmaları gösterilir. Bütün çekimler filmin atmosferik yapısının ortaya koyulmasına hizmet etmektedir. Buna göre insanların uzun bir uzay yolculuğu sonucu Pandora'ya ulaşmaları ve burada faaliyet yürütmelerinin tek nedeni unobtanium adı verilen bir madendir. Bu madenin dünyadaki değeri kilo başına 20 milyon dolardır. Bütün proje kurumsal bir şirketin çalışmalarına hizmet etmektedir ve burada bulunan askerler, yapılan kazı çalışmalarına tepki gösteren ve Na'vi olarak isimlendirilen yerel halkın saldırılarına karşı insanları korumak için görevlendirilmiştir. Jake ile birlikte görev yapan ve Avatar programı kapsamında çalışanların kullandığı yapay bedenler bu nedenle Na'vi halkının bedenleri örnek alınarak tasarlanmıştır. Pandora'da güvenlikten sorumlu Albay Miles (Stephen Lang), Na'vi halkından bahsederken bedensel yapılarının çok güçlü olduğunu ve insanları bir enstantane içinde öldürebilecek derecede zehirli oklar kullandıklarını söyler. Dolayısı ile filmin açılışı, henüz izleyiciye gösterilmeden Na'vi halkı ile ilgili olumsuz bir algı yaratır. Ayrıca Albay Miles'ın Jake ile yaptığı özel konuşmada, Avatar programının yerel halkla barış içinde kazı çalışmaları yürütmeye hizmet ettiğini ancak bunun son derece nafie bir çaba olduğunu ifade ederek Jake'e askeri yöntemlerle ve zor kullanarak Na'vilerin gafil avlanması gerektiğini söyler. Bu aşamada ana kahraman Jake, kendisi de eski bir asker olduğu için Miles'ın teklifine sıcak bakar ve kendisine yapılan casusluk teklifini kabul eder. Buna göre Jake, yapay bedeniyle bilimsel faaliyetler yürüten ekibe dahil olacak ve yerel halkla temas kuracak, ancak arka planda Miles'a Na'vilerin zayıf noktalarını bildirecektir. Pandora'da bilimsel çalışmaların ve yerel halkla yürütülen iletişimin başında Dr. Grace Augustine (Sigourney Weaver) bulunmaktadır.

3.6.1.2. Dönüştürücü Öge

Filmsel anlatıda dönüştürücü öge, olayların akışını birdenbire değiştiren ve açılışta ortaya koyulan birincil durumu bozan bir eylemdir. Avatar'da bu kırılma, ana kahraman Jake'in, ikinci sekansta gerçekleşen ilk saha deneyiminde ormandaki yırtıcı canlıların saldırıları nedeniyle ekibinden ayrı düşmesi ve bunun sonucunda da filmin ilerleyen sekanslarında eşi olacak Neytiri (Zoe Saldana) ile tanışması şeklinde ortaya koyulmuştur. Bu tanışma sırasında Neytiri Jake'in hayatını kurtarır ve O'nu yerel halkın toplu olarak yaşadığı yere götürerek kabilesiyle tanıştır. Yerel halk tarafından "Gök İnsanları" olarak tanımlanan dünyalıların Pandora'da zarar verici ve düşmanca faaliyetler içinde olduğu, dolayısı ile Na'viler tarafından sevilmedikleri açıkça anlaşılmaktadır. Buna rağmen Neytiri'nin Jake'i yanına alarak kabilesine götürmekteki temel motivasyonu, saf ruhlar tarafından korunan kutsal ağacın tohumlarının uçarak Jake'in üzerine konması ve Neytiri'nin bunu kutsal bir işaret olarak okumasıdır. Bu durum film evreninde Jake'in Na'vi halkının inandığı tanrıça olan Eywa tarafından korunduğunu ifade etmektedir.

İkinci sekansın devamında Jake'e Na'vi halkının gelenekleri Neytiri tarafından öğretilerek *gök insanların* (dünyalılar) iletişim kurulabilir ve öğretilabilir canlılar olup olmadıklarına karar verilecektir. Kahramanın karakter dönüşümüne dair ipuçları bu aşamada aktarılmaya başlanmaktadır. Neytiri ile Jake arasındaki ilişkinin aşka dönüşümü ve nihayetinde Jake'in kendi insanlarına ihanet ederek Na'vi halkını yok olmaktan kurtaracak olmasına giden yol katmanlar halinde ilerleyen sekanslara yayılmıştır.

3.6.1.3. Eylemler Dizisi

Anlatının yapılandırılması aşamasında eylemler dizisi, bir küme halinde ilerleyen ve başlangıç ile sonuç kısımlarını birbirine bağlayan olaylar şeklinde var olmaktadır. Film anlatısının sebep-sonuç ilişkileri ve karakterlerin arka planlarından getirdikleri motivasyonları ile güçlenerek gelişen olaylar izleyicinin zihninde film evreninin gerçeklerinin yaratılması ile sonuçlanmaktadır. Eylemler dizisi öte yandan kahraman ve etrafındakilerin arasında ortaya çıkan çatışmaların, bu çatışmaların sonuçlarının ve dolayısı ile sonuca giden gelişmelerin gösterildiği karmaşık bir unsur olarak görev yapar.

Kahraman kültürel kodları ve arka planı ile ortaya koyduğu söylem ve davranışlarının sonuçları gereği kimi zaman iç çekişmeler yaşar. Karakterin dönüşümüne de hizmet eden bu çatışmalar Avatar'da Jake ile Neytiri arasındaki aşk olarak vücut bulmaktadır. Jake filmin üçüncü sekansında, karakter dönüşümünün karikatüristik bir hızla gerçekleşmemesi ve zamana yayılması açılarından bir taraftan Albay Miles'a ve dolayısı ile *unobtanium* madenini çıkarmakla sorumlu proje yöneticisi Parker'a istihbarat sağlarken diğer taraftan Neytiri ile birlikte vakit geçirerek Na'vi halkının yaşam tarzını ve doğayla ilişkilerini anlamakta, bunları duygusal olarak içine sindirmekte ve yavaş yavaş Neytiri ile arasındaki bağın istemsizce gelişmekte olduğunu fark etmektedir. Eylemler dizisinde Jake'in teşebbüs ettiği en kritik davranış, inandığı doğrular için kendi türü olan dünyalı insanlara ihanet ederek ne pahasına olursa olsun Pandora gezegeninde yaşayan Na'vi halkının bu çatışmadan galip gelmesini sağlaması olarak ifade edilebilir. Bu davranış film anlatısı içinde zirve noktasını ve hikayenin bağlandığı sonuç kısmını şekillendirmektedir.

3.6.1.4. Dengeleyici Öge

Film evreni içinde belli bir söz dizimsel yaklaşımla gerçekleşen olaylar kronolojisinin biriktirdiği duygusal yoğunluğu veya gerilimi ortadan kaldıran bir olay, filmin duygusal zirve noktasında gerçekleşerek nihai sonu hazırlayan bir zemini sunar. Avatar'da Na'vi halkının yaşadığı Pandora gezegeni dünyalı insanlar gelmeden önce huzur ve barış içinde yaşayan, kutsal değerlere sahip olan ve doğa ile en üst düzeyde bir uyum halinde yaşamlarını sürdürmekte olan bir topluluktur. Jake'in Neytiri aracılığı ile Na'vi halkının arasına kavuşması neticesinde gerçekleşen olaylar, dünyalı insanların neden olduğu büyük bir yıkımla sonuçlanacaktır. Na'vi halkının kutsal olarak gördüğü Ruhlar Ağacı'nın insanlar tarafından bombalanması, Jake'in sağladığı ve daha sonra pişman olacağı istihbarat sayesinde gerçekleşmiştir. Na'vi halkını insanların kazı çalışmaları yapmalarına izin vermeye ikna etmeye yönelik atılan bu saldırgan adımlar, Jake'in filmsel evren içindeki karakter dönüşümüne katkı sağlamaktadır.

3.6.1.5. Sonuçlandırma

Bu aşama, her şeyin başlangıçtaki haline dönmesi veya tamamen yeni bir düzenin kurulmasının gösterildiği düzlemdir.¹⁰⁸ Buna göre hikayede açık bırakılan uç kalmaz, her soru cevaplanır ve her kriz sonuca bağlanır. Avatar'da ana kahraman Jake'in Na'vi halkını dünyalı insanlardan korumak amacıyla taraf değiştirmesi sonucunda yaşanan büyük ve yıkıcı çatışmalar dizisi, *iyi* insanlar ve *kötü* insanlar arasındaki farkı belirginleştiren öğeler sunmaktadır. Bu çatışmalar sonucunda Jake, kullandığı yapay beden (avatar) ile bütünleşerek Na'vi halkına katılır ve Pandora'da kalır. Bu kutsal işlem Na'vilerin sergilediği bir ritüel sayesinde gerçekleşir. Var oluşlarını Jake'in ortaya koyduğu eylemlere borçlu olan halk, O'nu dünyalı bedeni olmadan Pandora'da yaşayabileceği ve kendilerinden olan bir canlıya dönüştürür. Filmin zirve noktası, Jake'in taraf değiştirerek dünyalı insanlarla girişilen savaşta ön saflarda yer alması ve bu büyük çatışma için Na'vi halkını organize etmesi, ayrıca diğer canlılarla ruhani bir bağ kurarak Pandora'yı topyekün bir savaşa motive etmesidir. Bu savaşın neticesinde Na'viler dünyalılar karşısında galip gelir ve mutlak doğru ile evrensel etik değerler çerçevesinde katharsis yaşanır. İşte bu katharsisin ardından gerçekleşen olaylar, hikayenin sonuçlandırma aşamasını temsil etmektedir. Bu kısımda çatışmalar sonucu büyük kayıplar veren dünyalı insanlar Pandora'dan ayrılmak zorunda bırakılır. Ayrıca katharsisin oluşumuna hizmet edecek bir gelişme olarak Albay Miles (anti kahraman) öldürülür.

3.6.1.6. Avatar'da Anlatının Söz Dizimsel Fonksiyonları

Anlatıyı oluşturan yapı taşlarının veya anlatısal unsurların dizilimi, diğer bir deyişle *sentagma*¹⁰⁹, Propp tarafından 31 fonksiyon halinde tanımlanmıştır.¹¹⁰ Avatar filminin anlatı yapısı içerisinde gerçekleşen hikaye akışı, Propp'un fonksiyonlar tablosuna uyarlandığında aşağıdaki karşılıklar ortaya çıkmaktadır.

1. Fonksiyon: Kahraman yolculuğuna bir uzay gemisinde başlar. Evinden ayrılarak yeni bir *dünyaya* (Pandora) doğru hareket eder.

¹⁰⁸ Aşye Eziler Kıran, Zeynel Kıran, a.g.e., s.

¹⁰⁹ Dizim. Kaynak: Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük

¹¹⁰ Vladimir Propp, a.g.e., s.24-64.

2. Fonksiyon: Kahraman fiziksel olarak *engellidir*. Pandora’da ona verilen görev gereği yerel halkla iletişim kurması yasaklanır.
3. Fonksiyon: Bu yasak Jake’in kendi ekibinden ayrı düşerek geceyi ormanda geçirmek zorunda kalması sırasında Neytiri ile tanışması sırasında kırılmış olur. Ayrıca Jake tüm Na’vi kabilesinin yaşadığı yere götürülür ve yasak çiğnenmiş olur.
4. ve 5. Fonksiyon: Kötü karakter Albay Miles, kahraman Jake hakkında bilgi edinir. Jake’in askerlik görevini yürüttüğü dönemde ortaya koyduğu başarıların farkındadır.
6. Fonksiyon: Kötü karakter Miles, Jake ile iş birliği içinde gibi görünerek arka planda Na’vi halkı için felaketle sonuçlanacak gelişmeleri planlamaktadır. Burada Miles’in Jake’ten *çaldığı* şey maddi değil ruhani ve manevi olarak değerlendirilebilir.
7. Fonksiyon: Kahraman istemsizce kötü adamın emellerine ulaşmasına yardımcı olur. Jake’in Miles’a sağladığı istihbarat, Na’vi halkının felaketiyle sonuçlanacak bir planın doğmasına neden olur.
8. Fonksiyon: Kötü adam kahramana veya ailesine zarar verir. Avatar’da Jake için aile fonksiyonunu yerine getiren varlık, formal olarak içinde bulunduğu dünyalı insanlardan oluşan çalışma ekibi değil, Na’vi halkının kendisi haline gelir. Bu durumda Propp’un 8’inci fonksiyonu, Miles’ın Na’vi halkına saldırı kararı vererek yerel halk ve köyleri üzerinde yıkım yaratması olarak yorumlanabilir.
9. Fonksiyon: Kahraman bir şeyin eksikliğini hisseder. Jake’in eksikliğini hissettiği şeylerin başında fiziksel bütünlüğü bulunmaktadır. Avatar bedeniyle bu eksikliği kısmen gidermiş olur. Ancak öte yandan anlamsal zeminde hissettiği eksiklik, önceki hayatında yerine getirdiği ve emirlere koşulsuz olarak uyduğu askerlik görevinin ardından Pandora’da *doğru* olanı yapmaya duyduğu özlem olarak tanımlanabilir.
10. Fonksiyon: Jake, Miles’ın Na’vi halkını yok etmeye yönelik haince planına karşı hazırlık yapar. Bu hazırlık Na’vi halkı ile birlikte Pandora’da yaşayan ve avatar bedeni sayesinde organik olarak bağ kurabildiği tüm canlıları da

kapsamaktadır. Jake Pandora’da uçabilen, koşabilen, saldırabilen her canlıyı dünyalı insanların saldırılarına karşı koyacak biçimde organize eder. Karşı saldırı için kapsamlı bir planı harekete geçirir.

11. Fonksiyon: Kahraman evi terk eder. Avatar’da Jake, evi olarak tanımlanan kampı terk ederek Na’vi halkına katılmaktadır.
12. Fonksiyon: Jake, Ikran adı verilen uçan canlılarla organik bağ kurmayı öğrenir. Bu süreçte Na’vi halkına bağlılığı test edilir. Testin sonucunda insanlar için *sihirli* bir varlığı temsil eden bir Ikran ile *tsaheylu* adı verilen biyolojik bir bağ kurar ve hikayenin ilerleyen aşamalarında insanlarla gireceği çatışmada bunun yararını görecektir.
13. Fonksiyon: Kahraman, gelecekte ona yardım edecek *vericinin* aksiyonlarına cevap verir. Jake, Na’vi halkı arasındaki öğrenme serüveni boyunca ona yardım eden ve bu süreçte filmin ilerleyen bölümlerindeki çatışmalarda faydasını göreceği araçları sağlayan Neytiri’ye karşılık verir. Aralarındaki güçlü iletişim, filmin 80’inci dakikasında Neytiri ve Jake’in, Na’vi topluluğu için kutsal sayılan *Ruhlar Ağacı*’nın dalları altında sevişerek ömür boyu sürecekleşmeleriyle sonuçlanır.
14. Fonksiyon: Kahraman kendisine verilen veya kazandığı sihirli nesneyi/aracı kullanır. Jake, bir mücadele sonunda elde ettiği Ikran’ına binerek uçar. Kendisi ve Ikran arasındaki bağın güçlenmesi için gerçekleştirdiği bu uçuş, filmin zirve noktasında doğru yaklaşıldığında görülecek Toruk adında devasa canlıyı izleyiciye tanıtır.
15. Fonksiyon: Kahraman zorlu görevini yerine getireceği yere gider/götürülür. Jake, Albay Miles’in gizli ajanı olarak bulunduğu görevdeki asıl misyonunu, Na’vi halkı için kutsal sayılan *Ruhlar Ağacı*’nın yerini tespit ederek tamamlamış olur. Ancak bu gerçekleştiği anda Neytiri ile olan duygusal yakınlaşmasının sonucu olarak Miles’in ağacı yok etmek kaydıyla yerel halkı göçe zorlaması fikrini içine sindiremez ve göreve devam ederek diplomatik yollarla halkı taşınmaya ikna etmeye çalışmakta ısrar eder.
16. Fonksiyon: Kahraman kötü adamla karşı karşıya gelir. Filmin 87’nci dakikasında Jake ve Neytiri Ruhlar Ağacı’nın önünde Miles’in ve dolayısı ile

güvenlik güçlerinin ağacı yok etmesini önlemeye çalışır. Bu aşamada artık Jake Na'vi halkından biri gibi davranmayı seçerek Miles'in kuvvetlerine ve kazı çalışmalarına engel teşkil etmek için iş makinesine zarar verir. Taraf değiştiren kahramanın kendi türüne karşı gelmesi, kötü adam olarak resmedilen dünyalı insanlara karşı gelmesi ile benzeşir durumdadır. Durumu uzaktan kontrollü kameralar ile izleyen Miles, Jake'in avatar bedeninden kopmasını sağlayarak onunla yüzleşir. Jake'i kendi türüne ihanet etmekle itham eder.

17. Fonksiyon: Kahraman işaretlenir. Bu fonksiyon Avatar'da ana kahraman Jake'in bir Na'vi klanı olan Omaticaya kabilesine kabul edilmesi şeklinde gerçekleşmektedir. Kahraman, vücudu ritüelistik biçimde boyanarak kabile tarafından gerçekleştirilen tören eşliğinde *kabul* edilir. Bu fonksiyon kronoloji itibarıyla farklı bir noktada gerçekleşmiştir ancak Propp bu tip sıra kaymalarını öngörmüştür.¹¹¹
18. Fonksiyon: Kahraman kötü adamı alt eder. Filmin 150'nci dakikasında dünyalı insanlar ve Na'vi halkı arasında gerçekleşen savaşın zirve noktasında Jake ve Miles karşı karşıya gelir. Bu kez birbirlerini öldürmek için dövüşen karakterlerden Jake, kötü adamı yaralayarak işlev kaybına uğramasını sağlar. O sırada olay yerine varan Neytiri, ok ve yay kullanarak Miles'ı öldürür. Kötü adam ve dolayısı ile dünyalılar savaşı kaybeder.
19. Fonksiyon: Başlangıçtaki eksiklik veya talihsizlik giderilir. Jake'in bedeninin felç olması şeklinde gösterilen eksiklik, Jake için tasarlanan avatar bedeninin canlandırılmasıyla giderilmiş olur.
20. Fonksiyon: Kahraman geri döner. Bu fonksiyon, Jake'in insanların yanından ayrılarak, savaş formasyonu oluşturmak amacıyla Na'vi halkını hazırlamak için geri dönüşü şeklinde gerçekleşmektedir. Bu sırada Jake'in türdaşlarının Ruhlar Ağacı'nı yerle bir etmesi nedeniyle kızgın olan Na'viler, Jake'e tepki gösterir ancak Jake yerliler için savaşacağını ve artık onlardan biri olduğunu ifade ederek güvenlerini kazanmaya çalışır.

¹¹¹ Vladimir Propp, a.g.e., s.112.

21. Fonksiyon: Kahraman takip edilir. Burada kahramanın takip edilmesi, Jake'in her günün sonunda yaşadıklarını ve duygularını kayıt altına aldığı video günlüklerinin Miles tarafından ortaya çıkarılması şeklinde okunabilir. Kahraman bu aksiyonu nedeniyle kendi türüne ihanet etmekle itham edilmektedir.
22. Fonksiyon: Kahraman zor bir durumdan kurtarılır. Avatar'da çok sayıda zor durumdan Neytiri tarafından kurtarılan Jake'in en zorlu mücadelesi, Albay Miles ile verdiği ölüm kalım savaşıdır. Burada da yine Neytiri'nin Miles'ı öldürmesi ile birlikte Jake'in hayatı kurtarılır.
23. Fonksiyon: Kahraman evine döner ancak tanınmaz. Jake, Na'vi halkı ve insanlar arasında patlak verecek savaş sahnesinden hemen önce kabileye döner ancak Jake'in de bir *gök insanı* olduğunu bilen yerliler ve özellikle kabilenin güvenlik güçlerinden sorumlu karakteri Tsutey, Jake'i kabul etmez, ona düşmanca yaklaşır. Tsutey'in bu tavrı Neytiri'nin Jake'i savunması ile karşılaşır.
24. Fonksiyon: Düzmece kahraman düzmece bir vaatte bulunur. Avatar filminde bu fonksiyonun karşılığı bulunmamaktadır.
25. Fonksiyon: Kahramana zor bir görev verilir. Film boyunca insanlar ve Na'vi halkında yükselen gerilimin varacağı savaş noktasında Jake'in zorlu görevi Pandora'da yaşayan Na'vi halkını insanların saldırganlığından kurtarmak olarak resmedilmiştir. Bu zorlu görev ona *verilmemiş*, kendisi tarafından *üstlenilmiştir*.
26. Fonksiyon: Zorlu görev başarıyla sonuçlandırılır. Avatar filminin zirve (climax) noktasında gerçekleşen savaş, Jake'in organize ederek savaşa çağırdığı binlerce canlının yardımıyla Na'vi halkı tarafından kazanılmıştır.
27. Fonksiyon: Kahraman tanınır. Savaşın kazanılmasının ardından kahramanın insan bedeni ve bilinci, Jake'in avatarına transfer edilir. Bu transfer kabilenin bir ritüel halinde şarkılar söylemesi ve hareketler sergilemesi eşliğinde gerçekleşir. Kahraman artık tamamen Na'vidir.
28. Fonksiyon: Düzmece kahramanın kimliği ortaya çıkarılır. Avatar'da bu fonksiyon bulunmamaktadır.

29. Fonksiyon: Düzmece kahraman dönüştürülür. Avatar'da bu fonksiyon bulunmamaktadır.
30. Fonksiyon: Kötü adam cezalandırılır. Avatar'ın kötü adamı Miles, savaş esnasında öldürülerek cezalandırılmış olur. Pandora'da unobtanium madeni bulmak için kazı çalışmalarını yürüten şirketin temsilcisi Parker ise dünyaya geri gönderilerek cezalandırılmış olur. Başka bir okumayla; Parker kötü adamı, Miles onun aksiyonlarını ortaya koymak için kullandığı aracı temsil edebilir. Her durumda kötülüğü temsil eden tüm kuvvetler cezalandırılmıştır.
31. Fonksiyon: Kahraman evlenir ve taç giyer. Filmin sonunda Jake, avatar bedenine kalıcı olarak aktarılmıştır. Filmin görünmeyen kısmında da Jake'in kabilenin liderinin kızı olması nedeniyle *prences* olarak resmedilen Neytiri ile eşleştiği (evlendiği) okunmaktadır. *Ruhlar Ağacı*'nın altındaki sevişme sahnesi ve eve (kabileye) döndüklerinde eşleştiklerini ilan etmiş olmaları bu sonucu doğurmaktadır.

3.6.1.7. Değerlendirme

James Cameron'ın bizzat tasarlayarak PACE Fusion adını verdiği 3-boyutlu çekim düzeneğinin kullanıldığı filmin gösterimi dijital dönem 3-boyutlu sinemasının en yaygın kullanılan alt yapısı olan polarizasyon tekniği ile gerçekleştirilmiştir.



Resim 15 - Avatar filminin çekimlerinde kullanılan 3-boyutlu kamera görüntüleri¹¹²

¹¹² <https://www.youtube.com/watch?v=61kMpOgkZRs> Erişim Tarihi: 12.06.2019

Filmde kullanılan 3-boyutlu görüntüleme teknolojisi, negatif ve pozitif paralaksların bir uyum içinde kullanılarak filmin görsel evreninin derinleştirilmesine katkı sağlamaktadır. Özellikle dijital olarak üretilen efektlerin kullanımıyla zenginleştirilen görsel öğeler negatif paralaksta yer almakta, öte yandan filmin mekânsal derinliği pozitif paralaks kullanımıyla güçlendirilmektedir.

Avatar filmi, 3-boyutlu yapım tekniklerinin ve üretildiği dönemin en üst seviyesinde CGI tekniklerinin kullanılmış olmasına, bilim kurgu türünün bir örneği olmasına, çağın en yenilikçi yönetmenlerinden biri tarafından üretilmiş olmasına rağmen anlatı yapısı açısından Vladimir Propp'un analiz ettiği Rus masalları ile büyük ölçüde benzerlik sergilemektedir.

3.6.2. Hugo Filminin Anlatı Yapısı Çözümlemesi

Yönetmen Martin Scorsese'nin 3-boyutlu üretim teknikleriyle desteklenmiş filmi Hugo, kompleks hikaye örgüsü ve karakter derinlikleri açısından incelenmeye değerdir. Tarihsel olay ve kişilere yaptığı vurgu, oluşturulan sihirli görsel atmosfer ve film boyunca süren gizem öğesi, Hugo'yu Martin Scorsese'nin kendi yönetmenlik kariyeri için farklı bir noktada konumlandırmasını beraberinde getirmiştir. Scorsese'nin 2019'da çektiği The Irishman filmi ile ilgili yaptığı belgesel kısa film The Irishman: In Conversation'da söylediğine göre Hugo, görsel efektleri ve 3-boyutlu derinliği nedeniyle yönetmenin diğer filmlerinden sıyrılan bir yapıdadır. Film 1931 yılında geçmekte ve mekan tasarımı açısından dönemsel karakterler sergilemekle birlikte 3-boyutlu özel efektlerle bezenmiş durumdadır.

3.6.2.1. Açılış

Hugo'nun açılışı, filmin geçeceği zaman dilimini, filmin görsel dünyasını ve o dünyanın kuralları ile birlikte önemli karakterlerini ortaya koyduğu bölümdür. Filmin açılışı Zafer Takı'nın ve Eiffel Kulesi'nin görüldüğü bir hava çekimidir. Buna göre film Paris'te geçmektedir. Bu kısımda baş kahraman 10-12 yaşlarında bir erkek çocuk olan Hugo (Asa Butterfield) tanıtılır. Film evreninin merkezini oluşturan tren istasyonu detaylı biçimde gösterilerek peronlar ve istasyonda yer alan çeşitli dükkanlar filmin doğal akışı içerisinde aktarılmaktadır. Filmin merkezinde yer alan bir kavram olan saat mekanizması

(clockwork), görüntü geçişlerinde, oyuncaklarda ve en önemlisi istasyona entegre bulunan saat kulesinde izleyiciye sunulmaktadır. Hugo karakterinin geçmişi, özlem duyduğu şeyler ve bununla eşgüdümlü biçimde motivasyonları ortaya koyulur. Hikayenin önemli parçaları olan yardımcı karakterler, kötü adam ve Hugo'ya macerasında yardım edecek arkadaşı bu kısımda yalın bir anlatı ile sunulmaktadır.

Papa Georges (Ben Kingsley) karakteri filmin başında anti kahraman şeklinde resmedilmiştir. İstasyondaki oyuncakçı dükkanının sahibi olan Papa Georges, Hugo'nun aksiyonlarının karşısında yer alır ve onu kısıtlayan bir figürdür. Bir sahnede Hugo'yu dükkanından düzenli olarak malzeme çalan bir hırsız olarak itham eder ve Hugo'nun cebindekileri boşalttırarak defterine el koyar. Bu defterin filmin hikayesi için ne kadar önemli olduğu, ilerleyen sahnelerde gösterilen flashbacklerle anlaşılmaktadır. Hiçbir aile üyesi olmayan ve babasının ölümünden sonra tren istasyonundaki saat kulesinin duvarlarının içinde yaşamaya devam eden Hugo, babasından kalan tek anı olan otomatonu tamir etmek için Papa Georges'un dükkanından çeşitli dişliler, mekanik parçalar ve tamir malzemelerini çalmıştır.

Hugo'nun defterinde otomatonla ilgili çizimleri gören Papa Georges, aşırı bir duygusal tepki gösterir ve bu filmin ilk sekansında yaratılan gizemi perçinleyen bir yapıdadır. Georges'un gösterdiği tepkinin nedeni ilerleyen sekanslarda anlaşılabacaktır.

Açılıшта tanıtılan diğer figürler kötü adamı temsil eden istasyon şefi Gustave (Sacha Baron Cohen) ve Papa Georges'un torunu olan Isabelle (Chloe Grace Moretz) olarak gösterilir. Ayrıca babası öldükten sonra Hugo'yu yanına alan alkolik amcası Claude (Ray Winstone), Hugo'nun neden tren istasyonunda yaşadığı sorusunun cevabını izleyiciye vermek amacıyla konumlandırılmış bir figürdür.

3.6.2.2. Dönüştürücü Öge

Hugo filminde dönüştürücü öge olarak göre yapan olay, 111'inci dakikada Hugo ve Isabelle'in Papa Georges'un evinde bulundukları anda bir sandığı açtıkları an şeklinde gösterilmektedir. Burada Papa Georges'un aslında sinema tarihine damga vurmuş film yapımcısı ve yönetmen Georges Melies olduğu anlaşılır. Filmin açılışında olayların normal akışının en direkt biçimde bozulduğu an budur. Hikayeye göre tren istasyonunda bir oyuncak dükkanı işleten Papa Melies, aslında 1896 ile 1912 yılları arasında büyük

çoğunluğu kısa filmler olmak üzere yüzlerce film yapan yazar-yönetmen Georges Melies'dir. Georges film evreni içinde geçmişini unutmaya çalışan bir karakteri canlandırmaktadır. Bunun nedeni artık beş parasız olması ve unutulmuş bir yönetmen olmanın verdiği duygusal ağırlık olarak ifade edilmektedir. Filmlerinden karelerin ve fotoğrafların yer aldığı sandık açıldığında verdiği tepki ile birlikte ağlaması, geçmişin görkemine duyduğu özlem ile açıklanabilir.

3.6.2.3. Eylemler Dizisi

Hugo filminde eylemler dizisi, zengin ve derin bir arka plana sahip karakterler ile örülmüş durumdadır. Olaylar çizgisel bir doğru üzerinde değil, ileri ve geri doğru hareket eden, bu esnada karakterlerin derinliğine inilmesine izin veren bir yapıda ilerlemektedir. Genç Hugo'nun motivasyonu, bir yangında ölen babasına ve eski hayatının eğlenceli günlerine duyduğu özlem olarak ifade edilebilir. Gerçekleştirdiği eylemlerin içinde hırsızlık da olmasına karşın bu basit suçlar Hugo'nun masumiyetine zarar verecek nitelikte değildir. Film dünyası içinde gerçekleşen eylemler, karakterlerin hikaye anlatısındaki rollerini de sarsacak nitelikte komplekslikler içermektedir. Filmin başından itibaren Hugo karakterinin baş kahraman olduğu hissedilirken, hikayenin belirli noktalarında ortaya koyulan merak unsuru ile birlikte Papa Georges'un geçmişinin ortaya çıkmasına uğraşılır. Bu durum Georges'u filmin asıl kahramanı haline getirmese de hikayedeki ağırlığı nedeniyle kahramanlık koltuğunu Hugo ile paylaştığı iddia edilebilir. Filmin ortalarına gelindiğinde Hugo ve Isabelle kendileri için küçük bir macera olarak belirledikleri *amaç* kapsamında Papa Georges'u *tamir* edeceklerdir. Bu tamir, mecazi olarak kendisine ve hayata küsmüş bulunan Georges karakterini mutlu edecek bir eyleme hazırlık olarak ifade edilebilir. Hugo, Isabelle ile arasında filmin 80'inci dakikasında geçen diyalog esnasında dünyanın bir makine gibi tasarlandığını ve hiçbir fazladan parça bulunmadığını, dolayısı ile her parçanın (bireyin) bir amacı olduğunu düşündüğünü ifade eder. Filmin eylemler dizisi, istasyon şefi Gustave da dahil olmak üzere her karakterin amacını bulması (eksikliklerini gidermeye çalışması) ile gelişmektedir.

3.6.2.4. Dengeleyici Öge

Filmin başında ortaya koyulan düzen ve o düzenin işlemesine katkıda bulunan karakter ve eylemler, yükselen duygusal yoğunluğun ardından bir noktada dengelenir. Hugo’da bu nokta, filmin 88 ile 102’nci dakikaları arasında gerçekleşir. Bu sahne, George Melies’in geçmişi ile yüzleştiği ve ailesi ile birlikte Hugo ve profesör Rene Tabard’a hayat hikayesini samimi bir dille anlattığı sahnedir. Hikayeye göre Rene Tabard (Michael Stuhlbarg), George Melies’in büyük bir hayranı olan bir profesördür. Yazdığı kitapta Melies’in savaş (Birinci Dünya Savaşı) sırasında öldüğünü belirtmiştir. Papa Georges’un gizemli geçmişinin izini sürmekte olan Hugo ve Isabelle kütüphanede tanıştıkları Rene Tabard’a, Melies’in ölmediğini söylediklerinde eylemlerin yönü değişir. Bu dönüm noktasında hikayenin başta ortaya serilen normları gereği geçmişini unutmaya çalışan ve hatırladıkça mutsuz olan Melies, artık bunu kabullenmiş ve hikayesini paylaşmıştır. Rene Tabard karakteri, akışın dengelenmesinde rol oynamıştır. Hugo ve Isabelle’in geliştirdikleri araştırma aşaması, profesörün dahil olmasıyla birlikte ayakları yere basan bir plana ve aksiyona dönüşmüştür.

3.6.2.5. Sonuçlandırma

Filmin içinde geçtiği atmosfer, mizahi unsurlar barındırmasına karşın Georges Melies ile ilgili her şey melankolik bir ortamın varlığına işaret etmektedir. Israrlı biçimde geçmiş hayatının görkemli günlerini unutmaya çalışan Papa Georges karakteri, tüm ailesini kaybeden Hugo’nun babasından kalan ve içinde bir mesajı barındırdığına inandığı son hatıra olan otomatonu tamir etmesiyle köklü biçimde değişir. Tutumları ve duygu durumu filmin son sekansında aniden değişen Melies, artık mutlu ve kendisiyle barışık bir bireydir.

Filmin sonunu hazırlayan süreç, Melies’in hikayesini yakınlarıyla paylaşması ile başlar ve Rene Tabard’ın Melies’in hayatını ve eserlerini kutladığı tören ile sonlanır. Bu sürecin önemli bileşenlerinden biri, aynı zamanda kahraman Hugo’nun bundan sonraki hayatını da köklü biçimde etkileyecek bir gelişmedir. Buna göre Melies, Hugo’yu aile üyelerinden biri haline getirir. Filmin başında ortaya koyulan durum birçok katmanıyla değişmiştir. Melies artık mutlu bir insandır ve Hugo karakterini ve motivasyonlarını

şekillendiren amacına ulaşmıştır. Ayrıca kötü adam olarak resmedilen istasyon şefi Gustave filmin son sekansına kadar Hugo'nun eylemlerini engelleyen bir karakter olarak gösterilmiş, ancak sonunda hem uzun süredir aşık olduğu istasyon çiçekçisi Lisette (Emily Mortimer) ile birlikte olmayı başarmış, hem de öfkeli ve asık suratlı biri olmayı bırakmıştır. Karakterler, derinlikleri başta karikatürize ve sığ olarak gösterilmiş olsa da film sona yaklaştıkça kendi içlerinde dönüşen ve kendilerinden normal şartlarda beklenmeyen davranış setlerini sergileyen bireyler haline gelmişlerdir.

3.6.2.6. Hugo'da Anlatının Söz Dizimsel Fonksiyonları

Hugo filmi, söz dizimsel yani sentagmatik anlamda değerlendirildiğinde film kahramanlarının tanıtılmasının hikayenin akışı ile birlikte ilerlediği görülmektedir. Hikaye anlatısının neredeyse film montajında kullanılan *paralel kurgu* tekniği ile yapıldığı izlenimi edinilmektedir. Karakterlerin gelişimi, hikayenin asıl amacı gibi gösterilmektedir. Bu durumda Hugo'nun anlatı yapısına ait unsurlar Vladimir Propp'un fonksiyonları kapsamında aşağıdaki şekilde özetlenebilir.

1. Fonksiyon: Kahramanın yolculuğa çıkması fonksiyonu Hugo filminde baş karakterin, babasının (Jude Law) ölerek amcasının himayesi altına girmesi şeklinde cereyan etmektedir. Bu zorunlu seyahat onu Paris'in merkezi tren istasyonunun saat kuruculuğu mesleğini öğrenmeye iter. Bu sırada alkolik amcası tarafından okulu bırakmak zorunda bırakılır.
2. Fonksiyon: Kahramanın önüne koyulan bir engel bulunmaktadır. Bu engel Hugo'da kahramanın babasız ve dolayısı ile kimsesiz kalması, ayrıca istasyon şefi tarafından sürekli takip edilerek, itilip kakılarak yaşadığı hayat nedeniyle özgürlüğünün de kısıtlı olması şeklinde ifade edilmiştir.
3. Fonksiyon: Yasaklar film boyunca devam etmekle birlikte Hugo bu yasakları sürekli delmektedir. İstasyonun duvarları arasındaki *evine* girip çıkarken sürekli uyanık olmak durumundadır.
4. Fonksiyon: Kötü adam Gustave, Hugo hakkında bilgi edinmeye çalışır. İstasyonda gördüğü çocukların peşine düşerek birini yetimhaneye gönderir.

5. Fonksiyon: Kötü adam, istasyonun saatlerinin bakımından sorumlu olan Hugo'nun amcasının öldüğünü, yaptığı bir telefon görüşmesi sonunda anlar ve kahramanın kim olduğuna dair bir fikir edinmiş olarak peşine düşmeye karar verir.
6. Fonksiyon: İstasyon şefi Gustave, filmin son sahnesinde Hugo'ya ait olan bir şeye el koymaya çalışır. Hugo babasından kalan ve aslında George Melies'in tasarlayarak yaptığı otomatonu getirmeye çalışırken istasyon şefine yakalanır. Ancak kötü adamın otomata el koyması mümkün olamadan olaya tanık olan Melies müdahale eder.
7. Fonksiyon: Kahraman istemsizce kötü adamın amacına ulaşmasına hizmet eder. Bu fonksiyon Hugo'da bulunmamaktadır.
8. Fonksiyon: Kötü adamın kahramana ve/veya ailesine zarar verme fonksiyonu, filmin son sahnesinde Hugo'yu yakalayarak onu yetimhaneye göndermeye teşebbüs etmesi şeklinde gösterilmiştir. Hugo filminin kötü karakteri tam anlamıyla kötücül amaçlara hizmet eden bir anti kahraman olarak tasarlanmadığı için bu amacına ulaştırılmaz.
9. Fonksiyon: Kahraman bir şeyin eksikliğini hisseder. Hugo'da kahramanın eksikliğini hissettiği şeylerin başında babası vardır. Hugo'nun babasının Hugo için temsil ettiği şey her şeyden önce arkadaşlıktır. Kahraman film boyunca birkeç kez bunu dile getirerek yalnız olmaktan yorulduğunu belirtir. Babasını kaybettikten sonra yaşamak için bir *amaç* bulmaya çalışır.
10. Fonksiyon: Kahraman bir plan yapar. Bu planı Isabelle ile birlikte geliştirmiştir. George Melies'i iyileştirecekler ve onu yeniden mutlu bir insan haline getireceklerdir. Plan kapsamında profesör Rene Tabard'ı Melies'in evine götürürler.
11. Fonksiyon: Kahramanın evini terk ettiği fonksiyon, Hugo'da Propp'un ifade ettiği şekilde gerçekleşmemiştir. Filmin son sahnesinde Melies'in Hugo'yu evlatlık edineceği ve dolayısı ile duvarlar arasında sığındığı geçici evinden kurtulmuş olduğu izlenimi verilir. Bu oluş, kahramanın amacını veya planını gerçekleştirmek için evini terk ettiği fonksiyonun yerine gösterilemez.

12. Fonksiyon: Hugo, Isabelle ile kurduğu arkadaşlığın olumlu sonuçlarını görmektedir. Hugo'nun uzun süredir Melies'in dükkanından çaldığı parçalarla tamir etmeye çalıştığı otomaton, son bir parçaya gereksinim duymaktadır. Filmin bir sahnesinde Isabelle'in boynunda tesadüfen gördüğü kalp şeklindeki anahtar kolye, otomatonun çalışması için gereken son parçadır. Isabelle'i anahtarı vermesi için ikna etmesinin ardından *sihirli obje* olarak kodlanan anahtara sahip olmuş olur.
13. Fonksiyon: Kahraman Hugo, gelecekte kendisine yardım ederek sihirli objeyi verecek karakterin davranışlarına tepki verir. Isabelle'in macera arayan yapısı, ikisini iyi arkadaşlar haline getirir. Hugo, Isabelle'i sinema salonuna götürerek hayatında ilk kez film izlemesini sağlamıştır.
14. Fonksiyon: Kahraman, edindiği sihirli objeyi kullanır. Hugo, Isabelle'den aldığı kalpli anahtarı otomatondaki yuvasına oturtup çevirdiğinde otomaton çalışmaya başlar. Filmin bundan sonraki aşamalarını şekillendirecek olan eylem, sihirli obje sayesinde gerçekleşmiştir.
15. Fonksiyon: Kahraman zorlu görevi yerine getireceği yere götürülür veya gider. Hugo'da zorlu görev kendisine ve hayata küskün Melies'in mutlu olmasını sağlamak haline gelmiştir. Hugo zorlu görevi yerine getirmek için Isabelle ile yaptıkları plan gereğince Rene Tabard ile birlikte Melies'in evine gider.
16. Fonksiyon: Kahraman kötü adamla karşı karşıya gelir. Hugo, filmin son sekansında Melies'e yıllar önce tasarladığı otomatonu götürmek için istasyona döner. O sırada Hugo'nun gerçek kimliğini öğrenmiş olan kötü adam Gustave Hugo'yu yakalar. Bu sırada karşı karşıya gelirler.
17. Fonksiyon: Kahraman işaretlenme fonksiyonu Hugo filminde bulunmamaktadır.
18. Fonksiyon: Kötü adam alt edilir. Filmin son sekansında gerçekleşen olayda Hugo Gustave'a yakalanmış durumdayken Georges Melies'in duruma tanık olması sonucu onu istasyon şefinin elinden kurtarır. Bu sayede kötü adam şiddet kullanılmadan alt edilmiş olur.
19. Fonksiyon: Başlangıçtaki eksiklik veya talihsizlik giderilir. Filmin başında Hugo açısından en büyük eksiklik babasız ve kimsesiz olması, Melies

açısından en büyük eksiklik ise hayatta bir amaç bulamıyor olması şeklinde tanımlanmıştır. Filmin sonunda bu eksiklikler, iki kahraman için de dönüştürücü biçimde tamamlanmış olur.

20. Fonksiyon: Kahramanın geri dönmesi fonksiyonu Hugo filminde kahramanın Melies'e göstermek için istasyonda yaşadığı yere gidip otomatonu aldığı sırada gerçekleşir.
21. Fonksiyon: Kahraman takip edilir. Hugo istasyona döndüğü sırada kötü adam tarafından takip edilerek yakalanır.
22. Fonksiyon: Kahraman zor bir durumdan kurtarılır. Hugo'nun son sekansında kahraman kötü adam tarafından çok zor bir duruma sokulur. Bu durum Hugo'nun yetimhaneye gönderilmesi şeklinde gerçekleşmek üzere iken George Melies tarafından kurtarılır.
23. Fonksiyon: Kahramanın evine dönmesi ancak tanınmaması fonksiyonu Hugo'da bulunmamaktadır.
24. Fonksiyon: Düzmece kahraman fonksiyonu Hugo'da tam anlamıyla bulunmamaktadır. Ancak istasyon şefi Gustave karakterinin bir kötü adam/düzmece kahraman melezi şeklinde tasarlandığı iddia edilebilir.
25. Fonksiyon: Kahramana zor bir görev verilir. Hugo filminde kahramana verilen zor görev bir açıdan ölen babası tarafından verilmiş ancak diğer yandan kahramanın kendi kendine (*amaç bulmak için*) koyduğu bir hedef şeklinde ortaya koyulmuştur.
26. Fonksiyon: Zorlu görev olan Melies'i kırıngnlığından kurtarma görevi başarıyla sonuçlandırılır. Profesör Rene Tabard ve Isabelle'in yardımlarıyla Melies artık eski günleri hüznle anmamaktadır.
27. Fonksiyon: Kahramanın tanınması fonksiyonu Hugo filminde katmanlar halinde ve birden fazla aşama ile gerçekleşir. Hugo ile ilk karşılaşmasında O'na karşı olumsuz bir tavır takınan kütüphaneci Monsieur Labisse (Christopher Lee) daha sonra tekrar karşılaştıklarında Hugo'ya "Monsieur Cabret" şeklinde hitap ederek O'nu *tanıdığını* belirtmiştir. Öte yandan Melies'in eşi Mama Jeanne (Helen McCrory), ilk karşılaşmalarında Hugo'yu bir hırsız olmakla itham ederken daha sonra onu aileden biri olarak kabul etmiştir. Son olarak

Melies, filmin son sahnesinde kendi adına gerçekleşen törende hayatla barışmasının nedeni olarak Hugo'yu işaret etmiş ve onu büyük saygı ve sevgi ile övmüştür.

28. Fonksiyon: Düzmece kahramanın kimliğinin ortaya çıkarılması fonksiyonu Hugo'da bulunmamaktadır.
29. Fonksiyon: Düzmece kahramanın dönüştürülmesi, Hugo'da farklı bir eylemle ve farklı bir hedef üzerinden gösterilmiştir. Filmin başından itibaren kötü adam olarak resmedilen ve Hugo'nun eylemlerini kısıtlayan istasyon şefi Gustave, filmin sonunda tebessüm edebilen, aşık olabilen ve çocuklara karşı merhametli olan bir karaktere dönüştürülmüştür. Ayrıca bacağına savaştan kalan kalıcı sakatlık için kullandığı destekler yenilenmiş, bu sayede daha mutlu bir insana dönüşmüştür. Karakter filmin sonuna gelindiğinde artık izleyici tarafından *kötü* olarak tanımlanmayacak şekilde dönüşüm geçirmiştir.
30. Fonksiyon: Kötü adam cezalandırılır. Bu fonksiyon Hugo'da bulunmamaktadır. Filmin genel atmosferi şiddet ve aşırı uçlarda kötülüğün gösterilmediği yumuşak ve lirik bir anlatıma sahiptir. Bu nedenle kötü karakter cezalandırılmak yerine dönüştürülmüştür.
31. Fonksiyon: Kahraman evlenir ve taç giyer. Propp'un anlatı yapılarını oluşturan fonksiyonlarında yer alan eylemler mecazi anlamları ile okunduğunda *taç giyme* (veya *evlenme*) ediminin, kahramanın bundan sonraki hayatında daha mutlu olacağı bir kademeye ve pozisyona sahip olacağı şeklinde yorumlanabilir. Filmde de Hugo, artık evsiz değildir. Zorlu görevi yerine getirmesi neticesinde Melies tarafından evlatlık edinilerek mutlu bir hayat yaşayacaktır.

3.6.2.7. Değerlendirme

Hugo, bir kitap uyarlaması olmakla birlikte içinde gerçek hayattan karakterler (George Melies ve Jeanne D'Alcy) barındırmaktadır. Film hiçbir şekilde belgesel veya biyografik bir çalışma olduğunu iddia etmese de yönetmen Martin Scorsese'nin (ve filmin uyarlandığı kitabın yazarı Brian Selznick'in) filmin ritmi ve atmosferini oluşturmaktaki kararları gereği yumuşak, akışkan ve keskin duygulardan uzak bir anlatı ortaya

koyulmuştur. George Melies, gerçek hayatta sinemanın öncülerinden olup kariyeri boyunca 500'den fazla film çekmiştir. Martin Scorsese'nin George Melies'i resmederken kullandığı anlatım dili, O'na bir saygı duruşu niteliğindedir. Ayrıca Scorsese, CBS News'a verdiği röportajda, filmin, sinemanın kökenlerini ve nasıl ortaya çıktığını bilmeyen yeni jenerasyona bir şeyler öğretme fonksiyonu bulunduğunu ifade etmiştir.¹¹³ Hugo, yönetmen Martin Scorsese'nin 3-boyutlu olarak çektiği ilk filmi olma özelliği taşır. Filmin 3-boyutlu çekilmesindeki temel amaç filmin çekildiği dönemin karakteristikleri ve izleyici beklentileri ile ilgilidir. Scorsese, bahsi geçen röportajda bir filmi 3-boyutlu olarak çekmenin zahmetlerini ifade ederek oyunculuktan sahne tasarımına, mekan ve efekt kullanımına kadar filmin neredeyse tüm bileşenlerinin 2-boyutlu geleneksel sinema üretimine kıyasla daha farklı bir yaklaşımla ele alınması gerektiğini belirtir.



Resim 16 - Hugo filminin CGI ile üretilen görsel efektleri¹¹⁴

Hugo'da mekan tasarımı, dönemsel karakteri nedeniyle büyük ölçüde bilgisayar ortamında CGI kullanımı ile gerçekleştirilmiştir. Filmde kullanılan ve perspektife sahip çekimler 3-boyutlu görüntüleme teknolojilerinin sağladığı derinlik ile birleştğinde ortaya

¹¹³ <https://www.youtube.com/watch?v=MbFrqRaEjtl> Erişim Tarihi: 16.10.2019

¹¹⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=pVQ6hiIPkvM> Erişim Tarihi: 28.08.2019

çıkan daha gerçekçi ve kuşatıcı bir görsel deneyim olmaktadır. Negatif paralaks kullanımı son derece az olup filmin büyük bölümü pozitif paralaksta geçmektedir. Sahne yüzeyinin daha uzağında üretilen görsellik, yaratılan mekan içinde izleyicinin gezinmesine izin verecek şekilde tasarlanmıştır. Filmin en belirgin biçimde negatif paralaks kullanılan sahnesi 61'inci dakikada gerçekleşen sahnedir. Bu sahnede Hugo ve Isabelle, Melies'in eski filmlerinden karelerin olduğu sandığı açarlar ve ortada gezinen fotoğraflar, negatif paralaks kullanımı ile birlikte seyircinin önünde uçuşuyormuş gibi görünür.

Anlatı yapısı ve 3-boyutluluk kavramları açısından incelendiğinde Hugo, 3-boyutlu üretim ve gösterim teknolojisi etkisiyle yapısı değişmiş/dönüşmüş bir film olmamıştır. Filmin görsel derinliğe sahip olması, anlatı yapısında veya yapıyı oluşturarak organize eden unsurlarda bir farklılığa neden olmamıştır.

3.6.3. Life of Pi Filminin Anlatı Yapısı Çözümlemesi

Yann Martel'in aynı adlı romanından sinemaya uyarlanan Life of Pi¹¹⁵, yarı fantastik öğeler içeren bir filmidir. Film evreninde genç bir adam okyanusta karşılaştığı bir felakette hayatta kalmaya çalışmaktadır. Anlatı, filmde bir yazar olarak bulunan kurmaca bir karakter üzerinden ilerletilmektedir. Film hikayesi, yeni kitabı için ilham arayan bir yazarın baş kahramana geçmişle ilgili sorduğu sorularla yürütülmektedir. Bu sayede sürekli olarak flashbacklerden faydalanılarak oluşturulan anlatı, kahramanın Hindistan'dan Kanada'ya nasıl geldiğini ve yolda yaşadığı inanılmaz macerayı merkeze koymaktadır.

Crouching Tiger, Hidden Dragon (2000) ve *Brokeback Mountain* (2005) gibi filmlerle tanınan yönetmen Ang Lee, 2012 yapımı olan Life of Pi'da 3-boyutlu çekim tekniklerini kullanmayı tercih etmiştir. Filmin mekânsal evreni Hindistan'ın Bengal Körfezi'ne bakan sahil şehri Pondicherry, Kanada'nın Toronto şehri ve çoğunlukla Pasifik Okyanusu olarak gösterilmektedir.

¹¹⁵ Film Türkiye'de vizyona *Pi'nin Yaşamı* adıyla girmiştir.

3.6.3.1. Açılış

Film, daha sonra kahramanın ailesine ait olduğunun öğrenileceği hayvanat bahçesinden art arda sıralanmış görüntülerle ve dingin bir Hint müziği ile açılır. Açılış sekansında hayvanat bahçesinde görülen çekimler, 3-boyutlu görüntüleme teknolojilerinin negatif ve pozitif paralaks uzamlarını verimli kullanacak şekilde yaratılmıştır. Film kahramanı olan Pi Patel'i 4 ayrı oyuncu canlandırmıştır. Kahramanın 5 yaşındaki hali Gautam Belur ve 11-12 yaşlarındaki hali Ayush Tandon tarafından canlandırılırken; filmin büyük bölümünde görülen genç Pi ve yetişkin Pi, sırasıyla Suraj Sharma ve Irrfan Khan tarafından oynanmıştır.

Filmin ilk diyalogu yazar karakterinin (Rafe Spall) yetişkin Pi'a sorular sormasıyla başlar. Pi, kendi evinde misafir ettiği yazarın sorularına cevaplar verirken flashbackler devreye girer ve Pi'in hayatı bu şekilde çizgisel bir kronoloji halinde anlatılır. Hikaye Pi'in ağzından birinci tekil şahıs anlatısı ile ilerler. Bu sohbet sırasında Pi'in hayatı ile ilgili detaylı bilgiler verilir. İsminin nereden geldiğinden, bu isimle okul yıllarında yaşadığı sıkıntılardan ve ilerleyen sekanslarda gerçekleşen okyanus yolculuğunda ona arkadaşlık edecek Bengal kaplanıyla nasıl tanıştığından bahseder. Filmin anlatımında otobiyografik bir yaklaşım benimsenmiştir. Pi gençlik yıllarına gelene kadar geçen sürenin aktarıldığı açılış bölümünde ayrıca babası Santosh Patel (Adil Hussain) ve annesi Gita Patel (Tabu) tanıtılır.

Açılış sekansında ortaya koyulan manzara, aslında kahramanın geçmişini ve bugününü gösterdiği için filmin geri kalanına dair yaratılan merak unsuru, Pi ile yazar arasında devam eden söyleşide ortaya çıkan detaylarda gizlenmiştir. Filmin kötü adamı bulunmamaktadır. Onun yerine kahramana kötülük yapacak olan şey okyanusun kendisidir. Pi, doğanın güçleri tarafından zorlayıcı bir teste tabi tutulacak ve hayatta kalabilmesi beklenecektir. Macera ve/veya hayatta kalma hikayelerinde sık görülen bu durum, filmde karakterlerin kimliklerini belirginleştirmeyi zor kılmaktadır. Öte yandan filmin kahramanı Pi, çocukluğunda Hinduizm, Hristiyanlık ve Müslümanlık olmak üzere farklı dini inanış sistemleri ile ilgilenmiştir. Karakterin ruhani dünyasına tutulan bu ışık, manevi olarak kahramanın karar verme süreçlerini ve gündelik pratiklerini

etkilemektedir. Her üç dinden de motifler barındıran geçmişi, filmin gövdesini oluşturan okyanus geçişi boyunca referans verilen bir öge haline getirilmiştir.

3.6.3.2. Dönüştürücü Öge

Filmin anlatı açısından hikayeni dönüştüren ve açılıшта ortaya serilen durumu bozan birden fazla sayıda unsur bulunmaktadır. Öncelikle açılıшта Hindistan'ın Pondicherry şehrinde ailesi ile birlikte yaşayan Pi, babasının sahip olduğu hayvanat bahçesindeki hayvanları satarak Kanada'ya yerleşmeye karar vermesi nedeniyle yeni yeni yaklaşmaya başladığı kız arkadaşından ve kurulu düzeninden ayrılarak ülke değiştirmek zorunda kalmıştır. Bu durum, babasının açıkladığına göre maddi nedenlerden kaynaklanmıştır. Dolayısıyla ilk durumu mekânsal olarak bozan şey, ön görülemeyen parasal bir değişken olarak gösterilir.

Filmin açılış sekansında karakterlerin tanıtıldığı bölümde film hikayesinde önemli yer tutan *Richard Parker* adındaki Bengal kaplanı, korkulması gereken bir yırtıcı olarak resmedilmiştir. Babası Pi'a kaplandan ne şart altında olursa olsun uzak durması gerektiğini kesin bir dille anlatmış, bunu öğütünün pekişmesi için Pi'ın gözleri önünde kaplanın önüne bir kuzu bırakmış ve hayvanın yırtıcı bir avcı olduğunu çocuğunun iyice anlamasını sağlamaya çalışmıştır. Başta ortaya koyulan bu durum, Kanada seyahati sırasında gemi batınca can salında kaplanla yalnız kalan Pi için bir meydan okuma haline gelecektir. Haftalarca açık okyanusta ölüm kalım savaşı veren Pi, filmin 75'inci dakikasında kaplana bağırarak terbiye eder. Bunun üzerine artık kaplanla arasında karşılıklı saygıya dayanan bir ilişki sürecektir. Anlatı içinde dönüşen bu ilişki, kahramanın yaşam savaşı vermesinde ona enerji ve zindelik veren bir unsura dönüşmüştür.

3.6.3.3. Eylemler Dizisi

Life of Pi'da eylemler dizisi, birinci tekil şahıs tarafından anlatılan ve kahramanın hayatta kalma mücadelesi ile birlikte aile yapısını, dini inanışlarını, kültürel kodlarını da barındıran bir yapıda sunulmaktadır. Buna göre günümüz ve Pi Patel'in çocukluğundan itibaren yetişkinliğe uzanan süreçte yaşadıkları arasında gidip gelen bir kurgu tekniği kullanılarak örülmüştür. Gerçekleşen olaylar, kahramanın yalın ve genç bir birey olarak

saflık içinde gerçekleştirdiği eylemlerle ilerleyen, kendisi dışındaki ögeler tarafından belirlenen durumlardan kaynaklanan bir şekilde ifade edilir. Süper kahraman filmlerinde olduğu gibi kahramanın üstün güçleri yoktur. Pi Patel, son derece basit bir hayat yaşayan, etrafında gelişen olaylara karşı verdiği tepkilerde saflığını koruyan, her sıradan insanın davranacağı gibi davranan bir karakter olarak varlık bulur. Filmde kahramanın büyük bir düşmanı yoktur, hayatın sıradan akışı içinde başına gelen çeşitli talihsizlikler bulunmaktadır. Filmin kahramanın önüne koyduğu zorlu görev, kötü adamı öldürmesi değil, sadece hayatta kalması olarak ifade edilmiştir. Doğa, filmde hem beslenen kutsal bir varlık hem de can alabilen felaketler doğurma potansiyeli taşıyan bir unsur olarak yer alır. Olaylar temelde kahramanın, kendisi dışında verilen kararlar ve doğal güçler nedeniyle zorlaşan durumların üstesinden gelmesini dikte etmektedir. Bu tarafla Life of Pi, yine 3-boyutlu olarak gösterilmiş Alister Grierson yönetimindeki Sanctum (2011) gibi bir eylemler dizisine sahiptir. Doğaya karşı verilen mücadele ön görülemezdir ve kahramanın bu yolda hayatta kalmak için yapması gerekenler bazen fedakarlıklar yapmasını da gerektirebilmektedir. Pi Patel, ilk fedakarlığı evinden (ve dolayısı ile sevgilisinden) ayrılarak ortaya koymak zorunda kalmıştır. Daha sonra okyanusta yaşam mücadelesi verirken o zamana kadar çok korktuğu kaplanla can salını paylaşmak zorunda kalır. Ardından Hinduizm geleneği veya kuralları gereği tamamen vejetaryen beslenen kahraman, balık öldürmek zorunda kalır.

Son olarak, eylemler dizisi Life of Pi'da merkezdeki kahramanın yaşam hikayesinin doğa ve doğaya ait unsurlar (okyanus, hayvanlar, ada vs.) ile giriştiği mücadelenin anlatıldığı bir yapıda ilerlemektedir.

3.6.3.4. Dengeleyici Öge

Filmde Pi'nin hayatta kalış mücadelesinin sonunda gerçekleşen karaya ulaşma anı, dengeleyici unsur olarak görev yapar. Levi Strauss ünlü çalışmasında ifade edildiği gibi filmin ana gövdesinde yaşanan yaşam savaşı kara-deniz, insan-hayvan, yaşam-ölüm şeklinde kodlanmış ikili karşıtlıklar üzerinden ilerlemektedir.¹¹⁶ Pi, bu karşıt durumlardan kendi lehine olanları (yaşam, insan, kara) bulmak ve hayatta kalmak için mücadele

¹¹⁶ Claude Levi-Strauss, **The Savage Mind**, The Garden City Press Limited, Hertfordshire, 1966, s.68.

vermektedir. Film hikayesi, haftalarca açık okyanusta kaldıktan sonra karanın bulunmasının gerçekleştiği 104'üncü dakikada dengelenir. Bu dengelenmenin öğelerinden biri de can salında birlikte geçirdiği zamanda ona önce bir tehdit oluşturan ancak daha sonra hayat arkadaşlığı yapan Bengal kaplanı Richard Parker'ın saldan inerek arkasına bile bakmadan karşısındaki ormana doğru uzaklaşması şeklinde gösterilir. Artık kara bulunmuş, hayatta kalınmış ve kaplan tehdidi ortadan kalkmıştır. Elbette hikaye dünyası içinde bu ayrılık, dramatize edilerek sergilenmiş ve kaplanın gitmesi kahramanın bir arkadaşını (tek arkadaşını) kaybetmesi şeklinde duygu yüklenerek gösterilmiştir.

3.6.3.5. Sonuçlandırma

Life of Pi, anlatının birinci tekil şahıs üzerinden ilerletildiği bir yapıda ve geçmiş bir hikayenin anlatılıyor olmasından dolayı nostaljist bir romantizmle sona yaklaştırılmıştır. Filmin kahramanı Pi, kendisiyle söyleşi yapan yazara anlattığı hikayeyi, bilge bir tavırla sürdürür. Flashbacklerle asıl hikaye sona erdiğinde Pi, bunun inanılır gibi bir hikaye olmadığının farkındadır. Geminin batmasının nedenini araştıran sigorta şirketi ile yaptığı konuşmanın detaylarını veren Pi, hayvanlarla ve özellikle yetişkin bir Bengal kaplanıyla bir can salında haftalar geçirmesi hikayesini dönüştürerek anlatır. Sigorta şirketi yetkililerine daha inandırıcı bir hikaye anlatması gerektiği ortaya çıkınca hayvanlar yerine gemiden kendisi gibi sağ kurtulan ancak denizde geçirdikleri süre içinde ölen insanları koyar. Bu gelişme, film hikayesinin asıl gövdesini oluşturan okyanusta hayatta kalma macerasının iki tarafı olduğunu ortaya koyar. İzleyici gerçekte hangi olayların yaşandığını seçmekte özgür bırakılmıştır.

Film hikayesi Pi Patel için mutlulukla sonlanmış. Korkunç kazadan kurtulduktan sonra Kanada'ya yerleşmiş, evlenmiş ve iki çocuk sahibi olmuştur. Sohbet ettiği ve hikayesini kitaba dönüştürecek olan yazarı da ailesiyle tanıştır. Film Bengal kaplanının arkasına bakmadan ormana doğru yürüyerek gözden kaybolduğu bir çekimle biter.

3.6.3.6. Life of Pi'da Film Anlatısının Söz Dizimsel Fonksiyonları

Film, anlatının yapıtaşları açısından sembolik unsurlar içermektedir. Buna göre kötü adam veya kötü karakter yerine kahramanın başına gelen talihsizlikler vardır.

Hayatta kalma mücadelesi verirken en büyük düşmanı zaman ve doğa olarak resmedilir. Ancak doğanın hayran bırakan güzelliklerinin de gösterildiği ve kahramanın bu sayede motivasyonunu kaybetmeden yola devam ettiği film, Propp'un yapısal unsurları açısından aşağıdaki fonksiyonları içermektedir. Bu tablonun oluşturulması filmin, kahramanın günümüzdeki zamanda geçen ve olayları birinci tekil şahıs üzerinden anlattığı dış yapısı ile değil, hikayenin bir iç katmanında bulunan hayat hikayesi ile gerçekleştirilecektir.

1. Fonksiyon: Kahramanın yolculuğuna başlaması, babasının Hindistan'dan ayrılarak Kanada'ya yerleşmekle ilgili kurduğu planın parçası olarak filmin 31'inci dakikasında gerçekleşir.
2. Fonksiyon: Kahramanın önüne bir yasak koyulur. Bu yasağa göre Pi, babasının hayvanat bahçesine yeni gelen Richard Parker isimli Bengal kaplanına kesinlikle yaklaşmayacaktır.
3. Fonksiyon: Kahramanın önüne koyulan yasak, Kanada'ya göç etmek üzere bindikleri geminin batması ile aynı can salında tesadüfen kaplanla yakınlaşmak zorunda kalması nedeniyle kırılmış olur.
4. Fonksiyon: Filmde kötü adam bulunmamakta, o nedenle kahraman hakkında bilgi edinmeye çalışan bir karakter de bulunmamaktadır.
5. Fonksiyon: Bu unsur Life of Pi filminde bulunmamaktadır.
6. Fonksiyon: Kötü adam, bir hayatta kalış macerasının anlatıldığı Life of Pi'da okyanus ve içindekiler olarak düşünüldüğünde, kötü adamın kahramanın bütün ailesini *çaldığı* iddia edilebilir. Filmde geminin batması sırasında kahramanın annesi, babası ve büyük kardeşi hayatlarını kaybetmiştir.
7. Fonksiyon: Kahramanın istemsizce kötü adamın emellerine hizmet etmesi fonksiyonu bu filmde Pi'nin hayatını tehdit eden okyanusta bir can salı üzerinde sürüklenirken gerçekleşir. Kahraman, filmin 72'nci dakikasında gece ışık saçan okyanus canlılarına¹¹⁷ hayran olarak suya elini sokup hareket ettirince avlanmakta olan dev bir mavi balinanın dikkatini çeker. Balina hızla yüzeye çıktığında kahraman saldan düşer, birçok erzakı suya dağılır ve hayatını tehdit eden tehlike bir anda artmış olur.

¹¹⁷ Biyoluminesans. Biyolojide bazı canlı organizmaların gerçekleştirdiği kimyasal reaksiyonlar sonucu ışık saçması durumu.

8. Fonksiyon: Kötü adamın kahramanın ailesine zarar verme fonksiyonu bu film için okyanusta ortaya çıkan fırtınanın gemiyi batırarak Pi'nin bütün aile üyelerini öldürmesi olarak yorumlanabilir.
9. Fonksiyon: Kahraman bir şeyin eksikliğini hisseder. Life of Pi'da baş kahramanın en büyük eksikliği fırtınada kaybettiği ailesidir. Ancak birçok film veya hikayede görüldüğü gibi ailesini kaybeden kahramanın büyük bir trajedi yaşadığının ve hayatını intikam almaya adayacağını beklenmediği, hikayenin daha ziyade hayatta kalma mücadelesine odaklanan bir yapıda örüldüğü söylenebilir. Buna göre anlamsal olarak kahraman, *karanın* özlemini hisseder. Açık okyanusta hayatta kalmaya çalışırken eksikliği en çok hissedilen ve film dünyasında belirginleştirilen öge kara olarak resmedilmiştir.
10. Fonksiyon: Kahraman, fırtınayla birlikte geminin batması sonucunda can sallarından birine binmeyi başarır ve ilk darbeyi sağ atlatır. Hayatta kalmak ve temsili anlamıyla doğaya karşı gelmek üzere yaptığı hazırlık, filmin ana gövdesi içinde balık tutmak için yaptığı düzenek, kaplanı besleyerek onunla arkadaş olmaya çalışması gibi eylemlerle gösterilmiştir.
11. Fonksiyon: Kahramanın evi terk etmesi, ailesiyle birlikte yola çıktığı ikinci sekansın başında gerçekleşir. Bu sırada kahraman henüz kendisine *verilecek* büyük görevden haberdar değildir.
12. Fonksiyon: Life of Pi'da kahramanın edindiği *sihirli nesne*, Bengal kaplanıyla girdiği baskınlık mücadelesi sonunda cesaretinin test edilmesi ve kaplanla arkadaş olması şeklinde yorumlanabilir. Kaplan artık kahramana yol arkadaşlığı edecek, duyularını sürekli canlı tutacak ve aklını kaçırmamasını engelleyecektir.
13. Fonksiyon: Kahramanın, gelecekte ona yardım edecek vericinin aksiyonlarına karşılık vermesi fonksiyonu, Life of Pi'nin kompleks anlatı katmanlarından dolayı tanımlanmakta güçlük çekilen bir fonksiyondur. Filmin başında tehdit olarak tanımlanan kaplan, aynı zamanda ona verilen sihirli obje aynı zamanda da kahramana yardım eden verici olarak yorumlanabilir.
14. Fonksiyon: Kahramanın kendisine verilen veya edindiği sihirli nesneyi kullanması fonksiyonu, can salında kaplanla birlikte hayatta kalmaya çalıştığı

sırada gerçekleşir. Pi'nin hayatta kalma motivasyonu, kaplanla arkadaş olmasının sonucu olarak resmedilmiştir. Bu dostluk sayesinde kahraman dolaylı olarak kendisine fayda sağlamıştır.

15. Fonksiyon: Kahraman zorlu görevi yerine getireceği yere götürülür. Filmin aynı zamanda dönüştürücü ögesi olarak tanımlanabilecek okyanusa açılma eylemi, kahramanın zorlu görevi yerine getireceği yere götürülmesi olarak ifade edilebilir. Kahraman babasının verdiği kararın bir sonucu olarak okyanusa açılır ve zorlu görevi olan hayatta kalma edimini gerçekleştirmeye çalışır.
16. Fonksiyon: Kahramanın kötü adamla (O'nun canını almaya çalışan okyanus) karşılaşması, gemi okyanustayken çıkan fırtına nedeniyle batması şeklinde temsil edilir.
17. Fonksiyon: Kahraman işaretlenir. Bu fonksiyon filmde bulunmamaktadır.
18. Fonksiyon: Kahraman kötü adamı alt eder. Pi, can salıyla birlikte filmin 104'üncü dakikasında Meksika kıyılarına varıp sahile ulaştığında kötü adam alt edilmiş olur. Pi ve can yoldaşı Richard Parker hayatta kalmıştır. Doğanın kahramanın karşısına çıkardığı zorluklar Pi'nin hayatta kalma azmi, kaplanın dostluğu ve babasından aldığı derslerin bir kombinasyonu sayesinde tek tek geride bırakılmıştır.
19. Fonksiyon: Başlangıçtaki eksiklik giderilmiştir. Pi'nin başlangıçta hissettiği eksiklik veya talihsizlik aslında sıradan hayatının bir parçası olmayan okyanus macerasına dönüşmüştür. Bu durumda talihsizliğin giderilmesi, hayatta kalabilmiş olması şeklinde yorumlanabilir.
20. Fonksiyon: Kahraman geri dönmesi fonksiyonu Life of Pi'da bulunmamaktadır.
21. Fonksiyon: Kahramanın takip edilmesi fonksiyonu filmde bulunmamaktadır.
22. Fonksiyon: Hikayenin kahramanı Pi, zor durumdan kurtarılır. Kıyıya ulaşan kahraman, halsiz biçimde kumsalda uzanırken durumu gören insanlar yardımına gelir ve onu hastaneye taşırlar.
23. Fonksiyon: Kahramanın evine dönmesi ancak tanınmaması fonksiyonu bu filmde bulunmamaktadır. Kahraman, ayrıldığı evine bir daha dönmemiştir.

24. Fonksiyon: Life of Pi’da düzmece olarak nitelendirilebilecek kahraman bulunmamaktadır.
25. Fonksiyon: Kahramana verilen zor görev, geminin batmasından itibaren filmin son sekansına kadar süren hayatta kalma görevidir.
26. Fonksiyon: Zorlu görev başarıyla sonuçlandırılır. Pi’nin hayatta kalması, bunun sonucu olarak temsil edilmiştir.
27. Fonksiyon: Kahraman tanınır. İnanılmaz biçimde hayatta kalan kahraman geminin sigorta şirketi yetkilileri tarafından sorgulandığında anlatılan hikayeye inanmazlar. Bunun üzerine Pi onların inanabileceği daha basit ve hayvanların yerine insanları koyduğu bir hikaye anlatır. Bu durum üzerine kahraman tanınmış ve hikayesine inanılmış olur.
28. 29. ve 30. Fonksiyon: Filmde düzmece kahraman bulunmadığı için düzmece kahramanın kimliğinin ortaya çıkarılması ve düzmece kahramanın dönüştürülmesi fonksiyonları bulunmamaktadır. Ayrıca kötü adamın cezalandırılması fonksiyonu da bulunmamaktadır. Filmin bir bölümünde kahramanın önüne engeller koyan ve bir anlamda onu öldürmeye çalışan okyanus (daha geniş anlamıyla doğa) kötü adam gibi gösterilmiş olsa da anlatının oluşturulduğu katmanlar arasında kötü adamın cezalandırılması söz konusu değildir.
31. Fonksiyon: Kahraman evlenir. Okyanus macerasını geride bırakıp hayatta kalan kahraman, nihai olarak Kanada’ya ulaşır ve hayatını orada sürdürmeye devam eder. Evlenir ve iki çocuğu olur. Film evreni içinde aile bireylerini, geçmiş hayatını ve neredeyse her şeyini kaybetmiş olmasına rağmen filmin buruk ancak mutlu bir sonla bitmiş olduğu duygusu ön plandadır.

3.6.3.7. Değerlendirme

Life of Pi filmi, bu çalışma kapsamında incelemeye alınan filmlere kıyasla anlatı ve anlatı yapısı açılarından farklılıklar barındırmaktadır. Avatar (2009) gibi birinci tekil şahıs anlatımına dayandırılrsa da Life of Pi, hikayeyi doğrudan seyirciye değil, seyirciyi temsil etmesi için film hikayesine dahil edilmiş kurmaca bir karakter olan yazar üzerinden anlatır. Seyircinin merak edebileceği sorular film boyunca yazar karakteri tarafından

sorulur ve kahraman Pi Patel tarafından cevaplanır. Bu soruların başında kahramanın anlattığı hikayenin doğruluğu bulunmaktadır. Seyircinin merak ettiği ve filmde yazar aracılığıyla kahramana sorulan soru ile, kahramanın yaşadığını iddia ettiği serüvendeki öğeler sorgulanmış olur. Anlatı yapısının katmanları, kahraman karakterinin derinliği ve yaşanan maceradaki bazı öğelerin olağanüstü motifler barındırması, bir roman uyarlaması olan Life of Pi için ön görülebilir unsurlardır. Sentagmatik açıdan Vladimir Propp'un hikayelerin anlatı yapılarında var olduğunu öngördüğü ortak fonksiyonların büyük çoğunluğu, bazılarının sıralarındaki yer değişiklikleri haricinde filmde bulunmaktadır.



Resim 17 - Life of Pi filminin stüdyo çekimleri¹¹⁸

Life of Pi'nin yapımında, sinemada 3-boyutlu teknolojilerin kullanımı bakımından döneminin en üstün sistemi olan PACE Fusion kamera düzeneği kullanılmıştır. Bu düzenek, görüntünün kaydedildiği iki kameranın birbirine olan uzaklığının ve birbirlerine yaptıkları açının kontrol edilmesine izin veren esnek ve diğer 3-boyutlu kamera düzeneklerine kıyasla daha hafif bir düzendir. James Cameron'a göre bu sistemin esnekliği 3-boyutlu sinema endüstrisi açısından en büyük avantajdır ve PACE'den

¹¹⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=VckqzOUczQA> Erişim Tarihi: 02.11.2019

önceki sistemlerle yapılan çekimler, bazı kamera açılarının kullanımına izin vermemektedir. PACE sistemi, bir omuz kamerası olarak rahatlıkla kullanılabilmekte, bu sayede özellikle hareketli aksiyon sahnelerinin gerektirdiği hız ve pratikliği bir arada sunmaktadır.¹¹⁹ Öte yandan mekan tasarımı, sanal dijital karakter ve birçok diğer efekt için CGI teknolojisinden faydalanılmıştır.

Life of Pi, aynı dönemde çekilen diğer 3-boyutlu filmlerin çoğuna kıyasla daha fazla sayıda negatif paralaks alanını kullanmıştır. Film 3-boyutlu izlendiğinde atmosferik etkinin artırılması amacıyla bazı hayvanların, parıltı ve ışıltı efektlerinin, ayrıca bazı geçiş efektlerinin negatif paralaksta geçtiği görülmektedir. Ancak filmi oluşturan 1000 civarında çekimin büyük bölümünde pozitif paralaks kullanımının daha yoğun olduğu tespit edilmiştir. Bu da 3-boyutlu filmlerde asıl etkinin izleyicilerin üzerine doğru yaklaşan efektlerden ziyade; mekan yaratmak ve izleyicinin o mekanın derinliği tarafından kuşatılmasını sağlamak olduğu tezini doğrulamaktadır.

3.6.4. Exodus: Gods and Kings¹²⁰ Filminin Anlatı Yapısı Çözümlemesi

Tarihi bir hikayenin anlatıldığı Exodus: Gods and Kings filmi, M.Ö. 1300 yıllarında İkinci Ramses'in Mısır tahtında olduğu dönemde Musa'nın 400.000 İbrani köleyi kurtararak vaat edilen topraklara yaptığı büyük göçü anlatmaktadır. Anlatının kurulmasında kullanılan yapı ve dil, klasik Hollywood anlatı yapısıyla örtüşecek biçimdedir. Kahramanın karakter dönüşümünün zamanla gerçekleştiği, bunun dış etmenler tarafından tetiklendiği ve hızlandırıldığı bir sürecin sonunda da çözülme görülmektedir. Film, *Gladiators* (2000) ve *Kingdom of Heaven* (2005) gibi tarihi içerikli aksiyon draması alanında deneyimli olan Ridley Scott tarafından yönetilmiştir.

3.6.4.1. Açılış

Filmin açılışı izleyiciyi izlenecek hikayenin zamanı ve mekanı hakkında bilgilendiren ekran yazılarıyla gerçekleşmektedir. Ayrıca ekran yazıları ile hikaye hakkında verilen bilgiler de mevcuttur. Buna göre İbraniler 400 yıldır Mısır'da köle

¹¹⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=142gTbBDzWM> Erişim Tarihi 02.11.2019

¹²⁰ Film Türkiye'de vizyona **Exodus: Tanrılar ve Krallar** adıyla girmiştir.

olarak tutulmakta ve Antik Mısır'ın görkemli yapılarını, piramitlerini, şehirlerini İbraniler inşa etmektedir. Son olarak İbranilerin bütün bu zaman boyunca tanrılarını unutmadığı ve tanrının da onları unutmadığı şeklindeki ekran yazısı, izleyicinin filmin hikayesi ve yaşanacaklar konusunda fikir sahibi olmasını sağlamaktadır. Açılış bölümü İkinci Ramses'in (Joel Edgerton) babası Seti'nin (John Turturro) tahttaki son dönemi ile başlar. Ramses ve Musa (Christian Bale) kardeş gibi büyümüşlerdir. Ancak Seti, Musa'ya bir lider olarak oğlu Ramses'ten daha çok güvenmekte, O'nu daha çok sevmektedir. Filmde önemsiz bir karakter gibi görünse de hikaye akışındaki ilk kırılmaya neden olan karakter Seti'nin dini danışmanı ve rahibe (Indira Varma) olarak resmedilmiştir. Açılış sekansında Hititler ile Kadeş şehri yakınlarında bir çatışmaya girecek olan Seti, bunu yapmadan önce rahibeden bir kehanette bulunmasını ister. Rahibe ritüelini gerçekleştirdikten sonra bu çatışmada Ramses'in hayatını birinin kurtaracağını ve kurtaran kişinin bir gün lider olacağını söyler. Bu durum büyük şaşkınlık ve özellikle Ramses tarafından tedirginlikle karşılanır. Musa ile birlikte büyümüşlerdir ancak kendi inançları gereği kehaneti de ciddiye almaktadır. Girilen çatışmada Musa'nın Ramses'in hayatını kurtarması, hikaye akışında ikisinin arasına bir güvensizliğin girmesine neden olur.

Açılış ve ortaya koyulan manzara, hikayenin ilerleyen aşamalarında Musa ve Ramses'in ayrı düşeceğini, özellikle Seti'nin ölümünden sonra tahta çıkan Ramses'in giderek daha ciddiyetsiz bir yönetici olmaya doğru evrileceğine dair ipuçları barındırmaktadır.

3.6.4.2. Dönüştürücü Öge

Film hikayesinin başında ortaya koyulan *normal* durum, Seti'nin ölümü üzerine Ramses'in yeni Mısır kralı olarak tahta çıkması, Musa'nın yeni kralın danışmanı ve generali olarak görev yapması şeklindedir. Ramses'in, Seti'nin soyundan gelmediği için kral olma şansı bulunmamaktadır. Bu durum, Musa'nın kölelerin çalıştırıldığı ve yaşadığı bir kamp şehir olan Pithom'u ziyaret etmesi sırasında yaşanan olaylarla başka bir yöne evrilecektir. Bu ziyarette kölelerin problemlerini soruştururken, İbrani kanaat önderi Nun'dan (Ben Kingsley) Musa'nın kendisinin de bir İbrani olduğu hikayesini dinler. Kendi geçmişini ve kökenini tam olarak bilmeyen Musa, bu hikayeye ilk başta inanmaz ancak içindeki kuşku, ilerleyen günlerde artarak devam edecektir. Öte yandan,

Musa'nın Nun ile yaptığı konuşmayı uzaktan dinleyen casuslar, Pithom şehrinin valisine konuyu aktarırlar. Ramses'e durumu anlatan vali Hegep (Ben Mendelsohn), kehanetin gerçek olduğunu ifade eder. Zaten o ana kadar sürekli tedirgin olan Ramses, bu hikayeyi duyunca Musa'yı sürgüne gönderir. Annesi Tuya'nın (Sigourney Weaver) ısrarlarına rağmen Ramses'i öldürmeyip sürgüne göndermiştir, çünkü birlikte kardeş gibi büyüdüğü Musa'yı öldürmeye kıyamaz. Ancak tahtına tehdit oluşturacak bir varlığı da uzaklaştırmak zorundadır. Musa, sürgüne gönderilmesini takip eden süreçte zorlu doğa koşullarında hayatta kalmaya çalışır. Yabanın ortasında bir köye gelen Musa, burada tanıştığı Zipporah (Maria Valverde) adındaki kadınla evlenir. Birkaç yıl boyunca köy hayatının rutinleri içinde mutlu ve huzurlu bir yaşam sürer. Fırtınalı bir günde kaçan koyunları yakalamak köy yakınlarındaki dağa tırmanmaya başlar. Eşinin inancına göre çıkmanın yasak olduğu dağda tanrı Musa'ya bir çocuk kılığında görünür. Aşağı indiğinde fırtınada kayıp düşmesi nedeniyle bacağı kırık ve başına aldığı darbelerle tam olarak kendinde değildir. Yıllardır içine gömdüğü kimliği ortaya çıkmaktadır. Filmin bu kısmı, başta ortaya koyulan normal durumun birdenbire bozulduğu ve Musa'nın artık sıradan bir insan olmadığına işaret eden gelişmeleri barındırmaktadır.

3.6.4.3. Eylemler Dizisi

Exodus: Gods and Kings, düz bir kronoloji ile ve neden-sonuç ilişkilerinin, güç savaşının, insani duyguların ve dini motiflerin olduğu bir ortamda anlatılan bir hikayeye sahiptir. Filmde gerçekleşen eylemler kompleks yapıda değildir. Musa'nın tüm İbranileri Mısır'da kölelikten kurtararak vaat edilen topraklara ulaştırması, bütün ilahi dinlerin kitaplarında yer alan bir hikayedir. Bu hikayenin temel unsurlarından biri de tanrısal güçlerle gerçekleştirilen eylemlerdir. Dolayısı ile olaylar ve eylemler farklı inanç sistemlerinden gelen, farklı kökenleri bulunan insan gruplarının arasında yaşanan çekişmeyi anlatır. Bu anlamda eylemler, ikili karşıtlıklar üzerinden ilerlemektedir. Ancak fantastik süper kahraman filmlerinde olduğu gibi mutlak kötü adam, iyiliğin temsilcisi kahraman gibi öğeler yerine efsanenin insanlaştırılmış ve insan zaaflarıyla donatılmış, insan duygularıyla hareket eden karakterleri mevcuttur. Ramses ve Musa kardeş gibi büyütüldükleri ve ayrıldıkları ana kadar birbirini kollamış birer karakter olduğu için eylemlerin arkasındaki motivasyon filmin çoğu anında arkadaşlık teması üzerine

temellendirilmiş durumdadır. Bu duruma, Ramses'in imkanı varken Musa'yı öldürmemesi, Musa'nın da Ramses'i mahzende kıstırdığı zaman öldürme şansı olmasına karşın öldürmemesi örnek olarak verilebilir. Filmde hikayenin akışına hizmet eden her eylem, karakterlerin de dönüşümünü gerçekleştirmektedir. Buna göre firavun Ramses'in Musa'nın peşine düşerek onu öldürmeye çalışması, her seferinde tanrının yeni bir gazabına uğramasıyla sonuçlanmaktadır.¹²¹

3.6.4.4. Dengeleyici Öğe

Film evreni ve hikaye akışı içinde biriken gerilim ve yükselen duygusal ağırlığın dengelenmesi, filmin son sekansında Musa'nın 400.000 İbrani ile birlikte Mısır'dan çıkarak Kızıldeniz'den geçişi esnasında gerçekleşir. Bu esnada Mısır halkının ve kendisinin başına gelen felaketler nedeniyle İbranilerin ayrılmasına izin veren Ramses fikir değiştirerek onları öldürmek için peşlerine düşer. Tam Kızıldeniz'den geçerken Musa'nın mucizesi olarak anlatılagelen denizin yarılması gerçekleşir ve İbraniler karşıya geçer. Yeniden yükselen deniz suyu İbranilerin peşine düşen Ramses'i ve Mısır ordusunu yutar. Filmin zirve (climax) noktasını temsil eden sahne, aynı zamanda dengeleyici öğe olarak görev yapar.

3.6.4.5. Sonuçlandırma

Film zirve noktasının ardından Musa'nın İbranileri vaat edilmiş topraklar olan Canaan'a götürmesi şeklinde sonlanır. Mitlere göre yıllarca sürecektir yolculuk devam ederken film hikayesi sonlanır. Musa yaşlanmıştır ve belirli aralıklarla bir çocuk kılığında gördüğü tanrı figürü onu yalnız bırakmaz. Büyük bir kabile halinde yaptıkları yolculuk sürerken film biter. Film İbraniler için mutlu sona erdirilmiştir. Ramses ise tufandan canlı kurtulmuş ancak ordusu yok olmuş, ayrıca tanrının son gazabı sırasında ilk çocuğu ölmüştür. Fil boyunca anlatı yapısı doğrusal olarak ilerlemiş ve izleyici bu mutlu sona hazırlanmıştır.

¹²¹ Kutsal kitaplarda yer alan *Çıkış* hikayesine göre tanrı, İbranileri köle olarak tutan Mısır'ı 10 felaketle cezalandırmıştır. Bu hikaye Tevrat ve İncil'de Exodus bölümlerinde açıklanırken Kuran'da da çeşitli surelerde belirtilmiştir.

3.6.4.6. Exodus: Gods and Kings’de Film Anlatısının Söz Dizimsel

Fonksiyonları

1. Fonksiyon: Filmde Musa’nın ilk yolculuğu, İbrani kölelerin yaşadığı Pithom şehrine düzenlediği bir iş seyahati ile gerçekleşir. Burada kendisinin de bir İbrani olduğunu ve aslında nehirde bulunup yetiştirildiğini öğrenecektir.
2. Fonksiyon: Kahramanın bir engeli vardır. Ancak bu engel bilgisizlikten kaynaklanmaktadır. Geçmişi ve kökeni hakkında bildikleri yanlıştır ve aslında İbrani soyundan gelmektedir.
3. Fonksiyon: Bu engel, Musa’nın Pithom ziyareti sırasında gerçek kimliğini ve kökenini öğrendiğinde kırılmış olur.
4. Fonksiyon: Kötü adam, Exodus: Gods and Kings filminde dönüşmüş bir karakter şeklinde varlık gösterir. Ramses, İbranilere eziyet eden ve Musa’yı öldürmek isteyen bir karaktere sonradan dönüşmüştür. Filmin başında Musa ile birlikte kardeş gibi büyümelerinin ardından ilahi nedenlerle yolları ayrılan ikili, artık düşmandır. Ramses, bu bağlamda düşmanı olan Musa hakkında bilgi edinmeye çalışır. Her gün İbrani topluluğundan kişileri idam ederek Musa’nın nerede olduğunu öğrenmek ister.
5. Fonksiyon: Ramses sonunda Musa’nın gerçek kimliğini öğrenmesinin ardından O’nun İbrani topluluğunu harekete geçirmeye ve organize etmeye çalıştığını öğrendiğinde karakterlerin karşıtlık içindeki belirginliği en yüksek seviyeye çıkmıştır.
6. Fonksiyon: Kötü adamın kahramandan bir şey çalması fonksiyonu, filmde Ramses’in Musa’yı yetkilerinden sıyrıp çöle sürgüne göndermesi şeklinde yorumlanabilir. Musa’nın sadece kariyeri değil, ailesi dahil her şeyi O’ndan alınmıştır.
7. Fonksiyon: Kahraman istemsizce kötü adamın emellerine hizmet eder. Musa’nın Mısır’dan sürgün edilmesini takip eden dokuz yıllık süreçte Ramses tahta oturmuş ve köleleri insafsız şartlarda çalıştırarak yeni anıtlar yaptırmaktadır. Musa o sırada çölde bir köyde bulduğu minimal huzura kendini

kaptırmıştır. Bu sırada farkında olmadan ve istemeden Ramses'in İbranilere dokuz yıl boyunca eziyet etmesine kayıtsız kalmıştır.

8. Fonksiyon: Kötü adam kahramana veya ailesine zarar verir. Bu durum, Ramses'in İbranilere yaptığı eziyet ve idamlar ile açıklanabilir. Zira İbraniler, filmde de belirtildiği gibi Musa'nın *ailesidir*.
9. Fonksiyon: Kahramanın eksikliğini hissettiği şey filmin en başında bulunmamaktadır. Mısır'ın önde gelen kraliyet üyelerinden biridir ve Ramses ile kardeş gibi büyümüştür. Firavun Seti ile kan bağı olmadığı için bir soraki firavun olma şansı yoktur ancak bir eksikliği de yoktur, hayatından memnundur. Öte yandan henüz ilk sekansta hikaye serilirken Musa'nın geçmişiyle ilgili şüpheyi düşmesi ve gerçeği öğrenmek için çabalaması bir eksiklik olarak yorumlanabilir. Bu eksikliğin giderilmesi film hikayesinin ana gövdesinde gerçekleşecek olay ve eylemleri doğuracaktır.
10. Fonksiyon: Musa'nın İbrani topluluğunu kölelikten kurtararak Mısır'dan kaçırmak için yaptığı hazırlık bu fonksiyona hizmet etmektedir. Kaçış hazırlığı Musa'nın İbrani topluluğunu Ramses'in askeri güçlerine karşı hazırlaması ve onları eğitmesi şeklinde gösterilir.
11. Fonksiyon: Kahraman evi terk eder. Musa, sürgüne gönderildiğinde bulduğu köyde evlenmiş, çocuk sahibi olmuş ve filme göre dokuz yıl yaşamıştır. Bu süre boyunca *evi* olan köyden ayrılarak Pithom'a gider.
12. Fonksiyon: Bu filmde sihirli nesne olarak görev yapan unsur, bir erkek çocuğu suretindeki tanrının kendisidir. Musa, evlendiği köydeki Tanrı Dağı'na tırmandığında başına gelen şey bir mucize niteliğinde olup O'nun tanrıyı görmesine yol açmıştır. Bu andan itibaren bu sihirli güç hep Musa'nın yanında olacak ve ona yol gösterecektir.
13. Fonksiyon: Kahraman gelecekte ona yardım edecek vericinin aksiyonlarına cevap verir. Filmde Musa'ya yardımcı olan ve O'na hayatının çeşitli noktalarında destek veren birden çok sayıda karakter bulunmaktadır. Bunlardan ilki Ramses'in babası Seti'dir. Seti'nin ona verdiği kılıcı film boyunca kullanacaktır. Öte yandan Pithom'da karşılaştığı İbrani kanaat önderi Nun, Musa'ya eksikliğini hissettiği *kimliğini* verir. Ancak bu filmin *verici*

olarak nitelendirilebilecek en önemli karakteri kuşkusuz tanrıdır. Tanrı, Musa'nın dualarına cevap verir, ona yol gösterir. Musa tanrının söylediklerini yerine getirir.

14. Fonksiyon: Kahraman sihirli nesneyi kullanır. Sihirli nesne ve aynı zamanda verici olarak görev yapan tanrı, filmde Musa'nın işini kolaylaştırıcı fonksiyondadır. Musa'nın eylemlerinin İbranileri kölelikten kurtarmasının nesiller süreceğini belirten tanrı, bunun ardından Mısır'a ve halkına felaketler gönderir ve aslında Musa değil, kendi bilinci olan bir karakter olarak tanrı fonksiyon görür.
15. Fonksiyon: Kahramanın zorlu görevi İbranileri kölelikten kurtarmaktır. Filmin 63'üncü dakikasında evinden ayrıldığında doğrudan Pithom'a giderek görevi gerçekleştireceği mekana ulaşmış olur.
16. Fonksiyon: Kahraman kötü adamla karşı karşıya gelir. Bu fonksiyonun yerine gelmesi, Musa'nın bir gece krallık mahzeninde Ramses'in karşısına çıkması şeklinde ortaya çıkar. Burada yüzleşirler ancak birbirlerine saldırmazlar. Musa İbranilerin kölelikten çıkarılıp özgür Mısırlılar olarak yaşaması gerektiğini veya onların serbest bırakılıp gitmelerine izin verilmesinin gerektiğini belirtir. Ramses filmin 69'uncu dakikasında gerçekleşen olayın sonucu olarak Musa'nın ve ailesinin öldürülmesi emrini verecektir.
17. Fonksiyon: Filmde kahramanın işaretlenmesi, İbrani topluluğu tarafından ona atfedilen kurtarcılık fonksiyonu şeklinde kendini göstermektedir. Bunun dışında fiziksel bir işaretlenme söz konusu değildir.
18. Fonksiyon: Kahraman kötü adamı alt eder. Filmin ilk sekansının ardından kötü adam karakterine dönüşmüş olan Ramses ve orduları Kızıldeniz'in yarılarak İbranilerin geçtiği sırada alt edilir. Ordunun büyük bölümü sel suları altında kalır ancak tarihi gerçeklerle çelişmemek adına Ramses hayatta bırakılır.
19. Fonksiyon: Filmin başlangıcında ortaya koyulan durum gereği gösterilen eksiklik veya talihsizlik İbranilerin kölelikten kurtulması sonucunda giderilmiş olur.
20. Fonksiyon: Kahramanın geri dönmesi fonksiyonu, dokuz yıl yaşadığı köyünden ayrılarak Pithom'a gitmesi fonksiyonuyla aynı içeriği paylaşır.

21. Fonksiyon: Kahramanın takip edilmesi, Musa'nın sürgüne gönderilmek yerine öldürülmesi gerektiğini savunan Ramses'in annesi Tuya tarafından gizlice görevlendirilen suikastçılar ile gerçekleşir. Çölde bırakılan Musa iki suikastçı tarafından öldürülmek istenir ancak Musa onları öldürerek yoluna devam eder.
22. Fonksiyon: Musa Ramses'e İbrani halkının serbest bırakılması gerektiğini söylediğinde Ramses bu talep karşısında geri adım atmayarak Musa'nın ve ailesinin yakalanarak öldürülmesi emrini verir. Bu sırada İbrani evlerini arayarak Musa'yı bulmaya çalışan Mısırlı askerlerden saklanılır. Nun, evinin altındaki sığınakta Musa'yı ve birkaç İbraniyi daha saklayarak onları zor durumdan kurtarmış olur.
23. Fonksiyon: Kahramanın evine dönmesi ancak tanınmaması fonksiyonu, bu filmde bulunmamaktadır.
24. Fonksiyon: Düzmece kahraman bu filmde kötü adam olan Ramses ile aynı karakteristik özellikleri barındırmaktadır. Zira, Ramses hem bir firavun ve ancak Musa'nın ve İbranilerin perspektifinden bakıldığında da kötü adamdır. Öte yandan filmin hikaye evreni içinde düzmece kahraman olarak görev yapmaz.
25. Fonksiyon: Kahramana verilen zor görev, İbranileri Mısır'dan ve dolayısı ile kölelikten kurtarmak olarak gösterilir. Bu görev ona tanrı tarafından verilmiş ve kendisi de bunu kabul etmiştir.
26. Fonksiyon: Zorlu görev filmin 128'inci dakikasında yerine getirilir. Kızıldeniz'in ikiye ayrılması ve İbranilerin geçişine izin vermesi ile birlikte Mısır'dan kaçış gerçekleşmiş olur.
27. Fonksiyon: Kahraman tanınır. Musa, filmde (ve ihali dinlerin kutsal kitaplarında) mucizeler gerçekleştiren bir peygamber olarak resmedilmiştir. Dolayısı ile bu fonksiyon, Musa'nın önce en yakınındakilerden başlamak üzere film süresi boyunca tüm İbraniler tarafından tanınmasını beraberinde getirir. Zorlu görevin yerine getirilmesinin ardından da İbraniler vaat edilen topraklar olan Canaan'a olan yolculuklarını Musa liderliğinde sürdüreceklerdir.
28. Fonksiyon: Düzmece kahramanın kimliğinin ortaya çıkarılması fonksiyonu bu filmde bulunmamaktadır.

29. Fonksiyon: Düzmece kahramanın dönüştürülmesi fonksiyonu bu filmde bulunmamaktadır.
30. Fonksiyon: Kötü adam cezalandırılır. Exodus: Gods and Kings filminde kötü adam olarak gösterilen Ramses, halkına tanrı tarafından gönderilen 10 felaketle cezalandırılmıştır. Bu felaketlerden sonuncusu ve Ramses'i İbranileri serbest bırakmaya ikna eden gazapta Ramses'in bebeği de ölmüştür. Öte yandan filmin son sekansında gerçekleşen Kızıldeniz'i geçme sahnesinde, Ramses'e bağlı ordular sular tarafından yutularak cezalandırılmış olur.
31. Fonksiyon: Kahraman evlenir ve taç giyer. Mısır'dan kurtuluşun ardından kalabalık İbrani topluluğunu evlendiği ve çocuğunun bulunduğu köye götüren Musa, eşiyle yeniden birleşir.

3.6.4.7. Değerlendirme

Exodus: Gods and Kings filmi, Vladimir Propp'un masalları analiz ederek ortaya çıkardığı ortak motifler ile büyük bir benzeşme içindedir. Öte yandan filmin hikayesi dini temelleri olan bir *masal* olarak da tanımlanabilir. Hollywood geleneğinden gelen yönetmen Ridley Scott'ın yarattığı anlatı yapısının lineer bir çizgide ilerlediği, karakterlerin eylemlerini tetikleyen mekanizmaların insanlara ait duygu ve inançlar olduğu söylenebilir.

Filmin 3-boyutlu versiyonu mekan, karakter ve eylemlerin içinde geçtiği perde düzlemini derinleştirmek amacıyla çoğunlukla pozitif paralaksın kullanıldığı bir yapıdadır. Sınırlı sayıda çekim (aksiyon sahnelerindeki ok ve yaylar, kılıçlar gibi), perde düzlemi ile izleyici arasında bulunan negatif uzama düşmekte ve bu nedenle negatif paralaksta oluşmaktadır. Exodus: Gods and Kings filminin 3-boyutlu çekimleri, 5K görüntü sensörüne sahip Red Epic Mysterium-X dijital sinema kameralarıyla gerçekleştirilmiş, yalnızca havadan yapılan helikopter çekimleri 2-boyutlu olarak Red Epic Dragon serisi kamera ile çekilmiştir.¹²²

¹²² https://www.imdb.com/title/tt1528100/technical?ref_=tt_dt_spec Erişim Tarihi: 03.12.2019



Resim 18 - Exodus: Gods and Kings filminde CGI mekan tasarımı

Filmin dramatik yapısı, kahramanların olayların akışı gereği kendilerinden beklenen eylemleri yerine getirdikleri ve böylelikle film evreni içindeki varlıklarını meşrulaştırdıkları bir şekilde üretilmiştir. Karakterlerin eylemlerindeki motivasyonlar güç hırsı, ego, dini ve manevi motifler ile bezenmiştir.

Son olarak Exodus: Gods and Kings filminin anlatı yapısının, filmin 3-boyutlu çekilmiş olmasının bir sonucu olarak klasik anlatı yapısından sıyrılmadığı, aksine tam da Ridley Scott'ın daha önce yönettiği ve 2-boyutlu çekilmiş *Gladiator* (2000) ve *Kingdom of Heaven* (2005) filmlerindeki gibi bir klasik Hollywood anlatısına sahip olduğu söylenebilir. Film 3-boyutlu izlendiğinde anlatıya eklenen şey, mekânsal karakterin ve eylemlerin, daha derin bir görsel evrende geçmesi olarak özetlenebilir.

3.6.5. Alita: Battle Angel¹²³ Filminin Anlatı Yapısı Çözümlemesi

Japon manga sanatçısı Yukito Kishiro'nun 1990-1995 yılları arasında Shueisha şirketi tarafından çıkarılan Business Jump dergisi için yazdığı çizgi serisinin adı olan Alita: Battle Angel, yönetmen Robert Rodriguez tarafından sinema fimi olarak üretilmiştir. Filmde 3-boyutlu çekim alt yapısı olarak James Cameron'ın Avatar filmi için tasarlayarak modifiye ettiği PACE Fusion System düzeneği kullanılmıştır.

¹²³ Film Türkiye'de vizyona **Alita: Savaş Meleği** adıyla girmiştir.

3.6.5.1. Açılış

Filmin açılışı, mekânsal ipuçları taşımaktadır. Fizik kurallarına aykırı biçimde yeryüzüne temas etmeden havada duran dev bir şehir, zenginliği sembolize edecek şekilde fütüristik bir tasarım anlayışı kullanılarak çizilmiştir. Görkemli yapıları barındıran şehir, kelimenin hem gerçek hem de mecazi anlamıyla *üsttedir*. Şehrin ortasında bulunan büyük bir delikten aşağı bırakılan atıklar, yeryüzünde devasa bir çöplüğün oluşmasına neden olmuştur. Bu kısımda filmin içinde geçeceği mekânsal veriler ile birlikte sosyoekonomik sınıf ayrımına dair güçlü bir fikir edinilebilmektedir. Çöplükte gezinen yardımcı kahraman Dr. Dyson Ido (Christoph Waltz), bir arayışta olduğunu göstermektedir. Eline alıp bıraktığı çeşitli cyborg¹²⁴ parçalarına göz gezdirirken filmin baş kahramanı olan Alita'yı (Rosa Salazar) bulur. Alita, robotik bedeninin büyük bölümü parçalanmış halde geri dönüşüm çöplüğünde bilinçsiz yatmaktadır. Açılış sekansı, aynı zamanda filmin içinde geçeceği atmosferin post-apokaliptik olduğu bilgisini de barındırmaktadır. Dr. Ido, atölyesine taşıdığı Alita'nın yarım bedenini onararak ona yeni bir cyborg beden verir. Operasyonun ardından uykuya bırakılan kahraman Alita, uyandığında şaşkındır. Dr. Ido ile girdiği ilk diyalog, izleyiciye Alita'nın geçmişi hakkında bilgi vermez. Çoğu Hollywood filminde kahramanların kimlikleri, motivasyonları ve arka planları, başlangıçta aktarılırken Alita'da bu durum zamana yayılmış durumdadır. Bir çöplükte bulunduğu ve hayatı kurtarıldığı için müteşekkik olan Alita, gerçek adını ve hikayesini hatırlamadığını söyler. Film hikayesinin büyük gizemlerinden biri bu bilinmezliktir. Böylelikle, aslında etrafındaki dünyayı hafıza kaybı yaşayan Alita'ya anlatan Dr. Ido, izleyiciyi de filmsel anlatımın önemli unsurları hakkında bilgilendirmektedir. Evden dışarı çıktığında gördüğü uçan şehrin ne olduğunu soran Alita'ya Dr. Ido'nun verdiği cevap, aslında izleyiciye verilmiştir. Zalem adındaki gök şehir, ayakta kalan son görkemli yapıdır. Bu aşamada yeryüzünde yaşayanlar ile gök şehir Zalem'de yaşayan nüfus arasında keskin bir geçirimsizlik olduğu anlaşılmaktadır. Öte yandan Alita ve Dr. Ido arasında gelişen diyalogların fonksiyonlarından biri de filmin geçtiği zaman düzleminin gerisinde (geçmişte) ne olduğu sorusunu yanıtlamaktır. Buna

¹²⁴ Bilimkurgu dilinde; kabiliyetleri mekanik ve/veya elektronik olarak bedenlerine eklenen parçalar sayesinde arttırılmış kişiler.

göre dünyanın bu halde olmasının nedeni büyük savaş ve *düşüş* olarak ifade edilmektedir. Yeryüzündeki tüm popülasyon, gök şehir Zalem için çalışmaktadır. Bu sayede hayatta kalabilen nüfus, proletaryayı temsil etmektedir. Dünyanın kurallarının da ortaya koyulduğu bölümde Zalem'e kimsenin gidemediği, böyle bir şeyin hiç gerçekleşmediği bilgisi verilmektedir.

İzleyicinin film boyunca merak edeceği ve bir noktada cevapları elde edeceği unsurlardan biri olarak gösterilen Zalem, sadece zenginlerin, üst sınıfın yaşadığı bir şehirdir. Başlangıç sekansında yardımcı karakterlerden Hugo (Keanu Reeves) ve Dr. Ido'nun eski eşi Chiren (Jennifer Connelly) de tanıtılır. Dr. Ido ve Chiren arasında geçen diyalog, Alita'nın yeni bedeninin, Ido'nun ölen kızları için tasarladığı cyborg beden olduğu anlaşılmaktadır. Öte yandan Chiren'in en güçlü arka plan motivasyonu Zalem'e dönmektir. Bu bilgi, Chiren ve Ido'nun Zalem'den aşağı indiğini ve bunun bir kurala veya yasaya uymamaları sonucu gerçekleştiği izlenimini güçlendirmektedir. Filmde Alita'nın önce karşısına çıkarak engel oluşturan daha sonra ona yardımları dokunacak unsurlardan biri de avcı-savaşçı (hunter-warrior) adı verilen cyborglardır. Temelde western türünün ödül avcılarını temsil eden bu kategorik unsura ait bireyler, şehrin (Demir Şehir) aranan suçlularını iz sürerek bulan ve öldüren silahlı kişilerdir. Demir Şehir'de silah taşıma yetkisi sadece avcı-savaşçılarda bulunmaktadır. Bunun sebebi yardımcı karakter Hugo tarafından gök şehir Zalem'e meydan okumaya yardımcı olma potansiyeli taşıyabilecek tüm unsurların yasaklanmış olması şeklinde ifade edilmektedir. Filmin ilk 25 dakikasında bulunan açılış ve serim bölümünde son olarak kahramanın bilinmeyen geçmişi ile ilgili bir ipucu verilir. Hugo ile girdiği diyalog aracılığıyla öğrenildiğine göre Alita çöplükte bulunduyorsa bu onun gök şehir Zalem'den atıldığına işaret olmaktadır. Bu durum izleyicinin Alita'nın geçmişi hakkında en başta ortaya atılan gizemin belirginleşmesine neden olur.

3.6.5.2. Dönüştürücü Öge

Filmde olayların akışını veya filmik atmosferi aniden dönüşüme uğratan birden fazla unsuz bulunmasına rağmen bunlardan en belirgin olanı, Alita'nın gerçek kimliğini öğrendiği ikinci sekansta gerçekleşmektedir. Birinci sekansta aktarıldığına göre Zalem haricindeki tüm gök şehirler bir günde yıkılmış ve yerle bir edilmiştir. İkinci sekans bu

gelişmenin neden gerçekleştiğinin ortaya koyulduğu dilimdir. Buna göre Zalem haricindeki tüm gök şehirler Mars Birleşik Cumhuriyetleri'ne (United Republics of Mars - URM) ait güçler tarafından düşürülmüştür.

Alita'nın büyük savaştan kalma bir batık uzay gemisini görmesi ile birlikte hatıraları tetiklenir. URM teknolojisi ile üretildiği için Demir Şehir veya Zalem'de yaşayanlar tarafından anlaşılamayan bir alt yapıya sahip olan uzay gemisi, Alita'nın gördüğü anda tanıdığı ve içine girerek hala aktif olan kontroller aracılığıyla URM teknolojisi ile üretilmiş yeni ve üstün bir cyborg bedenine kavuştuğu mekan olarak gösterilir. Alita'nın karakter gelişimi aşamasının tanımlandığı ve bir URM bireyi olduğunun izleyici tarafından anlaşıldığı kısım filmin 52'nci dakikasında gerçekleşmektedir. Alita, gemiden aldığı cyborg bedenine kendisine uyarlaması için Dr. Ido'yu ikna etmeye çalışır. Alita bir savaşçı olduğunu anlamıştır. URM bedeninin Alita ile birleştirilmesi, filmin dönüştürücü ögesi olarak ifade edilebilir.

3.6.5.3. Eylemler Dizisi

Bir çizgi roman uyarlaması olan ve içinde bir tür süper kahraman barındıran *Alita: Battle Angel* filmi, eylemler dizisi bakımından oldukça masalsı ve kahraman ile yardımcı karakterler arasındaki etkileşim açısından yerli yerine oturan bir anlatı yapısına sahiptir. Karmaşık gibi görünen olaylar, filmsel zamana yayılan ve büyük oranda karakterlerin iç dünyalarını, motivasyonlarını, arka planlarını aktarma fonksiyonlarını yerine getiren unsurlardır. Alita karakteri filmin başında ölüme terk edildiği çöplükten kurtarılmış, hafızasını tamamen kaybetmiş, kim olduğunu bilmeyen ve zavallı bir kız çocuğu gibi resmedilmişken kararlı ve dengeli bir süreç içerisinde Demir Şehrin kahramanına dönüşmektedir. Buna göre sosyoekonomik açıdan aralarında uçurum bulunan Zalem ile Demir Şehir arasındaki geçirimsiz kontrastı tehdit eden bir savaşçıya dönüşmesi, çok sayıda eylemin zincirleme olarak gerçekleşmesi ile mümkün kılınmıştır. Alita'nın önceliği kim olduğunu hatırlatacak ipuçlarını elde etmektir. Bu ipuçlarından ilki Dr. Ido'yu takip ettiği bir gece sahnesinde kavga etmek zorunda kaldığı anda ortaya çıkar. Bu kavga savaşçı kimliğine dair ipuçlarını ve hatıraları tetikleyerek Alita'nın kafasını karıştırır. Daha fazla kavga etmek, dövüşmek ve ilk seferinde elinden kaçırdığı Grewishka'yı (Jackie Earle Haley) da elimine etmek için Ido'nun karşı çıkmasına rağmen

kendisini bir avcı-savaşçı olarak kaydettirir. Grewishka'nın işlediği suçlara rağmen arananlar listesinde bulunmaması O'nun bir takım güçler tarafından kullanıldığı izlenimini güçlendirmektedir.

Filmde ana kahramanın olduğu gibi kötü adamın da yardımcı ajanları bulunmaktadır. Asıl kötü adam gök şehir Zalem'in lideri ve mutlak otoritesi Nova olmasına karşın *Alita: Battle Angel*'in bir serinin ilk filmi olması nedeniyle kahraman kötü adama ulaşmadan film bitmektedir. Bu ilk filmin süresi içerisinde gerçekleşen olaylar ve eylemler dizisi, klasik Hollywood süper kahraman filmlerinde olduğu gibi baş kahramanın ortaya çıkışı, kimliğini bulması, yardımcılarının ve anti kahramanların tanıtılması, kahramanın yükselişi gibi temel yapıları destekleyecek şekilde organize edilmiştir.

3.6.5.4. Dengeleyici Öge

Filmin dengeleyici ögesi o ana kadar ilerleyerek yükselen duygusal birikimi serbest bırakan bir olay olarak ifade edilmektedir.¹²⁵ *Alita: Battle Angel* filminde zirve noktası ile birlikte katharsisin yaşandığı olay, kötü adam Nova'nın Demir Şehir'deki işlerini yürüten ve aynı zamanda Dr. Ido'nun eski eşi olan Chiren'in birlikte yaşadığı Vector'ün (Mahershala Ali) ölümü şeklinde gösterilmiştir. Vector, filmin daha önceki bölümlerinde kötü karakterlerden Grewishka'nın kayırılıp Alita'nın üzerine salınmasına yardım eden, ayrıca film evreninde Zalem'e tek çıkış yolu olan motorball müsabakasının ana organizatörü olarak resmedilmektedir. Motorball müsabakası cyborgların bir yarış pistinde ölümcül bir mücadele içinde yarışarak kazanan ve şampiyon olanın Zalem'e kabul edilmesine aracılık eden ve filmin eylemler zinciri içinde önemli yer tutan bir etkinliktir. Alita'nın filmin 111'inci dakikasında Vector'ü öldürmesi ile gerçekleşen dengeleyici unsur, Alita'nın motorball müsabakasının şampiyonu olmaya hazırlandığı kapanış sahnesiyle desteklenmiş olur. Bir sonraki filmin içeriği hakkında ipuçları sunan kapanış, dengeleyici unsurla bütünleşmiştir.

¹²⁵ Ayşe Eziler Kıran, Zeynel Kıran, a.g.e., s.

3.6.5.5. Sonuçlandırma

Film evreninin açılışta sunulan normlarının ve düzeninin alt üst edilerek ya yepyeni bir düzenin ortaya çıktığı ya da her şeyin başa döndüğünün gösterildiği aşama olarak tanımlanan sonuçlandırma katmanı, *Alita: Battle Angel* filminde hiçbir ucun açık kalmayacağı bir biçimde gerçekleştirilmemiştir. Bir veya daha fazla sayıda devam filminin gelmesi için planlanan filmin sonu, katharsisin gerçekleşmesinin ardından baş kahramanın artık mutlak kötülüğü temsil eden Nova ile karşılaşmaya hazır olduğunu ifade edecek biçimde gerçekleşmiştir. Bu durumda her şey başa dönmemiş, yeni bir düzen kurulmuştur. Kurulan yeni düzende önceki hayatında gök şehirleri yıkan URM birliğine ait bir asker olan Alita karakteri artık hafızasını geri kazanmış, kimliğini tamamen inşa etmiş ve düşmanını kesin biçimde belirlemiştir. Risklerin ve tehditlerin farkında olduğu gibi kendi yeterliliklerinin ve gücünün de farkındadır. Devamı olan süper kahraman filmleri için bir Hollywood geleneği olan yarı-katharsis durumu bu film için de geçerlidir. Alita'nın Vector'ü öldürmüş olması ve Nova'ya ulaşmadan filmin bitmesi tam bir çözülmenin gerçekleşmediğini gösterir. Buna rağmen Alita'nın filmin başından sonuna kadar geçen sürede film evreni içinde yaşadığı karakter gelişimi ve ilerlemesi tatminkar düzeydedir.

3.6.5.6. Alita: Battle Angel'da Anlatının Söz Dizimsel Fonksiyonları

Film anlatısını oluşturan yapı taşlarının dizilimi, *Alita: Battle Angel*'da karakterin tanıtımı ile başlar. Bu aşamada ortaya bir problem koyulur ve bu problemin çözümü için gerçekleştirilmesi zorunlu olan eylemler ima edilir. İpuçlarının bir araya sağduyu ile getirilmesini takip eden süreç karakterin kendisini ve çevresini tanıyarak izleyicinin ön gördüğü veya arzulayacağı biçimde ilerleyen eylemler dizisine dönüşür. Buna göre *Alita: Battle Angel* filminin anlatı yapısı fonksiyonları aşağıdaki şekilde ifade edilebilir.

1. Fonksiyon: Kahraman yolculuğuna bir çöplükten alınarak başlar. Yolculuk bir fiziksel mekandan başka bir fiziksel mekana gerçekleşmekten çok varoluşsal anlamıyla değerlendirilmelidir. Alita karakteri *ölü* durumundan *hayatta* durumuna doğru yolculuk etmiştir.

2. Fonksiyon: Kahraman kelimenin tam anlamıyla ölmeye terk edilmiş, cyborg bedeni paramparça edilmiş durumdadır. Hem fiziksel olarak engelli, hem de geçmişini hatırlayamadığı için ruhsal olarak önüne bir engel koyulmuştur.
3. Fonksiyon: Alita'nın uzumsuz bedeninden kaynaklanan engelliliği Dr. Ido'nun ona yeni bir cyborg bedeni vermesi ile kırılmış olur.
4. Fonksiyon: Alita'nın kimliğine dair ilk ipuçları, Dr. Ido'nun hayatını kurtarması gerektiğinde içgüdüsel olarak ortaya çıkan savaşçı karakterinin gösterilmesiyle ortaya koyulmuş olur. Bu esnada kötü adam Nova'nın Demir Şehir'deki emir eri Grewishka ile karşılaşan Alita, yetenekleri nedeniyle dikkati çekmiş ve Dr. Ido'nun eski eşi Chiren ve Vector, Alita hakkında bir fikir edinmeye çalışırlar.
5. Fonksiyon: Chiren ve Vector Grewishka'yı sorgularken edindikleri bilgiler Alita'nın kullandığı inanılmaz gücün ve dövüş tekniğinin ancak URM askerlerine ait olabileceği sonucuna vararak kahramanın kimliği hakkında kesin bir yargıya varmış olurlar.
6. Fonksiyon: Nova'nın emri ile Grewishka, Vector ve Chiren karakterleri bütün güçleriyle Alita'yı yakalayıp öldürmeye çalışırlar. Bu sırada Alita ve Grewiska arasında geçen dövüş sahnesinde Alita'ya Dr. Ido'nun verdiği cyborg beden parçalanır. Bu cyborg beden, film evreninde Grewishka'nın Alita'dan *çaldığı* nesne olarak ifade edilebilir.
7. Fonksiyon: Alita büyük savaşın ardından dünyada kalmış bir URM savaşçısı olarak kimliğini gizli tutması gereken bir karakterdir. Ancak savaşçı içgüdüğü ve dövüştüğü zaman geçmiş hayatından flashbackler halinde hatıraların tetiklenmesi nedeniyle kendini tutmayıp yeteneklerini her fırsatta sergilemektedir. Bu durum kötü adamların onun kim olduğunu tespit etmesine ve güçlerini kullanarak Alita'yı ortadan kaldırmaya teşebbüs etmesine yardım eder.
8. Fonksiyon: Kötü adam kahramana ve/veya ailesine zarar verir. *Alita: Battle Angel* filminde kötü adam Nova'nın sahadaki güçleri olan Vector - Chiren ikilisi ve hiyerarşik olarak onların da altında bulunan Grewishka, Alita'yı ele geçirebilmek için kahramanın organik olmasa da hikaye dünyası içinde ailesini

temsil eden Dr. Ido, hemşire Gerhad (Idara Victor) ve Hugo karakterlerine zarar vermeye çalışır. Bu süreçte sıradan organik bir insan olan Hugo öldürülür ancak Ido tarafından bir cyborg bedenine yerleştirilerek -en azından filmin sonuna kadar- hayatını sürdürür.

9. Fonksiyon: Kahraman bir şeyin eksikliğini hisseder. Alita, filmin başından itibaren çok kritik iki şeyin eksikliğini hisseder: bedeni ve hafızası. Bu iki önemli ve giderilmesi gereken eksiklik, Alita'nın film evreni içinde ortaya koyduğu davranış setinin arkasındaki motivasyonu da meşru kılar. Ayrıca Alita dışında filmin ön plandaki karakterlerinin neredeyse tümünde bir takım eksiklikler vardır. Dr. Ido, Chiren ile evli olduğu dönemde kaybettikleri küçük kızlarına özlem duyar. Chiren, Zalem'den inmiş veya indirilmiştir, bu nedenle eski görkemli günlerine özlem duyarak Zalem'e geri dönmek için elinden geleni yapmaktadır. Hugo bir ailenin eksikliğini duyar, bu nedenle Alita'ya yakınlık gösterir. Bu yakınlık filmin sonlarına doğru birbirlerine aşık olmaları ve hatta Hugo'nun hatalı bir kararla kendi hayatını feda etmesiyle sonuçlanacaktır.
10. Fonksiyon: Alita, kimliğinden ipuçları edindiği flashbacklerden birinde kendi eğitimini hatırlar, o sırada eğitmeninin en büyük ve nihai düşman olarak tanımladığı Nova ismi, filmin son sekansında Dr. Ido tarafından tekrar söylenince Alita, fonksiyonunu tam olarak hatırlamış olur. Yapması gereken nihai görev Nova'yı öldürmek olacaktır.
11. Fonksiyon: Kahramanın evi terk etmesi fonksiyonu, *Alita: Battle Angel* filminde Alita ve arkadaşlarının Demir Şehir'den çıkarak URM uzay gemisinin enkazına ulaşmaları olarak resmedilmiştir.
12. Fonksiyon: Kahraman evinden uzaklaşarak URM uzay gemisinin enkazına ulaştığında içine girmenin imkansız olduğu söylenir. Ancak onu içgüdüleri enkaza girmesi gerektiği söyler ve uzay gemisinin suyun altındaki kısmından girerek fiziksel dayanıklılığı test edilmiş olur. Bu zorlu testi başarıyla geçmesinin ardından girdiği gemide kendi türüne ait olan bir URM cyborg bedeni bulur. Bulduğu şey filmin sihirli objesi olarak konumlandırılmıştır. Demir Şehir insanları ve hatta Dr. Ido için bile anlaşılamayacak düzeyde

kompleks bir yüksek teknolojiye sahip olan bu beden filmin ilerleyen sahnelerinde Alita'ya verilen ilk bedeninin Grewishka tarafından parçalanması neticesinde kullanılmaya başlanacaktır.

13. Fonksiyon: Karaman gelecekte kendisine yardım edecek karakterin eylemlerine cevap verir. Burada Alita, film boyunca kendisine yardım eden Dr. Ido'nun tepkilerine, ona "baba" diyerek cevap verir. Bu Ido için her şeyden daha kıymetlidir. Filmin duygusal birikiminin en yüksek olduğu anlardan biridir. Ayrıca Alita, filmin büyük kısmında kendisine yardım eden Hugo'ya aşık olur. Ancak Hugo, kendi kişisel çıkarlarının gerektirdiği fırsatlara yenik düşerek Alita'nın tuzağa düşürülmesine katkı sağlar. Filmin sonunda bundan büyük pişmanlık duyacaktır.
14. Fonksiyon: Kahraman elde ettiği sihirli nesne olan URM cyborg bedenini kullanır. Bunu kullanabilmesi için Dr. Ido'yu ikna etmesi gerekmektedir çünkü Ido bu birleştirme operasyonunu gerçekleştirmekte son derece çekincelidir. Ancak Alita, filmin 64'üncü dakikasında Grewishka ile giriştiği kavgada bedeni paramparça edilince, Dr. Ido operasyonu yapmak zorunda kalır ve Alita, kendisine çok daha iyi uyum sağlayacak bu yeni cyborg bedeni kullanmaya başlar.
15. Fonksiyon: Kahraman zorlu görevi yerine getireceği yere götürülür veya gider. Alita, zorlu görevi yerine getirmek için Demir Şehir'deki en büyük düşmanı Vector ve Grewishka'yı öldüreceği yere gider. Burada ayrıca Zalem'e gitmenin normal şartlarda asla mümkün olmadığı ve Demir Şehir insanların boş bir vaatle jenerasyonlar boyunca kandırıldığı anlatılır.
16. Fonksiyon: Kahraman kötü adamla karşı karşıya gelir. Film evreninin en büyük kötücül gücü Nova olmakla birlikte birinci film olmasından dolayı Alita: Battle Angel filminde baş kahraman Nova'nın ayak işlerini yapan Vector ve Grewishka ile yüzleşmiş olur. Bu aşamada kendi kimliğini ve misyonunu tam anlamıyla hatırlayan kahraman, güçlerini de kullanabilmeyi keşfetmiş olur.
17. Fonksiyon: Kahraman işaretlenir. Bu fonksiyon filmin son sekansında Alita'nın motorball şampiyonasında halktan aldığı destekle ifade edilebilir. Alita

karakteri artık “savaş meleği” olarak anılmaya başlanmış ve toplumdan kabul görmüştür.

18. Fonksiyon: Kötü adam alt edilir. Kahramanın kötü adam Nova’nın Demir Şehir’deki en güçlü elçilerinden ikisini filmin 111’inci dakikasında öldürmesi şeklinde gerçekleşen fonksiyon, aynı zamanda filmin zirve noktasını (climax) temsil etmektedir.
19. Fonksiyon: Başlangıçtaki eksiklik veya talihsizlik giderilir. Alita’nın bir bedenden ve geçmişinden yoksun olması durumu, film süresi içinde zamana yayılmış olarak giderilir.
20. Fonksiyon: Kahraman geri döner. Filmin son sahnesi, Alita’nın motorball müsabakasında şampiyonluğa doğru ilerlediği bir noktada tasarlanmıştır. Kahraman kötü adamın elçilerini yok etmesinin ardından Zalem’e tırmanmaya çalışan Hugo’nun hayatını kurtarmaya çalışır ancak başarılı olamaz. Hugo’nun ölümü filmin duygusal katmanının en yoğun gerçekleştiği noktadır. Bunun ardından motorball müsabakasına döner ve artık daha olgun, hedefinin farkında ve ne yaptığını bilen bir kahraman olarak resmedilir.
21. Fonksiyon: Kahramanın takip edilmesi bu filmde Alita’nın ele geçirilmesi için ailesi ve yakınlarına ulaşılması şeklinde gösterilmiştir. Vector, Alita’yı tuzağa düşürmek için Hugo ile bir anlaşmaya varır. Ona Zalem’i vaat eder ve bunun sonucunda kötü adama hizmet eden çok sayıda karakterin Alita’yı öldürmeye çalışması gündeme gelecektir.
22. Fonksiyon: Kahraman zor bir durumdan kurtarılır. Alita, filmin sondan önceki sekansında artık aranan bir adam olan Hugo’nun hayatını kurtarmaya çalışır. Bu sırada diğer avcı-savaşçılarla karşı karşıya gelir ancak otoriteler ve yasalar gereği Hugo’nun ölümüne göz yummak zorunda kalır. Bu sırada Chiren’in karakter dönüşümü gerçekleşir ve Chiren kendi kişisel hırsları ile motivasyonunu bir kenara bırakıp Alita’ya Hugo’nun hayatının kurtarılması için yardım eder. Dr. Ido gibi bir doktor olan Chiren, Hugo’nun başını dikkatlice keserek ona daha sonra bir cyborg beden vereceği biçimde bir operasyon gerçekleştirir. Bu sayede otoriteler Hugo’nun öldürüldüğünü düşünerek Alita’nın peşini bırakır.

23. Fonksiyon: Kahraman evine döner ancak tanınmaz. Bu fonksiyon *Alita: Battle Angel* filminde bulunmamaktadır.
24. Fonksiyon: Düzmece kahramanın düzmece bir vaatte bulunması, *Alita: Battle Angel*'da Vector'ün Chiren'e ve motorball şampiyonlarına bulunduğu Zalem'e götürme vaadi olarak kurulmuştur. Buna göre Vector, insanların Zalem'e gitmelerine bir olanak yaratan motorball oyununu organize etmektedir. Bu vaadin sahte olduğu filmin sonlarına doğru anlaşılmaktadır.
25. Fonksiyon: Kahramana zor bir görevin verilmesini ön gören fonksiyon, Alita'nın içgüdülerinden ve yavaş yavaş ortaya çıkan hafızasından hareketle Nova'yı alt etmesi şeklindedir. Bu zorlu görevin ilk kısmı olan Vector ve Grewishka'nın öldürülmesi ilk film olan *Alita: Battle Angel*'da gerçekleşir.
26. Fonksiyon: Zorlu görev başarıyla sonuçlandırılır. Alita'nın üzerine aldığı zorlu görev, aslında ona gerçek kimliği olan URM askeri olduğu dönemde verilmiştir. Bu misyonun ilk ayağı olan Demir Şehri kurtarma işi, bu ilk filmde gerçekleşerek Vector ve Grewishka öldürülür. Artık mutlak kötücül güç Nova'ya giden yol açılmıştır.
27. Fonksiyon: Kahraman tanınır. Alita'nın Vector ve Grewishka'yı öldürmesinin ardından toplum tarafından kabul görmesi ve "savaş meleği" olarak anılması, O'nun tanındığını göstermektedir.
28. Fonksiyon: Düzmece kahramanın asıl kimliği ve amacı deşifre edilir. Vector, Alita ile yüzleşmesinde kimsenin Zalem'e gitmesinin mümkün olmadığını itiraf eder ve kimliğini açığa çıkarır. Kendisi sadece Demir Şehir'de Nova'nın isteklerini yerine getiren bir kukladır.
29. Fonksiyon: Düzmece kahraman dönüştürülür. Bu fonksiyon filmde bulunmamaktadır. Düzmece kahraman filmin baş kahramanı tarafından öldürülür.
30. Fonksiyon: Kötü adam cezalandırılır. Filmin son sekansında gerçekleşen Vector'ün öldürülme sahnesinde Nova karakteri Vector'ün bedeni üzerinden Alita ile doğrudan diyaloga girerek Vector'ü öldürmemesini, eğer O'nun hayatını bağışlarsa peşine düşmeyeceğini vaat eder ancak kötü adam (Nova), Vector'ün öldürülmesi ile cezalandırılmış olur.

31. Fonksiyon: Kahraman evlenir ve ta giyer. Bu fonksiyon filmde bulunmamaktadır. Alita, aşık olduėu Hugo'nun lmne tanık olur ve artık Nova'yı ldrmeye giden yolda yalnızdır.

3.6.5.7. Deėerlendirme

Alita: Battle Angel, bir izgi roman uyarlaması olması nedeniyle bu tip Hollywood filmlerinde grlen karakteristikleri taşımaktadır. Buna gre karakterler sıė olarak tasarlanmış ve iyi-kt diyalektiėi belirgin biimde ortaya konmuştur. İyi-kt arasındaki geirgenlik son derece zayıftır. Ktnn neden kt olduėuna dair aıklamalara gerek grlmemiştir. Nova'nın ktcl olması bir norm olarak kabul edilir, dnşm mmkn deėildir. Ona hizmet eden glerin de ktcl davranışlar iinde olmaları, bir şekilde cezalandırılmaları gerektiėini dikte eder. Alita ise her yanıyla iyi tarafta yer alır. Sevgi dolu olması, glckler saması, yardımsever ve btnleştirci bir karaktere sahip olması, karakter yaratım srecinin tek katmanlı bir şekilde gerekleştirildiėi izlenimini verir. Alita'nın karakterinde sıradan insanlarda olan kompleks motivasyonlar ve iyi ile ktnn i ie gemiş olma durumu gzlenmemektedir.



Resim 19 - Karakter animasyonu iin Rosa Salazar'ın hareketlerinin kaydedilmesi¹²⁶

¹²⁶ https://www.youtube.com/watch?v=aF_ndtGJluE Erişim Tarihi: 23.03.2019

3-boyutlu bir film olarak izlendiğinde Alita: Battle Angel, üretildiği dönemden önceki 10 yılı da kapsayacak biçimde kullanılan teknoloji açısından fark sergilememektedir. Mekânsal derinlik pozitif paralaks kullanımıyla arttırılmış, Zalem'in görkemi, onun uzakta ve yüksekte olması ile perçinlenmiştir. Öte yandan yoğun dövüş sahnelerinde kullanılan negatif paralaks ağırlığı, odağı izleyici uzamında gerçekleşen olaylara ve gösterilmekte olan efektlere çekmektedir. Filmin negatif-pozitif paralaks kullanımı bağlamında bir hibrid olduğunu ifade etmek mümkündür. Filmde kullanılan CGI efektler, hem karakterlerin hem de mekanın yaratım sürecinde kullanılmıştır. Ayrıca tamamen CGI ile üretilen Alita karakterinin hareketleri, karakteri canlandıran Rosa Salazar tarafından stüdyo ortamında kaydedilmiş ve animasyonun son derece akışkan hareketler sergileyebilmesi bu sayede gerçekleşmiştir.

3.7. ANKET VERİLERİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Bu çalışmanın araştırma bölümünde ortaya çıkan sonuçlar, 303 kişinin gönüllü olarak katıldığı bir veri toplama ve tüketim tercihi belirleme anketi ile birleştirilecek ve birlikte yorumlanacaktır. Anket, katılımcıların film izleme sıklıkları ve alışkanlıkları ile birlikte 3-boyutlu sinemaya yaklaşımlarını ve konuyla ilgili görüşlerini belirlemeyi amaçlamıştır.

Ankete katılan kişilerin demografik dağılımı aşağıdaki şekildedir:

1. Yaş: Katılımcıların yaş grubu dağılımları;

- a. 18-25 yaş aralığında 115 kişi (%37,95),
- b. 26-35 yaş aralığında 128 kişi (%42,25),
- c. 36-45 yaş aralığında 40 kişi (%13,20),
- d. 46-65 yaş aralığında 20 kişi (%6,60);

2. Cinsiyet: Katılımcıların cinsiyet dağılımları;

- a. 177 kadın (%58,42),
- b. 126 erkek (%41,58);

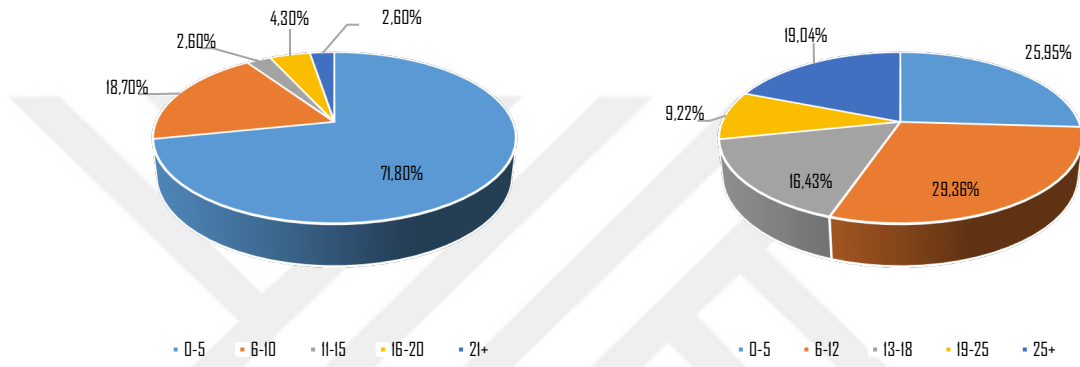
3. Eğitim Durumu: Katılımcıların eğitim durumları açısından dağılımları;

- a. Üniversite – 223 kişi (%73,60),
- b. Yüksek Lisans/Doktora – 43 kişi (%14,19),
- c. Lise – 29 kişi (%9,57),

d. Diğer – 8 kişi (%2,64)

Görüldüğü gibi, anket çalışmasına katılan 303 kişinin %80,2'si 18-35 yaş aralığında ve %87,79'u üniversite ve daha yüksek bir eğitim seviyesine sahip durumdadır.

Anketi cevaplayan katılımcıların %11,88'i hayatında hiç sinema salonu ortamında 3-boyutlu film izlememiş olduğu beyanında bulunmuştur. Analizin sağlığı açısından bu katılımcıların cevapları, anketin 3-boyutlu filmlerin anlatı ve mekan yaratımı gibi taraflarıyla ilgili ifadelerine verilen cevaplardan çıkarılarak analiz edilmiştir.



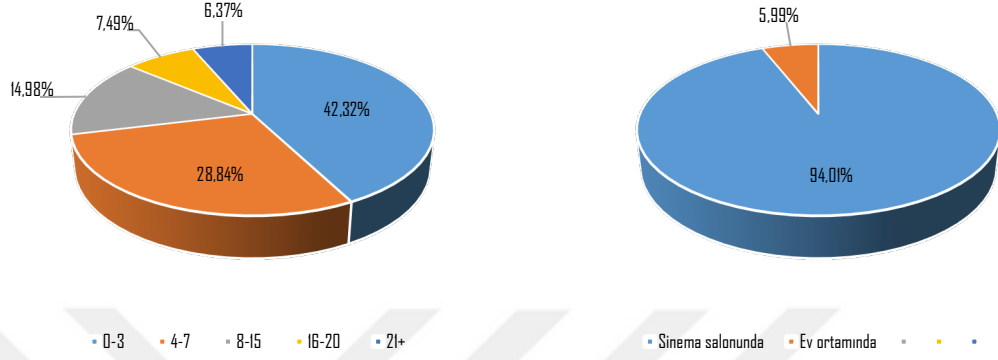
Grafik 1 - Son altı ayda sinemada (solda) ve evde (sağda) izlenen film sayısı

Yukarıdaki grafiklerde görüldüğü gibi ankete katılım sağlayan kişilerin %71,8'inin son altı ay içinde sinema salonuna giderek izlediği film sayısı 0-5 arasında bulunmaktadır. Öte yandan ev ortamında ve özellikle Netflix gibi internet tabanlı video aktarım platformları üzerinden izlenen film sayısı çok daha fazladır. Buna göre katılımcıların %74,1'i, son altı ayda ev ortamında 6 veya daha fazla sayıda film izlemiştir. Daha çarpıcı bir veri olarak, katılımcıların 19,04'ünün son altı ayda ev ortamında 25'ten fazla film izlemiş olmaları gösterilebilir. Dünyada Netflix, Amazon, Hulu ve Disney Plus gibi internet üzerinden video izleme hizmeti sunan servislerin sayıca artması, içeriklerinin çoğalması ve giderek daha fazla kitleye ulaşır hale gelmeleri, sinema salonuna gitme eğilimini zayıflatmıştır. Sadece Netflix'in Türkiye'de 1,5 milyon¹²⁷, dünyada ise 151 milyon¹²⁸ ücretli abonesi bulunmaktadır. Bu sayılar, internet üzerinden izleme hizmeti

¹²⁷ <https://www.reuters.com/article/us-netflix-turkey/netflix-applies-for-license-under-new-turkish-broadcasting-rules-idUSKCN1VO14R> Erişim Tarihi: 10.12.2019

¹²⁸ <https://www.vox.com/recode/2019/7/17/20698370/netflix-q2-earnings-miss-5-million-2-7-million-content-disney-hbo-att-nbc-streaming> Erişim Tarihi: 10.12.2019

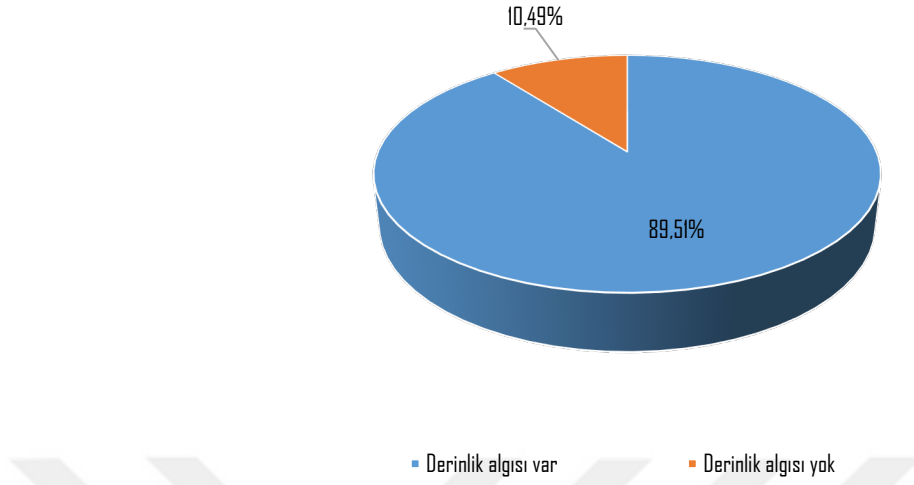
veren diğer servislerin abone sayıları da eklendiğinde, filmlerin neden sinema salonu yerine ev ortamında izlendiği sorusuna geçerli bir cevap vermektedir.



Grafik 2 - Son 10 yılda izlenen 3-boyutlu film sayısı (solda) ve nerede izlendiği

Yukarıdaki grafiklerde görüldüğü üzere, ankete katılan gönüllülerin %42,32'si son 10 yılda en fazla üç adet 3-boyutlu film izlemiştir. Dört ila yedi arasında 3-boyutlu film izlediğini beyan eden katılımcıların oranı ise %28,84 şeklindedir. Öte yandan beklendiği üzere; katılımcıların %94,01'i 3-boyutlu filmleri sinema ortamında izlediklerini beyan etmişlerdir. Ev ortamında, DVD ve Blu-Ray gibi platformlar üzerinden 3-boyutlu film izlediğini beyan edenlerin oranı ise %5,99 şeklindedir.

Anket sonuçları analiz edildiğinde, katılımcıların 89,51'inin 3-boyutlu gözlükle film izlediklerinde derinlik algılayabildikleri sonucu ortaya çıkmaktadır. Geri kalan %10,49 oranındaki katılımcı, 3-boyutlu gözlüklerle izlenen materyallerde derinlik algılayamadığını belirtmiştir. 3-boyutlu filmlerde anlatı yapısını ve derinliğin mekan algısı üzerine etkilerini ölçen sorular gibi sağlıklı cevaplanabilmesi için derinlik algısının olması beklenen soruların analizlerinde, yalnızca derinlik algısı olduğunu beyan eden katılımcıların cevapları kullanılacaktır.



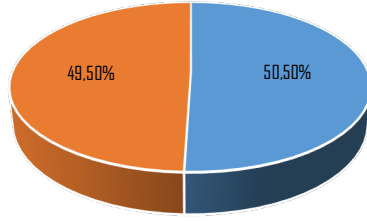
Grafik 3 - 3-boyutlu görebilme oranı

1960’lardan bu yana stereo körlük, yani derinlik görememe rahatsızlığının elektrofizyolojik bir durum olduğu, kalıtsal yollarla geçebildiği ve göz yuvarlarının birbirine yaptığı açı ile ilgili olabileceği düşünülmektedir.¹²⁹

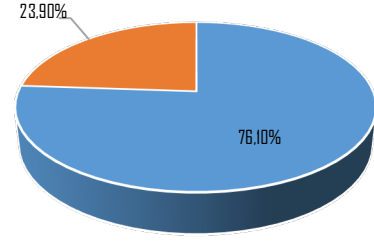
Aşağıdaki grafiklerde de görüleceği gibi ankete katılanların yarısından fazlası 3-boyutlu gözlük kullanarak film izlediklerinde baş ağrısı veya benzer bir rahatsızlık yaşadıklarını ifade etmişlerdir. 3-boyutlu görüntüleme teknolojileri iki gözün iki ayrı görüntü görmesini sağlayan bir alt yapı kullandıkları için, sağ ve sol göze iletilen görüntüler arasında zaman ve algı farklı yaşanabilmektedir.

Anaglif, polarizasyon veya aktif örtücülü 3-boyutlu görüntüleme sistemlerinin tümünün izleyici üzerinde belirli oranda bir rahatsızlık etkisi yaptığı, bu rahatsızlığın çoğunluğunun baş ağrısı olarak ifade edildiği ancak zaman zaman da mide bulanması şeklinde görülebildiği bilinmektedir. Öte yandan bu çalışma için gerçekleştirilen ankete katılım sağlayanların yarısından fazlasının 3-boyutlu gözlükler nedeniyle baş ağrısı veya benzeri rahatsızlıklar yaşadıklarını belirtmiş olmaları, anket sonuçları açısından çarpıcı niteliktedir.

¹²⁹ Whitman Richards, **Stereopsis and Stereoblindness**, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, 1969.



■ Evet ■ Hayır

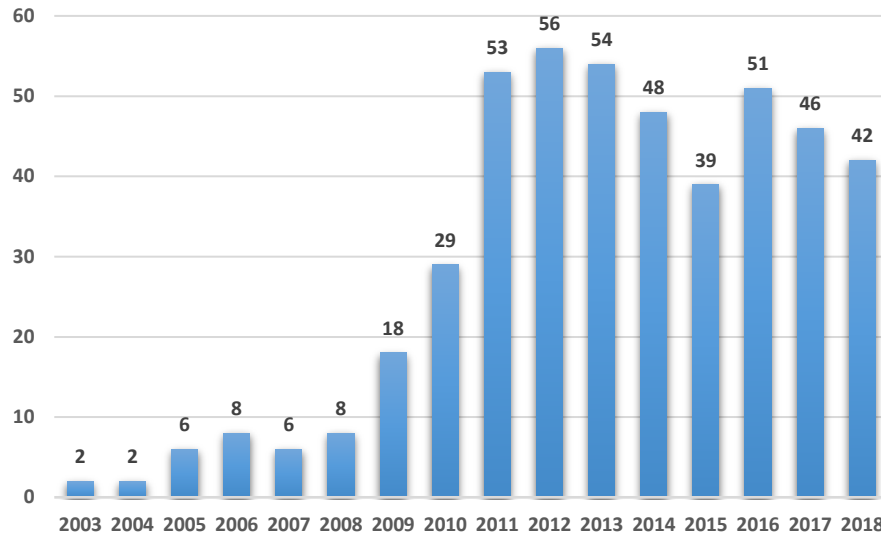


■ Hayır ■ Evet

Grafik 4 - 3-boyutlu gözlüklerin baş ağrısına sebep olma oranı

Grafik 5 - 3-boyutlu filmde efektlerden dolayı hikayeye yabancılaşma

3-boyutlu film üretimi 2009 yılında Avatar filminin vizyona girmesinden itibaren ivme kazanmıştır. Bu ivme evlerde kullanılan televizyonların bile 3-boyutlu görüntüleme teknolojileriyle donatılması sürecini tetiklemiş, büyük elektronik eşya üreticileri bu alana yatırım yapmışlardır. Ancak özellikle 2012 yılında yaptığı zirvenin ardından 3-boyutlu film üretimi, niceliksel anlamda azalma eğilimi göstermektedir.

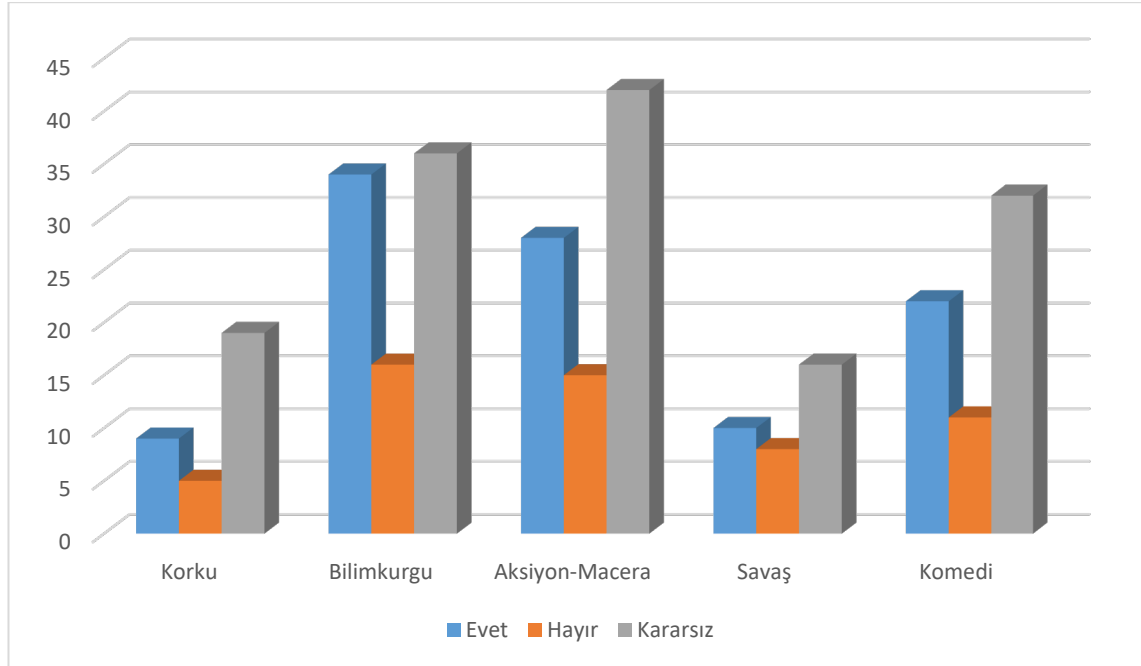


Grafik 6 - Yıllara göre Kuzey Amerika'da vizyona giren 3-boyutlu film sayısı¹³⁰

¹³⁰ <https://www.statista.com/statistics/243303/number-of-3d-films-released-in-north-america/> Erişim Tarihi: 17.12.2019

Yukarıdaki grafik incelendiğinde 2009 yılında Avatar filminin yapımının ardından üç yıl içinde vizyona giren 3-boyutlu film sayısının 18’den 56’ya çıktığı görülmektedir. Bu, dijital sinema döneminde bir yılda vizyona giren en çok sayıda 3-boyutlu film istatistiğini ortaya çıkarmıştır. Devam eden yıllarda ise yavaş ancak tutarlı bir geri çekilmenin varlığı dikkat çekmektedir.

3-boyutlu sinemaya gösterilen ilgi, anket sonuçlarından da anlaşılacağı üzere son yıllarda azalmıştır. 2011-2013 yılları arasında büyük elektronik ev eşyası üreticilerinin 3-boyutlu gösterim teknolojilerini destekleyen televizyon üretimlerini yoğun biçimde gerçekleştirdikleri gözlemlenirken, bu çalışmanın yapıldığı 2019 yılında piyasada son kullanıcının tüketimine sunulmuş 3-boyutlu televizyon bulmak neredeyse imkansızdır. Tüketici ürünleri üretiminde ortaya koyulan bu tablo, sinema ve TV endüstrilerinde 3-boyutlu gösterim teknolojilerinin izleyici tarafından yeterince benimsenmediği sonucunu doğurmaktadır. Özellikle Hollywood sistemi nedeniyle sinema endüstrisinin dünyadaki en işlek merkezi olan’ın de içinde olduğu Kuzey Amerika’da vizyona giren 3-boyutlu film sayısının yıllara göre azaldığı dikkate alındığında, izleyicinin filmleri 3-boyutlu olarak izlemek konusundaki talebinin, endüstrinin beklentilerini karşılayacak miktarda gerçekleşmediği sonucunu çıkarmak mümkündür.



Grafik 7 - Katılımcıların film türüne göre 3-boyutlu film izleme tercihleri

Yukarıdaki grafik incelendiğinde anket katılımcılarının 3-boyutlu film üretiminin sürdürülmesi konusunda her film türünde kararsız oldukları görülecektir. 3-boyutlu film yapımının izler kitle tarafından tercih nedeni olmaması da elbette sinema endüstrisi içinde yapım maliyetleri açısından oldukça önemli ve yavaşlatıcı bir etki olarak yorumlanabilir.

Öte yandan 3-boyutlu film izlemeyi tercih ederek ilgili anket sorusuna “evet” yanıtı veren katılımcıların en büyük oranda bilimkurgu türünü tercih ettiği sonucu ortaya çıkmıştır. Bu noktada 3-boyutlu sinemanın altın çağı olarak görülen 1950’lerde yoğun biçimde 3-boyutlu film yapımının gerçekleştiği korku türü, anket yanıtlarına göre son sırada yer almaktadır. Buradaki paradigma kayması izler kitlenin 50 yıl içinde 3-boyutlu filmlerde tercih ettiği film türünün değişimi açısından değerlidir.

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Sinema, ortaya çıktığı 19'uncu yüzyıl sonlarından günümüze gelene kadar kendisinden önceki edebiyat, tiyatro, opera, müzikal gibi anlatı ve sanat formlarından etkilenecek şekilde şekillenen bir anlatıya sahip olmuştur. Sinema anlatısı, Aristo'nun tarif ettiği halinden, üretildiği ve tüketildiği coğrafya, o coğrafyanın insanları ve o insanların kültürü bağlamında çok sayıda dönüşüme maruz kalmış, bu dönüşüm süreci sinema dışındaki alanlarda üretilen ve insan hayatına giren çeşitli teknolojilerden de büyük ölçüde beslenmiştir. Sinema, en basit anlamıyla bir *hikaye anlatma mecrası* olarak düşünüldüğünde kendisine yüklenen toplumsal ve ticari yükü taşımak için gitgide büyüyen bir endüstriye dönüşmüş ve barındırdığı anlatının yapısı, sinemanın hammaddesi ile doğru orantılı olarak çeşitlenmiştir.

20'nci yüzyıl, sinema mecrasının ekonomi, insan gücü, kültürel malzeme gibi açılardan zenginleşmesi ve bu mecra üzerinde gerçekleştirilen deneysel çalışmalar bakımından önemli bir zaman dilimi haline gelmiştir. Bu dönemde insanların gündelik hayatı içinde kendisine büyük yer açmayı başaran bir anlatı formu olarak sinema, aynı zamanda üzerinde kültürel, psikolojik ve edebi okumaların yapıldığı bir akademik zemin oluşturmuştur. Barındırdığı fikir ve yeniliklerle kitlelerin algısını biçimlendiren, insanların düşünce evrenlerine temas eden sinema, iletişimin diğer alanlarındaki dönüşümden bağımsız düşünülemez hale gelmiştir. Çok disiplinli bir alan olarak ele alındığında; organizasyonel yapısı, idari konumları, endüstrisi ve bu endüstrinin yürütülmesinde kullanılan araçları, kültürel ve mitlere dayalı içeriği, teknoloji ile olan karşılıklı ilişkisi, sinemanın birbirinden çok ayrı zeminlerde tartışılmasına yol açan aktif ve pasif etkenlere sahip olduğu gerçeğini doğurmaktadır.

Anlatı yapısı, sinematik malzeme olan hikayenin, sinema izleyicisine *nasıl* anlatıldığı üzerine odaklanırken ortaya çıkan izlenimin ürününün anlatıdan bağımsız olarak değerlendirilebilecek öğeleri de diğer araştırma ve tartışmaların konusu haline gelmektedir. Kurmaca sinemanın senaryolardan, karakterlerden, bunların ilişkilerinden ve yaşadıkları olaylardan beslenerek ortaya konan bir yapıya sahip olduğu düşünüldüğünde bu sinemanın anlatısı, yani hikayenin ne şekilde ilerlediği, sinematik zamanın nasıl aktığı, karakterlerin arka planlarının derinliği ve bu derinlikte insan psikolojisi ve algısını şekillendiren ne gibi oluşların gerçekleştiği gibi faktörler

irdelenmeye ve yapılandırılmaya muhtaçtır. Kurmaca sinema, izleyicinin özdeşim kurmasının hedeflendiği bir yapının ortaya konabilmesi için çalışır ve bunu yaparken insan faktörünün doğallığını korumasına dikkat edilir. Bunun dışındaki olay ve olgular, sonuçlar, hedefler bilinen fiziğin ve mantığın sınırlarını zorlayabilir, hatta kimi durumlarda mantıksız olacak şekilde kurgulanabilir. Bu durumda izleyicinin sinema ürününün atmosferik yapısına olabildiğince çok dahil edilebilmesi ve filmsel dünyanın deneyimlerinin izleyici tarafından özdeşim kurulabilmesi kolay formlara sokulması için çeşitli teknolojiler geliştirilmiştir.

3-boyutlu görüntüleme teknolojileri, insan anatomisinin taklit edilmesi ve insanların etraflarını görsel olarak algılamasında kullandığı yapının bir yansıması ve/veya sonucudur. Tarihsel sürecine bakıldığında 3-boyutlu görüntüleme teknolojilerinin deneysel çalışmalarla ve küçük el yapımı aparatlarla başladığı görülmektedir. Bu çalışmalar önceleri kent panayırırlarında kısa gösterimlerin yapıldığı eğlence amaçlı icatlara ve ürünlere dönüştürülmüş, kitlenin ilgisinin çekildiği fark edilince sinema alanında da kullanılmaya başlanmıştır.

3-boyutlu sinema, sinema tarihinin genel yapısı ve ilerleyişi içerisinde sinemanın kendisinden ziyade çevresel faktörlere bağlı olarak yükselişe ve inişe geçtiği evreler yaşamıştır. Bunlar üç ana dönemde değerlendirilebilir.

- Yenilik Evresi: 3-boyutlu sinemaya dair ilk uygulamaların gerçekleştirildiği dönem olarak kabul edilmektedir. Bu dönemde üretilen 3-boyutlu filmlerin sinematik değerlerinin yüksek olduğundan bahsetmek güçtür. Yapım maliyetlerinin yüksek oluşu, yeni bir teknoloji olması nedeniyle işi gerçekleştirecek uzmanların bulunmasının güçlüğü, deneysel çalışmalar olmalarından kaynaklı olarak endüstriyel formların ve standartların henüz oturmamış oluşu gibi temel nedenlerle yeterince geliştirilememiş ve bu dönemde küresel ölçekte etki bırakan ürünler ortaya konamamıştır. Yenilik Evresi 3-boyutlu sinema tarihi içerisinde küçük ancak önemli bir yere sahiptir. Sinemanın ve toplumsal açıdan sinemaya gösterilen ilginin, yukarıda bahsedilen bütün bu çevresel etkenlerle ne kadar iç içe olduğunu göstermesi açısından Yenilik Evresi, araştırılmaya değer bir dönemdir.

- 1950'ler Altın Dönem: 1950'ler, Büyük Buhranın (The Great Depression) ve İkinci Dünya Savaşı'nın bittiği, dünyada renkli televizyonun evlere girerek

yaygınlaştığı ve 1920'lerin öncül televizyon programları olan görüntülü radyo programlarının çeşitlendirilerek özgün içeriklerin üretilmesine sahne olması açısından iletişim ve sinema tarihinde oldukça önemli bir yere sahiptir. 3-boyutlu sinemanın 1950'lerde yükselişe geçerek altın dönemini yaşaması, seyircisini televizyona kaptıran sinemanın yeni, ilgi çekici ve hatta devrimsel bir *durum* yaratmaya ihtiyacının olmasına bağlanmaktadır. Bu dönemde üretilen 3-boyutlu filmler, ilk dönemde yapılan deneysel ve standarttan yoksun 3-boyutlu uygulamaların çok ötesinde bir görselliğe ve uygulama derinliğine sahiptir. Bu dönem, 3-boyutlu sinema endüstrisi açısından yeni uzmanlık alanlarının ve mesleklerinin doğuşuna, optik polarizasyon teknolojisinin geliştirilerek renkli 3-boyutlu filmlerin üretilmesine sahne olmuştur. Polarize 3-boyutlu gösterim teknolojisinin ortaya çıkarılmasından önce, karşıt renklerle kodlanarak birbirini nötrleyen sağ-sol kamera görüntülerinin kullanıldığı *anaglif* tekniği ile, tekniğin doğası gereği siyah-beyaz filmlerin üretilbildiği ifade edilebilir. Günümüzün dijital film prodüksiyon teknolojileri, görüntünün çok daha keskin ve kaliteli yakalanabilmesine olanak sağlaması ile birlikte, 3-boyutlu filmlerin projeksiyonunda kullanılan teknoloji 1950'lerde de kullanılmış olan polarizasyona dayalıdır.

3-boyutlu sinemanın altın dönemi olarak gösterilen 20'nci yüzyılın ortaları, evlerinin konforunda televizyon izlencesinin varlığına kendini kaptıran seyirci kitlesinin tekrar sinema salonlarına çekilme çabasına sahne olmuştur. Ancak bu dönem 10-15 yıl kadar sürdükten ve onlarca orta ve orta-alt sınıf 3-boyutlu film üretilerek gümüş perdede gösterildikten sonra izleyici 3-boyutlu filmleri tekrar terk etmiştir. Üretim maliyetlerinin yükselmesine ve film setlerinde çalışan uzman personel sayısının endüstrileşmenin sonucu olarak giderek artmış olmasına rağmen gişe gelirlerinin düşmesi, 1960'ların ortalarına gelindiğinde 3-boyutlu film üretimini neredeyse durduran bir noktaya sürüklemiştir. Dijital devrimin henüz yaşanmadığı ve dijital sinemanın henüz endüstrinin bir normu olmadığı dönemin konjonktürel yapısı gereği 3-boyutlu sinemanın altın dönemi sonlanmıştır.

- Modern Dijital Sinema: 2000'li yıllara yaklaşırken çip, mikroçip ve genel anlamıyla bilgisayar teknolojilerinin finans ve uluslararası güvenlik alanlarının dışına taşarak gündelik hayatın vazgeçilmez bir parçası olmaya başlaması, dijital altyapıların giderek güçlenmesi ve dünyanın iletişim ekseninde önemli bir paradigma kayması ile

sonuçlanmıştır. Tıp, bankacılık ve askeri uygulamalar dünyada dijital teknolojilerin öncül alt yapılarını kullanan alanlar arasındadır. Sinema sektörü ise inovasyona duyulan gereksinimin sürekli yeni yapım teknolojilerinin geliştirilmesini tetiklediği bir endüstri olarak bu dijital dönüşümden büyük ölçüde etkilenmiştir. Dijital kameralar, dijital kurgu üniteleri, bilgisayar temelli özel efektler, dijital makyaj, 3-boyutlu dijital karakterler gibi öğeler, dijital sinemanın yapı taşları olarak ifade edilebilir. 3-boyutlu sinema ve gösterim teknolojilerinin modern dijital sinema evresindeki iz düşümü, bir önceki jenerasyona kıyasla çok daha yüksek görüntü kalitesi, çok daha inandırıcı ve kuşatıcı bir görsel deneyim ile tarif edilebilir. Sinema anlatısının 3-boyutlu görüşün kullanılarak güçlendirilme potansiyelinin bulunması, ayrıca üretim maliyetlerinin analog film dönemine kıyasla çok daha düşük oluşu gibi nedenlerle dijital 3-boyutlu sinemanın olgunluk evresi olarak nitelendirilebilecek bu dönem, 2009'da yenilikçi yapımcı ve yönetmen James Cameron'ın *Avatar*'ı çekmesi ile zirveye ulaşmış ve dijital 3-boyutlu sinema tarihinde bir kilometre taşı olarak anılmaya başlanmıştır. Küresel izleyici kitlesi filme büyük ilgi göstermiş ve 237 milyon dolar maliyetle üretilen film vizyonda kaldığı süre boyunca 2,79 milyar dolar gişe geliri sağlamıştır.¹³¹ Bu ilginin fark edilmesi, ev kullanıcıları seviyesindeki televizyon ve projektör üreticilerini, cihazlarına 3-boyutlu gösterim teknolojilerini entegre etmeye itmiş ve 2010 yılından itibaren yaklaşık beş yıl boyunca küresel ölçekte üretim ve dağıtım yapan dünya markaları 3-boyutlu televizyonlar piyasaya sürmüştür. Ev kullanıcılarının 3-boyutlu içeriklere ulaşabilmesi için vizyon filmlerinin 3-boyutlu Blu-ray versiyonları piyasaya sürülmüş, ayrıca bu dönemde çok sayıda 3-boyutlu televizyon programı üretilmiştir. İçeriğin daha iyi hissedilmesine katkı sağlayan ve izleyicinin filmin görsel atmosferine daha derinden adapte edilmesini olanaklı kılan 3-boyutlu gösterim teknolojileri, aynı zamanda normal yollarla üretilen 2-boyutlu filmlerin bilgisayar ortamında 3-boyutlu hale getirildiği bir süreci de doğurmuştur. 3-boyutlu sinemaya gösterilen ilginin büyüklüğü, endüstride gidişatın VR¹³² teknolojilerine kaydığını doğrulayan çok sayıda melez örneğin ortaya koyulmasıyla sonuçlanmıştır. Ancak 2015'lere ve oradan da günümüze gelindiğinde 3-boyutlu film üretiminin niceliksel açıdan beklendiği gibi gerçekleşmediği görülmektedir.

¹³¹ https://www.boxofficemojo.com/title/tt0499549/?ref_=bo_rl_ti Erişim Tarihi: 16.09.2019

¹³² VR: Virtual Reality (Sanal Gerçeklik)

Küresel ölçekte 3-boyutlu film üretiminin 2010'lu yılların ortalarından itibaren bir düşüş sergilemesi endüstrinin sahip olduğu üretim imkanları açısından bir tutarsızlık gibi görünmektedir. Ancak 3-boyutlu film teknolojisi bir hedef veya sonuç değil, sinematik anlatımın bir aracı olarak düşünüldüğünde ortaya çıkan tablo, 3-boyutlu gösterim teknolojilerinin pratikte uygulanma biçiminin filmlerin anlatı yapısına olan katkısından bahsetmeyi mümkün kılmaktadır. Bu çalışmanın ana eksene oturttuğu 3-boyutlu sinemada anlatı yapısının geleneksel 2-boyutlu sinemadan farklı olup olmadığı sorunsalı, yani 3-boyutlu gösterim teknolojilerinin sinemada bir asrı aşkın süredir kültürlenerek şekillenmiş anlatı yapısının dönüşüme sebep olup olmadığı meselesi, örnek 3-boyutlu film analizlerinin Propp'un ortaya koyduğu çalışmalar düzleminde incelenmiştir. Öte yandan 3-boyutlu filmlerde anlatı katmanlarının oluşumunda kullanılan mekan ve karakter yaratımı süreci, derinlik algısını güçlendirmeye yönelik olarak aktif rol alan bazı kavramlardan bahsetmeyi zorunlu kılmaktadır. Bunlar 3-boyutlu görüntünün yarattığı derinliğin, filmin perde yüzeyinden kurtulup Z ekseninde genişlemesine sebep olmaktadır. Bu aşamada filmsel 3-boyutlu görüntünün perde yüzeyine kıyasla nerede oluştuğuna bağlı olarak paralaks farklı isimler alır.

Negatif paralaks, filmin görsel zemininin perde uzamında olduğu ve karakterler ile olayların perde ile izleyici arasındaki sinematik boşlukta gerçekleştiği 3-boyutlu gösterim tekniğidir. Özellikle can alıcı olayların gerçekleştiği sahnelerde kullanılan negatif paralaks, olayların izleyicinin gözlerinin önünde cereyan ettiği algısını yaratarak kitle üzerinde şaşırtan bir etki oluşturmaktadır. 3-boyutlu sinemanın *altın dönemi* olarak nitelendirilen 1950'lerde 3-boyutlu film üretimi, kullanılan gösterim teknolojilerinden (anaglif, polarizasyon, vb.) bağımsız olarak negatif paralaks uzamının yoğun kullanıldığı bir yapıda cereyan etmiştir. Bunun en temel nedenlerinden biri o dönem özellikle A.B.D. ve İngiltere'de neredeyse her evde bulunmaya başlayan televizyonlardan ayrılarak izleyiciye görsel derinliği olan heyecan verici yeni bir deneyim yaşatmaktır. Negatif paralaksın sahip olduğu görsel kuşatıcılık etkisi kısa sürede çok sayıda filmde kullanılmaya başlanmış, bu teknik filmlerin anlatısını zenginleştirmek veya çeşitlendirmekten ziyade televizyona yönelen ve sinema salonlarından uzaklaşmaya başlayan izler kitlenin yeniden cezbedilmesine hizmet etmesi için kullanılmıştır.

Pozitif paralaks kullanımında ise perde uzamı filmin izleyiciye görsel açıdan en yakın olduğu, öte yandan karakter ve olayların perdeden daha derin ve uzak bir mekanda gerçekleştiği 3-boyutlu kullanım tekniğidir. Bu teknik izleyiciye daha derin bir bakış/gezinme imkanı sunması açısından görsel anlatıyı şekillendirmekte kullanılmıştır. Pozitif paralaks tekniğinin kullanıldığı bir 3-boyutlu filmde perde yüzeyi açık bir pencere işlevi görür. Bu sayede izleyicinin perdenin daha gerisinde görünen mekan, olay ve karakterleri deneyimleyerek film ürününü tüketmesi sağlanmaktadır. Bu teknik, sinemanın *altın dönemi* 1950’lerde üretilmiş olmasına rağmen kendi dönemi içinde 3-boyutlu filmde görsel derinliğin yaratıcı ve hikayeye hizmet edecek şekilde kullanıldığı ilk örnek olan Alfred Hitchcock’un yönettiği *Dial M for Murder* filminde dikkat çekmektedir. Filmin genel akışı büyük ölçüde pozitif paralaksın yani perde derinliğinin kullanıldığı bir görsel evrende geçiyor olmasına karşın yalnızca hikayede gerilimin arttığı sahnelerin bazı çekimlerinde negatif paralaksta görülen öğeler kullanılarak bir melezlenme sağlanmıştır.

3-boyutlu görüntüleme teknolojilerinin gelişimi, 3-boyutlu filmlerin sinema endüstrisi içinde farklı dönemlerde kendine önemli yer bulmasıyla sonuçlanmıştır. Öte yandan uygulamada 3-boyutlu film üretim süreçleri kendi içinde önemli uzmanlık alanlarını yaratmış, film sektöründe stereograf (stereographer) sıfatıyla anılan profesyonel pozisyonların doğuşunu sağlamıştır. Farklı dönem ve yıllarda farklı sebeplerle yükselen ve popüleritesini kaybeden 3-boyutlu sinema ve onunla ilgili gösterim teknolojilerinin, özellikle Hollywood sistemi içinde teknoloji ve istihdam gibi önemli alanlarda dönüştürücü etkiye sahip olduğu iddia edilebilir. Bu dönüşüm 3-boyutlu sinema teknolojilerinin araştırma-geliştirme süreçlerinden geçerek iyileştirilmesi, sinema salonlarına 3-boyutlu projektörlerin entegre edilmesi, 3-boyutlu kameraların üretilmesi ve amatör kullanım için 3-boyutlu televizyonların geliştirilerek küresel elektronik ev eşyası pazarına sürülmesine kadar varan çok çeşitli alanlarda incelenebilir. Öte yandan bu çalışma kapsamında yapılan çözümleme ve analizler, 3-boyutlu üretim ve gösterim teknolojilerinin filmin hammaddesi ve anlatı yapısı üzerinde dönüştürücü bir etkiye sahip olup olmadığı sorusuna yanıt aramıştır.

Vladimir Propp’ün önerdiği biçimbilimsel yaklaşım ile incelendiğinde yapılan araştırma ve film analizleri, 3-boyutlu filmlerde kullanılan üretim ve gösterim

teknolojilerinin halihazırda film ürününün barındırdığı ve sinema tarihi boyunca çok sayıda etmen ile şekillenmiş anlatısına yapısal açıdan bir etkisinin olmadığı sonucunu ortaya koymuştur. 3-boyutlu sinemanın, sinema tarihi boyunca çeşitli dönemlerde üretilen örneklerinin barındırdığı anlatı, 2-boyutlu olarak üretilerek gösterime giren klasik sinema filmlerindeki anlatı ile yapısal ve biçimbilimsel açıdan anlamlı bir benzeşim taşımaktadır. Bu durumda 3-boyutlu üretim ve gösterim teknolojilerinin, bu teknolojiler kullanılarak üretilen filmlerin hammaddesi ve yapısal nitelikleri açısından dönüştürücü bir etkiye sahip olmadığı sonucu ortaya çıkmaktadır.

Çalışmanın ana araştırma sorusu açısından ortaya çıkan sonuç 3-boyutlu filmlerde anlatının yapısal açıdan dönüşmediği yönünde olmakla birlikte araştırma sonuçlarını desteklemesi için gerçekleştirilen izleyici tercihleri belirleme anketinde bulunan soruların yanıtları analiz edilerek 3-boyutlu gösterim teknolojilerinin filmlerde yaratılan mekan ve sinematik atmosferin izleyici üzerindeki kuşatıcı etkisini önemli ölçüde arttırdığı doğrulanmıştır. Filmlerdeki mekânsal derinliğin 3-boyutlu teknolojilerin kullanımıyla artırılması, filmin görsel evreninin daha iyi aktarılmasına ve sonuçta hikayenin izleyici üzerinde daha *gerçekçi* bir etki yaratmasına hizmet etmektedir. Bu durum 3-boyutlu sinema teknolojilerinin filmin anlatısını dönüştürmemekle birlikte filmin barındırdığı kurmaca hikaye evreninin görsel açıdan daha kolay tüketilebilir ve inanılır kılınmasına hizmet eden bir *araç* işlevi gördüğünü göstermektedir.

Anket sonuçları öte yandan 3-boyutlu filmlerde karakterlerin ve ortaya koydukları aksiyonların da kurmaca evren içerisinde daha gerçekçi ve doğal hissedildiğini ortaya koymuştur. Kurmaca filmlerde nihai amaç seyircinin filmin kendi bağımsız gerçekliğine ve meşru neden-sonuç ilişkilerine *inandırılması* ise, 3-boyutlu üretim ve gösterim teknolojilerinin bu amacın gerçekleşmesinde *araçsal* bir rol üstlendiği iddia edilebilir.

KAYNAKLAR

Kitaplar

André Gardiès, **L'Espace au cinéma**, Méridiens-Klincksieck, Paris, 1993

Aristoteles, **Poetika**, çev. İsmail Tunalı, Remzi Kitabevi, Ankara, 2007

Aristotle, **Poetics**, The Critical Tradition, Classic Texts and Contemporary Trends

Aslıhan Topçu, **Sinema ve Zaman: Geleneksel Anlatı ve Çağdaş Anlatı Filmlerinde Zamanın Kullanımı ve Anlatısal Yapı ile İlişkileri**, Vadi Yayınları, Ankara, 2004

Aşye Eziler Kıran, Zeynel Kıran, **Yazınsal Okuma Süreçleri**, Seçkin Yayıncılık, Ankara, 2003

Ayşen Oluk Ersümer, **Klasik Anlatı Sineması**, Hayalperest Yayınevi, 2013, İstanbul

Claude Levi-Strauss, **The Savage Mind**, The Garden City Press Limited, Hertfordshire, 1966

David Bordwell & Kristin Thompson, **Film Art: An Introduction**, McGraw-Hill, New York, 2008

Erol Mutlu, **İletişim Sözlüğü**, Sofos Yayınları, Ankara, 2012

Ingmar Bergman, **The Magic Lantern: An Autobiography**, Penguin, Londra, 1988

James Monaco, **How to Read a Film: The World of Movies, Media and Multimedia**, Oxford University Press, New York, 2000

Joanna Kwiatt, **From Aristotle to Gabriel: A Summary of the Narratology Literature for Story Technologies**, Knowledge Media Institute Technical Report, 2008

John Fiske, **Television Culture**, Taylor & Francis e-Library, 2001

Lee Smolin, **The Trouble With Physics: The Rise of String Theory, The Fall of a Science, and What Comes Next**, Houghton Mifflin Company, New York, 2006

Lenny Lipton, **Foundations of the Stereoscopic Cinema A Study in Depth**, Van Nostrand Reinhold Company, 2012

Maynard Mack ve diğlerleri, **The Norton Anthology of World Masterpieces**, W. W. Norton & Company, New York, 1985

Michael Quinn Patton, **Qualitative Research & Evaluation Methods**, Fourth Edition, Sage Publications, 2015

Michel Chion, **Bir Senaryo Yazmak**, Agora Kitaplığı, 2003

Monika Fludernik, **An Introduction to Narratology**, Routledge, New York, 2009

Nancy Nelson, “The Relevance of Rhetoric”, **Methods of Research on Teaching the English Language Arts**, (Ed. Diane Lapp ve Douglas Fisher), Routledge, New York, 2011

Paul Hazell, **Narrative: An Introduction**, Swansea Institute of Higher Education, Mount Pleasant, 2007

Paul Ricœur, **Zaman ve Anlatı**, çev. Mehmet Rifat, Sema Rifat, Yapı ve Kredi Yayınları, İstanbul, 2005

Ray Zone, **3D Revolution: The History of Modern Stereoscopic Cinema**, University Press of Kentucky, 2012

Richard Dutton, **An Introduction to Literary Criticism**, Longman York Press, 1984

Roberta E. Pearson ve Philip Simpson, **Critical Dictionary of Film and Television Theory**, Routledge, Londra, 2001

Ross W. Winterowd ve Patricia Y. Murray, **English: Writing and Skills**, Coronado Publishers, San Diego, 1985

Sevda Şener, **Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1997

Seymour Chatman, **Öykü ve Söylem: Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı**, çev. Özgür Yaren, De Ki Basım Yayın, Ankara, 2008

Şerif A. Onaran, **Sinemaya Giriş**, Agora Kitaplığı, İstanbul, 2012

Teun A. Van Dijk, **Macrostructures: An Interdisciplinary Study of Global Structures in Discourse, Interaction, and Cognition**, Lawrence Erlbaum Associates, New Jersey, 1980

Timothy D. Wilson, **Strangers to Ourselves**, Harvard University Press, Cambridge, 2002

Tzvetan Todorov, **Yazın Kuramı**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1993

Umberto Eco, **Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti**, çev. Kemal Atakay, Can Yayınları, İstanbul, 1995

Vladimir Propp, **Morphology of the Folktale**, University of Texas Press, Austin, 2009

Walter Ong, **Orality and Literacy**, Routledge, London, 1982

William Luhr, **Tracking The Maltese Falcon: Classical Hollywood Narration and Sam Spade**, Close Viewings: An Anthology of New Film Criticism, ed. Peter Lehman, 1990

William Miller, **Senaryo Yazımı: Sinema ve Televizyon İçin**, Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir, 1993

William Miller, **Senaryo Yazımı**, Hayalperest Yayınevi, 2012

Yörükhan Ünal, **Dram Sanatı ve Sineması**, Hayalperest Yayınevi, İstanbul, 2015

Makaleler

Adem Can, **Romanda Zaman Meselesi**, Yeni Türk Edebiyatı Araştırmaları Dergisi, Ocak-Haziran, 2013

Mia Zona, **Narrative Organization Through Video Game Space**, Mia Zona Web Sitesi (mineofgod.wordpress.com), Şubat, 2014

Roland Barthes, **An Introduction to the Structural Analysis of Narrative**, İng. çev. Lionel Duisit, New Literary History, Vol. 6, No. 2, On Narrative and Narratives, 1975

Whitman Richards, **Stereopsis and Stereoblindness**, Department of Psychology, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, 1970

İnternet Kaynakları (Bağlantılar)

https://en.wikipedia.org/wiki/Narrative_structure

<https://www.makaleler.com/tragedya-nedir>

<https://www.turkedebiyati.org/forum/konular/947-Olay-orgusu-nedir-Olay-Zinciri-nedir>

<https://owlcation.com/humanities/Aristotle-Theory-Drama-poetics>

<https://www.turkcenindirilisi.com/anlam-bilgisi/hikaye-olay-orgusu-ornekleri-hikayedeyolayhikayedezaman-hikayedeh76236.html>

<https://acikders.ankara.edu.tr/mod/resource/view.php?id=79865>

<http://milliedebiyat.com/index.php/turk-edebiyati/9-sinif/yapi-kisi-yer-zaman-olay-anlatici>

<https://mineofgod.wordpress.com/2014/01/08/narrative-space/>

<http://www.narrati.com/Narratology/Characters.htm>

<http://www.lhn.uni-hamburg.de/node/41.html>

<https://www.craigmontchiefs.org/ourpages/auto/2018/8/6/43937189/Elements%20of%20a%20Story.pdf>

<https://www.craigmontchiefs.org/ourpages/auto/2018/8/6/43937189/Elements%20of%20a%20Story.pdf>

<https://www.differencebetween.com/difference-between-story-and-vs-script/>

<http://www.sinematek.org/senaryo/59-4-sahne-ve-sekanslarin-temel-ozellikleri.html>

<http://www.filmreference.com/encyclopedia/Criticism-Ideology/Direction-RESPONSIBILITIES.html>

<http://johnwatsonsite.com/MyClassNotes/Topics/Film/FilmNarrative/ClassHollyCinema.html>

<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/357935>

<http://3dalps.wordpress.com/stereoscopy-a-brief-history>

http://historiccamera.com/cgi-bin/librarium2/pm.cgi?action=app_display&app=datasheet&app_id=2590

<https://www.physicsclassroom.com/class/light/Lesson-1/Polarization>

<http://www.stereoscopesociety.org.uk/WordPress/early-3d/>

historiccamera.com/cgi-bin/librarium2/pm.cgi?action=app_display&app=datasheet&app_id=2590

<http://www.math.brown.edu/~banchoff/Yale/project14/3dhistory.html>

<https://www.zmescience.com/science/what-is-photon-definition-04322/>

<http://science.howstuffworks.com/innovation/everyday-innovations/sunglass6.htm>

<https://www.reuters.com/article/us-netflix-turkey/netflix-applies-for-license-under-new-turkish-broadcasting-rules-idUSKCN1VO14R>

https://www.boxofficemojo.com/title/tt0499549/?ref_=bo_rl_ti

<https://www.statista.com/statistics/243303/number-of-3d-films-released-in-north-america>

<https://www.vox.com/recode/2019/7/17/20698370/netflix-q2-earnings-miss-5-million-2-7-million-content-disney-hbo-att-nbc-streaming>

https://www.imdb.com/title/tt1528100/technical?ref_=tt_dt_spec

https://www.boxofficemojo.com/title/tt1528100/?ref_=bo_se_r_1

https://www.boxofficemojo.com/title/tt0437086/?ref_=bo_se_r_1

https://www.boxofficemojo.com/chart/top_lifetime_gross/?area=XWW



EKLER

EK-1 : İzleyici Tercihi Belirleme Anketi Formu

3-Boyutlu Sinemada Anlatı Yapısı ve Gerçeklik Algısı

Bu anket çalışması, 3-boyutlu sinemada anlatı yapısı ve gerçeklik algısının belirlenmesini amaçlayan bir doktora tezinin önemli bir parçasıdır. Vakit ayırdığınız için şimdiden teşekkür ederim.

Alper Gedik

1. Hayatınız boyunca en az bir kez sinema salonunda 3-boyutlu film izlediniz mi?

- ☐ Evet
☐ Hayır

2. Yaşınız

- ☐ 18-25
☐ 26-35
☐ 36-45
☐ 46-55
☐ 56-65
☐ 66+

3. Cinsiyetiniz

- ☐ Kadın
☐ Erkek
☐ LGBTQ

4. Eğitim Durumunuz

- ☐ Lise
☐ Yüksekokul
☐ Üniversite
☐ Yüksek Lisans - Doktora
☐ Diğer

5. Aylık Ortalama Geliriniz

0 TL - 2000 TL

2000 TL - 4000 TL

4000 TL - 7000 TL

7000 TL - 10000 TL

10000 TL+

6. Haftalık Çalışma Saatiniz

Öğrenciyseniz haftalık ders saatlerinizi girebilirsiniz. Freelance çalışıyorsanız yaklaşık bir değer girebilirsiniz.

0 - 10

10 - 25

25 - 45

45+

7. Son altı ayda, sinema salonunda kaç film izlediniz?

Netflix, DVD veya BluRay gibi sistemler üzerinden izlenen filmler bu sorunun kapsamında değildir.

0 - 5

6 - 10

11 - 15

16 - 20

21+

8. Son altı ayda ev ortamında kaç sinema filmi izlediniz?

Netflix, DVD veya BluRay gibi sistemler üzerinden izlenen filmler bu sorunun kapsamındadır.

0 - 5

6 - 12

13 - 18

19 - 25

25+

9. En sevdiğiniz film türü hangisidir?

Bu soruda son altı ayda en çok izlediğiniz film türünü seçebilirsiniz.

- Korku - Gerilim
- Bilim Kurgu
- Aksiyon - Macera
- Suç - Savaş
- Komedi

10. Son 10 yılda kaç 3-boyutlu film izlediniz?

Yaklaşık bir sayı verebilirsiniz.

- 0 - 3
- 4 - 7
- 8 - 15
- 16 - 20
- 21+

11. İzlediğiniz 3-boyutlu filmleri daha çok nerede izlediniz?

- Sinema salonunda
- Ev ortamında (TV veya bilgisayarda)

12. 3-boyutlu film izlerken derinlik algılayabiliyor musunuz?

Bu soru toplumun çok dar bir kesiminde bulunan 3-boyutlu görme durumu olup olmadığını belirlemeyi amaçlar.

- Evet
- Hayır

13. Sadece filmin senaryosunu ve olayların akışını (anlatı yapısını) düşündüğünüzde, sizce 3-boyutlu filmlerin yapısı, 2-boyutlu geleneksel filmlerden farklı mı?

Lütfen bu soruyu cevaplarırken filmin 3-boyutlu görüş ile ilgili görsel niteliklerini kapsam dışında bırakın.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

Hiç farkı yok

Tamamen farklı

14. 3-boyutlu filmlerde görsel derinlik, sizce filmdeki mekanların izleyici tarafından daha iyi algılanmasına hizmet ediyor mu?

1 2 3 4 5 6 7

Hiç etmiyor

Kesinlikle ediyor

15. 3-boyutlu filmleri izlerken gözlük takmak, film dünyasından ve hikayeden uzaklaşmanıza neden oluyor mu?

1 2 3 4 5 6 7

Evet

Hayır

16. 3-boyutlu filmlerde senaryo akışı, sizce geleneksel 2-boyutlu filmlerden farklı mıdır?

1 2 3 4 5 6 7

Kesinlikle farksızdır

Kesinlikle farklıdır

17. "3-boyutlu filmlerdeki karakterler daha gerçekçi hissettirir" sözüne katılıyor musunuz?

1 2 3 4 5 6 7

Kesinlikle katılmıyorum

Kesinlikle katılıyorum

18. "3-boyutlu filmlerdeki mekanlar daha gerçekçi hissettirir" sözüne katılıyor musunuz?

1 2 3 4 5 6 7

Kesinlikle katılmıyorum

Kesinlikle katılıyorum

19. Beğendiğiniz bir filmi hangi şekilde izlemeyi tercih edersiniz?

3-boyutlu

2-boyutlu

20. Hayatınız boyunca hiç 3-boyutlu bir televizyon kullandınız mı?

Evet

Hayır

21. 3-boyutlu film izlerken üzerinize geliyormuş duygusu veren 3-boyutlu efektler nedeniyle filmin hikayesine odaklanmakta sorun yaşadığınız oldu mu?

Evet

Hayır

22. 3-boyutlu gözlüklerle film izlerken baş ağrısı benzeri bir rahatsızlık yaşıyor musunuz?

Evet

Hayır

23. 3-boyutlu filmlerin sinema endüstrisindeki yerinin artmasını ve daha çok sayıda filmin 3-boyutlu olarak üretilmesini ister misiniz?

Evet

Farketmez

Hayır

TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın ortaya çıkmasındaki uzun süreçte her an yapıcı desteğini hissettiğim, soru ve önerilerimi sabırla dinleyerek çözümler üretmemde büyük katkı sahibi olan danışmanım ve akıl hocam Prof. Dr. Alev Fatoş PARSA'ya, lisans eğitimimden bu yana öğrencisi olduğum değerli hocam Prof. Dr. Nimet ÖNÜR'e, değerli arkadaşım ve meslektaşım Doç. Dr. Burak DOĞU'ya, çalışmanın yürütülmesi sürecinde her türlü desteklerinin paha biçilemez olduğu kıymetli annem Müzeyyen GEDİK ve babam Mustafa GEDİK'e en derin teşekkürlerimi sunarım.



ÖZGEÇMİŞ

Alper GEDİK, lisans eğitimini Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo-Televizyon ve Sinema Bölümü'nde 2006'da tamamlayarak aynı yıl yüksek lisans çalışmalarına başlamıştır. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo ve Televizyon Anabilim Dalı'nda sürdürdüğü yüksek lisans eğitiminin tez aşamasında İtalya'nın Vercelli şehrindeki Università degli Studi del Piemonte Orientale'de (Doğu Piemonte Üniversitesi) bulunmuş ve burada sürdürdüğü araştırma çalışmaları sırasında Torino Üniversitesi'nin internet yayıncılığı stüdyosunda faaliyet göstermiştir. Türkiye'ye dönüşünün ardından 2009 yılında tamamladığı *Yeni İletişim Teknolojilerinden Yüksek Tanımlamalı (HD) Yayın Sistemleri ve Odyovizüel Veri Transferindeki Pratikleşme* başlıklı yüksek lisans tezi, Türkiye Radyo Televizyon Kurumu (TRT) tarafından HD yayın altyapısının oluşturulması sırasında başvurulmuş bir kaynak olmuştur. 2009 yılında İzmir Ekonomi Üniversitesi İletişim Fakültesi'nde çalışmaya başlamış, 2012 yılında tam zamanlı öğretim görevlisi olarak atanmıştır. Bu süreçte Medyada Yapım, Yayıncılık Stüdyosu, Yayıncılık Bitirme Projesi gibi çoklu ortam, çevrimiçi yayıncılık ve proje üretimi içerikli dersler vermiştir.

2010 yılında doktora eğitimine başlayan Alper GEDİK, bu süreçte 3-boyutlu sinema ve anlatı konusu üzerine eğilmiştir. Akademik faaliyetlerinin yanı sıra üniversite-sektör iş birliğine dair çalışmalarda ve kamu kurum ve kuruluşları ile gerçekleştirilen ortak projelerde eğitmenlik ve danışmanlıklar gerçekleştiren Alper GEDİK, 2012 yılında Avrupa Birliği tarafından finanse edilen ve Avrupa Kültür Vakfı (ECF) tarafından organize edilen Kuzey Ege Öyküleri (North Aegean Narratives) başlıklı uluslararası yaratıcı belgesel atölyesinde eğitmenlik yapmıştır.

2015 yılında İzmir Ticaret Odası tarafından finanse edilen İzmir Tanıtım Filmi ve İzmir'in Dijital Görsel Arşivinin Oluşturulması projesinde proje yürütücülüğü ve yönetmenlik görevini üstlenmiştir.

2019-2020 yıllarında, İzmir Gazeteciler Cemiyeti'nin organize ettiği bir Avrupa Birliği projesinde yerel basın mensuplarına yeni medya araçları eğitimi vermiştir.

Alper GEDİK halen İzmir Ekonomi Üniversitesi İletişim Fakültesi Medya ve İletişim Bölümü'nde akademik çalışmalarını yürütmeye devam etmektedir.