

**CHRİSTOPHER NOLAN SİNEMASINDA
KARMAŞIK ANLATI: SEYMOUR CHATMAN
PENCERESİNDEN BAKIŞ**



EMİR ÇALIKKOCAOĞLU

**IŞIK ÜNİVERSİTESİ
HAZİRAN, 2023**

CHRISTOPHER NOLAN SİNEMASINDA
KARMAŞIK ANLATI: SEYMOUR CHATMAN PENCERESİNDEN
BAKIŞ

EMİR ÇALIKKOCAOĞLU
Işık Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Sinema ve
Televizyon Yüksek Lisans Programı, 2023

Bu tez, Işık Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü'ne Yüksek Lisans (MA)
derecesi için sunulmuştur.

IŞIK ÜNİVERSİTESİ
HAZİRAN, 2023

IŞIK ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
SİNEMA VE TELEVİZYON YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

CHRİSTOPHER NOLAN SİNEMASINDA KARMAŞIK ANLATI: SEYMOUR
CHATMAN PENCERESİNDEN BAKIŞ

EMİR ÇALIKKOCAOĞLU

ONAYLAYANLAR

Dr. Öğr. Üyesi Burak YILMAZ
(Tez Danışmanı)

Işık Üniversitesi

Doç Dr. Özlem ARDA

İstanbul Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Onur EROĞLU

Işık Üniversitesi

ONAY TARİHİ: 23.06.2023

COMPLEX NARRATIVITY IN THE CINEMA OF CHRISTOPHER NOLAN: A VIEW FROM THE PERSPECTIVE OF SEYMOUR CHATMAN

ABSTRACT

In this study, the concept of "complex narrative" introduced by theorists in the late 1980s will be examined in depth, taking into account the analysis of "classical narrative". The study aims to investigate how Christopher Nolan's films have opened the doors to a new, modern concept of "complex narrative" and how this new narrative form has been identified as "reformist narrative". The goal of the study is to identify the developments in contemporary cinema and to explore the possibility of a new narrative language emerging through the analysis of Christopher Nolan's films, who is considered one of the "innovative" directors of our time.

During the examination, research was conducted on Aristotle's Poetics within the context of classical narrative, as well as the works of theorists such as Thomas Elsaesser, Seymour Chatman, Jason Mittell, Warren Buckland, and Joseph Campbell, whose works about complex narrative shining light in our way up until the present day. These studies were used as a basis for establishing the foundation of the new narrative language.

The films analyzed in this study include Christopher Nolan's feature films from his second film to the present day, with the exception of the The Dark Knight trilogy which is excluded because it is an adaptation of the comic book character 'Batman'. The films analyzed are Dunkirk, The Prestige, Memento, Tenet, Inception, and Interstellar.

The primary concept used in the analysis is Chatman's structural analysis, which was used as a starting point for developing new concepts and establishing an analysis format for the study. The concepts used in the study include cause and effect, plot, time and space, characters, facts, entities and space, narrator-audience, and visual conditioning.

As a result of the study, it is believed that Christopher Nolan's narratives will play an important role in the new world of cinema through the concept of "reformist narrative,"

and areas that need to be further examined and clarified regarding this narrative form have been identified in detail.

Keywords: Complex narrativity, Classic narrative, Narration, Mind, Time, Space, Cause and effect, Semiotics, Narratology, Christopher Nolan



CHRISTOPHER NOLAN SİNEMASINDA KARMAŞIK ANLATI: SEYMOUR CHATMAN PENCERESİNDEN BAKIŞ

ÖZET

Bu çalışmada, 1980’li yılların sonunda teorisyenler tarafından ortaya atılan ‘karmaşık anlatı’ kavramının, ‘klasik anlatı’ analizleri de göz önünde bulundurularak, derinliklerine kadar araştırılacak. Günümüzde karmaşık anlatının evirildiği nokta, Christopher Nolan’ın filmleri eşliğinde yeni, modern bir ‘karmaşık anlatı’ kavramına kapıları nasıl açtığı araştırılacaktır. Bu yeni anlatı biçiminin ismi ‘reformist anlatı’ olarak belirlenmiştir.

Çalışmada amaçlanan, günümüz sinemasındaki gelişmeleri, modern çağımızın ‘yenilikçi’ yönetmenlerinden Christopher Nolan ve onun filmlerinin analizleri üzerinden tespit ederek yeni bir anlatım dilinin oluşmuş olabileceğine belirli bir açıklık getirmektir. Sinemanın geleceğinde önümüze çıkabilecek yeni bir anlatımın başlangıcına bir kapı aralayabilmektir.

İnceleme sırasında klasik anlatı bağlamında Aristoteles’in Poetika eserinden araştırmaların yanı sıra, karmaşık anlatı üzerinde Thomas Elsaesser, Seymour Chatman, Jason Mittell, Warren Buckland ve Joseph Campbell gibi teorisyenlerin günümüze kadar uzanan çalışmaları araştırılmıştır ve yeni anlatım dilinin temelini oluşturmak amacıyla baz alınmıştır.

Analizi yapılan filmlerin totali Christopher Nolan’ın ikinci uzun metraj filminden günümüze kadar uzanan filmlerini kapsamaktadır. Çizgi roman karakteri ‘Batman’ üzerinden yapmış olduğu üçleme; Batman Begins, The Dark Knight ve The Dark Knight Rises filmleri esinlenilmiş hikayeler olduğundan analizin dışında bırakılmıştır. İncelemede yer alan filmlerin totali şu şekildedir; Dunkirk, The Prestige (Prestij), Memento, Tenet, Inception ve Interstellar (Yıldızlararası).

Analizlerde eklenen ve kullanılan kavramların başında Chatman’ın yapısalcı analizi gelmektedir. Onun analizlerinin izinde yeni kavramlar geliştirilmiş ve çalışmanın totalinde bir analiz formatına oturtulmuştur. Chatman’ın yapısalcı analizinden alınan maddeler ve çalışma aracılığıyla eklenen yeni maddelerin totali şu şekildedir; neden –

sonuç, olay örgüsü, zaman – mekan, karakterler, olgular, varlıklar – uzam, anlatıcı – seyirci ve görsel koşullandırmadır.

İnceleme sonucunda, amaçlar doğrultusunda Christopher Nolan anlatıları aracılığıyla ‘reformist anlatı’ teriminin yeni sinema dünyasında önemli bir rol oynayacağı kanısına varılmış ve bahsedilen anlatım biçimi üzerinde inceleme yapılması gereken noktalar detayla belirlenmiş, açığa kavuşturulmuştur.

Anahtar kelimeler: Karmaşık anlatı, Klasik anlatı, Anlatım, Akıl, Zaman, Mekan, Olay, Neden – sonuç, Semiyoloji, Anlatıbilim, Christopher Nolan



TEŞEKKÜR

Yüksek lisans öğrenim sürecim boyunca, tüm çalışmalarında bana ayrı ayrı desteğini hiçbir zaman esirgemeyen, arkamda olduklarını her daim hissettiren sevgili Dr. Öğr. Üyesi Onur Eroğlu, Doç. Nalan Büker ve Dr. Öğr. Üyesi Seher Şeylan'a; bugüne kadar süre gelen akademik hayatıma en derinden damgasını vuran, 'öğretmen', 'akademisyen' terimlerini gerçek anlamıyla idrak etmemde yardımcı olan, tez sürecimde düştüğümde kaldıran, anlayışı ve güzel diliyle her zaman desteğini hissettiren, her konuda açık görüşlü ve düşünceli tavrıyla, zorlu çalışma sürecimi heyecanlı ve zevkli hale getirmede en önemli rolü oynayan çok sevgili Dr. Öğr. Üyesi Burak Yılmaz'a; çalışmalarım sürecimde kendimi kaybettüğimde yolumu bulmama yardımcı olan, anlayışlarıyla ve sanat aşklarıyla beni her zaman yukarı çeken ortaklarım, Ekin Onat, Dieter Merhart ve Lorin Merhart'a; hayatımın anlamı, her daim sırtımı dayayabildiğim, beni her halimle kabul eden, bu zorlu süreçte en büyük dayanağım, motivasyonum, gurur kaynağım, sevgilim Tuana Merhart'a ve sevgilerini hiçbir gün esirgemeyen, hayat emellerimi gerçekleştirmemde yardımcı olan, bana sundukları hayatın, ideallerin peşinde, gurur kaynakları olabilmek için günümü gün ettiğim en değerlilerim, canım ailem, Seda, Mehmet, Selin ve Melis Çalikkocaoğlu'na en içten teşekkürlerimi sunuyor, her birinin hayatlarında sevgi ve sağlığın daim olmasını diliyorum.

Emir ÇALIKKOCAOĞLU

İÇİNDEKİLER

ONAY SAYFASI.....	i
ABSTRACT	ii
ÖZET.....	iv
TEŞEKKÜR.....	vii
İÇİNDEKİLER.....	viii
TABLolar LİSTESİ.....	xi
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xii
BÖLÜM 1.....	1
1. GİRİŞ	1
1.1. Çalışmanın Amacı, Araştırma Yapısı ve Yöntem.....	1
1.2 Sınırlılıklar ve Kısıtlamalar	2
BÖLÜM 2.....	4
1. KLASİK VE KARMAŞIK ANLATI.....	4
BÖLÜM 3.....	15
3. NOLAN ANLATISI ÜZERİNE ANALİZ YÖNTEMİ	15
BÖLÜM 4.....	18
4. ANALİZ.....	18
4.1 Dunkirk.....	18
4.1.1 Neden – Sonuç:	18
4.1.2 Olay Örgüsü	19
4.1.3 Zaman - Mekan	20
4.1.4 Karakterler	21
4.1.5 Olgular	21
4.1.6 Varlıklar - Uzam.....	22
4.1.7 Anlatıcı – Seyirci.....	23
4.1.8 Görsel Koşullandırma	23
4.2 The Prestige (Prestij)	26

4.2.1 Neden – Sonuç	26
4.2.2 Olay Örgüsü	27
4.2.3 Zaman – Mekan	28
4.2.4 Karakterler	28
4.2.5 Olgular	30
4.2.6 Varlıklar - Uzam	31
4.2.7 Anlatıcı – Seyirci	32
4.2.8 Görsel Koşullandırma	34
4.3 Memento	35
4.3.1 Neden – Sonuç	35
4.3.2 Olay Örgüsü	36
4.3.3 Zaman - Mekan	37
4.3.4 Karakterler	37
4.3.5 Olgular	38
4.3.6 Varlıklar - Uzam	40
4.3.7 Anlatıcı – Seyirci	41
4.3.8 Görsel Koşullandırma	42
4.4 Tenet	43
4.4.1 Neden – Sonuç	44
4.4.2 Olay Örgüsü	44
4.4.3 Zaman - Mekan	45
4.4.4 Karakterler	46
4.4.5 Olgular	47
4.4.6 Varlıklar - Uzam	48
4.4.7 Anlatıcı – Seyirci	49
4.4.8 Görsel Koşullandırma	50
4.5 Inception	52
4.5.1 Neden – Sonuç	52
4.5.2 Olay Örgüsü	53
4.5.3 Zaman - Mekan	55
4.5.4 Karakterler	56
4.5.5 Olgular	57
4.5.6 Varlıklar - Uzam	59
4.5.7 Anlatıcı – Seyirci	59
4.5.8 Görsel Koşullandırma	61

4.6 Interstellar (Yıldızlararası)	64
4.6.1 Neden – Sonuç	64
4.6.2 Olay Örgüsü	65
4.6.3 Zaman - Mekan	66
4.6.4 Karakterler	67
4.6.5 Olgular	68
4.6.6 Varlıklar - Uzun	71
4.6.7 Anlatıcı – Seyirci	72
4.6.8 Görsel Koşullandırma	74
BÖLÜM 5.....	77
5. SONUÇ	77
KAYNAKÇA	82
ÖZGEÇMİŞ.....	85

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 5.1. Analiz Kullanım Grafiği 1	77
--	----



ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 4.1. Dunkirk (Poster). Nolan, C. (Yönetmen)(2017), Dunkirk. US: Warner ...	18
Şekil 4.2.. The Mole Nolan, C. (Yönetmen)(2017), Dunkirk. US: Warner	21
Şekil 4.3. Tom Hardy. Nolan, C. (Yönetmen)(2017), Dunkirk. US: Warner	22
Şekil 4.4. (Sahne) Nolan, C. (Yönetmen)(2017), Dunkirk. US: Warner	24
Şekil 4.5. (Sahne Devam) Nolan, C. (Yönetmen)(2017), Dunkirk. US: Warner	24
Şekil 4.6. (Sahne Devam) Nolan, C. (Yönetmen)(2017), Dunkirk. US: Warner	24
Şekil 4.7. (Sahne Devam) Nolan, C. (Yönetmen)(2017), Dunkirk. US: Warner	25
Şekil 4.8. (Sahne Devam) Nolan, C. (Yönetmen)(2017), Dunkirk. US: Warner	25
Şekil 4.9. The Prestige (Poster). Nolan, C. (Yönetmen) (2006) The Prestige (Prestij). US: Touchstone Pictures	26
Şekil 4.10. Otel Sahne. Nolan, C. (Yönetmen) (2006) The Prestige (Prestij). US: Touchstone Pictures	28
Şekil 4.11. Karakterler. Nolan, C. (Yönetmen) (2006) The Prestige (Prestij). US: Touchstone Pictures	30
Şekil 4.12. Açılış Planı Nolan, C. (Yönetmen) (2006) The Prestige (Prestij). US: Touchstone Pictures	34
Şekil 4.13. Memento (Poster). Nolan, C. (Yönetmen) (2000), Memento. US: Summit	35
Şekil 4.14. Siyah - Beyaz Sahne. Nolan, C. (Yönetmen) (2000), Memento. US: Summit	38
Şekil 4.15. Dövme Görsel. Nolan, C. (Yönetmen) (2000), Memento. US: Summit	39
Şekil 4.16. Fotoğraf Görsel Nolan, C. (Yönetmen) (2000), Memento. US: Summit	39
Şekil 4.17. Sammy Jankis Görsel Nolan, C. (Yönetmen) (2000), Memento. US: Summit	42
Şekil 4.18. Tenet (Poster). Nolan, C. (Yönetmen) (2020), Tenet. US: Warner.	43
Şekil 4.19. Anahtarlık Görsel. Nolan, C. (Yönetmen) (2020), Tenet. US: Warner. ..	47
Şekil 4.20. Oksijen Maskesi Görsel. Nolan, C. (Yönetmen) (2020), Tenet. US: Warner.	48
Şekil 4.21. Sahne. Nolan, C. (Yönetmen) (2020), Tenet. US: Warner.	50
Şekil 4.22. Sahne (2). Nolan, C. (Yönetmen) (2020), Tenet. US: Warner.	51

Şekil 4.23. Inception (Poster). Nolan, C. (Yönetmen) (2010), Inception. US: Warner.	52
Şekil 4.24. Kapanış Planı. Nolan, C. (Yönetmen) (2010), Inception. US: Warner. ...	54
Şekil 4.25. Sahne. Nolan, C. (Yönetmen) (2010), Inception. US: Warner.	58
Şekil 4.26. Sahne (2). Nolan, C. (Yönetmen) (2010), Inception. US: Warner.	58
Şekil 4.27. Çocuklar Görsel. Nolan, C. (Yönetmen) (2010), Inception. US: Warner.	60
Şekil 4.28. Sahne. Nolan, C. (Yönetmen) (2010), Inception. US: Warner.	61
Şekil 4.29. Sahne (1). Nolan, C. (Yönetmen) (2010), Inception. US: Warner.	61
Şekil 4.30. Çocuklar Görsel (2) Nolan, C. (Yönetmen) (2010), Inception. US: Warner.	62
Şekil 4.31. Sahne (2). Nolan, C. (Yönetmen) (2010), Inception. US: Warner.	63
Şekil 4.32. Sahne (2 - Devam). Nolan, C. (Yönetmen) (2010), Inception. US: Warner.	63
Şekil 4.33. Interstellar (Poster). Nolan, C. (Yönetmen) (2014), Interstellar (Yıldızlararası), US: Warner.	64
Şekil 4.34. Beşinci Boyut. Nolan, C. (Yönetmen) (2014), Interstellar (Yıldızlararası), US: Warner.	67
Şekil 4.35. İnsansı Karakter. Nolan, C. (Yönetmen) (2014), Interstellar (Yıldızlararası), US: Warner.	68
Şekil 4.36. 'They'. Nolan, C. (Yönetmen) (2014), Interstellar (Yıldızlararası), US: Warner.	69
Şekil 4.37. Kütüphane. Nolan, C. (Yönetmen) (2014), Interstellar (Yıldızlararası), US: Warner.	70
Şekil 4.38. Saat. Nolan, C. (Yönetmen) (2014), Interstellar (Yıldızlararası), US: Warner.	70
Şekil 4.39. Mesaj Görsel. Nolan, C. (Yönetmen) (2014), Interstellar (Yıldızlararası), US: Warner.	72
Şekil 4.40. Sahne. Nolan, C. (Yönetmen) (2014), Interstellar (Yıldızlararası), US: Warner.	72
Şekil 4.41. Belgesel Seçim Görsel. Nolan, C. (Yönetmen) (2014), Interstellar (Yıldızlararası), US: Warner.	74
Şekil 4.42. Sahne. Nolan, C. (Yönetmen) (2014), Interstellar (Yıldızlararası), US: Warner.	75
Şekil 4.43. Sahne (2). Nolan, C. (Yönetmen) (2014), Interstellar (Yıldızlararası), US: Warner.	75

BÖLÜM 1

1. GİRİŞ

Dünya sinemasının Lumiere kardeşler ile başlayan macerasının günümüze kadar uzanan, sürekli değişen, gelişen yapısının içerisinde belli başlı anlatısal özellikler gün yüzüne çıkmıştır. Aristoteles'in klasik anlatısından başlayarak, Joseph Campbell'ın kahramanın yolculuğuna pek çok yapısal anlatı analizi yapılmış olsa da sürekli değişimde olan bu anlatısal yapılarla birlikte izleyici kitlesinin değişmesi de söz konusu olmuştur. Modern olarak adlandırabileceğimiz bu izleyici kitlesi daha çok düşünme, heyecanlanma, soruşturma, meraklanma ilkelerinin projelerde git gide yükselerek gün yüzüne çıkmasıyla yeni hikayelere heyecanla yelken açmalarına sebebiyet vermiştir. Post-modern sinema olarak nitelendirebileceğimiz, özellikle 1995 ve sonrası yapımlarda anlatısal farklılıklar gösteren filmler, izleyiciler tarafından klasik anlatı içeren filmlerden daha ön plana çıkmıştır. Bahsedilen farklılıklara naratolojik bağlamda 'karmaşık anlatı, bulmaca filmler veya akıl oyunu filmler' adları altında analiz eden belli başlı teorisyenler mevcuttur. Semiyolojik / göstergebilim bağlamlarının özüne inilen bu yapısal anlatıdaki filmler son dönemlerde modern sinema izleyicilerinde farklı bir iz bırakmış ve sektör içerisinde yenilikçi anlatımların kapılarını aralamıştır. Bu değişen anlatı dilini konu alan belli başlı teorisyenler; Warren Buckland, David Bordwell, Thomas Elsaesser, Daniel Barnett, Jason Mittell, henüz gelişmekte ve değişmekte olan karmaşık anlatım dilini belirli analizler eşliğinde sinema izleyicisinin önüne sunmayı başarmışlardır.

1.1. Çalışmanın Amacı, Araştırma Yapısı ve Yöntem

Bu tez çalışmasında, edebiyat alanında anlatı ile başlayan, günümüz sinema hikaye anlatımına kadar gelen, sürekli gelişmekte ve evirilmekte olan anlatı sanatının

geldiği nokta farklı bir bakış açısı altında yorumlanmaya çalışılacaktır. Günümüze kadar farklı teorisyenlerin arayışları üzerine gelişen ve gelişmekte olan bu anlatı tarzının neden günümüzde izleyiciler tarafından daha tercih edilen bir konuma geldiğini anlamak için öncelikle bu teorisyenlerin analizlerini araştırmak gerekmektedir. Teorisyenler tarafından farklı farklı isimlerle önümüze sunulan, genel ismiyle ‘karmaşık anlatı’ olan anlatı tarzının, belirtilen teorilerden daha öteye nasıl taşındığına ve taşınabileceğine günümüz sinema dünyasının en ‘karmaşık’ olarak adlandırabileceğimiz yönetmenlerinden biri olan Christopher Nolan’ın filmleri incelenerek ulaşılmaya çalışılacaktır. Bu çalışmada, daha önce belirtilen teorisyenlerin analizleri üzerinden Dunkirk (2017), Memento (2000), The Prestige (2006), Inception (2010), Interstellar (2014) ve Tenet (2020) filmlerinin analizleri yapılarak, karmaşık anlatının sinema tarihindeki ve geleceğindeki yerini mümkün olduğunca somutlaştırılmaya çalışılacaktır. Çalışma yapılırken, ‘karmaşık anlatı, yap-boz film ya da akıl oyunu filmler’ terimleri aracılığıyla Christopher Nolan’ın geliştirdiği anlatı yapısının neden reform niteliğinde bir anlatı tarzı olduğu analizler eşliğinde öne sürülecektir. Sinemanın sessiz filminden, melodramaya geçişi ile başlayıp, müzikal ile gelişen, karmaşık anlatı ile evirilen gidişatının yeni bir yapıtaşı olarak Nolan’ın anlatı tarzının gelecek süreçte sinema dünyasında örneklerinin çoğalacağı konusu araştırılacaktır. Analizler doğrultusundaki amaç, belirtilen bu yeni anlatım aracılığıyla, anlatı sanatının Nolan’ın önderliği ile evirildiği noktanın zamanla modern sinemanın kalbi haline geleceği yönergesini sunmaktır. Araştırma boyunca nitel araştırma yöntemi kullanılarak betimsel bir analiz gerçekleştirilecektir.

1.2 Sınırlılıklar ve Kısıtlamalar

Çalışma boyunca örnek küme olarak alınan Christopher Nolan filmleri; Memento (2000), Tenet (2020), The Prestige (2006), Inception (2010), Interstellar (2014) ve Dunkirk (2017) olarak seçilmiş olup, Nolan’ın karmaşık anlatı adına altına kendi imzasını atmış filmler olarak konumlandırılmıştır. Bu düşünce kapsamında kendisinin ilk uzun metraj filmi olan The Following (1998), anlatıdan ziyade görsel kaygılar ve bahsedilen anlatısal imzadan uzak bir yönelimde olmasından kaynaklı çalışmanın dışında tutulmuştur. Benzer kaygılar Insomnia filminde de görüldüğünden ve küme içerisinde benzer anlatı stiline sahip filmler bulunduğu için, 2002 yılı yapımlı bu film de kümenin dışında tutulmuş olup, bahsedilen altı filmin altına atılmış anlatısal imzanın analizi, çalışmanın ana teması için yeterli görülmüştür. Bu iki film

dışında, kendisinin fazlasıyla popüler olan *Batman* çizgi roman serisinin sinema adaptasyonu olan *The Dark Knight* üçlemesi de (*Batman: Begins*, 2005) (*The Dark Knight*, 2008) (*The Dark Knight Rises*, 2012) orijinal bir anlatıma hakim olmamasından ve birer adaptasyon sürecinden geliştirilmiş senaryolar olduğundan analiz kümesinin dışında bırakılmıştır.

Nolan'ın on bir filminden oluşan filmografisinin günümüzde üzerine eklenerek artıyor oluşu, anlatılan konuya dair belirli bir anlatışal olgunluk ve stil çerçevesi içine oturtulması gereksinimi oluşturmuş olduğundan seçilen altı filmin analizi, çalışmayı en güçlü şekilde amacına kavuşturacak olup, okura istenilen seviyede bir açıklama yapabilmek adına yeterli görülmüştür.



BÖLÜM 2

1. KLASİK VE KARMAŞIK ANLATI

Anlatı sanatının ilk analizi olarak kabul edilen Poetika eserinde Aristoteles, anlatı temasını incelemeye öncelikle taklit ve sanatçı üzerinden başlamıştır. Sanatın genel anlamda bir taklit olduğunu ve bu eylem aracılığıyla ortaya çıkan herhangi sorunun ‘sanatçının iyi ya da kötü olmasıyla’ düşünülebileceğini savunmaktadır. (Aristotle, 1851, s. 12) Zaman içerisinde taklitlerin çoğalmasıyla yaratılan bir ‘tarz’ düşüncesinden bahsetmektedir. Tarz kavramının ortaya atılmasından itibaren geçmişe yönelik düşüncede herhangi bir anlatı içeren sanat dalında taklit aracılığıyla ortaya atılan birbirine benzer ‘nesne’ler ortaya çıkmıştır. Şiir ile başlayıp, dansa uzanan ve sonrasında tarz içerisinde ‘drama’ kavramının ortaya atılmasıyla ‘tragedya ve komedy’ olguları oluşmuştur. Anlatının edebiyat ile başlayan yolculuğunda ilk evrilme dönemi olarak kabul edilebilecek bu dönemde, Aristoteles anlatılar arası benzerlik kavramı, taklit etme durumu aracılığıyla ‘anlatı tarzı’ durumunu ortaya çıkarmayı başarmıştır. Tragedya bağlamında Sophokles ve Aiskhylos gibi isimlerin zaman içerisinde sahneye kattıkları oyuncu sayısı ve sahne dekoru gibi unsurların eklenmesiyle aslında günümüz anlatısına kadar dayanan karakter ve mekan olguları gün yüzüne çıkmaya başlamıştır. Müzik olgusunun şiirlerle beraber evrilmesi ve sahnelenen hikaye içerisinde katılmış olması bir anlatı bütünlüğünün oluşmasında da büyük rol oynayan etkenlerden biri olarak görülmüştür. Zaman içerisinde tragedya bir taklit eylemi olarak yapılaşmıştır. Aristoteles, tragedya olgusunun özünde bir eylemin taklidi olmasını göz önünde bulundurarak sahnelenenin bir öykü (mythos) olduğundan da bahsetmektedir. (Aristotle, 1851, s. 15) Bu durumda Aristoteles naratolojinin başlangıcı olarak adlandırdığı tragedya altı öğeden oluşan ‘ahlaksal bakımdan ağır başlı, başı ve sonu olan, belli bir uzunluğu olan bir eylemin taklidi’

(Aristotle, 1851, s. 22) olarak betimlemektedir. Bahsedilen altı öge ise, ‘mythos, karakter, dil, düşünce, dekor ve müziktir.’ (Aristotle, 1851, s. 22) Anlatı kavramının ilk yapıtaşı olan tragedyanın belli başlı temel bölümlere ayrılması, zaman içerisinde gelişecek olan diğer modern anlatıların temellerinde de belirli ögelerin olması gerektiği gerçeğini gözler önüne sunmaktadır.

Zaman içerisinde ‘öykü’ kavramının da alt ögeleri ortaya çıkmaya başlamış, klasik anlatının içerisinde yer kazanmaya başlamıştır. Bunlar ‘baht dönümleri (peripetie) ve tanınmalar (anagnorisis)’ olarak tanımlanmıştır. Karakter bazlı gelişen ve yazım esnasında anlatıya direkt bir etkide bulunan bu unsurlar, günümüzde gözlemlenen modern anlatı düşünürlerinin yapıtaşını oluşturup, farklılıkları gözler önünde bulundurmalarına kapı aralamıştır. Önümüzdeki süreçte göreceğimiz üzere ‘karakter’, hikaye içerisinde anlatı gidişatına direkt etkide bulunan, izleyiciye bildiği ya da bildiğini sandığı herhangi olguyu yok sayabilecek kuvvette bir element halinde gelecekte düşünürler tarafından analiz edilecektir.

Aristoteles bahsedilen alt ögelerin yanına bir önemli üçüncü elementin de yer aldığını belirtmektedir. Bu element ‘pathos’ yani ‘acı veren eylemdir’. (Aristotle, 1851, s. 35) Bu üç alt öge aslında birbirlerine hitap ederek işleyen bir yapıya sahip olduğunda anlatımın karmaşık bir hal aldığına değinir. Klasik anlatıda bir giriş – gelişme – sonuç ilişkisinden yola çıkarak bildiğimiz ve gördüğümüz eylemlerin bir araya gelerek bir bütünlük oluşturması temelinde klasik anlatıdır. Ancak ‘peripetie, anagnorisis ve pathos’ bir araya geldiğinde bu yapıdan uzaklaşmaktadır. Bu durum da karakter aracılığıyla gerçekleşmektedir. Hikaye içerisindeki karakterin anlatım içerisinde bir baht dönümü yaşamasıyla hikaye karakterle beraber izleyicinin hiç beklemediği bir yöne gidebilmektedir. Bu durumun ardından karakterin ‘tanınma’ durumu hakkında gelişmeler de değişkenlikler gösterebilmektedir. Tanınma durumu ‘bilgisizlikten bilgiye geçiş’ (Aristotle, 1851, s. 34) olarak yorumlanmaktadır. Baht dönümünde yaşanan duruma göre bu tanınma iyiden kötüye veya kötüden iyiye geçiş şeklinde olabilmektedir. Karakter hakkında yeni bilgilerin bu iki terim aracılığıyla verilmesiyle, hikayenin sonuna, ‘acı veren eylem’ durumunun tohumları atılmış olur. Öykünün kapanışında bu eylem ‘acı verici, yıkıcı’ bir eylem olarak tanınır ve izleyiciye bu hisleri aşılacak ve gördüğüne dair şok etmek adına da ortaya atılmış bir terim haline gelmiştir. Bahsedilen bu üç ögenin karışımıyla gelen anlatı durumu, karmaşık anlatı adına atılan ilk adımlar olarak yorumlanabilir.

Öykü yaratımında hikayenin totali belirli bir karakter üzerinden götürüleceğinden Aristoteles bir karakter yaratımında olması gereken öğelerin anlatımda etkisinin büyük olacağını savunmaktadır. Yaratılan karakterin ‘ne ahlaksal yeti ne adalet bakımından, ne de kötülük ve ahlak düşüklüğü bakımından olağanüstü olduğunu. Tersine, o herhangi bir suçla suçlanmış olan kimse’ (Aristotle, 1851, s. 35) olması gerektiğini savunmaktadır. İzleyici ve karakter arasında belirli bir ‘sempati’ anlayışı üzerine kurulmuş, karakterin yaratımı aşamasında ortaya atılan bu durum, Christopher Nolan filmlerinde görülen karakter yapısında da gözlemlenecektir.

Aristoteles’in klasik anlatıya dair oluşturduğu kavramlar geçmiş ve günümüz sineması dahil pek çok filmde kendisini göstermektedir. Filmin belirli bir giriş – gelişme – sonuç düzlemi üzerine yerleştirilmesi, bir son algısının oluşturulması ve bahsedilen düzen üzerinden yaratılan karakter yapısının oluşturulması, yıllarca eserlerde görülmüş gerçeklerdendir. Klasik anlatının değişimine ışık tutan ve geçiş dönemi olarak görülebilecek dönem içerisinde Brecht Estetiği ve Yeni Dalgacılar ön plana çıkan anlatısal öncü yaklaşımlar olarak belirtilebilir. Brecht’in 1920’li yıllardan başlayarak 1950’li yıllara kadar geliştirdiği anlatısal teorilerin ve 1950’lerin sonunda Jean-Luc Goddard, François Truffaut ve Eric Rohmer gibi isimlerin öncüsü olduğu Fransız Yeni Dalga sinemasının ışığında, karmaşık anlatının temellerine geçiş yapılmıştır. Christopher Nolan, gelişmekte olan film anlatımı tekniklerini bir araya getirerek 2000’li yılların başından itibaren anlatımda belirli evirilmelere aracı olmuştur. Bu evirilmenin sırrı olarak, Aristoteles’in Poetika’sında bahsedilen bu temel olguların yanı sıra, 1990’larda Bordwell, Chatman ve diğer film teorisyenlerinin araştırmaları sonucu ortaya çıkan ‘karmaşık anlatı’ unsurlarını bir araya getirerek ortaya çıkarmayı başarmıştır. Bu unsurların ne derece bir ortaklık, harmoni içerisinde işlevsel hale geldiği gözler önüne serebilmesi için, karmaşık anlatının temellerine göz atılması gereklidir.

Karmaşık anlatı hakkında analiz yapabilmemiz için öncelikle içerisinde yer alan belli başlı unsurları anlamak gereklidir. Naratoloji içerisinde ‘anlatı’, ‘hikaye içerisinde insan ya da insansı varlıkların bir ya da birden fazla olayı neden – sonuç ilişkisi üzerinden bağlanması’ (Herman, Jahn & Ryan, 2005, s119) olarak betimlenebilir. Sinemada klasik anlatı bağlamında bu durum, öyküleştirilerek bir giriş – gelişme – sonuç grafiği altında form alır. Her anlatının kendi dünyasını yaratmasında beklenen ve olması gereken bir durumdur. Bu dünya yaratılırken de belli başlı alt başlıklar devreye girebilmektedir. Zaman – mekan kavramı, neden – sonuç ilişkisi ve

karakterler gibi. Bir film dünyası rahatlıkla mekan deęişikliklerinde bulunabilmekte ya da zaman atlamaları yaşayabilmektedir. Karakterin takip süreci boyunca bu olayları izleyici görsel hafıza' sayesinde benimser ve gerçek dünyamıza yakın bir olgu oluşturur. Karmaşık anlatının ilk adımı aslında bahsedilen görsel hafıza sayesinde atılmaktadır. Semiyotik bağlamda izleyici 'ekranda gördüğü tüm unsurları seyrederken bir yandan da istemsiz şekilde beynine işlemeye' (Herman, vd., 2005, s522) başlar. Ekranda görülen olgular izleyici bağlamında bir bütün oluşturarak, sadece hikayeyi anlamak adına deęil, karakterleri tanımak adına, imgesel anlamda tetiklenmelerin gerçekleşmesiyle hikayeye hizmet etme durumunun geliştirilmesine ve zaman – mekan – uzam üçlüsü arasında belirli bir fikre sahip olunmasını sağlamaktadır. Peki, karmaşık anlatının en başı olarak kabul edilebilecek bu durum nasıl hizmet ediyor? Örnek olarak bir dumanın yarattığı etkiden bahsedilebilir. Gök yüzüne doğru yükselen bir duman bulutu görüldüğünde istemsizce o bölgenin çevresinde bir şeyin yanmakta olduğunu, yani ateş olduğu anlaşılabilmektedir. (Herman, vd., 2005, s526)

Semiyotik bağlamda anlatının sunmaya çalıştığı aslında tam olarak budur. İzleyiciye belirli bir olayı göstererek, olayın bilişsel olarak özüne inmesini beklemektir.

Karmaşık anlatının özünü oluşturan bu durum aslında klasik anlatılarda da görülebilmektedir. Anlatı düzenini ilk tanımlayan teorisyenlerden biri olan Aristoteles'in Poetica'sına incelenebilir. Aristoteles, klasik anlatı da yer alması gereken altı öğeden bahsetmektedir. 'Öykü, karakterler, dil, düşünceler, müzik ve dekor.' Bunlardan bahsedilirken 'başı ve sonu belli olan ve belirli bir uzunluğu olan' hikayeler olarak da düşüncesini somutlaştırmaktadır. (Aristotle, 1851, s. 22) Bu noktada karakterlerin 'kötülükten iyiliğe ya da iyilikten kötülüğe' (Aristotle, 1851, s. 37) yolculuklarının önemini de vurgulamaktadır. Kesinlikle bir neden – sonuç ilişkisi içerisinde seyretmesi, öykünün olay örgüsünde birbirini takip eden şekilde (giriş – gelişme – sonuç) anlatılan bir hikaye olması gerektiğine yorum yapan Aristoteles, analizlerinde genellikle 'taklit etme' ilkesine de dayanarak, anlatılan hikayelerin kendi dünyamıza benzerliği, izleyicinin katarsise ulaşmasında, yani beklenen hisse ulaşmalarında en büyük rol oynayan etkenlerden olduğunu da vurgulamaktadır. Günümüzde karmaşık anlatı içeren anlatılarda bahsedilen altı öğenin hepsinin doğru orantıda bir önem taşıdığı söylenebilir. Ancak Aristoteles'in analizleriyle en çelişken nokta 'belirli bir uzunluğa sahip' olan cümlesi olabilir. Karmaşık anlatıların mekan –

uzam – varlık üçlüsü üzerinde gösterdiği değişiklikler ve farklılıklar, karmaşık anlatının izleyicide yarattığı katarsisi insani hisler boyutunda tutarken, hikayenin anlatılışı bağlamından da etkiyi kuvvetlendirmede rol oynayabilmektedir.

Aristoteles'in dışında, Seymour Chatman'a göre klasik anlatılarda bulunan özellikler 'neden – sonuç ilişkisi, varlıklar ve uzam, olaylar ve zaman ve son olarak anlatıcı ve seyirci' kavramları arasında oluşan bir örgüdür. Neden – sonuç ilişkisinden bahsederken Chatman, 'olayların bir ilişki içerisinde olduğunu, ancak sunuş düzeni, kronolojik sırasının ya da olaylar zincirinin belli bir sırayla gitmesinin gerekli olmadığını' (Aristotle, 1851, s. 38) söylemektedir. Aslında Chatman'ın bu deyimleri Aristoteles'in klasik anlatı analizinden farklıdır. 'Neden – sonuç ilişkisinin doğrudan bir akışla anlatılmasının klasik anlatıyı yarattığını' (Chatman, 1978, s. 42) savunan Aristoteles'in bakış açısı, karmaşık anlatı analizine daha uzak bir yerdedir. Karmaşık anlatı içerisinde neden – sonuç kavramının kırıldığı ve olay örgüsü içerisinde izleyiciye açıklanandan çok çözümlenmesi gereken bir örgü haline geldiği gözlemlenebilir. Aynı zamanda kronolojik akışın bozulduğu durumlarda, neden – sonuç ilişkisinin karakterlerle kopuklukları da gözlemlenebilmektedir. Varlıklar ve uzam durumu ele alındığında, bazı izleyiciye sunulan gerçeklerle, uzamın örtüşmemesi durumu karmaşık anlatıda gözlemlenebilir. 'Öykü zamanının, söylem zamanından ayrıldığı' (Chatman, 1978, s. 145) bu durumda, bir filmin fabula'sı ve syuzhet'inin ne zaman başladığı ya da son bulacağı izleyicide soru işaretleri yaratabilmektedir. Olaylar ve zaman, anlatıcı ve seyirci kavramlarında görülebilen, karmaşık anlatı teorisini destekleyen unsurların başında 'unreliable narrative' yani güvenilmeyen anlatıcı durumu çok yaygın şekilde gözlemlenebilmektedir. Karakterlerin yaşadığı bu duruma istinaden, olaylar ve zaman kavramı da fazlasıyla izleyicinin kafasını karıştıracak ve anlatı boyunca sorgulamalara sebebiyet verecek noktalara taşınabilir.

Klasik anlatıya hitap eden bir diğer teorisyen ise Joseph Campbell'dır. Campbell'ın 'kahramanın yolculuğu' olarak adlandırdığı teoride temel olarak izlenen bir yol gözlemlenebilmektedir. Bu yol karakterin 'kendi sıradan dünyasında bir arayışıyla başlayıp, bir amaç uğruna yola koyulması, yolun reddedilmesi, akıl hocasıyla o yolu araştırması, soruna yaklaşılması, testlerden geçilip, bir ödül ya da cezanın eşiğine gelinmesiyle büyük sorunu yok etmesi, doruk noktasında probleminden tamamen kurtulup, sıradan dünyasına dönüş yapması' (Campbell, 2008, s. 49) temel alınmaktadır. Karmaşık anlatının günümüze bulunduğu noktaya gelmesindeki en

büyük etkenlerden biri karakter yapısıdır. Campbell'ın 'kahramanın yolculuğu' olarak adlandırdığı bu olay örgüsü, karmaşık anlatıyı baz alan filmlerde farklılıklar gösterebilmektedir. İki düşüncenin de özünde yer alan 'izleyicinin karaktere sempati duyması' ögesi baz alınsa da bu anlatımın nasıl anlatıldığı ve karakterin 'iyiden kötüye ya da kötüden iyiye geçiş' gibi bir kalıba oturtulmasının da farklılıklar yaratabileceği gün yüzüne çıkmaktadır. Bu noktada karmaşık anlatıda çokça gün yüzüne çıkacak olan karakterlere 'bilişsel' olan bazı unsurların doğru şekilde analiz edilmesi gereklidir.

Klasik anlatıya dair çalışmalar geliştirmiş bahsedilen teorisyenler, kompleks anlatı yani karmaşık anlatıya dair belli başlı çalışmalar yapmış olsalar da Buckland, Elsaesser ve Bordwell başta olmak üzere, karmaşık anlatı yapısında çalışmalar yapmış ve klasik anlatı içerisindeki öğeler üzerinden kompleks yapıyı okurlarına açıklamaya çalışmışlardır. Bahsedilen klasik anlatı öğelerinin birçoğu karmaşık anlatı yapısında görülebilmektedir. Ancak bu görülenlerin altında yatanlar ve değişkenleri, karmaşık anlatıyı günümüzde popülerleştiren ve izleyiciye katarsis durumunu farklı şekillerde yaşatmayı başaran özelliklerdir.

Karmaşık anlatının temel özelliklerini gün yüzüne çıkarmak için öncelikle Warren Buckland'ın 'Bulmaca Filmler' olarak adlandırdığı yapı analiz edilmelidir. Buckland 'bulmaca film' yapısını, sürekli gelişmekte olan medya formlarının, hikayeleştirilen formatlarda insanlara anlatılış şekillerinin zamanla kompleks deneyimlere dönüşmesiyle ortaya çıktığını savunmaktadır. 'Bu kompleks hikayelerin toplum içerisinde alışılmış olan anlatı tarzlarından çıkarak, izleyicilere yeni deneyimler ve özdeşleşmek için yeni yollar sunmasıyla geliştiğini, bu durum yüzünden ise bu anlatıların rahatsız edici ve travmatik olarak kodlandığından' (Buckland, 2009, s. 1) bahsetmektedir. Karmaşık anlatıya dair tanımını Aristoteles'in Poetica'sında gördüğü örtüşmeyen ilkeler üzerinden anlatmaya koyulur. 'Olayların tesadüfi şekillerde olmasındansa belli bir devamlılık içerisinde giriş – gelişme – sonuç şeklinde gelişmesi gerekliliğini' (Aristotle, 1851, s. 17) savunan Aristoteles, kendi yarattığı kompleks anlatı teorisinde 'evirilme' ve 'tanımlama' aşamalarının yaşanması gerektiğini anlatır. Evirilme aşaması, 'karakterin durumuna ve izleyicilerin beklentilerine ters orantılı gerçekleşen aksiyon' olarak tanımlanır. Tanımlama aşaması ise, 'karakterin evirilme sürecinde bulunmasını anlamasıyla gerçekleşen kısma' (Aristotle, 1851, s. 34) verilen isimdir. Aristoteles bu 'iki aşamanın olay örgüsüne eklenmesiyle ikinci bir nedensellik ilkesinin devreye girdiğini ve bu olayın karmaşık anlatıyı oluşturduğunu' (Aristotle, 1851, s. 33) savunur. Ancak Buckland, bu durumun

bir anlatıyı karmaşık hale getirmek için yeterli olmadığını savunmaktadır. ‘Evirilme ve tanımlama aşaması hikaye içerisinde olma olasılığı yüksek ve gerekli olaylar olarak teşkil ettiğinden dolayı’ (Buckland, 2009, s. 1), Aristoteles’in bu iddiasının aslında klasik anlatının bir parçası olduğunu düşünmektedir. Aristoteles, bu iki aşamanın bir araya gelmesiyle kompleks olarak adlandırılan terimi ‘peplegmenos’ / ‘intervowen’ (Buckland, 2009, s. 2) olarak adlandırır. ‘İç içe geçen’ olarak tanımlanan bu duruma karşın, Buckland üçüncü bir olay örgüsünün hikayeyi kompleksleştirdiğinden bahsetmektedir. ‘Bu üçüncü olay örgüsü, olay örgüsündeki olayların yerlerini sadece karmaşıklştırmakla kalmaz, kafa karıştırıcı ve şaşırtıcı hale getirir.’ Bu nedenle olaylar ‘iç içe’ değil ‘entangled’ yani birbirine karışmış formdadırlar. (Buckland, 2009, s. 3)

Buckland bulmaca film kavramının nasıl Aristoteles’in bahsettiği kompleks anlatı kavramından ayrıldığını belirli elementler eşliğinde sıralamaktadır. Bulmaca filmler, doğrusal olmayan (non-linear) zaman akışı, tekrar eden zaman döngüleri ve parçalara ayrılmış zaman – mekan algısının kullanılmasını benimsemektedir. Gerçeklik algısının ve gerçeklik seviyelerinin kırılması, boşluklar, aldatmalar, bilinmezlikler ve tesadüfler üzerine kurulu hikaye akışlarını tercih etmektedir. Mental olarak bozukluklara sahip, gerçeklikle arasını koparan (güvenilmeyen) ya da izleyicinin haberi olmadan ölü dahi olabilen, klasik karakter yapılarından uzak ve klasik karakterlerin yapmayacağı aksiyonları gerçekleştiren karakterleri içerisinde barındırmaktadır. Son olarak, bulmaca filmler iki seviyede işlemektedir. Anlatı (narrative) ve anlatım (narration). Karmaşık ya da sade olan bir hikayenin (anlatı), karmaşık anlatılışına (anlatım) verilen isim olarak ‘bulmaca film’ terimini tercih etmektedir. (Buckland, 2009, s. 5) Bu olgular sayesinde Buckland, kendi karmaşık anlatı teorilerinin Aristoteles’in karmaşık anlatı yapısından farklı olduğunu savunmaktadır.

Öte yandan David Bordwell, Aristoteles’in ‘iç içe’ geçen yapısını benimsemektedir. Birkaç olay örgüsünün tek bir çizgide buluşma durumunun arkasında durmaktadır. Çalışmalarında ‘forking – path’ yani çatallı yol anlatı olarak adlandırmıştır. Aslında anlaşılması kolay olmak üzere tasarlanmasını savunur. ‘Anlatı şekli zorunlu şekilde belli bir olay üzerinde durur ve o olayın kaçınılmaz sonuçlarını anlatır.’ (Buckland, 2009, s. 5) İzleyicinin anlayabileceği şekilde, bir zaman, mekan ve nedensellik üzerine kurulu ancak alternatif yöntemlerle anlatılmış hikayelerin ekrana yansması olduğundan bahsetmektedir.

Buckland, Bordwell'in karmaşık anlatı adına yaptığı analizleri yetersiz bulmaktadır. Richard Ohmann'ın 'dönüştürücü cümleler' adına yaptığı bazı ilkeler üzerinden Bordwell'in karmaşık anlatı yapısına dair benzetme yapmaktadır. (Buckland, 2009, s. 5) Ohmann, karmaşık bir cümlenin, uzunluğu ve kelimeleriyle oynanarak daha anlaşılır bir hale getirilebilmesi adına bazı çalışmalar yapmıştır. Bu çalışmalar dünya çapında hikaye anlatımı dallarında da kullanılmıştır. Buckland, Bordwell'in karmaşık anlatı yapısı adına yaptığı analizlerin Ohmann'ın bu çalışmalarına benzerliğinden bahsetmektedir. Bordwell'in 'filmleri klasik çerçeveye yerleştirerek, dengesini ve anlaşılabilirliğini koruyan bir yapıya soktuğunu, ancak bunu yaparken anlatımın tüm kafa karıştırmacılığını ve şaşırtıcı yanlarını saf dışı' (Buckland, 2009, s. 6) bıraktığını savunmaktadır. Bu klasik çerçeveye sıkıştırılmış bakış açısıyla dışarıda kalan unsurlar; 'anlatım dili ve izleyici deneyimi' olarak ön plana çıkmaktadır. Karmaşık anlatıyı baz alan filmlerin günümüzde izleyiciler tarafından daha çok tercih edilen stilde filmler olmasındaki en büyük etkenlere bu iki unsur verilebilmektedir. İzleyicilerde yaratılan kafa karışıklığı, güvensizlik gibi unsurlarla deneyimlenen filmin sonunda semiyotik olarak bir bütün oluşturan olguların yarattığı etkiler, karmaşık anlatı filmlerini günümüzdeki konumuna getirmede büyük rol oynamaktadır. Bordwell'in belli başlı önceliği olan unsurları dışarıda bırakarak yaptığı yoruma karşı çıkan ve kendi çalışmalarını yürüten bir diğer teorisyen de Thomas Elsaesser'dir.

Elsaesser'in kendi diliyle karmaşık anlatıya verdiği isim 'akıl oyunu' filmlerdir. Bu ismi vermesinin sebebinin filmlerle oynanan bir akıl oyunu olduğunu düşünmesiyle başlamıştır. Kendisi sadece bu filmler içerisindeki 'ufak detaylar ve izleyicinin beynini kullanmasıyla seyir zevki yükselen kalitede filmler olması değil, ana akım Hollywood sinema dilinin, bağımsız, *auteur* sinema dilinin ve global sanat sineması dilinin sınırlarını geçen ve kıran özelliklere sahip' (Elsaesser, 2021, s. 13) filmler oldukları için araştırmak istediğinden bahsetmektedir. İzleyicilerin, yaratılan dünyada karakterlerin geçmişleri ve iç dünyalarının ekrana yansıtılması eşliğinde gösterilen sahnelerde ufak detayları analiz etmelerine ve olayların gelişiminde daha içten halde deneyimlemeleri ilgi çekici bir unsurdur. Elsaesser'e göre iki tip akıl oyunu film tarzı mevcuttur. 'Bir karakterin bilmeden bir oyun içerisinde olduğu ya da kimin yaptığını bilmeden bir oyun içerisinde olduğu tarz.' Örnek olarak *Silence of the Lambs* (Kuzuların Sessizliği, 1991), *Se7en* (Yedi, 1995), *The Game* (Oyun, 1997) ve *The Truman Show*'u (Truman Şov, 1998) göstermiştir.' (Elsaesser, 2021, s. 14) Örneği

verilen filmlerin hepsinde ana karakterler, hayatları etrafında gelişmekte olan belli başlı olayların içinden çıkmaya çalışmaktadırlar. Bilmedikleri ve hikaye boyunca topladıkları bilgilerle sonucunda bir gerçeğe ulaşmaları, aslında izleyicilerle beraber çıktıkları bir yolculuk olarak tanımlanabilir. İkinci olarak da ‘bazı önemli bilgilerin izleyiciden gizli tutulmasıyla ya da gizlenerek gösterilmesiyle başlayan, izleyiciye karşı oynanan oyunların yaşandığı filmler.’ Örnek olarak, The Usual Suspects (Olağan Şüpheliler, 1995), Fight Club (Dövüş Kulübü, 1999), Memento ve Mulholland Drive (Mulholland Çıkmazı, 2001).’ (Elsaesser, 2021, s. 14) Bu filmlerde ise, izleyicinin tanıdığını sandığı, empati kurduğu karakterlerin aslında görüldüğü gibi olmadıkları ve izleyiciyle beraber bu keşif yolculuğuna çıktıkları gözlemlenebilir. ‘Hem karakterlerden, hem de izleyiciden bilgilerin gizlendiği filmlerin varlığından da bahseden Elsaesser, örnek olarak The Sixth Sense (Altıncı His, 1999) ve The Others (Diğerleri, 2001) filmlerini göstermiştir.’ (Elsaesser, 2021, s. 14) Bu noktada ise filmlerin yarattığı son hissi, aslında herhangi bir başlangıç olup olmadığına dair izleyiciye bırakılan, akışta semiyotik olarak birleştirdikleriyle bir gerçeklik yaratma olgusu üzerine giden filmlerdir. Bazı durumlarda anlatım eşliğinde ‘karakterin başından öleceği izleyiciye sunulur ancak karakter henüz o noktaya gelmemiştir. (American Beauty, 1999)’ (Elsaesser, 2021, s. 15) Bazı durumlarda ise ‘izleyiciden gizli planlarını gerçekleştiren akıl ustaları kendilerini filmin doruk noktasında açığa çıkarırlar. (Se7en, The Truman Show) Bazı durumlarda ise, akıl ustası sanılan, hikayeyi dikte eden karakterler, kendileri haberi olmayan bir oyunun içerisinde belirebilirler. (The Prestige, Being John Malkovic, 1999)’ (Elsaesser, 2021, s. 15) Çoğu zaman bu filmlerde esas etkenin ‘akıl’ olduğunu vurgulamaktadır. Gösterilen ana karakterlerimiz ‘mental hastalıkları olan, stabil gördükleri yaşam stilleri, dünyalarının tamamen değişimi üzerine kurulu karakter hikayeleridir.’ (Elsaesser, 2021, s. 14) Filmlerin genellikle hem karakterler, hem de izleyici üzerine oynanan oyunların hikayeleştirilmiş hali olduğunu savunmaktadır. Karakterlerin bildiğimiz dünyamızın içerisinden çıkıp, başka realitelere gittiği hikayeler de gözlemlenebilir. (A Beautiful Mind, 2001) (The Matrix, 1999) (Donnie Darko, 2001) Aynı zamanda ‘bilinçaltının doğası, başka zihinlerin gerçeklikleri ve paralel dünya olasılıklarının’ gösterildiği filmler de ‘akıl oyunu’ filmler kategorisinin içerisine dahil edilebilir. (Eternal Sunshine of the Spotless Mind, 2004) (Primer, 2004) (Vanilla Sky, 2001) (Elsaesser, 2021, s. 15)

Elsaesser akıl oyunu filmlerin bildiğimiz tür kavramıyla da yakınlığına değinmektedir. Örneklendirilen filmler belli başlı türler altında yer alan filmlerdir. Korku türünde *Silence of the Lambs*, bilimkurgu altında *The Matrix*, gençlik filmi altında *Donnie Darko*, geçmiş zaman filmi altında *The Village* (Köy, 2004), film noir adı altında *Memento* ayrılabilir. Ancak bu tür kavramının genelde araştırdığı ‘büyüme, kişilik kazanma, geçimsiz aile ve toplum’ konuları içeren olguların belli başlı filozofik, epistemolojik, ontolojik bağlamlarla aktarıldığına değinir. ‘Bildiklerimizi nasıl biliyoruz? Diğer zihinler ve dünyalar hakkında kuşkularımız nelerdir?’ gibi sorular üzerinden ‘insan bilinçaltını, zihnini ve beynini araştıran konular ele alınır.’ (Elsaesser, 2021, s. 16) Anlaşılabildiği üzere, Elsaesser daha çok karakterlerin ve izleyicinin deneyimlerinden ‘akıl oyunu’ filmler terimini gerçekleştirmiştir. Peki karmaşık anlatının uzandığı bu noktada sadece karakterler ve izleyici deneyimiyle ortaya çıkan filmler mi karmaşık anlatı diline dahil edilmektedir? Elsaesser karakterlerin hayatlarında bulundukları konumlarla, hastalıklarla, normal yaşam stiline dair verilen bilgilerin gerçek dışı olmasıyla (ya da zamanla gerçek dışına dönmesiyle) veya başka bir karakter aracılığıyla yönlendirilen izleyici deneyimleri üzerinden tanımlamıştır. Christopher Nolan projeleriyle Elsaesser’in ‘akıl oyunu’ filmler terimine uyan yapımlar yapmış olsa da Elsaesser’in yarattığı sınırları da geçerek aslında analizlerinin her durumda işlemediğini göstermiştir. Örneği de verilen *Memento*’nun karakter aracılığıyla hikayeye hizmet edişi, Elsaesser’in akıl oyunu terimiyle doğru orantılı işlemektedir. Ancak 2010 sonrası yapımlarında, belki de sinema dünyası içerisinde en ‘popüler’ olarak bilinen filmlerinde karakterler üzerinden kurulan karmaşık anlatı stilinden uzaklaştığı, hikayenin kendisinin karakterler üzerindeki etkiye yoğunlaşan karmaşık anlatı durumuna hitap ettiği gözlemlenebilir.

Elsaesser için ‘akıl oyunu’ filmlerin kullanımında altı göze çarpan motifi söz konusudur.

- 1- Protagonist kendini, ne sonuçlar doğuracağını bilmediği olayların içerisinde bulur ya da onlara tanıklık eder. Film, ‘şu an ne oldu?’ sorusunu, neden – sonuç ilişkisi üzerindeki akışta farklılıklar yaratarak ve doğrusal zaman akışının dışına çıkma olanaklarıyla izleyiciye sunar.
- 2- İzleyicinin ve karakterin farkına varamayacağı, sübjektif yollarla aktarılan hikayenin içerisinde protagonist, dünyanın içerisinde herhangi şekilde yaşadığı yanılsamaları ve gerçekleri ayırt edememesiyle oluşan gerçeklik sorgulaması.

- 3- Protagonistin bir arkadaşının, öğreticisinin ya da bir yoldaşının hayal edilmiş olarak ortaya çıkması.
- 4- Protagonist'in hikayenin bir noktasında 'Ben kimim?', 'Benim gerçeklerim ne?' ve 'Şu an hayatta mıyım?' gibi soruları kendisine sorması.
- 5- Protagonist ve izleyicinin, gerçekler ve yanılsamalarla geçen mücadelesinin, filmin belirli bir noktasında olay örgüsünün karakterin bilişsel ve algısal yanılsamasıyla geliştiği gerçeğinin izleyiciye sunulması. 'Halının izleyicinin ayaklarının altından çekilmesi' durumu.
- 6- Karakterin, içerisinde bulunduğu toplum tarafından ya da ailesi ve yakınları tarafından belli duygusal travmaların bastırmaya çalışması aksiyonu ile başlayan yanılsamaların, karakterin kendisine getirdiği 'gerçek olma zorunluluğu' ile çıktığı yolda gerçekleri açığa çıkarması. (Elsaesser, 2021, s. 17)

Bu altı madde Elsaesser'in oluşturduğu 'akıl oyunu' filmler olgusunun yapı taşlarını oluşturmaktadır. Aynı zamanda Elsaesser karakterlerin içerisinde bulundukları patolojik etkilerin (şizofreni ya da amnesia gibi hastalıkların) yarattığı 'kozmetik' efektlerin de etkisinin önemli olduğunu vurgulamaktadır. 'Ölümlerle konuşmak, protestolar başlatmak ya da doğal afet habercisi olmak gibi, bu gibi durumlarda karakterler kendi dünyalarında güç kazanırken, zihin güçlerini aslında kaybetmeye başlıyorlardır'. (Elsaesser, 2021, s. 18) Totalinde, akıl oyunu filmleri olgusunun çözülebilmesi için gerekli durumlar; bir ya da birden fazla hikaye dünyasının gözlemi, güvenilmez anlatım, belirli olmayan bakış – açısı planları, gömülü ya da gizlenmiş (hikaye içerisinde hikaye / film içinde film) anlatılar olarak belirtilebilir.

Bunca yıldır devam eden ve gelişmekte olan karmaşık anlatı yapısının üzerine Christopher Nolan neler katmaktadır? Yenilikçi ve reformist sinema diliyle sinema dünyasıyla buluşan Nolan üzerinden, var olan analizler üzerine eklentiler yapılarak sinema dünyasına katkısının araştırılmasındaki nedenler nelerdir? Geçmişten günümüze gelen karmaşık anlatıya dair geliştirilmiş teorileri göz önünde bulundurarak bu reformist denilebilecek anlatı incelemesi Chatman'ın yapısalcı analizi üzerinden yapılacaktır. Nolan filmlerinde Chatman'ın yapısalcı analizini nasıl genişlettiğini, yukarıda bahsedilen karmaşık anlatıya dair çeşitli teorilerin nasıl ilerisine giderek sınırları zorladığını ve yenilikçi bir anlatının temellerini nasıl attığını analizler eşliğinde somutlaştırmak gereklidir.

BÖLÜM 3

3. NOLAN ANLATISI ÜZERİNE ANALİZ YÖNTEMİ

Önümüzdeki analizin gerçekleşmesi için kullanılacak olan yöntem; filmlerin genel hikayesi ve olay örgüsü baz alınarak, içerisindeki elementler Chatman'dan yola çıkılarak ayrı ayrı analiz edilip, içerisine Nolan'ın filmlerinde işlediği anlatı yapısı adına gerekli görülen bazı eklenti elementler de okura sunulacaktır. Bu analizler sonucunda Nolan filmlerinin bu belli başlı elementler aracılığıyla hikaye içerisinde karmaşık anlatının bir elementinden ziyade, minimum iki element kullanılarak anlatının gerçekleşmesi ve bu durumun günümüzde klasikleşmiş karmaşık anlatı unsurundan farklı olarak sinemada anlatıma yeni bir bakış açısı olarak şekilde, izleyiciye katılan beklenti ve olay örgüsü bağlamında yenilikleri analiz edilmiş olacaktır.

Özellikle Nolan filmlerinde gözle görülür şekilde karmaşık anlatının belirtilen tekil etkenlerin yok olması ve bir tanesinden ziyade minimum iki tekniği hikaye içerisinde ele alarak gerçekleştirdiği gerçeği göz önünde bulundurularak yenilikçi bir anlatımın kapılarını araladığı gerçeği savunulmaktadır. Yani, genellikle karmaşık anlatılarda zaman, mekan ve karakter durumları özelinden biri üzerinden kurulan anlatılar karmaşık anlatının temelini oluşturmaktadır. Ancak Nolan'ın yenilikçi ve reform niteliğinde anlatısı göz önünde bulundurulduğunda, Nolan bir durumu değil, minimum iki tanesi üzerinden anlatıyı izleyici için karmaşıktırmayı seçmektedir. Diğer durumlar ise hikayenin akışında bir araç haline gelmektedir. Kısaca örnek olarak Memento'da zaman ve karakter ana iki element olarak görülmektedir. Mekan ise bir araç haline gelmektedir. Bu durum hikaye içerisinde şöyle aktarılmaktadır. Ana karakterimizin güvenilmez anlatıcı oluşu, zamanın akışına etki eder ve zamanda, hafızasına bağlı olarak geriye bir akış yaşanır. Bu akış bölümlere ayrılacak

örgüsü üzerine dizilmiştir. Mekan kullanımı bu bölümler arası izleyicinin hafızasında bir köprü oluşturmak için araç şeklinde kullanılmaktadır. Otel odası, restoran, belirli karakterlerin evleri; hepsi birer bölüm başı ya da bölüm sonunu temsil etmektedir. İzleyicide tetikleyici bir algı uyandırma işlevini görmektedir.

Nolan anlatısı kapsamı altında Chatman'ın belirlediği parametreler dışında da belirli özellikler tanıtılmak ve içerisine katılmak durumundadır. Bunlar, olgu ve görsel koşullandırmadır. Olgular olarak bahsedilen ilkeler, hikaye içerisindeki belirli araçlardır. İzleyici filmin olay örgüsü tarafından kafa karıştırıcı bir duruma sokulurken, olgular sayesinde karmaşıklaşan hikayeye tutunma amacıyla yaratılmışlardır. Daha detaylı açıklanacak olsa da, örnek olarak Interstellar filmindeki 'hayalet' algısı verilebilir.

İkinci olarak görsel koşullandırma. Görsel koşullandırma Nolan'ın analiz edilen filmlerinde çokça rastlanılan bir durum olarak göze çarpmaktadır. Olgularla benzer şekilde, izleyiciyi olacaklar için hazırlamak adına, görsel hafızanın da kullanılmasıyla, oluşturulan bir beklenti olarak adlandırabiliriz. Görsel olarak tasarlanan bu aygıt, filmde birden çok kez karşımıza çıkan görsellerin hikayede belirli bir yere oturtulması ve ileriye götürmesiyle bağlantılıdır. Örneğin, The Prestige filminin açılış planı.

Seymour Chatman analizlerinde görsel anlatının, karmaşık anlatı içerisindeki görevlerinden bahsetmektedir. Bu durum yönetmenin görsel seçimlerinde, kamera pozisyonundan, ışık kullanımından, kurgunun hızı ve temposuna kadar değişkenlik gösterebilen bir durum olduğunu savunmaktadır. (Chatman, 1978, s. 100) Karmaşık anlatım içerisinde tüm bu olguların bir tansiyon yükseltme aracı olarak kullanıldığını ve izleyiciye sunulacak olan 'ters köşe' anına bir hazırlık olarak rol oynadıklarından bahsetmektedir. Chatman'ın bu önerisini de göz önünde bulundurarak, çalışmanın başından itibaren bahsedilen teorisyenlerin bulguları üzerinden analizler değerlendirilebilmektedir. Aristoteles'in klasik anlatı yapısı içerisinde, karmaşık anlatıya geçiş durumu altında bahsettiği 'baht dönümü, tanınma ve acı veren eylem' durumları Nolan filmlerinde gözlemlenebilmektedir. Interstellar filminde baht dönümünü, Cooper'ın NASA üssünü bulmasıyla gerçekleştiğini, tanınma durumunun Cooper'ın NASA hakkında belli gerçekleri sonradan öğrenmesi ve acı verici eylemi ise en net olarak Matt Damon'ın canlandığı Dr. Mann karakterinin görüldüğü gibi biri olmadığı ve Cooper'ın geri dönüş planlarını alt üst eden bir eyleme girişmesi üzerinden belirlenebilmektedir. Interstellar filminde net bir şekilde görülebilmekte olan bu üç durum, bazı diğer filmlerde mevcut değildir. Dunkirk ve Memento bu durumları içerisinde barındırmayan filmlerine örneklerdir. Analiz aşamasında da

bahsedildiği üzere, Dunkirk filmi ‘protagonist’ kullanımı bakımından birçok filmde daha farklı bir konumda olduğundan baht dönümü ve tanınma durumları belirgin değildir. Acı verici eylemler farklı karakterlere dayalı olarak ortaya çıkabilmekte ve karakterlerin dönüşümlerine sebep olabilmektedir. (Cillian Murphy’nin karakterinin Tyler Sheridan’ın canlandığı karakteri yanlışlıkla öldürmesi ve karakter yapısı olarak dönüşüme geçmesi). Memento filminde ise, pek çok baht dönümü gözlemlense dahi ne izleyici ne de karakter ‘acı veren eylem’ ya da ‘tanınma’ durumlarını deneyimleyemez. Bunun sebebi filmin ‘zaman’ üzerinde anlatıma yansıttığı durum içerisinde ‘acı verici eylem’ olarak görülebilecek olayı ilk sahnede sunması ancak herhangi bir neden – sonuç ilkesiyle bağlanmamış olmasından ötürü, izleyici deneyimi açısından Aristoteles’in bahsettiği konumda yer almamaktadır.

Seymour Chatman’ın ortaya koyduğu kategorilerden de esinlenerek, oluşturulan analiz tarzının, Nolan’ın yarattığı anlatının temel ögeleri şu şekilde sıralanabilir; neden – sonuç, olay örgüsü, zaman, mekan, karakterler, olgular, varlıklar – uzam, anlatıcı – seyirci ve görsel koşullandırma. Daha önce bahsedilen filmler, Nolan’ın seçimleri üzerinden incelenecektir.

BÖLÜM 4

4. ANALİZ

4.1 Dunkirk



Şekil 4.1. Dunkirk (Poster). Nolan, C. (Yönetmen) (2017), Dunkirk. US: Warner.

Nolan'ın 2017 yapımı savaş filmi, 1940'larda geçen gerçek bir olayı anlatır. Dört yüz bin İngiliz ve Fransız askerin Alman kuşatmasından kaçmaya çalışma hikayesidir. Hava sahasını da kontrol eden Almanlar, askerleri Fransa'nın Dunkirk adlı deniz kıyısı kasabasında hapsedmiştir. Hikaye üç farklı asker ya da asker grubunu takip etmektedir.

4.1.1 Neden – Sonuç:

Filmin oluşturduğu ana neden – sonuç ilkesi savaşın kendisiyle başlar. Kurtulma amacı olan dört yüz bin askerin ne yollarla kurtulabileceği, ilk neden unsurunu

oluşturan durumdur. Üç bölümden oluşan filmin akışında belirli sebeplerden dolayı karakterlerimiz kendilerini beklenmedik durumlar içerisinde bulur. Bunlarda yeni neden – sonuç ilişkilerinin doğmasına sebebiyet verir. The Mole kısmının başında askerleri taşıması beklenen geminin bombalanmasıyla askerlerin denize düşmesi, ardından kendilerine yeni çıkış yolu bulmaları bunlardan biri olarak örneklendirilebilir. The Sea kısmında sivil olarak askerlerin yardımına koşan Mr. Dawson (Mark Rylance) ve George'un (Barry Keoghan) yola çıkışları bir neden olup, diğer karakterlerle kesişen durumlarda yeni sonuçlar ve nedenler doğar. Bu döngü film boyunca zaman kesişmeleri eşliğinde devam eder. Farklı perspektiflerden gördüğümüz olayların tamamı karakterler arası, hayatta kalma içgüdüsünden yola çıkarak neden – sonuç ilişkilerini oluşturmaya devam eder. Filmin ana temasının sonuca bağlandığı kısım, üç zamanın kesişmesinin yaşandığı (01.23.57), The Mole kısmını, The Air kısmını ve The Sea kısmını kaplayan karakterimizin tamamının aynı mekanda birleşerek aynı neden – sonuç ilişkisi içerisinde iş birliği yaptıkları sahne olarak verilebilir. The Mole karakterleri yağ sızıntısının içerisinde hayatta kalmaya çalışırken, The Air kısmının ana karakteri Tom Hardy'nin gelen başka bir bombardıman uçağının indirmesi ve The Sea ekibinin yardımlaşarak denizdeki askerleri teknelerine alıyor olmaları, filmin ana neden – sonuç ilkesinin bütünüyle bağlandığını gösterir. Hayatta kalma amacıyla çıkılan yolda, huzura kavuşmak amacıyla bir sonuca ulaşma çabası sonuç bulur. Herkes kayıplar vererek de olsa kendi huzuruna ulaşmayı başarır. The Mole ekibi İngiltere'ye dönerek, beklediklerinden daha sıcak bir karşılamaya tanıklık ederler. The Sea ekibi verdikleri kaybı onore ederek, ettikleri yardımın, kurtardıkları hayatın huzurunda eski hayatlarına dönerek mutluluğa ererler. Diğer tarafta ise Tom Hardy, tutsak alınacağını bilerek, benzini biten uçağını son bir azimle kalan sayılı İngiliz askerlerini de kurtarmanın huzuruyla kendisini düşmanlara teslim eder. Bir protagonist olgusunun dahi oluşmuş olmadığı bu hikayede, yakınlık kurduğumuz birden fazla karakterlerin aynı nedenle çıktıkları yolda benzer problemler ve benzer sonuçlarla karşılaşmaları, en sonunda ise iç huzura ulaşarak daha temel bir sonuç olan 'hayatta kalmayı başaran bir ulus' olgusunun ön plana çıktığı sonuçlar eşliğinde hikaye kapanır.

4.1.2 Olay Örgüsü

Nolan'ın diğer filmlerinde de görülebilecek üzere, Dunkirk, olay örgüsünde syuzhet – fabula bağlamında fazlasıyla izleyiciyle bir oyun içerisindedir. Bir savaş

hikayesini kronolojik, beklenen şekilde anlatmak yerine olayların kronolojik akışlarını üç farklı mekan aracılığıyla bölerek bir olay örgüsü oluşturulmuştur. Bir hafta (The Mole), bir gün (The Sea) ve bir saat (The Air) olmak üzere, paralel kurgu kullanımıyla geçişler yapılarak izleyiciye sunulmuştur. Fabulası bir hafta uzunluğa dayanır. Bu fabula'nın içerisinde farklı karakterler, mekanlar ve zaman aracılığıyla syuzhet bağlamında oynamalar yapılır. Örneğin, The Mole karakterlerinin gece yaptıkları bir kaçışı gördükten sonra sahne atlamasıyla bir gündüz sahnesinde The Air kısmında uçakların havada girdikleri mücadeleleri görebiliriz. Bu durum izleyicinin kafasında zaman kavramını kırarken, belirli bir fikir yaratılmasına yardımcı öğeler kullanılır. Bunlar görsel koşullandırma kısmında daha net şekilde analiz edilecek olsa da, olayları diğer karakterlerin perspektiflerinden, daha az içtenleştirdiğimiz (uzak planların kullanımıyla) şekilde görmemizle gerçekleşir. Bu durum gördüğümüz bazı olayların filmin syuzhet'inde, ilerleyen noktalarda karşımıza çıkacak olmasına hitap ederken izleyicide hikayeyi takip etmesi adına bir beklenti yaratır. Olay örgüsü bu kesişmeleri takip ederek, doruk noktasında da tüm karakterlerin kesiştiği anı göstermesiyle hikayeyi sonuca ulaştırmayı başarır. Totalinde bir hafta da geçen olaylar, bir hafta, bir gün ve bir saat olmak üzere sıkıştırılarak 1 saat 46 dakikalık süre içerisinde zamansallık anlayışını kırarak şekilde izleyiciye sunulmuştur.

4.1.3 Zaman - Mekan

Filmde, zaman – mekan kavramı, olay örgüsüne hitap ettiği gibi, izleyicide anlatıma dair belirli noktalara dikkat çekmesine yardımcı olur. Karakterleri mekanları aracılığıyla tanımamız, çoklu karakter yapısında kimi takip ettiğimiz konusunda bir fikir yürütmemize yardımcı olur. Plajda başlayan hikaye, The Mole olarak gösterilip, ilk tanıdığımız karakterlerimizin İngiliz kıyısına gitmek üzere yola çıkacakları gerçeğini belirtir. En uzun zaman aralığı olan, bir haftalık akışa sahip olmaları, hikaye içerisinde onların önemini yükselten bir konumda bırakır. Hikaye zamanı onların kaçış hikayesi etrafından döneceğinin göstergesidir. Diğer karakterlerin bir haftalık fabula içerisine serpiştirilmesiyle hem hikaye akıcılaştırılır, hem de aksiyonlar katarak izleyici de merak uyandırır. Görsel koşullandırma aracılığıyla olayların ve aksiyonların kesişmesi, izleyicide oluşan zaman algısına belirli bir takip ve anlayış oluşturmada yardımcı olur. Bazı karakterlerin mekanlar içerisinde yer değiştirmesi, karakterlerin syuzhet'teki yerini de arttırabiliyor. Örnek olarak The Air sekansıyla hayatımıza giren 2. Pilot, uçağının düşmesiyle The Sea'deki karakterler tarafından

kurtarılır. Bu da syuzhet içerisinde bir saatlik bölümde başlayan zaman akışını, bir günlük zamana taşımaya yardımcı olur. Syuzhet – Fabula bağlamında, zaman – mekan kullanımı, karakterler ve aksiyonlar aracılığıyla izleyiciye hitap eden ve görsel bir bütünlük oluşturan ilkeler arasındadır.



Şekil 4.2. The Mole. Nolan, C. (Yönetmen) (2017), Dunkirk. US: Warner.

4.1.4 Karakterler

Hikaye içerisinde takip ettiğimiz tek bir protagonist olmadığı söylenilebilir. Filmin ilk sahnesinden başlayarak, bir grup askerin teker teker öldürülmesiyle tek sağ kalan karakterin protagonist olduğuna dair bir algı yaratılabilir. Ancak olay örgüsünde bahsedilen syuzhet – fabula bağlamındaki farklılıklar karakterler arası protagonist kavramını da yıkan unsurlardan biri haline gelir. Tom Hardy ve Mark Rylance’ın karakterleri başta olmak üzere, ‘ana karakter’ algısı hikayeye entegre olmalarıyla değişir. Çoklu karakterlerin bahsedilen zaman – mekan kavramlarıyla gelişmeleri, çoğalmaları, Elsaesser’in anlatımlarında ortaya koyduğu karakter teorisinden uzaklaşır. Bu noktada ise Nolan, karakterlerin herhangi bir mental, psikolojik sorunu olmadan sadece sarsıcı bir gerçekliğin içinde var olan ve hayatta kalmaya çalışan karakter yapısını kullanarak bir karmaşık anlatı yapısı oluşturduğu söylenebilir.

4.1.5 Olgular

Nolan anlatısında yaratılan olgu kavramına Dunkirk’te verilebilecek örnekler arasına

düşman kavramı ve müzik kullanımı verilebilir. Alışıldık klasik anlatı yapısında antagonist kavramı savaş filmlerinde düşman askerler üzerinden ya da belli bir üst seviye düşman karakter yapısı üzerinden sağlanabilir. Ancak Dunkirk'ün karmaşık yapısı içerisinde düşman kavramı çok daha farklı şekilde işlenmiştir. Antagonist olgusu zaman ve görünmeyen düşman üzerinden aktarılır. İzleyicide yaratılan düşman hissi, gökten gelen ya da görünmeyen, beklenmedik anlarda karşımıza çıkan olarak verilmiştir. Örnek olarak açılış sahnesinde tek tek ölen askerlerin nereden vurulduğunu izleyicinin görmemesi verilebilir. Fiziksel olarak filmin genelinde tek bir düşman dahi gözlemlenmemektedir. Fiziksel olarak tek gördüğümüz nokta ise filmin en son sahnelerinden biri olup sadece silüet halinde gözlemlenebilir olması, düşman tehdidinin gökten gelen uçaklar ve onların uzaktan gelen sesleriyle beslenmesi ve zamana karşı yarış olarak işlenmesi karakterler içerisindeki kaygıyı tetikleyen olgulardır.



Şekil 4.3. Tom Hardy. Nolan, C. (Yönetmen) (2017), Dunkirk. US: Warner.

Zamana karşı yarış hissi Hans Zimmer'ın saati andıran devamlı tekrar eden müziğinin yarattığı etkiyle yükselirken, izleyici tek bir düşman dahi görmeden filmi tetikte izlemeye devam etmektedir. Filmin anlatısını güçlendiren ve karmaşıklaştıran, geliştiren olguların başında bu ikili gelir.

4.1.6 Varlıklar - Uzam

Hikayenin uzamı syuzhet – fabula ilişkisinde bahsedildiği üzere bir haftalık bir periyoda sıkıştırılmıştır. Ancak yapılan zaman atlamalarında izleyicinin tanık olmadığı olaylar mevcuttur. Bir haftalık bölümdeki tüm gün atlamaları, karakterlerin ölümden kaçmak için bekleyişleri gibi durumlar, syuzhet aracılığıyla daraltılmıştır. Bu durumlarda diğer karakterlere keserek aksiyonu ve filmin ritmini üst seviyede tutarak, savaşın belirli gerçeklerinden izleyiciyi uzaklaştırmayı ve sadece anlatılan hikayeye

bağlı tutmayı başarmıştır. Bu olgu, gösterilen The Mole karakterlerinden baş karakter olan Fionn Whitehead'in canlandırdığı karakteri protagonist olarak saymamamıza hitap eden noktalardan biridir. İçselleştirme ögesinden uzaklaştıran bu varlık, aslında hikayeyi daraltarak diğer karakterlerin yaşantısına ışık tutar, uzamını daraltmada yardımcı olur.

4.1.7 Anlatıcı – Seyirci

Nolan, filmin izleyicide bırakmak istediği etkiyi ve geçişleri, ilgiyi üst seviyede tutarak aktarmaya çalışmıştır. Bu duruma en belirgin unsurlar diyalog kullanımı ve paralel kurgu kullanımıdır. Diyalog kullanımı Nolan'ın karmaşık anlatılarında büyük yer kapladığı, gerçek bir hikayeye dayalı olan bu filmde dahi görülebiliyor. Örnek olarak Tom Hardy'nin paralel kurgu eşliğinde önce The Sea teknesindeki karakterleri kurtarması sonrasında plaja hücum eden son uçağı indirmesinden sonra karakteri hakkında Mark Rylance'ın 'He's got bigger fish to fry' yani 'İndirmesi gereken daha önemli uçaklar var' demesiyle izleyici bir önceki görüntüde indirmeyi başardığı uçağın o diğer büyük ve önemli uçak olduğunun referansı verilir. İzleyicide, kronolojik olarak gözlemlemediği olaylara bir giriş ya da çıkış kapısı yaratma etkisi görülebilir. Film içerisinde Nolan'ın paralel kurgu içerisinde diyalog ve aksiyonlarla geçişleri fazlasıyla gözlemlenebilir. Aynı zamanda diyalogsuzlukta izleyiciye bir anlatım kattığı anlar da görülebilir. İzleyiciye savaşın etkilerini ve karakterlerin içerisinde bulunduğu psikolojik baskıyı filmin ilk dakikalarından özellikle The Mole'da izleyiciye tanıtırılan karakterler arası diyalogsuz iletişimlerinden anlaşılabilir. 'Hayatta kalmak için cümle kurmaya gerek yok sadece aksiyona geçmek gerekli' durumuna bir yorum yapılmış olur.

4.1.8 Görsel Koşullandırma¹

Dunkirk'ün yapısındaki tek ve en önemli görsel koşullandırma ilkesi perspektif değişimidir. Birden fazla karakterli anlatım içerisinde karakterlerin aksiyonlarını bağlamak akışta önemli bir yer kapsar. Bu geçişlerin, bağlamaların nasıl gösterildiği izleyicide görsel koşullandırmayı oluşturan unsurdur. Örnek olarak Tom Hardy'nin, pilot arkadaşının uçağı zorunlu şekilde denize indirdikten sonra camdan elini çıkarıp

¹ Christopher Nolan'ın kendisi bahsettiği 'Insert' kullanımı teriminin teorikleştirilmiş halini 'görsel koşullandırma' adı altında gözlemleyebiliriz.

sallamasını, Hardy'nin perspektifinden, uzaktan ve havadan görürüz. Filmin ilerleyen dakikalarında ise verilen bu bilginin tam olarak doğru olmadığını anlaşılr. The Sea ekibi, uçağın düştüğü yere doğru hareketlendiğinde zamanda geriye gidiş yaşanır ve karakterlerin uçağın içine su girdiğini görmesi ve aslında karakterin uçaktan çıkmaya çalıştığı gerçeğine ulaşırız. İlk anda izleyicinin pilotun sağ salim indiğı ve elini sallayarak, iyi olduğunu gösteriyor olduğı bilgisi tamamen değışir. Bu da izleyicide görsel koşullandırmanın getirdiğı bir unsur olarak gün yüzüne çıkar.



Şekil 4.4. (Sahne) Nolan, C. (Yönetmen) (2017), Dunkirk. US: Warner.



Şekil 4.5. (Sahne Devam) Nolan, C. (Yönetmen) (2017), Dunkirk. US: Warner.



Şekil 4.6. (Sahne Devam) Nolan, C. (Yönetmen)(2017), Dunkirk. US: Warner.



Şekil 4.7. (Sahne Devam) Nolan, C. (Yönetmen)(2017), Dunkirk. US: Warner.



Şekil 4.8. (Sahne Devam) Nolan, C. (Yönetmen)(2017), Dunkirk. US: Warner.

İzleyiciye gösterilen, gerçek sanılan görsellerin altında yatan gerçekleri başka perspektiflerden görmek reform niteliğindeki bu anlatının temelini oluşturan olgularından biridir. Bu görsel koşullandırma durumu Nolan'ın diğer filmlerinde de gözlemlenecektir.

4.2 The Prestige (Prestij)



Şekil 4.9. The Prestige (Poster). Nolan, C. (Yönetmen) (2006) The Prestige (Prestij). US: Touchstone Pictures.

2006 yapımı film, iki sihirbazın birbirlerine nasıl ters düştüğünün hikayesini anlatır. Bir yarış içerisinde olan Alfred Borden (Christian Bale) ve Robert Angier (Hugh Jackman), hayatları pahasına sihirbazlık dünyasında en üst sıraya oturmak için mücadele veriyorlardır. Bu mücadelenin altında bir hilenin sırrı yatıyordur. O sırrı bulan yarış kazanmış olacaktır.

4.2.1 Neden – Sonuç

Neden – sonuç ilkesi filmin ilk dakikasında bir bilinmezlikle gösterilir. Borden'ın neden olduğunu tam olarak bilmediğimiz ancak Angier'in ölümüne sebep olmuş olabileceği gerçeğiyle yargılandığını görürüz. İzleyiciye bu durumun nedenlerinin ve sonuçlarının film boyunca işleneceği bilgisi verilir. Hikaye ilerledikçe neden – sonuç ilkesi, olay örgüsüyle bağlantılı şekilde, not defteri/ günlük aracılığıyla sunulmaya başlar. İkilinin geçmişten bu yana girdikleri çekişmenin ana sebebinin Angier'in eşini bir sihirbazlık gösterisi sırasında, Borden yüzünden öldüğü gerçeğiyle izleyici bilgilendirilir. Bu durum iki tarafta da bir saplantı haline dönüşmesiyle yeni problemler ve sonuçlar doğmaya başlar. Borden tarafından gerçekleştirilen özel bir hilenin sırrının Angier tarafından çözülmeye çalışılmasıyla saplantı devreye girmeye başlar ve karakterlerin aksiyonları bu algı üzerinden değişmeye başlar. Bütün olayların

sonucunda Angier, idam edilmek üzere olan Borden'dan gerçekleri öğrenemese de kendisini yendiğini belirtir. Ancak tam sonuçlara ulaşılacağını düşündüğümüz noktada Borden'ın gerçek sırrı olan, kardeşi olduğu gerçeği sunulur. Bu durum Angier'in ölümüne sebep olur. Hikayeyi sona erdirmekle beraber son olarak Angier'in da Tesla aracılığıyla gerçekleştirdiği hilenin gerçeklerini (klonlama) görürüz ve hikaye sonlanır.

4.2.2 Olay Örgüsü

Neden – sonuç ilkesinin aracılığıyla asıl karmaşıklaşan anlatım olay örgüsünde belirir. Kronolojik olmayan anlatı içerisinde iki farklı zaman akışı izleriz. Birincisi günümüz olan Borden'ın hapishanede Angier'in defterini okuyor olması, ikincisi ise Angier'in geçmişteki anlatımda Borden'ın defterini okuyor olması. Bu iki anlatım içerisinde izleyiciyle ve karakterlerle belirli oyunlar oynanır. Bunlar ilk olarak ikilinin 'tanışma ve aralarının bozulması' zaman aralığında başlar. İzleyicinin en beklemediği anlarda karakterlerin birbirlerinin karşılına çıkarak, hem izleyiciyi hem de karakterlerin birbirlerini sürekli bir oyun içerisine soktuğu gerçeğiyle karşı karşıya kalınır. Olay örgüsü defterde yazarların *voiceover* şeklinde karakterler tarafından okunmasıyla şekillenir ve zamanlar arası atlamalar yaşanmasında yardımcı olur. Olay örgüsünü ve hikaye akışını en karmaşıklaştıran aksiyonlar ise defterlerin içeriği aracılığıyla izleyiciye taşınır. İki karakter de birbirlerinin sırlarını merakla okudukları bu defterde birbirlerine oyunlar oynar. İlk olarak Angier defteri okuduğu sırada, defterin Olivia (Scarlett Johansson) aracılığıyla eline geçtiği bilgisi akılda kalacak bir anlatımla, Borden'ın defterde bir anda kendisine hitap etmesi ve onu tuzağa düşürmesiyle yaşanır. İkinci olarak Angier aynı aksiyonu hapiste olan Borden'a yapar. Borden defteri okuduğu sırada Angier hakkında gerçeklerle karşı karşıya kalır. Bu iki durum da izleyicinin, verilen bilgilerin güvenilirliğini kendi içinde tartmasına yol açar. Bu olaylarla hikaye kapanışa bağlanmak üzereyken, Borden'ın bir ikiz kardeşi olduğu ve Angier'in hilesinde başarılı olmak için kendisini onlarca kez öldürmek zorunda kaldığı gerçeği izleyiciye sunulur ve aslında tüm izlenilenlerin bir oyun olduğu bilgisi izleyiciye sunulur. Bu durumda Nolan, izleyiciye akışta yarattığı oyunlara dair belli başlı unsurlarla ipuçları vermeyi amaçlamıştır. Nolan'ın hikaye içerisinde yaptığı bu oyunlar izleyici açısından bütün bir olay örgüsünün şekillenmesinde soru işaretleri yaratır duruma gelebilir. Ancak bu durum bir olay örgüsünün sonuca bağlandığı gerçeğini değiştirmemektedir.

4.2.3 Zaman – Mekan

Hikaye içerisinde gelişen zaman algısı, olay örgüsü bölümünde bahsedildiği üzere not defteri olgusu üzerinden ilerler ve gelişir. Filmin ilk sahnesinden gördüğümüz zaman akışının izlenecek tek zaman akışı olmadığı bilgisi defter aracılığıyla izleyiciye aktarılır. *Flashback* kullanımları ve paralel kurgu şeklinde gösterilen sekanslar, akışta, zamansal çizgiler arası oynamalarda belirli, anlaşılır bir algı oluşturmada yardımcı olur. Defterin kullanımıyla açılan kapılar, izleyicinin zaman atlamalarında takip edebileceği araca dönüşmesi, zamanlar arası yapılanmış olan karmaşık anlatımı anlaşılır kılmada büyük rol oynar. Aynı zamanda karakterlerin bahsedilen şekilde hem kendi içlerinde hem de izleyiciyle bir oyun içerisinde olduğu gerçeğiyle yaratılan, tansiyonu yüksek sahnelerin (Angier’ın Borden’a silah tutması) sonucunun ölümle sonuçlanmadığı ve onun yerine hikayeyi taşıyacak sonuçlara varacağı bilgisi de aslında zamanının geçişliliği üzerine kurulmuş bir yapıdır. Bu yapının içerisine mekan kullanımı da dahil edilebilir. Filmin büyük bir kısmında zaman geçişleri de mekanlarla doğru orantılıdır. Borden, elindeki defteri büyük çoğunlukla hapisane odasında ya da hapisane içerisinde okumaktadır. Diğer taraftan Angier, geçmiş zaman çizgisi üzerinde, okuduğu defteri çoğunlukla kaldığı otelin alanı içerisinde okumaktadır. Bu durum sayesinde zaman atlamalarında mekan aracılığıyla da izleyicide olay örgüsüne ilişkin belli bir anlatısal yapı oluşturulmuştur.



Şekil 4.10. Otel Sahne. Nolan, C. (Yönetmen) (2006) The Prestige (Prestij). US: Touchstone Pictures.

4.2.4 Karakterler

The Prestige filminde, Dunkirk’ten çok daha farklı bir şekilde protagonist algısı izleyiciye net bir şekilde sunulmuştur. Ancak bu algı tek bir karakter üzerinden

değildir. Antagonist – protagonist algısının filmin belirli bir bölümünde kırıldığı da gözlemlenebilir. Bu algının kırılmasına en büyük etken olarak da Scarlett Johansson'ın canlandığı Olivia karakteri gösterilebilir. Filmin ilk sahnesiyle birlikte antagonist algısı tamamen Borden'ın üzerindedir. Angier'in ölümüne kayıtsız kaldığı gözlemlenmiş ve mahkeme de yargılanma sırasında sessiz kalması bu durumu güçlendiren etkenlerdendir. Filmin ilerleyen bölümlerinde Angier'la arasında geçen çekişme ve Angier'in eşinin ölümüne sebep olması bu algıyı daha da kuvvetlendirir. Ancak karakterin 'kötülük' üzerine kurulmadığı ve daha çok bir saplantı üzerinden gelişmekte olduğu, Angier'in eşinin cenaze sahnesinde özür dilemesiyle somutlaştırılır. Filmin ilk yarısında Angier'in Borden üzerine kurduğu intikam ve güç ilkelerinin ön plana çıkması aracılığıyla izleyiciyle bütünleştiği söylenebilir. Ancak zamanla Angier'in eşine olan sevgisinin solup asıl amacının Borden'dan daha iyi bir sihirbaz olmak olduğu hakkında olguların gün yüzüne çıkmasıyla, Angier üzerine kurulu olan protagonist algısı, antagonist algısına dönüşmeye başlar. Bu noktada Olivia'nın oynadığı rol devreye girer.

Angier'in Olivia'yı Borden'dan bilgi almak için kendi romantik ve profesyonel bünyesinden çıkararak görevlendirmesi, Angier'in duygusal olarak yaratılan tüm karakter motivasyonlarının kırıldığı an olarak göze çarpabilir. Aynı zamanda filmin bu noktasında Borden'ın kendine bir aile kurmuş olması ve hayatını idame ettiriyor olma çabasıyla gelişmiş olan izleyiciyle sempati olgusunun üste çıkması bu durumu somutlaştıran olayların başında gelir. İki karakterin de travmalar üzerine kurulmuş olması ve Borden'ın filmin başından beri gizlenen sırrı, bu geçişi izleyiciye fark ettirmeden, olay örgüsü içerisine gizleyerek gerçekleştirmede yardımcı olmuştur. Zamanla Borden'ın ailesine olan tutumunun sahneden sahneye göre değişmesi, izleyici de 'akıl sağlığını mı kaybediyor?' gibi bir soru işareti uyandırsa da gerçeklerin başka bir karakterde gizli olduğunu öğreniriz.

Karakterler kategorisine bir diğer büyük eklenti ise Mr. Fallon karakteridir. Filmin giriş kısmı olarak adlandırabileceğimiz karakterleri tanıma kısmından sonra hikayeye dahil olan Mr. Fallon karakteri filmin sonunda hikayede büyük yer kaplayacaktır. Borden'ın ikiz kardeşi olduğu gerçeğini izleyiciye sunan olgu olan Mr. Fallon'un hikaye içerisindeki kullanımı bu durumu kompleks şekilde izleyiciye aktarma durumunda büyük rol oynar. Karakteri yeterince tanıyamamış olmamız, sınırlı diyaloglarla karşımıza çıkması, yüzünün genellikle kostüm (şapka, büyük ceket), makyaj ve sinematografik seçimlerle gizlenmesi, Mr. Fallon hakkında izleyici

de hem soru işareti yaratıp güvenilirmez kılarken, hem de farkında olmadan en büyük sırrı gizleyen unsur olarak karşımıza çıkar.



Şekil 4.11. Karakterler. Nolan, C. (Yönetmen) (2006) The Prestige (Prestij). US: Touchstone Pictures.

Hikayenin ilerlemesiyle sesinin diyaloglarda daha duyulur hale gelmesi, yüzünün sahneler içerisinde daha görünür olması ve izleyicinin soru işaretlerini Borden'ın ailesi ve hayat seçimleri içerisinde fazlasıyla bulunması durumuyla yükseltmesiyle, gelişimini sürdürür. Filmin duygusal katarsisine ve hikayenin gerçeklerini öğrenmemizde en önemli rolü oynayan karakter olarak gün yüzüne çıkar. 1.27.30 ve 1.28.24 dakikaları arası Borden'ın değişkenliğine dair en net görsel sekans izleyiciye sunulur. Elsaesser'in bulgularında kullandığı 'karakterin kendisine yakın olan diğer karakterlerden gerçekliğinin değişimine dair aldığı çarpıcı geri dönütler' durumu bu sekans içerisinde gözlemlenebilir.

4.2.5 Olgular²

Filmin en göze batan olgusu 'sihir' olgusudur. Ana metinde karakterlerin kariyer ve hayat motivasyonlarını oluşturmalarının yanı sıra, izleyiciyi de bir oyunun içine çekmesi durumu gözlemlenebilir. Sihir olgusu karakterlerle özdeşleşmiş bir ilkedir. İzleyici karakterlerin sihir olgusu bazında neler yapabileceğini hikayenin ilerlemesiyle, görsel hafıza eşliğinde öğrenir. Ancak Nolan bu durumu izleyiciyi daha

² Nolan filmlerinde olgu kullanımı 'motif' üzerinden izleyiciye anlatımı olarak tanımlanmıştır. İzleyicinin deneyimiyle bağlantılı oluşu içerikte sunulmuş olması, çalışma içerisinde bahsedilen yeni anlatım tarzının 'olgular' olarak benimsediği anlatı aracına hitap edebilmektedir.

da şaşırtmak adına bir olgu haline getirir. Hikaye içerisinde devamlı olarak izleyicinin en beklemediği anlarda karşlarına belirli olaylar çıkar. Film içerisinde zaman aralıkları 0.32.24 – 0.40.40 - 1.09.11 olan sahnelerde, Borden ve Angier birbirlerinin gösterilerinde sıkıntı yaratmaya başlarlar. İkisinin de hikaye içerisinde kendilerine belirli bir pozitif repütasyon oluşturmaya başladığı durumlarda gerçekleşen bu olaylar, izleyicide her zaman bir oyunun içerisinde oldukları gerçeğini direktmektedir. Aynı durum dakika olarak 1.20.51 ve 1.31.30'uncu dakikalarda da kendilerini gösterir. Bu olaylar ise zaman çizgilerinin oluşturulduğu, gerçek sandığımız bilgiler üstüne kurulu olan defterdeki yazılar üzerinden gerçekleştirilir. İlk olarak geçmiş zaman çizelgesinde Borden'ın sırlarını çözmeye çalışan Angier'in defterde bir anda kendisine hitap edilmesiyle, hem kendisinin hem de izleyicinin yaşadığı şok söylenebilir. Bu olaya benzer bir olay, aynı şekilde Borden'a reel zaman çizelgesinde, hapisane hücrelerinde defteri okuduğu anlardan birinde gerçekleşir. İki taraflı bilindiği sanılan gerçeklikler, filmin doruk noktasına yaklaşmasıyla kırılır ve iki karaktere de olan izleyici güveni yerle bir olur. Bu noktada sihir olgusu, defterle bir ortaklık içerisinde olarak, sahneler içerisinde kurulmuş, izleyici deneyimine dayalı inşa edilen karmaşık sahneler eşliğinde izleyiciye sunulur.

4.2.6 Varlıklar - Uzam

Film uzamı oluşturulurken ve analiz edilirken dikkat edilmesi gereken ve izleyicinin yüzde yüz deneyimlemediği belirli durumlar söz konusudur. Bu durum Mr. Fallon üzerinden karmaşık bir yapı içine sokulur. Hikaye uzamı, karakterlerin tanışmasından başlayarak, Angier'in ölümüne kadar uzanır. Bilindiği sanılan gerçekler bahsedildiği gibi Mr. Fallon üzerinden kırılır. Filmin doruk noktasında gördüğümüz gerçekler, hızlı *flashback* geçişleri sayesinde izleyiciye bir fikir verme konusunda yardımcı olur. Angier'in bir anda sahnede belirip gerçek kurşunla Borden'ın parmağını koparması üzerine kardeşi olan Freddy / Mr. Fallon'ın sırrı devam ettirmek üzerine kendi parmağını kesmesi, ailesi ve Olivia'yla yaşanan ikili ilişkiye dair gerçeklerin sunulması, uzamı izleyicinin görsel hafızasına oturtmasında yardımcı olur. Tanıklık etmediğimiz, kostüm değiştirme anları, Borden'ın yaşadığı kişilik değişimlerine dair verilen bilgilerin hepsi izleyicinin kafasında oturmuş olsa da, film uzamında gösterilenden derin bir varlık olduğu da şok etkisiyle beraber izleyici deneyimine katkıda bulunmuştur. Bu varlıklar ve uzam yapısı filmin genelinde izleyiciden gizli tutulup, son kısımda açığa çıkması, filmin genelinde varlık – uzam faktörünün

anlatımda bir rol oynamadığını düşündürse de hikayenin akışını bir çırpıda değiştirdiğinden özünde önemli bir rol oynamaktadır.

4.2.7 Anlatıcı – Seyirci

The Prestige iki şekilde izleyiciye anlatımını oluşturur. Bunlar *voiceover* şeklinde Angier ve Borden karakterlerinin defterde okudukları gerçeklerin dışı vurumudur. Hikaye onların dilinden akışa sunulur. Bu sunulan akış içerisinde belli başlı, Nolan'ın izleyiciye sunduğu detaylar da mevcuttur. Bu *voiceover* kullanımı aslında izleyicide belirli bir karakterleri 'takip etme' hissi yaratarak olay örgüsüne bağlasa da, anlatıcıların sihirbaz olmaları onları güvensiz kılar. Bunun görsel yansımaları daha önce bahsedildiği gibi ikilinin defterlerde bir anda birbirlerine hitap ederek bazı gerçekleri yanılsamalara dönüştürmelerine yardımcı etkenlerdendir. Anlatıcı unsuru eşliğinde bu durum izleyiciye sunulur ve her defasında izleyicide bir şaşırma ve şok olma etkisi, 'ayağın altından halıyı çekme' etkisi yaratmayı başarmıştır.

Voiceover kullanımı dışında Christopher Nolan, anlatı içerisinde detay olarak kabul edilebilecek, diyaloglar eşliğinde belirli noktalara dikkat çekmeyi başarmıştır. Filmin açılış cümlesi olan 'Are you watching closely?' yani 'dikkatli izliyor musunuz?' cümlesi, devamlı tekrar eden bir araç olarak kullanılmıştır. Her kullanılışında Borden'ın sesini *voiceover* ya da diyaloglar içerisinde duyarız. Bu aygıtın amacı, hikayenin akışının, kırılma ve doruk noktalarının Borden'ın asıl sırrının açığa çıkması durumu olmasıdır. İzleyiciyi ilk andan dikkatli izlemeye davet eden Nolan, aslında dikkatli izlendiğinde Mr. Fallon'ın Borden'a benzerliğinin görsel şekilde fark edilebileceğini, yaşadığı kişilik değişimlerine bir yorum katılabileceğini izleyicinin deneyiminde bir yeri olması amacıyla tasarlamıştır. Açılış kısmından sonra gördüğümüz bu diyaloglar genellikle gerçek dünyadan habersiz karakterlere hitap edilir. Bir çocuk ve okuma yazması olmayan bir gardiyan. Bu iki karakter aslında izleyiciyi temsil eder. İlk olarak *voiceover* şeklinde izleyiciye direk hitap edildikten sonra bu iki, 'olaylara kayıtsız' diyebileceğimiz karaktere hitap edilmesi aslında izleyiciye tekrar tekrar uyarı yapılması unsuruyla doğru orantılıdır. Bu diyalogların hemen ardından Borden'ın küçük sihir numaralarıyla karakterleri şaşırtması da izleyiciye yapılan bir oyun olarak yorumlanabilir. Filmin anlatısındaki sihrin içerisindeki dikkat dağıtıcı küçük sihir oyunlarıdır. Bu durum ele alındığında Borden idam edilmeden hemen önce cümleyi kullanması, izleyicide idamdan da kurtulup, kurtulamayacağı adına bir soru işareti oluşturur ya da yine olaylardan bir haber

gardiyanlara kendisinden bir tane daha olduđu gerçeğini dolaylı yoldan anlatmaya çalışır.

Bu diyalog dışında göze çarpan, hikaye ve izleyici deneyimine katkıda bulunan başka diyaloglar da mevcuttur. Bunlardan en belirgin Michael Caine'in canlandırdığı Cutter karakterinin filmin ilk sahnesinde bir sihir şovunun bölümlerini yine küçük bir kıza anlatmasıdır. Bütün sihir oyunlarının üç bölümden oluştuğunu söyler. Bu bölümlerin 'the pledge', sihirbazın izleyiciye normal bir şey gösterdiğinden başlar. İkinci bölümün 'the turn', gösterilen normal şeyi anormal bir şeye dönüştürmesinden ve izleyicinin bu normal şeyi aramaya, sırrını bulmaya çalışmasından ancak aslında kandırılmak istediğinden ve bulmak istemediğinden bahseder. Son olarak daha yok edilen normal oluşumun geri döndürülmesi kısmına da 'the prestige' dendini açıklar. Bütün bunları dinlerken sırrı film boyunca aranan numaralardan birinin yaşandığını görülür. Filmin iki zaman akışının yaratıldığı an yaşanır. Bu diyalog hem izleyici için filmin neden – sonuç ilişkisinin temellerinden birini ortaya koyarken, bir yandan da filmin anlatı düzenini ve yapısını açıklamaktadır. The Pledge; normal gözükken bir sihirbaz ikilisinin arasındaki çekişmeye şahitlik edileceğinin bir açıklamasıdır. The Turn; ikiliden birinin gözler önünde kaybolmasıyla diğerinin onun sırrını aramaya koyulmasının bir açıklamasıdır. Bu durum değişmeli olarak ikili arasında gidip gelir. The Prestige; sırrın ortaya çıkmasıyla yaşanan şoktur. İki karakter de kendilerinde belirli parçaları yok ederler. Angier klonlama sayesinde her şovunda kendi benliğini öldürür ve sonunda tamamen öldüğü gerçeğiyle Borden yargılanırken Lord Coldlaw adıyla yeniden belirmesine karşıt, Borden'ın Mr. Fallon adıyla hem belirip hem kaybolması ilkesinin açığa çıkması ve Borden kardeşlerden birinin sonu olması gerçeği bu diyalogun filmin ana akışına direkt hitap ettiğinin göstergesidir. İzleyici zaman atlamalarıyla bu bölümlere şahitlik eder. Aynı diyalogun anlatının sonunda tekrardan belirtilmesi, Nolan'ın izleyiciye anlatısının temelini tekrardan hatırlatma amacıyla doğru orantılıdır.

Bu spesifik diyalog dışında film içerisinde filmin anlatısının gizli gerçeklerine direkt ışık tutan belli başlı diyaloglar da göze çarpabilir. Örneğin (0.57.10) Angier'in kendine çok benzeyen birinin kostüm ve makyaj eşliğinde kendine benzetilmeye çalışırken, kendisine bir 'kardeş' yapılacağı bilgisi, Borden'ın içindeki duruma direkt referanstır. Bir diğer örnek ise Angier'in Borden hakkında (0.47.12) *voiceover* şekilde Borden'ın 'aklının bölünmüş bir akıl olduğunu' söylemesi, Borden diye gördüğümüz karakterin iki farklı kişilik tarafından yaşanmasına direkt referanstır.

4.2.8 Görsel Koşullandırma

The Prestige filminde görsel koşullandırma durumuna dahil ilk olarak, ilk plan söylenebilir. Topraklık bir alanda onlarca şapkanın yerde gözüken görseli izleyici de ilk andan bir beklenti yaratır.



Şekil 4.12. Açılış Planı Nolan, C. (Yönetmen) (2006) The Prestige (Prestij). US: Touchstone Pictures.

Filmin ilerleyen bölümlerinde (01.25.54) ilk görselin nedeni görülür. Bu neden ilkesi aracılığıyla da Angier'in sonunu (sonucunu) getiren olayın görsel temsili olduğu bilgisi izleyiciye sunulur. Karakterin kişiliğine ve gerçekliğine direkt olarak bir yorum katacak olan klonlama unsuru bu ilk görsel sayesinde izleyicinin aklına kazınır ve hikaye içerisinde nasıl bir rol oynayacağı o noktaya kadar aktif şekilde sorgulanır. Bu görsel dışında bir diğer görsel koşullandırma kullanımı filmin doruk noktasında, çözüm kısmında gözler önüne serilir. Hızlı geçişli *flashback* kullanımıyla gördüğümüz gerçekler, izleyicinin kafasındaki soru işaretlerini gidermek, anlatılan hikayenin ve belirli durumların gerçekliğe kavuşması için kullanılan sekanslardır. Borden ve Angier'in süreç içerisinde yaşadıklarını, hikayenin son bulduğu bölümde gösterilen şekilde sıkıştırılması, hem izleyicinin syuzhet'de gördükleri gerçeklerin arasında var olan gerçekleri idrak etmesine, hem de karakterlerin gerçeklerine inilmesinde, hikaye sona gelmeden önce yaşatılan izleyici deneyimine büyük katkıda bulunur.

4.3 Memento



Şekil 4.13. Memento (Poster). Nolan, C. (Yönetmen) (2000), Memento. US: Summit.

Lenny (Guy Pierce) adında bir adamın, geçirdiği kaza sonucunda kısa süreli hafızasını kaybetmiş olması ve eşinin katilini arıyor olmasının hikayesini anlatır. Hayatına bu süreçte güvenilir ve güvenilmez pek çok insan girer. Ancak hafızasını kaybetmesi onu zorlu yollara sokar. Film içerisinde hikaye tersten anlatılır.

4.3.1 Neden – Sonuç

Memento filmindeki neden – sonuç ilişkisi sinema tarihinde sayılı defa görüldüğü söylenebilecek şekilde işlenmiştir. En büyük örnek Gaspar Noe'nin Memento'dan iki yıl sonra yaptığı Irreversible filminde gözlemlenebilir. Memento, iki farklı zaman akışı içerisinde önce sonucu göstererek nedenleri açıklayan bir yapıda seyreder. Zaman akışları belirli sinematik ilkeler eşliğinde ekrana yansıtılır. Siyah – beyaz kullanımı film içerisinde bir olgu olarak ilerleyen bölümde karşımıza çıkacak olsa da, kronolojik zaman akışını temsil eder. Renkli gördüğümüz sekanslar ise kesitler halinde Leonard karakterinin son olarak geldiği noktadan geriye doğru gösterilen sekanslardır. Total olarak 21 kesit olan filmde, neden ilkesi Leonard'ın eşinin John G. adında bir adam tarafından tecavüz edilip, öldürülmesiyle ortaya çıkan, bir intikam

içgüdüğü üzerine kuruludur. Sonucu ise Leonard'ın, kazasının da sebebiyle kendisini kandırmasıyla ortaya çıkan bir döngü içerisinde olduğu gerçeğidir. Bu ana neden-sonuç ilişkisi içerisinde syuzhet'e iliştilmiş ufak nedenlerden doğan sonuçlar ters akışta izleyiciye aktarılmıştır. Bu ufak neden – sonuç ilişkileri Leonard'ın kazası nedeniyle içinde bulunduğu durumlarda değişkenlik göstererek gittikçe karmaşıklaşan bir olay örgüsü içerisinde bulunmamıza en büyük etken haline gelir. Bu noktada hikaye içerisindeki eşiyile bağlantılı yaratılan ve intikam üzerine dayalı olan 'neden' ilkesi, aslen yerini 'geçirdiği kazanın' neden olduğu olaylar zinciri olarak revize edilebilir. Hikayenin gerçeklerinin 'Sammy Jankis' ilkesiyle de gözler önüne serilmesiyle bu durum daha gözle görülür hale gelir. Karaktere dayalı bilinen tüm neden – sonuç ilişkisi, güvenilmezliği dolayısıyla sona gelindiğinde kırılır ve film bittiğinde izleyici neden – sonuç ilişkisini Leonard'dan daha iyi bilir konuma gelir. Ancak bu durum filmin genelinin bir neden – sonuç ilişkisi üzerinden yürütmesinden 'sonuç – neden' ilişkisi oluşturup, merak unsurunun da yardımıyla hikayenin seyrettiği durumunu yoruma açık hale getirebilir.

4.3.2 Olay Örgüsü

Olay örgüsü, karakterle doğru orantılı şekilde, yaşadığı kazanın bir yansıması, izi benzeri bir algı yaratılarak izleyiciye sunulmuştur. Hem kronolojik, doğrusal akış olan, hem de zamanda doğrusal olmayan bir olay örgüsü gözlemlenebilir. Leonard siyah – beyaz görselleştirilen otel odası sekanslarında kronolojik bir akış izler. Genelinde izleyicinin kim olduğunu bilmediği, gizemli kişiyle telefonda görüşmelerini aktarır. Bu sekanslar eşliğinde izleyici Leonard'ın geçmişine dair bilgiler alır ve Sammy Jankis adında bir karakterin, kendi hayatına olan etkilerine dair belli başlı bilgiler aktarılır. Vücudundaki dövmelele de karakterin yaşantısındaki yerine dair bilgi sahibi olunur. Öte yandan aksiyonların daha sık olduğu renkli sekanslarda ise zamanın tersine bir akış gösterilir. Olaylara bir bütün yerine kesmeler olarak geriye giden bir şekilde tanıklık edilir. Bu durum Leonard'ın ilk anda görülen, öldürdüğü kişiyi neden öldürdüğüne dair soruların cevaplarını Leonard ile izleyicinin beraber bulmaya çalıştığı bir yolculuk olarak nitelendirilebilir. Bu iki akış filmin doruk noktasında kesişerek, olaylar bağlamında bir bütünlük oluşturur. İzleyicide kafa karıştıran soruların (Sammy Jankis karakteri gibi) cevaplarını açıklamada yardımcı olur.

4.3.3 Zaman - Mekan

Zaman kavramı olay örgüsü başlığında anlatıldığı şekilde ilerler. Hem zamanda doğrusal hem de doğrusal olmayan akışın birleşmesiyle hikayede bir bütün oluşur. Bu belirtilen zaman kullanımı içerisinde mekan kavramı da büyük rol oynar. Mekan kullanımı karakteri izole etmek dışında, sekansların başlangıç ve bitiş noktalarında aksiyonlar eşliğinde bir devamlılık yaratmak adına büyük bir etkidir. Siyah – beyaz otel odası sekansları karakteri bir telefon eşliğinde izole edip kendi karmaşık dünyasında portre ederken, kullanılan diğer mekanlar diğer karakterlerin de aracılığıyla dış dünyada yaşadığı karmaşıklıkları hedef alır. Natalie (Carrie-Anne Moss) karakterinin evi, otel lobisi, terk edilmiş ev, dövme dükkanı devamlılık unsurunun yaratılmasında rol oynarlar. Sekansların başlangıçları ve bitişleri izleyicinin hafızasına mekanlar eşliğinde kazınır.

4.3.4 Karakterler³

Leonard karakteri Elsaesser ve Buckland'ın özellikle analizlerinde bahsettiği 'unreliable narrator' yani 'güvenilmez anlatıcı' kavramıyla özdeşleşen bir karakterdir. Yaşadığı kaza sonucu kısa zamanlı hafıza kaybı hastalığı oluşmuş olması kendisini izleyici bakımından güvenilmez kılmaya yeterlidir. Vücuduna dövmeler eşliğinde not alması ve sürekli olarak yaşadığı travmayı kendine hatırlatması karakterin geçmişine dayalı saplantısına direkt referanstır. Özellikle filmin çözüm noktasına gelindiğinde, kendisine ve izleyiciye inandırdığı olayların gerçekte daha farklı seyrettiği bilgisi izleyicide yine bir şok unsurunun ortaya çıkmasına aracıdır. Hafızasını kaybetmesi aracılığıyla kullandığı metotlar hem karakterin hem de izleyicinin diğer karakterlere karşı alması gereken tutuma dayalı tek ipucudur. Fotoğraflardaki notlar diğer karakterlere karşı Leonard'ın yaklaşımını belirlerken, olayların geriye doğru akışta değişmesi, karmaşıklaşması durumuyla bu unsurları da güvenilmez kılar. Karakter olarak tanıdığımızı sandığımız karakterlerin değişimi de film zamanı içerisinde önemli bir unsurdur. Kronolojik akan bir hikaye takip ediliyor olsaydı eğer Teddy'nin (Joe Pantoliano) bir polis olduğunu, kendi kötü işleri için Leonard'ı kullandığını, bir yandan da kendisine değer verdiğini, Natalie'nin ise tamamen bencil olduğunu ve

³ Christopher Nolan, Memento filmi hakkında verdiği röportajda, Leonard karakterinin güvenilmez anlatıcı olması gerekliliği hakkında hikayeye dayalı analizlerde bulunmuştur. Bu durum, reform niteliğinde yarattığı anlatı yapısının 'karakter' temelinde yapıtaşını oluşturan öğelerden biri olduğunu açıklığa kavuşturmuştur.

Leonard'ı kendi amaçları için kullanırken ona iyi olarak gözüktüğü daha anlaşılır bir hal alırdı. Ancak zamanın kullanımıyla beraber yaratılan dünya, karakterler arası ilişkileri de geliştirip, değiştiren, karmaşıklaştıran bir yapıya sokmayı başarır. Bir diğer unsur ise, izleycinin tanıdığını sandığı ancak zamanla Leonard'ın kendisi çıkan Sammy Jankis karakteridir. Filmin başından itibaren Leonard'ın hayatında bir soru işareti olarak kaldığını ve kendine örnek olarak aldığını söylediği, hafıza kaybı yaşayan Sammy karakteri, hikayenin akışıyla beraber Leonard'ın kendisi olduğu gerçeğiyle bir karakter yerine bir olguya dönüşür. Sammy hakkında gerçekleri öğrendiğimiz noktaya kadar öğrendiğimiz her durum, otomatik olarak izleyicinin zihninde Leonard'la bağdaşır.

4.3.5 Olgular

Memento filminde göze çarpan belli başlı olgular mevcuttur. Bunlar siyah – beyaz kullanımı, dövme, fotoğraflar, araba ve Sammy Jankis'tir. Sırasıyla, siyah – beyaz kullanımı izleyicide klasik sinema bazında geçmişe dönük bir algı yaratırken aynı zamanda doğrusal akışı ve Leonard'ın hapis hissinde yaşadığı iç dünyasına yönelik, film akışı boyunca devam eden bir olgudur. Film – noir hissini etkisini de içine katan bu stil seçimi, Sammy Jankis hakkında gördüğümüz *flashback*'lerin de kullanımıyla totalinde bir sekans *flashback* hissi yaratmak için de kullanılmıştır.



Şekil 4.14. Siyah - Beyaz Sahne. Nolan, C. (Yönetmen) (2000), Memento. US: Summit.

Dövme ve fotoğraf olguları özünde aynı göreve hizmet etmekteLERdir. Güven unsurunun neredeyse sifıra indirgenmiş olduğu ana karakterin, fotoğraflar altına ve vücuduna yazdığı notlar belirli gerçekliklere dair bilgi akışını izleyiciye aktırmak için kullanılırken, izleyiciyle oynanan oyunun en büyük parçası haline gelir. Aslında

benliğini unutmamak için eline ‘Remember Sammy Jankis’ yani ‘Sammy Jankis’i hatırla’ dövmesi yapan Leonard, unutmaması gereken varlıkları vücuduna kazırken, aklına kazımaya çalışmaktadır.



Şekil 4.15. Dövme Görsel. Nolan, C. (Yönetmen) (2000), Memento. US: Summit.



Şekil 4.16. Fotoğraf Görsel. Nolan, C. (Yönetmen) (2000), Memento. US: Summit.

Filmin akışında unutulmaması gereken olguların aslında çoktan unutulduğu ya da yanlış olarak işlendiği bilgisi zamanla dövme ve fotoğraflardaki notlar aracılığıyla yinelenir. Aynı zamanda fotoğraflar Leonard’a hayatındaki insanları hatırlatma amacı taşırken, mekan kullanımı gibi, izleyicilere kesit / sekans ayrımlarını ayırt edebilmesi gibi, zamanda değişen hayatının en büyük göstergesi olarak kullanılır. Zamanla giderek yükselen, yazılan notların tamamına karşı yaşanan güven kırıklığı filmin temelini oluşturur.

Araba olgusu ele alındığında, anlatımı diğer karakterler aracılığıyla bağlayan bir olgu olması dikkat çekebilir. Hikayenin *syuzhet* bağlamında sonuna geldiğimizde, arabayı öldürdüğü Natalie'nin sevgilisinden çaldığını ve aranan paranın arabanın bagajında olduğu bilgisi izleyiciye sunulur. İzleyici arabanın bu gerçeklerinden film boyunca haberdar değildir. Leonard'da yaşadığı olay sebebiyle öğrendiği bu bilgileri tamamen unutmuştur. Parayı arayan iki yan karakter, Teddy ve Natalie'nin motivasyonları araba olgusu sayesinde ortaya çıkar. Natalie'nin arabaya karşı olan garip tavrı sevgilisinin arabası olduğunu bilmesinden ve sevgilisinin parayı almaya gittiği bilgisine sahip olduğundan dolayıdır. Teddy'de aynı şekilde paranın peşindedir. Bu durum Leonard'ın tamamen bilinçsizce bir kaos üçgeni yaratmasına, kendi amaçlarını ve motivasyonlarını gerçek dışı bir olay peşinde koşarken bulma çabası içerisindeyken, Teddy ve Natalie'nin bencil kıskacıları arasında kalmasına sebebiyet verirken, bu durumun olgusal yaklaşımı araba aracılığıyla izleyiciye sunulmuştur.

Sammy Jankis olgusu, daha önce de bahsedildiği üzere karakter olarak başlayıp, olguya dönüşen öğelerdendir. Olguya dönüşmesindeki en büyük sebep *syuzhet*'te ilerledikçe izleyiciye sunulan gerçekler eşliğinde Sammy Jankis'in aslında kendisi olması ve eşinin ölümüne kendisinin sebep olması durumudur. Gerçekler açığa çıktığında Sammy Jankis bir karakter olmaktan çıkıp, Leonard'ın kendisine, eşinin ölümüne sebep olmadığı düşüncesini unutturmak için yarattığı bir öğe haline dönüşür. Film boyunca bir şeyleri hatırlamak için savaşılan Leonard, Sammy Jankis gerçeğiyle aslında bazı gerçekleri unutmak isteyen biri haline dönüşmüş olduğu bilgisi sunulur. Kazasından sonra meydana gelen, eşinin ölümüne sebep olan durumların ortaya çıkışı, Leonard'ın telefonda film boyunca Sammy Jankis'in gerçekten hatırlayıp, hatırlamadığı gerçeğiyle boğuşmasına referans bir soru işareti oluşturur. Leonard gerçekten her şeyi unuttu mu? Sammy Jankis hakkında film boyunca yapılan tüm sorgulamalar Leonard'a yöneltilir. Filmin sonu geldiğinde ise, Leonard'ın kendi notlarını değiştirerek, kendi gerçekliğini kendisi kurması gerektiğine inanmasıyla, Leonard izleyicinin gözünde, bu olgu aracılığıyla bambaşka bir hal alır.

4.3.6 Varlıklar - Uzam

Syuzhet – *fabula* ilişkisi bakımından karmaşık anlatının temellerine inilen bir durum söz konusudur. Olayların iç içe geçişi, zaman oynamaları, güvenilirmez karakter varlıklarının uzama etkisi, *syuzhet* – *fabula* ilişkisine yansısıyla analiz edilebilir. Anlatının *fabula*'sı kazanın yaşandığı andan Leonard'ın Teddy'i öldürdüğü

ana kadardır. *Fabula* içerisinde *syuzhet* olayların yerlerini ve akışını değiştirerek izleyiciye sunar. Ancak *syuzhet*'te karakter aracılığıyla gösterilen ve gerçek olduğu bilgisi verilen bazı olaylar *fabula*'da farklıdır. Sammy Jankis ve bazı *flashback*'lerde görülen sahneler gibi. *Flashback*'lerde görülen sahneler görsel koşullandırma adı altında analiz edilecek olsa da, uzamda da belirli varlıkları değiştirmede etkilidir. Sammy Jankis'in geçmişi olarak gördüğümüz gerçekler, Leonard'ın geçmiş anıları olduğu gerçeğinin sunulmasıyla birlikte, izleyicide oluşan uzam algısı, filmin doruk noktasında değişir ve Leonard'ın geçmişiyle bağlantılı hale gelir. Aynı şekilde *flashback*'lerde gördüğümüz, Leonard'ın mutlu anılarından olan eşinin yataktayken bacağına çimdik atması *flashback*'i yerini, aynı durumdayken çimdik değil insülin yapması gerçeğine bırakır. Bu noktada uzam doğru orantılı şekilde farklılaşır. Karmaşıklık temelinde barındıran filmin uzamı şu şekilde şekillenir. Leonard ve eşi kaza geçirir. Kaza esnasında Leonard yakın zaman hatıralarıyla ve yeni hatıralar yaratma konusuyla bir mücadele içerisine girer. Eşi, Leonard'ın durumundan emin olmak için kendi ölümü uğruna bir test yapar ve ölür. Leonard bilinmeyen bir süreç boyunca kendini ikna ettiği katili ve kazaya sebep olan adamı aramaya başlar ve doğru olmayan kişi / kişileri öldürür. Sürekli kendine yeni kişileri kovalamak adına bilgiler sağlar ve bir noktada Teddy'yle telefonda iletişime geçer. Teddy aracılığıyla Natalie'nin sevgilisi ve uyuşturucu dağıtıcısı adamı öldürür. Ekrana yansıyan olaylar yaşanır ve Leonard, Teddy'i öldürür. Sonsuz döngüsünün bir parçası daha eksilmiş olur.

4.3.7 Anlatıcı – Seyirci

Leonard'ın iç dünyası ve karakterine dayalı bilgiler izleyiciye çoğunlukla diyaloglar ve *voiceover*'lar aracılığıyla aktarılır. Bu durum her protagonistte olduğu gibi izleyici ve karakter arasında bir sempati duygusunun oluşmasını sağlar. Ancak filmin doğrusal olmayan akışı ve yaralı karakter yapısı dolayısıyla belli başlı gerçeklere inanmakta izleyici de zorlanır. Zaman akışı sayesinde izleyicinin algısıyla oynanan oyun, karakterler tarafından da oynanmaya başlar. Natalie'nin gerçekte notlarında yazdığı gibi biri çıkmaması ve Sammy Jankis'le alakalı gerçeklerin ortaya çıkması gibi. Anlatıcıyla oynanan bu oyuna en büyük referans filmin 1.30.03 dakikasında Sammy'den *voiceover* şeklinde bahsedilirken önünden geçen bir silüetle anlık hastane sandalyesinde Sammy'nin yerini Leonard almasıyla verilir. Hızlı kesme olarak kullanılan eşiyile olan *flashback* görüntüleri hem görsel koşullandırmaya bir

örnek iken, hem de izleyiciye bildiği gerçeklerin değişimine dair ve deneyimini başka boyutlara taşımak adına önemli rol oynayan unsurlardan biri olarak göze çarpar. Aynı zamanda Karakterin ve filmin genel akışındaki neredeyse her unsura güvensizlik hissini ilk planda Nolan izleyiciye aktarmayı başarmıştır. Henüz ilk planda gördüğümüz silinen fotoğraf sahnesi, hem karakterin iç dünyasına, hem de filmin doğrusal olmayan, karmaşık akışına direkt referanstır.

4.3.8 Görsel Koşullandırma

Görsel koşullandırma unsuru filmde en belirgin olarak fotoğrafların kullanımı, hızlı kesme *flashback* sekansları ve hayat kadını sahnesinde görülür. Fotoğraflarda gördüğümüz tanınan ya da tanınmak üzere olan karakterlere dair bilgiler olaylar yaşanmadan önce verildiğinden dolayı izleyicide hikaye akışına dair bir beklenti yaratılır. Özellikle Natalie'nin fotoğrafının altında üstü çizili bir notun olması aslında yazan 'ona güvenebilirsin' notunun ne kadar güvenilmez bir bilgi olduğuna bir referanstır. Leonard'ın elinde filmin en başında birçok mekan ve karakter fotoğrafı bulunması, ilk andan gelecek olaylara dair bir yansıma aracı olurken, izleyicide akış adına bir hazırlık oluşturulmasına aracı olur. Hızlı kesme *flashback* sekansları filmin başından itibaren izleyiciye sunulan bir diğer öğedir. Leonard'ın eşiyle yaşadığı güzel anları ve kötü anları diyaloglar esnasında kesik şekilde yaşaması, geçmiş hayatına dair bir bilgi edinilmesine yardımcı olur. Burada görülen sahneler aracılığıyla izleyicide aktif olarak bir görsel hafıza oluşturulur. Hikayenin sonunda (aslında başında), Leonard gerçeklerle yüzleştğinde aynı açılardan gördüğümüz planların işlevinin değişmesi (daha önce bahsedilen insülin sahnesi gibi) izleyicide hikaye içerisinde oyuna sürükleyen ve akışa hitap eden önemli bir unsur olduğu gerçeğini gün yüzüne çıkarır.



Şekil 4.17. Sammy Jankis Görsel. Nolan, C. (Yönetmen) (2000), Memento. US: Summit.

Son olarak bu duruma benzer bir diğer sahne de hayat kadını sahnesidir. Daha önce sadece hızlı *flashback* sahneler olarak gördüğümüz kaza anının başlangıcına görsel olarak direkt referans yapılır. Bu referansın gerçekleri bir sonraki (aslında bir önceki) sahnede öğrenilir. Eski hayatından kalan eşyaları hayat kadınına vermesi ve kazanın olduğu geceyi taklit etme isteğinin Leonard tarafından aksiyona geçirilmiş olduğu öğrenildiğinde ilk görülen sahnenin Leonard'ın gerçeklikten kopmaya başladığına dair bir bilgi değil, aslında bir gerçeğe bağlanma, intikam ateşiyle yüzleşme aracı olarak kullandığı gerçeğiyle baş başa kalınır. Bu durum görsel koşullandırma kullanılarak hem karakterin geçmişine fazlasıyla gerçek gözükken bir perspektifi izleyicinin gözleri önüne sürerken, karakterin iç dünyasında yaşadığı çatışmaları gelecek sahnelerde destekleyen bir noktaya sokacağı bilgisi de izleyiciye verilmiş olur. Hayat kadınına verilen eşyaların daha öncelerde yakılmış olduğu bilgisinin verilmesiyle birlikte karakterin yaşadığı ikilemlere ve travmalara dair bilgi edinmiş ve izleyicinin karaktere yakınlığı da hikaye içerisinde güçlenmiş olur.

4.4 Tenet



Şekil 4.18. Tenet (Poster). Nolan, C. (Yönetmen) (2020), Tenet. US: Warner.

Adı bilinmeyen ve Protagonist (John David Washington) olarak sunulan bir Amerikan askerinin yanlış giden bir operasyon sonrasında kendini insanlığın yok olabileceği gerçeğiyle yüzleşirken bulur. Tenet adlı bir kuruluşa katılmasıyla hem zamanla, hem de insanlığın sonunu getirmeye çalışan kişilerle baş etmesi gereklidir.

4.4.1 Neden – Sonuç

Memento filminin özünde sonuç ilkesi neden ilkesinden önce geldiği gibi, Tenet filminde neden – sonuç ilkesi aslında aynı zaman dilimleri içerisinde yerleştirilerek sonuçları nedenden önce ya da aynı anda gördüğümüz bir yapıya konulmuştur. Karakter motivasyonları aracılığıyla doğan neden – sonuç ilişkileri bir yana, aksiyonlar bağlamında, özünde amaçlanan ‘dünyayı kurtarmak’ ilkesi göze alınınca bu durum ortaya çıkmaktadır. Protagonist kendini Tenet projesinin içinde bulur ve dünyanın, hatta insanlığın ciddi bir tehlike altında olması nedeniyle hikayenin içerisine atılır. Diğer karakterlerden Kat (Elizabeth Debicki) dünyanın kaderinin aslında kendisine çok yakın olan Sator’un (Kenneth Branagh) bağlantılı olması nedeniyle projeye dahil olur. Neil (Robert Pattinson), Protagonist’le aynı şekilde dünyayı kurtarma amacını göz önünde bulundurarak göreve katılmıştır. Neden – sonuç ilişkisi bağlamında, hikaye zamanın içerisinde karakterlerin etken olduğundan bahsedilebilir. Özellikle Neil, filmin en sonunda verilen bilgiyle Tenet kuruluşunun ilk ajanlarından olduğu ve aslında olayların sonucunu diğer herkesten önce biliyor olması, neden – sonuç ilişkisi hakkında soru işaretleri yaratabilir. Tenet’in kurucusu Protagonist olduğundan Neil’in filmin başından beri neden – sonuç ilişkisine dayalı perspektifi, ‘Tenet kurulmazsa bu olay durdurulamaz, Protagonist ölürse Tenet kurulamaz’, olduğundan, Protagonist’i henüz ilk test aşamasındayken ölümden kurtarması gereklidir. Totalinde Neil aracılığıyla yaşanan bu neden – sonuç ilişkisi filmin en sonunda izleyiciye sunulur. Protagonist’in film boyunca sürekli şekilde işleyişe dair sorular yöneltmesi aslında neden – sonuç ilkesinden fazlasıyla uzak olduğuna ve izleyiciye yapılacak olan bilgi akışının merkezine yerleştirilmesi amaçlanarak tasarlanmıştır. Protagonist, Nolan’ın diğer filmlerine nazaran, duygusal olarak neden ilkelerine ve sonuç ilkelerine fazlasıyla minimal şekilde bağlıdır. İzleyici Protagonist’le beraber üst üste gelen neden – sonuç ilişkilerinin olay örgüsünde zaman / mekan oyunları tasvir edilmesine şahitlik ederken, aslında Tenet filminin genel neden – sonuç ilişkisi, bir yan karakter olarak portre edilen Neil karakterinin bildiklerini ve bilmediklerini ekrana zaman içerisinde aktarmasıyla oluşan ve olağanca kafa karıştırıcı şekilde izleyiciye sunulan bir durumdur.

4.4.2 Olay Örgüsü

Olay örgüsü filmin özünde kronolojik ve doğrusal akan bir çizelgede ilerler.

Belirli sekans aralarında, karakterlerin geçmişlerine dair gördüğümüz *flashback* kesitleri dışında filmin 1 saat onuncu dakikasına kadar bu doğrusal akış devam eder. Olay örgüsünde kırılma ve karmaşıklıkla aslında hala doğrusal akan hikaye içerisinde karakterlerin zamanlar arası yolculuk yapmasıyla farklılığa uğrar. Hikaye, neden – sonuç ilişkisi ve motivasyonlar doğrultusunda devam ederken, daha önce tanıklık edilen olaylara gelecekte gelen karakterlerin etkilerine ve neden – sonuç ilişkilerine şahitlik edilir. Bu durumda olay örgüsü içerisinde önceden gözlemlenen aksiyonlar içerisinde yaşanan bazı soru işareti yaratan durumların gerçeklerine ulaşılır ve hikaye akışı bozulmadan devam eder. Filmin doruk noktası, daha önce yaşandığını bildiğimiz bir gün ve olayın etrafında evrilerek, zamansal bir savaşın ortasında kalınmasıyla oluşur. Gelecekte gelen Kat, geçmişteki Sator’un amaçlarını durdurmaya çalışırken, Protagonist ve Neil, Tenet askerleriyle birlikte Sator’un dünyanın diğer ucundaki olayın gerçekleşmemesi için bir ‘zaman savaşı’ içerisine girerler. Askerler hem doğrusal hem de doğrusal olmayan zaman akışında savaşıırken, savaşın askerlere etkileri / sonuçları da karakterler tarafından gözlemlenebilir. Aslında Tenet filminin karmaşık olay örgüsü, doğrusal bir zaman akışı hissiyatını koruyarak bilinen, zaman içerisinde öğrenilen geçmişe ve geleceğe dayalı gerçeklikleri kırmayı başarır. Giriş – gelişme – sonuç formatında ayıracak olunursa, giriş kısmına karakterleri tanıma ve Tenet’ı öğrenme periyodu, gelişme kısmına, Protagonist ve Sator’un birbirini tanıma ve zamansal geçişin (makine eşliğinde) öğrenilmesi ve sonucuna da Protagonist’in zamanda geriye ve ileriye gidebilmesiyle dünyayı kurtarması olarak bölünebilir. Ancak gelişme sonucunda verilen bilgiler eşliğinde, sonuç kısmı, giriş kısmında öğrenilen gerçekleri değiştirip, hikayeyi bir sonuca bağlamak üzerine kurgulanmıştır. Bu durum ele alındığında Nolan, doğrusal akış içerisinde doğrusallıktan uzaklaşan bir hikaye kurmayı başarmış olsa da, olay örgüsünün tekrar eden aksiyonlar üzerinden gerçekleştiği gerçeği bu olgunun işlevselliği hakkında soru işaretleri yaratabilir.

4.4.3 Zaman - Mekan

Tenet filminde zaman – mekan ilişkisi, olay örgüsü başlığı altında da bahsedildiği üzere, anlatının hikayesinde belirli bir rol oynayarak, görsel hafıza aracılığıyla planlanmış sahnelerle yeni perspektifler eşliğinde, yeni gerçeklere tanıklık etme amacıyla tasarlanmıştır. İzleyicide iz bırakan sahneleri tekrardan, başka bir perspektif altında görmek adına zamanda geçişler kullanılmıştır. Bu zaman geçişleri mekanlar aracılığıyla da izleyiciye belli bir şok unsuru yaratmak adına da kullanıldığı

söylenbilir. Örneğin havalimanı sanat galerisi ve otoyol sahnesi. Filmin en belirgin ve akılda kalan sahneleri olmakla beraber, karakterlerin bilmedikleri bir şekilde zamanı terse akan iki karakterle dövüştükleri gözlemlenebilir. Suratları gizli olan diğer iki karakter film zamanının ilerlemesiyle geriye döndürülmüş olarak Protagonist ve Neil olduğu gerçeği izleyiciye sunulur. Bu gibi durumlarda Tenet, zaman – mekan arası ilişkiyi neden – sonuç ilişkisine entegre etmeyi başarmış ve izleyiciye ‘neler oluyor?’ sorusunu en fazla aşıladığı noktalara geri dönülerek belli soruların cevaplarını açıklamayı başarmıştır.

Geriye döndürülmüş zaman kavramının en gözle görülür unsuru ise, karakterlerin geriye dönüş yolculuğuna başladıkları zamanki realitesindeki değişikliklerdir. Sadece zamanda geri gitme unsurunu kullanmak yerine, Nolan, kendisini bu durumda bulan karakterlerin dünyasında aksiyon olarak neden – sonuç ilişkisini de (araba kullanımının zorluğu, vücut fonksiyonları, geriye akan trafik vs.) zaman aracılığıyla göstermeyi başarmıştır.

4.4.4 Karakterler

Protagonist adının ana karaktere verilmiş olması, izleyiciye ana karakterin direkt olarak sunulmasına bir yorum katmış olsa da, karakterin geçmişi, duygusal bağları, hatıraları gibi izleyiciyle herhangi bir sempati yaratabilecek olgunun sunulmaması karakteri gizemli kılmayı başarırken, izleyiciyi karakterden uzaklaştıran unsurlar haline gelmeyi başarmıştır. En temelinde, ana karakterlerin izleyiciyle belli boyutta bir duygusal bağ kurması beklenirken bu durumun Tenet hikayesi içerisinde belki de en az Protagonist’le yaşanması şans değildir. Hikayenin asıl ana karakteri Kat denilebilir. Kendi çocuğunu dilediğince göremeyen, eşi tarafından kontrol altında, baskın bir hayat sürdüren Kat’in iç dünyası izleyiciyle bağdaşlaşma açısından daha uygun bir ana karakter adayı olarak gün yüzüne çıkar. Hikaye, Protagonist’in yaşadıkları üzerinden anlatılarak başlasa da, film Kat’in ve Protagonist’in perspektifleri arasında geçiş yapar. Gördüğümüz *flashback*’lerin Kat’e ait olması ve antagonistin (Sator), Kat’in eşi olması, filmin doruk noktasındaki en büyük aksiyonu aslında Kat’in gerçekleştirmesi gerekiyor olması da bu duruma destek olan öğelerdendir. Bu durumda, hikayenin en başından itibaren hiçbir durumdan haberdar olmayan ve zamanla gerçekleri öğrenmeye başlayan Kat’i korumak, planları yürürlüğe koymak ve ajanlık yapmak dışında herhangi bir duygusal yük barındırmayan Protagonist, aslında izleyici konumundadır. Bu duruma en büyük etken olarak ise,

savaş sahnesinde bazı olumsuz durumlarla karşılaşan karakterler kendilerini ulaşılmak istedikleri parçaya ulaşamazken bulurlar. Bu noktada ‘ana karakter’ olarak tasvir edilen Protagonist’in işleri çözüme ulaştırmak için bir aksiyona geçebileceği beklentisi yaratılırken, aksiyona geçen Neil olur ve günü kurtarmayı başarır. Protagonist kırılma anını demir parmaklıklar arasından, ulaşması gerekene ulaşamamış şekilde geçirir. Filmin en sonunda aldığımız bilgiyle Protagonist, Tenet organizasyonu gelecekte kuracak kişi olacaktır ve karakterin aktarılan önemi aslında bu bilgi altında gizlidir. Ancak bu bilginin filmin final sahnelerinden birinde verilmesi, karaktere boyut atlatıp, gerçek protagonist hissinin izleyiciye işlemek adına yeterli değildir. Dunkirk’de görülen karakter yapısına benzer bir yapı içeren Tenet, karakter motivasyonlarından çok hikayesiyle şaha kalkan ve izleyiciye karmaşık bir olay örgüsü sunmasıyla ön plana çıkan bir yapıdır.

4.4.5 Olgular

Anlatı içerisinde göze batan olguların başında anahtarlık ve oksijen maskesi olguları verilebilir. Bu iki olgu, anlatıya direkt olarak etkide bulunan olgulardır. Filmin ilk sahnesinde Protagonist’in hayatını kurtaran gizemli kişinin çantasında asılı olan anahtarlık film boyunca Protagonist’in de izleyicinin de aklına kazınan bir unsurdur. Henüz Tenet oluşumuna dair hiçbir bilgi sahibi değilken yüzü maskeli bir adam tarafından kurtarılan Protagonist hayatını bu adama borçlu olduğunu bilir ancak ‘neden’ini film boyunca bulmak adına da bir savaş içerisinde. Filmin final savaş sahnesinde Neil, Protagonist’in hayatını kurtarır ve ikilinin yollarının ayrılacağı sahnede ise anahtarlığın Neil’a ait olduğu gerçeği izleyiciye sunulur.



Şekil 4.19. Anahtarlık Görsel. Nolan, C. (Yönetmen) (2020), Tenet. US: Warner.

İlk sahneden son sahneye kadar izleyicide merak unsuru yaratan gizli karakterin zamanla tanınan bir karakter olarak izleyicinin karşısına çıkması ve dünyanın korunmasına yardımcı olacak en büyük güvenlik organizasyonunu kuracak kişiyi bir gardiyan melek gibi koruması, anahtarlık olgusunun karakterin hikaye içerisindeki yerini somutlaştırma amacıyla kullanıldığı, gelecekte şu ankinden daha büyük bir yere gelecek olan Protagonist'in kendi geçmişinde korunmaya değer biri olduğu gerçeğini izleyiciye sunmasında büyük rol oynar.

İkinci olarak oksijen maskesi olgusu, karmaşık olay örgüsü içerisinde karakterlerin hangi zaman akışı içerisinde seyahat ettiklerini belirten olgu olarak karşımıza çıkar. Karakterler, zaman atlamalarını sıklıkla ve spesifik olarak bir makine aracılığıyla gerçekleştirdiğinden, gerçek dünyaya adım atıldığında izleyicide hangi karakterin ne işlev de olduğuna dair önemli vurguları görsel şekilde ekrana yansıtma amacı önemli rol oynar. Bu durumun yanı sıra, kilit sahne olarak verilebilecek sahnelerin gizemini korumak adına da belli başlı bir rolü olduğu söz konusudur. İlk sahne de Neil'in suratını maske dolayısıyla görmememiz ve aynı şekilde havalimanı sahnesinde geriye akışla aksiyona giren karakterlerimizin kendileri olduğu gerçeğini de izleyiciden gizlemeye yarayan olgu olarak sunulur.



Şekil 4.20. Oksijen Maskesi Görsel. Nolan, C. (Yönetmen) (2020), Tenet. US: Warner.

4.4.6 Varlıklar - Uzam

Tenet filminin uzamı, hikaye ilerledikçe değişen bir yapıya sahiptir. Zaman faktörünün *syuzhet*'de neden – sonuç ve olay örgüsü öğelerine olduğu gibi *fabula*'ya

da etkileri gözler önüne serilebilir. İlk bakışta Protagonist'in ölümünden dönüp, Tenet gerçeğiyle tanışmasıyla başlayan *fabula*, savaşla aynı anda dünyanın başka bir bölümünde Sator'un ölümüyle ve Kat'ın huzurlu bir şekilde oğluyla vakit geçirebilme durumuyla biter. Ancak *syuzhet*'te gösterilenler *fabula*'nın ilk bakışta yaratılışından çok farklıdır. Uzamda aynı zaman aralıklarında iki farklı gerçeklik oluşur. Bu durumda filmin *fabula*'sı da ikiye ayrıldığı söylenebilir. İnsanlığın *fabula*'sı ve karakterlerin *fabula*'sı. Karakterlerin zaman atlamalarıyla geriye gidip, dünyayı kurtarmış olma unsuru aslında akışta olan diğer insanlar için herhangi bir değişiklik yaşatmaz. Ancak karakterlerin yaşadıkları durum *syuzhet*'i uzatırken *fabula*'yı da doğru orantılı şekilde karmaşıktırmaya yardımcı olur. Zaman atlaması varlığıyla karakterler belirli bir zaman aralığını iki farklı gerçeklik halinde yaşarlar. 'İnsanlığın *fabula*'sı mı yoksa karakterlerin *fabula*'sı mı ele alınmalı?' sorusu bu noktada kafa karıştırıcı olabilir. Karakterler lineer zamanda ilerleyen insanlara herhangi bir etkide bulunmadığından (Sator dışında) asıl *fabula* insanlığın farkında olmadan geçirdiği, 'bomba testi' olarak bilinen gerçeklik filmin *fabula*'sını oluşturabilir. Ancak insanlığın lineer ilerlediği *fabula*'da Sator'un geçmişte ölümünün geleceğe etkilerini tam olarak bilemediğimizden uzam doğrultusunda Tenet adına net bir yorum yapmak içinden çıkılamayacak bir paradoksa dönüşebilir ya da yanıltıcı sonuçlar doğurabilir. Film içerisinde diyaloglar eşliğinde birden fazla gerçekliğin olabileceğine dair verilen bilgiler de filmin uzamının netleştirilmesine olanak sunmayan öğelerden biridir.

4.4.7 Anlatıcı – Seyirci

Karakterler başlığı altında bahsedildiği üzere, Neil karakteri izleyicinin bilgi almak adına kullandığı bir anlatıcı konumundadır. Neil zaman içerisinde Tenet olgusuna ve zaman atlamalarına dair bilgilerini Protagonist'le paylaşır, öğretir. Bu durum ele alındığında, filmin başından itibaren pek çok durumdan habersiz olan Protagonist, izleyici konumundadır. İzleyici onunla zamansallığın boyutlarına şahitlik eder, başka bir dünya ve gerçeklikle tanışır. Kat karakteri izleyiciyle duygusal boyutta iletişime geçerken, Neil bilgi aktarımı sağlayan ve Protagonist ise bilgileri hazmederek aksiyona geçmeye olanak sunan karakter olarak karşımıza çıkar. Filmdeki üçlü karakter yapısı üzerinden seyirciye hitap ediş bu şekilde gerçekleşir. *Flashback* kullanımının özdeşleştiği karakter olan Kat, izleyiciye hikaye içerisinde hitap eden ve sempati duygusunu ateşleyen karakter olarak kullanılır.

Bu karmaşık hikaye içerisinde diyaloglar çok büyük önem taşır. Aksiyonların izleyici tarafından idrak edilmesi, anlatının akışı için bir numaralı unsurdur. Özellikle Neil aracılığıyla aktarılan diyaloglar kimi zaman izleyiciye direkt hitap edildiği hissini de yaratabilir. Örnek olarak, savaş başlamadan önce Protagonist'in sorguladığı bazı durumlar üzerine gelen 'lineer düşünmeyi bırakamıyorsan, o helikoptere binme' diyalogu verilebilir. Filmin fazlasıyla karmaşık yapısından dolayı izleyiciye hitap edilen buna benzer diyaloglar film içerisinde mevcuttur.

4.4.8 Görsel Koşullandırma

Kullanıma en uygun sahneler, Kat'ın *flashback* sahnesi, oğluyla okul önü sahnesi ve havalimanı sahnesi içerisindeki belirli planlardır. Kat'ın filmin belirli bir bölümünden itibaren hitap ettiği 'tekmeden atlayan kadın' *flashback*'i hızlı kesme olarak karşımıza çıkar ve hikaye içerisinde diyaloglar birden fazla defa pekiştirilir. Hızlı kesme şeklinde gösterilerek izleyiciye yaşatılan görsel koşullandırma durumu filmin doruk noktasında karşımıza çıkar.



Şekil 4.21. Sahne. Nolan, C. (Yönetmen) (2020), Tenet. US: Warner.

Sator'un planını suya düşürmek için karakterler belirli bir anını seçmek zorundalardır. *Flashback* olarak gördüğümüz o an, filmin finaline doğru bir bütün olarak sahneleşerek önümüze sunulur ve sonucunda Kat'ın tekmeden aynı görsel plan eşliğinde atlamasıyla son bulur. Hikayenin doruk noktasının yaşanacağı ve Kat'ın sonunda özgür bir birey olarak hayatını sürdüreceğine dair bilgi aslında filmin başından görsel koşullandırma aracılığıyla sunulmuştur.

Benzer bir durum yine Kat sayesinde verilir. Hikayenin başlarında oğlunu sadece okuldan çıktığında kısa bir süreliğine görebildiğinden bahseden Kat'ın durumu görsel olarak gösterilir. Uzaktan bir POV planı eşliğinde Kat'i oğluyla kısıtlı vakit geçirirken gördükten hemen sonra yanına Protagonist gelir ve kendisine ilk tanışmaları ardından güven duygusunu aşılır. Filmin final sahnesinde Kat, huzur içinde, aynı plan eşliğinde çocuğunu okuldan aldığını görülür. Aynı güven duygusu bu sefer ikili iletişime geçmeden gösterilir. Kat'i öldürtmek için arabada bekleyen Priya'yı Protagonist iş üstünde yakalar. Kat'ın okul önü ilk sahnesi, filmin final sahnesindeki güven duygusuna direkt referans olan bir sahnedir.

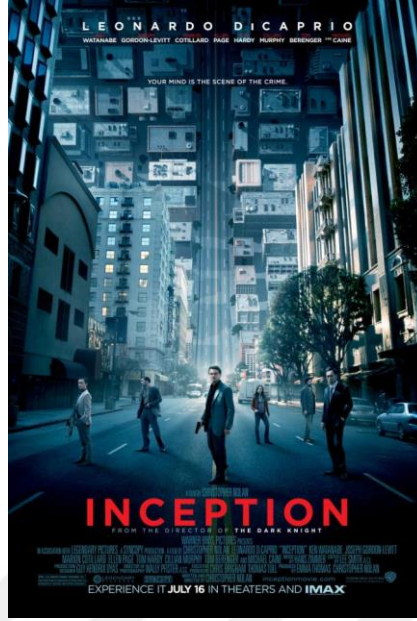
Son olarak fazlasıyla aksiyon içeren havalimanı sahnesinde, kavganın ortasında Neil'in rakibini bir noktada kaskının çıkmasıyla gitmesine izin verdiğini görürüz. Kaskı çıkan kişiyi görmemiş olsak da, sahnenin temposu ve hızı aksiyon aracılığıyla yüksek iken, koridordan gördüğümüz bir medium-shot aracılığıyla bu durum / aksiyon izleyicinin zihnine işler (0.46.23).



Şekil 4.22. Sahne (2). Nolan, C. (Yönetmen) (2020), Tenet. US: Warner.

Karakterler, hikaye ilerledikten sonra terse dönmüş şekilde aynı aksiyon sahnesinde gösterildiğinde, makesi çıkan kişinin Neil'in kendisi olduğu gerçeği izleyiciye sunulur (1.42.45). Bu durum hikayenin akışı açısından Neil'in geleceğe dair bildikleri dolayısıyla aldığı inisiyatife direkt referans olan ve hikayeyi ileri taşıyan önemli bir aksiyon olarak izleyicinin hafızasına kazınır.

4.5 Inception



Şekil 4.23. Inception (Poster). Nolan, C. (Yönetmen) (2010), Inception. US: Warner.

İnsanları uyutarak ve bir makine aracılığıyla onların rüyalarına girerek belirli kirli işlere bulaşan Cobb (Leonardo DiCaprio) kendisini yanlış giden bir soygundan sonra çocuklarına geri dönebilme şansıya karşı karşıya bulur. Bu şansı değerlendirmek için daha önce görülmemiş *inception* hamlesini, ünlü bir iş adamının rüyalarına girerek gerçekleştirmek zorundadır.

4.5.1 Neden – Sonuç

Inception filminde neden – sonuç ilkesi Cobb karakteri baz alınarak açıklanabilir. Küçük çocuklarını haksız yargılandığı ancak kaçıışı olmayan bir dava sebebiyle bir süredir göremeyen Cobb, Saito'nun kendi çıkarlarını gerçekleştirmesi adına kendisine sunduğu teklifi kabul etmesiyle sonuç ilkesine ulaşılır. Bu temel neden – sonuç ilkesinin altında yatan diğer neden – sonuç ilkesinin alt başlıkları da Cobb'un geçmişi üzerinden sunulur. Cobb'un, eski eşi Mal'a (Marion Cotillard) geçmiş zamanda *inception* uygulamış olmasıyla gerçekliğini yitirmesi ve Mal'ın gerçekte intihar ederek 'rüyadan uyanma' girişimini gerçekleştirirken Cobb'a tuzak kurması ve kendisine katil süsü vermesiyle ailesinden uzaklaşması gereken Cobb'un yaşantısı temel alınır. Bu nedenden dolayı geçimini, makinesi aracılığıyla büyük iş adamlarının

rüyalarına girerek, istenilen bilgileri rüyalarından alarak kazanır. Filmin ilk sekansında yanlış giden bu girişim sayesinde Saito'yla (Ken Watanabe) tanışır ve kendisine ailesine dönmesi için bir teklif sunarak asıl neden – sonuç ilişkisinin başlangıcı olur. Fisher'ın (Cillian Murphy) rüyasına girilerek ana aksiyonun başlamasıyla kendilerini beklemedikleri problematik durumların içerisinde bulmalarının asıl sebebi ise, Cobb'un kendi bilinçaltında yaratmış olduğu Mal yansımasıdır. Cobb'u tekrardan rüya dünyasına çekme isteği doğrultusunda, Mal, Cobb ve ekibinin görevlerine burnunu sokarak işlerini zorlaştırır. Bu durum aslında Cobb'un bilinçaltının karmaşası yüzünden yaşanmaktadır. Hikayenin sonuna gelindiğinde ise ana neden – sonuç ilişkisinin sonucu, Saito'nun ölümden dönmesiyle ve anlaşmalarını onurlandırarak Cobb'un Amerika'ya girişini ve evine dönüşünü sağlamasıyla olur. Ancak Nolan, bu neden – sonuç ilişkisinin sonuç kısmını açık uçlu bırakma tercihini kullanmıştır. İzleyici filmin son planında Cobb'un amacına ulaşip ulaşamadığını net bir şekilde idrak edemez. Yoksa edebilir mi?

4.5.2 Olay Örgüsü

Nolan olay örgüsünü, diğer analiz edilen filmlere nazaran zaman kavramıyla oynamak yerine, daraltılan zamanı alternatif bir evren yolculuğu hikayesi bağdaştırmasıyla kurar. Filmin açılış sahnesinden itibaren iki seviyeli bir rüya evreninin içinde olunacağı bilgisiyle, hikayenin temelinde yatan aksiyona dair bilgiler alınır. Ana karakter belirli yüksek mertebedeki insanları bir kimyasalla uyutarak rüyalarına girip bilinçaltlarından bilgi çalma konusunda uzmanlaşmıştır. İlk şahitlik ettiğimiz girişim başarısız olsa da karaktere daha anlamlı bir kapı açılır ancak bu görev her zamankinden daha zordur. Bilgi çalmak yerine rüyasına girdikleri kişinin bilinçaltına bir fikir yerleştireceklerdir. İş vereninin aracılığıyla yeni hedefi hakkında bilgi toplarken, yeni bir ekip kurma arayışına girer. Cobb, ekibine katılan insanlara üç seviyeli bir rüya evreni yaratacaklarını anlatır. Duruma en uzak ve aralarına en yeni katılan Ariadne'ye (Elliot Page) rüya dünyası yaratmanın temellerini aktarır. Kurbanları olan Fischer'ı uzun bir uçuşta uyutarak rüyasına girme işlemine başlanır. Bu noktadan itibaren hikaye tamamıyla rüya evrenlerinde geçmektedir ve gerçek dünyaya hiç dönülmez. Fischer'ın bilinçaltındaki korumalarıyla girdikleri mücadeleyle durumlar kötüye gitmeye başlar. Normalde ölümle gerçekliğe dönülmesi bilgisi, fazla seviye olmasından ötürü gerçekleşemeyeceği bilgisi izleyiciye sunulur. Bu noktada iş vereni ve anlaşmayı tamamlayacak olan Saito vurulmuştur ve hızla

hayatını kaybetmek üzeredir. Ekip planını hızlandırıp ikinci seviyeye iner ve zaman kazanır. İkinci seviyede de belirli problemlerle karşılaşmalarının ardından eninde sonunda üçüncü seviyeye inmeyi başarırlar. Üçüncü seviye başarılı olmak üzereyken ekibin karşısına Mal çıkar ve Fischer'ı vurur. Aynı zamanda Saito'da ölmüştür. Cobb çareyi Ariadne'yle beraber 'araf'a gitmekte bulur. Arafta Mal'la yüzleşerek bilinçaltının yansımaları silmeyi başarır ve Saito'u da alarak, görevde başarılı olmuş bir şekilde gerçekliğe geri dönerler. Saito anlaşılmayı onurlandırır ve Cobb, uçağın Amerika'ya inmesiyle çocuklarına kavuşur. Kendisine gerçekliği tanımlayan aygıtı olan topacını çevirip yaşadığı realitenin gerçek olup olmadığını anlayıp anlayamadan çok özlediği çocuklarına sarılır ve topaç dönmeye devam ederken hikaye biter. Karakterlerimizin karşısına rüya evreninde çıkan problemler, zaten gelişmekte ve derinleşmekte olan hikayeyi daha da karmaşıktırarak izleyicide beklenmedik şok ve katarsis etkilerini gözler önüne sermeyi başarır. Olay örgüsünün temelinde yatan giriş – gelişme – sonuç öğelerinden giriş ve gelişme kısımlarının net bir şekilde gözler önüne serildiği bu filmin özünde yapıtaşını oluşturan 'sonuç' kısmının izleyiciye verilen bilgi eksikliği ve gerçeklik eksikliği dolayısıyla ne noktaya kadar işlevsel olduğuna dair sorular yöneltilebilir. Topacın daha ne kadar döneceği, Cobb'un tüm olaylar aracılığıyla ailesine ulaşabilmiş ya da ulaşamamış olması gerçeğinin somut bilgisinin izleyiciden gizlenmiş olması gerçeği, olay örgüsünde bir açıklığa sebebiyet verir. Bu açıklık filmin tüm var olan olay örgüsünü etkilemekle birlikte uzamında da farklılıklara yol açabilir, açılan kapıların kapanıp kapanmadığına dair ilgi çekici soru işaretlerine yol açabilir.



Şekil 4.24. Kapanış Planı. Nolan, C. (Yönetmen) (2010), Inception. US: Warner.

4.5.3 Zaman - Mekan

Zaman – mekan ilişkisi filmde belirli şekillerde verilmiştir. Öncelikle zaman akışı doğrusal aktarılmıştır. Zamanın akışının bozulduğu noktalar rüya evreni içerisinde gerçekleşir. Nolan ilk sekansın ardından karakterlerin göreve hazırlık sürecini montaj sekanslar eşliğinde hızlandırarak göstermiştir. Karakterlerin işlevlerini gördüğümüz ve Cobb'un iç dünyasına tanıklık ettiğimiz sekanslarla süslenmiştir. Ekibin aksiyona geçişiyle zaman – mekan ilişkisi hikaye içerisinde belirgin bir rol oynamaya başlar. Zaman, rüyalar içerisinde seviye inildikçe daha yavaş işlemeye başlar. Bu durumun hikayeye katkısı Saito'nun ölüm döşeginde olduğu gerçeğini ertelemek ve Cobb'un durumdan kurtulmasına bir şans vermek için tasarlanmış olmakla beraber, insani olarak gördüğümüz rüyaların uzunluğunu da göz önünde bulundurarak, Nolan tarafından gerçekleştirilmiş bir tercihtir. Zamanın yavaş akışı rüya evren seviyelerine inildikçe, üst seviyelerde *slow-motion* kullanımıyla ön plana çıkar. İlk seviye de Yusuf'un (Dileep Rao) sarsıntı içerisinde araba kullanımının etkileri hem zamansal olarak, hem de mekânsal olarak ikinci seviyedeki Arthur'un (Joseph Gordon-Lewitt) görevini zorlaştırır. Araba sarsıntılarıyla koridorda yer çekiminin olmadığı dövüş sahnesine tanıklık ederiz. Bir diğer mekânsal etkiye örnek ise, ikinci seviyenin başlangıcında Fischer ve Cobb'un barda diyalog halindeyken yağmurlu bir havanın absürt şekilde belirmesi verilebilir. Aynı şekilde üçüncü seviyede karakterler iş üstündeyken dağdan çığ inmesi de birinci seviyedeki olaylar da bu durumun bir etkisidir. Özellikle zaman kavramının oynadığı rol karakterler için çok önemlidir. Seviyeler arası belirlenen zamanların kesişmesiyle, karakterler seviyeler içerisinde 'kick' aksiyonu uygulanarak sırayla uyanıp, gerçekliğe dönmek için kendilerine alan sağlayacaklardır. Filmin doruk noktasında Saito'yu bulmak için arafa inen Cobb, aslında zaman – mekan kavramını kaybetmiştir. Zaman – mekan kavramının kaybolma durumuna film içerisinde 'araf' denir. Tüm gerçekliğe dair bilgilerin kişinin zihninde kaybolması durumudur.

Aynı zamanda mekânsal olarak kullanılan ve diyaloglarla da somutlaştırılan bir diğer durum ise, rüya evreninde kullanılan mekanların gerçeğe yakın olması durumudur. Bu durum sayesinde hedef aldıkları kişinin bilinçaltına ulaşmak ve rüya / gerçek arasında bir noktada kalmasına yardımcı olan etkidir. Aynı şekilde mekan unsurunun film dünyası içerisindeki bir negatif olgusu ise, asla gerçek mekanların rüya dizaynı içerisinde yaratılmaması gerektiği üzerinedir. Bu durum karakterlerin

gerçeklikten uzaklaşarak, rüya evreninde kaybolma durumuna etkisi olabileceği bilgisi izleyicilere sunulur. Bu durum dolayısıyla, filmin final sahnesi geldiğinde izleyicinin kafasında Cobb'un ailesine ulaştığı anda araf'ta kalıp kalmadığına dair soru işaretleri oluşur.

4.5.4 Karakterler

Filmde açık ve net bir şekilde protagonist algısı tamamen Cobb üzerine kuruldur. Neden – sonuç ilişkileri, hayat travmaları ve duygusal motivasyonları üzerinden filmin tüm akışı oluşturulmuştur. Akış içerisinde yaratılan antagonist karakteri Mal'ın, aslında Cobb'un bilinçaltında yarattığı bir yansıma olduğu gerçeği, film boyunca Cobb'un kendi iç dünyasıyla bir savaş içerisinde olduğu durumuna bir yorum katmaktadır. Cobb'un çocuklarına karşı olan sevgisi ve özlemi kendisinin en büyük riskleri dair alabilmesine bir kapı açarken, bu duruma karşı olan saplantısı ekibiyle arasında bazı problemlere de sebebiyet vermektedir.

Ekibin tüm elemanları belli başlı görevlerle eşleştirilmiştir. Ariadne rüya evreninin mimarı, Eames (Tom Hardy), rüya evreninde Fischer'in dayısı yansımasını rol edinen kişi, Arthur rüya evrenindeki güvenlik protokollerinin başı ve Yusuf ise kimyasalları hazırlayan kimyagerdir. Uzun çalışma süreci boyunca Cobb ve diğer karakterler aracılığıyla *inception* durumuna uygun bilgiler izleyiciye sunulur. Yan karakterlerin bu işi kabul etmesinin ana motivasyonu paradır. Diğer yan karakterlerden öne çıkan isim Ariadne olur. Cobb'un iç dünyasını izleyiciye, kendisinin öğrenme isteğiyle dolaylı yoldan sunan aracı karakterdir. Genel olarak *inception* durumuna karşı her şeyi yeniden öğrenmesi durumu da göz önünde bulundurulduğunda Ariadne izleyiciyle bir iletişim köprüsü görevi görmektedir. Saito'nun göreve dahil olma isteği kendi şirketini yüceltmek ve görevin başarılı olup olmadığını görmek amacıyla nitelendirilebilir. Onun hayatta kalması, Cobb'un tüm motivasyonunun gerçekleşmesi için gereklidir.

Fischer karakteri Cobb gibi travmaları olan bir karakterdir. Durumların ekibin istediği gibi gitmemesiyle ekiple birlikte çalışmaya başlar. Baba travmasının öne çıkmasıyla ekip tüm isteğini gerçekleştirir. Aynı zamanda Fischer başta bir olağan antagonist görünümünde olsa da filmin sonu geldiğinde izleyicinin sempatisini paylaştığı karakterlerden biri haline bürünmüştür. Bu gelişmeyle birlikte antagonist görevi tamamen Mal'a geçmiştir. Cobb ve Fischer'ın ailevi travmaları, hikayeyi

duygusal olarak taşıyan faktörlerin ve izleyici deneyimini yükselten olguların başında gelir.

4.5.5 Olgular

Inception filminde göze batan iki net olgu mevcuttur. Topaç, olgu olarak Mal ve müzik. Topaç olgusu ana karakterimizin gerçekliğiyle verdiği savaşı temsil ediyordur. Filmde zamanla işlevini öğrendikten sonra, olgunun aslında filmin *fabula*'sı dahilinde geçmişte Mal'ın bilinçaltını zehirleyen olgu olarak ortaya çıktığı söylenebilir. Mal'ın kendini kaybetmesiyle totemi olan topacın kendisine gerçekleri gösteriyor olmasına dayanamayıp bir kenara koyması, uzamda aslında topacın olgu olarak yerini somutlaştırır. *Syuzhet* içerisinde topaç, Cobb'un gerçeklikle yakınlığını veya uzaklığını belirlemekte yardımcı olurken, belirli anlarda karakterin iç dünyasına dair bazı reaksiyonların gözlemlenmesine de yardımcı olur. Örnek olarak Yusuf'un kimyasalı ilk denettirdiğinde girdiği rüya evreninde anlık Mal'a rastlaması sonrası kriz geçirmesi ve hemen topaca sarılması verilebilir. Olgu olarak topaç, gerçeklikten fazlasıyla uzak kalmış ve gerçek olmayan şeyler uğruna hayatında yaşadığı en gerçek duygularını kaybetmiş olmasına bir referans, bir araç, bir yansımadır. Bu gerçeklerin yanı sıra, filmin kaderini de belirleyen olgudur aynı zamanda. Filmin son sahnesinde topacın hala dönüyor olması, düşüp düşmediğine dair bilgi verilmemesi izleyicide anti-katarsis bağlamında bir etki yaratır.

İkinci olarak, Mal. Bir karakterden öte olarak Mal bir olgu olarak da analiz edilebilir. Film boyunca en kritik yerlerde Cobb ve ekibin karşısına çıkarak planlarını alt üst etme çabası aslında başlı başına bir insan olmadığından Cobb'un iç dünyasının yansımasıdır. Cobb'un kendisi için yarattığı Mal, beklenmedik anlarda, engel tanımaksızın karşısına çıkar ve bilinçaltında kalan, 'ona geri dönme ve onunla hayat kurma' ilkelerinin yansıması haline gelir. Cobb ancak filmin doruk noktası geldiğinde uzun süredir bilinçaltında gerçekleştiremediği, Mal'la olan yüzleşmesini bilinçaltında yaşar ve iç dünyasında huzura ermeyi başarır.



Şekil 4.25. Sahne. Nolan, C. (Yönetmen) (2010), Inception. US: Warner.

Son olgu olarak müzik olgusu verilebilir. Film içerisinde gözle görülemeyen bir olgu olmasına rağmen karakterlerin rüya evreninde geçirdiği vakit adına büyük rol oynar. Bahsedilen müzik ögesi, *diegetic* yani film dünyası içerisinde var olan müzik olgusudur. Filmin ilk sekansında zamanın seviyeler arası yavaşladığına referans olarak extreme close-up kullanımıyla bir saat göstermeyi tercih eden Nolan, bu referansı ses tasarımını kullanarak görsel boyuttan işitsel boyuta da taşımayı başarmıştır. Slow-motion kullanımı gibi, teknik bir detay olup, karakterlerin rüya evreninde kalan zamanlarına karşın bir uyarı aracı olması dışında, şarkının seçimi filmin anlatısına da hizmet etmektedir. Kullanılan şarkı ‘Edith Piaf – Non, Je Ne Regrette Rien’dir. Çevirisi ‘hayır, hiçbir şeyden pişmanlık duymuyorum’dur. Şarkının sözlerine bakıldığında anılarıyla, geçmişiyle, pişmanlıklarıyla barışmaya çalışan birinin yaşadıklarının anlatıldığı gözlemlenebilir / duyulabilir. Bu olgu, şarkının içeriğini bilen, araştıran, anlayan izleyicinin bilinçaltında, Cobb’un iç dünyasına direkt referans olduğunu, sadece film dünyası içerisinde zamanı belirleyen bir unsur olmaktan çıkıp, anlatı içerisinde bir seviye daha inilmesini sağlayan bir olgu haline gelir.



Şekil 4.26. Sahne (2). Nolan, C. (Yönetmen) (2010), Inception. US: Warner.

4.5.6 Varlıklar - Uzam

Filmin uzam konusunda *syuzhet* – *fabula* arası ilişki de çok net bazı unsurlar vardır. Filmin uzamının başlangıcı, Cobb ve Mal'ın kendilerine arafta bir dünya kurup orada yıllar gibi geçen bir süre içerisinde kendilerine hayat kurmalarıyla başlıyor. Cobb ilk *inception* deneyimini burada Mal'a gerçekleştirir. Ancak gerçek dünyada geçirdikleri süreye dair herhangi bir bilgi verilmez. *Fabula* içerisinde rüyada geçen süre değil, gerçek hayatta uykuda kaldıkları süre ele alınmalıdır. Araf'ta geçen sürelerinden sonra Mal gerçeklikle baş edemez ve kendisini uyanmak için ölmesi gerektiğine inanarak Cobb'a tuzak kurar ve intihar eder. Cobb davalar yüzünden ailesinden uzaklaşır ve başka ülkelere kaçar. Bir süre geçtikten sonra Saito'yla tanıştığı işi yapar, Saito'nun teklifini kabul eder ve ekibini kurup görevi gerçekleştirme aşamasına koyulur. Fischer'ın rüyalarına uçakta girilir. Uçakta geçen vakitten sonra inerler ve Cobb çocuklarına kavuşur. Ancak bu *fabula* düzeninde *syuzhet*'te sıkıştırılan ve detayları verilen bazı gerçekler de vardır. Filmin en sonunda topacın düşmemesi, Cobb'un çocuklarına kavuşma durumunun gerçekliğini sorguladır. Bu durum da *fabula*'da belirli bir açıklık, uzamın uçakta açık uçlu şekilde kalmış olabileceğine referanstır. Bu durumu anlatı içerisinde kıran belli başlı öğeler anlatı ve seyirci başlığı altında analiz edilebilir. *Syuzhet* bakımından rüya evreninde fazlasıyla aksiyon ve olay yaşanmasına rağmen, bu olayların hiçbirisi gerçek dünyaya yansımaz, dolayısıyla *fabula* – *syuzhet* arası ilişki, olay örgüsünde gördüğümüz pek çok olayın *fabula*'ya yansımama durumuyla özetlenebilir.

4.5.7 Anlatıcı – Seyirci

Fabula'nın sonu olarak açık uçlu biten noktaya en büyük etken Cobb'un çocuklarının hikaye içerisinde kullanımıdır. Cobb kendi bilinçaltında Mal'la baş ederken, belirli durumlarda çocuklarının yansımalarına da şahitlik eder. Bu durum hem Mal'ın yakın çevresinde olabileceğine ilişkin bir yorum iken, bu ögenin daha derinlerinde anlatıma dair önemli detaylar yer almaktadır. Filmin en başından itibaren çocukların suratları izleyiciye gösterilmez. Aynı şekilde Cobb, filmin doruk noktasında Mal'la yüzleştiği sahnede Mal'ın zorlamasına rağmen, çocuklar yüzünü dönmeden kafasını çevirir ve bakmak istemez. Bu durum aslında Cobb'un iç güdüsel olarak gerçek dünyada onların suratını tekrar görmesini istemesiyle doğru orantılıdır. Filmin en son planında topaç hala dönüp, biraz olsun yerinden oynamaya dengesini

kaybetmeye başlamadan önce, Cobb ve izleyici ilk defa çocukların suratlarını net bir şekilde görür. Bu durum anlatı içerisinde Cobb'un gerçekliğe dönüş yapmış olabileceğine en büyük referans. Bir nevi çocukların suratları, Cobb için topacın yerine geçtiği yorumu dahi yapılabilir.



Şekil 4.27. Çocuklar Görsel. Nolan, C. (Yönetmen) (2010), Inception. US: Warner.

Anlatıcı ve seyirci unsuruna hitap eden diğer durumlar, Ariadne'nin işlevi ve ilk sekansın kullanımıdır. Ariadne filmin gelişme kısmı boyunca izleyici konumundadır. *Inception* ögesinin temelini sıfırdan öğrenmesi, izleyiciye de bu karmaşık olay örgüsü içerisinde yeterli bilgi aktarımı sağlama konusunda yardımcı olur. Ariadne diyaloglar eşliğinde izleyiciye köprü görevi görürken, ekibin değişilmez bir parçası haline gelmeyi de başarır.

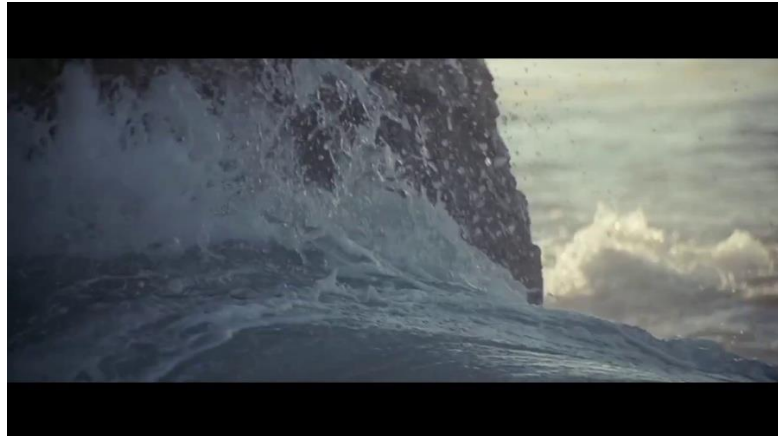
İzleyiciye bir diğer bilgi aktarımı ise filmin henüz başında, ilk sekansta gerçekleşir. Saito'yla tanışılan, başarısız olan girişimde Cobb ve ekibinin belirli unsurları aralarında diyaloglar ve görsel seçimlerle, zaman – mekan ilişkisine referanslarla aktarıldığı görülebilir. Cobb'un dosyadaki bilgileri okurken küvete düşürülmesiyle hem 'kick' teriminin işlevini öğrenilir, hem de bir seviye yukarda suya düşme eyleminin, aşağıdaki seviyede yarattığı etkiye şahitlik edilir. 'Kick' yaşanırken Cobb'un *slow-motion* şekilde suya düşüşü de zamanın seviyeler arası oynadığı role görsel referans şeklinde izleyiciye aktarılmıştır. İlk sekans dahilinde görülen tüm durumlar ve olaylar filmin ilerleyen bölümlerinde hem diyaloglar eşliğinde pekiştirilecek hem de ana aksiyonun yaşanacağı sekanslarda kullanılacak öğelerdir.



Şekil 4.28. Sahne. Nolan, C. (Yönetmen) (2010), Inception. US: Warner.

4.5.8 Görsel Koşullandırma

Görsel koşullandırma başlığı altında, Nolan'ın pek çok filminde gördüğümüz, ilk plan durumu tekrardan gözlemlenebilir. Deniz / dalga görüntüleriyle açılan film, aslında hikayenin doruk noktası geldiğinde aynı görselle açılacak olup, Cobb'un özgürlüğüne bir adım daha yaklaştığı anı temsil eden bir noktaya getirilecektir. Sahnenin devamında yaşlı Saito'yla görüşmesi ve birbirlerine sürekli söyleyecekleri cümlelerin duyulması, gerçekliğe dönüleceğine dair bir yorum yapılmasına da yardımcı olur.



Şekil 4.29. Sahne (1). Nolan, C. (Yönetmen) (2010), Inception. US: Warner.

Bir diğ er unsur ise tekrardan analiz edilen,  ocukların yansımaları durumudur.  ocukların yansımaları film i erisinde g r ld ğ  her an, g rsel olarak, aynı a ıdan, aynı şekilde, aynı yere bakarak ve aynı tarafa ko arak kadrada g z k r ve  ıkarlar. Bu durum izleyicinin hafızasına yer etmektedir. Cobb, filmin sonunda, evine geldiğ inde ve  ocuklarının suratını ilk defa g rd ğ  planda g rsel ko ullandırma devreye girer ve Cobb'un POV'si olarak konumlandırılmış kamera a ısıyla birlikte  ocuklar g r l r. Filmde s rekli tekrar etmesi, Cobb'un  zg rl k motivasyonuyla doğru orantılı olmasından kaynaklı bir beklenti yaratmak adına tercih edilmi tir.



 ekil 4.30.  ocuklar G rsel (2). Nolan, C. (Y netmen) (2010), Inception. US: Warner.

Fischer'in bilin altında filmin sonunda ortaya  ıkan r zgar g l  kullanımı da g rsel ko ullandırmanın etkilerindendir. Filmin 1.11.15'inci dakikasında Fischer'in c zdanından babasıyla bir r zgar g l  tutarken fotoğrafının  ıkması detayı, filmin doruk noktasında tekrardan r zgar g l  olgusuyla kar ımıza  ıkar. R zgar g l n n kasanın i inden  ıkması, g revin tamamlandığına, Fischer'in babası gibi olmayacağıının bilin altına i lendiğini temsil eder.

G rsel ko ullandırmanın son olarak kullanıldığı unsur ise yine hızlı kesme *flashback*'lerdir. Filmin ba ından sonuna dek, Mal hakkında ge en diyaloglarda *voiceover* e liğ inde verilen g rseller, Cobb'un Mal'la ge irdiğı zamanlara referans g rselleridir. Bu g rseller Nolan'ın her filminde olduğı gibi sadece ge mi e a ılan bir kapı olarak değ l, filmin doruk noktasında beliren ve karakterin i  d nyasını yansıtan  gelerin g rselle tirilmiş halidir.  rnek olarak, Cobb, Ariadne'ye Mal ile arafta kaldıkları d nem ya adıkları yeri, evleri ve  evreyi anlatırken ki g r len evler, binalar

ve anılar, kendilerini filmin doruk noktasındaki Cobb- Mal yüzleşmesine görsel olarak koşullandırmak ve hazırlamak adına tasarlanmış sahneler ve sekanslardır. Aynı açılar kullanılarak, izleyicinin hafızasına ışık tutar ve sahneyi karakter ve izleyici adına daha anlamlı hale getirmeye aracı olur.

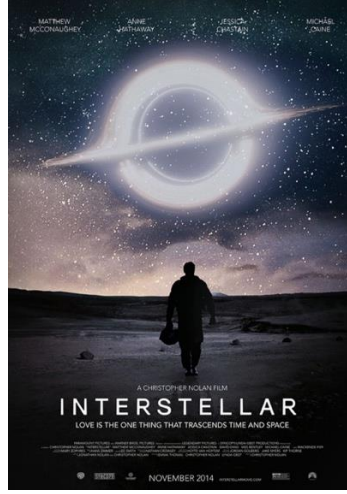


Şekil 4.31. Sahne (2). Nolan, C. (Yönetmen) (2010), Inception. US: Warner.



Şekil 4.32. Sahne (2 - Devam). Nolan, C. (Yönetmen) (2010), Inception. US: Warner.

4.6 Interstellar (Yıldızlararası)



Şekil 4.33. Interstellar (Poster). Nolan, C. (Yönetmen) (2014), Interstellar (Yıldızlararası), US: Warner.

Coop (Matthew McConaughey), yok olmak üzere olan dünyada kalan sayılı astronot eğitimi almış bir aile babası iken, karşısına çıkan garip olaylarla kendisini gizli NASA üssünde bulur. Çocuklarını geride bırakarak insanlığı kurtarmanın yollarını aramaya, uzaya bir göreve gider. Görev esnasında başına beklenmedik olaylar gelirken, dünyada hayat hızla ilerlemeye devam ediyordur. İnsanlığın sonu yaklaşmak üzeredir.

4.6.1 Neden – Sonuç

Interstellar filminde neden – sonuç ilişkisi bilinmeyenler ve bilinecekler üzerine kurulu bir yapıya sahiptir. Olayların ana nedeni ‘dünyanın yok olmasına kesin gözüyle bakılma’ algısı olarak adlandırılabilir. Coop ve ailesi, tarımın ve dünyanın verimliliğinin ölmekte olduğu bir gerçeklikte hayatlarını sürdürürken belli unsurlarla sınanmaktadırlar. Bu durum, Coop’un önüne çıkan ‘neden’lerde ‘sonuca’ ulaşma çabasının temelini oluşturur. Daha sonra oluşacak olan nedenselliklerin de önünü açar. Karşısına çıkan belli başlı olaylar aracılığıyla onu gezegenin gerçeklerini öğrenmeye iten durumlar oluşur. Genç Murph’ün (Mackenzie Foy) odasında bulduğu olgular gibi. Sebebi bilinmeyen şekilde Coop’u yenilenmiş NASA üssüne ulaştırmaya yardımcı olur. Daha sonra gitmemesine dayalı mesajlar gelmesine rağmen, Coop ailesini geride bırakarak insanlığı kurtarmak adına keşif organizasyonunun kaptanı olarak uzaya

gitmeyi kabul eder. Neden ilkesi ‘insanlığı kurtarmak’ olarak genelleştirilse dahi, dünyada var olan insanlar arasında kendi çocukları da dahildir. Bu durum keşfi olabildiğince hızlı şekilde başararak, dünyada yalnız bıraktığı çocuklarına dönerek, onları da kurtarmak filmin sonuç ilkesini oluşturan ana nedendir. Keşif esnasında yaşadığı beklenmedik olaylar ve öğrendiği gerçeklerle neden ilkesi ‘çocuklarını kurtarmak’ olarak değişse de filmin sonuca ulaştığı noktada Murph’ün (Mackenzie Foy / Jessica Chastain / Ellen Burstyn) de yardımlarıyla ikisini de başarmış bir Coop’la karşı karşıya kalırız. Hikaye içerisinde belirli problemler yeni nedenler ve sonuçlar doğururken, karakterin yolculuğunun finaline doğru filmin genelinde nedenini öğrenemediğimiz belirli öğelerinde nedenlerini görürüz. Bu durumla beraber izleyici, duygusal ve hikaye bazlı bir son olgusuyla katarsise ulaşmayı başarır.

4.6.2 Olay Örgüsü

Kronolojik bir akış içerisinde, zaman faktörünün hikaye içerisinde yer alan kullanımıyla karmaşıklaşan bir yapıya sahiptir. Olaylar doğrusal bir akışta gözler önüne serilir, ancak karakterlerin hikaye evreni içerisinde yaptıkları zamansal oynamalarla, izleyicinin beynine mantıksal bir form oturtulmuştur. Coop ve ekibi, Miller’ın gezegenine gidene kadar olay örgüsü doğrusal seyreder. Coop tükenmekte olan dünya içerisinde Murph aracılığıyla odasında belli mesajlar keşfetmeye başlar. Bu mesajlar kendisini NASA ve en sonunda ailesini geride bırakıp uzaya çıkmasına sebebiyet verir. Uzaya gelindiğinde dünyayla tek iletişim aracı gönderilen görsel mesajlar ve kısa sekanslar eşliğinde ailenin son durumuna ilişkin gördüğümüz kesitlerdir. Bu durum Coop ve ekibinin Miller’ın gezegenine varmaları ve yaşadığı olaylarla dünyada yaklaşık yirmi yıla yakın zaman geçer ve bu olay karakterlerimizin içinde bulunduğu durumu komplikeleştirir. Bu noktadan sonra olay örgüsünde Coop ve ekibini geride bırakıp yirmi yıl sonraki dünya düzeni, Murph’ün gözünden aktarılır. Murph’ün NASA’da çalışmaya başladığını ve işinde başarılı olduğu bilgisi sunulur. Zaman içerisinde Coop’un ve Murph’ün aksiyon alma durumlarını değiştirecek belirli bilgiler öğrenilir. (Prof. Brand’in Plan A’nın hiçbir zaman yürürlükte olmadığını söylemesi) Hikaye, bir süre sonra tekrardan uzayda devam eder ve Dr. Mann’in (Matt Damon) de bilgisi verildiği gibi kahraman bir karakter olmadığı bilgisi verilir. Bu noktadan itibaren dünya ve uzay arasındaki olayların paralellikleri montaj sekanslar eşliğinde, mekânsal geçişlerle izleyiciye sunulur. Filmin doruk noktasında Coop’un karadeliğin içerisinde, geçmişiyle kurduğu iletişimle kendisini ve kızını yaşamış

olayları ve olayların sırlarını çözerek, gelecekte aldığı kuantum bilgiyi aktarması için kullandığı bilgisi verilir. Bu olaylar yaşanırken dünyada 52 yıl geçer. Dünyadaki insanlığın, keşiflerinde buldukları gerçekler ve bilgilerin gelecekte Murph tarafından yürürlüğe sokularak kurtarıldığı bilgisi verilir. Ölüm döşeginde olan Murph'le duygusal olay örgüsü kapatılırken, montaj sekans ve *voiceover*'lar eşliğinde Coop, yeni gezegende yalnız kalan Brand'e (Anne Hataway) gitmek üzere yeni bir yolculuğa adım atar. *Flashback*'lerin de kullanımıyla olay örgüsünde ucu açık bırakılan sorular cevaplanırken, karakterlerin motivasyonları ve amaçları filmin sonunda başarılı ancak sarsıcı bir şekilde tamamlanmış olur.

4.6.3 Zaman - Mekan

Hikaye içerisinde zaman – mekan ilişkisi çok önemli bir rol oynamaktadır. Distopik bir gerçeklikte geçen filmde, mekan kullanımı gerçeğe ve bildiklerimize olabildiğince yakın şekilde portre edilmiştir. Nolan'ın yıllarca süren kuantum araştırmaları sonucu bir karadelik görseli, uzayda gösterilen mekanlar, gezegenler, bizlerin bildiği gerçekler aracılığıyla ekrana yansıtılmıştır. Yaşadığımız dünyanın üretkenliğinin eksikliğinin yansıtışı gerçek beklentilere dayanarak yaratılmıştır. Bu araştırmalar sayesinde karakterlerimizin ulaştığı, yolculuklarını yaptığı mekanlar izleyicide belirli bir hafızaya sahip olmasına ve özdeşleşmesinde büyük rol oynar. Zaman geçişleri olay örgüsünde bahsedildiği üzere kullanılmıştır. Bir kavram olarak ele alındığında, karakterlerin sürekli bir zamanla yarış içerisinde olmalarıyla beraber, zamanda yaşanan değişiklikler karakterlerin karakteristik, psikolojik ve fiziksel özelliklerine etki ederken, bir yandan da hikayeyi karmaşıktırmada büyük rol oynar. Filmin zaman – mekan kavramları aracılığıyla ön plana çıktığı en net sahne olarak karadelik sahnesi verilebilir. Hikayenin gelişme bölümünün sonu ve sonuç bölümünün başı olarak adlandırılacak sahne içerisinde, ana karakter bir karadelik içerisinde beşinci boyutla tanışır. Bu boyut zamanın mekânsal boyutta yansımasıdır. Nolan yarattığı görsel, şematik düzenle, *flashback* ve *flashforward* tekniklerinin kullanımıyla, bir montaj sekans içerisinde zaman – mekan algısını görülmemiş boyutlara taşımayı başarır. Görsel hafıza aracılığıyla yaratılan zamansal düzen, Murph'ün çocukluğunda, izleyicinin de şahitlik etmiş olduğu olayları başka bir perspektif üzerinden gün yüzüne çıkararak, belirli soruların cevaplarını bulmak adına geliştirilmiş, yaratılmıştır.



Şekil 4.34. Beşinci Boyut. Nolan, C. (Yönetmen) (2014), Interstellar (Yıldızlararası), US: Warner.

Özellikle gelişme bölümü içerisinde zamansallığın çokça bozulduğu, mekanların çokça değişip, başkalaştığı akışta, hikayeyi sona ulaştırmak ve karakterlerin motivasyonlarını bağlayabilmek adına uygulanmış bir anlatısal seçimdir.

4.6.4 Karakterler

Intersellar filmi içerisinde karakterler belirli temalar ve motivasyonlar üzerinden ilerlemektedirler. Totalinde, tüm karakterler insanlığın kurtulması adına savaş verirken, hepsinin kişisel olarak ‘aşk ve sevgi’ temasına da tutunduğu söylenebilir. Belirtilen bu tema eşliğinde, tüm karakterler benzer yolculuklardan ve bilinmezliklerden geçerek gelişir ve evrilirler. Dr. Mann, Prof. Brand, Romilly (David Gyassi), Donald (John Lithgow) ve Tom (Timothée Chalamet) izleyiciye diyaloglar üzerinden bulundukları durum ya da evrene ilişkin bilgi akışı sağlayan, amaç ve motivasyonları daha farklı aşılanmış karakterlerdir. Dr. Mann’in bencil hayatta kalma duygusu bu karakterler arasında en ön plana çıkan motivasyona sahip olan karakter haline gelir. Diğer karakterler ele alındığında, aşk ve sevgi teması üzerinden kişisel motivasyonlarının geliştiği gözle görülebilir. Coop, ailesine geri dönme ilkesi üzerinden kendi gerçekliğine bağlıdır; Brand, görmediğimiz, yaşayıp, yaşamadığını bilmediğimiz, bir olası yaşam kaynağı içeren gezegenden sinyal gönderen Edmunds’a olan aşkına bağlıdır; Murph, babasının kendisini terk etmediği ve bir gün geri döneceği ilkesiyle, sevgi ve aşk teması arasında gelişen karakterler olarak yerlerini alırlar. İki saat elli dakikalık zaman içerisinde Coop, bir protagonist olarak net bir çizgide bulursa

da, Murph ve Brand karakterleri sadece birer yan karakter değil, hikayenin ana teması olan aşk ve sevgi ilkelerini, insanlığın kurtulması ilkesiyle doğru orantılı şekilde bağlayan karakterlerdir.

Bahsedilen karakter yapıları dışında ‘insansı karakter’ yapısı da göze çarpabilir. Bu karakterler TARS ve CASE’dir. İzleyiciye bilgi akışını sağlayan robot karakterler olup, herhangi bir duygu iletişimi sağlamasalar da izleyicide fazlasıyla sempati yaratan insansı karakterlerdir.



Şekil 4.35. İnsansı Karakter. Nolan, C. (Yönetmen) (2014), Interstellar (Yıldızlararası), US: Warner.

Tanıklık edilen küçük ve büyük olaylar içerisinde çözümleyici rol oynamaları ve diyaloglara katılan komedi unsuru aracılığıyla izleyiciler, bu insansı karakterlerin, gösterilen amaca hizmet etmesi ve hikaye içerisinde var olmaları adına sempatik duygular beslerler. Aynı zamanda bu karakterler, genellikle izleyici sempatisinin üst düzey aşıldığı ana karakter Coop ve hikayenin önemli karakterlerinden Brand’in, hayatta kalmaları için çaba sarf etmeleri ve ana motivasyonlarını bu ilkenin oluşturuyor olması, izleyicide yaratılan pozitif duyguları tetikleyen bir diğer öge olarak gün yüzüne çıkmaktadır.

4.6.5 Olgular

Filmde yer alan olgular; hayalet, ‘they’, beşinci boyut / kitaplık ve saat olarak belirlenebilir. Hayalet olgusu açılış sekansları itibariyle çok göze batmayan bir olgu olarak yansıtılsa da, hikaye ilerledikçe giriş kısmından, gelişme kısmına geçiş

aracılığında büyük rol oynar. Coop'u olay örgüsünün temeline götüren olgu olarak hikayeyi oluşturmakta yardımcı bir etken iken, filmin sonuç bölümü gelip çatığında ise hikayeyi mantıksal ve duygusal boyutta bağlama konusunda en büyük rolü oynayan olgu haline gelir. Nedeni izleyiciden gizlenen ancak hikayenin orta yerinde yer alan bu olgu, izleyicide merak unsurunun henüz ilk anlardan yaratılıp, izleyiciyi hikayeye bağlama konusunda da önemli rol oynamaktadır. Diyaloglar eşliğinde, sonuç bölümünde baba – kız buluşması yıllar sonra gerçekleştiğinde 'benim hayaletim sendin' cümlesi, olgunun gücünü duygusal boyuta taşımış ve izleyicide katarsisi tetikleyen en büyük durumlardan da biri haline gelmiştir.

İkinci olarak göze çarpan olgu 'they' olgusunun kullanımıdır. Filmin ilk dakikalarından itibaren hikaye içerisinde insansı başka oluşumların hikayeye katabileceği derinliğe dair bilgiler izleyiciye aktarılır. Yatak odasında yaşanan olaylar, 'ilk dokunuş' sahnesi, karadeliğin uzayda belirmesi ve olgunun gerçeğinin ortaya çıktığı, beşinci boyut sahnesi örnek sahneler olarak verilebilir. Sonuç bölümündeki beşinci boyut sahnesine kadar izleyicinin hafızasına farklı bir şekilde kazınmış olan bu olgu, beşinci boyut sahnesiyle karakterlerin tematik hayatta kalma içgüdüsüyle birleşir. Karadeliğin ve beşinci boyutun 'they', yani insansı başka varlıklar tarafından değil, gelecekteki insanların, insanlığın kurtulmasına aracı olabilecek başka bir gerçeklikte yaratmış olduğu bilgisiyle beklenti kırılır. Bu durum Coop'un görsel koşullandırmanın da yaşandığı 'first handshake' yani 'ilk el sıkışma' sahnesiyle tescillenmiş olur. Daha önce gördüğümüz sahnede 'they' tarafından gerçekleştirildiğine izleyicinin neredeyse emin olduğu aksiyon, filmin sonunda çözümlenir ve yaratılan bu olgu filmin sonunda yerini hikayeye daha tematik şekillerde hitap edecek bir konuma bırakır.



Şekil 4.36. 'They'. Nolan, C. (Yönetmen) (2014), Interstellar (Yıldızlararası), US: Warner.

Beşinci boyut ve kitaplık olgularının ortak bir olgu olarak hitap edilmesinin sebebi, diyaloglara dayanır. Coop'un Murph'e 'kitaplığın seninle konuşmaya çalışmıyor' şeklinde yaptığı çıkışın ardından hikayenin finalinde Coop'un kitaplıkta hayalet olup, kitaplık aracılığıyla Murph'le iletişime geçmeye çalışması, Murph'ün vaz geçmeden kitaplıkla arasında bir iletişim bağı olduğuna inancının kırılmaması, tematik olarak karakterleri bağlayan unsurlardan biridir. Hikayenin bel kemiğini oluşturmakla beraber, Coop ve Murph arasındaki sevginin aşılamayan bir duvar olarak portre edilen kitaplık üzerinden yaşanması, hikayenin akışına ve olay örgüsünün bağlanmasına büyük katkı sağlar.



Şekil 4.37. Kütüphane. Nolan, C. (Yönetmen) (2014), Interstellar (Yıldızlararası), US: Warner.

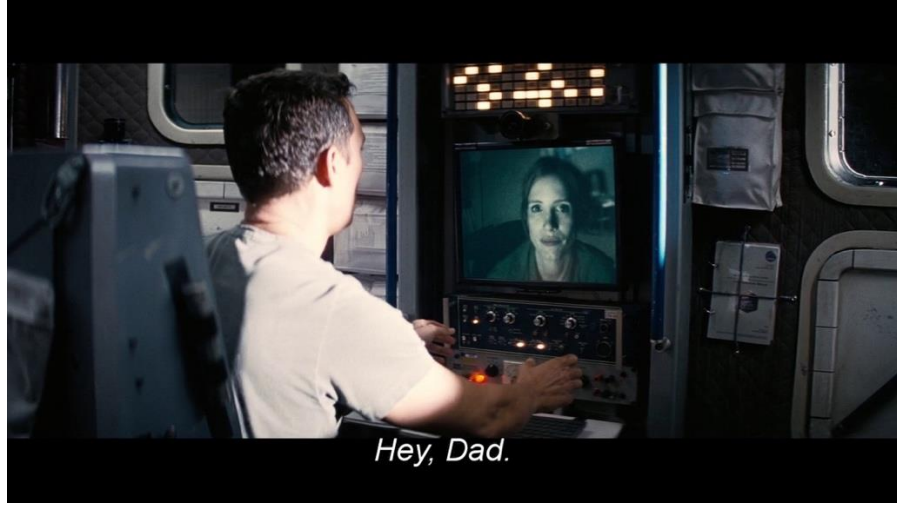
Aynı şekilde saat olgusu, karakterleri duygusal olarak bağlamakla beraber, kuantum bilginin insanlığa doğru akışını sağlayan aygıt haline de gelmektedir. Bir babadan kızına, birbirlerinden uzak olacakları bir sürece girmeden önce verilen bir hediye, aslında duygusal boyutta değerinin daha da üzerine çıkarak, hikaye içerisinde insanlığın kurtulmasında en büyük aracı boyutuna getirilmiştir.



Şekil 4.38. Saat. Nolan, C. (Yönetmen) (2014), Interstellar (Yıldızlararası), US: Warner.

4.6.6 Varlıklar - Uzam

İsminden de anlaşıldığı üzere, Interstellar filminin uzamı yıldızlar arası bir boyutta var olmaktadır. Bu boyut sebebiyle, *syuzhet* – *fabula* ilişkisi, diğer filmlerine nazaran gözle görülebilir farklılıklar barındırır. Hikaye *fabula*'sının başladığı andan, son bulduğu ana kadar, film zamanı yaklaşık 70 yıllık bir dönem içerisinde geçer. Zamanda görecelik kanunun da hikaye içerisinde kullanımıyla, *fabula*, *syuzhet* içerisinde daraltılarak yaklaşık iki saat elli dakikaya sıkıştırılır. Miller'ın gezegeninde geçen yaklaşık 14 yıl, yüksek aksiyon sekanslarıyla tetiklenecek şekilde dakikalar içerisinde anlatılırken, dünya evreninde geçen zamana dair herhangi bilgi izleyiciye aktarılmaz. *Syuzhet* akışına izleyici bu noktada görsel olarak şahitlik edemez. Bu durum sonuç bölümünde, duygusal katarsisinde boyutunu yükseltmek adına gizli tutulmuştur. Coop, kuantum bilgiyi aktardıktan sonra karadeliğin dışına atılmasıyla, yeni bir gezegene yolculukta olan, elli iki yıl gelecekteki insanlığın onu bulmasıyla, yeni bir gerçeklikle tanışır. *Syuzhet* içerisinde geçen elli iki yıla dair herhangi görsel bilgi izleyiciye sunulmaz. Coop, Murph ile elli iki yıl sonra ölüm döşeginde ve başarıyla işlenmekte olan A planı esnasında karşılaşırlar. *Fabula* elli iki yıl ilerlerken, *syuzhet*, Coop'un deneyimlerine dair görsel bilgileri aktarırken, izleyici ve Coop için fark edilmeden geçen bir zaman dilimine dönüşür. Bu *syuzhet* – *fabula* arası ilişkinin kullanımı, film içerisinde protagonist yapısını oluşturup, izleyiciye aksiyonları ve bilgileri onun perspektifinden anlatarak duygusal ve deneyimsel bağ kurmada ve sempati oluşturmada yardımcı olan bir anlatısal uygulamadır. Bahsedilen *syuzhet* – *fabula* ilişkisi bağlamında zaman geçişleri hikaye içerisinde genellikle video mesaj varlığı aracılığıyla sağlanır. Video mesajların izlenmesiyle sağlanan hem mekânsal, hem zamansal geçişler, anlatı ilerledikçe olay örgüsünü bağlamak adına yerini montaj sekanslara bırakır.



Şekil 4.39. Mesaj Görsel. Nolan, C. (Yönetmen) (2014), Interstellar (Yıldızlararası), US: Warner.

4.6.7 Anlatıcı – Seyirci

Nolan, anlatıcı ve seyirci arasındaki ilişkiyi pek çok filminde görüldüğü gibi en fazla diyaloglar düzeyinde kullanmıştır. Diyalog kullanımı, hikaye içerisinde verilen karmaşık bilgilerin izleyiciye doğru ve anlaşılabilir şekilde aktarımını sağlayan en büyük ögedir. Örnek olarak, Romilly'nin Coop'a bir karadeliğin ne işe yaradığını ve nasıl oluştuğunu sorduğu sahne verilebilir (0.58.48). Romilly görsel şekilde kağıt ve kalemle yaptığı ve durumu anlattığı sahne ile, izleyici için kafa karıştırıcı bir durum aydınlanmış olur.



Şekil 4.40. Sahne. Nolan, C. (Yönetmen) (2014), Interstellar (Yıldızlararası), US: Warner.

Bunun yani sıra duygusal yükün yükseltildiği ve karakter amaç ve motivasyonlarına etki eden belirli diyalogların da kullanıldığı gözlemlenebilir. Örneğin Prof. Brand'in 'Do Not Go Gentle Into That Good Night' şiirinin kullanımı verilebilir (0.49.33). Şiir içerisinde ölüm, meydan okuma, aile ve canlı olma gibi temalar dikkat çekebilir. Karakterlerin dünyayı terk ederken Prof. Brand'le yaptıkları video konuşmasında şiire ilk defa şahitlik edilir. Kullanılan şiir aslında karakterlerin gücüne, yaşam hırsına, kaçınılmaz ölüme, geride bıraktıklarına dair son kez yapılan bir çağrı anlamını taşımaktadır. (Guo & Wang, 2016) Şiirin daha sonra filmin iki antagonist denilebilecek karakterleri olan Prof. Brand (tekrardan) ve Dr. Mann tarafından söylenmiş olması, aslında dünyada yaşayan tüm insanların başından beri ölüme terk edilmiş olduklarına dair yapılan bir yorum haline gelmektedir.

Filmin son diyalogu olan Murph – Coop diyalogu, filmin duygusal anlatısını diyaloglardaki detaylar eşliğinde taşıdığına bir örnek teşkil edebilir. Coop, Murph'ü geride bırakmadan önce fazlasıyla duygusal bir sahnede geri dönüşüne dair verdiği 'söz' vurgulanır. Coop hikayenin sonunda Murph'le kavuşup, nasıl geleceğine inandığını sorduğunda 'çünkü babam söz verdi' cümlesiyle karakterler arası tematik bağlamda açılan parantez kapanmış olur ve izleyici karakterlerin amaç ve motivasyonlarının sonuçlanmış olduğunu katarsise ulaşarak hikayenin kapanışını deneyimler. Bu durumun bir benzeri, Brand'in, Coop'u, Edmunds'un gezegenini keşfe gitmeye ikna ettiği sahnede gözlemlenebilir. Brand, Coop'a 'aşkın insanlar tarafından yaratılmadığını, incelenebilir, güçlü ve bir insanın zaman – mekan boyutları arası hissedilebilen bir varlık' (1.26.33) olduğunu anlatır. Bu cümle tamamen filmin neden – sonuç ilişkisini, olay örgüsünü ve tematik olgularını bağlayan ve gözler önüne seren bir cümledir. Filmin genelinde diyaloglar izleyici deneyimine direkt anlatı içerisinde katkıda bulunur.

Diyaloglar dışında bir diğer öge ise 'belgesel türü görsel' kullanımıdır. Filmin açılış sahnesi dahil olmakla birlikte, giriş bölümünde izleyiciye evrene ve gerçekliklere dair bilgiler sunulması adına, izleyiciye görsel olarak belgesel filmlerinden aşına olunan bir röportaj sahnesi gösterilir. Sahnede yaşlı jenerasyondan bazı kişilerin dünyanın koşullarını anlattığı ve belirli bilgiler verdiği gözlemlenir. Bu durum görsel işlevinden ve aktarılan bilgilerden öte, izleyiciyle anlatısal bağlamda iletişim kurabilmek adına da yapılmış bir seçimdir. Coop, sonuç bölümünde Plan A'nın içerisinde kendileri adına yapılmış eski evinde gezerken, etrafta bahsedilen görüntüler gözlemlenebilir. Sahne içerisinde kimliği belirsiz bir kadın karaktere

kamera hareketiyle vurgu yapılır. Filmin ilerleyen dakikalarında vurgu yapılan kadın karakterin yaşlanmış Murph olduğu bilgisi verilir, gösterilir. Nolan, izleyiciye bilgi aktarımını gerçekçi ve inanılabilir kılmak adına çıktığı yolda, seçimleriyle izleyicide duygusal bir özdeşleşme yaratabilmek adına girişimlerde bulunmuştur.



Şekil 4.41. Belgesel Seçim Görsel. Nolan, C. (Yönetmen) (2014), *Interstellar* (Yıldızlararası), US: Warner.

4.6.8 Görsel Koşullandırma

Görsel koşullanmanın yaşandığı durumlar arasına iki durumu sokabiliriz; *flashback* kullanımı ve uzayda mekiğinde kullanılan ‘bağlanma’ planları. Anlatı boyunca izleyici dikkatini özellikle çeken bir plan bulunur. Bu plan Murph’ün küçüklüğünde ilk kitabın düşüşüyle ıslak saçını tararken dönüp kitaplığa baktığı ve kameranın kitaplığın POV’si olarak konumlandırılmış olduğu plandır. Doğrusal akan zamanda ilk kez gördükten sonra, Murph’ün büyümüş halinin eski odasına geldiği sahnenin başında *flashback* şeklinde ve Coop’un beşinci boyuta geçtiğini fark ettiği ilk planda kullanılır. Aynı zamanda Coop’un ölümle yüzleşmek üzere olduğu an esnasında da gözlemlenebilir (1.49.33). İzleyiciyi olayların başladığı ana götüren ve hikayenin bu noktaya geleceğine hazırlayan tetikleyici bir görsel olarak kullanılır. İki karakter zamanın ve mekanın kırıldığı bir boyuttan neredeyse aynı anda yaşadığı iletişimi ve gerçeklerin farkına varma durumunu yansıtan plan olarak izleyici hafızasına kazınır (2.21.57).



Şekil 4.42. Sahne. Nolan, C. (Yönetmen) (2014), Interstellar (Yıldızlararası), US: Warner.

İkinci olarak ‘bağlanma’ planları. Bu planlar öncelikle karakterlerin yolculuğunda önemli bir ilk adım olarak belirlendiğinden, *close-up*’lar eşliğinde gerilim yükseltilecek izleyiciye sunulmuştur (0.46.02). Kilitlerin birbirlerine oturduğu an, izleyici karakterlerin huzurlu ve sağ salim olacakları bilgisiyle rahatlar ve gelecek aksiyonları beklemeye koyulur. Bu görseller, Dr. Mann’in mekiği kaçırıp kendini üsse bağlamaya çalıştığı sahne içerisinde tekrardan aynı gerginlik korunarak kullanılır (2.04.40).



Şekil 4.43. Sahne (2). Nolan, C. (Yönetmen) (2014), Interstellar (Yıldızlararası), US: Warner.

İlk görseller eşliğinde yaratılan gerginlik ve beklenti hissi, bu sahnenin temelini oluşturmak için tasarlanmıştır. İzleyici beklentisi, Dr. Mann'in yanlış bir aksiyon gerçekleştireceğine dair olur ve gerçekleşir. Başarısız olan kitlenme esnasında hava basıncı dolayısıyla kapı patlar ve karakterler kendilerini daha da büyük bir sorunun içerisinde bulurlar. Bu sorun filmi doruk noktasına ulaştırmak adına büyük rol oynar.



BÖLÜM 5

5. SONUÇ

Christopher Nolan'ın sinema dünyasında 1900'lü yılların sonundan itibaren ortaya çıkan ve giderek gelişmekte olan 'karmaşık anlatı' şeklini, özünde koruyarak, yenilikler katması, çalışmanın temelini oluşturmaktadır. Yenilenmiş olan karmaşık anlatı tarzının öncüsü olarak gördüğüm Nolan, günden güne gelişmekte olan sinematik öğeleri bir araya getirerek, biz, izleyicilere farklı hikayelerin kapılarını aralamayı başarmaktadır. Buckland'ın 'puzzle films' teorilerinden, Elsaesser ve Campbell'ın karakter üzerinden giden 'kahramanın yolculuğu ve akıl oyunu filmler' teorilerine, Chatman 'yapısal analizinden' yola çıkarak, kendine has bir anlatım tarzını ortaya koymayı başaran Nolan'ın öncüsü olduğu bu anlatım tarzının analizi bu şekilde okuyucuya sunulmuştur.

Analizler doğrultusunda, öğelerin hikayesel kullanımı baz alınarak ortaya çıkan temel grafik şu şekildedir;

Tablo 5.1. Analiz Kullanım Grafiği 1

Filmler / Terminolojiler	Dunkirk	The Prestige	Memento	Tenet	Inception	Interstellar
Neden - Sonuç	✓	✓		✓	✓	✓
Olay Örgüsü	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Zaman - Mekan	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Karakterler		✓	✓		✓	✓
Olgular	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Varlıklar - Uzam	✓	✓	✓			✓
Anlatıcı - Seyirci	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Görsel Koşullandırma	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Grafiğe göre, anlatının temelinde yatan unsurların hangisinin kullanıldığı, ne şekilde kullanıldığı ve işlevselliği çok önemlidir. Analizlerde de bahsedildiği üzere,

Interstellar ve The Prestige filmlerinde bahsedilen olguların hikayeye doğrudan etkilerinin işlevselliği göze çarpar. Ancak, Dunkirk, Memento, Tenet ve Inception filmlerinde maksimum iki olmak üzere belirli ögeler işlevselliğini diğer ögeler kadar ön planda bulundurmaz. Bu ögelerin eksikliği bahsedilen filmlerin ‘kalitesini’ herhangi bir şekilde düşürmez veya bahsedilen yenilikçi anlatının dışında kaldığının bir göstergesi değildir. Grafikte önemle incelenmesi gereken durum, her filmde görülen ortak ögelerdir. ‘Olay örgüsü, zaman-mekan, olgular, anlatıcı – seyirci ve görsel koşullandırma’ ögeleri, analizlere göre anlatının olmazsa olmazlarıdır. Joseph Campbell ve Thomas Elsaesser başta olmak üzere, karmaşık anlatı içerisinde karakter faktörünün ne kadar önemli bir rol oynadığı hakkında belirli teoriler geliştirmişlerdir. Ancak Nolan filmlerinde ‘karakter’ ögesinin karmaşık anlatı temelinde arka planda kalabileceğini savunmuş ve hikayenin total anlatımına herhangi bir etki etmeyebileceğini kanıtlamıştır. Dunkirk ve Tenet filmleri herhangi bir ana karakterin hikayenin karmaşık anlatısına bir etkisi olmayacağının en büyük örnekleridir. Her iki filmde de ‘protagonist’ algısı hikayenin gidişatına etkisi olsa bile anlatıyı karmaşıktırarak bir yapıya sahip değildir; Elsaesser’in ve Campbell’ın teorilerinde sunduğu ögeleri içerisinde barındıracak bir yapıda olmalarına da gerek yoktur. Her iki filmde de karakter yapısı, ana karakterden ziyade yan karakterler üzerinden kurulur ve karmaşık anlatının temelini oluşturan bir unsur değildir. Her iki filmde de karmaşık anlatının temelini oluşturan unsur zaman – mekan olarak analiz edilebilir.

‘Karakter’ ögesi dışında göze çarpan diğer iki unsurdan birisi ‘varlık-uzam’ ögesidir. Grafikte boş bırakılan iki film bir kez daha ‘Tenet’ ve ‘Inception’dır. Grafikte belirtilmeyen bir unsur olarak her iki filmin de içerisinde ‘varlık’ kavramı altında ögelere sahip olduğudur. Ancak bu durum ‘uzam’ açısından geçerliliğini kaybeder. Analizlerde de belirtildiği üzere, Inception filminde uzam kavramı tamamı ile ucu açık bırakılmıştır. Karakterler de dahil olmak üzere, izleyiciler hikayenin gerçekliği hakkında soru işaretleri ile filmde ayrılırken, aynı soru işaretleri ana karakterimiz Cobb için de geçerlidir. Bu durum uzam faktörünün belirtilme gerekliliği üzerinde yeni karmaşık anlatı genelinde ‘gerekli değil’ olarak kategorize edilmiştir. Öte yandan ‘Tenet’ filminde uzam faktörü Liam karakteri üzerinden bozulduğundan, filmin uzamının bilinmezliği, filmin ‘zaman’ konsepti üzerinden yaptığı sorgulamalar aracılığıyla üzeri kapatılmıştır. Hikayenin sonuna gelindiğinde syuzhet hakkında bilgi sahibi olursa da, son planda da dahi uzamın nereye kadar uzandığına veya uzanacağına ilişkin bir bilgi sahibi olunması mümkün değildir. Günün sonunda karakterimiz,

zamanlar arası çalışan bir casus kimliğine bürünmüştür ve hikayenin başının aslen nereden başladığı ve nerede biteceği, bahsedilen diğer tüm faktörler göz önünde bulundurularak, Nolan tarafından belirtilmemiştir. Bu sebepten ‘uzam’ faktörü, bir filmin anlatı temelinde ‘belirtilmesi gereken öğelerden’ biri değildir.

Son olarak ‘neden – sonuç’ faktöründen bahsedebiliriz. Çalışmanın başından itibaren klasik anlatının olmazsa olmazı olarak görülebilecek bu faktör, Nolan’ın Memento filmi aracılığıyla yeni anlatı bazında ‘belirtilmesi gereken öğelerden’ biri değildir. Analizde de belirtildiği üzere bu durum, Memento’nun bir ‘neden – sonuç’ çizelgesi izlemesinden ziyade bir ‘sonuç – neden’ çizelgesi üzerinde seyretmesi sebebindendir. Bu durum, Nolan tarafından bir ‘olmazsa olmaz’ öge tarafından desteklenmiş ve ikinci plana atılmıştır. Bu öge ‘zaman ve mekan’ ögesidir⁴. Memento hikayesinde ana karakterin yaşadığı olaylar Elsaesser ve Campbell’ın teorileri doğrultusunda bir yolculuktan geçerken, izleyiciye hikaye tersten ve lineer şekilde anlatılmıştır. Bu iki zamansal ögeyi de içinde bulunduran anlatımda neden – sonuç ilişkisi filmin son sahnesi gözler önüne serildiğinde bir ‘sonuç – neden’ ilişkisine dönüşmüş ve içinden çıkılmaz bir döngü olduğuna dair verilen bilgiyle de sonuca ulaşmıştır. Lenny sürekli olarak sonucundan başladığı olayların nedenlerini öğrenmek üzere çıktığı yolculukta, klasik ‘neden – sonuç’ teorisinden uzaklaşarak nedenlerine ulaşma girişimde bulunduğundan bu ögenin analizi bu şekilde yapılmıştır. Nolan, sinemanın en temelinde yatan öğelerden birini hikaye içerisinde kullandığı ‘zaman – mekan’ ögesini ön plana çıkararak elimine etmeyi veya deyim yerindeyse, terimi başka bir yöne evirtmeyi başarmıştır.

Sonuç olarak, bu reform niteliğinde göze çarpan anlatı özelinde, bahsedilen öğelerin hepsi barınabilirken, belirli unsurlar teorisinin dışında tutularak da işlevini sağlayabilir. Nolan filmlerinde özellikle anlatıma dayalı ön plana çıkan öğeler ‘olay örgüsü, zaman – mekan, olgular, anlatıcı – seyirci ve görsel koşullandırmadır. Olay örgüsü genelinde bakıldığında belki de filmlerinin hepsi kafa karıştırıcı bir yapıya sahip olsa da, izleyiciye hikayenin sonunda bir bütünlük oluşturmayı başarıyor. Giriş – gelişme – sonuç öğeleri ön planda kalırken, ister gerçek dünyada, ister karakterlerin hayal dünyasında yaşanan olaylar zincirinin totali göz önünde bulundurulduğunda anlatılan hikayenin totaline bir bütünlük oluşturmayı başarır.

⁴ Nolan filmlerinin ‘zaman’ kullanımıyla, olmazsa olmaz durumu içerikte de analiz edilmiştir. Zaman kullanımının, hikayenin totaline olan etkisi her filmde görülmekle beraber, anlatıların yapıtaşısı olduğu gerçeği de tartışılmaz hale gelmiştir.

Zaman – mekan ögesi ise Christopher Nolan için bugüne kadar ki filmlerinde en değişilmez unsur olarak ön plana çıkmaktadır. Ana karakterleri, hikayenin temelinde yatsın ya da yatmasın, Nolan yarattığı dünya içerisinde izleyicide bir tür zamana dayalı kavram karmaşası yaratmak, izleyiciyi de bu karmaşayı mekan üzerinden düzenleyen bir yapıya sokma üzerinde akıl almaz çalışmalar gerçekleştirmiş ve hayata geçirmiştir. Filmlerinde gerek gerçek, gerek gerçek dışı anlatısal öğeleri bir araya getirerek zamansallık üzerinde çalışmalar yapmış ve yapmaya devam edecektir. Zaman – mekan kavramı, anlatının en temel ögesi konumundadır.

Anlatım içerisinde ‘olgu ve görsel koşullandırma’ öğeleri ise, karmaşık hikayelerin göz önüne serilme aşamasında, kamera kullanımı ve sanat yönetmenliği aracılığıyla, fazlasıyla düşünülmüş, hikayeye hizmet eden öğelerdir. Anlatımlar içerisine serpiştirilerek, izleyicide tetikleyici bir etki, Buckland’ın kullanımıyla ‘yap-boz’ parçalarının bir araya gelmesinde görsel rol oynayan bu öğeler, karmaşık hikayelerin izleyici bağlamında bir bütün haline gelmesinde senaryo ve hikayenin sadece kağıt üzerinde değil, görsel anlatım düzeyinde de hikaye anlatımının önemini vurgulayan öğelerin başında gelmektedir. Bu öğeler de anlatının, beyaz perdeye taşınan, kağıt ve kamera arasında gözle görünür bir geçişe kapı aralayan olguların başında gelmektedir.

Son olarak, ‘anlatıcı ve seyirci’ kavramının kullanımı, anlatının temelinde yatan bir diğer öğedir. Bu öge, bahsedilen tüm öğelerin bir araya gelmesiyle ortaya çıkan ve anlatının asıl hedefi olan kitleye hitap noktasında kullanılır. Kimi zaman senaryo içerisinde kullanılan diyaloglarla, kimi zamanda seyir zevkiyle doğru orantılı olan bu faktör, anlatının elinde sonunda ulaştırılması gereken kişi ve kişilerin, hikayenin ne denli anlaşılabilir olduğuna doğru orantılı bir analize sebebiyet verebilen önemli bir faktördür. Anlatıcı ve seyirci faktörü göz önünde bulundurulmadan, bahsedilen yenilikçi anlatının veya karmaşık anlatının günümüzde yer etmesi imkansızdır. Çünkü sonuç olarak sinemanın özü izleyicidir. İzleyiciye etkileri düşünülmüş ortaya çıkan hikayelerin bütünü herhangi bir anlatının temelini oluşturmakla beraber, Nolan’ın anlatısının da can alıcı noktalarından biridir.

İlk cümlede belirtildiği üzere, Lumiere kardeşlerden günümüze kadar giderek gelişmekte olan sinema sanatının gelecekte bizlere neler sunacağından belki de kimse yüzde yüz olarak emin olamaz. Christopher Nolan, geçmiş ve geleceği bir araya getirmeyi başararak, sinemanın tarihine adını şimdiden altın harflerle yazdırmış bir sinemacı olarak anılacaktır. Ancak, Nolan’da dahil olmak üzere, önümüzdeki süreçte,

yeni sinemacıların ortaya çıkması ve teknolojinin sinema dünyasına getirilerini göz önünde bulundurularak, yenilikçi, reform niteliğinde görebileceğimiz bahsedilen anlatı tarzı ve günümüzde var olan karmaşık anlatıya dair daha ne tarz hikayelerle ve anlatımlarla karışılacağımız heyecan verici bir merak konusu olmayı sürdürmektedir.



KAYNAKÇA

- Amenabar, A. (Yönetmen) (2001), *The Others* (Diğerleri). US: Miramax
- Aristotle. (1851). *Poetics*. Retrieved from <https://www.amherst.edu/system/files/media/1812/The%252520Poetics%252520of%252520Aristotle%252520C%252520by%252520Aristotle.pdf>
- Booth, W. C. (1983). *The Rhetoric of Fiction*. US: University of Chicago.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. US: The University of Wisconsin.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). *Film Art: An Introduction* (10th ed.). NY: McGraw-Hill.
- Buckland, W. (2009). *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Retrieved from <https://fliphtml5.com/nphfv/qodr/basic>
- Bunting, J. (2020). *Freytag's Pyramid: Definition, Examples and How to Use This Dramatic Structure in Your Writing. The Write Practice*. Retrieved from <https://thewritepractice.com/freytags-pyramid/>
- Campbell, J. (2008). *The Hero With a Thousand Faces* (3rd ed.). NY: Joseph Campbell Foundation
- Carruth, S. (Yönetmen) (2004) *Primer* (Kapsül). FR: StudioCanal.
- Chatman, S. (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Retrieved from file:///Users/emircalikkocaoglu/Downloads/Seymour_Chatman_Oyku_ve_Soylem_Filmde_ve.pdf
- Crowe, C. (Yönetmen) (2001), *Vanilla Sky*. US: Paramount.
- Currie, G. (1995). *Unreliability Refigured: Narrative in Literature and Film. The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 53(1), 19–29. Retrieved from <https://doi.org/10.2307/431733>
- Demme, J. (Yönetmen) (1991), *The Silence of the Lambs* (Kuzuların Sessizliği). US: Orion

- Elsaesser, T. (2021). *The Mind-Game Film*. UK: Routledge.
- Fincher, D. (Yönetmen) (1999), *Fight Club* (Dövüş Klübü). US: 20th Century Fox.
- Fincher, D. (Yönetmen) (1995), *Se7en* (Yedi). US: New Line.
- Fincher D. (Yönetmen) (1997), *The Game* (Oyun). US: Lionsgate.
- Gondry, M. (Yönetmen) (2004), *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (Sil Baştan). US: Focus.
- Guo, L., & Wang, L. (2016). *Poetic Analysis on "Do not Go Gentle into That Good Night."* Science Publishing Group.
file:///Users/emircalikkocaoglu/Downloads/10.11648.j.hss.20160404.18%20(1).pdf
- Herman, D., Jahn, M., & Ryan, M. (Eds.). (2005). *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. UK: Routledge.
- Howard, R. (Yönetmen) (2001), *A Beautiful Mind* (Akıl Oyunları). US: Universal
- Jonze, S. (Yönetmen) (1999), *Being John Malkovic* (John Malkovic Olmak). US: Gramercy.
- Kelly, R. (Yönetmen) (2001), *Donnie Darko*. US: 20th Century Fox.
- Kolker, R. (2015). *Film, Form and Culture* (4th ed.). UK: Routledge.
- Lynch, D. (Yönetmen) (2001), *Mulholland Dr.* (Mulholland Çıkmazı). US: Universal.
- Mendes, S. (Yönetmen) (1999), *American Beauty* (Amerikan Güzeli). US: DreamWorks.
- Mittell, J. (2015). *Complex Tv the poetics of contemporary television storytelling*. NY: New York University.
- Nolan, C. (Yönetmen) (2017), *Dunkirk*. US: Warner
- Nolan, C. (Yönetmen) (2014), *Interstellar* (Yıldızlararası), US: Warner.
- Nolan, C. (Yönetmen) (2010), *Inception*. US: Warner.
- Nolan, C. (Yönetmen) (2000), *Memento*. US: Summit.
- Nolan, C. (Yönetmen) (2020), *Tenet*. US: Warner.
- Nolan, C. (Yönetmen) (2006) *The Prestige* (Prestij). US: Touchstone Pictures.
- Özden, Z. (2004). *Film Eleştirisi: Film Eleştirisinde Temel Yaklaşımlar ve Tür Filmi Eleştirisi*. İstanbul: İmge.
- Parin, K. (2017). *Anlatıbilim: Anlatı Teorisi El Kitabı. Akademik Dil ve Edebiyat Dergisi*. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/akaded/issue/33275/367150>

- Shyamalan, M. (Yönetmen) (1999), *The Sixth Sense* (Altıncı His). US: Spyglass
- Shyamalan, M. (Yönetmen) (2004), *The Village* (Köy). US: Touchstone.
- Singer, B. (Yönetmen) (1995), *The Usual Suspects* (Olağan Şüpheliler). US: Gramercy.
- Yaren, Ö. (2013). *Sinemada Anlatı Kuramı*. Retrieved from https://www.academia.edu/4918610/Sinemada_Anlat%C4%B1_Kuram%C4%B1
- Yılmaz, B. (2020). *Televizyon Dramalarının Geleceği: Anlatı Yapısı Bağlamında İsteğe Bağlı Video İçeriği*. (doktora tezi). İstanbul Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Wachowski L&L (Yönetmen) (1999), *The Matrix* (Matrix). US: Warner.
- Weir, P. (Yönetmen) (1998), *The Truman Show* (Truman Şov). US: Paramount.
- www.youtube.com. (n.d.). *How Christopher Nolan Writes and Directs a Movie | The Director's Chair*. [online] Available at: https://www.youtube.com/watch?v=zZJi_78XUVg&ab_channel=StudioBinder
- www.youtube.com. (n.d.). *Circular Filmmaking — The Shape of Christopher Nolan's Films*. [online] Available at: https://www.youtube.com/watch?v=mtlt8DrUwHM&ab_channel=StudioBinder
- www.youtube.com. (n.d.). *18-Minute Analysis By Christopher Nolan On Story & Construction Of Memento*. [online] Available at: https://www.youtube.com/watch?v=tYScJZWhaHA&ab_channel=TheLordLouisShow.
- www.youtube.com. (n.d.). *Christopher Nolan Directing — A Video Essay on Nolan and Time*. [online] Available at: https://www.youtube.com/watch?v=QrRe3QL08Xs&ab_channel=StudioBinder

ÖZGEÇMİŞ

Sinema dünyasına ilk olarak oyunculuk yaparak giriş yaptı. Lisans eğitimine başladığı İngiltere'nin University of Kent üniversitesinden mezun oldu. Eğitim süreci boyunca reklam, bağımsız film ve stüdyo filmleri olmak üzere projelerde yer aldı. Yönetmenliğini üstlendiği kısa filmi 'Küçük Problemler', yurtiçi ve yurt dışından bazı festivallerde olmak üzere toplamda altı festivalde gösterim hakkı kazandı. Beş ortakdan biri olduğu DELT Productions isimli prodüksiyon şirketini kurdu. Şirket bünyesi altında yönetmenliğini yapmış olduğu kısa filmi 'Dolma', an itibariyle dünya çapında yedi festival gösterimine layık görülmüş olup, festival dolaşımını sürdürmektedir.