

T. C.
İSTANBUL GELİŞİM ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

İletişim Tasarımı Anabilim Dalı
Görsel İletişim Tasarımı Bilim Dalı

POST APOKALİPTİK DÜNYANIN TASVİRİ: MAD MAX
FURY ROAD FİLMİNİN GÖSTERGEBİLİMSEL
ANALİZİ

Yüksek Lisans Tezi

Muhammet Yakup Furkan YAZGEÇ

Danışman
Dr. Öğr. Üyesi Nuri SEZER

İstanbul - 2025

TEZ TANITIM FORMU

Yazar Adı Soyad : Muhammet Yakup Furkan YAZGEÇ

Tezin Dili : Türkçe

Tezin Adı : Post Apokaliptik Dünyanın Tasviri:Mad Max Fury Road
Filminin Göstergebilimsel Analizi

Enstitü : İstanbul Gelişim Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Anabilim Dalı : Görsel İletişim Tasarımı

Tezin Türü : Yüksek Lisans

Tezin Tarihi : 30.06.2025

Sayfa Sayısı : 153

Tez Danışmanlar : Dr. Öğr. Üyesi Nuri Sezer

Dizin Terimleri : Post Apokaliptik, Göstergebilim, Roland Barthes, Mad Max
Fury Road

Türkçe Özet : “Mad Max Fury Road” filminin Roland Barthes’
göstergebilimsel analiz yöntemi ile incelenmesi.

Dağıtım Listesi : 1. İstanbul Gelişim Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsüne
2. YÖK Ulusal Tez Merkezine

İmzası

Muhammet Yakup Furkan YAZGEÇ

T. C.
İSTANBUL GELİŞİM ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

İletişim Tasarımı Anabilim Dalı
Görsel İletişim Tasarımı Bilim Dalı

POST APOKALİPTİK DÜNYANIN TASVİRİ: MAD MAX
FURY ROAD FİLMİNİN GÖSTERGEBİLİMSEL
ANALİZİ

Yüksek Lisans Tezi

Muhammet Yakup Furkan YAZGEÇ

Danışman

Dr. Öğr. Üyesi Nuri SEZER

İstanbul - 2025

BEYAN

Bu tezin hazırlanmasında bilimsel ahlak kurallarına uyulduđu, başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunulduđu, kullanılan verilerde herhangi tahrifat yapılmadığını, tezin herhangi bir kısmının bu üniversite veya başka bir üniversitedeki başka bir tez olarak sunulmadığını beyan ederim.

Muhammet Yakup Furkan YAZGEÇ

.../.../2025



İSTANBUL GELİŞİM ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Muhammet Yakup Furkan Yazgeç'in **"Post Apokaliptik Dünyanın Tasviri: Mad Max Fury Road Filminin Göstergebilimsel Analizi"** adlı tez çalışması, jürimiz tarafından Görsel İletişim Tasarımı Bilim Dalı, YÜKSEK LİSANS tezi olarak kabul edilmiştir.

İmza

Başkan _____

Dr. Öğr. Üyesi Nuri SEZER

(Danışman)

İmza

Üye _____

Dr. Öğr. Üyesi Erdem ÇAĞLA

İmza

Üye _____

Dr. Öğr. Üyesi Çağdaş TOPÇU

ONAY

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

.../ .../ 2025

İmzası

Prof. Dr. İzzet GÜMÜŞ

Enstitü Müdürü

ÖZET

Günümüz dünyasının karmaşık iletişim yapısı ve işaretler üzerinden kurulan anlam dünyası göz önüne alındığında, filmlerin de bu işaretler sistemi içerisinde önemli bir yer tuttuğu görülmektedir. Her bir görsel ve işitsel ögenin potansiyel anlam taşıdığı bu yapıda, göstergebilimsel analizler, filmlerin derinlemesine anlaşılmasına olanak sağlamaktadır.

Bu bağlamda; Post-apokaliptik bir dünya tasviri sunan “Mad Max: Fury Road” filmi, kendi içindeki tutarlı dünya kuruluşuyla dikkat çekmektedir. Bu tez; filmin içerisinde yer alan göstergeleri göstergebilimsel yöntemle analiz ederek açıklamayı amaçlamaktadır.

Tez, filmdeki göstergeleri Roland Barthes'ın göstergebilimsel analiz yöntemiyle yan anlamlarıyla birlikte açıklamayı hedeflemektedir. Filmde insanın tanrısallaşması, mitlerin yıkılışı, insanın insanlığı, kadının kıyamet sonrası toplumda ki yeri ve direnişi, hayatta kalma içgüdüğü, din ve inancın toplum kurmada ki işlevi gibi anlatımların göstergeleri göstergebilimsel analiz yöntemiyle gösteren ve gösterilen başlıklarında açıklanacaktır. Film diğer birçok post apokaliptik ve distopya filmin aksine gerçeküstü bir yaklaşım sergilemekten kaçınarak gerçekçi bir yaklaşımla; günümüz dünyasının işleyişinin ve sorunlarının aynı şekilde devam ettiğini sadece özne/nesne'lerin değiştiğini vurgulamaktadır.

Göstergebilimsel analiz yöntemin tercih edilmesinin nedeni dışardan bir izleyici olarak bakıldığında basit bir aksiyon filmi gibi gözükse de bu yapının aslında birçok göstergenin gösterilen yönü ile öne çıkması ve sinematografik açıdan zengin olması nedeniyle anlam ve anlatı katmanlarından oluştuğunu en iyi şekilde açıklayabilecek yöntem olmasıdır.

Anahtar Kelimeler: Post apokaliptik, Göstergebilim, Roland Barthes, Mad Max Fury Road

SUMMARY

Considering the complex communication structure of today's world and the realm of meaning constructed through signs, it is evident that films occupy a significant position within this system of signs. In such a structure where each visual and auditory element carries potential meaning semiotic analyses allow for a deeper understanding of films.

For this reason, the film "Mad Max: Fury Road," which portrays a post-apocalyptic world, is notable for its realistic approach. This thesis aims to analyze and explain the signs present within the film using a semiotic method.

The thesis seeks to explicate the signs in the film, along with their connotations, through Roland Barthes's method of semiotic analysis. Indicators of narratives such as the deification of man, the collapse of myths, the essence of humanity, the role and resistance of women in post-apocalyptic society, the survival instinct, and the function of religion and belief in societal formation will be explained under the headings of signifier and signified. Unlike many other post-apocalyptic and dystopian films, this film avoids a surrealist stance, instead adopting a realistic approach to emphasize that the mechanisms and problems of the contemporary world persist, with only the subjects and objects having been altered.

The reason for choosing the semiotic analysis method is that it is the most effective way to demonstrate that this work—which may appear to be a simple action film to a casual observer—is in fact composed of layers of meaning and narrative, distinguished by the signified dimension of its numerous signs and its cinematographic richness.

Keywords: Post apocalyptic, Semiotics, Roland Barthes, Mad Max Fury Road

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	i
SUMMARY.....	ii
İÇİNDEKİLER.....	iii
TABLolar LİSTESİ.....	v
GÖRSELLER LİSTESİ.....	vii
ÖNSÖZ.....	xi
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

SİNEMA

1.1. Camera Obscura.....	3
1.2. İlk Fotoğraf ve Hareketli Fotoğraf Denemeleri.....	4
1.3. Kameranın İcadı ve İlk Film.....	6
1.4. Melies ve İlk Bilim Kurgu Filmi.....	9
1.5. Edwin S. Porter ve Büyük Tren Soygunu.....	12
1.6. Kuleşov Etkisi.....	15
1.7. Dışavurumcu Alman Sineması.....	17
1.8. Sinemada Bilim Kurgu ve Örnekleri.....	22
1.8.1. 2001:A Space Odyssey 1968.....	23
1.8.2. Blade Runner 1982.....	25
1.8.3. The Matrix 1999.....	26
1.9. Sanat Olarak Sinema.....	27

İKİNCİ BÖLÜM

GÖSTERGEBİLİM

2.1. Göstergebilimin Tanımı ve Çerçevesi.....	30
2.2. Gösterge ve Göstergebilim Tarihi.....	34
2.2.1. Tarih Öncesi Dönem ve Mağara Resimleri.....	34

2.2.2.	Antik Mısır Hiyeroglifleri.....	38
2.2.3.	Modern Göstergebilim.....	40
2.3.	Göstergebilimin Amacı.....	42
2.4.	Roland Barthes'ın Göstergebilim Yaklaşımı.....	42
2.4.1	Düz Anlam ve Yan Anlam.....	46
2.4.2	Mit.....	51
2.5	Göstergebilim ve Sinema.....	53

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

POST APOKALİPTİK DÜNYANIN TASVİRİ: MAD MAX FURY ROAD FİLMİNİN GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ

3.1.	Mad Max Fury Road 2015 Künyesi.....	54
3.1.1	Mad Max Fury Road 2015 Konusu.....	55
3.2.	Mad Max Fury Road Göstergebilimsel Analizi.....	57
3.2.1.	Karakterler.....	58
3.2.1.1.	Ölümsüz Joe.....	58
3.2.1.2.	Çılgın Max.....	65
3.2.1.3.	İmparator Furiosa.....	69
3.2.1.3.	İnsan Yiyen.....	74
3.2.2.	Renkler.....	78
3.2.3.	Doğa.....	86
3.2.4.	Din.....	99
3.2.5.	Kadın, Erkek ve İşbirliği.....	105
3.3.	Mad Max Fury Road Post Apokaliptik Dünyanın Tasviri.....	126

SONUÇ.....	129
-------------------	------------

KAYNAKÇA.....	131
----------------------	------------

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Görsel 41'in Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	58
Tablo 2. Görsel 42'nin Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	59
Tablo 3. Görsel 43 ve 44'ün Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	61
Tablo 4. Görsel 45'in Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	62
Tablo 5. Görsel 46'nın Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	63
Tablo 6. Görsel 47'nin Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	65
Tablo 7. Görsel 48'in Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	66
Tablo 8. Görsel 49'un Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	68
Tablo 9. Görsel 50'nin Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	69
Tablo 10. Görsel 51'in Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	70
Tablo 11. Görsel 52'nin Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	71
Tablo 12. Görsel 53'ün Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	72
Tablo 13. Görsel 54,55 ve 56'nın Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	75
Tablo 14. Görsel 57'nin Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	78
Tablo 15. Görsel 58'in Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	80
Tablo 16. Görsel 59'un Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	81
Tablo 17. Görsel 60'ın Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	82
Tablo 18. Görsel 61 ve 62'nin Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	83
Tablo 19. Görsel 63'ün Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	84
Tablo 20. Görsel 64'ün Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	87
TTablo 21. Görsel 65'in Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	88
Tablo 22. Görsel 66'nın Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	89
Tablo 23. Görsel 67,68 ve 69'un Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	91
Tablo 24. Görsel 70'in Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	94

Tablo 25. Görsel 71,72 ve 73'ün Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	96
Tablo 26. Görsel 74,75 ve 76'nın Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	100
Tablo 27. Görsel 77 ve 78'in Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	102
Tablo 28. Görsel 79'un Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	104
Tablo 29. Görsel 80'nin Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	106
Tablo 30. Görsel 81'in Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	107
Tablo 31. Görsel 82 ve 83'ün Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	108
Tablo 32. Görsel 84 ve 85'in Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	110
Tablo 33. Görsel 86,87,88 ve 89'un Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	112
Tablo 34. Görsel 90 ve 91'in Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	115
Tablo 35. Görsel 92 ve 93'ün Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	118
Tablo 36. Görsel 94 ve 95'in Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	120
Tablo 37. Görsel 96 ve 97'nin Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	123

GÖRSEL LİSTESİ

Görsel 1. Children watching an outdoor scene through a camera obscura.....	3
Görsel 2. Niepce 1826, İlk Fotoğraf.....	4
Görsel 3. Muybridge 1885, Hareketli Fotoğraf Denemeleri.....	5
Görsel 4. Mybridge 1887, Hareketli Fotoğraf Denemeleri.....	5
Görsel 5. Un salon de kinetoscope à San Franciso, autour de 1894.....	6
Görsel 6. Un salon de kinetoscope à San Franciso, autour de 1894.....	7
Görsel 7. Lumière kardeşler, Fabrika'dan Çıkan İşçiler 1895.....	8
Görsel 8. Fabrika'dan Çıkan İşçiler 1895.....	8
Görsel 9. Melies'in Camdan Stüdyosu, Paris 1897.....	10
Görsel 10. Le Voyage dans la Lune, Méliès 1902	11
Görsel 11. Porter Büyük Tren Soygunu 1903	13
Görsel 12. Porter Büyük Tren Soygunu 1903	13
Görsel 13. Porter Büyük Tren Soygunu 1903	14
Görsel 14. Porter Büyük Tren Soygunu 1903	14
Görsel 15. Hitchcock, Kuleshov Effects 1964	16
Görsel 16. Hitchcock, Kuleshov Effects 1964	16
Görsel 17. Çılgılık Tablosu 1893.....	18
Görsel 18. Wiene 1920, Dr. Caligari'nin Muayenehanesi.....	18
Görsel 19. Wiene 1920, Dr. Caligari'nin Muayenehanesi.....	19
Görsel 20. Wiene 1920, Dr. Caligari'nin Muayenehanesi.....	19
Görsel 21. Lang 1927, Metropolis.....	20

Görsel 22. Lang 1927, Metropolis.....	20
Görsel 23. Lang 1927, Metropolis.....	20
Görsel 24. Lang 1927, Metropolis.....	21
Görsel 25. Kubric 1968 2001 Uzay Macerası Film Afişi.....	23
Görsel 26. Scot, 1982 Blade Runner Film Afişi.....	25
Görsel 27. Machowski Kardeşler, 1999 The Matrix Film Afişi.....	26
Görsel 28. Fransa/Lascaux Mağara Resimleri.....	35
Görsel 29. Fransa/Lascaux Mağara Resimleri.....	35
Görsel 30. İspanya/Altamira Mağara Resimleri.....	35
Görsel 31. Hieroglyphs on the Temple of Kom Ombo, Egypt.....	38
Görsel 32. Hieroglyphics on a Temple Wall at Karnak, Egypt.....	38
Görsel 33. Barthes'ın Gösterge Şeması.....	43
Görsel 34. Zelenski ve Erdoğan 24 Şubat 2025.....	48
Görsel 35. Zelenski ve Trump 1 Mart 2025.....	49
Görsel 36. Zelenski ve Trump 1 Mart 2025.....	50
Görsel 37. Ukrayna Başkonsolosluğu X Hesabı Paylaşımı 1 Mart 2025.....	50
Görsel 38. Paris Match Kapağı 1955.....	51
Görsel 39. Barthes'ın Mit Şeması.	52
Görsel 40. Mad Max Fury Road Film Afişi.....	54
Görsel 41. Ölümsüz Joe Zırh ve Madalyalar.....	58
Görsel 42. Ölümsüz Joe Dişli Çark Kemerini.....	59
Görsel 43. Ölümsüz Joe'ya Heyecanla Bakan Halk.....	60
Görsel 44. Ölümsüz Joe Halka Seslenişi.....	61
Görsel 45. Ölümsüz Joe'nun Suyu Serbest Bırakması.....	62
Görsel 46. Ölümsüz Joe ve Anne Sütü.....	63
Görsel 47. Çölde Tek Başına Cılgın Max ve Aracı.....	65

Görsel 48. Çılgın Max'ın Yüzündeki Trident Maske.....	66
Görsel 49. Max'ın Furioyası Uyarmak İçin Kuma Ateş Etmesi.....	67
Görsel 50. İmparator Furiosa'ın War Rig'e Yürümesi.....	69
Görsel 51. İmparator Furiosa'ın War Rig Üzerinde Nişan Alması.....	70
Görsel 52. İmparator Furiosa'ın Düşmek Üzere Olan Çılgın Max'i Tutması.....	71
Görsel 53. Çölde Annelerin ve Eşlerin Önünde Duran İmparator Furiosa.....	72
Görsel 54. Çölde Arabası ile Duran İnsan Yiyen.....	74
Görsel 55. Maliyet ve Kar Zarar Hesabı Yapan İnsan Yiyen.....	75
Görsel 56. İnsan Yiyen'in Arabası.....	75
Görsel 57. Citidal'in Genel Görünümü.....	78
Görsel 58. Uçsuz Bucaksız Çöl.....	80
Görsel 59. Çölde Furiosa ve Anneler.....	81
Görsel 60. Gece Çölde Duran War Rig.....	82
Görsel 61. Gece War Rigde Eşler ve Furiosa.....	83
Görsel 62. Gece Çölde Aracın İçinde Nux ve Eş	83
Görsel 63. Gece Çölde Doof Warrior, Ölümsüz Joe ve Adamları.....	84
Görsel 64. Nükleer Patlama Sonrası Etkilenen Ağaçlar.....	86
Görsel 65. Çift Başlı Kertenkele.....	87
Görsel 66. Yitirilmiş Yeşil Vaha.....	89
Görsel 67. Citidal'in Tepelerine Bakan Çılgın Max.....	90
Görsel 68. Citidal'in Tepeleri.....	91
Görsel 69. Su İçin Kavga Eden Halk.....	91
Görsel 70. Devasa Kum Fırtınası.....	93
Görsel 71. Annelerden Yeşil Vahanın Yok Olduğunu Duyan Furiosa.....	95
Görsel 72. Çölde Pes Eden Furiosa.....	95
Görsel 73. Çölde Çaresizlikten Çılgılık Atan Furiosa	95

Görsel 74. Ölümsüz Joe'nun Sembolüne Selam Veren Savaş Çocuğu	99
Görsel 75. Ölümsüz Joe'ya V8 İşareti Yapan Savaş Çocukları	99
Görsel 76. V8 İşareti Yapan Savaş Çocukların En Küçükleri	100
Görsel 77. Ölümsüz Joe'nun Parçalanmış Yüzü ve Cesedi	102
Görsel 78. Joe'nun Ölümü Sonrası Corpus'a Bakan Savaş Çocukları	102
Görsel 79. Savaş Çocuklarının En Küçükleri Asansör Kolunu Çekmeleri.....	104
Görsel 80. Süt Anneleri.....	106
Görsel 81. Ölümsüz Joe'ya Silah Tutan Bir Kadın.....	107
Görsel 82. War Rig'e Nişan Alan Ölümsüz Joe.....	108
Görsel 83. Ölümsüz Joe'ya Kendini Siper Yapan Splendid	108
Görsel 84. Yere Atılan Bekaret Kemerini	109
Görsel 85. Yere Atılan Bekaret Kemerine Tekme Atılması.....	110
Görsel 86. İntihar Eden Savaş Çocuğu	111
Görsel 87. İntihar Eden Savaş Çocuğu.....	111
Görsel 88. Mermilerle Kuşanmış Erkek Savaşçılar	111
Görsel 89. Yan Yana Gelen Liderlerin Araçları.....	112
Görsel 90. Çölde Motor Kullanan Bir Vuvalini.....	115
Görsel 91. Çatışmada Nişan Alan Bir Vuvalini	115
Görsel 92. Furiosa'ya El Uzatan Max	118
Görsel 93. Max'in Elini Tutan Furiosa	118
Görsel 94. Suyu Serbest Bırakan Süt Anneleri	120
Görsel 95. Coşkuyla Suyu Koşan Halk.....	120
Görsel 96. Platforma Ulaşmaya Çalışan Halk	122
Görsel 97. Platform Üzerinde Furiosa, Eşler ve Halk.....	123

ÖNSÖZ

Tez yazım sürecinde benimle yakından ilgilenen Dr.Öğr. Üyesi Erdem Çağla'ya, yüksek lisans öğrenimim boyunca derslerine severek katıldığım bölüm başkanım Dr.Öğr. Üyesi Aslı Kasar'a, lisans eğitimimden itibaren tecrübeleri severek aktaran Öğr.Gör. Ahmet Bikiç'e, ve Danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Nuri Sezere teşekkür ederim Ayrıca annem ile rahmetli babama bu zamanda kadar gösterdikleri destekler içinde teşekkür ederim.

Muhammet Yakup Furkan YAZGEÇ



GİRİŞ

Sinema, ortaya çıkışından itibaren yalnızca bir eğlence aracı olmanın ötesine geçerek, toplumsal değerlerin, kültürel kodların ve ideolojilerin hem yansıtıldığı hem de yeniden üretildiği karmaşık bir iletişim sistemine dönüşmüştür. Her bir film, kendi içinde görsel ve işitsel unsurlardan oluşan, izleyiciye belirli anlamlar sunan bir göstergeler bütünü olarak okunabilir. Bu anlam dünyasının katmanlarını deşifre etmek ve yüzeydeki anlatının altında yatan derin yapıları ortaya çıkarmak için göstergebilim, sinema çalışmalarında vazgeçilmez bir analitik çerçeve sunmaktadır.

Bu bağlamda, post-apokaliptik tür içerisinde özgün bir yer edinen George Miller'ın yönettiği *Mad Max: Fury Road* (2015) filmi, dikkat çekici bir inceleme nesnesi olarak öne çıkmaktadır. İlk bakışta kesintisiz bir aksiyon ve hayatta kalma mücadelesi olarak algılanabilecek olan bu yapıt, aslında kendi içinde tutarlı, sembolik açıdan zengin ve günümüz dünyasının güç ilişkileri, kaynak savaşları, toplumsal hiyerarşi ve cinsiyet politikaları gibi temel sorunlarına dair derin eleştiriler barındıran katmanlı bir dünya tasviri sunmaktadır. Filmin bu aldatici sadeliği, onu göstergebilimsel bir çözümleme için verimli bir zemin haline getirmektedir.

Bu tezin temel amacı, *Mad Max: Fury Road* filmini göstergebilimsel bir yöntemle çözümleyerek, filmin görsel ve anlatısal unsurlarının altında yatan derin anlam katmanlarını ve ideolojik yapıları ortaya koymaktır. Çalışma, filmde inşa edilen post-apokaliptik dünyanın, karakterlerin, nesnelerin, renklerin ve olayların sadece yüzeysel anlamlarıyla değil, aynı zamanda kültürel ve toplumsal olarak ürettikleri yan anlamlarla nasıl bir bütünlük oluşturduğunu göstermeyi hedeflemektedir. Bu doğrultuda, tiranlığın doğası, insanın metalaştırılması, dinin bir kontrol aracı olarak kullanılması, kadın ve erkek temsillerinin yeniden inşası ve nihayetinde baskıcı bir düzenin yıkılışında işbirliğinin dönüştürücü gücü gibi temalar, filmin göstergeleri üzerinden okunacaktır.

Tezin metodolojisi, göstergebilimsel analize dayanmaktadır. Bu analizde, özellikle Fransız düşünür Roland Barthes'ın yaklaşımı temel alınacaktır. Barthes'ın "düz anlam" (denotation), "yan anlam" (connotation) ve "mit" (myth) kavramları, filmin sinematografik dilinin altında yatan ideolojik mesajları ve kültürel kodları açığa çıkarmak için kullanılacak temel araçlardır. Bu yöntemin tercih edilmesinin sebebi,

Mad Max: Fury Road gibi popüler bir kültür ürününün, basit bir aksiyon anlatısının ötesinde, toplumsal mitleri nasıl yeniden ürettiğini veya yıktığını en iyi şekilde ortaya koyma potansiyelidir.

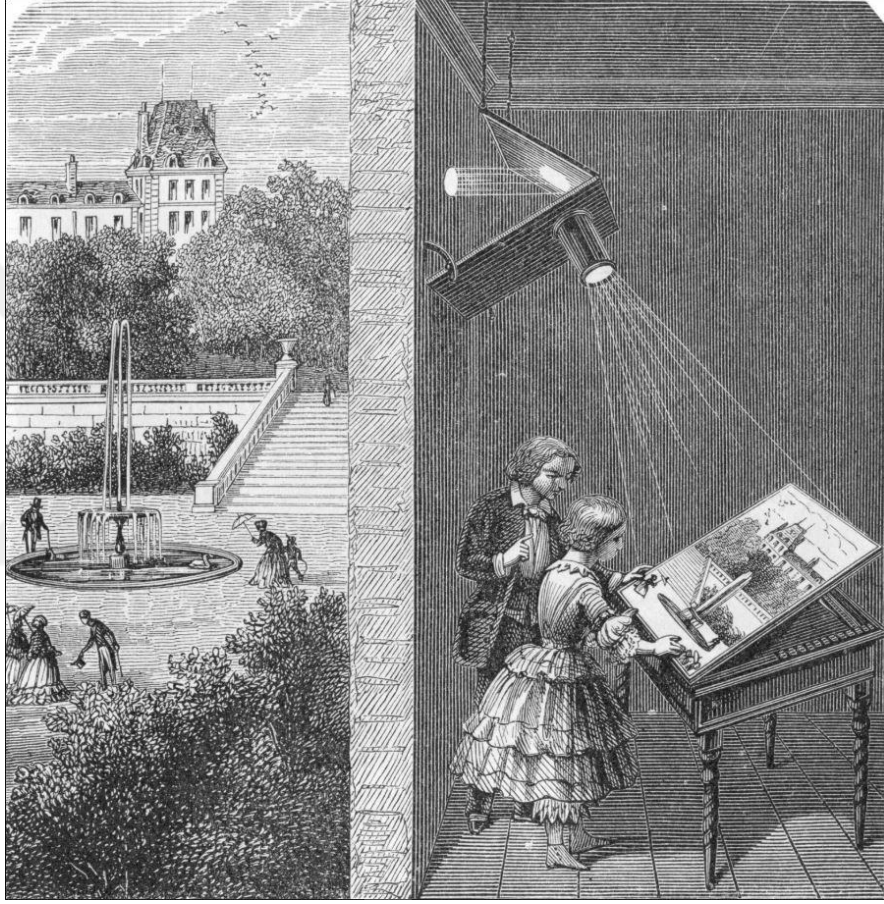
Tez üç ana bölümden oluşmaktadır. Birinci Bölüm’de, sinemanın bir sanat ve dil olarak gelişimine odaklanılarak, analize zemin oluşturacak tarihsel ve kuramsal bir çerçeve sunulmuştur. İkinci Bölüm’de, tezin teorik temelini oluşturan göstergebilim disiplini, tarihçesi, amacı ve temel kavramlarıyla açıklanmış; özellikle Roland Barthes'ın göstergebilimsel yaklaşımı detaylandırılmıştır. Tezin ana gövdesini oluşturan Üçüncü Bölüm’de ise, *Mad Max: Fury Road* filmi, belirlenen metodoloji çerçevesinde karakterler, renkler, doğa, din, kadın, erkek ve işbirliği temaları altında sistematik bir biçimde çözümlenmiştir. Sonuç bölümünde ise, analizlerden elde edilen bulgular sentezlenerek genel bir değerlendirme sunulacaktır.

BİRİNCİ BÖLÜM

SİNEMA

1.1. Camera Obscura

Camera Obscura, basit bir optik düzeneğin ötesinde, Rönesans'ın sanatsal devriminden modern fotoğrafçılığın doğuşuna uzanan kritik bir köprü görevi görmüştür.



Görsel 1. Camera Obscura, Children watching an outdoor scene through a camera obscura, 1887 (Britannica, 2025)

Camera obscura, görüntüyü karanlık bir odaya küçük bir delikten yansıtma prensibine dayanan optik bir cihazdır. Bu basit ama etkili mekanizma, Rönesans sanatçılarının perspektif ve ışık üzerinde daha doğru çalışmalar yapmalarına olanak tanımış ve fotoğrafın icadının temelini oluşturmuştur (Wade N.J. & Finger S. 2001, s. 15).

Özellikle 16. ve 17. yüzyıllarda, topografik çizimler ve şehir manzaralarının oluşturulmasında önemli bir araç haline gelmiştir. Sanatçılar, yansıtılan görüntüyü bir

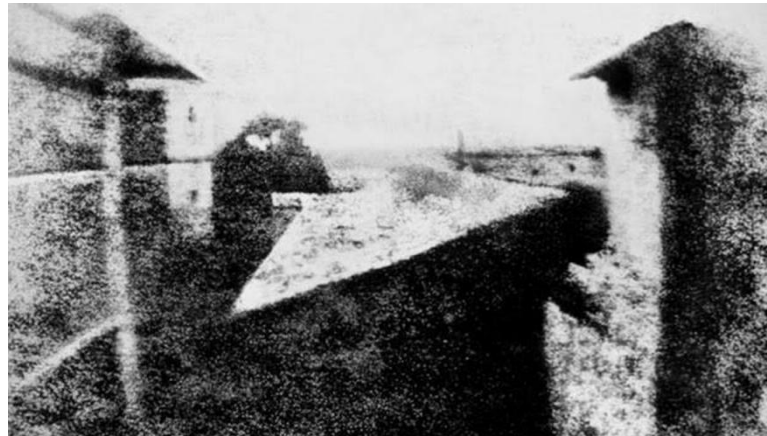
yüzey üzerine çizerek, mekanın ve nesnelerin doğru orantılarını ve perspektifini elde edebilmişlerdir (Hammond, 1981, s. 67).

Camera obscura prensibinin optiksel temelleri, 11. yüzyılda İbn-i Heysem'in *Kitab al-Manazir* (Optik Kitabı) adlı eserinde sistematik bir şekilde açıklanmıştır. İbn-i Heysem, karanlık bir odacığa açılan dar bir delikten geçen ışığın, karşı duvarda ters bir görüntü oluşturduğunu deneysel olarak göstermiştir. Bu çalışma, camera obscura'nın bilimsel anlaşılması için temel teşkil etmiştir (Heysem, 1021).

Camera obscura, fotoğrafın doğrudan atası olarak kabul edilir. Nicéphore Niépce ve Louis Daguerre gibi fotoğrafın öncüleri, camera obscura tarafından üretilen görüntüleri kalıcı hale getirme üzerine çalışmışlardır. Bu karanlık oda, ışığın kimyasal maddeler üzerindeki etkisini keşfetme yolculuğunda kritik bir araç olmuştur.

Buna göre camera obscura'nın, ışığın küçük bir açıklıktan karanlık bir ortama projeksiyonu esasına dayanan temel bir optik düzenek olduğunu ve bu basit prensibin, Rönesans sanatının perspektif anlayışının gelişiminden fotoğrafın ortaya çıkışına kadar uzanan süreçte belirleyici bir rol oynadığını vurgulamaktadır. Özellikle 16. ve 17. yüzyıllarda topografik çizimlerde sanatçılar için mühim bir araç teşkil eden camera obscura'nın bilimsel temelleri ise 11. yüzyılda İbn-i Heysem'in optik çalışmalarıyla temellendirilmiştir. Nihayetinde, fotoğrafın doğrudan öncülü olarak kabul edilen camera obscura, görüntülerin kalıcılaştırılması yönündeki çabalara zemin hazırlayarak modern görsel kültürün doğuşunda kritik bir aşamayı temsil etmiştir.

1.2. İlk Fotoğraf ve Hareketli Fotoğraf Denemeleri



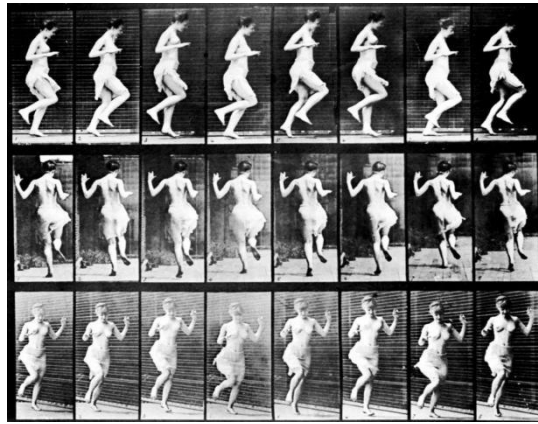
Görsel 2. İlk Fotoğraf Niepce 1826, (Canikligil, 2007, s. 1)

İnsanların dünyayı görsel yollarla yeniden yaratma arzusu, mağara resimlerinin yapıldığı en eski zamanlara kadar uzanır. Yüzyıllar boyunca ressamlar, gerçeğe en yakın tasvirleri elde etmek için büyük çaba harcadılar. "Teknik görüntü" olarak adlandırdığımız şeyin ortaya çıkışı ise 1826'da Joseph Nicephore Niepce'in çektiği ilk fotoğrafla gerçekleşti (Canikligil 2007, s. 1). Niepce'nin bu başarısı insanlığın dış dünyayı olduğu gibi kaydetmenin yolunu açmıştır.



Görsel 3. Hareketli Fotoğraf Denemeleri Muybridge 1885, (Britannica, 2025)

Hareketli görüntülerin ortaya çıkışında akla ilk gelen önemli şahsiyetlerden biri Eadweard Muybridge'dir. Hareket eden nesneleri, hayvanları ve insanları kimi zaman çok kısa aralıklarla konumlandığı fotoğraf makineleriyle, kimi zaman da o dönemin teknolojik imkanlarının izin verdiği hızlarda peş peşe fotoğraflayarak kaydetmiştir. Bu çalışmaların en bilinenlerinden biri, bir atın koşuşunu gösteren fotoğraf serisidir. Muybridge bu seriyi 12 ayrı fotoğraf makinesi kullanarak hayata geçirmiştir (Canikligil, 2007, s. 2) Muybridge bu çalışması ard arda çekilen fotoğrafların yarattığı hareket yanıltmasına güçlü bir örnektir.



Görsel 4. Mybridge 1887, Hareketli Fotoğraf Denemeleri (Britannica 2025)

1879’li ve 80’li yıllar boyunca Etienne Jules Marey’in Fransa’daki ve Edward Muybridge’in ABD’deki denemeleri sinema kamerasının gelişiminin yolunu açtı. Muybridge özellikle insanların ve hayvanların hareketleri ile ilgileniyordu. Woman Kicking adlı bu levha her biri 12 objektifli üç kamera ile çekildi ve bunların hepsi elektrikli bir saat mekanizmasının düğmesine bağlıydı. Üç soyunma (strip) şovu da yandan, önden ve arkadan çekilen aynı harekettir (Monaco, 1977, s. 55).

Özetle Niepce ilk fotoğrafı ve Muybridge’in hareketli fotoğraf çalışmaları kameranın icadına giden yolda önemli basamak olarak görülebilir.

1.3. Kameranın İcadı ve İlk Film



Görsel 5. Un salon de kinetoscope à San Francisco, autour de 1894 (Asto, Lomography, 2025)

Thomas Edison, 1891’de fotoğrafçı Eadweard Muybridge’in çalışmaları ve onunla tanışması sayesinde kinetoskop adını verdiği bir cihaz geliştirmiştir. Muybridge’in hareketli görüntü cihazı zoopraksiskoptan etkilenen Edison, asistanı William Dickson ile bu alanda çalışmalara başlamıştır. Başlangıçta ses ve görüntüyü birleştirmeyi amaçlasalar da bu fikir hayata geçmemiştir. Edison, "göz için fonograf" olarak nitelendirdiği kinetoskopu geliştirmiş ve 1889’da bu isimlendirmeyi yapmıştır. Edison, 24 Ağustos 1891’de kinetograf (kamera) ve kinetoskop (görüntüleyici) için patent başvurusunda bulunmuştur. 1892’de dikey mekanizmaya geçilerek son halini alan kinetoskop, 9 Mayıs 1893’te halka tanıtılmıştır. İzleyiciler, hareketli görüntüleri

izlemek için cihazın üzerindeki vizöre bakmak zorundaydılar (Lomography, 2011, çev. M.Y. Furkan Yazgeç).



Görsel 6. Un salon de kinetoscope à San Francisco, autour de 1894 (Asto, Lomography, 2025)

Monaco (1977) Edison'un bu konudaki çalışmaları kamera/gösterici sistemini hayata geçirme noktasındaki sorunları anlama düzeyi göz önüne alındığında, kişisel olarak pek de büyük bir başarı sergileyememiştir. Edison'un filmleri toplu bir deneyimden ziyade bireysel bir algılama biçimi olarak gördüğü anlaşılmaktadır. Geniş kitlelerin eğlencesi için görüntü yansıtmak yerine kişiye özel izleme sistemi "Kinetoscope"un üretimine odaklanan Edison'un bu sistemi 1890'ların başında piyasaya sürülmüş ve kısa sürede popüler bir eğlence aracı haline gelmiştir. Kinetoscope pek çok Avrupalı ve Amerikalı mucit ve iş insanına ilham kaynağı olmuştur. Görüntüyü geniş bir izleyici kitlesine yansıtma sorununa çözüm getiren aralıklı devinim düzeneği ise Fransa'da Lumière Kardeşler tarafından 1895'te geliştirilmiştir. Lumière Kardeşler'in kendi geliştirdikleri Cinématographe ile ilk ücretli gösterimlerini 28 Aralık 1895'te Paris'te gerçekleştirmişlerdir. Edison'un Kinetoscope'u neredeyse anında Lumière'lerin Cinématographe'ına yenik düşmüş ve kamusal sinemanın geleceği en azından sonraki 80 yıl için güvence altına alınmıştır.

1896'da sinematograf adlı aygıtı icat ederek sinema çağını başlatan Lumiere kardeşler'in ilk filmleri tamamen kurgusuzdu (Toprak, 2012). Tarihteki ilk video aslında 24 tane fotoğraf karesinin birleştirilerek 1 saniyelik görüntü elde edilmesi ile oluşturuldu. Auguste ve Louis Lumière kardeşler 28 Aralık 1895'te gerçekleştirdiği toplu film gösterimi ile tarihte ilk defa birden fazla bireyin bir arada film izleme

deneyimini yaşamasını sağladılar (Bozaran, Gazete Fırat, 2022). Para karşılığı yapılan ilk sinema gösterimi, 28 aralık 1895 yılında Paris’te bulunan ‘‘Grand Cafe’’ salonunda gerçekleşmişti. İzleyicilerin büyük bir heyecanla beklediği filmin adı ise ‘‘Sorti de L’usine’’ bir başka deęiyle ‘‘Fabrika Çıkışı’’dır. Bu olay ticari sinemanın ve buna baęlı olarak sinema endüstrisinin başlangıcı olarak kabul edilmiştir (Küçükdoğan, 2010).



Görsel 7. Lumière kardeşler, Fabrika’dan Çıkan İşçiler 1895 (E-skop, Emeğin Filmini Yapmak, 2025)



Görsel 8. Lumière kardeşler, Fabrika’dan Çıkan İşçiler 1895 (Episode Dergi, Olsa Olsa Büyüdür; Lumiere, 2025)

Edison'un kinetoskopu, hareketli görüntü teknolojisinin erken dönemlerinde çığır açan bir yenilik olsa da, ticari sinemanın evriminde nihai olarak sınırlı bir etkiye

sahip olmuştur. Muybridge'in öncü çalışmalarından ilham alan Edison'un geliştirdiği bu bireysel izleme sistemi, dönemin teknolojik imkanlarını yansıtmakla birlikte, sinemanın potansiyelini kitlesel bir eğlence aracı olarak tam anlamıyla kavrayamamıştır. Kinetoskop, kişisel bir deneyime odaklanması nedeniyle, geniş kitlelerin bir araya gelerek ortak bir görsel deneyim yaşamasını mümkün kılacak projeksiyon teknolojisinin geliştirilmesinin önünü açamamıştır. Bu noktada, Lumière Kardeşler'in 1895 yılında geliştirdiği Cinématographe, sinematografik teknolojide önemli bir dönüm noktası teşkil etmiştir. Hem kayıt hem de projeksiyon işlevlerini bir arada sunan bu aygıt, hareketli görüntülerin geniş bir izleyici kitlesine yansıtılabilmesini sağlayarak kamusal sinemanın doğuşunu müjdelemiştir. Lumière Kardeşler'in 28 Aralık 1895'teki ilk ücretli gösterimi, sinemanın sadece teknolojik bir yenilik olmaktan çıkıp aynı zamanda ticari bir endüstriye dönüşmesinin başlangıcı olmuştur.

Sonuç olarak, Edison'un kinetoskopu hareketli görüntü teknolojisinin gelişiminde önemli bir basamak olmakla birlikte, sinemanın kamusal ve ticari bir olguya dönüşmesinde asıl belirleyici olan Lumière Kardeşler'in Cinématographe'ı ve gerçekleştirdikleri kitlesel gösterimlerdir. Edison'un bireysel izleme konseptine odaklanması, sinemanın toplumsal ve kültürel etkileşim potansiyelini sınırlarken, Lumière Kardeşler'in projeksiyon temelli yaklaşımı sinemanın geleceğini şekillendirmiş ve günümüzdeki sinema anlayışının temellerini atmıştır.

1.4. Melies ve İlk Bilim Kurgu Filmi

George Méliès, sinemanın bugün bir sanat ve anlatı aracı olarak değerlendirilmesinde derin izler bırakmış bir dehadır. Efektlerden kurguya, senaryodan oyuncu yönetimine ve hatta renkli filme uzanan geniş yelpazedeki katkılarıyla, kurmaca sinemanın ilk esaslı yapı taşlarını döşemiştir.

1895 yılında Lumière kardeşlerin ilk özgün sinematografik eserlerinin Paris'te sergilendiği esnada, profesyonel sihirbaz ve Théâtre Robert-Houdin'in müdür-yöneticisi olan Méliès de bu gösterime iştirak etmişti. Hareket olgusunun getirdiği yenilikle gerçek hayattan kesitler sunan bu filmler, Méliès'in zihninde daha ileri potansiyellerin doğmasına vesile oldu. Akabinde bir kamera tedarik eden Méliès, Paris yakınlarında camla çevrili bir stüdyo inşa ederek senaryolar kaleme aldı, özgün setler

tasarladı ve anlatıları filme almak üzere oyuncularla çalıştı (Britannica, Melies, 2025 çev. M.Y.Furkan Yazgeç).



Görsel 9. Melies'in Camdan Stüdyosu, Paris 1897 (Vintage Stardust Fantasy, Sets of Georges Méliès Films, 2025)

Melies bir gün Opera Meydanı'nda çekim yaparken kısa bir süreliğine kamerasının makarasının sıkışmasıyla, istemeden de olsa, günümüzdeki montajın/efektin ilk ve basit bir örneği sayılabilecek bir etkiyi keşfetmiştir. Robinson (1993)'un aktardığına göre; Film basılıp gösterildiğinde, Méliès bir otobüsün cenaze arabasına dönüştüğünü görünce heyecanlanmış ve hemen bu numaranın, sahne ilizyonları gibi filmlerine uygulayabileceğini anlamıştır.

Nisan 1896 itibarıyla Méliès, sokak, deniz, aile gibi basit konularla ilk çekimlerine başlamıştır. "Star Film" olarak bilinen siyah yıldız logosunu tescil ettirmiştir. Kısa bir süre sonra Méliès, ilk sinematografik hilelerini keşfetmiş ve illüzyon gösterilerinin numaraları şeklinde tasarlanan "sinema gösterisi" kavramını ortaya atmıştır. 1897 ile 1912 yılları arasında Méliès, şiirsel, fantastik, mizahi öğeler içeren yaklaşık 520 film çekmiş olup, bunlar ilk haber filmleri, ilk tarihi veya politik filmler ve ilk reklam filmleri gibi çeşitli türleri kapsamaktadır. Méliès, senaryolar tasarlamış, yeni teknik süreçler geliştirmiş, stop-motion (hareket durdurma), çoklu pozlama, time-lapse (hızlandırılmış çekim), erime, kararma, bölünmüş ekran, dolly çekimleri ve maske ile model kullanımını içeren yenilikler ortaya koymuştur. Sinemanın tüm mesleklerini icat etmiş ve uygulamış, filmlerine Robert-Houdin Tiyatrosu'nun gösteri yöntem ve süreçlerini adapte etmiş olup, bu yöntemler günümüz sinemasının temelini oluşturmaktadır (Méliès, 2025, çev. M.Y.Furkan Yazgeç).

Birçok yeniliğe imza atmış olan Melies yakın çekim ve uzak çekim için kamerayı hareket ettirmemiştir. Sektörün ticari olarak büyümesi yüzünden 1913 yılında iflas etmiştir (Britannica, Méliès, 2025, çev. M.Y.Furkan Yazgeç).



Görsel 10. *Le Voyage dans la Lune*, Méliès 1902 (Britannica, A Trip To The Moon 2025)

Aya Seyahat, sinemanın hem ilk bilim kurgu hikayesi hem de nerdeyse ilk filimlerinden biri sayılabilmektedir. Fransız yönetmen ve usta sihirbaz Georges Melies (1861-1938) tarafından yaratılan bu 14 dakikalık bir şaheser bir Jules Verne hikayesine dayanmaktadır. Popülerliği ayrıca yasadışı olarak kopyalanmasına, başkalarının isimleri altında yayınlanmasına ve korsanlarının ortaya çıkmasına yol açtı. Melies, başrolünü oynadığı tuhaf senaryoyu yazdı, setleri ve kostümleri tasarladı, yönetti, fotoğrafladı ve filmi üretti! Selenites adlı ayın sakinlerini oynamak için Folies Bergere'den akrobatlar kiraladı ve topu fırlatan ince giyimli yardımcıları Châtelet balesinin dansçılarıydı. Ayın gözüne inen ay kapsülünün görüntüsü unutulmaz ve kült bir sahne olarak sinema tarihine geçti. Melies, çifte pozlama, kendi aralarında bölünmüş perdeler üzerinde performans gösteren aktörler ve çözünme ve kaybolma kullanımı dahil olmak üzere önceki filmlerde özel efektler sanatını geliştirdi. Ayrıca film düzenleme sanatına öncülük etti. Film, Bilim kurgu türünü karakterize eden tüm unsurlara sahiptir: maceracı bilim adamları, fütüristik bir uzay yolculuğu,

süperimpozisyonlar gibi özel efektler ve uzaktaki bir yerde garip uzaylılar (İstanbul Sanat Evi, Aya Seyahat, 2025).

Lumière kardeşlerin hareketi kayıt altına alma başarısıyla başlayan sinematografik serüvende Méliès, bu yeniliği sadece gerçekliği yansıtmanın ötesine taşıyarak hayal gücünün ve illüzyonun sinemaya dahil edilmesinin öncüsü olmuştur. Kendi stüdyosunu kurması, senaryolar yazması, özgün setler tasarlaması ve oyuncularla çalışması, onun sinemanın her aşamasına hakim bir vizyoner olduğunu göstermektedir. Tesadüfi bir keşif sonucu ortaya çıkan ilk özel efektlerden başlayarak, stop-motion, çoklu pozlama gibi pek çok yenilikçi tekniği sinemaya kazandırması, Méliès'i sadece bir yönetmen değil, aynı zamanda sinematografik dilin ve görsel anlatının da mimarı yapmıştır. "Aya Seyahat" filmi ise, sadece ilk bilim kurgu örneği olmakla kalmayıp, aynı zamanda Méliès'in yaratıcılığının ve teknik ustalığının bir şaheseri olarak sinema tarihinde silinmez bir yer edinmiştir. Filmin gördüğü yoğun ilgi ve beraberinde getirdiği korsanlık sorunları bile, eserin ne kadar etkili ve yenilikçi olduğunun bir göstergesidir. Méliès'in sinemaya kattığı bu temel unsurlar, günümüz sinemasının dahi üzerine inşa edildiği sağlam bir zemin oluşturmaktadır. Ancak, sektördeki ticari değişimlere ayak uyduramaması sonucu yaşadığı iflas, yaratıcılığın ve teknik dehanın her zaman ticari başarıyla paralel gitmeyebileceğine dair hüznü bir örnek sunmaktadır.

1.5. Edwin S. Porter ve Büyük Tren Soygunu

Edwin S. Porter, 20. yüzyılın başlarında Amerikan sinemasının gelişiminde kilit rol oynamış öncü bir figürdür.

1903 yılında yönettiği *The Life of an American Fireman* ve özellikle *The Great Train Robbery* gibi filmler, sinema tarihinde dönüm noktası olmuştur. *The Life of an American Fireman*, dramatize edilmiş sahnelerle gerçek görüntülerin birleştirilmesiyle çok sahneli bir anlatım sunarken, *The Great Train Robbery* on iki dakikalık süresiyle klasik Hollywood anlatı yapısının ilk tohumlarını atmıştır. Gerilimi bağlantılı sahnelerle inşa eden, tiyatroya hiçbir şey borçlu olmayan, tamamen anlaşılır, işlenmiş suçun heyecanını sunan ve silahlı adamlardan birinin silahını kameraya doğrultup ateş etmesiyle devrim niteliğinde bir şokla biten heyecan verici bir hikaye. Film bir sansasyon yaratarak büyük bir finansal başarı elde etmiştir (McKernan, 1996, çev.M.Y.Furkan Yazgeç).

Porter'ın kendi beyanına göre, diğer sinemacılardan da etkilenmiş olup, özellikle Georges Méliès'in Ekim 1902'de Edison tarafından yasa dışı dağıtımı için kopyalarken yakından inceleme fırsatı bulduğu *Le Voyage dans la lune* (Aya Seyahat, 1902) filmi bu etkilenmede önemli bir yer tutmaktadır. Yıllar sonra Porter, Méliès'in bu filminin kendisine "bir öyküyü devamlılık formunda anlatma" düşüncesini ilham ettiğini ve bunun neticesinde *The Life of an American Fireman* (1902 sonlarında üretilmiş ve Ocak 1903'te gösterime girmiş, altı dakika süren) filminin ortaya çıktığını belirtmiştir. Erken dönem sinemacılarının karşılaştığı temel sorunlardan biri, ardışık planlar arasında zamansal devamlılığın tesis edilmesiydi (Britannica, Edwin S. Porter, 2025, çev. M.Y.Furkan Yazgeç). Porter, bu filmlerinde uyguladıklarıyla erken dönem sinemanın zamansal devamlılık sorununa çözüm sunmuş ve sinemanın bir gösteriden öte, anlamlı ve akıcı hikayeler anlatma potansiyelini ortaya koyarak film yapıcılığında yeni bir dönemin kapılarını aralamıştır.



Görsel 11. Porter, Büyük Tren Soygunu 1903 (Sinemalar, 2025)



Görsel 12. Porter Büyük Tren Soygunu 1903 (Sinemalar 2025)



Görsel 13. Porter, Büyük Tren Soygunu 1903 (Sinemalar, 2025)



Görsel 14. Porter, Büyük Tren Soygunu 1903 (Sinemalar, 2025)

Porter'ın 1903 tarihli *The Great Train Robbery* adlı filmi, bu tür bir hareket devamlılığını sağlayan ilk anlatı filmi olarak yaygın kabul görmektedir. Söz konusu film, bir soygun olayını, bir takip timinin oluşturulmasını ve bu timin silahlı soyguncuları takip ederek etkisiz hale getirmesini konu almaktadır. Devamlılık arz etmeyen ve birbirini kesmeyen 14 ayrı plandan oluşan *The Great Train Robbery*, Méliès ve dönemin diğer birçok sinemacısının kullandığı cepheden kompoze edilmiş, teatral sahneleme anlayışından önemli bir farklılık göstermektedir (Britannica, Edwin S. Porter, 2025, çev. M.Y.Furkan Yazgeç). Melies'in filmlerinde kamera tek merkezli iken Porter kameranın yerlerini değiştirmiş genel orta ve yakın planlar kullanmıştır. Porter bu filmle tiyatral anlatıdan ayrışarak kurmaca sinemasının oluşmasına katkı sağlamıştır.

Sinema sektörünün ilk büyük ticari başarısı olarak kabul edilen *The Great Train Robbery*, Méliès'in fantastik üslubuna karşı gerçekçi anlatıyı ticari sinemanın egemen biçimi olarak konumlandırmıştır. Filmin gördüğü yoğun ilgi, yatırımcıları

teşvik etmiş ve ülke genelinde ilk kalıcı sinema salonları olan nikelodeonların açılmasına öncülük etmiştir. Bu yapım, standart film uzunluğunun bir role, yani yaklaşık 305 metreye (ortalama sessiz film hızında yaklaşık 16 dakikaya) doğru evrilmesine katkı sağlamıştır (Britannica, Edwin S. Porter, 2025, çev. M.Y.Furkan Yazgeç).

Buna göre Edwin S. Porter, Amerikan sinemasının öncülerinden biri olarak, dramatik kurguyu ve olay örgüsünün akıcılığını yenilikçi bir yaklaşımla ele alarak sinemaya yeni bir yaklaşım getirmiştir. Georges Méliès'in "Aya Seyahat" filminin incelenmesiyle edindiği "bir öyküyü kesintisiz anlatma" fikri, Porter'ın "Bir Amerikan İtfaiyecisinin Hayatı" filminin doğmasına yol açmıştır. Porter'ın 1903 yapımı "Büyük Tren Soygunu" filmi, ardışık sahneler arasında mantıksal bir akış kuran ilk anlatı filmi olarak sinema tarihinde önemli bir yer edinmiştir. Teatral sahnelemelerden uzaklaşan bu yapım, gerçekçi anlatımıyla ticari sinemanın ilk büyük başarısı olmuş, sinema salonlarının yaygınlaşmasını tetiklemiş ve film uzunluğunun standartlaşmasına zemin hazırlamıştır. Kısacası Porter, sinemayı sadece bir gösteri aracı olmaktan çıkarıp etkili bir hikaye anlatma sanatına dönüştürmede kilit bir rol oynamıştır.

1.6. Kuleşov Etkisi

Kuleşov Etkisi, Sovyet film yapımcısı ve film teorisyeni Lev Kuleşov tarafından ilk kez gösterilen bir kurgu etkisidir. Bu etkinin temel prensibi, izleyicinin kompozisyon ve sekans aracılığıyla yeni yorumlar üretmesidir. Hatta, çekimler arasındaki etkileşim anlamı tamamen değiştirebilmektedir. Bu durumu örneklendirmek amacıyla Kuleşov, 1918 yılında aktör İvan Mozjukhin'in rol aldığı kısa bir film yapmıştır. Kuleşov, aktörün ifadesiz bir yakın çekimini bir dizi bağlamsal çekimle kurgulamıştır. Kuleşov, Mozjukhin'in aynı ifadesiz çekimini farklı görüntülerle (örneğin, bir kase çorba veya bir tabutta yatan bir kız çocuğu) birlikte kullanmasına rağmen, izleyiciler her bir kompozisyondan farklı anlamlar çıkarmışlardır. İzleyiciler, aktörün ifadesini diğer görüntüye bir tepki olarak algılamış ve bu sayede bağlamsal bilgiye dayanarak oyunculuğuna ayrı bir anlam yüklemişlerdir. Kuleşov, bu olgunun sinemanın ve sinematografik kurgunun kendine özgü bir sanat formu olarak temelini oluşturması gerektiğini teorize etmiştir (Movements in Film, What Is Kuleshov Effect, 2021, çev. M.Y.Furkan Yazgeç). Alfred Hitchcock, 1964'teki bir röportajında kuleşov etkisini çarpıcı bir şekilde örneklendirir “ Şimdi üçüncü bir yol var ki buna saf sinematik diyebiliriz: filmin

montajı ve farklı bir fikir yaratmak için nasıl değiştirilebileceği. Şimdi bir yakın çekimimiz var. Sonra onun ne gördüğünü gösteriyoruz. Diyelim ki kollarında bir bebek tutan bir kadın gördü. Şimdi onun gördüğüne tepkisine geri dönüyoruz ve gülümsüyor. Şimdi bu karakter nasıl biri? Kibar bir adam, sevimli biri. Şimdi filmin ortadaki parçasını, çocuklu kadını çıkaralım ama onun iki parçasını olduğu gibi bırakalım. Şimdi oraya bikinili bir kızın filmini koyalım. O bakıyor, bikinili kız, gülümsüyor. Şimdi o ne? Pislik bir ihtiyar! Artık bebekleri seven o iyi huylu beyefendi değil. İşte filmin yapabileceği şey bu.” (Hitchcock, 1964).

Kurgunun temel prensiplerinden biri olan Kuleşov Etkisi, Sovyet sinemacı ve teorisyen Lev Kuleşov tarafından ilk kez ortaya konmuştur. Bu etki, izleyicinin ardışık çekimlerin kompozisyonu ve düzenlenmesi aracılığıyla yeni anlamlar inşa ettiğini ve hatta çekimler arasındaki ilişkinin, tek başına çekimlerin ifade ettiğinden farklı bir anlam ortaya çıkarabileceğini gösterir. Bu anlam yaratma potansiyelini çarpıcı bir şekilde örneklendiren Alfred Hitchcock, 1964 yılında CBC Television'da yayınlanan "Telescope" programında Fletcher Markle ile yaptığı röportajda montajın manipülatif gücüne dikkat çekmiştir. Hitchcock, aynı yakın çekim ifadesinin farklı bağlamlarda tamamen zıt karakter algıları yaratabileceğini göstermiştir.



Görsel 15. Hitchcock, Kuleshov Effects 1964 (Movements in Film,What Is Kuleshov Effect, 2025)



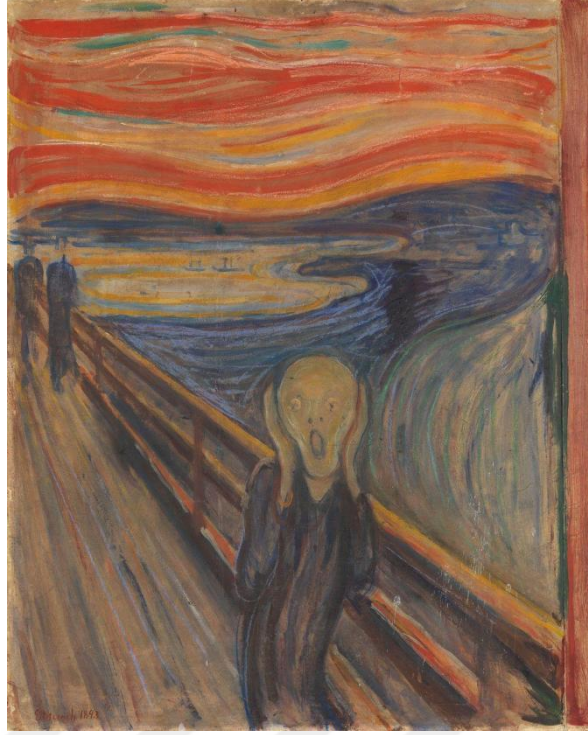
Görsel 16. Hitchcock, Kuleshov Effects 1964 (Movements in Film,What Is Kuleshov Effect, 2025)

Bir karakterin önce kollarında bebek taşıyan bir kadına bakarkenki gülümsemesi, o karakteri sevecen biri olarak resmederken, aynı gülümsemenin bebekli kadın görüntüsü çıkarılıp yerine bikinili bir kadın görüntüsü yerleştirildiğinde, olumsuz bir şekilde ("pislik bir ihtiyar!") algılanabileceğini ifade etmiştir. Hitchcock'un bu örneği, Kuleşov Etkisi'nin temelini oluşturan prensibi açıkça ortaya koyarak, sinematografik kurgunun sadece görüntüleri bir araya getirmekten öte, anlamı aktif olarak inşa eden ve izleyici algısını yönlendiren temel bir unsur olduğunu vurgulamaktadır. İlk görselde, nötr yüz ve bebekli kadın imgesi arasındaki montaj, izleyicide şefkat ve sevgi gibi olumlu duygusal çağrışımlar uyandırırken, aynı yüzün bikinili bir kız imgesiyle kurgulanması ise nesneleştirme ve potansiyel olarak olumsuz ahlaki yargılar doğurmaktadır. İzleyici, aslında aynı görsel uyaranla karşılaşmasına rağmen, ardışık gelen imgenin bağlamsal etkisiyle tamamen farklı psikolojik ve duygusal tepkiler vermektedir.

Hitchcock'un bu pratik demonstrasyonu, Kuleşov etkisinin sinematik anlam yaratımındaki temel rolünü modern bir bağlamda yeniden teyit etmektedir. Montaj, sadece görüntüleri yan yana getirmekle kalmaz, aynı zamanda izleyicinin zihninde nedensel ve duygusal bağlantılar kurarak anlamı aktif bir şekilde inşa etmesine olanak tanır. Bu durum, sinemanın salt bir kayıt aracı olmanın ötesinde, kurgusal manipülasyon yoluyla izleyici algısını derinden etkileyebilen güçlü bir iletişim biçimi olduğunu göstermektedir. Sonuç olarak, Hitchcock'un bu anekdotu, Kuleşov etkisinin sinema teorisi ve pratiğindeki kalıcı önemini vurgulamakta ve montajın anlatsal güç ve izleyici üzerindeki psikolojik etkileri açısından ne denli merkezi bir unsur olduğunu desteklemektedir.

1.7. Dışavurumcu Alman Sineması

Alman Dışavurumculuğu, 1920'lerin Almanya'sında, I. Dünya Savaşı'nın yol açtığı travma ve toplumsal huzursuzluğun bir yansıması olarak ortaya çıkan bir sinema akımıdır. Bu akım, dış gerçekliği doğrudan kopyalamak yerine, içsel duyguları ve psikolojik durumları abartılı ve çarpıtılmış görsellerle ifade etme amacı gütmüştür. Savaş sonrası artan şiddet temalarına olan ilgi ve yabancı filmlere getirilen yasaklar gibi etkenler, Fritz Lang'ın *Metropolis* ve F.W. Murnau'un *Nosferatu* gibi filmlerle temsil edilen bu yenilikçi sinema hareketinin gelişimine zemin hazırlamıştır (Hayward, 2000).



Görsel 17. Çığlık, 1893, Karton üzerine yağlı boya, tempera ve pastel, 91 x 73.5 cm, Nasjonalgalleriet, Oslo, Norveç.

Tıpkı Edvard Munch'ın *Çığlık* tablosunda olduğu gibi, Dışavurumcu sinema da duyguları yaratıcı çarpıtmalarla ifade etmeyi amaçlamış, rüya benzeri set tasarımları ve melodramatik oyunculuklarla subjektif bir duygusal dünya yaratmıştır. *Caligari'nin Doktoru* ve *Metropolis* gibi filmler, set tasarımının duygusal anlatıyı desteklemedeki rolünü örneklemektedir (Roberts, 2008).

Bu sinema akımının karakterleri sıklıkla toplumsal yabancılaşma, otorite figürleriyle yaşanan mücadeleler ve kimlik arayışı gibi temalar etrafında şekillenir ve bireyin modern dünyadaki endişelerini ve umutsuzluğunu yansıtır (Hayward, 2000).



Görsel 18. Wiene 1920, Dr. Caligari'nin Muayenehanesi (Sinemalar, 2025)



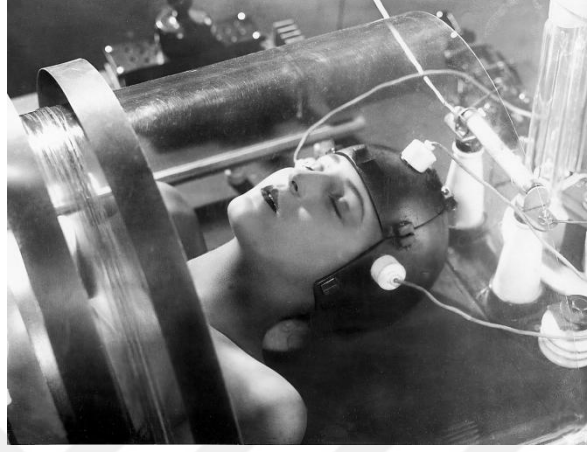
Görsel 19. Wiene 1920, Dr. Caligari'nin Muayenehanesi (Sinemalar, 2025)



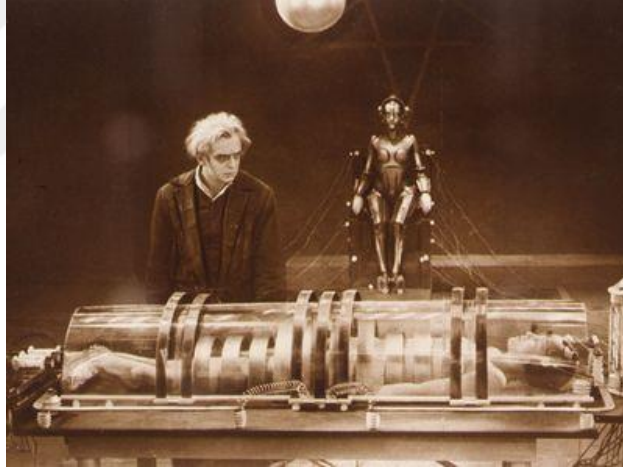
Görsel 20. Wiene 1920, Dr. Caligari'nin Muayenehanesi (Sinemalar, 2025)

Barret (2020) Robert Wiene'nin 1920 yapımı klasiği "Dr. Caligari'nin Muayenehanesi", sessiz sinemanın sadece bir sembolü olmakla kalmayıp, bir iletişim aracı olarak gelişiminde de dönüm noktası olmuş bir film. Bazı eleştirmenlerce "ilk gerçek korku filmi" olarak adlandırılan ve sinemanın ilk "sanat filmlerinden" biri olarak kabul edilen bu yapım, sinemanın bir sanat formu olarak ciddiye alınmasına büyük katkı sağlamıştır. Film, Birinci Dünya Savaşı sonrası Almanya'nın içinde bulunduğu ruh halini mükemmel bir şekilde yansıtarak, ülkenin yaşadığı ekonomik krizi ve toplumsal bunalımı izleyiciye aktarmıştır. Caligari'nin görsel tarzı, gerçeklikten radikal bir kopuşla çarpık açılar ve keskin köşelerle dolu bir gölge oyunu dünyası yaratır. Oldukça yenilikçi ve etkileyici Ekspresyonist stüdyo set tasarımı, filmi diğerlerinden ayırarak "sanat filmi" kimliğini pekiştirmiştir. Caligari'nin en çarpıcı özelliklerinden biri, filmin merkezi anlatısının etrafına örülen muğlak çerçeve hikayesidir. Bazı eleştirmenler, bu çerçeve hikayenin filmin anti-otoriter mesajını zayıflattığını iddia etse de, filmin gerçeklik ile yanılsama arasındaki ayrımı bulanıklaştırması, onu daha da karmaşık ve düşündürücü kılar.

Kaes (2000) Fritz Lang'ın *Metropolis* (1927) filminin, Dışavurumcu estetik ve temaların geniş kapsamlı bir bilim kurgu eserinde nasıl hayata geçirilebileceğine dair çarpıcı bir örnek teşkil ettiğini belirtir ve filmin distopik bir geleceğin kasvetli ve atmosferini yansıttığını vurgular.



Görsel 21. Lang 1927, *Metropolis* (Sinemalar, 2025)



Görsel 22. Lang 1927, *Metropolis* (Sinemalar, 2025)



Görsel 23. Lang 1927, *Metropolis* (Sinemalar, 2025)



Görsel 24. Lang 1927, Metropolis (Sinemalar, 2025)

Fritz Lang'ın 1927 yapımı Metropolis filmi, Alman Dışavurumcu sinemasının hem görsel hem de tematik açıdan en etkileyici ve görkemli yapıtlarından biri olarak kabul edilir. Film, akımın karakteristik stilize edilmiş set tasarımlarını, dramatik ışık-gölge oyunlarını ve distopik temalarını büyük bir prodüksiyon ölçeğinde bir araya getirmektedir (Kaes, 2000). Metropolis, Dışavurumcu sinemanın sıklıkla işlediği bireyin anonimleşmesi, teknolojinin insanlık için potansiyel bir tehdit oluşturması ve toplumsal sınıf çatışmaları gibi temaları epik bir anlatı çerçevesinde ele alır (Hayward, 2000). Filmde kullanılan ışık ve gölge arasındaki belirgin kontrast, sadece estetik bir tercih olmanın ötesinde bir anlam taşır. Bu görsel zıtlık, üst sınıfın aydınlık ve düzenli yaşamıyla, işçi sınıfının karanlık ve karmaşık yeraltı dünyası arasındaki uçurumu vurgular. Bu görsel dualizm, filmin temelindeki toplumsal eleştirinin önemli bir parçasını oluşturur (Manvell & Fraenkel, 1971). Dışavurumcu sinemanın abartılı oyunculuk tarzı, Metropolis'teki bazı karakterlerin performanslarında da açıkça görülür. Oyuncuların jestleri ve mimikleri, karakterlerin içsel duygusal yoğunluğunu ve psikolojik durumlarını vurgulamak amacıyla stilize edilmiştir (Kracauer, 1947). Filmin unutulmaz karakterlerinden biri olan robot Maria figürü, Dışavurumcu sinemadaki yapay insan ve kontrol kavramlarının çarpıcı bir örneğidir. Bu karakter, modern teknolojinin hem çekiciliğini hem de barındırdığı tehlikeleri aynı anda temsil eder (Barlow, 1982). Metropolis'in mimarisi, Dışavurumcu sanatın tipik özellikleri olan eğri hatlar, keskin açılar ve insanı ezici boyutlardaki yapılarla doludur. Bu görsel

dünya, filmdeki derin toplumsal ayrımı ve bireyin modern endüstriyel dünyada yaşadığı yabancılaşma hissini somut bir şekilde yansıtır (Eisner, 1969). Metropolis, sahip olduğu teknik yenilikler ve görsel zenginlikle kendi döneminin çok ötesinde bir yapımdı ve sonraki bilim kurgu filmleri üzerinde derin ve kalıcı bir etki bırakmıştır. Dışavurumcu estetiğin bu türdeki diğer filmlere de ilham kaynağı olduğu söylenebilir (Bordwell D. Staiger J. & Thompson K. 1997).

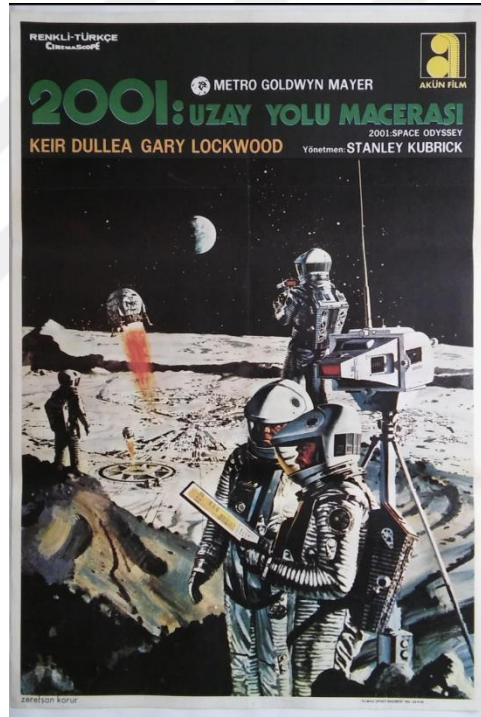
Sonuç olarak, Alman Dışavurumcu sineması, I. Dünya Savaşı'nın travmatik etkileri ve Weimar dönemi Almanya'sının siyasi çalkantıları zemininde doğmuş, bireyin iç dünyasını çarpıtılmış görsel unsurlar ve abartılı performanslarla dışa vuran etkili bir akımdır. “*Caligari'nin Doktoru*” gibi erken dönem örneklerinden *Metropolis*'in görkemli distopyasına kadar, bu akım rüya benzeri atmosferler, keskin kontrastlar ve stilize edilmiş set tasarımlarıyla sinema tarihinde özgün bir yer edinmiştir. Toplumsal yabancılaşma, otoriteyle çatışma ve psikolojik derinlik gibi temaları işleyen Dışavurumcu filmler, sadece kendi dönemini değil, sonraki sinema akımlarını ve modern sanatı da derinden etkilemiş, sinematik anlatım ve görsel dilin sınırlarını genişletmiştir.

1.8. Sinemada Bilimkurgu ve Örnekleri

Bilim kurgu anlatısı, 18. yüzyılda bilimin yükselişine bir tepki olarak edebiyatta doğmuş, 1920'lerden itibaren sinemada yerini bulmuş ve bilimin gelecekteki etkilerini öngören, izleyiciyi uyarıcı bir türdür. Fantastik sinemadan farklı olarak, bilim kurgu bilimsel ve mantıksal temellere dayanır. Sinemadaki ilk adımını 1902' deki *Le Voyage Dans La Lune* ile atan bilim kurgu, I. Dünya Savaşı sonrası teknolojinin tehlikelerine odaklanan *Metropolis* (1927) gibi filmlerle derinleşmiştir. II. Dünya Savaşı ve Soğuk Savaş'ın etkisiyle 1950'ler ve 1960'lar atom bombası korkusu ve istila filmleriyle bilimkurgunun altın çağı olmuştur; *Invasion of the Body Snatchers* (1956) dönemin paranoyasını yansıtır. Bu dönemde *The Time Machine* (1960) zaman yolculuğunu, *Dr. Strangelove* (1963) atom bombasının insan eliyle yarattığı felaketi, *Fahrenheit 451* (1967) ise düşünsel özgürlüğü sorgulamıştır. Stanley Kubrick'in *2001: A Space Odyssey* (1968) ve Andrei Tarkovsky'nin *Solaris* (1972) gibi başyapıtlar, insanın evrimini, kendini ve teknolojiyi sorgulayarak türün sanatsal derinliğini zirveye taşımıştır. 1970'lerden itibaren bilim kurgu, doğa, virüsler, mutasyonlar ve düşünen makineler gibi konulara yönelirken, *Alien* (1979) ve *The Fly* (1986) gibi filmlerle insan-yaratık ilişkilerini işlemiştir. Steven Spielberg'in *Close Encounters of the Third*

Kind (1977) ve *E.T.* (1982) ile dost uzaylı teması öne çıkarken, George Lucas'ın *Star Wars* (1977) serisi fantastik öğelerle görsel efektlerin gelişimini hızlandırmıştır. 1980'lerde Ridley Scott'ın *Blade Runner* (1982) insan ve android arasındaki sınırı, Terry Gilliam'ın *Brazil* (1985) ise bürokrasi ve bireysellik kaybını ele almıştır. 90'lı yıllarda *Terminator 2* (1991), *Jurassic Park* (1993) ve özellikle *The Matrix* (1999) gibi filmlerle görüntü efektleri bilim kurgunun ayrılmaz bir parçası haline gelmiş, ancak bu durum türün eleştirel ve bilimsel tahmin yeteneğini gölgeleme riski taşımıştır. Günümüzde, efektlere bağımlılık eleştirilse de, bilim kurgu sineması hala insanlığın geçmişi, geleceği ve varoluşun önemi hakkında söz söyleyen önemli yapımlar sunmaya devam etmektedir (Çölaşan, kameraarkası, t.y.).

1.8.1. 2001:A Space Odyssey



Görsel 25. Kubric 1968 2001 Uzay Macerası Film Afişi (Imdb, 2025)

Stanley Kubrick tarafından yönetilen ve Kubrick ile fütürist yazar Arthur C. Clarke'ın birlikte senaryosunu kaleme aldığı *2001: Bir Uzay Destanı* (1968), bilimkurgu sinemasında bir dönüm noktası olarak kabul edilen ve türün sonraki örnekleri için standart belirleyici nitelikteki yapımlardan biridir. Özellikle çığır açan görsel efektleri ve alışlagelmiş anlatı yapısının dışına çıkan kurgusuyla sinema tarihinin en etkileyici filmleri arasında gösterilen eser, izleyiciyi derin düşünsel

sorgulamalara yönlendiren karmaşık yapısıyla dikkat çeker (Britannica, 2001: A Space Odyssey, 2025 çev. M.Y.Furkan Yazgeç).

New Yorker yazarı Dan Chiasson'a göre, Stanley Kubrick'in bilimkurgu başyapıtı "2001: Bir Uzay Destanı," elli yıl önceki prömiyerlerinde seyirci arasında büyük bir kargaşaya neden oldu.

Chiasson (2018), Stanley Kubrick'in *2001: Bir Uzay Destanı* filminin New York prömiyerinde seyircilerin olumsuz tepkileriyle karşılaştığını, hatta salondan ayrılmaların yaşandığını belirtir. Yönetmen Kubrick'in gösterim boyunca gergin olduğu, işbirlikçisi Arthur C. Clarke'ın ise devre arasında üzüntüden ağladığı aktarır. Chiasson (2018), filmin yavaş temposunu "hikaye anlatımıyla yoğun olmaktan ziyade, Kubrick'in anlatısal sarsıntıları seyrek dağıtmasından" kaynaklandığını vurgular. Renata Adler ve Pauline Kael gibi eleştirmenler de filmin sıradışı temposuna dikkat çekmiştir.

Filmin ilk başarısızlığına rağmen, Chiasson (2018)'a göre "hippiler '2001'i kurtarmış olabilir." David Bowie ve John Lennon gibi isimlerin yanı sıra, pek çok izleyici filmi farklı deneyimlerle izlemiştir. Kubrick'in "maymundan meleğe" insan yaşamının tüm yörüngesini gösterme arzusu, daha önce benzeri görülmemiş bir mikro yönetim ve kapsamlı özel efekt çalışması gerektirmiştir. Kubrick, Arthur C. Clarke ile işbirliği yaparak, uzay boşluğunun tasvirinden uzay araçlarının tasarımına kadar "2001" dünyasını sıfırdan inşa etmiştir. Chiasson (2018), filmin "zaman üzerine bir deneme" sunduğunu ve bilimsellik ile ilkel sembolizmi harmanladığını ifade eder. Chiasson, "2001'in icat ettiği dünyaları, önce onları inşa etmek için gereken yöntemleri icat ederek ortaya koyduğunu" vurgular.

Film üç ana bölümden oluşmaktadır. "İnsanlığın Şafağı" başlıklı ilk bölümde, insan öncesi dönemde yaşayan primatların gizemli bir monolit keşfi ve alet kullanımının başlangıcı tasvir edilir. Senaryonun 2001 yılına uzanan kısmında ise Ay yüzeyinde bulunan benzer bir monolitin Jüpiter'e sinyal göndermesi üzerine, astronot Frank Poole (Gary Lockwood) ve Dave Bowman'ın (Keir Dullea) görev yaptığı *Discovery* adlı uzay aracı araştırma için Jüpiter'e gönderilir. Filmin en akılda kalıcı bölümü olan orta kısımda, insan zekâsına ve iletişim yeteneğine sahip HAL 9000 adlı bilgisayar sisteminin arıza vererek astronotlara karşı hayati bir zekâ mücadelesine girişmesi, insan-makine ilişkisine dair temel soruları gündeme getirir. Son bölüm

“Jüpiter ve Ötesi: Sonsuzluk”ta ise, monolit tarafından açılan bir uzay geçidinden geçen Bowman’ın “Yıldız Çocuk”a dönüşümü, diyalogsuz ve sembolik bir anlatımla sunulur (Britannica, 2001: A Space Odyssey, 2025 çev. M.Y.Furkan Yazgeç).

Buna göre, 2001: Bir Uzay Destanı filmi, çığır açan görsel efektleri ve geleneksel dışına çıkan kurgusuyla sinematografik yenilikçiliğin zirvelerinden birini temsil etmektedir. İnsanlığın evrimsel serüvenini (homo sapiens'ten "yıldız çocuk"a dönüşüm), yapay zeka (HAL 9000) ile insan bilinci arasındaki diyalektiği ve varoluşsal sınırların aşılmasını merkeze alan felsefi bir sorgulama sunmaktadır. Bu bağlamda, 2001: Bir Uzay Destanı, salt bir sinematik eser olmanın ötesinde, zamanın doğası, bilinç ve insanlığın kozmik kaderi üzerine yapılmış anıtsal bir deneme niteliği taşımaktadır.

1.8.2. Blade Runner, 1982



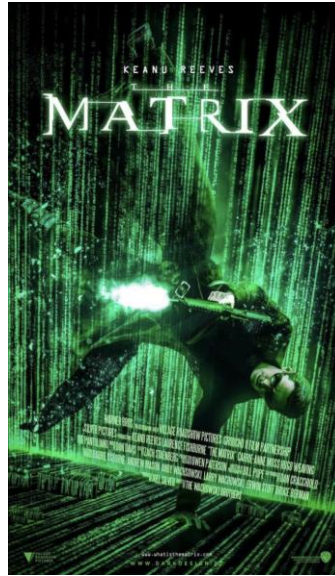
Görsel 26. Scot, 1982 Blade Runner Film Afişi (Imdb, 2025)

Ridley Scott'ın yönetmenliğini üstlendiği 1982 yapımı Blade Runner, neo-noir ve bilimkurgu öğelerini harmanlayan bir Amerikan filmidir. Siberpunk akımının öncülerinden sayılan bu yapım, ilk çıktığında hem eleştirel hem de ticari açıdan beklentileri karşılayamasa da, zamanla değerini bulmuştur. Özellikle etkileyici görselliği, unutulmaz oyunculukları ve varoluşsal sorgulamaları sayesinde geniş bir hayran kitlesi edinerek bilimkurgu sinemasının klasikleri arasına adını yazdırmıştır.

Film, Philip K. Dick'in 1968 tarihli "Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?" adlı romanından esinlenilerek 1982'de hayal edildiği şekliyle 2019 Los Angeles'ında geçer; bu şehir devasa gökdelenler, büyük reklam panoları ve gökyüzüne alev püskürten bacalarla doludur. Rick Deckard (Harrison Ford), "replikant" adı verilen sentetik insansıları izleyip "emeklilik" olarak adlandırılan bir prosedürle infaz eden uzmanlaşmış bir polis memuru olan eski bir "blade runner"dır. Deckard, uzaydaki kölelikten kaçan ve yaşam sürelerini uzatmak isteyen bir grup tehlikeli replikantı durdurmakla görevlendirilir. Deckard, replikantları insanlardan ayıran Voight-Kampff testini kullanır ve Dr. Eldon Tyrell'ı ziyaret ettiğinde sahte anılarla yaratılmış bir replikant olan Rachael (Sean Young) ile tanışır. Deckard, görevini sürdürürken Rachael'a karşı hisler beslemeye başlar. Roy Batty ve ekibi ise yaşam sürelerini uzatmak için genetik tasarımcı J.F. Sebastian'ı bulur. Deckard, kayıp replikantları avlamaya devam ederken hem Rachael'la olan ilişkisi hem de Batty ile kaçınılmaz yüzleşmesi filmin ana temasını oluşturur (Britannica, Blade Runner, çev. M.Y.Furkan Yazgeç).

Özetle, Blade Runner, teknolojinin insanlık üzerindeki potansiyel etkilerini, varoluşsal soruları ve gerçekliğin doğasını sanatsal ve düşündürücü bir dille irdeleyen, türünün en ikonik ve derinlemesine işlenmiş örneklerinden biri olarak kabul edilmektedir.

1.8.3.The Matrix, 1999



Görsel 27. Machowski Kardeşler, 1999 The Matrix Film Afişi (Imdb, 2025)

The Matrix, yönetmenliğini Lana Wachowski ve Lilly Wachowski kardeşlerin üstlendiği, 1999 yılında sinema dünyasına adım atmış ve bilim kurgu filmidir. IMDb (Internet Movie Database) verilerine göre film, dünya genelinde hem eleştirel beğeniyi hem de ticari başarıyı aynı anda yakalamıştır. IMDb'deki kullanıcı yorumları ve eleştiriler incelendiğinde, *The Matrix*'in görsel efektlerindeki devrim niteliğindeki yenilikleri, derin felsefi temaları ve akılda kalıcı aksiyon sahneleriyle öne çıktığı görülmektedir. Film, insanların farkında olmadan bir simülasyon içinde yaşadığı fikrini çarpıcı bir şekilde işleyerek, izleyicileri gerçeklik algılarını sorgulamaya itmiştir. "Mermi zamanı" (bullet time) gibi tamamen yeni çekim teknikleri ve mevcut tekniklerin evrimleşmiş son halleriyle dönemin görsel efektlerine yeni bir standart getirmiştir. Başrolünde Keanu Reeves'in Neo karakteriyle, Laurence Fishburne'un Morpheus ve Carrie-Anne Moss'un Trinity rolleriyle performansları büyük beğeni toplamıştır. Özellikle Neo'nun "Seçilmiş Kişi" olarak evrensel bir mesih figürü haline gelmesi, filmin dini ve mitolojik göndermelerle dolu katmanlarını ortaya koymuştur. Film, bireyselliğin teknoloji karşısındaki konumu, robotlaşmanın ve yapay zekanın potansiyel tehlikeleri gibi önemli sosyal ve felsefi konuları cesurca ele almıştır. *The Matrix*, IMDb'de aldığı yüksek puanlarla (8.7/10) dikkat çekmekle kalmamış, aynı zamanda birçok prestijli ödülün de sahibi olmuştur. Özellikle Oscar Ödülleri'nde kazandığı 4 ödül (En İyi Kurgu, En İyi Ses Kurgusu, En İyi Ses Miksajı, En İyi Görsel Efektler), sinematografik ve teknik mükemmeliyetinin tartışmasız bir kanıtı olarak görülmektedir (IMDb, The Matrix 2025).

Özetle, *The Matrix*, post-modern felsefeyi ve siberpunk estetiğini sinematik bir dille harmanlayan, görsel ve kavramsal açıdan türünün en ikonik ve etkili örneklerinden biri olarak kabul edilmektedir. Filmin teknoloji ve insanlık arasındaki karmaşık ilişkiyi sorgulayan yapısı, günümüz sinemasına da ilham vermeye devam etmektedir.

1.9. Sanat Olarak Sinema

İletişim aracı olarak sinemanın dile benzer bir yapıya sahip olduğu ifade edilebilir. Monaco (1977), sinemanın yazılı veya sözlü diller gibi belirli bir dil "sistemi" olmamasına rağmen, benzer iletişimsel işlevleri yerine getirdiğini belirtir. 1960'lardan bu yana göstergebilim, sinemanın bu dil benzerliğini açıklamada önemli bir araç olmuştur. Dilbilimci Ferdinand de Saussure'ün göstergebilim yaklaşımı, dili yalnızca bir iletişim kodu sistemi olarak görmüş ve sinemanın da kendine özgü kod ve

gösterge sistemleri olduğunu vurgulamıştır. Monaco'ya (1977) göre sinema, kendi özgün kod ve gösterge sistemlerinin yanı sıra müziksel, anlatısal, resimsel ve dramatik sanatlara ait kod ve mecazları da başarıyla kullanır. Örneğin, bir filmin müziğindeki müzikal kodlar veya anlatısal ve resimsel birçok kod sinemada kendine yer bulur. Ancak göstergebilim, sinemanın işleyişini kodlar sistemiyle açıklasa da, sanatsal etkinliğini tam olarak tanımlamakta yetersiz kalabilir. Bu noktada, edebiyat eleştirisinden ödünç alınan "mecaz" terimi oldukça işlevseldir.

Mecaz, sözcüklerin gerçek anlamlarının ötesinde yeni ve beklenmedik anlamlar üretmek için alışılmadık ve mantık dışı kullanım yollarını tanımlar. Monaco (1977), bir sanatın "diline" ait öğeleri kod ve gösterge kavramlarıyla açıklarken, bu kodların yeni anlamlar yaratmak için nasıl kullanıldığına dair mecaz kavramının gerekliliğini vurgular. Örneğin, caz müziğindeki ritim, melodi ve armoni gibi kodlar içerisinde yer alan senkop vuruşları veya Thelonious Monk'un müziğindeki tahrik edici senkoplar birer mecazdır. Benzer şekilde, resimde Ingres'in keskin hatları ya da Renoir'in yumuşak çizgileri, o sanatçıya özgü mecazlar olarak düşünülebilir. Sahne dramında jest temel bir kod iken, Lawrence Olivier'in kendine özgü oyunculuk tarzı da bir mecazdır. Sonuç olarak, sinema diğer sanatların çoğunu kaydetmekle kalmaz, aynı zamanda bu sanatlara özgü kod ve mecazların neredeyse tamamını aktarabilir. Bununla birlikte, sinema kendi karmaşık teknolojisinden kaynaklanan, kayıt sanatları için eşsiz olan tamamen kendine ait bir kodlar ve mecazlar sistemine sahiptir.

Sonuç olarak, sinema sanatı yalnızca bir eğlence aracı olmanın ötesinde, kompleks bir iletişim sistemi ve sanatsal ifade biçimi olarak karşımıza çıkar. Sinema, müziksel, anlatısal, resimsel ve dramatik sanatlara ait kodları kendi bünyesinde barındırırken, aynı zamanda kendi karmaşık teknolojisinden beslenen eşsiz bir kodlar sistemini de geliştirmiştir. Bu bağlamda, göstergebilim, sinemanın kod ve gösterge sistemlerini mantıksal bir kesinlikle tanımlamada önemli bir rol oynar. Bu noktada, sinemanın kendine özgü mecazları daha da belirginleşir. Örneğin, Alfred Hitchcock'un kuşbakışı kamera açılarıyla karakterlerin çaresizliğini vurgulaması ya da Stanley Kubrick'in simetrik kompozisyonlarıyla yarattığı gerilim ve kontrol hissi, yönetmenlerin imzası haline gelmiş birer sinematik mecazdır. Benzer şekilde, Wong Kar-wai'nin filmlerindeki doygun renk paletleri ve yavaş çekim teknikleri, melankolik ve nostaljik bir atmosfer yaratırken, Quentin Tarantino'nun non-lineer kurgu anlayışı, hikaye anlatımına farklı bir dinamik kazandırır. Bu tür estetik ve teknik tercihler,

sadece birer kod olmanın ötesinde, yönetmenin dünya görüşünü ve anlatmak istediğı hikayeyi derinleştiren, izleyicide beklenmedik duygusal ve düşünsel çağrışımlar uyandıran birer mecaz işlevi görür. Dolayısıyla sinema, diğer sanat dallarından aldığı ilhamı kendi eşsiz dilinde yeniden yorumlayarak, izleyiciye katmanlı ve zengin bir deneyim sunar.



İKİNCİ BÖLÜM

GÖSTERGEBİLİM

2.1. Göstergebilimin Tanımı ve Çerçevesi

Çağdaş göstergebilimin temelleri, 20. yüzyılın başlarında Amerikalı filozof ve mantıkçı Charles Sanders Peirce ile İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure tarafından birbirinden bağımsız olarak atılmıştır. Daha sonra bu alan, aralarında Umberto Eco ve Roland Barthes'ın da bulunduğu birçok düşünür tarafından geliştirilmiş ve farklı disiplinlere yayılmıştır. Bu sebeple tek bir tanımlama yapılması oldukça güçtür.

Dilimizde özellikle dilbilim (Fransızca linguistique) sözcüğü örnek alınarak üretilmiş olan göstergebilim (Fransızca semiotique ya da semiologie) terimi ilk bakışta " göstergeleri inceleyen bilim dalı" ya da "göstergelerin bilimsel incelemesi" olarak tanımlanır. Ancak göstergebilimin günümüzdeki etkinlik alanı, kendisini oluşturan "gösterge" ve "bilim" sözcüklerinin anlamsal toplamından fazla ve değişik bir boyut kazanmıştır (Rıfat, 1992, s.11). Göstergebilim teriminin etimolojik kökeni dilbilime dayanmaktadır. Ancak belirttiği gibi, günümüzde bu alan sadece göstergelerin basit bir incelemesi olmanın ötesine geçmiştir.

Göstergebilim, iletişim süreçlerini ve bu süreçlerde işleyen anlamlama mekanizmalarını inceleyen bilimdir (Guiraud, 1994, s.17). Göstergebilim, tüm iletişim alanlarına uygulanabilirliği ile bir iletiyi ve iletideki bilgileri derinlemesine araştırmaya izin veren evrensel bir çözümleme yöntemi olarak tanımlanır (Günay, 2002, s.33). Guiraud ve Günay'ın bu tanımları, göstergebilimin temel ilgi alanının iletişim süreçleri ve bu süreçlerdeki anlam üretimi olduğunu vurgular. Günay ayrıca, göstergebilimin farklı iletişim biçimlerini derinlemesine analiz etme potansiyeline sahip evrensel bir yöntem olduğunu belirtir.

Saussure, Genel Dilbilim Dersleri adlı eserinde göstergebilimi (semiology) göstergelerin toplum yaşamı içindeki durumunu inceleyen bir bilim dalı olarak belirtmiştir (Saussure, 1985 s.18). Saussure, dilbilimsel göstergeyi ses imgesi ve kavram olarak ele almıştır. Ona göre gösteren ve gösterilen dışsal herhangi bir nesneden bağımsızdır ve hem ses imgesi hem de kavram kolektiftir, toplumsal anlaşmalara dayanır. Saussure'e göre "at" göstergesi, hem "a-t" işitim imgesi göstereninden hem de "at" kavramı gösterileninden oluşur ve bu ikisi göstergeyi

oluştururlar (Saussure, 1985, s.72). Dil, kavramları belirten bir göstergeler dizgesidir. Onun içinde, yazıyla, sağır-dilsiz alfabesiyle, kutsal nitelikli simgesel törenlerle, bir toplumda incelik belirtisi sayılan davranış biçimleriyle, askerlerin bildirişim belirtgeleriyle, vb. karşılaştırılabilir. Yalnız, dil bu dizgelerin en önemlisidir. Demek ki, göstergelerin toplum içindeki yaşamını inceleyecek bir bilim tasarlanabilir: Toplumsal ruhbilime, bunun sonucu olarak da genel ruhbilime bağlanacak bir bilim. Göstergebilimi (Fransızca semiologie < Yunanca semeion "gösterge"den) diye adlandıracamız. Göstergebilim, göstergelerin öz niteliğini, hangi yasalara bağlı olduğunu bizlere öğretecek . Henüz böyle bir bilim yok . Onun için, göstergebilimin nasıl birşey olacağını söyleyemeyiz. Ama kurulması gerekli; yeri önceden belli. Dilbilim, bu genel nitelikli bilimin bir bölümünden başka bir şey değil. Onun için, göstergebilimin bulacağı yasalar dilbilime de uygulanabilecek. Böylece, insana ilişkin olgular bütünü içinde dilbilim iyice belirlenmiş bir alana bağlanabilecek. (Saussure, 1985, s. 46). Saussure'ün göstergeyi "gösteren" (ses imgesi) ve "gösterilen" (kavram) olmak üzere iki soyut ve birbirinden ayrılamaz unsurdan oluşan bir birlik olarak ele alması, sonraki göstergebilimsel çalışmalar için merkezi bir kavramsal çerçeve sunmuştur. Saussure'e göre bu iki unsur arasındaki ilişki keyfidir ve anlam, dışsal bir nesneye değil, toplumsal uzlaşmalara dayanır. "At" örneği üzerinden açıkladığı gibi, belirli bir ses dizisinin belirli bir kavramı temsil etmesi tamamen toplumsal bir mutabakatın sonucudur. Onun öngörüsüne göre, göstergebilim, farklı gösterge sistemlerinin (yazı, sağır-dilsiz alfabesi, törenler vb.) ortak işleyiş prensiplerini ortaya koyacak ve böylece insan iletişiminin temel yasalarını anlamamıza olanak tanıyacaktır. Saussure'ün bu vizyonu, göstergebilimin sadece dilbilimsel bir inceleme alanı olmaktan çıkıp, daha geniş bir anlamlandırma bilimine dönüşmesinin önünü açmıştır.

Mantıkçı ve aynı zamanda pragmatizmin kurucusu olan C. Peirce "semeiotic" terimini kullanarak genel bir göstergeler kuramı tasarlamıştır. Peirce'e göre geniş anlamıyla mantık, "semyotik"e eşittir ve eleştirel mantık, semiyotiğin üç ana bölümünden biridir. Eleştirel mantık dışında kalan diğer iki bölüm ise kuramsal gramer ve kuramsal retoriktir (Vardar, 2001, s.86). Peirce bu geniş kapsamlı anlayışını şu sözleriyle açıkça ifade eder: 'Sözcüklerle düşünürüz. O halde mantık, geniş anlamıyla, düşüncenin genel kuramıdır. Ancak düşünce, zorunlu olarak göstergelerle yürütülür. Dolayısıyla mantık, geniş anlamıyla, göstergelerin genel kuramıdır (Peirce C.S., 1931-

1958: Cilt 1 s. 559). Bir gösterge, bir bakıma bir şeyi temsil eden bir şeydir; bu şey nesne denir. Nesnesiyle olan ilişkisi bakımından üç tür gösterge vardır: İkon, İndeks ve Sembol. Bir ikon, nesnesine benzerliğiyle temsil eder. Bir indeks, nesnesiyle gerçek bir bağlantısı olmasıyla temsil eder. Bir sembol ise, temsil ettiği nesneyle yalnızca bir uzlaşma veya alışkan kuralı aracılığıyla ilişkilidir (Peirce, 1931-1958, Cilt 2 s. 228). Erkman, (2005) Göstergebilimin dilbilim ve edebiyat dışı alanlarda geçerlilik kazanması Peirce'in yol açmasıyla olmuştur. Bu sayede göstergebilim yavaş yavaş dilbilim ve edebiyat araştırmalarının tekeline çıkarak tüm yaşam alanlarını kapsayan bir inceleme yöntemi olarak kullanılmaya başlamıştır.

Charles Peirce'e göre mantık, aslında göstergelerin genel kuramı olan "semiyotik"tir. Düşüncelerimizi göstergelerle (kelimelerle) kurduğumuz için, mantık da göstergelerin nasıl anlam taşıdığını inceler. Peirce üç tür gösterge tanımlar: ikon (benzerlik), indeks (doğrudan bağlantı) ve sembol (uzlaşma). Peirce'in bu geniş göstergebilim anlayışı, bu alanın sadece dil ve edebiyat değil, tüm yaşam alanlarındaki anlam üretimini inceleyen bir yöntem haline gelmesini sağlamıştır.

Göstergebilim, en genel anlamıyla, anlam taşıyan her türlü olguyu, nesneyi, davranışı, kısacası gösterge işlevi gören her şeyi inceleyen bir bilimdir. Bu geniş kapsamı içinde dil de önemli bir yer tutar. Ancak göstergebilim, yalnızca dille sınırlı değildir. Trafik işaretlerinden moda sistemlerine, mitlerden ritüellere kadar pek çok farklı gösterge sistemi göstergebilimin inceleme alanına girer. Bu nedenle, göstergebilimi sadece dilbilimin bir alt dalı olarak görmek yerine, dilin de içinde yer aldığı daha geniş bir anlamlandırma bilim olarak tanımlamak daha doğru olacaktır. (Günay, 2002)

Gösterge terimi dilbilim alanında bir gösterilen ya da kavram ile bir gösteren ya da işitimi imgesi arasındaki birleşimden doğan ögeyi belirtmek için kullanılır; daha genel olarak da "kendi dışında bir şey gösteren öge" anlamına gelir. Göstergebilim, göstergeleri, gösterge dizgelerini ele alan, çok değişik, kimi durumlarda da çelişik yaklaşımları kucaklayan, devinim içinde bulunan geniş bir daldır. Kimi bilginler doğal dilleri de göstergebilimin alanına katarken kimi bilginler söz konusu etkinlik düzlemini salt dil dışı gösterge dizgeleriyle sınırlandırır. Göstergebilimi yalnızca bilinçli ve amaçlı bildirişim edimlerine, bu açıdan kavranabilecek anlatım yöntemlerine indirgeyenler de vardır, her türlü anlam aktarma ve anlamlama sürecini bu dal çerçevesinde algılamaya çalışanlar da vardır. Bundan ötürü de, birbiriyle yer

yer çakışan, ama daha çok da çatışan görüşlere, uygulamalara tanık olmaktadır bu alan. Sınırlarının oynak, yöntemlerinin kaypak oluşunun nedeni budur. (Barthes, 1979, s. IX). Buna göre gösterge hem dilbilimsel hem de genel temsil aracı olarak tanımlanır. Çeşitli yaklaşımlar olduğu ve sınırlarının net olmadığını vurgulanır. Bu metodolojik farklılıklar, göstergebilimin dinamik ve çok yönlü bir alan olmasının nedenidir.

Birbirinden çok ayrı özellikler sunan anlatım yöntem ve araçlarının, belli bir anlam içeren düzen ve gerçekliklerin birer gösterge dizgesi olmaları bakımından ortak yönler sundukları, onun için de benzer kavram ve işlemlerle açıklanabilecekleri sezilince geniş kapsamlı bir bilimsel etkinlik düzleminin tasarlanması olanak kazanmıştır. Doğrudan doğruya doğal dillerin içinde de değişik göstergesel katmanlar algılanmaya başlanınca, olguların tek dizgeye indirgenemeyeceği, ikincil nitelikli kullanımların kendilerine özgü birtakım dizgeler oluşturduğu belirlenmiştir. Gerek bu türlü ikincil dillerin, gerekse dil dışı gösterge dizgelerinin dilbilimcilerce oluşturulan işlemsel kavramlarla açıklanabileceği anlaşıncı, bir göndericiyle bir alıcı arasında özel bir düzgü aracılığıyla bildiri alışverişine rastlanan her yerde olduğu gibi salt anlam ve anlamlama içeren durumlarda da göstergesel yaklaşımlar geçerlik kazanmıştır (Barthes, 1979, s. X). Buna göre farklı anlatım araçlarının anlam taşıyan düzenler olarak ortak bir gösterge dizgesi olmaları sayesinde geniş bir inceleme alanı doğmuştur. Dilbilimsel kavramlar hem bu ikincil anlamlar hem de dil dışı sistemler için uygulanabilir hale gelince, anlam ve anlamlamanın olduğu her yerde göstergesel yaklaşımlar geçerli olmuştur.

Böylece, yeni bir inceleme alanı belirmiştir : Değişik biçimlerde yorumlanan, kimine göre dilbilimin yanında ama dışında yer alan, kimine göre dilbilimin kapsadığı, kimine göre de dilbilimce kapsanan bir inceleme alanı. Genellikle doğal diller incelenirken kullanılan kavram ve yöntemler çeşitli uyarlamalarla, yer yer de zorlamalarla yeni alanda etkin bir işlev üstlenmiştir. Kapsam konusunda olduğu gibi yöntem açısından da büyük bir çeşitliliğe rastlanması, göstergebilimin hem kuram hem uygulama yönünden matematiksel-mantıksal yoğun bir biçimselleştirme çabasından en kişisel yorum ve yaklaşımlara değin uzanan geniş bir eksen üstüne oturması bu daim oluşum içinde bulunduğunu, bugüne değin gelişimini bütünlüyemediğini kanıtlar. Çeşitli önerileri ortak bir paydaya indirgemeye olanak bulunmadığından, göstergebilim yerine göstergebilimlerden söz etmek belki gerçeği daha iyi yansıtır (Barthes, 1979, s.XI). Buna göre göstergebilim dilbilimle karmaşık bir ilişkisi olan

yeni bir alandır. Dilbilimsel yöntemler bu alana uyarlanmış ancak yöntem ve kapsamdaki çeşitlilik, göstergebilimin henüz tamamlanmamış bir oluşum olduğunu gösterir. Bu nedenle tek bir 'göstergebilim'den söz etmek doğru değildir.

Sonuç olarak göstergebilim, anlamlama süreçlerini ve göstergelerin toplumdaki rolünü inceleyen bir bilimdir. Dilbilimden doğmuş olsa da, sadece dili değil, dil dışı tüm gösterge dizgelerini (örneğin, trafik işaretleri, moda, sanat, film vb.) de kapsar. Amacı, iletişimdeki anlam mekanizmalarını evrensel bir yöntemle derinlemesine araştırmaktır. Göstergenin ne olduğu ve nasıl anlam taşıdığı gibi temel soruları sorarken, farklı bilim insanlarının yaklaşımları nedeniyle çeşitli yorumlara ve uygulama alanlarına sahiptir. Bu geniş kapsamı nedeniyle, tek bir tanımı zordur. Dolayısıyla göstergebilim, anlamın nasıl oluştuğunu ve iletildiğini farklı açılardan inceleyen geniş ve dinamik bir çalışma alanıdır. İletişim ve anlamlandırma süreçlerinin karmaşıklığını anlamak için önemli bir katkı sunar.

2.2. Gösterge ve Göstergebilim Tarihi

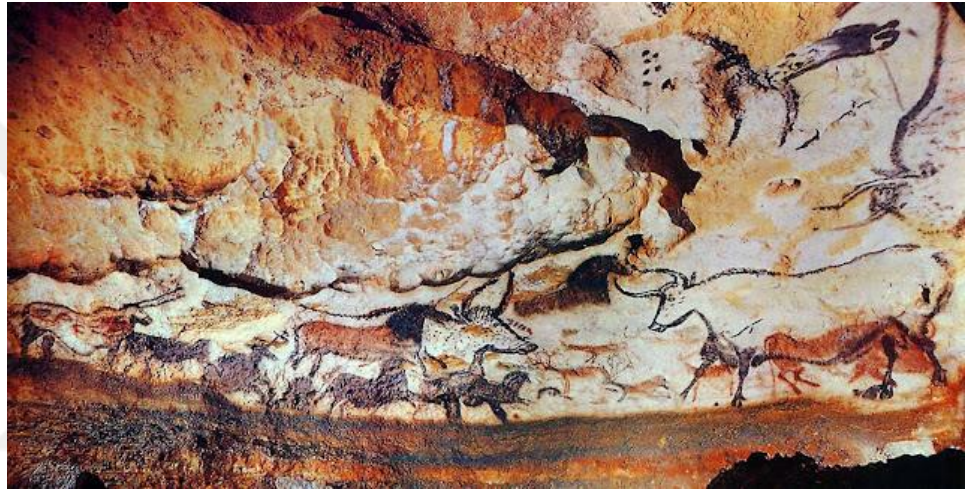
Amerikalı filozof Charles Sanders Peirce (1839-1914) 20. yüzyılın başlarında, İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure (1857-1913) ile neredeyse eşzamanlı olarak, birbirlerinden habersiz şekilde çağdaş göstergebilimin temellerini atmışlardır. Göstergebilim, modern bir bilim dalı olarak 20. yüzyılda belirginleşmiş olsa da, insanın anlam arayışı ve çeşitli işaret sistemleri aracılığıyla iletişim kurma çabası çok daha eski dönemlere uzanmaktadır. Tarih öncesi çağlardan itibaren insanlar, çevrelerini anlamlandırmak, deneyimlerini aktarmak ve toplumsal bağlarını güçlendirmek için çeşitli görsel ve sembolik sistemler geliştirmişlerdir. Bu ilk anlamlandırma sistemleri, modern göstergebilimin temelini oluşturan bazı kavramlara dair önemli ipuçları sunmaktadır.

2.2.1 Tarih Öncesi Dönem ve Mağara Resimleri

Paleolitik çağın mağara resimleri, insanlığın bilinen en eski anlamlandırma ve iletişim çabalarını gözler önüne sererek, gösterge ve göstergebilimin köklerini anlamak için zengin bir başlangıç noktası sunar.



Görsel 28. Fransa/Lascaux Mağara Resimleri (Bahn, P. G., & Vertut, J.,1997: 66)



Görsel 29. Fransa/Lascaux Mağara Resimleri (Bahn, P. G., & Vertut, J.,1997: 67)



Görsel 30. İspanya/Altamira Mağara Resimleri (Bahn, P. G., & Vertut, J., 1997: 64)

Paleolitik çağlara ait mağara resimleri, insanın ilk anlamlandırma çabalarının çarpıcı örneklerindendir. Fransa'daki Lascaux ve İspanya'daki Altamira gibi mağaralarda bulunan hayvan figürleri, av sahneleri ve soyut desenler, dönemin insanların dünyalarını nasıl algıladıklarını ve bu algıları nasıl kaydettiklerini göstermektedir. Bu resimler, sadece betimleyici olmanın ötesinde, ritüelistik, büyü veya anlatsal amaçlar taşıyor olabilirler. Her bir çizim, belirli bir hayvanı, olayı veya kavramı temsil eden birer gösterge işlevi görmüş olabilir. Bu ilk görsel göstergeler, topluluk içinde ortak anlamlar taşıyarak iletişimi ve kültürel aktarımı sağlamışlardır (Bahn & Vertut, 1997). Paleolitik mağara resimleri, insanın ilk anlamlandırma çabalarının dikkat çekici kanıtlarıdır. Fransa ve İspanya'daki mağaralarda bulunan hayvan, av ve soyut çizimler, o dönemin insanların dünyayı nasıl gördüklerini ve kaydettiklerini gösterir. Bu resimler sadece betimleme değil, belki de ritüel, büyü veya hikaye anlatma amaçlı sembollerdir. Her çizim, bir şeyi temsil ederek topluluk içinde iletişimi ve kültürü aktarmış olabilir. Ayrıca bu çizimler ilk görsel gösterge olarak kabul edilebilir.

Paleolitik sanatın mağaraların derinliklerinde ve ulaşılması zor bölgelerinde yoğunlaşması, bu mekanların özel bir anlam taşıdığını ve resimlerin yapıldığı eylemin kendisinin de sembolik bir önemi olduğunu düşündürmektedir. Bu durum, mağara resimlerinin sadece birer görsel kayıt olmanın ötesinde, ritüelistik veya spiritüel pratiklerle bağlantılı olduğunu göstermektedir (Whitley, 2000, s. 92). Whitley, mağaraların seçimi ve resimlerin konumlandırılmasının kendisinin de sembolik anlamlar taşıdığını vurguluyor. Bu bağlamda, mağara sadece resimlerin sergilendiği bir yer değil, aynı zamanda anlamın üretildiği ve deneyimlendiği bir uzamdır. Resimlerin yapılması eylemi de, belirli ritüelistik veya spiritüel anlamları olan bir göstergesel pratik olarak değerlendirilebilir.

Mağara resimlerindeki hayvan figürlerinin detaylı ve gerçekçi betimlemeleri, bu hayvanların sadece av kaynakları olarak değil, aynı zamanda dönemin insanların inanç sistemlerinde ve mitolojilerinde önemli bir yere sahip olduğunu göstermektedir. Bu figürler, belki de totemik anlamlar taşıyor veya av ritüellerinde kullanılan sembolik temsillerdi (Conkey, 1997, s. 381). Conkey, hayvan figürlerinin gerçekçiliğinin ötesine geçerek, bu figürlerin sembolik anlamlar taşıdığını ve dönemin insanların inanç ve mitleriyle ilişkili olduğunu öne sürüyor. Bu hayvan tasvirleri, sadece bir hayvanı

"göstermekle" kalmayıp, aynı zamanda daha derin kültürel kavramları ve ilişkileri temsil eden kültürel göstergeler olarak işlev görmüş olabileceğini söylemektedir.

Paleolitik sanatın en çarpıcı yönlerinden biri, binlerce yıl boyunca farklı coğrafyalarda benzer temaların ve tekniklerin tekrar etmesidir. Bu durum, bu görsel ifadelerin sadece bireysel yaratıcılığın ürünü olmadığını, aynı zamanda paylaşılan kültürel anlamların ve iletişim biçimlerinin bir parçası olduğunu düşündürmektedir (Bednarik R. G., 2007, s. 155). Bednarik Paleolitik sanatın zamansal ve coğrafi yaygınlığını vurgulayarak, bu resimlerin ortak bir anlam sistemine işaret ettiğini belirtiyor. Tekrarlanan temalar ve teknikler, bu görsel unsurların topluluklar arasında uzlaşım sal anlamlar taşıdığını ve bir tür erken görsel iletişim dili oluşturduğunu düşündürüyor.

Fransa ve İspanya'daki önemli örneklerde görülen hayvan figürleri, av sahneleri ve soyut desenler, o dönemin insanların dünyayı algılama ve bu algıları kalıcılaştırma yönündeki temel çabalarını gözler önüne sermektedir. Robert G. Bednarik'in altını çizdiği gibi, Paleolitik sanatın binlerce yıl boyunca farklı coğrafyalarda benzer tema ve teknikleri tekrar etmesi, bu görsel ifadelerin bireysel yaratıcılığın ötesinde, paylaşılan kültürel anlamların ve iletişim biçimlerinin bir parçası olduğunu düşündürmektedir. Bu tekrarlayan unsurlar, erken insan toplulukları arasında uzlaşım sal bir görsel dilin varlığına işaret etmektedir. Bahn ve Vertut'un belirttiği gibi, bu resimler sadece dönemin dünyasının bir yansıması olmanın ötesinde, ritüelistik, büyülü veya anlatsal amaçlar taşıyan ilk görsel göstergeler olarak kabul edilebilir. Bu ilk göstergeler, topluluklar arasında ortak anlamlar inşa ederek iletişimi ve kültürel aktarımı mümkün kılmıştır. David Whitley'nin vurguladığı üzere, mağaraların seçimi ve resimlerin konumlandırılması dahi sembolik anlamlar içermekteydi. Mağara, sadece resimlerin bulunduğu bir mekan olmanın ötesinde, anlamın üretildiği ve deneyimlendiği kutsal bir alandı. Resim yapma eyleminin kendisi de, belirli ritüelistik veya spiritüel anlamları olan bir göstergesel pratik olarak görülebilir. Margaret W. Conkey'nin işaret ettiği gibi, mağara resimlerindeki hayvan figürlerinin detaylı ve gerçekçi betimlemeleri, bu hayvanların sadece av kaynakları olmadığını, aynı zamanda dönemin insanların inanç sistemlerinde ve mitolojilerinde derin bir yere sahip olduğunu göstermektedir. Bu figürler, totemik anlamlar taşıyarak veya av ritüellerinde sembolik temsiller olarak işlev görerek, kültürel anlamların taşıyıcısı olmuşlardır.

Sonuç olarak, Paleolitik mağara resimleri, insanın ilk anlamlandırma çabalarının karmaşıklığını ve derinliğini ortaya koymaktadır. Bu ilk görsel ifadeler, sadece dünyayı algılama ve kaydetme biçimlerini değil, aynı zamanda inanç sistemlerini, ritüelleri ve toplumsal iletişim biçimlerini de yansıtan zengin birer anlam katmanına sahiptir. Bu nedenle, mağara resimleri dönemi, gösterge ve göstergebilim tarihinin anlaşılması için kritik bir başlangıç noktası teşkil etmektedir.

2.2.2 Antik Mısır Hiyeroglifleri



Görsel 31. Hieroglyphs on the Temple of Kom Ombo, Egypt (Britannica, 2025)



Görsel 32. Hieroglyphics on a temple wall at Karnak, Egypt (Britannica, 2025)

Davies (1987) MÖ 4000 yılından itibaren gelişen Mısır hiyeroglifleri, sofistike bir yazı ve anlamlandırma sistemidir. Hiyeroglifler, nesneleri, sesleri veya fikirleri temsil eden çok çeşitli sembollerden oluşur. Bu sistemde bazı işaretler ikonik (temsil ettikleri şeye benzer), bazıları sembolik (uzlaşımaya dayalı) ve bazıları da fonetik

değerlere sahiptir. Hiyerogliflerin okunması ve yorumlanması, karmaşık bir bilgi birikimi ve kültürel kodların anlaşılmasını gerektiriyordu. Bu yazı sistemi, sadece bilgiyi kaydetmekle kalmamış, aynı zamanda Mısır toplumunun dini, siyasi ve kültürel kimliğinin önemli bir ifadesi olmuştur.

Mısır yazısı, en başından itibaren görsel ve metinsel unsurların karmaşık bir birleşimiydi. Hiyeroglifler, sadece dilsel birimleri değil, aynı zamanda temsil ettikleri nesnelerin veya kavramların özünü de taşıyan güçlü görsel imgelerdi. Bu nedenle, okuma eylemi sadece deşifre etmeyi değil, aynı zamanda bu görsel dünyanın kültürel ve dini bağlam içinde yorumlanmasını da içeriyordu (Baines, 2007, s. 78).

Hiyeroglif yazısı, Mısır düşüncesinin temel bir özelliğini yansıtır: çok katmanlılık ve çok anlamlılık. Bir hiyeroglif işareti, aynı anda bir sesi, bir nesneyi ve soyut bir fikri temsil edebilir. Bu yoğun sembolizm, Mısırlıların evreni ve onun içindeki yerlerini algılama biçimlerinin ayrılmaz bir parçasıydı (Hornung, 1982, s.23). Tapınak duvarlarında ve mezarlarda bulunan hiyeroglif yazıtları, sadece tarihi veya dini metinler değildir. Onlar aynı zamanda tanrılarla ve ölümlerle kurulan görsel ve metinsel bir iletişim biçimidir. Hiyerogliflerin dikkatli bir şekilde seçilmiş ve düzenlenmiş imgeleri, ritüel eylemlerin ve mitolojik anlatıların gücünü artırmak için kullanılmıştır (Teeter E., 2011, s. 45).

Antik Mısır hiyeroglifleri, MÖ 4000'den itibaren gelişmiş, yalnızca kayıt tutmaya yarayan basit bir sistemden çok öte, oldukça gelişmiş bir yazı ve anlam dünyası sunar. Bu karmaşık sistem, nesneleri, sesleri ve soyut kavramları temsil edebilen geniş bir sembol yelpazesine dayanır. Hiyerogliflerdeki bazı işaretler, gösterdikleri şeye benzerlikleriyle dikkat çekerken (ikonik), bazıları toplumsal uzlaşımlarla anlam kazanır (sembolik) ve bir kısmı da fonetik değerler taşır. Dolayısıyla, hiyeroglifleri okumak ve yorumlamak, derinlemesine bir bilgi birikimini ve Mısır kültürüne ait özel kodların anlaşılmasını gerektirir. Hiyeroglifler, sadece dilin yapı taşlarını değil, aynı zamanda temsil ettikleri varlıkların veya fikirlerin özünü yansıtan güçlü görsel imgelerdi. Bu nedenle, hiyeroglifleri okuma eylemi, basit bir deşifre işleminden ziyade, bu görsel dünyanın kültürel ve dini bağlam içinde yorumlanmasını da içeriyordu. Hiyeroglif yazısı, Mısır düşünce biçiminin temel bir özelliğini yansıtır: çok katmanlılık ve zengin anlamlılık. Tek bir hiyeroglif işareti aynı anda bir sesi, somut bir nesneyi ve soyut bir düşünceyi ifade edebilir. Tapınakların duvarlarında ve mezarlarda bulunan hiyeroglif yazıtları, sadece tarihi veya dini

metinler olmanın ötesinde bir işleve sahipti. Onlar aynı zamanda tanrılarla ve ölülerle kurulan görsel ve metinsel bir iletişim aracıydı. Özenle seçilmiş ve düzenlenmiş hiyeroglif imgeleri, ritüel uygulamaların ve mitolojik anlatıların etkisini ve gücünü artırmak için kullanılmıştır.

Özetle, Mısır hiyeroglifleri, Antik Mısır toplumunun sadece iletişim aracı değil, aynı zamanda dini inançlarının, siyasi yapısının ve kültürel kimliğinin derin ve etkileyici bir ifadesiydi. Bu karmaşık sistem, görsel ve metinsel unsurları bir araya getirerek, Mısırlıların dünyayı algılama ve anlamlandırma biçimlerini günümüze taşıyan değerli bir miras oluşturmuştur.

2.2.3 Modern Göstergebilim

Modern göstergebilim, 20. yüzyılın başlarında iki önemli düşünürün, İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure ve Amerikalı filozof Charles Sanders Peirce'in birbirinden bağımsız ancak birbirini tamamlayan çalışmalarıyla temelleri atılmış disiplinlerarası bir alandır. Her iki düşünür de, anlamın nasıl üretildiği, iletildiği ve yorumlandığı sorusuna odaklanarak, dil ve diğer gösterge sistemlerinin sistematik bir şekilde incelenmesinin gerekliliğini vurgulamışlardır.

Saussure, dilbilimsel bir çerçeve çizerek göstergebilime öncülük etmiştir. Onun temel kavramları arasında gösteren (bir dilsel işaretin ses imgesi) ve gösterilen (bu ses imgesinin zihindeki kavramsal karşılığı) arasındaki keyfi ilişki yer alır. Saussure'e göre, bir sözcüğün belirli bir nesneyi veya kavramı temsil etmesinin doğal bir nedeni yoktur; bu ilişki tamamen toplumsal uzlaşımlara dayanır. Örneğin, aynı hayvana farklı dillerde farklı seslerle ('kedi', 'chat', 'cat') işaret edilmesi bu keyfiliği açıkça gösterir (Culler, 1976).

Charles Sanders Peirce ise göstergeleri, temsil ettikleri nesneyle olan ilişkilerine göre üç temel kategoriye ayırmıştır: benzerliğe dayanan ikon, nedensellik ilişkisi içeren indeks ve toplumsal anlaşmaya dayanan sembol. Örneğin, bir fotoğraf ikonik bir göstergeyken, duman bir ateşin indeksi, dil ise sembolik bir gösterge sistemidir. Peirce'e göre bir gösterge, "birisi için bir şeyi temsil eden ve o kişinin zihninde eşdeğer bir gösterge yaratan şeydir. Örneğin, duman ateşin bir göstergesidir" (Peirce C. S., 1932, Cilt 2, s. 228). Peirce'in pragmatik felsefesiyle bütünleşen göstergebilim anlayışı, anlamın bağlamsal ve işlevsel boyutlarını ön plana çıkarmıştır.

Modern göstergebilimin bir disiplin olarak yaygınlaşması ve farklı alanlara uygulanması, özellikle Roland Barthes'ın çalışmalarıyla ivme kazanmıştır. Barthes, Saussure'ün dilbilimsel modelini alarak, mitlerden moda, reklamlardan yemek kültürüne kadar gündelik yaşamın çeşitli kültürel olgularını birer anlam sistemi olarak analiz etmiştir. Onun düzanlam (dénotation) ve yananlam (connotation) kavramları, bir göstergenin temel, nesnel anlamının yanı sıra kültürel ve ideolojik çağrışımlarının da incelenmesinin önemini ortaya koymuştur (Barthes R., 1957). Barthes, mitlerin, tarihsel olarak inşa edilmiş anlamları doğal ve evrensel gerçekliklermiş gibi sunarak ideolojik işlev gördüğünü öne sürmüştür (Barthes, 1957).

1960'lar ve 1970'lerde göstergebilim, yapısalcılık ve post-yapısalcılık akımlarıyla etkileşim içinde daha da gelişmiştir. Umberto Eco, gösterge üretimi (sign production) ve yorumlama (interpretation) süreçlerine odaklanarak göstergebilimi daha geniş bir iletişim teorisi içine yerleştirmiştir. Eco'ya göre göstergebilim, yalnızca göstergeleri değil, aynı zamanda anlamlandırma süreçlerini de inceleyen dinamik bir alandır (Eco, 1979). Farklı kültürlerin dünyayı nasıl anlamlandırıdığını inceleyen Eco, anlamın kültürel bağlam içindeki belirleyici rolünü vurgulamıştır (Eco, 1979).

Sonuç olarak, göstergebilimin entelektüel tarihi, Saussure ve Peirce'in temel çalışmalarıyla başlayıp Barthes, Eco ve Kristeva gibi önemli düşünürlerin katkılarıyla derinleşmiş ve genişlemiştir. Günümüzde göstergebilim, dilbilim, iletişim çalışmaları, edebiyat eleştirisi, kültürel çalışmalar, antropoloji, sosyoloji ve hatta yapay zeka gibi pek çok farklı disiplinde önemli bir analiz aracı olarak kullanılmaktadır. Kitle iletişim araçlarının analizi, reklam stratejileri, moda ve tüketim kültürü, sinema ve televizyon çözümlemeleri, dijital ortamdaki anlam üretimi ve etkileşim gibi çeşitli alanlarda göstergebilimsel yaklaşımlar, anlamın nasıl inşa edildiği, iletildiği ve yorumlandığına dair derinlemesine içgörüler sunmaktadır. Saussure ve Peirce'in temelini attığı bu entelektüel yolculuk, günümüzdeki karmaşık anlam ve iletişim sistemlerini anlamak için vazgeçilmez bir çerçeve sunmaya devam etmektedir. Modern göstergebilim, sürekli gelişen teorik yaklaşımları ve uygulama alanlarıyla, anlamın çok katmanlı ve dinamik yapısını aydınlatmaya yönelik canlı bir araştırma alanı olmayı sürdürmektedir.

2.3. Göstergebilimin Amacı

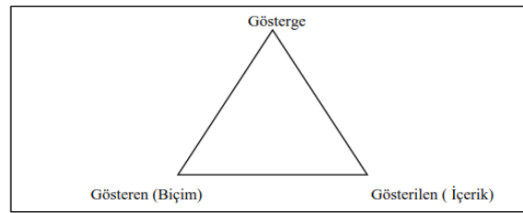
Göstergebilim, metinlerin yüzeysel yapılarının ötesine geçerek, anlamın nasıl örgütlendiğini ve kültürel kodlarla nasıl ilişkilendiğini ortaya koyar. Bir edebi metin, yalnızca sözcüklerden değil, birbiriyle bağlantılı göstergeler ağından oluşur (Günay, 2001). Göstergebilimin amacı, toplumun kendini doğallaştırdığı mitleri çözümlemek, kültürel olarak kodlanmış anlamları açığa çıkarmaktır (Barthes, 1957). Göstergebilim, en genel anlamıyla anlam üretimi ve anlamlandırma süreçlerini inceleyen bilim dalıdır. Amacı, insan iletişiminin ve kültürel pratiklerin temelinde yatan gösterge sistemlerini, bu sistemlerin nasıl örgütlendiğini ve anlamı nasıl yarattıklarını anlamaktır. Göstergebilim, dil başta olmak üzere görsel, işitsel ve diğer tüm iletişim biçimlerinin altında yatan yapıları ve kuralları açığa çıkararak, dünyanın nasıl anlamlandırıldığını ve paylaşıldığını anlamamıza katkıda bulunur. Göstergebilimin ana gayesi, iletişimde kullanılan tüm göstergelerin anlamını ve işlevini sistematik bir biçimde analiz etmektir. Bu analiz süreci, göstergelerin iç yapısal ilişkilerini anlamının yanı sıra, bu göstergelerin var olduğu kültürel ve toplumsal zemini de dikkate almayı gerektirir. Dil başta olmak üzere görsel, işitsel ve diğer tüm iletişim biçimleri birer gösterge sistemi olarak ele alınır ve bu sistemlerin altında yatan yapılar, kurallar ve kodlar açığa çıkarılmaya çalışılır. Temel odak noktası, anlamın nasıl ortaya çıktığı, nasıl iletildiği ve alıcılar tarafından nasıl yorumlandığıdır. Gündelik hayattaki nesnelerden sanatsal metinlere, toplumsal ritüellerden medya ürünlerine kadar geniş bir alanda anlamın inşasını ve dolaşımını anlamak için kavramsal araçlar sunan disiplinlerarası bir yaklaşımdır göstergebilim.

2.4. Roland Barthes'ın Göstergebilim Yaklaşımı

Göstergebilim bir tür serüvendir Barthes için : 1953'lerde tutkusal bir atılımla başlayan bir serüven. Bir göstergebiliminin toplumsal eleştiriyi canlandıracağını, Sartre'ın, Brecht'in, Saussure'ün böyle bir tasarıda el ele verebileceğini düşünmüştür başlangıçta. Toplumun kendi yarattığı birtakım kalıpları nasıl olup da doğal anlamlar gibi gördüğünü ve kullandığını anlama, anlarken de betimleme uğraşını iş edinmiştir kendine. Seçkin bir söylence avcısıdır Barthes, toplumsal söylenceleri kovalar her yerde. Kendine özgü birtakım «diller» ya da anlatım yöntemleri üstüne bir dildir göstergebilim ona göre ve işlemsel kavramları açısından dilbilimden kaynaklanır; sınır tanımaz, çünkü tüm göstergelerin bilimidir. Dil, söylem, söz anlamlı her birim ya da bireşim için kullanılabilir: ister salt dilsel olsun, isterse salt görsel nitelik taşıyın

yalnızca. Nesneler de bir anlam içeriyorsa söze dönüşebilir. «Söylence de bir bildirişim dizgesi, bir bildiridir», «bir nesne, bir kavram, bir düşün değil, bir anlamlama türü, bir biçimdir». Her şey söylence olabilir, toplumsal kullanıma bu yoldan katılabilir. Anlama, anlamlamaya rastlanan her yerde de göstergebilimsel etkinlik geçerlik kazanır. Göstergebilim tüm özbekleri aşarak anlamlama biçimlerine ulaşmaya çalışır (Barthes, 1979 s.XIX-XX). Barthes için göstergebilim 1950'lerde büyük bir heyecanla başlayan bir yolculuktur. O, göstergebilim sayesinde toplumun kendi oluşturduğu kalıpları nasıl doğal anlamlarmış gibi algılayıp kullandığını anlamayı ve anlatmayı amaçlamıştır. Tıpkı bir söylence avcısı gibi, her yerde toplumsal söylencelerin peşine düşmüştür. Ona göre göstergebilim, kendine has anlatım yolları olan bir dildir ve dilbilimden beslenir. Ancak sadece dille sınırlı değildir; anlam taşıyan her şeyi (dil, konuşma, görsel şeyler, nesneler bile) inceleyebilir. Çünkü ona göre her şey söylenceye dönüşebilir ve toplumsal hayatta anlam kazanabilir. Bu yüzden göstergebilim, her türlü maddenin ötesine geçerek anlam üretme biçimlerini anlamaya çalışır.

Barthes, Saussure'ün gösteren kavramına karşılık olarak biçim, işitim imgesine karşılık olarak da içerik isimlendirmesini yapmıştır. Gösterge, gösteren ile gösterilen arasındaki ilişkidir ve bu ilişkinin kurulmasından da anlamlama ortaya çıkar. Göstergebilimde anlamlama, düz anlam ve yan anlam olarak ele alınır. Barthes "kendi göstergebilimini dilbilimin 'çözülmesi' ya da, daha açık bir şekilde, bilimsel bir dilbilim tarafından saf olmadığı gerekçesiyle bir kenara atılmış anlamlamanın tüm yönlerinin incelenmesi olarak betimler (Culler,2002). Barthes, Saussure'ün "gösteren" ve "gösterilen" şeklindeki ikili ayrımına paralel olarak, ancak onu genişleterek, "biçim" ve "içerik" kavramlarını sunmaktadır. Barthes göstergeyi sadece dilbilimsel birimler üzerinden değil, daha geniş bir anlamlandırma sistemi içinde ele almak istemektedir. Ayrıca, anlamlamanın gösteren ile gösterilen arasındaki dinamik ilişkiden doğduğunu ve göstergebilimsel analizde bu sürecin düz anlam ve yan anlam gibi farklı katmanlarda incelenebileceğini vurgulamaktadır.



Görsel 33. Barthes'in Gösterge Şeması (Makaleler, 2025)

Göstergebilimsel olgu, gösteren ve gösterilenin birleşimi olarak alındığında, gösterge ile gösteren arasında sürekli bir karışıklık tehlikesi vardır (Barthes, 1979). Barthes'a göre, dilbilimsel gösterge (biçim) sabitken, göstergebilimsel gösterge (töz) tarihsel ve kültürel bağlamla değişir. Örneğin, 'şapka' sözcüğü evrenseldir, ancak bir bere veya fôtr şapka, toplumsal sınıf göstergesine dönüşür (Rifat, 1992). Gösterge bir kez oluştuktan sonra onun işlevi toplum içinde var olabilmek için ikinci bir dil gerektirdiğinden ikincil bir işlevselleşmeye yol açar ki bu ilk işlevselleşmeyle özdeş değildir. Ortaya çıkan bu yeni işlev “yananlam” düzlemine bağlanan örtük bir ikinci anlamsal eylemden kaynaklanır. Demek ki, büyük bir olasılıkla gösterge-işlevin anlambilimsel bir değeri vardır, çünkü doğrudan doğruya uygulamalı olguyla gösteren arasındaki bağıntıların kurulduğu birimdir bu (Barthes, 1979 s.34). Barthes, Saussure'ün gösteren ve gösterilenin etkileşerek göstergeyi oluşturduğu fikrini eleştirmiştir. Göstergeyle gösterenin sık sık karıştırıldığını ve bunun yanlış olduğunu belirtmiştir. Ona göre bir gösterge, gösteren (biçim) ve gösterilen (içerik) olmak üzere iki şeyden oluşur. Bu göstergeler hem dil içinde hem de dilin ötesinde, daha geniş bir anlamda incelenebilir. Bir gösterge oluşunca, toplumda var olmak için ikinci bir anlama katmanına ihtiyaç duyar ki bu da yananlamı oluşturur ve bu durumun insan anlam dünyası için önemli bir değeri vardır.

Barthes' a göre; göstergeler düz anlamlarının yanında gizli yan anlamlarda içermektedir ve uzun yıllardır süregelen yaşam tarzı, gelenekler, toplumca kabul edilmiş değerler, bir göstergenin düz anlamından daha derin anlamlar barındırmaktadır (Barthes, 1979). Buna göre göstergeler sadece ilk akla gelen anlamlarıyla kalmaz, aynı zamanda uzun süredir devam eden yaşam biçimleri, adetler ve toplumsal değerler sayesinde daha derin, gizli anlamlar da taşır.

Çağdaş göstergebilimin önemli bir ismi olan Roland Barthes, geliştirmiş olduğu özgün yaklaşımla daha çok popüler kültür çözümlemeleri üzerinde çalışmıştır. Barthes'ın geliştirdiği yapısal çözümleme yöntemi, bildirişim amacı içermemekle birlikte anlam taşıyan çeşitli olguları (giyim, mobilya vb.) içerir. Barthes bütün bunları anlamlama (signification) kavramı aracılığıyla göstergebilime bağlar, göstergelerle ikincil gösterilenler ya da yananlam gösterilenleri arasındaki bağıntılar üzerinde durur (Vardar, 2001). Roland Barthes, modern göstergebilimin özgün ve etkili isimlerinden biri olarak, kendine has yapısal çözümleme metoduyla özellikle popüler kültür olgularına odaklanmıştır. Barthes'ın bu yaklaşımı, geleneksel iletişim merkezli

kuramlardan ayrılarak, ilk bakışta doğrudan bir iletişim amacı taşımayan giyimden mobilyaya dek çeşitli anlam yüklü kültürel unsurları anlamlandırma kavramı üzerinden ele alır. Böylece Barthes, göstergeler ve onların barındırdığı derinlemesine kültürel kodlar ile çağrıştırdığı ikincil anlamlar (yan anlamlar) arasındaki karmaşık ilişkilere odaklanarak göstergebilime yeni bir analize yaklaşımı kazandırmıştır .

Görüldüğü üzere, Roland Barthes'ın göstergebilimsel yaklaşımı, Ferdinand de Saussure'ün dilbilimsel temellerinden beslenmekle birlikte, bu sınırları aşarak toplumsal ve kültürel olguların anlamlandırılmasına odaklanan özgün bir serüveni temsil etmektedir. Barthes, göstergebilimi yalnızca dilsel bir sistem olarak değil, aynı zamanda toplumun ürettiği anlam kalıplarını doğalmış gibi algılayıp kullandığı süreçleri açığa çıkaran bir araç olarak konumlandırmıştır. Bu bağlamda, Barthes'ın "söylence avcısı" metaforu, onun toplumsal düzlemdeki ideolojik ve kültürel kodları deşifre etme çabasını çarpıcı bir biçimde özetlemektedir.

Barthes'ın Saussure'ün gösteren-gösterilen ikilisine getirdiği "biçim-içerik" kavramlaştırması, göstergeyi daha geniş bir anlamlandırma çerçevesinde ele alma arzusunu yansıtmaktadır. Anamlamanın yalnızca dilbilimsel birimlerle sınırlı olmadığını, aynı zamanda düz anlamın ötesine geçerek yananlamlar aracılığıyla derinleştiğini vurgulaması, Barthes'ın göstergebilime getirdiği önemli bir yeniliktir. Zira yananlam kavramı, göstergelerin toplumsal, kültürel ve tarihsel bağlamlarda kazandığı ikincil anlam katmanlarını analiz etme imkanı sunarak, göstergebilimsel çözümlemelerin derinliğini artırmaktadır.

Barthes'ın popüler kültür çözümlemelerine odaklanması ve giyim, mobilya gibi ilk bakışta iletişimsel bir amaç taşımayan olguları anlamlandırma kavramı üzerinden incelemesi, göstergebilimin uygulama alanlarını genişletmiştir. Onun yapısal çözümleme yöntemi, göstergeler ile onların çağrıştırdığı kültürel kodlar arasındaki karmaşık ilişkileri açığa çıkararak, modern göstergebilime yeni bir analitik perspektif kazandırmıştır. Dolayısıyla Barthes'ın göstergebilim anlayışı, anlamın üretimi ve tüketimi süreçlerini derinlemesine inceleyerek, kültürel çalışmalar alanına önemli katkılar sunmaktadır.

Bu bağlamda Barthes'ın göstergenin gösterilen yani yan anlam üzerinden okuması ayrıca bu okumayı yaparken kültürel ve toplumsal bağlamı dikkate alması

sebebiyle bu tez çalışmasında bu yaklaşım kullanılarak Mad Max Fury Road filminin göstergebilimsel analizi yapılacaktır.

2.4.1 Düz Anlam ve Yan Anlam

Barthes'ın göstergebiliminde etkili olan iki anlamlandırma düzeyini düz anlam ve yan anlam oluşturmaktadır. Özetle, göstergenin, göstereni ve gösterileni arasındaki ilişkiyi ve gösterenin dışsal gerçeklikteki göndergesiyle ilişkisini betimler (Fiske, 2019, s.181). Fiske'in perspektifinden değerlendirildiğinde, Barthes'ın göstergebilimsel çözümlemelerinde temelini oluşturan iki anlam katmanı, düz anlam ve yan anlamdır. Basitçe ifade etmek gerekirse, bir göstergenin herkesçe kabul gören, nesnel ve ilk anlamı düz anlamı teşkil ederken; bu temel anlamın ötesinde, kültürel ve toplumsal bağlamda kazandığı yorum odaklı, çağrışımsal anlamlar ise yan anlamı oluşturur. Fiske'e göre, düz anlam, göstergenin dış dünyadaki karşılığına işaret ederken, yan anlam ise bu temel anlam üzerine inşa edilen, kişisel ve kolektif yorumlara açık bir anlamlandırma sürecini ifade eder

Berger (1972) Düz anlam, göstergenin taşıdığı gerçek anlamla ilgilidir yan anlam ise, ikinci anlamlandırma düzeyidir. Gösterge, kullanıcıların duyguları, heyecanları ya da kültürel değerleriyle buluştuğunda meydana gelen etkileşim, yan anlamdır. Yan anlam, metne eklenen kültürel anlamı ifade etmektedir. Berger'e göre düz anlam, bir göstergenin temel ve nesnel karşılığını ifade ederken, yan anlam ise ikinci bir anlamlandırma katmanını oluşturur. Bir gösterge, bireylerin duygusal ve kültürel dünyasıyla etkileşime girdiğinde ortaya çıkan bu ikinci düzey anlam, metne kültürel bağlamda eklenen yorumları ve çağrışımları içerir.

Barthes, düz anlam ve yan anlam arasındaki farklılığı gösterecek en belirgin örneğin fotoğrafçılık olduğunu belirtmiştir. Düz anlam; fotoğraf makinesinin nesneyi mekanik bir şekilde yeniden üretmesi, yan anlam ise fotoğrafçının açığı, odaklamayı, ışığı ve kadrja neyin gireceğini hesaplamasıdır (Bircan, 2015). Roland Barthes ise fotoğrafçılığı düz anlam ve yan anlam arasındaki ayrımı somutlaştıran ideal bir örnek olarak sunar. Barthes'a göre, fotoğraf makinesinin nesneyi olduğu gibi kaydetmesi düz anlamı temsil ederken; fotoğrafçının çerçeveleme, ışık, açı ve odak gibi tercihleri aracılığıyla görüntüye kattığı yorum ve anlamlar ise yan anlamı oluşturur.

Yananlam, bağlam ve öznel öğeler doğrultusunda bir dilsel birimin değişiklik gösteren anlamıdır. Sözelimi 'karanlık' karşısı olarak 'aydınlık' ya da 'ışık almama

durumu' anlamlarında tanımlanırken bu bağlamda düz anlamlıdır. Ancak kimi, konuşucu veya duruma göre şekillenen birçok anlam taşıyabilir. Örneğin; 'karanlık adam, karanlık işler' anlamında 'kötü' anlamını çağrıştırabilir. Sözcükler kişiye, bağlama göre değişen öznel nitelikli yan anlamlara sahiptir (Rıfat, 1992). Mehmet Rıfat'a göre, bir dilsel birimin yan anlamı, içinde bulunduğu bağlam ve bireysel algılar doğrultusunda çeşitlilik gösteren anlam katmanlarını ifade eder. Örneğin, 'karanlık' sözcüğü, 'aydınlığın yokluğu' veya 'ışık almayan yer' şeklinde tanımlandığında temel ve herkesçe kabul gören anlamını (düz anlam) taşıırken, bireyin bakış açısı veya sözün söylendiği duruma göre farklı çağrışımlar edinebilir. Nitekim 'karanlık adam' veya 'karanlık işler' gibi ifadelerde 'karanlık' sözcüğü, olumsuz bir nitelik olan 'kötü' anlamını ima edebilir. Bu durum, sözcüklerin bireysel deneyimlere ve iletişimsel ortama bağlı olarak değişebilen, öznel nitelikli yan anlamlara sahip olduğunu gösterir.

Biz burada Saussure'cü terimleri koruyacağız, çünkü onlar artık göstergebilimsel düşüncenin başlangıç noktasıdır. Ancak, dilbilimsel göstergenin (gösteren/gösterilen) ilk anlamlamanın alanı olduğunu kabul ederken, göstergebilimin asıl görevinin bu ilk anlamlamanın üzerine inşa edilen ikinci anlamlama sistemlerini, yani 'yan anlam' sistemlerini incelemek olduğunu düşünüyoruz. Bir nesne, bir imge, bir davranış vb., dilin kendisi gibi, anlamlandırılabilir; yani bir 'okuma'nın nesnesi olabilir. Bu ikinci düzeyde anlamlama, ilk düzeyin (düz anlam) basit bir tekrarı değildir; ona yeni anlamlar, kültürel ve ideolojik değerler ekler (Barthes, 1979). Barthes, Saussure'ün "gösteren" ve "gösterilen" fikirlerini "biçim" ve "içerik" olarak yeniden adlandırır. Bir gösterge, bu ikisinin birleşmesiyle oluşur ve bu birleşme anlamı ortaya çıkarır. Göstergebilimde anlam, hem temel anlam (düz anlam) hem de kültürel çağrışımlar (yan anlam) üzerinden incelenir. Barthes'a göre göstergebilim, dilbilimin "saf değil" diyerek dikkate almadığı tüm anlam katmanlarını araştırmalıdır. Özetle, Barthes, anlamın sadece sözlük anlamıyla sınırlı olmadığını, kültürel ve sosyal boyutlarının da önemli olduğunu savunur.

Roland Barthes'ın göstergebilimsel kuramında merkezi bir yer tutan düz anlam (denotation) ve yan anlam (connotation) kavramları, anlamlandırma sürecinin iki temel düzeyini teşkil etmektedir. Düz anlam, göstergenin nesnel ve ilk anlamını ifade ederken, yan anlam ise bu temel anlam üzerine inşa edilen, kültürel ve ideolojik bağlamda şekillenen çağrışımsal anlam katmanlarını kapsamaktadır. John Fiske ve John Berger gibi düşünürler de bu ayrımı farklı perspektiflerden desteklemiştir.

Barthes'a göre, dilbilimsel göstergenin ilk anlamlama düzeyi düz anlam iken, göstergebilimin asıl amacı bu temel anlamın ötesindeki yan anlam sistemlerini çözümlenektir. Fotoğraf, düz anlamın mekanik yeniden üretimini ve yan anlamın fotoğrafçının sübjektif tercihleriyle ortaya çıkan yorumlarını somutlaştıran bir örnektir. Mehmet Rıfat ise yan anlamın bağlam ve öznel deneyimler doğrultusunda çeşitlilik gösterdiğini vurgulamaktadır. Sonuç olarak, Barthes, anlamın yalnızca sözlük anlamıyla sınırlı olmadığını, kültürel ve sosyal boyutlarının da anlamlandırma sürecinde hayati bir rol oynadığını savunmaktadır.



Görsel 34. Zelenski ve Erdoğan 24 Şubat 2025 (Euronews, 2025)

Ukrayna Devlet Başkanı Volodimir Zelenski'nin 24 Şubat 2025 tarihinde Ankara'ya gerçekleştirdiği ziyaret ve bu ziyaret sırasında Türkiye Cumhuriyeti Cumhurbaşkanı Recep Tayyip Erdoğan'ın kendisini yağmurlu havada bir şemsiye ile karşılaması ve fotoğraf çekilmeleri, Roland Barthes'ın göstergebilimsel analizinde temel teşkil eden düz anlam (denotation) ve yan anlam (connotation) kavramlarının anlaşılması için çarpıcı bir örnek sunmaktadır. Bu fotoğraf üzerinden düz anlam ve yan anlamı daha iyi anlayabiliriz

Fotoğrafın düz anlam düzeyi, en yalın ve olgusal betimlemesini içerir. Buna göre, Ankara'da gerçekleşen devletlerarası ziyaret esnasında, olumsuz hava koşulları (yağmur) nedeniyle ev sahibi konumundaki Türkiye Cumhuriyeti Cumhurbaşkanı, misafir devlet başkanı olan Zelenski'yi bir şemsiye ile karşılamış ve protokol gereği olarak fotoğraf çekimi gerçekleştirilmiştir. Şemsiyenin işlevi burada tamamen pratik ve meteorolojik bir zorunluluktan kaynaklanmaktadır. Bu düzeyde, gösterge (şemsiye altında iki devlet başkanı) herhangi bir yoruma veya çıkarıma dayanmayan, doğrudan gözlemlenebilir bir durumu ifade etmektedir. Barthes'ın ifade ettiği üzere, düz anlam,

göstergenin ilk ve literal anlamını temsil eder ve genellikle kültürel veya kişisel yorumlardan bağımsızdır.

Fotoğrafın yan anlam düzeyi ise, kültürel, siyasi ve ideolojik bağlamlarda üretilen çeşitli yorumları içermektedir. Özellikle sosyal medya ve farklı çevrelerde, bu fotoğraf karesi, şemsiyenin meteorolojik gereksinim işlevinin ötesinde farklı anlamlar yüklenerek değerlendirilmiştir. Türkiye Cumhuriyeti Devleti'nin, Rusya'nın Ukrayna'ya yönelik işgali karşısında Ukrayna'ya verdiği destek ve özellikle savunma sanayii alanındaki iş birliği (Türkiye yapımı İnsansız Hava Araçlarının Ukrayna ordusu tarafından etkin bir şekilde kullanılması), şemsiye metaforuna "koruma", "destek" ve hatta "stratejik ittifak" gibi yan anlamların atfedilmesine zemin hazırlamıştır.

Barthes'a göre yan anlamlar, göstergenin düz anlamı üzerine inşa edilen ve kültürel kodlar, toplumsal değerler, tarihsel bağlam ve bireysel yorumlar aracılığıyla şekillenen ikincil anlam katmanlarıdır (Barthes, 1979). Bu örnekte, Ukrayna'nın yaşadığı güvenlik krizi, Türkiye'nin bölgesel güç konumu ve iki ülke arasındaki mevcut ilişkiler, şemsiye göstergesine derin ve çok katmanlı yan anlamlar yüklenmesine neden olmuştur. Sosyal medyada yaygınlaşan "Türkiye'nin Ukrayna'yı koruma altına alması" yönündeki yorumlar, bu yan anlamların toplumsal düzeyde nasıl algılandığını ve yeniden üretildiğini göstermektedir.

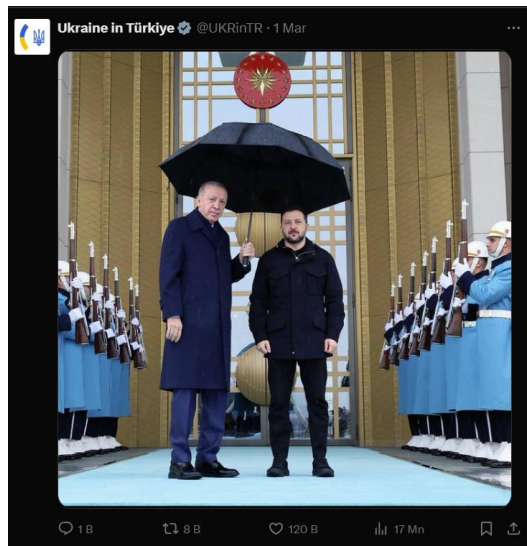


Görsel 35. Zelenski ve Trump 1 Mart 2025 (T24, 2025)



Görsel 36. Zelenski ve Trump 1 Mart 2025 (T24, 2025)

T24'ün haberine göre 1 Mart 2025 tarihinde, Ukrayna Devlet Başkanı Zelenski'nin Beyaz Saray'da Donald Trump ile gerçekleştirdiği görüşme, uluslararası kamuoyunda tartışmalara yol açmıştır. Görüşme sırasında, Trump tarafından sergilenen davranışlar, diplomatik protokol ve devletlerarası ilişkiler açısından eleştirilere neden olmuştur. Bu olayın ardından, Ukrayna'nın Türkiye Başkonsolosluğu'nun X hesabı üzerinden, Zelenski'nin Erdoğanla olan şemsiyeli fotoğrafı açıklamasız bir şekilde paylaşmıştır. Türkiye'nin diplomatik yaklaşımının ABD'ninkinden farklı olduğu misafirperverlik, diplomatik nezakete dikkat çekildiği yorumları yapılmıştır. Görüldüğü üzere fotoğraf, bağlamsal olarak değişen yeni yan anlamların üretilmesine neden olmuştur. Başlangıçta düz anlamından çıkarak koruma, stratejik iş birliği, destek gibi yan anlamlar ile algılanırken uluslararası bir olay ve farklı bir medya ortamında bu olaya cevap şeklinde fotoğrafın paylaşılması bu sefer misafirperverlik şeklinde yan anlam olarak yeniden üretilmiştir.



Görsel 37. Ukrayna Başkonsolosluğu X Hesabı Paylaşımı 1 Mart 2025 (X, 2025)

Zelenski'nin 24 Şubat 2025 tarihli Ankara ziyareti sırasında çekilen bu fotoğraf, 1 Mart 2025 tarihinde ABD Başkanı Donald Trump ile yaşadığı gerilim üzerine Ukrayna Türkiye Başkonsolosluğunun X hesabından tekrar bu fotoğrafı açıklamasız olarak paylaşarak Roland Barthes'ın göstergebilimsel analizinde merkezi bir yer tutan düz anlam ve yan anlam ayrımını ve bu yan anlamların sürekli olarak değişimini somut bir şekilde örneklendirmektedir. Olayın nesnel ve literal betimlemesi olan düz anlamın ötesinde, şemsiye gibi basit bir nesnenin kültürel ve siyasi bağlamda nasıl derin ve çeşitli yan anlamlar taşıyabileceği açıkça görülmektedir. Bu örnek, göstergelerin anlamının yalnızca yüzeyde algılanan ile sınırlı olmadığını, aynı zamanda toplumsal, kültürel ve tarihsel olarak etkileşim içinde sürekli olarak yeniden üretildiğini ve yorulandığını göstermesi açısından önemlidir.

2.4.2 Mit

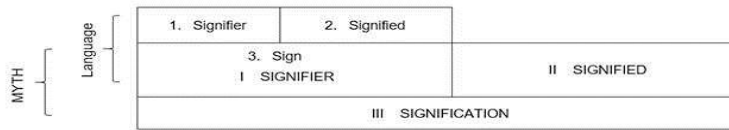
Barthes'ın geliştirdiği göstergebilimin önemi kuramcılarının bir dizge veya sistemin mantığı içinde kodlanmış parçalar olarak temsillerin yapısı ve şeklini analiz etmeyi sağlayan bir üst-dil (metalangage) – eleştirel bir dil ve söylem yaratmasıdır (Trifonas, 2001).



Görsel 38. Paris Match Kapağı 1955

Kuafördeyim ve bana bir Paris-Match dergisi uzatılıyor. Kapağında, genç bir Siyahi Fransız üniforması içinde selam duruyor, gözleri yukarıya dönük, muhtemelen üç renkli bayrağın bir kıvrımına sabitlenmiş. Bütün bunlar resmin düz anlamıdır. Ama ister saflıkla olsun ister olmasın, bana ne ifade ettiğini çok iyi görüyorum; Fransa'nın büyük bir İmparatorluk olduğunu, tüm oğullarının, hiçbir renk ayrımı gözetmeksizin, bayrağı altında sadakatle hizmet ettiğini ve sözde sömürgeciliğin eleştirmenlerine, bu siyahinin sözde zalimlerine hizmet etme gayretinden daha iyi bir cevap olmadığını. Bu yüzden yine daha büyük bir göstergebilimsel sistemle karşı karşıyayım: bir

anlamlandırılan var, ki bu zaten önceki bir sistemle (siyah bir asker Fransız selamı veriyor) oluşmuş; bir anlamlandırılan var (burada Fransızlık ve askeriliğin amaçlı bir karışımıdır); son olarak da, anlamlandırılan aracılığıyla anlamlandırılanın bir varlığı var. Anlamlandırılan zaten dilin göstergeleri tarafından oluşmuştur. Mit aslında iki işlevlidir: işaret eder ve bildirir, bize bir şeyi anlamamızı sağlar ve bize onu dayatır. Mitin biçimi bir sembol değildir: selam duran Siyahi, Fransız İmparatorluğu'nun sembolü değildir: fazlasıyla varlığı vardır, zengin, tamamen deneyimlenmiş, kendiliğinden, masum, tartışılmaz bir imge olarak görünür. Ama aynı zamanda bu varlık ehlileştirilir, uzaklaştırılır, neredeyse şeffaf hale getirilir; biraz geri çekilir, tam teçhizatlı gelen bir kavramın, Fransız emperyalitesinin suç ortağı olur (Barthes, 1957). Barthes'a göre söylence (mit), göstergebilimsel bir sistemin ikinci düzeyini teşkil etmektedir. Birinci düzeyde anlamlandırılan ve anlamlandırılanın bütünleşmesiyle oluşan gösterge, ikinci düzeyde anlamlandırıcı işlevini üstlenerek yeni bir anlamlandırılan ile birleşir ve böylece söylenceyi meydana getirir. Bu duruma örnek olarak verilen "Paris-Match Kapağı" analizinde siyah tenli bir Afrika askerinin Fransız ordusu üniformasıyla Fransız bayrağı önünde duruşunu gösteren bir fotoğraf-afişin düz anlamı, genç, Fransızlaşmış bir siyahın Fransız bayrağını selamlamasıdır. Ancak bu imgenin ikinci anlamı, sömürgeci Fransız İmparatorluğu'nun ve onun tebaasının yüceltilmesi şeklinde okunmaktadır.



Görsel 39. Barthes'in Mit Şeması

Sonuç olarak, Roland Barthes'ın geliştirdiği göstergebilimsel yaklaşım, kültürel temsillerin altında yatan anlam katmanlarını ve ideolojik kodları deşifre etmek için güçlü bir analitik çerçeve sunmaktadır. Üst-dil (metalangage) kavramı aracılığıyla, Barthes, gündelik nesnelerin ve imajların nasıl mitolojik anlamlar yüklendiğini ve bu mitlerin ideolojik varsayımları doğal ve tartışılmaz hale getirerek mevcut toplumsal düzeni nasıl meşrulaştırdığını gözler önüne sermektedir. Barthes'ın mit analizi, kültürel temsillerin eleştirel bir bakış açısıyla incelenmesi ve ideolojik hegemonyanın anlaşılması açısından günümüzde de önemini korumaktadır.

2.5. Göstergebilim ve Sinema

Sinema bir dil değildir ama dil gibidir ve dil gibi olması nedeniyle, dil araştırmalarında kullandığımız yöntemlerin bazılarını sinema araştırmalarında uygulayabiliriz. Sinemada gösteren ve gösterilen hemen hemen özdeştir. Sinemanın göstergesi kısa-devre yapmış göstergedir. Kısa-devre yapmış gösterge olgusu sinema dilini tartışmayı zorlaştırır. Metz'in unutulmaz ifadesiyle belirttiği gibi "bir filmi açıklamak zordur çünkü anlamak kolaydır". Sinemada bir gül, bir gülün görüntüsü olan bir gül görüntüsüdür, ne daha fazla ne daha az (Monaco, 1977. s.154).

Temel olarak film, bir hikayeyi resimlerle anlatmak demektir. Gerçek bir filmin yapım süreci, özellikle anlatmak istediğiniz hikaye için ihtiyacınız olan belirlenmiş görüntülerin dikkatli bir biçimde seçilmesiyle başlar. Bu seçim süreci dünyanın en donanımlı kurgu odasında, yani hayal gücünüzde gerçekleşir. Bu kaçınılmaz olarak bizi göstergebilimin alanına getirir. Göstergebilim (semyotik), asıl olarak işaretler bilimidir, iletişimin çözümlenmesidir ve bütün iletişim biçimlerine uygulanabilir. Sinemanında kendi dili vardır ve bu yüzden göstergebilimin de filmle ilgilenen bir alanı vardır (Hunt Marland, Rawle, 2010, s. 13). Sinema oldukça karmaşık bir iletişim biçimidir ve iletişim ancak karşısındakinin yani alıcının alımladıklarıyla ilgilenirse işe yarayabilir. Bir yönetmen istediği etkiyi yaratmak için, perdenin seyirciyle nasıl iletişim kurduğunu bilmelidir. Sinemacılar, yaratılan görüntünün seyirci tarafından nasıl algılanacağını bilmeli ve sürekli onların hayal güçleri üzerinde çalışmalıdır. Göstergebilim bu noktada işe yarar (Hunt, 2010, s. 18).

Göstergebilimin film estetiği çalışmalarında can alıcı bir alan olmasının iki nedeni vardır. İlk olarak, herhangi bir eleştiri kaçınılmaz olarak bir metnin ne demek istediğini bilmeye, metni okuyabilmeye bağlıdır. Anlamın sinemada var olmasını sağlayan ifade kodunu ya da kiplini anlamazsak, film eleştirisinde yoğun bir belirsizlik ve bulanıklığa, temelsiz sezilere ve anlık izlenimlere dayanmaya mahkûm oluruz. İkinci olarak, herhangi bir sanat tanımının göstergebilim kuramının bir parçası olarak yapılması gereği gitgide daha açık bir hal almaktadır (Wollen, 1972, s.17).

Sonuç olarak, sinema bir dil olmasa da, dil gibi işleyişi sayesinde göstergebilimsel analizlere uygun bir yapıdadır. Hikaye anlatımının temelinde yer alan görsel seçimler ve algı süreçleri, göstergebilimin sinema araştırmalarında ve film eleştirisinde kilit bir rol oynamasını sağlar.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

POST APOKALİPTİK DÜNYANIN TASVİRİ

MAD MAX FURY ROAD GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ

3.1 Mad Max Fury Road 2015 Künyesi



Görsel 40. Mad Max Fury Road Film Afişi (Kaynak, IMDB, 2025)

Mad Max: Fury Road, yönetmen George Miller'ın Mad Max serisine 30 yıllık bir aranın ardından 2015 yılında getirdiği dikkat çekici bir geri dönüş olarak sinema tarihinde yerini almıştır. IMDb (Internet Movie Database) verilerine göre film, dünya çapında hem eleştirel hem de ticari anlamda büyük başarı elde etmiştir.

IMDb'deki kullanıcı ve eleştirmen yorumları incelendiğinde, Mad Max: Fury Road'un, post-apokaliptik atmosferi, soluk kesici görsel efektleri (özellikle pratik efekt kullanımıyla öne çıkması) ve kesintisiz aksiyon sekanslarıyla övgüye değer bulunduğu görülmektedir. Filmin anlatımı, neredeyse iki saatlik bir kovalamaca sekansı şeklinde kurgulanmış olup, bu cesur tercih izleyiciler tarafından "saf enerji" ve "görsel bir şölen" olarak tanımlanmıştır.

Tom Hardy'i Mel Gibson'dan devraldığı Max Rockatansky rolünü başarıyla canlandığı, ancak filmin gerçek yıldızının Charlize Theron'un canlandığı Imperator Furiosa olduğu yaygın bir görüştür. Furiosa karakteri, güçlü, kararlı ve özgürlük arayışındaki tasviriyle modern aksiyon kahramanlarının bir simgesi haline gelmiştir. Immortan Joe'nun "Damızlık Eşleri"nin hikayesi ve genel olarak kadın karakterlere verilen ağırlık, filmin feminist temalar taşıdığına dair yorumlara yol açmıştır.

Film, IMDb'de aldığı yüksek puanlarla (genellikle 8.0 ve üzeri) dikkat çekmekle kalmamış, aynı zamanda birçok ödül kazanmıştır. Özellikle Oscar Ödülleri'nde 6 dalda ödül kazanması (En İyi Yapım Tasarımı, En İyi Kostüm Tasarımı, En İyi Makyaj ve Saç Tasarımı, En İyi Kurgu, En İyi Ses Kurgusu, En İyi Ses Miksajı), sinematografik başarısının ve teknik mükemmeliyetini ortaya koymaktadır.

Özetle, Mad Max: Fury Road, sadece bir aksiyon filmi olmanın ötesinde, post-apokaliptik bir dünyanın estetiğini ve hayatta kalma mücadelesinin acımasızlığını benzersiz bir sinematik dille anlatan, türünün en ikonik ve etkili örneklerinden biri olarak kabul edilmektedir. (IMDb, Mad Max Fury Road, 2025)

3.1.1 Mad Max Fury Road 2015 Konusu

Mad Max: Fury Road filminin olay örgüsü, post-apokaliptik bir Avustralya çoraklığında, medeniyetin çöküşüyle birlikte anlamını yitirmiş bir dünyada hayatta kalma mücadelesi veren Max Rockatansky (Tom Hardy) ile tiran Ölümsüz Joe'nun (Hugh Keays-Byrne) baskıcı rejiminden kaçan İmparator Furiosa'nın (Charlize Theron) kesişen yollarını konu alır. Anlatı, travmatik geçmişinin anılarıyla boğuşan Max'in yakalanarak Ölümsüz Joe'nun kalesi olan *Hisar*'a (Citadel) getirilmesiyle başlar. *Hisar*, çölün ortasında su (Aqua Cola) ve bitki örtüsü gibi hayati kaynakların kontrolünü elinde tutmasıyla bir iktidar merkezi olarak konumlandırılmıştır. Max, bu sistem içinde bireyselliğini yitirir ve sadece "kan torbası" olarak işlev gören bir kaynağa indirgenerek, Nux (Nicholas Hoult) adında hasta bir "Savaş Çocuğuna"na (War Boy) bağlanır.

Anlatının ana katalizörü, Ölümsüz Joe'nun en yüksek rütbeli savaşçılarından biri olan İmparator Furiosa'nın, sistemin devamlılığı için "Damızlık Eşler" (Breeders) olarak görülen beş genç kadını, *Savaş Teçhizatı* (The War Rig) adı verilen zırhlı bir tankerle kaçırma eylemidir. Resmi olarak *Gaz Kasabası*'na (Gas Town) yakıt temini

ve *Mermi Tarlasına*'na (Bullet Farm) mermi temini için yola çıkmış görünen Furiosa, rotasını değiştirerek kadınları, kendi anavatanı olan ve bir kurtuluş ütopyası olarak idealleştirdiği "Yeşil Diyar"a (The Green Place) götürmeyi hedefler. Bu eylem, Ölümsüz Joe'nun iktidarına ve kadın bedenini bir mülkiyet olarak gören ideolojisine doğrudan bir başkaldırıdır. Furiosa'nın ihaneti, Ölümsüz Joe ve onun V8 kültürüyle motive olan ordusunun dahil olduğu, film boyunca süren kesintisiz bir kovalamacayı başlatır. Bu kovalamaca sürecinde Max, Nux'un aracına zincirlenmiş bir şekilde kendini kaosun ortasında bulur ve yaşanan bir çatışma sonrası geçici olarak serbest kalır.

Başlangıçta tek amacı hayatta kalmak olan Max ile bir kurtuluş ideali peşindeki Furiosa ve özgürlük arayışındaki kadınlar arasında, güvensizliğe dayalı zorunlu bir ittifak kurulur. *Savaş Teçhizatı*'nın kontrolü üzerine yaşanan ilk gerilimin ardından, ortak düşmana karşı birlikte hareket etmek zorunda kalırlar. Anlatı, bu noktadan sonra, sadece fiziksel bir kaçış hikayesi olmaktan çıkarak, farklı motivasyonlara sahip karakterlerin ortak bir amaç uğruna birleştiği bir yolculuğa evrilir. Yolculuk esnasında, Ölümsüz Joe'nun müttefikleri olan *Mermi Çiftçisi* (The Bullet Farmer) ve *İnsan Yiyen* (The People Eater) gibi diğer kaynak baronlarının da takibe dahil olmasıyla, bu post-apokaliptik dünyanın güç yapısının tamamen kaynak kontrolüne dayandığı gözler önüne serilir. Bu süreçte, eşlerden Angharad'ın hayatını kaybetmesi, özgürlük arayışının bedelini somut bir şekilde gösterirken; Ölümsüz Joe'ya kendini kanıtlama arzusunun boşluğunu fark eden Nux'un grubun bir parçası haline gelmesi, filmin ideolojik çatışmalarını derinleştirir.

Yolculuğun ilerleyen aşamasında grup, Furiosa'nın kabilesi olan ve düzene karşı bir direnişin sembolü niteliğindeki Vuvalini'den (Many Mothers) hayatta kalan bir grup yaşlı kadınla karşılaşır. Bu karşılaşma, filmin dönüm noktasını oluşturur. Furiosa, umudun ve geçmişin bir metaforu olan "Yeşil Diyar"ın artık zehirli bir bataklığa dönüştüğünü öğrendiğinde, peşinden koştuğu idealin yok oluşuyla yüzleşir. Bu hayal kırıklığı, grubu umutsuz bir şekilde tuz çöllerini geçerek belirsiz bir geleceğe doğru ilerleme kararına iter.

Tam bu umutsuzluk anında, başlangıçta gruptan ayrılan Max geri döner ve onlara yeni bir strateji sunar: Kaçmak yerine, onları takip etmek için ordusunun büyük kısmıyla yola çıkmış olan Ölümsüz Joe'nun arkasında savunmasız bıraktığı *Hisar*'a

geri dönmek ve kaleyi ele geçirmek. Bu stratejik geri dönüş kararı, anlatının seyrini tamamen değiştirir. Grup, bu defa kaçan değil, saldıran konumuna geçerek *Hisar*'a doğru ölümcül bir geri dönüş yolculuğuna başlar. Zirve noktasını oluşturan bu son savaşta, Vuvalini üyelerinin çoğu hayatını kaybederken, Nux ideolojik prangalarından tamamen kurtularak kadınları korumak için kendini feda eder. Ölümcül şekilde yaralanan Furiosa, Ölümsüz Joe'yu öldürerek hem kişisel intikamını alır hem de kadınların özgürlüğünü güvence altına alır. Max ise, ona kan nakli yaparak Furiosa'nın hayatını kurtarır ve böylece anlatının başındaki "kan torbası" rolünü, "hayat veren" bir konuma evirir.

Anlatı, grubun *Hisar*'a muzaffer bir şekilde dönmesiyle son bulur. Halk, Ölümsüz Joe'nun cansız bedenini gördükten sonra Furiosa'yı yeni liderleri olarak kabul eder. Toplumsal bir devrim gerçekleşmiş, baskıcı düzen yıkılarak yerine daha adil, anaerkil bir düzenin temelleri atılmıştır. Bu yeni düzenin kurulmasına tanıklık eden Max ise, ait olduğu yalnızlığa geri dönmeyi seçer. Furiosa ile aralarında geçen kısa ve anlamlı bir baş selamlaşmasının ardından, kalabalığın içinde sessizce kaybolur ve bir katalizör olarak görevini tamamlamış olur.

3.2. Mad Max Fury Road Göstergebilimsel Analizi

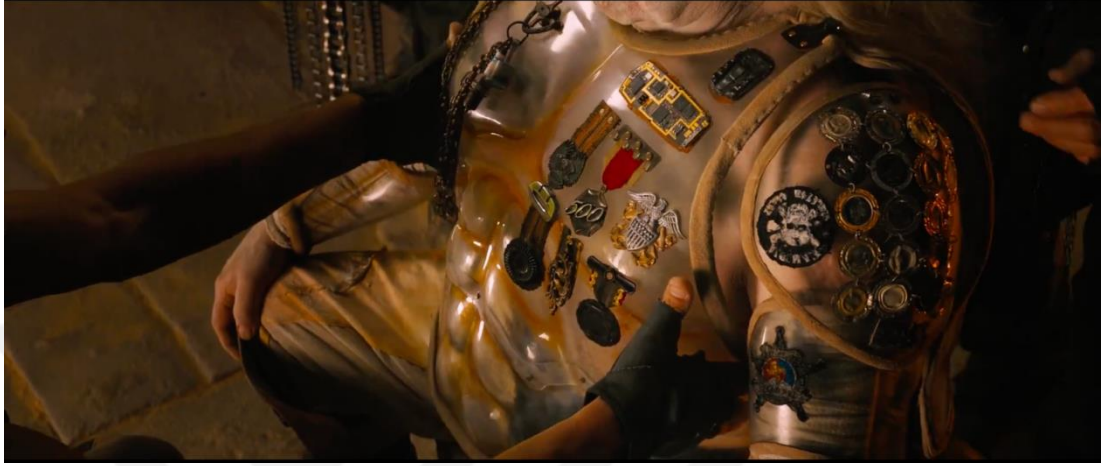
Bu bölümde, *Mad Max: Fury Road* filminde inşa edilen post-apokaliptik dünya tasviri, göstergebilimsel bir yaklaşımla analiz edilecektir. Analizin teorik temelini, göstergebilimi kültürel metinlerin incelenmesinde bir yöntem olarak kullanan Roland Barthes'ın düşünceleri oluşturmaktadır. Barthes'ın düzanlam (denotation) ve yan anlam (connotation) ayrımı temel alınarak, filmdeki göstergelerin ilk ve ikinci düzeydeki anlamları çözümlenecektir. Bu çözümleme, filmdeki görsel ve anlatısal unsurların toplumsal ve ideolojik olarak yeniden ürettiği daha geniş anlam dizgelerini ortaya çıkarmayı hedeflemektedir.

Bu çerçevede, öncelikle filmdeki kilit göstergeler, "gösteren" ve "gösterilen" olarak ayrıştırılarak tablolar halinde sunulacaktır. Ardından, bu göstergelerin bir araya gelerek oluşturduğu yan anlamlar ve mitler yorumlanacaktır. Analiz; karakterler (Ölümsüz Joe, Furiosa, Mad Max, İnsan Yiyen), renk kullanımı (çölün sarısı, kanın kırmızısı, *Hisar*'ın yeşili), toplumsal cinsiyet (kadın ve erkeğin rolleri), din ve ritüel (V8 kültü, Valhalla inancı) ve iş birliği temaları altında sistematik bir biçimde yürütülecektir. Nihai amaç, bu göstergelerin bütünüyle nasıl bir post-apokaliptik

dünya tasviri yarattığını ve bu tasvirin hangi ideolojik anlamları barındırdığını ortaya koymaktır.

3.2.1. Karakterler

3.2.1.1 Ölümsüz Joe



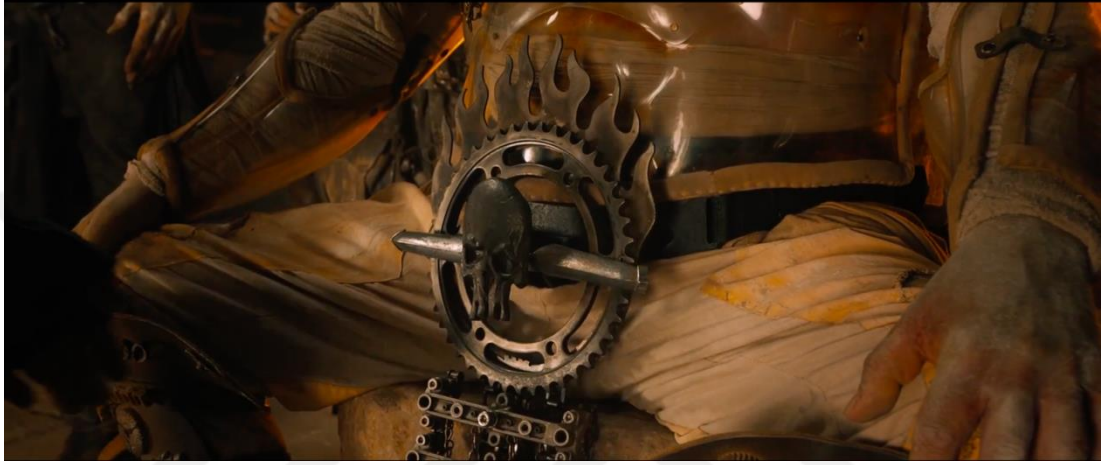
Görsel 41. Ölümsüz Joe Zırh ve Madalyalar (Mad Max Fury Road)

Tablo 1. Görsel 41'in Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Nesne	Şeffaf Zırh	Yapaylık ve Sahtelik, Kırılganlık, Tanrısallık ve İmaj Kaygısı
Nesne	Madalyalar	Otorite, Geçmiş Başarı, Liderlik

Şeffaf zırh göstereni gösterilen olarak; altındaki çürümeyi gizlemeye çalışan bir dış görünüş sunar. Güçlü görünme çabasına rağmen, plastik malzeme geleneksel bir zırhın koruyuculuğundan uzaktır. Sağlam bir metal yerine plastik kullanılması, görünüşteki gücün ardındaki zayıflığı ve kırılganlığı yansıtır. Çürüyen bedenini örterek, takipçileri nezdinde sağlıklı ve güçlü bir lider imajı yaratma, hatta bir tür tanrısallık iddiasında bulunma çabasını gösterir.

Madalyalar göstereni gösterilen olarak; eski dünya düzenine ait askeri başarı ve kahramanlık sembollerini kullanarak otoritesini meşrulaştırma çabasını gösterir. Ayrıca onur ve başarı sembollerinin iinin boşaltılarak bir korku ve baskı figürü tarafından sahiplenilmesi, eski deęerlerin yitirildiğini ve kendi çıkarı iin kullanıldığını gösterir. Kendi kùltünü ve sorgulanamaz liderliğini pekiştirme arzusunu ifade eder.



Görsel 42. Ölümsüz Joe'nun Dişli Çark Kemerini (Mad Max Fury Road)

Tablo 2. Görsel 42'nin Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Nesne	Dişli Çark	Mekanik Güç, Endüstriyel Kontrol
Konum	Kasık Bölgesi	Üreme Kontrolü, Lider Erkek
Nesne Benzerliği	Direksiyon	Sistemin Kalbi, Kilit Noktası, Sürücü
Nesne	Alev Motifleri	Savaş, Yıkım

Nesne	Kuru Kafa	Ölüm, Korku Salma
-------	-----------	-------------------

Dişli çark göstereni gösterilen olarak; mekanik güç ve endüstriyel kontrolü yansıtarak Ölümsüz Joe'nun gücünün dayandığı endüstriyel altyapıyı (araçlar, su sistemleri vb.) vurgular. *Alev motifleri* göstereni gösterilen olarak; War Boys'un şiddet ve yıkım kültürünü, Joe'nun acımasızlığını ve ateşli bir sonla "Valhalla'ya gitme" ideolojisini temsil ederek güç ve tehdit unsurunu pekiştirir. *Kasık Bölgesi* göstereni gösterilen olarak; Joe'nun Citadel'deki düzenin ve sistemin merkezinde olduğunu, her şeyin onun etrafında döndüğünü ve onun kontrolünde olduğunu vurgular. Ayrıca toksik erkekliği, gücü ve özellikle "Eşler" üzerinden üreme ve soyunun devamı üzerindeki saplantısını yansıtır. *Direksiyon* göstereni gösterilen olarak; Joe'nun kasık bölgesindeki konumuyla birleşerek, sadece sistemi değil, aynı zamanda üremeyi de 'süren' toksik bir eril güç olduğu anlamını pekiştirir. *Kuru Kafa* göstergesi gösterilen olarak; ölümü, tehlikeyi ve korkuyu yansıtır. Joe'nun rejiminin ölümcül doğasını, yaydığı korkuyu ve rakiplerine karşı acımasızlığını pekiştirir.



Görsel 43. Ölümsüz Joe'ya Bakan Halk (Mad Max Fury Road)



Görsel 44. Ölümsüz Joe Halka Sesleniş (Mad Max Fury Road)

Tablo 3. Görsel 43 ve 44'ün Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Dağ	Oyulmuş Kaya	Tanrısal otorite ve güç
Konum	Dağın Ortasında Duran Ölümsüz Joe	Hiyerarşi ve liderlik, Tanrısallık, Güç Gösterisi

Oyulmuş Kaya göstereni gösterilen olarak; Ölümsüz Joe'nun kendisini takipçilerine bir tanrı gibi sunduğunu veya onların gözünde tanrısal bir figür olarak algılandığını, altındakiler üzerinde kurulan ezici bir baskıyı, hakimiyeti ve korkuyu yansıtır. *Dağ ortasında duran Ölümsüz Joe* göstereni gösterilen olarak; yukarıdan bakacak şekilde konumlanması, toplumsal hiyerarşiyi ve liderin üstün konumunu vurgular. Onun sorgulanamaz lider ve kültün odak noktası olduğunu gösterir.



Görsel 45. Ölümsüz Joe'nun Suyu Serbest Bırakması (Mad Max Fury Road)

Tablo 4. Görsel 45'in Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Eylem	Ölümsüz Joe'nun Suyu Serbest Bırakması	Kontrol ,Lütuf, Manipülasyon, Sahte Cömertlik

Ölümsüz Joe'nun suyu serbest bırakması göstereni gösterilen olarak; onun hayati kaynaklar üzerindeki tartışmasız gücünü ve bu gücü nasıl bir lütuf gibi sunarak kitleleri kendine bağladığını gösterir. Bu hareket bir "lütuf" gibi görünse de, zamanlaması ve süresi tamamen Joe'nun kontrolündedir. Bu, onun halkını nasıl manipüle ettiğinin, kendine nasıl bağımlı kıldığının ve otoritesini nasıl pekiştirdiğinin bir yansımasıdır. Bu eylem halk için anlık bir rahatlama sağlasa da, baskıcı rejimini gizleyen sahte bir cömertlik gösterisidir.



Görsel 46. Ölümsüz Joe ve Anne Sütü (Mad Max Fury Road)

Tablo 5. Görsel 46'nın Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Cam Şişe	Ölümsüz Joe'nun Elindeki Anne Sütü	Sömürü , Sağlık Takıntısı, Metalaştırma

Ölümsüz Joe'nun elindeki anne sütü göstereni gösterilen olarak; onun kadınları acımasızca sömürülmesini, doğal ve saf olanın zorla alınıp bir meta haline getirilmesini, yaşamın en temel özünün bile istismar edilmesini yansıtır. Kendi çürüyen, hastalıklı bedenini ve zayıflığını, anne sütünün "saf", "temiz" ve "besleyici" olduğuna inandığı özellikleriyle iyileştirme veya en azından yaşamını uzatma çabasını vurgular. Bu sütü elinde tutması, sadece kadınların bedenleri üzerinde değil, aynı zamanda yaşamın ve doğurganlığın en temel unsurları üzerinde de mutlak bir mülkiyet, güç ve kontrolü bulunduğunu gösterir. Bu "değerli" ve zorla elde edilen kaynağa sadece kendisinin ve belki de en seçkinlerinin erişebilmesi, onun toplumdaki mutlak ayrıcalıklı konumunu ve kaynakları nasıl acımasızca tekeline aldığını gösterir.

Ölümsüz Joe çok katmanlı bir semboller sistemi aracılığıyla karmaşık bir figür olarak inşa edilmiştir. Şeffaf zırh, madalyalar, dişli çark, alev motifleri, kasık bölgesi/direksiyon, kuru kafa, oyulmuş kaya, dağdaki konumu, suyu serbest bırakma eylemi ve elindeki anne sütü gibi her bir gösterge, Joe'nun iktidarını kurma, meşrulaştırma ve sürdürme stratejilerinin yanı sıra, bu iktidarın altında yatan derin çelişkileri ve kırılmalıkları da aydınlatmaktadır. Bu göstergelerin bütüncül ve

harmanlanmış bir değerlendirmesi, karakterin özünü oluşturan temel temaları daha da belirgin kılar.

Ölümsüz Joe'nun iktidarının bir aldatmaca ve özenle inşa edilmiş bir dış görünüş üzerine kuruludur. Bu durumun en bariz göstergesi, şeffaf zırhıdır; bu zırh, bir yandan güç ve caydırıcılık iddiasında bulunurken, diğer yandan altındaki çürüyen bedeni ve ölümcül zafiyeti gizleme çabasını yansıtır. Benzer şekilde, eski dünya düzenine ait madalyalar, yitirilmiş değerlerin içinin boşaltılarak kendi otoritesini meşrulaştırma ve bir kült lideri imajı yaratma arzusunu vurgular. Suyu bir "lütuf" gibi sunması ise, hayati kaynaklar üzerindeki mutlak denetimini bir cömertlik perdesiyle örten, kitleleri manipüle etmeye ve kendine bağımlı kılmaya yönelik sofistike bir taktiktir. Bu göstergeler, Joe'nun gücünün gerçek bir özden ziyade, kırılgan bir sahtelik ve sembolik sermaye yönetimi üzerine bina edildiğini ortaya koyar.

Joe mutlak kontrol, baskı ve korku üzerine tahakküm sistemi kurmuştur. Dişli çark, onun gücünün dayandığı endüstriyel altyapıyı ve mekanik kontrolü vurgularken; alev motifleri ve kuru kafa simgeleri, War Boys'un şiddet kültürünü, Joe'nun acımasızlığını, rejiminin ölümcül doğasını ve yaydığı korkuyu yansıtır. Oyulmuş kaya ve dağın zirvesindeki heybetli duruşu onu takipçileri nezdinde tanrısal bir statüye yükseltir, toplumsal hiyerarşideki sorgulanamaz üstünlüğünü ve kültürün merkezindeki konumunu perçinler.

Joe'nun düzeni, sömürü mekanizmaları ve özellikle yaşamının devamlılığı üzerindeki saplantılı kontrol arzusu açıkça görülmektedir. Kasık bölgesini ve direksiyonu merkeze alan göstergeler, onun Citadel'deki sistemin merkezinde olduğunu ve toksik erkekliğini vurgularken; "Eşler" üzerinden üreme ve soyunun devamı üzerindeki takıntılı denetimini yansıtır. Bu temanın en çarpıcı ve rahatsız edici ifadesi, elinde tuttuğu anne sütü göstergesinde somutlaşır. Bu, sadece kadınların acımasızca sömürülmesini ve doğal olanın metalaştırılmasını değil, aynı zamanda Joe'nun kendi çürüyen bedenini ve zayıflığını "saf" ve "besleyici" olduğuna inandığı bu özle iyileştirme çabasını, yani yaşamın en temel unsurları üzerindeki mutlak mülkiyet ve kontrol iddiasını gözler önüne serer.

Sonuç itibarıyla, Ölümsüz Joe karakteri, bu göstergebilimsel çözümlemelerin ışığında, çökmüş bir dünyada iktidarın semboller, ritüeller, kaynak kontrolü ve imaj yönetimi üzerinden nasıl inşa edildiğinin ve sürdürüldüğünün karmaşık bir alegorisi

olarak belirir. Her bir gösterge, bir yandan onun totaliter gücünü ve kült lideri kimliğini inşa ederken, diğer yandan bu gücün ardındaki derin fiziksel ve ahlaki çürümeyi, korkuları ve sahtelikleri ifşa eder. Bu göstergeler arasındaki etkileşim, Ölümsüz Joe'yu sadece bir despot olarak değil, aynı zamanda iktidarın doğası, meşruiyetin kırılganlığı ve sembollerin gücü üzerine derinlemesine düşündüren çok boyutlu bir karakter olarak konumlandırır.

3.2.1.2 Çılgın Max



Görsel 47. Çölde Tek Başına Mad Max ve Arabası (Mad Max Fury Road)

Tablo 6. Görsel 47'nin Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Çölde Tek Başına Duran Mad Max	Yalnızlık, İzolasyon, Hayatta Kalma, Gözlemci, Geçmiş
Araç	Paslı ve Hasarlı Araba	Sığınak, Çökmüş Eski Dünya Düzeni, Kısıtlı Özgürlük

Çölde tek başına duran Mad Max göstereni gösterilen olarak; onun kronik yalnızlığını, toplumdan ve insani bağlardan kopukluğunu, kendi içine kapanıklığını ve içsel izolasyonunu güçlü bir şekilde yansıtır. Duruşu, giysileri ve çevresi, onun sonu gelmeyen bir hayatta kalma mücadelesi içinde olduğunu ve bu mücadelenin getirdiği

derin fiziksel ve ruhsal yorgunluğu ifade eder. Yalnız ve düşünceli duruşu, geçmişle sürekli bir yüzleşme halinde olduğunu, anılarından kaçamadığını veya bu travmanın yükünü taşıdığını vurgular. Olaylara ve diğer karakterlere genellikle dışarıdan ve mesafeli bir şekilde yaklaşır; tam olarak hiçbir gruba veya topluluğa ait olmayan, sürekli hareket halinde bir "yabancı"dır. *Paslı ve Hasarlı Araba* göstereni gösterilen olarak; eski dünyanın ve düzenin tamamen çöktüğünü yansıtır. Max için sadece bir ulaşım aracı değil, aynı zamanda bu acımasız dünyada bir sığınak, bir silah deposu ve hayatta kalmasının en temel ve vazgeçilmez parçasıdır. Aynı zamanda Max'in geçmişinden (bir polis memuru olarak düzeni temsil ettiği eski dünyadan) kalan son somut bağlardan biridir. Onunla arasında neredeyse organik bir bağ vardır. Arabanın aldığı tüm hasara, paslanmış ve yıpranmış olmasına rağmen hala bir şekilde işlevsel olması, Max'in kendi ruh halini (sayısız yara almış ama hayatta kalmak için direnmeye devam eden) ve dayanıklılığını vurgular. Bu araç, ona bu kanunsuz ve tehlikeli topraklarda hareket etme, kaçma, bireysel özgürlük ve kısıtlı bir bağımsızlık sağlar.



Görsel 48. Çılgın Max'in Yüzündeki Trident Maske (Mad Max Fury Road)

Tablo 7. Görsel 48'in Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Nesne	Demir Maske	Trident, Posedion, Tanrı, Güç, İroni
İnsan	Max'in Yüz İfadesi	Öfke, Sinir, İntikam

		Arzusu
--	--	--------

Demir Maske göstereni gösterilen olarak; Poseidon'un kudret, otorite ve doğa güçleri üzerindeki hakimiyetini simgeleyen üç dişli mızrağını (trident) çağrıştırmaktadır. Max, özünde dirençli, hayatta kalma ustası ve kışkırtıldığında bir "fırtına" gibi olabilen bir karakterdir. Poseidon'un denizlerin ve suyun tanrısı olduğu düşünüldüğünde, onun sembolünü andıran bir nesnenin, suyun hayati önem taşıdığı bu kurak ve çorak dünyada ona takılması son derece ironiktir. Bu durum, baskı altına alınmaya çalışılan şeyin aslında ne kadar güçlü bir potansiyele sahip olduğunu ironik bir şekilde vurgular. Poseidon'un tridentiyle su kaynakları yaratabildiği veya fırtınalar çıkarabildiği mitolojik hikayeleri düşünürsek, Max'in bu sembolle "işaretlenmiş" olması, onun bu susuz dünyada – doğrudan su yaratan bir tanrı olmasa da – suyla veya yaşamla ilgili hayati olaylarda kilit bir rol oynayacağını veya bir değişimin katalizörü olacağını dolaylı bir habercisidir. *Max'in Yüz İfadesi* göstereni gösterilen olarak; Maruz kaldığı insanlık dışı muamele, acı, aşağılanma ve çaresizlik karşısında sinirlerinin gerilmesi ve derin bir öfke duymasını yansıtır. Bu öfke, hem hayatta kalma içgüdüsünün bir parçası olarak hem de yaşadığı adaletsizliğe karşı bir tepki olarak ortaya çıkar. Gözlerindeki o sertlik ve dişlerini sıkıyor olması bu yoğun öfkeyi ve siniri daha sert olarak vurgular. O an için hiçbir şey yapamasa da, bir fırsatını bulduğunda bu yapılanların bedelini ödetme kararlılığının bir yansımasıdır.



Görsel 49. Max'in Kuma Ateş Etmesi (Mad Max Fury Road)

Tablo 8. Görsel 49'un Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Hareket	Max'in Kuma Ateş Etmesi	Merhamet, İnsanlık, Gücün Kötüye Kullanılmaması, Mesaj Verme

Max'in kuma ateş etmesi göstereni gösterilen olarak; en temelinde mesaj verme amacını yansıtmaktadır. Elinde Furiosa'yı etkisiz hale getirme veya öldürme fırsatı varken bunu yapmayıp kasıtlı olarak kumu hedef alması, en acımasız koşullarda bile içinde merhamet ve empati potansiyelinin ve bir başkasını (özellikle savunmasız birini) gereksiz yere öldürmeme gibi temel ahlaki prensiplerin hala var olduğunu yansıtır. Elinde mutlak öldürme gücü (silah) olmasına rağmen bunu Furiosa'ya karşı kullanmaması, gücünü yıkım için değil, bir uyarı olarak kullanıldığını vurgular. Furiosa'yı öldürmemek, onun için o an "doğru olanı yapma" veya kendi ahlaki sınırlarını koruma çabasıdır. Kuma ateş etmek, Furiosa'ya yönelik doğrudan bir saldırı olmasa da, ona güçlü bir uyarı ("Sana zarar verebilirdim ama vermedim'') bir mesaj iletme amacını somutlaştırır.

Görüldüğü üzere, Mad Max karakterinin göstergebilimsel çözümlemesi, seçilen kilit gösterenler aracılığıyla karakterin çok katmanlı yapısını ve post-apokaliptik dünyanın sembolik derinliğini ortaya koymaktadır. Max'in çölde tek başına duruşu, onun kronik yalnızlığını, toplumsal bağlardan kopuşunu ve bitmek bilmeyen hayatta kalma mücadelesinin getirdiği fiziksel ve ruhsal yorgunluğu etkili bir biçimde temsil etmektedir. Paslı ve hasarlı araba, yıkılmış bir medeniyetin kalıntısı olmanın ötesinde, Max için bir sığınak, geçmişle bir bağ ve onun direncini yansıtan hayati bir unsura dönüşmektedir; bu nesne, Max'in hem fiziksel hem de sembolik hayatta kalma aygıtı olarak işlev görür.

Demir maske göstereni, Poseidon'un tridenti ile kurulan analogi üzerinden, Max'in bastırılmış gücünü, otoriteye karşı direncini ve kurak bir dünyada yaşamın ironik bir şekilde sembolize edilen potansiyelini vurgular. Bu durum, karakterin beklenmedik anlarda bir değişim katalizörü olabileceğine işaret eder. Max'in yüz ifadesi ise, maruz

kaldığı insanlık dışı muameleler karşısında biriken öfkeyi, acıyı ve intikam arzusunu yansıtarak, onun içsel gerilimini ve adalet arayışını somutlaştırır. Son olarak, Max'in kuma ateş etmesi eylemi, en acımasız koşullarda dahi karakterin içinde barındırdığı ahlaki bir çekirdeği ve gücünü yıkımdan ziyade bir uyarı veya kendi sınırlarını koruma aracı olarak kullanma eğilimini göstermektedir.

Bu göstergeler bütünü, Mad Max'i sadece bir hayatta kalma savaşçısı olarak değil, aynı zamanda travmalarıyla yüzleşen, içsel çatışmalar yaşayan ve zorlu bir dünyada insanlığın ve ahlakın sınırlarını sorgulatan karmaşık bir figür olarak konumlandırmaktadır.

3.2.1.3 İmparator Furiosa



Görsel 50. İmparator Furiosa'nın War Rig'e Yürümesi (Mad Max Fury Road)

Tablo 9. Görsel 50'nin Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Ensedeki İz	Damga	Kölelik, Sahiplik, Aitlik, Yara
İnsan Bedeni	Omuzlar	Dayanıklılık, Fiziksel Güç, Geçmiş Yükler

Damga göstereni gösterilen olarak; genel olarak bir mülkiyet işaretidir; hayvanların veya kölelerin kime ait olduğunu belirtmek için kullanılır. Burada, Furiosa'nın Ölümsüz Joe ve onun rejimine ait olduğunu, bir mal gibi görüldüğünü ve

bireyselliğinin hiçe sayıldığını gösterir. Bu damga bireyin kendi seçimiyle kazandığı bir kimlik değil, rejim tarafından zorla dayatılan ve bedenine kazınan bir etikettir. Sistemden kaçmayı veya ona karşı gelmeyi son derece zorlaştırır. Kişi her zaman "işaretli" ve tanınabilir durumdadır, bu da yakalanma riskini artırır. Aynı zamanda, bu damgayı taşımak, bir zamanlar o sisteme ait olduğunun silinmez bir kanıtıdır. *Omuzlar* göstereni gösterilen olarak; Furiosa'nın fiziksel gücünü ve savaşçı bir kimliğe sahip olduğunu vurgular. Geçmişinden getirdiği ağır yükleri, yaşadığı travmaları, taşıdığı sorumlulukları (Eşler'i kurtarma gibi) yansıtır.



Görsel 51. İmparator Furiosa'nın War Rig Üzerinde Nişan Alması (Mad Max Fury Road)

Tablo 10. Görsel 51'in Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Nesne	Mekanik Kol	Fiziksel Kayıp, Geçmiş Travmaların Somutlaşması, Adaptasyon, Güç
İnsan	Tüfek Tutan Furiosa	Yetkinlik, Kararlılık ve Odaklanma

Mekanik Kol göstereni gösterilen olarak; vücudun önemli bir parçasının kaybını ve bu kaybın neden olduğu derin fiziksel ve muhtemelen ruhsal travmayı

doğrudan temsil eder. Bu mekanik bir parça, onun en zorlu koşullara bile adapte olma ve hayatta kalma arzusunun güçlü bir yansımasıdır. Bu parça Furiosa'nın en belirgin fiziksel özelliklerinden biri haline gelmiş, onun geçmiş hikayesinin, yaşadığı zorlukların ve karakterinin gücünün ayrılmaz bir temsili olmuştur.

Tüfek tutan Furiosa göstereni gösterilen olarak; onun bu acımasız dünyada hayatta kalmak için gerekli üstün becerilere sahip, deneyimli ve yetkin bir savaşçı olduğunu açıkça gösterir. Uzun namlulu bir tüfekle, hareketli bir platform üzerinden dikkatlice nişan alınması, üstün nişancılık becerisini, keskin gözlerini, sarsılmaz bir konsantrasyonunu ve baskı altında soğukkanlı kalabilme yeteneğini vurgular. Yüzündeki ifade ve tüm vücudunun nişan alma eylemine kilitlenmiş olması, hedefine yönelik sarsılmaz bir kararlılığı, soğukkanlılığı ve yoğun bir odaklanmayı yansıtır. Aynı zamanda Furiosa karakteri, filmdeki en güçlü ve özerk kadın figürlerinden biridir. Bu Onun bağımsız ruhunu, baskıya karşı direncini ve zorluklar karşısındaki sarsılmaz gücünü de vurgular.



Görsel 52. İmparator Furiosa'nın Max'i Tutması (Mad Max Fury Road)

Tablo 11. Görsel 52'nin Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Furiosa'nın Yüzü	Korku, Endişe, Şok
Hareket	Furiosa'nın Düşen Max'i Tutması	Güven, Sorumluluk, Değer Verme

Furiosa'nın yüzü göstereni gösterilen olarak; Max'i düşmekten kurtarmak için gösterdiği ani, yoğun ve muhtemelen tüm gücünü kullandığı fiziksel çabayı, kas gerginliğini ve vücudundaki stresi ifade eder. Max'in düşme tehlikesiyle karşı karşıya kalması ve onu kurtarma çabası sırasında yaşadığı anlık şoku, onun güvenliği için duyduğu derin endişeyi ve durumun aciliyetini yansıtır. Gözlerinin genişlemesi ve ağzının açık kalması bu ani tehlikeye ve kurtarma hareketinin zorluğuna verilen bir tepkidir.

Furiosa'nın düşen Max'i tutması göstereni gösterilen olarak; Güçlü bir sorumluluk duygusunu, değer vermesini, koruma içgüdüsünü yansıtır. Bu, sadece kendi hayatta kalma mücadelesinin ötesine geçen, bir başkasının yaşamı için aktif rol aldığı bir eylemdir. Bu eylem zorlu ve tehlikeli bir durumda bir müttefikine yardım etme ve kurtarma çabasını gösterir.



Görsel 53. Çölde Annelerin ve Eşlerin Önünde Duran İmparator Furiosa (Mad Max Fury Road)

Tablo 12. Görsel 53'ün Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Konum	Kadınların Önünde ve Ortasında Duran Furiosa	Liderlik, Öncülük, Deneyim

Kadınların önünde ve ortasında duran Furiosa göstereni gösterilen olarak; onun doğal bir lider olduğunu, gruba yol gösterdiğini ve bu zorlu koşullarda hayatta kalma konusunda deneyimli olduğunu vurgular. Motosiklet üzerindeki kendinden emin

duruşu, bakışları ve genel tavrı, onun bu acımasız dünyada hedeflerine ulaşma konusundaki sarsılmaz kararlılığını, bağımsız ruhunu ve hayatta kalma konusundaki üstün yetkinliğini yansıtır. Furiosa karakteri, güçlü, bağımsız, zeki ve becerikli bir savaşçı kadın figürü olarak öne çıkar. İmparator Furiosa karakteri salt bir aksiyon kahramanının ötesinde, derin travmalarla şekillenmiş, ancak bu travmaları bir güç ve direniş kaynağına dönüştürmüş karmaşık bir figürdür. Damga, omuzlar, mekanik kol, tüfek tutuşu, Max'i kurtarıırkenki yüz ifadesi, Max'i tutması ve kadınların önündeki duruşu gibi gösterenler Furiosa'nın geçmişini, motivasyonlarını ve önemini anlamak için vazgeçilmezdir.

Bu göstergelerin bütüncül bir değerlendirmesi, Furiosa karakterinin merkezinde geçmişin silinmez izleri ve bu izlerin dönüştürülmesi temasının yattığını gösterir. Vücuduna kazınan damga, Ölümsüz Joe rejiminin mülkiyetçi ve bireyselliği hiçe sayan baskısının en somut kanıtıdır; bu, onun bir zamanlar sisteme ait olduğunun ve oradan kaçışın getirdiği yükün kalıcı bir hatırlatıcısıdır. Benzer şekilde, kaybettiği kolunun yerine geçen mekanik kol, hem yaşadığı derin fiziksel ve ruhsal travmayı hem de bu kaybın üzerine inşa ettiği olağanüstü uyum sağlama yeteneğini ve hayatta kalma arzusunu yansıtır. Omuzları ise sadece fiziksel olarak değil, aynı zamanda taşıdığı ağır sorumlulukları ve geçmişin yükünü de temsil eder. Dolayısıyla, Furiosa'nın bedeni, yaşadığı acıların ve verdiği mücadelenin bir haritası gibidir; ancak bu izler, onu zayıflatmak yerine, onun direncini ve kararlılığını pekiştiren unsurlara dönüşmüştür.

Furiosa'nın yetkin bir savaşçı, doğal bir lider ve sarsılmaz bir iradeye sahip bir figür olarak konumlandığı açıkça görülmektedir. Tüfeği ustaca kullanışı, nişan alırkenki soğukkanlılığı ve odaklanması, acımasız bir dünyada hayatta kalmak için gerekli üstün becerilere sahip olduğunu kanıtlar. Kadınların önünde ve ortasında, motosikleti üzerindeki kendinden emin duruşu, onun doğal liderlik vasıflarını, gruba yol gösterme yeteneğini ve hedeflerine ulaşma konusundaki kararlılığını vurgular. Furiosa sadece fiziksel olarak değil aynı zamanda stratejik düşünebilen, baskı altında soğukkanlı kalabilen ve etrafındakilere güven veren bir liderdir.

Furiosa'nın Max'i düşmekten kurtarıırkenki yüz ifadesi ve eylemi, sadece bir müttefike yardım etmenin ötesinde, kendi hayatta kalma mücadelesinin ortasında bile başkalarının güvenliği için duyduğu derin endişeyi, koruma içgüdüsünü ve güçlü bir sorumluluk duygusunu yansıtır. Bu durum, onu bireysel çıkarların ötesine geçerek, bir topluluğun ve adaletin tesisi için mücadele edebilecek bir lider olduğunu ve

merhametini vurgular.

Sonuç olarak, İmparator Furiosa karakteri, incelenen göstergeler aracılığıyla, baskı ve travmanın damgasını taşıyan bir geçmişten gelip, bu geçmişi bir güç ve umut kaynağına dönüştüren, karmaşık ve ilham verici bir kahraman portresi çizer. Vücudundaki izler ve mekanik uzvu, onun direnişinin ve hayatta kalma azminin sembolleri haline gelirken; liderlik vasıfları, savaşçı yetenekleri ve ahlaki duruşu, onu sadece bir kurtarıcı değil, aynı zamanda yeni bir düzenin umudu olarak konumlandırır. Furiosa, göstergebilimsel açıdan, bireyin en zorlu koşullarda bile travmayı nasıl bir dönüşüm aracına çevirebildiği ve ataerkil bir sistem içerisinde sisteme karşı çıkan güçlü bir kadın lider örneği olarak karşımıza çıkan zengin bir karakterdir.

3.2.1.4 İnsan Yiyen

Ölümsüz Joe'nun iktidar koalisyonunun askeri ve teokratik gücünün yanında, ekonomik ve endüstriyel sacayağını Gastown'un lideri olan İnsan Yiyen karakteri temsil etmektedir. Filmdeki diğer karakterlerin aksine, o bir savaşçıdan çok, bu çorak topraklardaki en değerli kaynaklardan biri olan yakıtın (guzzoline) üretimini ve muhasebesini yöneten yozlaşmış bir "iş adamı" figürüdür. Karakter, bu haliyle kıyamet sonrası kapitalizmin eleştirel bir yansımasıdır. Karakterin grotesk fiziği, eski dünyaya ait takım elbisesi ve modifiye edilmemiş lüks aracı gibi kilit göstergeler çözümlenerek, bu göstergelerin kaynak sömürüsü, aşırı tüketim ve ahlaki çürümeyi nasıl sembolize ettiği ortaya konulacaktır.



Görsel 54. Çölde Aracı ile Duran İnsan Yiyen (Mad Max Fury Road)



Görsel 55. Maliyet ve Kar Zarar Hesabı Yapan İnsan Yiyen (Mad Max Fury Road)



Görsel 56. İnsan Yiyen'in Arabası (Mad Max Fury Road)

Tablo 13. Görsel 54,55 ve 56'nın Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	İnsan Yiyenin Fiziği	Oburluk, Açgözlülük, Kapitalist, Aşırı Tüketim, Kibir
Nesne	Takım Elbise	İş Adamı, Kapitalizm, Kapitalist, Eski Dünya Düzeni, Statü

Araç	Mercedes Benz	Kale, Üstünlük, Ayrıcalık, Lüks
------	---------------	------------------------------------

İnsan Yiyenin fiziği göstereni gösterilen olarak; kaynakların son derece kıt olduğu bu kıyamet sonrası dünyada, onun nasıl bir aşırı tüketim içinde olduğunu, oburluğunu ve sınırsız bir açgözlülüğe sahip olduğunu somut bir şekilde temsil eder. Diğerleri açlık ve susuzluk çekerken onun bu denli "besili" ve şişman olması, kaynakları acımasızca sömürdüğünü, kendine biriktirdiğini ve başkalarının hakkını yediğini açıkça gösterir. Aşırı kiloları ve sağlıksız görünümü, aynı zamanda derin bir fiziksel ve ahlaki çürümeyi, yozlaşmayı ve içsel bir kokuşmuşluğu da yansıtır. Bu, Ölümsüz Joe'nun liderliğindeki genel rejimin ve onun müttefiklerinin ne kadar yozlaşmış ve sağlıksız bir yapıya sahip olduğunun bir yansımasıdır. Yüzündeki genellikle küçümseyici, kendinden memnun veya alaycı ifade, sahip olduğu güce, zenginliğe (yakıt kontrolü) ve statüye karşı duyduğu kibiri, kendini beğenmişliği ve derin bir tatmini yansıtır.

Takım elbise göstereni gösterilen olarak; normalde eski dünyanın düzenini, iş dünyasını, resmiyeti, bürokrasiyi ve bir tür "medeniyeti" çağırıştırır. İnsan Yiyen'in bu kıyafeti giymesi, onun bu eski dünya değerlerine (veya en azından onların dışsal ve çarpık sembollerine) hala tutunma çabasını, kendini diğerlerinden farklı, bir "iş adamı", bir "yönetici" veya "medeni" bir figür olarak sunma arzusunu gösterir. Ancak kıyafetin yıpranmış, üzerine tam oturmayan ve bu ortama tamamen uyumsuz hali, bu medeniyet iddiasının ne kadar sahte, gülünç ve yersiz olduğunu da acı bir şekilde vurgular. Bu resmi kıyafet, onun Gastown'un yöneticisi olarak kendi kurduğu çarpık düzen içinde bir statü ve otorite (yakıt ticareti ve muhasebesiyle ilgilenmesi) olarak da işlev görür. Diğer vahşi görünümlü çete üyelerinin veya savaşçıların aksine, o "iş" ve "ticaret" ile ilgilenen bir figürdür. İş adamı kıyafeti, onun hayati bir kaynak olan yakıt üzerindeki mutlak kontrolünü ve bu kontrolü bir tür "ticaret", bir "işletme" veya bir "muhasebe" sistemi gibi gördüğünü, kapitalizmin en acımasız, sömürücü ve çarpık halini temsil ettiğini güçlü bir şekilde gösterir; nitekim karakter, çoğu sahnede genel olarak maliyet hesabı yapmakta ve mallara zarar gelmesini istememektedir.

Mercedes Benz göstereni gösterilen olarak; diğer karakterlerin kullandığı tamamen modifiye edilmiş, silahlandırılmış, derme çatma ve genellikle üstü açık savaş araçlarının aksine, nispeten korunmuş, kapalı ve eski dünyanın lüksünü çağırştıran bir sedan araba kullanması, onun diğerlerinden farklı, ayrıcalıklı konumunu ve kendine

ayırdığı "lüksü" ve "konforu" vurgular. Bu, onun kaynaklara olan eşitsiz erişimini ve diğerlerinden farklı bir "yaşam tarzı" sürdürme çabasını yansıtır. Lüks bir sedan araba, eski dünyada zenginlik, güç ve yüksek bir sosyal statü sembolüydü. İnsan Yiyen'in böyle bir aracı tercih etmesi, onun hala bu tür eski dünya statü sembollerine değer verdiğini, kendini bu şekilde tanımladığını ve gücünü bu şekilde sergilemek istediğini gösterir.

Bu bağlamda, İnsan Yiyen karakterinin göstergebilimsel çözümlemesi, onun fiziksel görünümü, giyimi ve kullandığı araç üzerinden, karakterin post-apokaliptik düzendeki çarpık kapitalizmin ve kaynak sömürüsünün somut bir metaforu olarak nasıl konumlandığını açıkça ortaya koymaktadır.

İnsan Yiyen'in grotesk derecede obez fiziği, kaynakların son derece kıt olduğu bir dünyada aşırı tüketimin, sınırsız açgözlülüğün ve kaynakların sömürülerek biriktirilmesinin en çarpıcı göstergesidir. Bu durum, diğerlerinin açlık ve sefalet içinde yaşadığı bir ortamda, onun bu "besili" hali, kapitalist sistemdeki sermaye birikiminin ve eşitsiz kaynak dağılımının vahşi, ilkel bir yansıması olarak okunabilir. Fiziksel ve ahlaki çürümüşlüğü, sadece bireysel bir yozlaşmayı değil, aynı zamanda kontrol ettiği sistemin sağlıklı ve sömürücü doğasını da vurgular.

Giydiği yıpranmış ve üzerine tam oturmayan takım elbise, eski dünyanın düzenine, bürokrasisine ve "iş adamı" kimliğine tutunma çabasını gösterir. Ancak bu kıyafetin içinde bulunduğu vahşi ortama ve kendi yozlaşmışlığına olan tezatlığı, medeniyet iddiasının ne denli sahte ve gülünç olduğunu vurgular. Bu takım elbise, onun Gastown'un yöneticisi olarak yakıt gibi hayati bir kaynağı kontrol eden, sürekli maliyet hesabı yapan ve mallara zarar gelmesini istemeyen bir figür olarak, kapitalizmin en acımasız, sömürücü ve muhasebeye dayalı çarpık bir formunu temsil ettiğini güçlü bir şekilde gösterir.

Kullandığı Mercedes Benz, diğer karakterlerin modifiye edilmiş savaş araçlarının aksine, korunmuş lüksüyle onun ayrıcalıklı konumunu, eski dünya statü sembollerine olan bağlılığını ve bu yolla elde ettiği gücü sergileme arzusunu pekiştirir. Bu araç, onun kaynaklara eşitsiz erişimini ve bu erişimi bir tür "lüks tüketim" ve statü göstergesi olarak kullanmasını simgeler ki bu da kapitalist sistemde zenginlik ve gücün sıklıkla sergilenme biçimlerinden biridir.

Netice itibarıyla, İnsan Yiyen karakteri ve ona atfedilen göstergeler bütünü, post-apokaliptik bir dünyada dahi kapitalist mantığın en ilkel ve vahşi biçimleriyle nasıl yeniden üretilbileceğini, kaynak kontrolünün nasıl bir güç ve statü göstergesine dönüştüğünü ve bu sistemin bireylerde nasıl bir ahlaki ve fiziksel çürümeye yol açabileceğini etkili bir biçimde sergilemektedir. Karakter, bu haliyle, kapitalizmin eleştirel bir alegorisi olarak işlev görmektedir.

3.2.2 Renkler

Film sadece çarpıcı aksiyon sahneleri ve karakterleriyle değil, aynı zamanda renkleri birincil bir anlatım aracı olarak kullanan sofistike bir görsel dille de öne çıkıyor. Renkler, bu distopik evrende rastgele seçilmiş estetik unsurlar olmanın ötesinde, filmin atmosferini kuran, karakterlerin psikolojilerini yansıtan, güç dinamiklerini belirten ve temel temaları vurgulayan güçlü göstergeler olarak işlev görüyor. Bu bağlamda, filmdeki temel renk gruplarının göstergebilimsel çözümlemesi, anlatının anlamsal katmanlarını ortaya koymak açısından büyük önem taşır.



Görsel 57. Citalal'ın Genel Görünümü (Mad Max Fury Road)

Tablo 14. Görsel 57'nin Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Renk	Yeşil	Yaşam, Nadirlik, Tezat, Kontrol, Ulaşılması Zor Olan

Renk	Kızıl-Kahverengi, Turuncu,Açık Kahverengi Tonları	Issızlık, Yoksunluk, Sertlik, Tehlike	Kıtlık, Çoraklık,
------	---	---	----------------------

Yeşil göstereni gösterilen olarak; en temel anlamıyla yaşamı, suyu, bereketi ve doğurganlığı yansıtır. Bu, filmin dünyasında son derece nadir ve değerli bir olgudur. Ölümsüz Joe'nun hayati kaynaklar (su ve dolayısıyla bitki yaşamı) üzerindeki mutlak kontrolünü gösterir. Yeşil, bir umut ve cennet imajı sunarken, bu "cennet" sadece seçkinlerin erişebildiği, baskı üzerine kurulu bir sistemle var olur. Çevresindeki kızıl-kahverengi kayalıklar ve soluk çöl zemini ile yarattığı güçlü görsel tezat, bu yeşilliğin ne kadar sıra dışı, değerli bir şekilde korunduğunu vurgular.

Kızıl-Kahverengi, Turuncu,Açık Kahverengi Tonları göstereni gösterilen olarak; Citadel'in heybetini, ele geçirilmesi zor bir doğal kale olduğunu ve köklü bir gücü yansıtır. Onun çölün bir parçası olduğunu ancak aynı zamanda ondan yükselerek ayrıştığını da gösterir. Kayaların rengi, aynı zamanda içinde bulunduğu dünyanın genel çoraklığını ve sertliğini yansıtır. Citadel, her ne kadar bir vaha içerse de, temelde bu acımasız coğrafyanın bir ürünüdür. Kızıl ve pas tonları, dolaylı olarak şiddeti, dökülen kanı ve Citadel'in baskıcı rejiminin tehlikeli doğasını çağırıştırır. Citadel'in dışındaki dünyanın normal halini, yani kaynakların kıt olduğu, yaşamın zor olduğu ıssız ve çorak bir araziye temsil eder. Yeşil ile bu soluk renkler arasındaki kontrast, toplumsal adaletsizliği de somutlaştırır.

Citadel görselindeki renkler, bu mekanın karmaşık ve çelişkili doğasını etkili bir şekilde ortaya koyar. En güçlü anlam, canlı yeşilin, Citadel'in kızıl-kahverengi kayalıkları ve çevresindeki soluk çölle yarattığı keskin kontrasttan doğar. Bu, yaşamın (yeşil) nasıl nadir, değerli ve kontrol altında tutulan bir kaynak olduğunu; gücün (kaya) ve yoksunluğun (çöl) ise bu dünyanın temel gerçekleri olduğunu gösterir. Renkler, Citadel'i sadece bir mekan olarak değil, aynı zamanda *Mad Max: Fury Road* evrenindeki toplumsal hiyerarşinin, kaynak savaşlarının ve hayatta kalma mücadelesinin güçlü bir sembolü olarak konumlandırır.



Görsel 58. Uçsuz Bucaksız Çöl (Mad Max Fury Road)

Tablo 15. Görsel 58'in Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Renk	Hakim Altın Sarısı, Deve Tüyü, Koyu Sarı ve Açık Kahverengi Tonları	Kuraklık, Çoraklık, Sonsuzluk ve Monotonluk, Aldatıcı Güzellik
Renk	Soluk Mavi, Açık Gri-Mavi Tonları	Uzaklık, Erişilemezlik, Sınırlı Özgürlük , Umutsuzluk

Hakim altın sarısı, deve tüyü, koyu sarı ve açık kahverengi tonları göstereni gösterilen olarak; suyun ve yaşamın olmadığı, bitki örtüsünden yoksun, kavrulmuş bir araziye doğrudan işaret eder ve verimsizliğin, kıtlığın en temel görsel ifadesini sunar. Bu renk paleti çölün uçsuz bucaksızlığını, kaçışın zorluğunu hatta umutsuzluğunu yansıtır. Sıcak renk spektrumunda yer alan bu tonlar, güneşin acımasız yakıcılığını, ortamın boğucu sıcaklığını ve bu koşulların doğurduğu tehlikeleri hissettirir. İlk bakışta estetik bir çekicilik sunsa da bu güzellik, ölümcül bir tuzağın, kaynaklardan yoksun bir boşluğun güzelliğidir.

Soluk mavi, açık gri-mavi tonları göstereni gösterilen olarak; kumların sarısıyla olan keskin kontrastı, umudun çok uzakta, zayıf ve belki de ulaşılamaz olduğunu

yansıtır. Gökyüzünün görselde dar bir şerit halinde olması, karakterlerin hareket alanının ve olasılıklarının ne kadar kısıtlı olduğunu, asıl belirleyicinin yerdeki acımasız çöl olduğunu vurgular. Filmin genelinde gökyüzü zorunlu olmadıkça gösterilmez veya çok az gösterilir.



Görsel 59. Çölde Furiosa ve Anneler (Mad Max Fury Road)

Tablo 16. Görsel 59'un Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Renk	Tüm Renk Tonlarının Soluklaşması	Kasvet, Belirsizlik, Yorgunluk, Kontrast

Tüm renk tonlarının soluklaşması göstereni gösterilen olarak; Karakterlerin içinde bulunduğu durumun belirsizliğini, yolculuklarının zorluğunu veya o anki ruh hallerinin ağırlığını yansıtır. Filmin genelinde renklerin yoğunluğu artırılmış ve abartılmış bir şekilde yer alsa da, bazı sahnelerde kullanılan daha "doğal" veya az yoğunluklu işlenmiş renk paleti, o anın ciddiyetini ve karakterlerin kırılganlığını vurgulamak için tercih edilmiştir. Bu o anın ciddiyetini ve karakterlerin kırılganlığını vurgulamaktadır. Bu soluk sahne, ardından gelebilecek veya öncesinde yer almış daha canlı bir sahneyle kontrast oluşturarak görsel dinamizm yaratır.



Görsel 60. Gece Çölde Duran War Rig (Mad Max Fury Road)

Tablo 17. Görsel 60'ın Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Renk	Koyu Maviler, Lacivertler ve İndigolar	Yalnızlık, İzolasyon, Sonsuzluk, Kasvet, Boğucu Atmosfer

Koyu maviler, lacivertler ve indigolar göstereni gösterilen olarak; renklerin bu denli tekdüze ve geniş bir alana yayılması, merkezdeki aracın (War Rig) ne kadar yalnız, kaybolmuş ve izole olduğunu en güçlü şekilde vurgular. Zemin ile gökyüzünün koyu mavi tonlarla neredeyse birleşmesi, bir boşlukta veya uçurumun kenarında olma hissi yaratır. Bu, hem fiziksel bir boşluğu hem de varoluşsal bir umutsuzluğu yansıtır. Mavinin bu kadar yoğun ve her şeyi kaplayan kullanımı, neredeyse boğucu, baskı altında hissettiren bir atmosfer yaratır. Özelliksiz, tekdüze mavi zemin, yön bulmayı imkansız kılar ve karakterlerin hem fiziksel hem de mecazi anlamda kaybolmuşluklarını pekiştirir.



Görsel 61. Gece War Rigde Eşler ve Furiosa (Mad Max Fury Road)



Görsel 62. Gece Çölde Aracın İçinde Nux ve Eş (Mad Max Fury Road)

Tablo 18. Görsel 61 ve 62'nin Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Renk	Yoğun ve Hakim Gece Mavisi/İndigo Tonları	Gizem, Belirsizlik, Hüzün, Yalnızlık, Soğukluk
Renk	Sıcak Sarı/Turuncu	Umut, Sığınak, Bağ

Yoğun ve hakim gece mavisi/indigo tonları göstereni gösterilen olarak; geceye özgü bilinmezliği, saklı tehlikeleri ve genel bir belirsizlik hissini kuvvetle yansıtır. Gündüzün acımasız netliğinin aksine, gece her şeyi bir ölçüde örter ve tekinsiz bir

atmosfer yaratır. Gökyüzünün ve çölün bu geniş mavi karanlığı, karakterlerin uçsuz bucaksız bir boşlukta ne kadar yalnız ve izole olduklarını vurgular. Sahnedeki karakterlerin yaşadığı zorluklar, kayıplar veya umutsuzluk anları bu renklerle pekişir. Hem fiziksel bir soğukluk hem de duygusal bir mesafeyi veya çevredeki tehlikenin soğukluğunu ifade eder. *Sıcak sarı/turuncu* göstereni gösterilen olarak; etrafını saran soğuk mavi karanlıkla güçlü bir tezat oluşturur. Bu, zorlu ve acımasız bir dünyada var olmaya çalışan minicik bir umut kıvılcımını, insan sıcaklığını veya yaşamın devam ettiğini vurgular. Işığın aydınlattığı dar alan, dış dünyanın tehlikelerinden geçici bir sığınak, karakterler arasında bir mahremiyet ve yakınlık anı oluşturur. Bu, onların paylaştığı kırılgan bir güvenlik hissidir. Aynı zamanda izleyicinin dikkatini doğrudan karakterlere ve onların etkileşimine çeker. Karakterlerin insanlığını ve birbirleriyle kurdukları (veya kurmaya çalıştıkları) bağı vurgular. Yoğun mavi karanlığın ortasındaki bu sıcaklık, duygusal bir merkez noktası yaratır.



Görsel 63. Gece Çölde Doof Warrior, Ölümsüz Joe ve Adamları (Mad Max Fury Road)

Tablo 19. Görsel 63'ün Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Renk	Kan Kırmızısı	Tehlike, Şiddet, Şeytani, Odak
Renk	Hakim Yoğun	Soğuk, Kaos,

	Maviler, İndigolar	Düzensizlik, Gerçeküstü Ortam, Ölüm
--	--------------------	-------------------------------------

Kan kırmızısı göstereni gösterilen olarak; tehlike, saldırganlık, kan ve şiddeti yansıtır. Doof Warrior'ın baştan aşağı bu renge bürünmesi, onun görevinin (savaşı körüklemek, şiddete ritim tutmak) doğrudan bir görsel ifadesidir. Sahnenin genel kaosunu ve Savaş Çocukları'nın yıkıcı enerjisini, kontrolsüz bir öfkeyi açıkça vurgular. Gece mavisi ve karanlık tonların hakim olduğu sahnelerde bu parlak kırmızı, Doof Warrior'ı anında bir odak noktası haline getirir. O, adeta yaklaşan kıyametin ve yıkımın canlı bir uyarı işaretidir. Karakterin grotesk görünümüyle birleşen bu kırmızı, ona şeytani, cehennemi bir nitelik katar. O, Ölümsüz Joe'nun savaş kültürünün adeta bir ayin lideri, bir tür "kıyamet habercisi" gibidir. Çevresindeki soğuk mavi ve karanlık tonlarla yarattığı keskin kontrast, onun bu dünyaya ait olmayan, rahatsız edici ve yabancı bir unsur olduğunu vurgular. *Hakim yoğun maviler, indigolar* göstereni gösterilen olarak; Gece saldırılarının soğuk, acımasız ve tekinsiz atmosferini yaratır. Gündüzün yakıcı sıcaklığının aksine, burada daha hesaplı ve ürkütücü bir tehlike söz konusudur. Mavi ışığın dağınık ve yer yer belirsiz kullanımı, sahnedeki genel kaosu ve savaşın düzensiz doğasını pekiştirir. Özellikle Doof Warrior gibi bir figürle birleştiğinde, bu maviler sahneye gerçeküstü, hatta kabusvari bir nitelik kazandırır.

Görüldüğü üzere; *Mad Max: Fury Road* filminde renk kullanımı, sadece estetik bir tercih olmanın ötesine geçerek, filmin anlatısını, atmosferini ve tematik derinliğini inşa eden temel göstergesel bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır. Her bir renk paleti, özenle seçilmiş tonları ve yarattığı kontrastlarla, filmin distopik dünyasının acımasızlığını, karakterlerin içsel ve dışsal mücadelelerini ve temel hayatta kalma güdülerini seyirciye etkili bir biçimde aktarmaktadır. Özellikle Citadel'deki kontrollü ve nadir yeşilin, çevresini saran kızıl-kahverengi kayalıklar ve uçsuz bucaksız çölün soluk, kavruk tonlarıyla yarattığı keskin tezat üzerinden okunmaktadır. Yeşil; yaşamı, umudu ve kıt kaynaklar üzerindeki baskıcı kontrolü simgelerken, çölün hakim sarı, deve tüyü ve açık kahverengi tonları ise verimsizliği, acımasızlığı, kaçışın zorluğunu ve hayatta kalma mücadelesinin çetin koşullarını gözler önüne sermektedir. Citadel'in kızıl-kahverengi ve pas tonları, gücü, ele geçirilemezliği ve aynı zamanda içerdiği şiddet potansiyelini yansıtırken, gökyüzünün soluk mavisi ise umudun uzak ve ulaşılmazlığına işaret eder. Gece sahnelerindeki koyu maviler, lacivertler ve indigolar,

belirsizliđi, tekinsizliđi, izolasyonu ve karakterlerin kaybolmuşluk hissini derinleřtirir. Bu karanlıđın ortasında beliren sıcak sarı ve turuncu ışık huzmeleri ise, geçici bir sığınak, kırılğan bir umut ve insani bağların deđerini vurgulayan güçlü bir karşıtlık oluşturur. Kan kırmızısının Doof Warrior gibi figürlerde kullanımı, řiddetin, tehlikenin ve savaşın yıkıcı enerjisinin altını çizirken, renklerin genel olarak soluklařtığı anlar karakterlerin kırılğanlıđını ve durumun ciddiyetini vurgulamaktadır. Gökyüzünün genellikle kısıtlı gösterimi veya bazı sahnelerde tüm renk tonlarının kasıtlı olarak soluklařtırılması gibi sinematografik tercihlerin de, filmin klostrofobik yapısına ve karakterlerin kısıtlanmış olasılıklarına işaret ederek bu anlamsal bütünlüđe hizmet ettiđi görölmüşür.

Sonuç olarak, *Mad Max: Fury Road*'da renklerin kullanımı, dünyasının acımasızlıđını, kaynak savaşlarını, toplumsal hiyerarřiyi, karakterlerin hayatta kalma mücadelesini ve altta yatan umut kırıntılarını güçlü bir biçimde ifade eden karmařık ve çok katmanlı bir göstergeler sistemi oluşturduđunu kanıtlar niteliktedir. Filmin post-apokaliptik evreninin her bir köşesine sinmiş olan güç dinamiklerini, umut ve umutsuzluk arasındaki sürekli mücadeleyi ve insanın hayatta kalma içgüdüünün acımasız güzelliđini etkili bir biçimde seyirciye aktaran, son derece bilinçli ve katmanlı bir sinematografik dil oluşturmaktadır. Renkler, filmin sadece görsel bir unsuru deđil, aynı zamanda onun temel anlatısal ve tematik omurgasının ayrılmaz bir parçasıdır.

3.2.3 Dođa



Görsel 64. Nükleer Patlama Sonrası Etkilenen Ađaçlar (Mad Max Fury Road)

Tablo 20. Görsel 64'ün Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Canlı	Ağaçlar	Doğa, Nükleer Savaş, Alt Üst Olan Doğa, Yokoluş, Kıyamet

Ağaçlar göstereni gösterilen olarak; ekosistemin temel yapı taşlarından ve yaşamın önemli bir parçası olan ağaçların bu şekilde aniden ve kitlesel olarak yok olması, sadece bir bitki türünün kaybını değil aynı zamanda daha geniş bir ekolojik çöküşü, yaşamın sonunu ve nükleer bir felaketin ardından geriye kalacak olan çoraklığı, cansızlığı vurgular. Ağaçların normalde sergilediği dik duruş, kök salma ve göğe uzanma gibi özellikler, doğal bir düzeni ve dengeyi ifade eder. Nükleer patlamayla birlikte bu düzenin şiddetle bozulması, doğanın kendi içsel yasalarının ve ahenginin insan müdahalesiyle nasıl altüst edildiğini gösterir. Doğa, bu temsilde, öngörülebilir ve istikrarlı bir yapı olmaktan çıkıp, kaosu ve yıkımın hakim olduğu bir alana dönüşür. Ağaçların uğradığı tahribat, nükleer çağın getirdiği varoluşsal tehdidin, ekolojik yıkımın ve kitlesel yok oluş potansiyelinin güçlü bir sembolü haline gelir. Aynı zamanda filmin kıyametin başlangıç noktasını temsil ederek muhtemelen bir nükleer savaş sonrası dünyanın geri kalanının temsiline dair bir nedensellik yaratır.



Görsel 65. Çift Başlı Kertenkele (Mad Max Fury Road)

Tablo 21. Görsel 65'in Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Canlı	Çift Başlı Kertenkele	Mutasyon, Nükleer Savaş Kanıtı, Biyolojik Değişim, Hastalık

Çift başlı kertenkele göstereni gösterilen olarak; doğanın insan kaynaklı felaketler (özellikle nükleer savaş veya benzeri bir kitlesel yıkım) sonucu temelden bozulduğunu, genetik olarak mutasyona uğradığını, hastalıklı bir yapıya büründüğünü ve "canavarlaştığını" temsil eder. Aynı zamanda canlı formların, gözle görülür, grotesk ve ürkütücü deformasyonlar sergilediği görülür. Bu, doğanın "normal" ve sağlıklı işleyişinin tamamen yok olduğunun, yerini tekinsiz ve anormal formların aldığının en somut kanıtı ve öncüsü olarak sunulur. İnsanlığın yıkıcı eylemlerinin (nükleer serpinti, radyoaktif kirlilik, kimyasal zehirlenme vb.) doğa üzerinde bıraktığı silinmez, kalıcı ve biyolojik bir iz olarak okunabilir. Doğa, bu eylemlerin bedelini kendi bedeninde, canlılarının genetik yapısında somut bir şekilde ödemektedir. Kertenkelenin çift başlı olması, kanser ve diğer radyasyon kaynaklı hastalıkların yaygınlığına dair bir işaret olarak, insanlığın sorumsuzluğunun canlı bir kanıtı gibidir. Çift başlı kertenkele göstereni üzerinden *Mad Max Fury Road* evrenindeki doğa temsili, insanlığın yıkıcı eylemleri sonucu sadece çorak olmakla kalmayıp, aynı zamanda biyolojik olarak da derinlemesine yaralanmış, mutasyona uğramış ve hastalıklı bir yapıya dönüştüğü vurgulanmıştır. Kertenkelenin bu anormal formu, nükleer savaşın veya benzeri bir kitlesel felaketin somut ve kalıcı kanıtı olarak işlev görürken, doğanın artık insan için bir sığınak ya da kaynak olmaktan çıkıp, tekinsiz, öngörülemez ve potansiyel olarak tehditkar bir alana dönüştüğünü vurgular. İnsanlığın doğa üzerindeki tahribatının geri dönülmez ve biyolojik düzeyde sonuçlar doğurduğu gerçeği, bu güçlü gösterge aracılığıyla çarpıcı bir biçimde ifade edilir.



Görsel 66. Yitirilmiş Yeşil Vaha (Mad Max Fury Road)

Tablo 22. Görsel 66'nın Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Doğa	Bataklık	Zehir, Yavaş Ölüm, Hayal Kırıklığı
Canlı	Karga	Ölüm, Çürüme, Leşçilik
Canlı	Mutasyona Uğramış İnsan	Ucube, Canavar

Bataklık göstereni gösterilen olarak; toprağın ve suyun zehirlendiği, yaşam verme potansiyelini yitirmiş, yutan, boğan ve çürüten bir doğa yansıması sunar. Bataklığın durağan, çamurlu yapısı, ilerlemenin olmadığı, umutların battığı, her şeyin yavaş yavaş çürüdüğü bir hapsolmuşluk durumunu vurgular. Bir zamanlar suyun hayat verdiği bir yer olması beklenen 'Yeşil Vaha'nın bu bataklık hali, doğanın temel yaşam kaynaklarının (su, toprak) nasıl bozulup verimsizleşebileceğini, bunun da derin bir hayal kırıklığına ve potansiyelin yitirilmesine yol açtığını gösterir.

Karga göstereni gösterilen olarak; ölümün ve çürümenin sıradanlaştığını, hatta ekosistemin baskın bir unsuru haline geldiğini gösterir. Doğa, yaşamdan çok ölüme ve onun ardından gelenlere ev sahipliği yapan bir alana dönüşmüştür. Bu sahnede ölü ağaçların dallarında tünemiş olmaları, ortamın genel umutsuzluğunu, tekinsizliğini ve yitirilmişliğin ağırlığını pekiştirir. Sağlıklı bir ekosistemde leş yiyicilerin bir rolü olsa

da, buradaki vurgu, yaşamın değil, ölümün ve onun sonrasındaki tüketimin ön planda olduğu, doğanın en vahşi ve acımasız döngülerine indirgenmiş bir halini yansıtır.

Mutasyona uğramış insan göstereni gösterilen olarak; Vuvalini'lerin bu ortama uyum sağlamış halleri kullandığı uzun sırtıklar ve hayaletimsi görünüşleri, bu bozulmuş "doğal" çevrenin, insan yaşamını nasıl anormal ve zorlu koşullara adapte olmaya zorladığını gösterir. Doğa, insanı doğal formundan uzaklaştırıp, bu tekinsiz ortama özgü, neredeyse doğaüstü bir görünüm almaya itmiştir. Bu insanların durumu, çevresel bozulmanın sadece cansız doğayı değil, aynı zamanda canlıları, özellikle de insanı nasıl etkilediğini, onları nasıl tekinsiz varlıklara dönüştürülebileceğini yansıtır. Onlar, bu hastalıklı doğanın bir parçası, onun canlı bir tezahürü gibidirler.

Bu gösteren-gösterilenler ışığında, Mad Max: Fury Road'daki 'yitirilmiş Yeşil Vaha' sahnesinde doğa, tam bir çöküşü, bozulmayı ve hayal kırıklığını vurgular. Kargalarla sembolize edilen ölüm ve uğursuzluk, bataklıkla ifade edilen zehirlenmiş ve yavaş ölüm, bu çevrenin insanları dönüştürdüğü hayaletimsi, "mutasyona uğramış" figürler, bir zamanlar umut olan yeşil vahanın artık bir kabusla dönüştüğünü gösterir. Doğa, burada sadece pasif bir arka plan değil; aktif olarak tehlikeli, yaşamı tehdit eden, çürüten ve canlıları anormal adaptasyonlara zorlayan bir güçtür. Bu temsil, ekolojik felaketin ve yitirilmiş umutların en karanlık ve tekinsiz yüzünü ortaya koyar.



Görsel 67. Citidal'ın Tepelerine Bakan Çılgın Max (Mad Max Fury Road)



Görsel 68. Citidal'in Tepeleri (Mad Max Fury Road)



Görsel 69. Su İçin Kavga Eden Halk (Mad Max Fury Road)

Tablo 23. Görsel 67,68 ve 69'un Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Canlı	Bitkiler ve Yeşillik	Kıtlık, Nadirlik, Ulaşılamaz, Yapaylık, Güç
İnsanlar	Halk	Bağımlılık, Adaletsizlik, Muhtaçlık, Umut

Bitkiler ve yeşillik göstereni gösterilen olarak; en temelde, dış dünyada su ve verimli toprak gibi yaşamsal doğal kaynakların aşırı derecede kıt ve nadir bulunduğunu temsil eder. Doğanın verimliliği cömert ve her yerde var olan bir yapı değildir artık, onun bulunmasının ve korunmasının zorluğunu vurgular. Su ve bitki örtüsü, bu distopik dünyada "nadir bir yaşam kaynağı" olarak mutlak bir değere

sahiptir. Kale'nin bu kaynakları kontrol altında tutması (Ölümsüz Joe'nun suyu bir vana ile kontrol etmesi, yeşilliğin sadece üst katlarda, korunaklı bir şekilde var olması), bu nadir kaynakların hayatta kalma ve güç için ne denli stratejik olduğunu gösterir. Aşağıdaki kalabalığın suya olan çaresiz ihtiyacı, bu nadir yaşam kaynağının hayati önemini ve kontrolünün ne anlama geldiğini acı bir şekilde ortaya koyar. Doğal kaynakların azlığı ve kıtlığı, doğrudan bir güç hiyerarşisi ve derin bir sosyal eşitsizlik yaratır. Bu nadir kaynaklara sahip olan ve onları kontrol edenler bu kaynaklardan mahrum olan kitleler üzerinde mutlak bir otorite kurar. Kale'nin tepesindeki yeşillik ve suyun bolluğu (görece), aşağıdaki çoraklık ve susuzlukla tam bir tezat oluşturarak, doğanın kıtlığının nasıl bir toplumsal bölünme ve sömürü aracı haline geldiğini temsil eder. Kale'deki yeşil alanların ve su yönetim sistemlerinin varlığı, kıt olan doğal kaynakları yapay ortamlarda da olsa koruma, biriktirme ve seçkin bir azınlık için sürdürülebilir kılma çabasını gösterir. Bu durum, doğanın genel olarak tükenmiş olduğu bir dünyada, hayatta kalmanın ve konforun ancak bu tür yapay ve korunaklı mikro-ekosistemler yaratarak (ve bunları dış dünyaya kapatarak) mümkün olabileceği fikrini yansıtır.

Halk göstereni gösterilen olarak; kaynak kıtlığının ve bu kıt kaynakların adaletsiz, eşitsiz dağılımının yarattığı derin mağduriyetin somut bir halini yansıtır. Ölümsüz Joe'nun suyu bir lütuf gibi, keyfi bir şekilde ve gösteriş yaparak sunması karşısında sergiledikleri umut ve ardından gelen itiş kakış, doğanın nimetlerinin gasp edilmesinin ve acımasız bir hiyerarşiyle paylaşılmasının bireyler ve toplumlar üzerindeki yıkıcı etkisini gözler önüne serer. Onlar, bu çarpık ve sömürücü düzenin en alt tabakasındaki kurbanlarıdır. Halk, bu sahnede, baskı ve mutlak tahakküm altındaki, bireyselliklerini yitirmiş, güçsüzleştirilmiş ve neredeyse nesneleştirilmiş kitlelerin bir yansımasıdır. Sayıca fazla olmalarına rağmen, Kale'nin ve Ölümsüz Joe'nun demir yumruğu ve kaynak kontrolü karşısında (filmin o aşamasında) tamamen etkisiz ve edilgendirler. Onların durumu, doğal kaynakların kontrolünün nasıl bir siyasi güç, toplumsal baskı ve kitleleri manipüle etme aracına dönüştüğünü, halkın iradesinin hiçe sayıldığını ve temel insani haklarından mahrum bırakıldığını acı bir şekilde gösterir.

Mad Max: Fury Road'daki Kale (The Citadel) sahneleri, post-apokaliptik bir düzende doğanın ve insanlığın trajik ve birbirine bağımlı ilişkisini, özellikle kıtlık, güç ve hayatta kalma temaları üzerinden çarpıcı bir biçimde ortaya koyar. Bir yanda, yaşam için elzem olan su ve yeşillik gibi doğal unsurlar, artık yaygın ve erişilebilir

olmaktan çıkıp paha biçilemez, nadir yaşam kaynaklarına dönüşmüştür. Doğanın bu kıtlığı ve azlığı, Kale'nin tüm varlık sebebini ve Ölümsüz Joe'nun tiranlığının temelini oluştururken, bu nadir kaynakları kontrol edenlere mutlak bir güç bahşeder. Diğer yanda ise, Kale eteklerinde toplanan halk yığınları, bu acımasız düzenin bir sonucu olarak doğanın nimetlerinden koparılmış, yaşamları bir tiranın keyfine ve lütfuna bağlı hale getirilmiş, sömürülen ve güçsüzleştirilmiş insanlığın en temel ve aciz halini sergiler.

Kale içindeki yapay ve korunaklı "doğal" alanlar, bu kaynakların nadirliğinin altını çizmekle kalmaz, aynı zamanda nasıl adaletsizce biriktirildiğinin ve geniş kitleleri sefalet ve bağımlılığa mahkum eden bir baskı aracına dönüştürüldüğünün de kanıtıdır. Dolayısıyla, bu halk kitleleri, kaynak kıtlığının ve bu kıtlığı yöneten acımasız gücün yarattığı derin bağımlılığın, mağduriyetin ve toplumsal çürümenin canlı bir tablosunu oluşturur.

Nihayetinde, Kale'deki doğa ve halk temsilleri, ekolojik bir felaketin ardından doğal kaynakların hayati önemini, bu kaynakların kıtlığının toplumsal yapıları, güç ilişkilerini ve insanlık durumunu nasıl derinden etkilediğini; bu zeminde filizlenen kaynak savaşlarını, güç mücadelelerini, tiranlığı birbiriyle iç içe geçmiş kritik unsurlar olarak sunar. Doğa, bu acımasız düzende, hayatta kalma mücadelesinin merkezindeki nadir ve paha biçilmez bir ödüle dönüşürken, halk da bu ödül uğruna her türlü zillate katlanan ve aynı zamanda bu düzenin kırılganlığını ima eden bir gösterge olarak belirir.



Görsel 70. Devasa Kum Fırtınası (Mad Max Fury Road)

Tablo 24. Görsel 70'in Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Doğal Afet	Devasa Kum Fırtınası	Doğanın Yıkıcı Gücü, Kaos, İnsanın Acizliği, Öfke, İntikam

Devasa kum fırtınası göstereni gösterilen olarak; muazzam bir yıkıcı kudreti yansıtır. Bir duvar gibi yükselerek insan yapımı her şeyi (araçları, yapıları, hatta yaşamı) yutmaya hazır, önüne çıkan her engeli aşabilecek karşı konulamaz bir güçtür. Aynı zamanda doğanın insanlığın geçmişteki ekolojik tahribatına ve sorumsuzluğuna karşı bir tür öfke veya tepkisi olarak yorumlanabilir. Doğa kausun, mutlak belirsizliğin ve her an ölümcül bir tehdidin hüküm sürdüğü bir çevre olarak sunulur. Kum fırtınasının devasa boyutları ve karşı konulmaz gücü, insanlığın bu tür doğal (veya doğaüstüleşmiş) güçler karşısındaki mutlak acizliğini, küçüklüğünü ve kırılganlığını vurgulayan haşmetli ve ezici bir güç olarak doğayı temsil eder. En güçlü araçlar bile fırtınanın içinde oyuncak gibi savrulur, en deneyimli karakterler bile hayatta kalmak için çaresizce mücadele eder. Doğa, burada insanın kibrini ve kırılganlığını acımasızca yüzüne vurur. Doğa, bu temsilde, insan eliyle zehirlenmiş, dengesi bozulmuş ve artık kendisi de zehir saçan, hastalıklı, "anormalleşmiş" bir güce dönüşmüştür.

Mad Max: Fury Road'daki devasa kum/toksik fırtına sahnesi, doğanın post-apokaliptik bir dünyadaki en vahşi, en güçlü, en affetmez ve en ürkütücü yüzünü temsil eder. Doğa, burada artık insanlığın hizmetinde ya da öngörülebilir, dengeli bir ekosistemin parçası değildir; aksine, kontrol edilemeyen, kaotik, öngörülemez, yıkıcı ve potansiyel olarak zehirli bir güce dönüşmüştür. Bu fırtına, insanlığın geçmişteki ekolojik günahlarının bir sonucu olarak gazaba gelmiş bir doğanın metaforu olabileceği gibi, aynı zamanda bu yeni ve acımasız dünyanın temel bir gerçeği – yani doğanın artık en büyük tehditlerden biri olduğu ve kendi kurallarını dayattığı – olarak da okunabilir. İnsanın bu tür bir doğa karşısındaki çaresizliği ve kırılganlığı vurgulanırken, aynı zamanda bu dehşet verici gücün yarattığı yüce ve korkutucu bir görsel şölen karşımıza çıkar. Bu temsil, doğanın sadece bir arka plan olmadığını, aksine karakterlerin kaderini belirleyen, onları sınayan, yutan ve dönüştüren aktif, hatta filmin ana antagonistlerinden biri kadar etkili bir güç olduğunu güçlü bir şekilde ortaya koyar.



Görsel 71. Annelerden Yeşil Vahanın Yok Olduğunu Duyan Furiosa (Mad Max Fury Road)



Görsel 72. Çölde Pes Eden Furiosa (Mad Max Fury Road Netflix)



Görsel 73. Çölde Çaresizlikten Çığlık Atan Furiosa (Mad Max Fury Road Netflix)

Tablo 25. Görsel 71,72 ve 73'ün Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Furiosa'nın Yüz İfadesi	Hayal Kırıklığı, Şok, Yıkım, Donakalma
Hareket	Furiosa'nın Mekanik Kolunu Çöle Bırakması	Pes Etme, Duygusal Çöküş, Güçsüzlük
Ses ve Hareket	Furiosa'nın Diz Çökmesi ve Çığlığı	Çaresizlik, Teslimiyet, İrade ve Direncin Kırılması

Furiosa'nın yüz ifadesi göstereni gösterilen olarak; dehşet verici haberi tam olarak idrak edememenin, inanmakta güçlük çekmenin yarattığı ani ve yıkıcı bir şoku yansıtır. Yıllardır bir efsane gibi zihninde taşıdığı, tüm varlığını ve mücadelesini üzerine kurduğu bir idealin bir anda yok olduğunun söylenmesi, ilk tepki olarak bir donakalma, bir algılayamama halini vurgular. Gözlerinde bu inanamama ve boşluk vardır. Yüz hatları, bu gerçeğin ağırlığı altında ezilir; zihni bu bilgiyi işlerken yaşadığı içsel mücadele dışı vurur. Artık kaçınılacak, ertelenecek bir durum yoktur; gerçek tüm çıplaklığıyla oradadır. Bu, basit bir hayal kırıklığının ötesinde, bir ömrün adandığı bir amacın, bir umudun, bir sığınığın ve bir kimliğin tamamen yok olmasının yarattığı tarifsiz bir yıkımdır. Yaşanılan tüm fedakarlıkların, tüm risklerin boşa gittiği hissi bu ifadede somutlaşır.

Furiosa'nın mekanik kolunu çöle bırakması göstereni gösterilen olarak; tüm umutlarının tükendiği noktada mutlak bir pes edişi ve mücadeleden vazgeçişi yansıtır. Mekanik kol, onun savaşçı kimliğinin, hayatta kalma mücadelesinin, direnişinin ve en önemlisi "Yeşil Vaha"ya ulaşma arzusunun en somut uzantısı ve aracıdır. Kolunu bırakması, o ana kadar genellikle metanetli, güçlü ve kontrolü elden bırakmayan bir duruş sergileyen Furiosa'nın en derin kırılğanlığının, insani zaaflarının ve yaşadığı muazzam duygusal çöküşün bir dışavurumudur. Artık güçlü olmak, savaşmak için bir neden ve motivasyon kalmamıştır; geriye sadece saf, ham bir keder, yorgunluk ve çaresizlik kalmıştır. "Yeşil Vaha"nın yok oluşu, Furiosa'nın hayatının ana amacını, tüm eylemlerinin nihai hedefini ortadan kaldırmıştır. Çöl, bu sahnede, sadece fiziksel

bir mekan olmanın ötesinde, umutların, hayallerin ve anlamın yitirildiği, yutulduğu bir hiçliğe dönüşmüştür.

Furiosa'nın diz çökmesi ve çılgılığı göstereni gösterilen olarak; en temelde mutlak çaresizliğin hem fiziksel hem de sesel bir tezahürüdür. Diz çökme eylemi, artık ayakta duracak, mücadeleye devam edecek gücün kalmadığını, durumun ve gerçeğin ağırlığı altında ezildiğini, karşı koyma imkanının tükendiğini fiziksel olarak ifade eder. Çılgılık ise bu içsel çöküşün, hiçbir çıkış yolu görememenin, elinden hiçbir şey gelmemesinin getirdiği derin acıyı, boğulma hissini ve çaresizliği en ham haliyle dışa vurur. Bu, "artık yapabileceğim hiçbir şey yok" demenin bedensel ve sesel bir ilanıdır. Bu birleşik eylem, aynı zamanda acımasız gerçeğe ("Yeşil Vaha"nın yok oluşu) ve bu gerçeğin yıktığı umutlara karşı kaçınılmaz bir teslimiyeti vurgular. Bu durum, aynı zamanda insan eliyle bozulan doğa karşısında insanın genel temsilini de sunar. Bu sahnede Furiosa, yalnızca kendisi değil, muhtemel bir nükleer savaş sonrası insanlığın doğa karşısındaki çaresizliğini yansıtan bir figüre dönüşür. Bu sahnede o sadece Furiosa değil gerçekleşebilecek muhtemel bir nükleer savaş sonrası insan olarak doğa karşısında olacağımız hali olarak bizi bizlere yansıtır.

Furiosa'nın "Yeşil Vaha"nın yok oluşuyla yüzleştiği bu sahneler bütünü, post-apokaliptik bir dünyada umudun ne denli hayati, değerli ama bir o kadar da kırılgan olduğunu ve yitirilişinin birey üzerindeki yıkıcı, neredeyse yok edici etkisini vurgulayan, sembolik yükü son derece yüksek bir anlatı zirvesi işlevi görür. Öyle ki, bu çaresizlik, gelecekte ekolojik ve toplumsal anlamda gerekli özen gösterilmediği takdirde insanlığın da topyekûn yüzleşebileceği bir yıkımın ve umutsuzluğun habercisi olarak okunabilecek, unutulmaz bir sinematik deneyim sunar. Doğa sadece zorlu bir çevre olmanın ötesine geçerek, yitirilmiş bir idealin, boşa çıkmış bir mücadelenin ve anlamsızlaşmış bir geleceğin somut, acımasız bir yansıması haline gelir.

Mad Max: Fury Road filminde doğa, insanlığın yıkıcı eylemlerinin, özellikle de muhtemel bir nükleer savaşın ardından uğradığı köklü dönüşümü sergileyen çok katmanlı ve dinamik bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Film, doğayı pasif bir fon olmaktan çıkarıp, anlatının merkezine yerleştirerek karakterlerin kaderini ve dünyanın genel atmosferini derinden etkileyen aktif bir güç olarak konumlandırır. Bu bağlamda, nükleer patlama sonrası ayakta kalmaya çalışan, ancak özünü yitirmiş ağaçlar ve genetik mutasyona uğramış çift başlı kertenkele gibi göstergeler, ekolojik çöküşün, kitlesel yok oluşun ve biyolojik bozulmanın en somut kanıtları olarak sunulur. Bir

zamanlar yaşamın ve dengenin sembolü olan doğa, insan eliyle çoraklaşmış, hastalıklı ve adeta "canavarlaşmış" bir kimliğe bürünerek, kendi içsel yasalarının ve ahenginin şiddetle bozulduğunu gözler önüne serer. Bu harap olmuş dünyada, su ve verimli toprak gibi yaşamsal doğal kaynaklar, Citadel örneğinde net bir şekilde görüldüğü üzere, aşırı derecede kıtlaşmış ve nadir bulunan değerlere dönüşmüştür. Bu durum, doğal kaynakların Ölümsüz Joe gibi tiranların elinde bir güç, tahakküm ve sömürü aracına dönüşmesine yol açarak, derin toplumsal eşitsizlikler ve acımasız bir hiyerarşi yaratmıştır. Kale'deki yapay ve korunaklı yeşil alanlar ile kontrol altındaki su kaynakları, doğanın genel olarak tükendiği bir ortamda, bu nadir nimetlerin nasıl adaletsizce biriktirildiğini ve kitleleri bağımlılığa mahkum eden bir baskı mekanizmasına evrildiğini çarpıcı bir biçimde ortaya koyar.

Yitirilmiş Yeşil Vaha'nın dönüştüğü zehirli bataklık ve her şeyi yutan devasa kum fırtınası gibi sahneler, doğanın artık kontrol edilemeyen, kaotik, öngörülemez ve ölümcül bir tehdit haline geldiğini vurgular. Bu tasvirler, doğanın insanlığın geçmişteki tahribatına karşı bir tür gazabı ya da bu yeni acımasız dünyanın temel bir gerçeği olarak okunabilir; insanlığın bu muazzam güçler karşısındaki mutlak acizliğini ve kırılganlığını gözler önüne serer. Doğa, bu noktada, karakterlerin hayatta kalma mücadelesini doğrudan etkileyen, hatta filmin ana antagonistlerinden biri kadar etkili, aktif bir güç olarak belirir. Furiosa'nın Yeşil Vaha'nın yok olduğunu öğrendiği andaki çöküşü, doğanın aynı zamanda yitirilmiş bir ideali, boşa çıkmış bir mücadeleyi ve anlamsızlaşmış bir geleceği simgelediğini gösterir. Yeşil Vaha'nın yokluğu, sadece bir mekan kaybı değil, aynı zamanda umudun ve sığınacağın da yok oluşu anlamına gelir. Bu durum, doğanın yitirilişinin birey ve toplum üzerindeki derin psikolojik etkilerini ortaya koyar.

Sonuç olarak, *Mad Max: Fury Road*'daki doğa temsili, insanlığın sorumsuz eylemlerinin acı sonuçlarını, ekolojik felaketin ardından ortaya çıkan acımasız yaşam koşullarını ve bu çorak dünyada umudun kırılganlığını sergileyen çok katmanlı ve dinamik bir yapıda temsil edilir. Film, doğayı pasif bir fon olmaktan çıkarıp anlatının merkezine yerleştirir; onu hem geçmişteki yıkımın bir kurbanı ve kanıtı (mutasyona uğramış canlılar, çorak topraklar), hem mevcut acımasız düzenin bir şekillendiricisi (kaynak kıtlığı ve bunun doğurduğu tiranlık), hem de yitirilmiş ideallerin güçlü bir metaforu (Yeşil Vaha'nın yok oluşu) olarak konumlandırır. Nihayetinde filmdeki doğa; ekolojik çöküşün, kaynak savaşlarının ve bu vahşi düzende hayatta kalma

mücadelesinin acımasızlığını bir bütün olarak yansıtan, anlatının temel direklerinden biridir.

3.2.4 Din

Mad Max: Fury Road'da din, Ölümsüz Joe'nun iktidarını pekiştirmek amacıyla oluşturduğu bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Ölümsüz Joe, hem kurduğu sistemin işlemesi hem de kendine bağlı fedailer yaratması adına dini işlevsel bir araç haline getirmiştir. Savaş çocuklarını kendi istediği gibi kullanmak için sahte cennet (Valhalla) öne sürmüş, halkı tahakküm altına almak için kendi tanrısallığını iddia etmiştir.



Görsel 74. Ölümsüz Joe'nun Sembolüne Selam Veren Savaş Çocuğu (Mad Max Fury Road)



Görsel 75. Ölümsüz Joe'ya V8 İşareti Yapan Savaş Çocukları (Mad Max Fury Road)



Görsel 76. V8 İşareti Yapan Savaş Çocukların En Küçükleri (Mad Max Fury Road)

Tablo 26. Görsel 74,75 ve 76'nın Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Hareket	Ölümsüz Joe'nun Sembolüne Selam Veren Savaş Çocuğu	Uydurma, Biat, Mekanik Düzen, Hiyerarşi, Hizmet
Hareket	Savaş Çocuklarının V8 İşareti Yapması	Adanmışlık, İnanç, Din, Lidere Saygı, İtaat, Ritüelistik Selamlama
Nesne	Çarklar ve Dişliler	Sistem, Düzen, Endüstri, Yaşam
Benzerlik	Savaş Çocuklarının Tek Tipliği	Dehümanizasyon, Aidiyet, Benzerlik

Ölümsüz Joe'nun Sembolüne Selam Veren Savaş Çocuğu göstereni gösterilen olarak; bireyin üst güce ve sisteme olan mutlak adanmışlığını gösterir. Bu, iradenin teslimiyeti ve sisteme hizmet etme arzusudur. Merkezdeki direksiyon işareti (Ölümsüz Joe'nun Kasığına Taktığı Nesne) bu kültün en önemli kutsal sembolüdür; kontrolü, gücü ve yaşam kaynağını (su, araçlar) temsil eder. Aynı zamanda bu dinin bizzat Joe tarafından yaratıldığını ve onun kişisel alamet-i farikası olduğunu vurgular. Bu işaret, onun hem fiziksel hem de ideolojik "mülkiyetini" temsil eder. Joe, kendisini bu sembol aracılığıyla "ilahi" bir figür olarak konumlandırmıştır. Görseldeki ışık ve sembolün

konumu, Joe'nun kendisini bir tanrı-kral olarak konumlandığını ve gücünü bu yanılsama üzerine inşa ettiğini gösterir.

Savaş çocuklarının tek tipliği göstereni gösterilen olarak; savaş çocuklarının standardize edilmiş, kel ve dövme görünüşleri, onların bireyselliklerinin silindiğini ve biçimlendirildiğini gösterir. Bu benzerlik kültürün üyelerini insanlıktan çıkarıp birer araç haline getirmesinin bir yansımasıdır aynı zamanda. Bu görünüm, Joe'nun dini nasıl bir kontrol mekanizması olarak kullandığının fiziksel bir gerçekliğidir. "Valhalla" vaadi ve V8 işareti, onlara hayatlarının bir amacı olduğunu ve ölümlerinin bile yüce bir anlam taşıdığını düşündürerek psikolojik bir kontrol mekanizması yaratmıştır.

Savaş çocuklarının V8 işareti yapması göstereni gösterilen olarak; temelde lidere adanmış bir topluluk olduklarını yansıtır. El işareti, Ölümsüz Joe'ya ve onun vaat ettiği "V8" ve Valhalla'ya (Cennet) olan sarsılmaz bağlılığın ve biatın fiziksel ifadesidir. Duruşları ve genel görünüşleri, onların savaşçı kimliğini ve Ölümsüz Joe uğruna "şehit" olup Valhalla'ya gitme arzularını belirginleştirir. Bu selam, Ölümsüz Joe'nun otoritesine ve onun kurduğu düzene sorgusuz sualsiz bir teslimiyeti ve dini bir lidere mutlak itaati ifade eder. Din, bu bağlamda bireyi yok edip kolektif bir kimliğe büründürür. *Çarklar ve Dişliler* göstereni gösterilen olarak; Citadel'in ve Ölümsüz Joe'nun kurduğu sistemin mekanik doğasını ve acımasız işleyişini temsil eder. Bu sistem, kaynakları (su, benzin, insanlar) işleyen, tüketen ve kontrol eden dev bir makinedir. Savaş çocukları bu mekanik düzen içinde adeta sistemin birer parçası, birer "dişlisi" haline gelmiştir. Dini inançları, onları bu sisteme gönüllü olarak hizmet etmeye, hatta kendilerini feda etmeye yönlendirmiştir. Savaş çocuklarının yaptıkları V8 işareti ile bu büyük dişli çarklar birlikte düşünüldüğünde dinin, bu mekanik sistemin sorunsuz ve kesintisiz işlenmesini sağlayan, bireylerin gönüllü itaatini temin eden merkezi bir araç haline getirildiği açıkça görülmektedir.



Görsel 77. Ölümsüz Joe'nun Parçalanmış Yüzü ve Cesedi (Mad Max Fury Road)



Görsel 78. Joe'nun Ölümü Sonrası Corpus'a Bakan Savaş Çocukları (Mad Max Fury Road)

Tablo 27. Görsel 77 ve 78'in Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösteriler
İnsan	Ölümsüz Joe'nun Cesedi	Tanrının Ölümü, Gerçekle Yüzleşme, İncanın Çöküşü
Hareket	Savaş Çocuklarının Corpusa Bakması	Sorgulama, İncanın Çöküşü, Yüzleşme
Hareket	Corpus Colossus Paniklemesi	Korku, Yalanın Ortaya Çıkması, Meşruiyet Kaybı

Ölümsüz Joe'nun cesedi göstereni gösterilen olarak; "ölümsüz" olduğu iddiasının bir yalan olduğunu ve onun da ölümlü olduğunu açıkça ortaya koyar. O güne kadar sorgulanmayan dogmaların ve inanç sistemlerinin çöküşünü de yansıtır. Filmin başından itibaren Joe, Savaş Çocukları tarafından "Ölümsüz Joe" olarak anılır ve bir tanrı figürü gibi yüceltilir. Onun ölümü, bu "ölümsüzlük" mitini doğrudan yıkar. Cesedi tanrı olmadığını açıkça gösterir. Joe, Savaş çocukları için bir kurtarıcı, bir yol gösterici ve Valhalla'ya giden yolu açan bir figürdür. Onun ölümü, bu ilahi gücün ve vaatlerinin geçersizliğini ortaya koyar. Adeta gökten düşen bir tanrı gibi, Savaş Çocukları'nın zihnindeki "tapınılacak varlık" imgesini parçalar. Joe'nun cesedi, onların yüzleştiği en çıplak gerçeklerden biridir. Joe'nun ölümlü bedenini görmek, inandıkları tüm sistemin, yani yaşam amaçlarının, fedakarlıklarının ve gelecek vaatlerinin aslında bir aldatmacadan ibaret olduğunu onlara acı bir şekilde gösterir. Ölümsüz Joe'nun ölümü, sadece bir bireyin sonunu değil, aynı zamanda totaliter ve dini bir rejimin de sonunu işaret eder.

Savaş çocuklarının Corpusa bakması göstereni gösterilen olarak; temelde sorgulama sürecinin başlangıcını temsil eder. Bu dini bir sorgulama ve gerçekle yüzleşme anıdır. İbadet ettikleri figürün bir cesede dönüşmesi, inandıkları her şeyin bir yanılsama olduğunu idrak etmelerine yol açar. Bu, uydurma inancın gerçeklikle çarpıştığı bir anı gösterir. *Corpus Colossus paniklemesi* göstereni gösterilen olarak yalanlarının ortaya çıkmasının yarattığı paniği ve meşruiyet kaybını yansıtır. Corpus'un paniği, sadece kişisel bir korku değil, aynı zamanda totaliter sistemin temellerinin sarsıldığının ve kontrol mekanizmasının dağılmaya başladığının bir işaretidir. Bu tepki, Joe'nun kurduğu düzenin ne denli kırılgan olduğunu ve gücünü yalanlar üzerine inşa ettiğini açıkça ortaya koyar. Onun çaresizliği, Joe'nun ölümünün sistem içindeki en yakın takipçileri bile ne kadar savunmasız bıraktığını gösterir.



Görsel 79. Savaş Çocuklarının En Küçükleri Asansör Kolunu Çekmeleri (Mad Max Fury Road)

Tablo 28. Görsel 79'un Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösteriler
Hareket	Savaş Çocuklarının En Küçüklerinin Asansör Kolunu Çekmeleri	Değişim, İrade, İnisiyatif, Cesaret

Savaş çocuklarının en küçüklerinin asansör kolunu çekmeleri göstereni gösterilen olarak; Ölümsüz Joe'nun ölümünün ve onun yıkılan "ölümsüzlük" mitinin ardından gelen beklenmedik ve radikal değişimin somut bir karşılığıdır. Halkın "Yukarı!" tezahüratlarına karşın, büyük bir kalabalığın sadece izlediği ve ne yapacağını bilemediği bir anda, Savaş Çocuklarının en küçüklerinin asansör kolunu çekme sorumluluğunu üstlenmeleri, değişimi tetikleme cesareti, inisiyatif alma kabiliyeti ve kendi özgür iradelerini kazandıklarını gösterir. Bu, eski düzenin sona erdiğini ve yeni bir dönemin, yeni bir liderin (Furiosa) yükselişinin bu eylemle tetiklendiğini gösterir. Devrimin son halkasının başlangıç hareketi çocukluk çağındaki bu Savaş Çocuklarından gelmiştir.

Bu bölümdeki göstergebilimsel çözümler, *Mad Max: Fury Road* filminde din olgusunun, Ölümsüz Joe karakteri tarafından iktidarını pekiştirmek ve toplumsal kontrolü sağlamak amacıyla nasıl manipülatif bir araç olarak kurgulandığını ayrıntılı bir biçimde ortaya koymaktadır. V8 işareti, Joe'nun kişisel sembolleri ve Savaş Çocukları'nın tek tip görünümü gibi göstergeler üzerinden yapılan analizler, Joe'nun sahte bir tanrısallık iddiası ve Valhalla vaadi ekseninde şekillenen bir kült yaratarak,

Savaş Çocukları'nı dehumanize edip mutlak itaate zorladığını göstermiştir. Bu sistemin mekanik düzeni ve hiyerarşisi, dini söylemlerle desteklenerek bireylerin iradeleri teslim alınmış ve adanmışlıkları sömürülmüştür. Ancak, Ölümsüz Joe'nun ölümüyle somutlaşan "tanrının ölümü" teması, bu yapay inanç sisteminin kırılganlığını ve lider kültünün çöküşünü gözler önüne sermiştir. Savaş Çocukları'nın liderlerinin ölümlülüğü ile yüzleşmesi, sorgulama ve inanç krizini tetiklemiş; nihayetinde asansör kolunu çekme eylemleriyle tecessüm eden iradi değişim ve inisiyatif alma potansiyelinin ortaya çıkışına zemin hazırlamıştır. Dolayısıyla, filmdeki din temsili, totaliter bir yapının ideolojik aygıtı olarak işlev görürken, bu yapının kurucusunun yokluğuyla birlikte meşruiyetini yitirebileceğini ve bireylerin özgürleşme yolunda adım atabileceğini etkili bir biçimde sergilemektedir.

3.2.5 Kadın, Erkek ve İşbirliği

George Miller'ın *Mad Max: Fury Road* adlı eseri, kadın ve erkek karakterleri basmakalıp temsillerin ötesine taşıyarak, filmin acımasız distopik düzeni içinde karmaşık ve çoğunlukla çelişkili rollerle sunar. Filmde kadınlar bir yandan, özellikle Ölümsüz Joe'nun 'Damızlıkları' (Wives) ve anne sütü sağlayanlar üzerinden birer meta, bir kaynak olarak sömürülürken; diğer yandan Furiosa'nın sarsılmaz iradesinde ve 'Yeşil Vaha'nın Savaşçı Anneleri'nin (Vuvalini) direnişinde somutlaşan bir savaşçılık ve özgürlük arayışı sergilerler. Benzer şekilde, erkek karakterler de tek bir kalıba sığdırılmaz; Ölümsüz Joe'ya mutlak bir adanmışlıkla hizmet eden 'Savaş Çocukları'nın (War Boys) yanı sıra, Nux gibi başlangıçta sisteme dahil olan ancak sonradan dönüşüm geçiren ve Max gibi kendi bireysel kurtuluşundan toplumsal bir mücadeleye evrilen figürler, rejimin sarsılmasına ve nihayetinde yıkılmasına önemli katkılar sunarlar. Bu bölümde, söz konusu farklı ve zaman zaman karşıt konumlanışlara sahip kadın ve erkek temsillerinin, aralarındaki zorunlu ve gelişen işbirliği sayesinde baskıcı rejimin nasıl çökertildiğine odaklanılacak; bu karmaşık etkileşimler ve karakterlerin dönüşümleri göstergebilimsel bir analizle çözümlenerek, işbirliğinin kurulu düzenin yıkılışındaki merkezi rolü ve dönüştürücü gücü ortaya konulacaktır.



Görsel 80. Süt Anneleri (Mad Max Fury Road)

Tablo 29. Görsel 80'nin Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Sütü Sağılan Kadınlar	Sömürü, Metalaştırma, Nesneleştirme, Tahakküm

Sütü sağılan kadınlar göstereni gösterilen olarak; kadının üreme ve süt verme yetisinin, alınıp satılabilen, sömürülebilen bir "meta"ya (Anne Sütü) dönüştürüldüğünü yansıtmaktadır. Kadınlar, insanlıklarından ve bireyselliklerinden soyutlanarak, yalnızca biyolojik işlevleri (süt üretimi) üzerinden tanımlanan nesneler konumuna indirgenmiştir. Bu durum kadın bedenini doğrudan endüstriyel bir kaynak olarak görüldüğünü ve sömürüldüğünü gösterir. Annelik ve emzirme gibi doğal, duygusal ve yaşamsal süreçler, mekanik, duygusuz ve acımasız bir üretim faaliyeti haline getirilmiştir. Anne sütü, sevgi ve bakım gibi çağrışımlar bağlamından koparılarak, totaliter bir liderin (Ölümsüz Joe) gücünü ve rejimini sürdürmek için kullandığı bir kaynak olarak vurgulanır. Bu sahne, kadınların Ölümsüz Joe'nun sistemi altında nasıl tamamen edilgenleştirildiğini, iradelerinin hiçe sayıldığını ve bedenleri üzerinde hiçbir söz haklarının bırakılmadığını gözler önüne koymaktadır.



Görsel 81. Ölümsüz Joe'ya Silah Tutan Bir Kadın (Mad Max Fury Road)

Tablo 30. Görsel 81'in Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Yazı ve Silahlı Kadın	Biz Eşya Değiliz (We Are Not Things) Yazısının Önünde Ölümsüz Joe'ya Silah Tutan Kadın	Nesneleştirme'nin Reddi, Onur, İrade Beyanı, Direniş, Mesaj Verme, İsyan

Biz Eşya Değiliz (We Are Not Things) Yazısının Önünde Ölümsüz Joe'ya Silah Tutan Kadın göstereni gösterilen olarak; Eşler'in direnişinin temel mesajı olan nesneleştirme'nin reddini ve direnişin başlangıcını vurgular. Bu gösteren aynı zamanda insan olduklarını, birer birey olduklarını ve içsel bir değere sahip olduklarını, edilgen bir kurban konumundan aktif bir özne konumuna geçtiklerini güçlü bir şekilde yansıtır. Bu kadınlar (Eşler), Süt Anneleri'nin görünürdeki pasifliğinin aksine, baskıya aktif olarak direnirler. Özgürlüklerini ve onurlarını geri almak için somut adımlar atarlar. Yazılan mesaj, başlı başına bir isyan eylemidir ve onların iradelerinin bir kanıtıdır. Eşler, Süt Anneleri ile aynı türden endüstriyel beden sömürüsüne maruz kalmaları da, onlar da güzellikleri ve üreme potansiyelleri ("damızlık" olarak) nedeniyle tutsak edilmişlerdir. Eşler, bireysel kurtuluşun ötesinde kolektif bir bilinç ve dayanışma sergilerler. Kendilerini, baskıcının (Ölümsüz Joe) tanımladığı gibi değil, kendi istedikleri gibi tanımlama haklarını vurgularlar. "Biz eşya değiliz" ifadesi, yeni bir kolektif kimlik inşa etme çabasının bir parçasıdır. Sadece kaçmakla kalmazlar, aynı

zamanda eylemlerinin nedenini ve duruşlarını geride kalanlara (ve izleyiciye) iletirler.

Mad Max: Fury Road filmindeki bu sahne, bir önceki analizde ele alınan Süt Anneleri'nin durumuyla güçlü bir kontrast oluşturarak, kadınların nesneleştirilmeye ve sömürüye karşı aktif direnişini, insanlık onurlarını ve özgür iradelerini talep etmelerini gösterir. "WE ARE NOT THINGS" mesajı, filmin feminist alt metninin en güçlü ve doğrudan ifadelerinden biridir. Bu, kadınların ataerkil bir distopyada bile baskıya boyun eğmeyip, kendi kaderlerini tayin etme ve insan olarak var olma mücadelesi verebileceklerini gösteren umut verici ve güçlü bir kadın temsiliyetidir.



Görsel 82. War Rig'e Nişan Alan Ölümsüz Joe (Mad Max Fury Road)



Görsel 83. Ölümsüz Joe'ya Kendini Siper Yapan Splendid (Mad Max Fury Road)

Tablo 31. Görsel 82 ve 83'ün Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
----------	----------	------------

Hareket	Splendid'in Ölümsüz Joe'ya Karşı Bedenini Göstermesi	Cesaret, Meydan Okuma, Yüzleşme, Fedakarlık ve Koruma, Dayanışma, Önemini Bilme, Canını Siper Etme
---------	--	--

Splendid'in Ölümsüz Joe'ya karşı bedenini göstermesi; Kadın cesaretinin ve başkalarını, özellikle de ortaklarını koruma arzusunun en üst düzeyde bir ifadesini yansıtır. Bu eylem, sadece kendi doğmamış çocuğuna değil, tüm kaçış topluluğuna yönelmiş bir tür "genişletilmiş annelik içgüdüsü" olarak da okunabilir. Bu aynı zamanda zalimine karşı aktif bir meydan okumadır. Onu esir alan, istismar eden güce doğrudan karşı koyar ve yüzleşir. Ölümsüz Joe, Angharad'ı ve diğer Eşler'i öncelikle sağlıklı çocuklar doğuracak "damızlıklar" olarak görmektedir. Angharad, hamile bedenini kalkan olarak kullanarak Joe'nun bu değer biçme sistemini altüst eder. Joe'yu en "değerli damızlığını" ve "varisini" şiddetinin sonuçlarıyla yüzleşmeye zorlar. Bu eylem, kadınların ortak baskı ve kaçış sürecinde aralarında kurdukları güçlü bağın bir kanıtıdır. Ayrıca bu sahne, duvarda yazdıkları manifestoda belirtilen "eşya olmama" iradesinin, en zorlu koşullarda ve ölümle burun buruna gelindiğinde dahi sürdürüldüğünü kanıtlamakla kalmaz; aynı zamanda bu iradenin, uğruna en büyük fedakarlığın (canını siper etme) yapıldığı aktif bir mücadeleye dönüşerek direnişin bedensel ve eylemsel bir dışavurumu haline gelmesini de sergiler.



Görsel 84. Yere Atılan Bekaret Kemer (Mad Max Fury Road)



Görsel 85. Yere Atılan Bekaret Kemerine Tekme Atılması (Mad Max Fury Road)

Tablo 32. Görsel 84 ve 85'in Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Nesne	Ölümsüz Joe Amblemlili Yerde Duran Bekaret Kemerli	Cinsel Köleliğin Reddi, Bedensel Özgürlük
Hareket	Bekaret Kemerine Tekme Vurulması	Hınc, Nefret, Geçmişin İntikamı

Ölümsüz Joe amblemlili yerde duran bekaret kemeri göstereni gösterilen olarak; temelde cinsel kölelikten kurtulma, bedensel özgürlüğü yansıtır. Bekaret kemeri, kadın bedeni üzerindeki erkek egemen kontrolün, cinsel mülkiyetin ve baskının nesnesidir. Üzerindeki Ölümsüz Joe amblemi, bu kontrolün kaynağını açıkça işaret eder. Kemerin çıkarılıp atılması, bu köleliğin ve mülkiyet iddiasının reddedilmesidir. Bu, bedensel özerkliğe atılan ilk somut adımdır.

Bekaret kemeri tekme vurulması göstergesi gösterilen olarak; bekaret kemerinin temsil ettiği her şeye (baskı, cinsel kölelik, Ölümsüz Joe'nun iktidarı) karşı birikmiş olan derin nefreti, öfkeyi ve hıncı dışa vurur. Bu, pasif bir kurtuluştan çok daha fazlasıdır; aktif bir nefret beyanıdır. Kemerin tekmelenmesi, geçmişle olan bağların sadece koparılması değil, aynı zamanda şiddetle ve küçümsemeyle reddedilmesidir. Bu eylemle kadın, bir zamanlar kendisini kontrol eden bu nesneye karşı üstünlük kurar

ve gücünü sembolik olarak geri alır. Nesne, artık korku değil, hor görme objesidir. The Dag'in bu kişisel eylemi, tüm Eşler adına, onlara yapılanların bir tür sembolik intikamı olarak da görülebilir. Bu, sadece baskıdan kurtulmak değil, aynı zamanda baskının sembollerinden ve faillerinden tiksirmek, onlara karşı birikmiş hıncı dışa vurmak anlamına gelir.



Görsel 86. İntihar Eden Savaş Çocuğu (Mad Max Fury Road)



Görsel 87. İntihar Eden Savaş Çocuğu (Mad Max Fury Road)



Görsel 88. Mermilerle Kuşanmış Erkek Savaşçılar (Mad Max Fury Road)



Görsel 89. Yan Yana Gelen Liderlerin Araçları (Mad Max Fury Road)

Tablo 33. Görsel 86,87,88 ve 89'un Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Hareket	İntihar Eden Savaş Çocuğu	Erkeklik, Ölümün Kutsanması, Manipülasyon, Kurban
İnsanlar	Silahlı ve Mermilerle Kuşanmış Erkekler	Savaşçı, İktidar, Gözdağı, Bedenin Savaş Makinesine Dönüşmesi
Yükseklik	Araçların sırasına göre yükseklik seviyesi	Net İktidar Hiyerarşisi, Güç İlişkisi, Düzenin Yapısı

İntihar Eden Savaş Çocuğu göstereni gösterilen olarak; erkeklik, ölümün kutsanması, manipülasyon ve kurban çağrışımlarını yansıtmaktadır. Bu sistemde erkeklik, özellikle Savaş Çocukları için lider (Ölümsüz Joe) uğruna en görkemli şekilde feda etmekle kanıtlanır. İntihar, bir zayıflık değil, "Valhalla"ya ulaşmanın ve şan kazanmanın en yüce eylemidir. Savaş Çocuğu'nun coşkusu, özgür bir iradenin değil, yoğun bir beyin yıkamanın ürünüdür. Anlam ve amaç arayışı, bir ölüm kültü

tarafından sömürölmüş ve saptırılmıştır. Onun intiharı, Ölümsüz Joe'nun sisteminin genç ama hasta ve harcanabilir erkek bedenlerini nasıl birer silaha dönuştürdüğüün trajik bir kanıttır. Düzenin sadece kadınları değil, kendi geleceğı olan genç erkekleri de nasıl acımasızca tükettiğini gösterir. O, sistemin hem faili (bir savaşçı olarak) hem de kurbanıdır.

Silahlı ve mermilerle kuşanmış erkekler göstereni gösterilen olarak; savaşçı, bedenin savaş makineleşmesi, iktidar ve gözdağı gibi çağrışımları yansıtmaktadır. Bu post apokaliptik dünyada, erkek olmak 'savaşçı olmak' ile neredeyse eş anlamlıdır. Vücutlarını kaplayan mühimmat, onların tek ve mutlak kimliğinin bu olduğunu gösterir. Erkeklik, yalnızca savaşma ve yok etme kapasitesi üzerinden tanımlanan tek boyutlu bir role indirgenmiştir. Mermiler ve silahlar, sadece birer araç olmaktan çıkıp birer süs, birer statü ve kimlik göstergesine dönuşmüştür. Aynı zamanda adeta kendileri birer silah platformuna dönuşmüşlerdir. Derileri ve kasları, mermiler için birer askı işlevi görür. Bu, doğallıktan kopmuş, tamamen mekanik ve yıkıma odaklı bir erkekliktir. Görünümleri, çatışmanın istisna değil, kural olduğu ve savaşa hazır olmanın varsayılan varoluş biçimi olduğu bir dünyayı simgeler. Bu durum diğer kişilere karşı sürekli bir gözdağı verme amacını da taşır. Bu, ham gücün ve acımasızlığın bir performansdır; savaşçı kimliğinin ne kadar korkutucu olduğunu dışa vurumudur.

Araçların sırasına göre yükseklik seviyesi göstereni gösterilen olarak; liderler arasındaki güç dengesini ve politik gücü yansıtmaktadır. Bu gösteren gösterilen düzeyinde söze gerek bırakmadan kimin en üstün olduğunu, kimin kime tabi olduğunu ve bu erkek egemen düzendeki yerlerini kesin bir şekilde ortaya koyar. Bu yükseklik hiyerarşisi, sadece liderlerin kişisel gücünü değil, aynı zamanda kontrol ettikleri kaynakların önem sırasını da yansıtır. Bu, *Mad Max* dünyasındaki erkek iktidarının temelini oluşturur. Ölümsüz Joe (en yüksek); Suyu, tarımı ve en önemlisi yaşamı (sağlıklı insanlar, üreme kapasitesine sahip kadınlar, genetik miras) kontrol eder. Bu, diğer her şeyin var olabilmesi için gereken en temel kaynaktır. İnsan Yiyen (orta yükseklik) Benzini ve yakıtı, yani endüstriyel gücü ve hareketi (Gaz Şehri) kontrol eder. Mermi Çiftçisi (en alçak) Mermiyi ve silahları, yani savaşı ve şiddeti (Mermi Tarlası) kontrol eder. Bu sıralama, yaşamın ve onu sürdüren suyun; yakıttan ve silahtan daha temel, dolayısıyla daha değerli bir güç kaynağı olduğunu vurgular.

Her birinin kendine özgü, farklı yükseklikteki aracı, aralarındaki rekabeti ve

ittifaklarının ne kadar kırılgan ve zorunluluğa dayalı olduğunu gösterir. Bu, herkesin yerini bildiği, stratejik, acımasız ve hesapçı bir güç düzenidir. Bu sahne erkek egemen düzenin nasıl işlediğinin bir mikrokozmosudur. Güç dikey olarak dağılır, statü görsel olarak sergilenir ve herkes kendi yerini bilir. Soğuk ve karanlık atmosfer, bu güç yapısının acımasız ve duygusuz doğasını pekiştirir.

Mad Max: Fury Road, erkekliği manipülatif, yıkıcı ve katı bir hiyerarşiye dayalı bir sistem olarak kurgulayan bir anlatı sunar. Bu sistemin temelinde, "Savaş Çocukları" üzerinden somutlaşan kurban edilmeye dayalı bir erkeklik anlayışı yatar. Burada erkeklik, lider Ölümsüz Joe uğruna kendini feda etmekle kanıtlanan bir değere dönüşmüştür; intihar, bir zayıflık değil, "Valhalla"ya ulaşmanın yüce bir yoludur. Ancak bu durum, özgür iradede ziyade, genç ve harcanabilir bedenleri birer silaha çeviren yoğun bir beyin yıkamanın trajik bir sonucudur ve bu gençleri sistemin hem faili hem de kurbanı yapar. Bu zihinsel programlama, bedenin bir savaş makinesine dönüştüğü fiziksel temsilde karşılığını bulur. Vücutlarını mühimmatla kaplayan savaşçılar, erkek kimliğinin tamamen yıkım kapasitesine indirgendiğini, silahların ise birer araç olmaktan çıkıp statü ve kimlik göstergesine dönüştüğünü sergiler. Bu bireysel savaşçı kimliğinin ötesinde, sistemin geneli, liderlerin kullandığı araçların yükseklik seviyeleriyle görselleşen acımasız bir güç hiyerarşisiyle işler. En tepede, en temel kaynak olan suyu ve yaşamı kontrol eden Ölümsüz Joe'nun bulunması, gücün yıkımdan ziyade yaşam kaynaklarının kontrolüne dayandığını gösterir. Dolayısıyla film, psikolojik manipülasyon, bedenin makineleşmesi ve kaynak kontrolüne dayalı katı hiyerarşi aracılığıyla, kendi kendini tüketen, acımasız ve hesapçı bir erkek egemen düzenin bütüncül bir portresini çizer.

Kadınlar bu sistemde "üreme ve bakım nesnesi" olarak metalaştırılırken, erkekler (özellikle Savaş Çocukları) "savaş ve ölüm nesnesi" olarak metalaştırılır. Film bu tür zehirli erkekliğin de tıpkı kadınların kapatıldığı kafesler gibi bir tür hapisane olduğunu, bireyi insanlığından soyutladığını ve hem kendine hem de çevresine yıkım getirdiğini güçlü bir şekilde eleştirir.



Görsel 90. Çölde Motor Kullanan Bir Vuvalini (Mad Max Fury Road)



Görsel 91. Çatışmada Nişan Alan Bir Vuvalini (Mad Max Fury Road)

Tablo 34. Görsel 90 ve 91'in Göstergibilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Hareket	Motor Süren Vuvalini	Özgür Ruh, Bağımsız Kadın, Doğaya Uyum, Sistem Dışı Kadın, Tecrübe
Hareket	Nişan Almış Vuvalini	Güç, Yetenek, Konsantrasyon, Savaşçı, Ustalık, Soğukkanlılık

Mad Max: Fury Road, kadınlık durumunu tek boyutlu bir edilgenliğin ötesine taşıyarak, sistem içindeki farklı kölelik biçimlerinden tam özerkliğe uzanan geniş bir yelpazede ele alır. Bu yelpazenin en alt basamağında, bedenleri yalnızca süt kaynağı olarak sömürülen ve tamamen insandışılaştırılmış Süt Anneleri yer alır. Onların hemen üzerinde, Ölümsüz Joe'nun soyunu devam ettirme amacıyla mülkleştirilen ve cinsel bir metaya indirgenen Eşler (Gelinler) bulunur. Bu hiyerarşide, Furiosa ise "Imperator" unvanıyla sistem içinde belirli bir güce sahip olsa da, nihayetinde o da Ölümsüz Joe'nun tahakkümü altında olan ve bu baskı düzeninin bir parçası olmaktan kaçan bir figürdür. Bu kölelik düzeninin tam karşısında ise filmin direniş kutbunu temsil eden ve Joe'nun sisteme boyun eğmeyerek kendi özerkliklerini kuran Vuvalini kabilesi durur. Furiosa'nın kökeninin Vuvalini'ye dayanması ve Eşler'i bu baskıdan kurtarma misyonu, filmin temel dinamiğini oluşturur: metalaştırılan bedenin özgürleşme mücadelesi. Dolayısıyla film; Süt Anneleri ve Eşler'in mutlak esaretinden Furiosa'nın isyankar konumuna ve nihayetinde Vuvalini'nin tam özerkliğine uzanan bir eksen çizerek, kadınların direniş potansiyelini katmanlı bir şekilde işler.

Motor süren vuvalini göstereni gösterilen olarak; temelde klasik bir özgürlük vurgusunu yansıtır. Figürün bu aracı tek başına, yüksek hızda ve belirgin bir ustalıkla sürmesi, onun herhangi bir otoriteye veya kurala bağlı olmayan, hareketli ve engellenemez bir ruha sahip olduğunu gösterir. Aynı zamanda giysileri ve sürüş tarzı, içinde yaşadığı acımasız doğayı bir düşman olarak değil, bir yaşam alanı olarak benimsediğini ve onunla uyum içinde hareket ettiğini gösterir. Filmdeki genel bağlamda Vuvalini'nin "tohumların" koruyucusu olması da bu doğa ile uyum temasını pekiştirir. O Ölümsüz Joe'nun kurduğu hiyerarşik, kontrolcü ve yerleşik sistemin tamamen dışındadır ve ne bir kalede (Citadel) yaşar, ne de sistemin ona biçtiği bir role (Eş, Süt Annesi, Savaş Çocuğu) sahiptir. Onun varlığı, merkezi otoritenin dışında, alternatif ve özgür bir yaşam biçiminin mümkün olduğunun kanıtıdır. Figürün yaşça olgun olması, bu acımasız dünyada uzun yıllar hayatta kalmayı başardığını gösterir. Hayatta kalmak, tecrübe ve bilgi birikimi gerektirir.

Nişan almış vuvalini göstereni gösterilen olarak; güç, yetenek, ustalık ve savaçılığı yansıtır. Gücü, bir isyanın ürünü değil, bir yaşam biçiminin doğal sonucudur. O, gücünü kanıtlamak zorunda değildir; gücü zaten varlığının bir parçasıdır. O Joe'nun sistemine hiç teslim olmamış bir topluluğun üyesidir. Savaş Çocukları'nın manik bağırışlarının veya Ölümsüz Joe'nun gösterişli tiranlığının aksine,

Vuvalini'nin gücü sessiz, odaklanmış ve kendinden emindir. Gürültüye veya gösterişe ihtiyacı yoktur. Nişan almasındaki ustalık, sadece kişisel bir beceri değil, aynı zamanda hayatta kalma bilgisini nesilden nesile aktaran bir kabilenin (Vuvalini / Many Mothers) birikimini temsil eder. Bu yetenek, bir yaşam tarzının, bir kültürün ürünüdür. Onun varlığı ve savaşı, sistemin evrensel veya kaçınılmaz olmadığının, her zaman bir alternatifin, bir direniş odağının var olduğunun canlı kanıtıdır. O, sistem tarafından tanımlanmayı reddeden, kendi kimliğini kendi geleneği içinde inşa eden bir kadındır.

Bu bilgiler ışığında Vuvalini kabilesinin son kalanları filmdeki kadın temsiliyetine çok önemli bir katman eklenmiş olur. Bu, "dönüşen" veya "isyan eden" kadının yanında, hiç boyun eğmemiş, gücünü ve bilgeliğini kendi kültüründen ve tecrübesinden alan, düzenin dışında her zaman var olmuş "köklü ve bağımsız kadın" arketipidir. Bu, kadın gücünün sadece bir tepki olarak değil, aynı zamanda proaktif ve kendi kendine yeten bir varoluş biçimi olarak da var olabileceğinin altını çizerek. Onlar, Ölümsüz Joe gibi erkek liderlerin kurduğu sistemlerin tamamen dışında, kendi kendilerine yeten bir toplum olarak hayatta kalmayı başarmışlardır. Bu, anaerki ve eşitlikçi bir yaşam biçiminin mümkün olduğunun kanıtıdır. Sadece birer savaşçı değil, aynı zamanda "tohumların" (seeds) koruyucusudurlar. Bu tohumlar, çorak topraklarda umudun, yeniden doğuşun ve geleceğin en güçlü sembolüdür. Onlar, sadece hayatta kalmazlar, aynı zamanda yeni bir dünya kurma potansiyelini de korurlar. Hem teknolojiye (motosikletler, silahlar) hakimdirler hem de doğayla bağlarını (tohumlar) korumuşlardır. Erkek liderlerin salt yıkım odaklı felsefesinin aksine, daha bütüncül ve sürdürülebilir bir hayatta kalma bilgeliğine sahiptirler. Geleneksel kadınlık rollerinin çok ötesinde bir varoluş sergilerler. Hem savaşçı, hem çiftçi, hem tamirci hem de bir kabilenin analarıdır. Bu, kadın gücünün çok yönlülüğünü gösterir. Aynı zamanda filmin anaerki alt metnini güçlendirir.



Görsel 92. Furiosa'ya El Uzatan Max (Mad Max Fury Road)



Görsel 93. Max'ın Elini Tutan Furiosa (Mad Max Fury Road)

Tablo 35. Görsel 92 ve 93'ün Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösteriler
Hareket	Max ve Furiosa'nın El Sıkışması	Teklif, İşbirliği, Anlaşma, Eşitlik, Güven

Max ve Furiosa'nın el sıkışması göstereni gösterilen olarak; en temel seviyede bir anlaşmadır ve aralarındaki işbirliği, güven ve eşitliği yansıtmaktadır. Bu eylem filmin anlatısındaki kırılma anıdır. O ana kadar yaşanan her şey bir "kaçış" hikayesi iken, bu andan sonra bir "devrim" hikayesine dönüşür. Sahnenin bağlamı kritiktir: Furiosa'nın tüm umudunu bağladığı "Yeşil Diyar" (Green Place) projesi çökmüş, Vuvalini kabilesi ve Eşler ile birlikte çölde umutsuzluğa sürüklenmiştir. Tam bu çaresizlik anında, o ana

kadar sadece kendi hayatta kalma derdinde olan Max, bir adım öne çıkar. Ancak bu, tipik bir "erkek kahraman" gibi kontrolü ele alma adımı değildir. Bir teklif sunar: "Geri dönelim ve onların bizden beklemediği şeyi yapalım: Citadel'i ele geçirelim." Bu, kaçış yerine yüzleşmeyi, savunma yerine saldırıyı öneren radikal bir strateji değişikliğidir. Furiosa, hayatının misyonu çöktüğü anda, bu "yabancı"nın mantığına ve stratejisine güven duymayı seçer. Max' de o ana kadar kimseye güvenmezken, planının başarısı için hayatını Furiosa ve onun grubuna emanet eder. El sıkışma, bu karşılıklı ve zor kazanılmış güvenin fiziksel mührüdür.

El sıkışma, doğası gereği hiyerarşik olmayan, eşitlik belirten bir jesttir. Biri diğerinin önünde eğilmez veya elini öpmez. İki savaşçı denk bir zeminde buluşurlar. Bu dinamik, filmin cinsiyet rollerine dair klişeleri nasıl yıktığını gösterir. Max, "Ben hallederim" diyen maço bir kahraman değildir. Fikri sunar ama planı tek başına gerçekleştiremeyeceğini bilir. Furiosa ve kadın savaşçılar olmadan bu plan bir hiçtir. O, kas gücünü veya otoritesini değil, mantığını ve stratejisini bir teklif olarak masaya koyar. Furiosa'nın bu teklifi kabul etmesi bir zayıflık veya teslimiyet anı değildir. Tam tersine, bu gerçek bir liderlik özelliğidir; Kendi planı başarısız olduğunda egoyu bir kenara bırakabilmek, daha iyi bir stratejiyi tanıyabilmek ve bir ortağa güvenebilmek. Onun onayı, pasif bir kabul değil, aktif bir karardır. O, bu yeni misyonun komutasını üstlenmeyi kabul etmektedir.

Film, bu iki gücün tek başlarına tiranlığı yenemeyeceğini göstermiştir. Kaçış planı (Furiosa) yetersiz kalmış, bireysel kurtuluş (Max) ise anlamsızdır. İşbirliği tek yoldur. Bu aynı zamanda filmin umutsuz erkeklik portresine bir umut ışığı yakan ve cinsiyetler arası dayanışmanın devrimci potansiyelini ortaya koyan bir eylemdir. Bu eylem, aynı zamanda filmdeki erkek temsilinin rehabilitasyonudur. Sadece Max'in değil, filmin genelindeki 'erkek' temsilinin de dönüm noktasıdır. Film boyunca Ölümsüz Joe ve onun mülkiyetçi tiranlığı, Savaş Çocukları'nın körü körüne fanatizmi ve diğer eril figürlerin (Mermi Çiftçisi, İnsan Yiyen) grotesk şiddetiyle, 'erkeklik' büyük ölçüde toksik, yıkıcı ve bencil bir imaj çizer. Max'in bu noktadaki teklifi ise bu temsili kırar. Max, erkekliğin sadece yıkıcı değil, aynı zamanda rasyonel, planlayıcı ve işbirlikçi de olabileceğini gösterir. Ölümsüz Joe'nun temsil ettiği toksik ataerkillik; ne sadece dışıl bir kaçış ütopyasıyla ne de yalnız bir erkeğin bireysel kahramanlığıyla yenilebilir. Gerçek ve kalıcı değişim, ancak filmin çizdiği yıkıcı erkeklik imajının dışında kalan yapıcı bir erkekliğin, dışıl liderlik ve topluluk bilinciyle eşit bir zeminde işbirliği

yapmasıyla mümkündür.

Bu işbirliği kayıplara rağmen (Bazı Vuvalini Kabilesi Üyeleri ve Nux) işe yarar. Furiosa Ölümsüz Joe'yu öldürür ve din bölümünde ele aldığımız üzere Max'le birlikte cesedini citidale getirir ve orada sistemin yıkılması için ilk anı yaratır. Savaş çocuklarının en küçüklerinin başlattığı ilk hareket devrimin son kısmının ilk dalgasını oluşturur. Bu hareketi su vanalarını açan Süt Anneleri takip eder.



Görsel 94. Suyu Serbest Bırakan Süt Anneleri (Mad Max Fury Road)



Görsel 95. Coşkuyla Suyu Koşan Halk (Mad Max Fury Road)

Tablo 36. Görsel 94 ve 95'in Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösteriler
Hareket	Süt Annelerinin Su Vanalarını Açması	Bereket, Arınma, Özgürlük, Bolluk, Güç ve

		Kontrol Devri
Olay	Suyla Buluşan Halk	Katarsis, Kolektif Sevinç, Coşku, Eşitlik

Süt Annelerinin su vanalarını açması göstereni gösterilen olarak; bereket, bolluk ve özellikle gücün ve kontrolün devrini yansıtır. Bu, filmin başındaki Ölümsüz Joe'nun kontrollü ve "lütuf" olarak sunduğu eylemin tam zıttıdır. Su artık Joe'nun keyfiyetine göre dağıtılan bir ayrıcalık değil, herkese ait olan bir berekettir. Yapay kıtlık sona ermiştir. Aynı zamanda bu bir arınmanın vurgusudur. Bu gürül gürül akan su, sadece toprağı değil, aynı zamanda eski rejimin pisliğini, baskısını ve ahlaki çürümüşlüğü de "yıkayıp temizler". Bu, yeni toplumun vaftizidir adeta. Suyun kendisi, tıpkı halk gibi artık "özgürdür". Akışı kontrolsüz ve sınırsızdır. Vanalar, eski rejimde gücün ve kontrolün mekanizmasıydı. Onları kapalı tutmak, Ölümsüz Joe'nun iktidarının temelini oluşturuyordu. Vanaların açılması, baskı mekanizmasının kırıldığı ve gücün el değiştirdiği nihai eylemdir. Bu eylemi gerçekleştirenlerin Süt Anneleri olması son derece anlamlıdır. Onlar, eski rejimde bedenleri ve sütleri sömürülen, yaşam kaynağı olan ama bu kaynaktan mahrum bırakılan kişilerken şimdi ise başka bir yaşam kaynağını (suyu) halka geri veren kişiler konumundadırlar. Bu, yıkıcı, eril ve ataerkil (Joe) bir güç anlayışından; besleyici, dişil ve kolektif bir güç anlayışına geçişi yansıtır.

Suya koşan halk göstereni gösterilen olarak; temelde kolektif bir sevinci ve coşkuyu ve katarsisi yansıtır. Filmin başındaki yukarı bakıp yalvaran, pasif ve çaresiz kalabalık gitmiş; yerine aktif, talep eden ve kutlayan bir komünite gelmiştir. Bu artık bir "yığın" değil, iradesini ve sevincini ortaya koyan bir "halktır". Bu an, yılların baskısının, susuzluğunun ve acısının boşaldığı bir katarsis anıdır. Filmin başındaki boş ve yalvaran ellerin yerini, artık hakkı olanı almaya hazır, içi doldurulmayı bekleyen kaplar almıştır. Bu an, sadece bir kutlama değil, aynı zamanda yeni bir toplumun "kurucu anı"dır. Herkesin eşit şekilde faydalandığı bu ilk kaynak, onların zımni toplumsal sözleşmesi haline gelir. Artık kural, "kaynaklar bir kişiye değil, herkese aittir" ilkesidir. Bu paylaşılan deneyim, farklı grupları ve bireyleri tek bir "halk" kimliği altında birleştiren harçtır. O an için, dünyadaki en değerli mülk olan su, özel mülkiyet olmaktan çıkıp kamu malı haline gelmiştir. Bu, anarşist veya ilkel komünist bir ütopyanın anlık bir yansımasıdır. Hayatta kalmak için gerekli olan temel bir

kaynağın üzerindeki bireysel veya zümresel mülkiyet fikri o anda yok olmuştur. Bu, sadece bir tiranın devrilmesi değil, onun mülkiyet rejiminin de yıkılmasıdır. Bu kaos, yıkıcı bir kaos değildir. Tam tersine, eski rejimin baskıcı, milimetrik ve totaliter düzeninin zıttı olan yapıcı bir kaostur. Bu, her şeyin mümkün olduğu bir "sıfır noktasıdır". Kurallar henüz yazılmamıştır, hiyerarşiler henüz oluşmamıştır. Bu verimli kaostan içinden yeni bir düzen doğacaktır. Bu, devrimin düzeni yıkan ama henüz yenisini tam olarak kurmamış olduğu o anlık, saf potansiyel halidir.

Filmin doruk noktasında suyun kontrolünün Süt Anneleri'ne geçmesi, yalnızca bir iktidar değişimini değil, Ölümsüz Joe'nun kıtlık üzerine kurduğu ataerkil tahakküm rejiminin, yerini yaşamı ve bereketi kolektif şekilde paylaştıran dişil bir anlayışa bırakıldığını yansıtır. Vanaların açılması eylemiyle birlikte, eski rejimin kontrol aracı olan su, yeni toplumun müşterek zenginliğine dönüşür. Bu dönüşüm, gücün eril ve yıkıcı doğasından sıyrılarak, kolektif ve besleyici bir karaktere büründüğünün altını çizer. Bu özgürleşme eylemine halkın coşkuyla katılımı, toplumsal bir katarsise işaret eder. Artık edilgen bir kitle olmayan bu topluluk, ortak bir kaynak etrafında birleşerek kendi iradesini ortaya koyar ve böylece yeni bir toplumsal sözleşmenin temelleri atılmış olur. Bu an, adeta yeni düzenin 'kurucu anı' olarak işlev görür. Suyun serbest bırakılması, yılların baskısıyla sinmiş olan kalabalığı, kolektif bir sevinçle hareket eden bir halka dönüştürür. Bu paylaşım anı, zorla gerçekleştirilen mülkiyetin kişisel bir imtiyaz olmaktan çıkıp kamusal bir hakka evrildiği ve yeni toplumun temel ilkesinin belirlendiği bir başlangıçtır.



Görsel 96. Platforma Ulaşmaya Çalışan Halk (Mad Max Fury Road)



Görsel 97. Platform Üzerinde Furiosa, Eşler ve Halk (Mad Max Fury Road)

Tablo 37. Görsel 96 ve 97'nin Göstergebilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösteriler
Nesne, İnsan ve Hareket	Metal Platform ve Ulaşmaya Çalışan İnsanlar	Aşağısı, Yukarısı, Hiyerarşi, Güç, Otorite, Ayrışma, Çaresizlik, Duvar, Sınır, Güç, Arzu
Nesne, İnsan ve Hareket	Metal Platform Üzerinde Yükselen Furiosa ve Halk	Kurtuluş, Eşitlik, Zafer, Devrim,

Metal platform ve ulaşmaya çalışan insanlar göstereni gösterilen olarak; en temel düzeyde aşağısı ve yukarısı arasındaki ikili karşıtlığı yansıtır. Yukarıda olanlar (Ölümsüz Joe) gücü, kaynakları (su) ve kontrolü elinde tutar. Aşağıdaki kalabalık ise çaresiz, muhtaç bir yığındır. Platform, sadece fiziksel bir ayrım değil, aynı zamanda sınıfsal ve ilahi bir ayrımın da vurgular. Post apokaliptik düzende üst kesim, kelimenin tam anlamıyla halkın "üzerindedir". Bu üst kesimle alt kesimi ayıran platform, alt kesim için ulaşılacak istenen ve üstüne binip yukarıya ulaşmak için arzulanan bir nesnedir aynı zamanda. Halk'ın buradaki motivasyonu üst kesimin sahip olduğu ayrıcalıklara ulaşmaya çabasıdır. Aşağısı ve yukarısı fiziksel gerçeklikten toplumsal yapıya uzanan etkiyi gözler önüne serer. Bu sadece coğrafi bir yükseklik değildir; bu, yapay olarak inşa edilmiş, erişilmesi engellenmiş bir alandır.

Bu temel fiziksel ayırım, anında hiyerarşi kavramını doğurur. Gördüğümüz şey sadece farklı konumlardaki insanlar değil, katı bir toplumsal piramidin görsel bir kanıtıdır. Kimin üstün, kimin ast olduğu müzakereye açık değildir; bu filmin çarpıcı gerçekliğinin yansımasıdır. Metal Platform dikey bir duvardır. Bu onun birincil işlevinin ayrıştırma olduğunu gösterir. Yönetenler ve yönetilenler, sahip olanlar ve olmayanlar arasına net bir sınır çeker. Aynı zamanda bu gösteren güç ve çaresizlik gibi birbirini tanımlayan iki zıt kutbu da vurgular. Güç, yukarıdan aşağıya doğru işleyen bir kuvvettir. Kaynakları (su) kontrol etme, dağıtma veya esirgeme yetkisi bu yükseklikten gelir. Çaresizlik ise Ulaşmaya Çalışan İnsanlar'ın duruşunda ve eyleminde somutlaşır. Yukarıya uzanan kollar, yalvaran bakışlar çaresizliklerini yansıtır. Onların varlığı, tamamen yukarıdakilerin lütfuna bağlıdır.

Özetle *Metal platform ve ulaşmaya çalışan insanlar* göstereni gösterilen olarak; sadece baskıcı bir anı yansıtmakla kalmaz. Bu dikey ayırım, Hiyerarşi, Güç, Otorite, Ayrışma ve Çaresizlik'i somut ve sarsıcı bir şekilde vurgular. Platform, bir düzeni ayakta tutan yapının kendisiyken, altındaki insanlar o düzenin kurbanları ve aynı zamanda varlık sebebidir. Bu sahne, gücün dikey, tek yönlü ve baskıcı olduğu bir teokrasi mitini kurar. Lider (Ölümsüz Joe) bir tanrı figürüdür ve halk, onun merhametine muhtaç kullardır. Tüm görsel unsurlar bu hiyerarşiyi ve baskıyı pekiştirir.

Göstergebilimde en güçlü ve heyecan verici anlardan biri, bir gösterenin (platform) aynı kalıp gösterilenin (anlamının) tamamen değişmesidir. Görsel 97'deki sahne görsel 96'nın kurduğu tüm anlamları tersine çeviren bir devrimin dönüşümünü yansıtır. Eskiden baskının ve ayrışmanın sembolü olan platform, şimdi halkın zaferini ve "yükselişini" sağlayan bir temsile dönüşmüştür. Artık yukarıdakiler ve aşağıdakiler yoktur; halk hep birlikte yükselmektedir. Dikey hiyerarşi, yerini kolektif ve yatay bir harekete bırakmıştır. Görsel 96'daki birkaç kişilik elit silüetin yerini, toplumun farklı kesimlerinden oluşan bir kolektif almıştır. Furiosa, halkın "üzerinde" değil, "arasındadır". Bu, liderliğin artık baskıyla değil, birlikte hareket etmekle tanımlandığını gösterir. Zalimin en önemli güç sembolü olan arabasının (Gigahorse) da halkın arasında, bir nesne olarak yükselmesi, eski rejimin ikonlarının içinin boşaltıldığını ve gücünü yitirdiğini vurgular. Bu sahne, devrim ve matriarkal ve kolektif bir düzen mitini kurar. Güç, tabana yayılmıştır. Lider, halkıyla birlikte

yükselir ve onlardan biri olarak kalır. İlk sahnenin tüm baskıcı göstergeleri alınmış ve özgürleştirici anlamlarla yeniden kodlanmıştır.

Bu iki görseldeki gösteren ve gösterilen ilişkisi, sinemanın görsel dili kullanarak ne kadar güçlü bir ideolojik anlatı kurabileceğinin kanıtıdır. Yönetmen George Miller, aynı mekanı ve aynı nesneyi (platformu) kullanarak bir rejimin çöküşünü ve yenisinin doğumunu anlatır. Bu iki kare sadece bir filmin başını ve sonunu göstermekle kalmaz, aynı zamanda göstergebilimsel bir devrimi, yani sembollerin ve anlamların tiranlıktan kurtarılıp halka geri verilmesini görselleştirir.

Sonuç olarak, *Mad Max: Fury Road*, post-apokaliptik bir düzende kadın ve erkek temsillerini, her iki cinsiyeti de Ölümsüz Joe'nun tahakküm sisteminin farklı biçimlerdeki kurbanları ve nesneleri olarak konumlandırarak karmaşık bir şekilde ele alır. Film, kadın bedenini üreme ve bakım kaynağı (Süt Anneleri, Eşler) olarak metalaştırırken; erkek bedenini ise harcanabilir bir savaş ve ölüm nesnesine (Savaş Çocukları) dönüştürerek, bu toksik ataerkil düzenin sadece kadınları değil, erkekleri de nasıl insanlıktan çıkaran bir hapishaneye hapsettiğini gözler önüne serer. Ancak filmin asıl devrimci gücü, bu ayrı ayrı mağduriyetlerin ve direniş potansiyellerinin (Furiosa'nın kaçıışı, Max'in hayatta kalma mücadelesi) tek başlarına yetersiz kaldığını göstererek, nihai kurtuluşun ancak cinsiyetler arası işbirliği ile mümkün olabileceğini vurgulamasından gelir. Max ve Furiosa'nın el sıkışmasıyla mühürlenene bu stratejik ortaklık, bireysel kurtuluş arayışlarını kolektif bir devrim hedefine dönüştüren kırılma anıdır. Bu işbirliği, yıkıcı erkekliğin yapıcı bir stratejiyle, dişil liderliğin ise pragmatik bir ittifakla birleştiği; nihayetinde baskının en güçlü sembolü olan platformu bir kurtuluş aracına, kıtlık rejimini ise bir bereket anına dönüştüren dönüştürücü gücü ortaya koyar. Böylece film, tiranlığın ancak kadın ve erkeğin basmakalıp rollerini yıkarak eşit bir zeminde kuracağı bir dayanışma ile yıkılabileceğini güçlü bir göstergebilimsel anlatıyla kanıtlar.

3.3 Post Apokaliptik Dünyanın Tasviri: Mad Max Fury Road Filminin Göstergebilimsel Analizinin Değerlendirilmesi

Bu tez çalışmasının önceki alt bölümlerinde, *Mad Max: Fury Road* filminin zengin gösterge evreni; karakterler, renkler, doğa, din ve toplumsal cinsiyet gibi temel kodlar üzerinden parçalara ayrılarak incelenmiştir. Bu bölümde ise, söz konusu analizlerden elde edilen bulgular bir araya getirilerek bütüncül bir değerlendirme yapılacak; farklı gösterge sistemlerinin birbiriyle nasıl etkileşime girdiğini, filmin anlam katmanlarını nasıl ortaklaşa inşa ettiğini ve en önemlisi, göstergelerin bu dünya içindeki işlevselliği ile devrimci bir eylemle nasıl yıkılıp yeniden üretildiğini bütüncül bir perspektifle ele alınacaktır.

Yapılan analizler, filmin inşa ettiği dünyanın, birbiriyle tutarlı ve birbirini sürekli olarak pekiştiren bir göstergeler ağı üzerine kurulduğunu kanıtlamaktadır. *Mad Max: Fury Road*, post-apokaliptik bir dünyayı, her şeyden önce çökmüş ve hastalıklı bir doğa tasviri üzerine kurar. Doğa analizinde ortaya konulduğu üzere, nükleer patlamayla yok olan ağaçlar, mutasyona uğramış çift başlı kertenkele ve bataklık gibi göstergeler, sadece geçmişteki bir felaketin kanıtı değil, aynı zamanda mevcut ekolojik çürümenin ve biyolojik bozulmanın da aktif işaretleridir. Bu fiziksel çöküş, renk paletiyle anlamsal olarak pekiştirilir. Çölün boğucu, tekdüze sarı ve turuncu tonları; verimsizliği, sonsuz bir yoksunluğu ve tehlikeyi simgelerken, bu dünyanın temel gerçeğinin "kıtlık" olduğunu görsel olarak kodlar. Bu temel üzerine, film yeni bir toplumsal düzenin göstergelerini inşa eder.

Ölümsüz Joe tarafından büyük ölçüde oluşturulan bu düzen, kaynakların adaletsiz dağılımına dayalı baskıcı ve ataerkil bir tiranlığı temsil etmektedir. Karakter analizinde incelendiği üzere, Joe şeffaf zırhı, madalyaları, yüksek konumu ve kuru kafa amblemi gibi göstergelerle sahte bir tanrısallık ve kırılğan bir güç miti inşa etmiştir. Bu mit, V8 kültü ve Valhalla vaadi gibi unsurlarla birleşerek itaati kutsayan bir ideolojik aygıtı dönüşür. Gücünün en somut dayanağı ise su ve yeşillik gibi hayati doğal kaynakları kontrol edip bir lütuf gibi sunmasıdır.

Bu yeni düzenin yozlaşmışlığı, Ölümsüz Joe ve İnsan Yiyen gibi karakterlerin eski dünyaya ait madalyalar ve takım elbiseler gibi sembolleri kullanmasıyla daha da belirginleşir. Bu göstergeler, eski dünya değerlerinin içinin boşaltılarak birer grotesk

iktidar gösterisine dönüştürüldüğünü ve post-apokaliptik dünyanın sadece fiziksel değil, aynı zamanda ahlaki ve sembolik bir çöküş olduğunu da vurgular.

Bu tahakküm sisteminin en temel işlevlerinden biri, bireyi insanlıktan çıkararak nesneleştirmesidir. Kadın, erkek ve işbirliği bölümündeki analizler, bu nesneleştirmenin sadece kadınlara yönelik olmadığını, sistemin kendi devamlılığı için erkekleri de farklı bir biçimde metalaştırdığını göstermiştir. Kadınlar, Süt Anneleri'nin endüstriyel bir kaynak gibi sağılması ve Eşler'in bekaret kemerleriyle mülkleştirilmesi gibi örneklerle, bedenleri üzerinden birer "üreme ve bakım nesnesine" indirgenir. Erkekler ise, özellikle Savaş Çocukları, Valhalla mitiyle manipüle edilerek, tek tip görünimleri ve "şahit ol bana" nidalarıyla ölümü arzulayan, harcanabilir birer "savaş ve ölüm nesnesine" dönüştürülür. Bu çift taraflı metalaştırma, Ölümsüz Joe rejiminin sadece bir cinsiyet üzerinde değil, insanlığın tamamı üzerinde ne denli yıkıcı bir tahakküm kurduğunun altını çizer.

Ancak filmin göstergebilimsel zenginliği, yalnızca baskıcı bir sistemin tasvirinde değil, aynı zamanda bu sistemin göstergelerinin yıkılıp yeniden üretilmesi sürecinde yatmaktadır. Direniş, askeri bir eylemden önce, anlamsal bir başkaldırıdır. Eşler'in yazdığı "Biz Eşya Değiliz" manifestosu, nesne konumunu reddeden ve özneleşme iradesini beyan eden kurucu bir eylemdir. Furiosa'nın, sistemin bir aracı olan Savaş Teçhizatı'nı (War Rig) bir özgürlük aracına dönüştürmesi, bir göstergenin işlevinin nasıl tamamen yeniden kodlanabileceğinin bir örneğini sunar. Splendid'in, sisteme göre en değerli varlığı olan "sağlıklı varis taşıyan bedenini" sisteme karşı bir kalkan olarak kullanması, bir mülkiyet göstergesini, bir direniş silahına dönüştürmenin zirve noktasıdır. Benzer şekilde, Nux'un yolculuğu, Valhalla mitinin kişisel düzeyde yıkılıp, anlamsız bir ölüm arzusunun yerini anlamlı bir fedakarlığa bırakmasının öyküsüdür. Bu yeniden kodlama sürecinin zirvesi ise, filmin sonunda platformun anlamının tamamen değişmesidir. Başlangıçta dikey hiyerarşinin, ayrışmanın ve tanrısal baskının sembolü olan platform, devrim anında halkı hep birlikte "yükselten", kolektif ve yatay bir kurtuluş aracına dönüşür.

Netice itibarıyla, *Mad Max: Fury Road*'un post-apokaliptik dünya tasviri, göstergelerin sadece bir dünyayı betimlemekle kalmayıp, onu aktif olarak nasıl kurduğunun, sürdürdüğünün ve nihayetinde yıktığının güçlü bir kanıtıdır. Film; bir yandan iktidarın, semboller ve mitler aracılığıyla bireyi sistematik olarak nesneleştirerek kendi baskıcı düzenini nasıl inşa ettiğini sergiler. Diğer yandan ise bu

düzenin yıkılışının, ancak farklı gruplar arasında kurulan işbirliği sayesinde, bu baskıcı göstergelerin ele geçirilip özgürleştirici yeni anlamlarla yeniden kodlanmasıyla mümkün olabileceğini gösterir. Bu çift yönlü anlatımıyla film, post-apokaliptik bir tasvir olmanın ötesine geçerek, göstergelerin sürekli bir mücadele ve yeniden üretim alanı olduğu dinamik bir dünya sunar ve her türlü ideolojik sistemin anlamsal kodlarının nasıl kırılabilceğine dair evrensel bir alegoriye dönüşür.



SONUÇ

Bu tez çalışması, 21. yüzyıl sinemasının en dikkat çekici yapıtlarından biri olan George Miller'ın yönettiği *Mad Max: Fury Road* (2015) filmini, göstergebilimsel bir analiz yöntemiyle çözümleyerek, filmin post-apokaliptik dünya tasvirinin altında yatan derin anlam katmanlarını ve ideolojik yapıları ortaya koymayı amaçlamıştır. Tezin temel argümanı, filmin ilk bakışta algılanan basit bir aksiyon anlatısının çok ötesinde, kendi içinde tutarlı ve karmaşık bir göstergeler sistemi üzerine kurulu olduğu ve bu sistemin, iktidarın doğası, toplumsal kontrol mekanizmaları, kaynak savaşları, cinsiyet politikaları ve devrimin imkanları üzerine derin bir alegori sunduğudur. Analizin teorik çerçevesini oluşturan Roland Barthes'ın göstergebilimsel yaklaşımı, özellikle düz anlam, yan anlam ve mit kavramları aracılığıyla, bu göstergelerin kültürel ve ideolojik kodlarını deşifre etmek için etkili bir araç olarak kullanılmıştır.

Çalışmanın ilk bölümünde, sinemanın bir sanat ve dil olarak tarihsel gelişimi ele alınmış, anlatı sinemasının ve görsel dilin temel yapı taşları incelenerek, yapılacak göstergebilimsel analize kuramsal bir zemin hazırlanmıştır. İkinci bölümde ise, göstergebilim disiplini, Ferdinand de Saussure ve Charles S. Peirce gibi kurucu figürlerden başlayarak tanıtılmış, Roland Barthes'ın yaklaşımı merkeze alınarak tezin metodolojisi detaylandırılmıştır.

Tezin ana gövdesini oluşturan üçüncü bölümde yapılan sistematik analizler, filmin dünyasının rastlantısal unsurlardan oluşmadığını, aksine her bir ögenin bu post-apokaliptik düzeni inşa eden ve pekiştiren bir işleve sahip olduğunu kanıtlamıştır. Karakter analizleri, Ölümsüz Joe'nun çürüyen bedenini gizleyen sahte zırhı ve eski dünya madalyalarıyla kırılgan bir tanrısallık miti inşa ettiğini; Max'in travmatik geçmişiyle boğuşan yalnız bir figürden toplumsal bir katalizöre dönüştüğünü; Furiosa'nın ise bedensel ve ruhsal yaralarını bir direniş sembolüne çeviren güçlü bir lider olduğunu ortaya koymuştur.

Renk ve doğa analizleri, bu dünyanın fiziksel ve ahlaki çöküşünü görsel olarak kodlamıştır. Çölün boğucu sarı tonları kıtlığı ve tehlikeyi simgelerken, Citadel'deki yapay yeşil, yaşamın nasıl bir imtiyaz ve kontrol aracına dönüştüğünü göstermiştir. Mutasyona uğramış canlılar ve zehirli bataklıklar, doğanın insan eliyle nasıl hastalıklı bir yapıya büründüğünün göstergesi olurken; devasa kum fırtınası, doğanın artık

edilgen bir fon deęil, insanlıęın kibriyle y zle en aktif ve yıkıcı bir g ce d n  t ę n  vurgulamı tır.

Din analizi, V8 k lt  ve Valhalla vaadinin,  l ms z Joe'nun iktidarını me rula tırmak ve Sava   ocukları'nı  l me g n ll  giden birer araca d n  t rmek i in nasıl manip latif bir  ekilde kurgulandığını g stermi tir. Bu yapay inancın   k    ise, "tanrı" olarak g r len liderin  l ml  bedeniyle y zle ilmesiyle m mk n olmu tur.

Tezin zirve noktasını olu turan kadın, erkek ve i birlięi analizi ise, bu totaliter sistemin sadece kadınları deęil, erkekleri de farklı bi imlerde nesnele tirdiğini ortaya koymu tur. Kadınlar birer " reme ve bakım nesnesi", erkekler ise "sava  ve  l m nesnesi" olarak metala tırılmı tır. Filmin devrimci mesajı, bu d zenin ancak bu basmakalıp rollerin yıkılması ve farklı grupların i birlięi ile a ılabileceęi ger eğinde yatmaktadır. Direni , g stergelerin anlamını yeniden  retme eylemiyle ba lamı  ("Biz E ya Deęiliz" manifestosu) ve Max ile Furiosa'nın el sıkı masıyla somutla an stratejik ortaklıkla zafere ula mı tır. Suyun serbest bırakılması ve platformun bir kurtulu  aracına d n   mesi gibi sahneler, baskının sembollerinin ele ge irilip  zg rle tirici yeni anlamlarla yeniden kodlandığını g stergebilimsel bir devrimi temsil etmektedir.

Bu  alı ma, *Mad Max: Fury Road* filminin, pop ler k lt r n ve aksiyon sinemasının da ne denli derinlikli toplumsal ve politik ele tiriler barındırabileceęinin  nemli bir  rneęi olduęunu g stermi tir. Yapılan g stergebilimsel analiz, sinematik g stergelerin sadece bir hikaye anlatmakla kalmayıp, aynı zamanda ideolojik sistemleri nasıl kurduęunu, me rula tırdığını ve bu sistemlere kar ı direni in de yine anlamsal bir m cadeleyle m mk n olduęunu kanıtlamı tır.

Bu tez, incelemesini filmin g rsel ve anlatısal g stergeleriyle ve Roland Barthes'ın kuramsal  er evesiyle sınırlandırmı tır. Gelecekte yapılacak  alı malar i in, filmin ses ve m zik kullanımının g stergebilimsel analizi, serinin dięer filmleriyle kar ıla tırmalı bir inceleme veya filmin farklı izleyici grupları tarafından nasıl alımlandığına dair yapılacak ara tırmalar, bu alana yeni ve deęerli katkılar sunma potansiyeli ta ımaktadır.

KAYNAKÇA

“What Is Kuleshov Effect?” Movements in Film (2021) (çev. M.Y.Furkan Yazgeç) Erişim

Adresi: <https://www.movementsinfilm.com/blog/2021/3/7/what-is-the-kuleshov-effect>

100. Yılında Dr. Caligari’nin Muayenehanesi British Film Institute (2020) (Alex Barret çev. M.Y .Furkan Yazgeç) Erişim Adresi:

<https://www.bfi.org.uk/features/100-years-cabinet-dr-caligari>

2001: A Space Odyssey Britannica (2025) (çev. M.Y .Furkan Yazgeç) Erişim Adresi: <https://www.britannica.com/topic/2001-A-Space-Odyssey-film-1968>

2001: A Space Odyssey The Newyorker (2025) (Chiasson D.) (çev. M.Y .Furkan Yazgeç) Erişim Adresi: www.newyorker.com/magazine/2018/04/23/2001-a-space-odyssey-what-it-means-and-how-it-was-made

Alfred Hitchcock, "Telescope" Programı ‘’ (Fletcher Markle ile), (CBC Television) (1964) Erişim Adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=kt5Xj-zhDt0>

Aya Seyahat İstanbul Sanat Evi (t.y.) Erişim Adresi: <https://www.istanbulsanatevi.com/sinema-dunyasi/sinema-tarihinden/aya-seyahat-le-voyage-dans-la-lune-filmi/>

Bahn, P. & Vertut, J. (1997). *Journey Through the Ice Age*. University of California Press. (s. 62, 64, 66, 67)

Bahn, P. G., & Vertut, J. (1997). *Journey through the Ice Age*. University of California Press. (Görsel 28, 29, 30)

Baines, J. (2007). *Visual and Written Culture in Ancient Egypt*. Oxford University Press. (s. 78)

Barlow J.D. (1982) *German Expressionist Film*. G.K. Hall&Co.

Barthes, R. (1957). *Mythologies*. Hill and Wang.

Barthes, R. (1979). *Göstergebilim İlkeleri*. (Çev. M. Rifat & B. Vardar). Kültür Bakanlığı (s. IX, X, XIX, XX, 34)

Bednarik, R. G. (2007). *Rock Art and Human Evolution*. Cambridge University Press. (s. 155)

Berger J. (1972) *Görme Biçimleri*. Penguin Classic.

Blade Runner Britannica (2025) (çev. M.Y. Furkan Yazgeç) Erişim Adresi: <https://www.britannica.com/topic/Blade-Runner>

- Bordwell, D., Staiger, J., & Thompson, K. (1997). *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*. Columbia University Press.
- Canikligil İ. (2007) Dijital Video İle Sinema Pusula Yayıncılık (s.1) (Görsel 2)
- Canikligil, İ. (2007). *Dijital Video İle Sinema*. Alfa Yayınları. (s. 1, 2)
- Conkey, M. (1997). *Engendering Archaeology*. (s. 381)
- Culler, J. (1976). *Sassure*. Fontana Collins. (s. 81)
- Culler, J.(2002). *Barthes: A Very Short Introduction*. OUP Oxford.
- Davies, W. V. (1987). *Egyptian Hieroglyphs*. British Museum Publications.
- Eco, U. (1979). *A Theory of Semiotics*. Indiana University Press.
- Edwin S. Porter Britannica (2025) (çev. M.Y. Furkan Yazgeç) Erişim Adresi: <https://www.britannica.com/biography/Edwin-S-Porter>
- Erkman F. (2005). *Göstergebilime Giriş*. Multilingual Yabancı Dil Yayınları.
- Fiske, J. (2019). *Introduction to Communication Studies*. Routledge. (s. 181)
- George Melies Britannica (2025) (çev. M.Y. Furkan Yazgeç) Erişim Adresi: <https://www.britannica.com/biography/Georges-Melies>
- Guiraud, P. (1994). *Dictionnaire des Etymologies Obscures*. Payot. (s. 17)
- Günay V.D.(2002) *Göstergebilim Yazıları*. Multilingual Yabancı Dil Yayınları (s.33)
- Hammond, J.H. (1981). *The Camera Obscura, A Chronicle*. CRC Press. (s. 67)
- Hayward S. (2000). *Cinema Studies*. Routledge Key Guides.
- History of Melis (2025) Erişim Adresi: <https://www.thegeorgesmiliesproject.org/>
- <https://episodedergi.com/olsa-olsa-buyudur-lumiere/> (Görsel 8)
- <https://kenyonreview.org/2012/11/reading-a-legible-reality-barthes-and-the-infinite-text/> (Görsel 39)
- <https://media-studies.com/barthes/> (Görsel 38)
- <https://t24.com.tr/haber/donald-trump-zelenski-yi-beyaz-saray-da-azarladi-iste-tartismanin-onemli-anlari,1222373> (Görsel 35, 36)
- <https://tr.euronews.com/2025/02/28/trump-zelenskiy-kavgasinin-ardindan-ukraynanin-ankara-buyukelciliginden-erdogan-paylasimi> (Görsel 34)
- <https://vintagestardust.wordpress.com/2017/01/02/set-design-george-melies/> (Görsel 9)

<https://www.britannica.com/biography/Eadweard-Muybridge> (Görsel 3, 4)

<https://www.britannica.com/biography/Georges-Melies> (Görsel 10)

<https://www.britannica.com/technology/camera-obscure-photography> (Görsel 1)

<https://www.britannica.com/topic/hieroglyph> (Görsel 31, 32)

<https://www.britannica.com/topic/The-Scream-by-Munch> (Görsel 17)

<https://www.e-skop.com/skopbulten/harun-farockiyi-hatirlamak-emegin-filmini-yapmak/2064> (Görsel 7)

https://www.imdb.com/title/tt0062622/mediaviewer/rm2918849793/?ref_=ttmi_mi_360 (Görsel 25)

https://www.imdb.com/title/tt0083658/mediaviewer/rm3676975360/?ref_=tt_ov_i (Görsel 26)

https://www.imdb.com/title/tt0133093/mediaviewer/rm177362689/?ref_=ttmi_mi_208 (Görsel 27)

https://www.imdb.com/title/tt1392190/mediaviewer/rm3064749568/?ref_=tt_ov_i (Görsel 40)

<https://www.lomography.com.tr/magazine/118174-09-15-thomas-edison-and-the-kinetoscope> (Görsel 5, 6)

https://www.makaleler.com/gostergebilim-nedir#google_vignette (Görsel 33)

<https://www.movementsinfilm.com/blog/2021/3/7/what-is-the-kuleshov-effect> (Görsel 15, 16)

<https://www.sinemalar.com/film/1524/metropolis> (Görsel 21, 22, 23, 24)

<https://www.sinemalar.com/film/16048/dr-caligarinin-muayenehanesi> (Görsel 18, 19, 20)

<https://www.sinemalar.com/resimleri/22874/the-great-train-robbery> (Görsel 11, 12, 13, 14)

<https://x.com/UKRinTR/status/1895583120113668546/photo/1> (Görsel 37)

Hunt R. & Marland J. & Rawle S. (2012) *Film Dili*. Literatür Yayıncılık. (s. 13, 18)

İbnü'l-Heysem. (1028). *Kitabü'l-Menazır (Optik)*. Uzam Yayınevi.

IMDb (Internet Movie Database) (2015). *Mad Max: Fury Road*. Erişim adresi: <https://www.imdb.com/title/tt1392190/>

IMDb (Internet Movie Database) *The Matrix* (1999) Erişim Adresi: <https://www.imdb.com/title/tt0133093/>

- Kaes A. (2020). *M. British Film Institue*.
- Kracauer S. (1947). *From Caligari to Hitler: A Psychological of the German Film*
- Küçükdoğan B. (2010). *Video ve Film Kurgusuna Giriş*. Es Yayınları.
- Manvell R. & Fraenkel H. (1971). *The German Cinema*. Praeger Publishers.
- McKernan L. (1996). *Who's Who of Victorian Cinema: A Worldwide Survey*. British Film Ins.
- Miller, G. (2015). *Mad Max: Fury Road*. Warner Bros.
<https://www.netflix.com/title/80025919> (Görsel 41'den 97'ye kadar)
- Monaco J. (1977). *Bir Film Nasıl Okunur*. Alfa Yayınevi (s.55, 154)
- Nicholas, J. Wade & Finger, S. (2001). *The Eye as an Optical Instrument: From Camera Obscura to Helmholtz's Perspective*. (s. 15)
- Olsa Olsa Büyüdür: Lumiere Episode Dergi (2023) Erişim Adresi:
<https://episodedergi.com/olsa-olsa-buyudur-lumiere/>
- Peirce, C.S. (1931-1958). *Collected Writings of Charles Sanders Peirce*. Harvard University Press. (Cilt 1 s. 559, Cilt 2, s. 228)
- Rıfat, M. (1992). *Göstergebiimin ABC'si*. Say İstanbul. (s.11)
- Roberts I. (2008). *German Expressionist Cinema: The World of Light and Shadow*. Wallflower Press
- Robinson G. (1993). *Rethinking Imagination: Culture CL*. Routledge Publisher.
- Rolan Barthes ve Göstergebilim (2015) Ufuk Bircan Academia Erişim Adresi:
https://www.academia.edu/24832024/ROLAND_BARTHES_VE_G%C3%96STERGEB%C4%B0L%C4%B0M
- Saussure, F. (1985). *Genel Dilbilim Dersleri*. (Çev. B. Vardar). İstanbul: Multilingual Yayınları. (s. 18, 46, 72)
- Sinemada Bilimkurgu Kamera Arkası Erişim Adresi:
<https://kameraarkasi.org/sinema/cesitleri/bilimkurgu/sinemadabilimkurgu.html>
- Tarihteki İlk Film Gösterimi "Lumière Kardeşler" Gazete Fırat (2022) Erişim Adresi:
<https://gazete.firat.edu.tr/tarihteki-ilk-film-gosterimi-lumiere-kardesler.html>
- Tetter, E. (2011). *Religion and Ritual in Ancient Egypt*. Cambridge University Press. (s. 45)
- Thomas Edison and the Kinetoscope Lomography (2011) Erişim Adresi:
<https://www.lomography.com.tr/magazine/112686-thomas-edison-and-the-kinetoscope>

Toprak M. (2012) *Filmin Dili: Kurgu*. Kalkedon Yayınları.

Trifonas P. (2001). *Barthes and Empire of Signs*. Icon Books.

Trump Zelenski'yi Azarladı T24 (2025) Erişim Adresi:

<https://t24.com.tr/haber/donald-trump-zelenski-yi-beyaz-saray-da-azarladi-iste-tartismanin-onemli-anlari,1222373>

Ukrayna'nın Ankara Büyükelçiliği'nden Erdoğan paylaşımı Euronews (2025) Erişim

Adresi:<https://tr.euronews.com/2025/02/28/trump-zelenskiy-kavgasinin-ardindan-ukraynanin-ankara-buyukelciliginden-erdogan-paylasimi>

Vardar, B. (2001). *Dilbilimin Temel Kavram ve İlkeleri*, İstanbul: Multilingual Yayınları. (s.86)

Whitley, D. (2000). *Cave Paintings and the Human Spirit: The Sacred Journey of Art*. Thames & Hudson. (s. 92)

Wollen, P. (1972). *Sinemada Göstergebilim ve Anlam*. Metis Yayınevi (s. 17)

