

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA ANA BİLİM DALI
SİNEMA BİLİM DALI

**SİNEMADA ANLATI KURAMI:
PELİN ESMER SİNEMASI'NDA ANLATI**

Yüksek Lisans Tezi

İrem Yavuz

İstanbul,

2023

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA ANA BİLİM DALI
SİNEMA BİLİM DALI

Sinemada Anlatı Kuramı:
Pelin Esmer Sineması'nda Anlatı

Yüksek Lisans Tezi

İrem Yavuz

Tez Danışmanı

Doç. Dr. Meliha Elif Demoğlu

İstanbul,

2023

ÖZET

Sinema sanatının diğer sanat dallarından farklı, kendine özgü bir anlatı yapısı ve grameri vardır. Çünkü en temelde tek bir anlatı formundan ortaya çıkmaz ve görsel, işitsel, metinsel tüm anlatı formlarını içinde barındırır. Bu yüzden anlatı yapısı tüm bu formların birlikteliği ve anlamlı bir şekilde bir araya gelmesiyle oluşur.

Anlatıyı oluşturan temel öğeler zaman, uzam, karakter, eylemler, olaylar, çatışma, neden sonuç ilişkisi, anlatıcının konumu ve alımlayıcının konumu olarak belirlenmiştir. Fakat sinemasal anlatı incelendiğinde bu öğelere kameranın bakış açısı da eklenmelidir. Çünkü diğer sanat dallarından farklı olarak kameranın varlığı filmin anlatı yapısını değiştiren ve belirleyen bir konumda olabilir.

Bu çalışmada, bir kuram halini alan anlatı kavramı incelenecek ve sinema sanatında anlatıbilimin nasıl geliştirildiği üzerinde durulacaktır. Yeni Türkiye Sineması'nın ödüllü yönetmenlerinden Pelin Esmer'in filmleri bu çalışmanın örnekleme oluşturacak ve filmografisinde yer alan altı filmi *Koleksiyoncu* (2002), *Oyun* (2005), *11'e 10 Kala* (2009), *Gözetleme Kulesi* (2012), *İşe Yarar Bir Şey* (2017) ve *Kraliçe Lear* (2019) bu çalışmada incelenecek filmlerdir. Pelin Esmer filmlerine bakıldığında filmlerinin üçünün kurmaca, üçünün belgesel tarzda çekildiği görülür. Fakat kurmaca filmleri de dahil olmak üzere sinemasında gerçekliği olgusu ön plana çıkmaktadır. Gerçekliğin plana çıkarmak adına yaptığı tüm anlatısal özelliklerin yanı sıra belgesel tarzda çektiği filmlerinde anlatıları birbirine bağlayışı bakımından kurmaca tarzdan etkilendiği görülmektedir. Aynı zamanda kurmaca filmlerinde de kamerayı kullanımında belgesel etkiler dikkat çekmektedir. Pelin Esmer Sineması incelendiğinde kurmaca ve belgesel arasında bir yerde durduğu söylenebilir ve bu tezde bunu ortaya çıkaran yapılar anlatıbilimsel olarak incelenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Anlatı, Sinemada Anlatı, Anlatı Kuramı, Pelin Esmer, Pelin Esmer Sineması

ABSTRACT

The history of humanity has produced stories since its existence, and both these productions and this instinct of production have continued from generation to generation. Therefore, narratives have enclosed people since the first day of their existence. Cinema, known as the seventh branch of art, has been continuing this production in its own formal form since its existence. The art of cinema has a unique narrative structure and grammar that is different from other branches of art. Because it basically does not emerge from a single narrative form and includes all visual, auditory and textual narrative forms. Therefore, the narrative structure is formed by the coexistence and meaningful combination of all these forms.

The basic elements that make up the narrative are determined as time, place, character, actions, events, conflict, cause and effect relationship, the position of the narrator and the position of the receiver. However, when the cinematic narrative is examined, the camera's point of view should be added to these elements. Because unlike other branches of art, the presence of the camera can be in a position that changes and determines the narrative structure of the film. Gerard Genette's three focus concepts on perspective are zero focus, inner focus, and outer focus; When cinematic narratives are examined, it can be revealed by the position and movements of the camera. The effect created by the camera adds value to the narrative as it determines the point of view.

In this study, the concept of narrative, which has become a theory, will be examined and it will be emphasized how narratology is developed in the art of cinema. Films of Pelin Esmer, one of the award-winning directors of New Turkish Cinema, will be the examples of this study, and the six films in her filmography, *The Collector*, *The Game*, *10 to 11*, *The Watchtower*, *Something Useful* and *Queen Lear* are the films that will be examined in this study. When we look at Pelin Esmer's films, it is seen that three of her films are fictional and three of them are documentary. However, the phenomenon of realism comes to the fore in her cinema, including her fictional films. In addition to all the narrative features she made in order to bring realism to the fore, it is seen that she was influenced by the fictional style in terms of connecting the narratives in the films she shot in documentary style. At the same time, documentary effects draw attention in the use of the camera in fictional films. When Pelin Esmer's cinema is examined, it can be said that it stands somewhere between fiction and documentary, and in this thesis, the structures that reveal this are analyzed narratically.

Keywords: Narrative, Narrative in Cinema, Narrative Theory, Pelin Esmer, Pelin Esmer's Cinema

İÇİNDEKİLER

ÖZET

ÖNSÖZ

GİRİŞ

1. ANLATI KAVRAMINA GENEL BAKIŞ VE ANLATIBİLİM ÇALIŞMALARI

1.1. İlk Anlatı Çalışmaları ve Poetika

1.2. Klasik Dönem Anlatıbilim Çalışmaları

1.2.1.Yapısalcıların Anlatıbilim Çalışmalarına Katkıları

1.2.2. Rus Biçimcilerin Anlatıbilim Çalışmalarına Katkıları

1.3. Klasik Sonrası Dönem Anlatıbilim Çalışmaları

1.4. Anlatıcı

2. SİNEMASAL ANLATI VE SİNEMADA ANLATIBİLİM

2.1. Sinemasal Anlatının Ortaya Çıkışı

2.2. Sinemasal Anlatı

2.2.1. Modernist Sinemada Anlatı

2.3. Sinemada Bakış Açısı

3. PELİN ESMER SİNEMASI'NDA ANLATI

3.1. Pelin Esmer Sineması'na Genel Bakış

3.2. Filmlerinin Anlatı Açısından Çözümlemesi

3.2.1. Koleksiyoncu (2002)

3.2.2.11'e 10 Kala (2009)

3.2.3 Oyun (2005)

3.2.4 Kraliçe Lear (2019)

3.2.5 Gözetleme Kulesi (2012)

3.2.6 İşe Yarar Bir Şey (2017)

SONUÇ

KAYNAKÇA

GİRİŞ

İnsanlar var oldukları günden beri topluluklar halinde, bir kültür çevresinde yaşamış ve yaşadığı evreni, dünyayı anlayabilmek için sorular sormuştur. Soru sorma eğilimi insanda varoluşsal olarak ortaya çıkan bir davranıştır. Sosyal bir varlık olan insan var olduğu günden bu yana iletişim kurma, konuşma, yaşadıklarını, hissettiklerini ve sorguladıklarını anlatma ihtiyacı hisseder. İnsanın düşünebilme, konuşabilme ve sorgulayabilme yetisi onu diğer canlı varlıklardan farklı kılmış, aynı zamanda bir anlam arayışı içinde olmasına sebep olmuştur. Sosyal ve düşünsel bir varlık olan insan için bu arayış yaşamak adına duyulan manevi bir ihtiyaç haline gelmiştir. Hayatını daha değerli ve anlamlı bir hale getirmek isteyen insanlar din, felsefe, sanat gibi kavramları ortaya çıkarmış ve arayışları beraberinde anlatıları getirmiştir. Anlatılar insanların çevrelerini kuşatmış ve her an üretilip tüketilen bir yapı halini almıştır. Bunun en önemli sebebi insanın sorgulama sırasında anlatılara başvurmak zorunda kalması ve dünyayı anlamak için izlediği yolun anlatılardan geçmesidir (Bordwell, Thompson, 2008: 74). Tüm küçük anlatı parçaları kendi içinde bir anlam ifade eder. Bir araya geldiğinde yeni anlatılar meydana getirir ve yeni anlamlar ortaya çıkmasını sağlar.

Anlatıbilim üzerine çalışmalar yapan Roland Barthes *Anlatıların Yapısal Çözümlemesine Giriş* kitabında bu savı destekler ve anlatı tarihini insanlık tarihiyle bir tutar. İnsanın varlık gösterdiği her an, her yerde anlatı vardır ve olmaması mümkün değildir. İnsanlar arasında kültürel, sınıfsal, ırksal ve benzeri farklılıklar olsa da anlatı üretme eğilimi tüm insanlığın varoluşsal olarak ortaya koyduğu bir durumdur ve tüm insanlık için ortaktır (Barthes, 1998: 8). Anlatılar arasında da ortaklıklar olabilir ama her anlatı tüm benzerliklerine rağmen öznedir. Çünkü anlatı ortaya çıkaran insanların hepsi birbirine benzer ama bir şekilde birbirlerinden ayrılırlar. Bu durum anlatılara da yansır ve insanlık tarihi ile birlikte sonsuz ve sınırsız anlatı üretimi ortaya çıkmıştır, çıkamaya da devam edecektir.

İnsanlar yaşam içinde birçok anlatı ortaya koyarlar hatta bazen bunu farkında olmadan da yaparlar. Ortaya koydukları anlatılarda yaşadıkları kültürden beslenir ve aynı zamanda içinde bulundukları kültürel çevreyi de beslerler. Bambaşka kültürlerde birbirinden çok farklı insanlar tarafından ortaya atılmış olmasına rağmen anlatılar arasında ortaklıklar söz konusu olabilir. Çünkü anlatı oluşturmak insanda doğuştan ortaya çıkan bir davranıştır. Anlatı kavramının

sorgulanmasının bilinen ilk tarihi çok eskiye dayanır. Sebebinin de temelde bu olduğunu söylemek mümkündür. Düşünürler bu kavramı anlamak, tanımlamak ve çözümlemek ihtiyacı hissetmişlerdir. İnsanların yalnızca dünyayı değil birbirini de anlamasının yolu anlatılardan geçmektedir ve bu durum anlatı kavramını düşünürler için önemli bir konuma getirir. Günümüzde de anlatı bir kuram halini almış birçok bilim insanı tarafından üzerine düşünülmüş ve çalışılmıştır. Anlatıbilim üzerine yapılan çalışmaların her zaman devam edeceği ve geliştirileceği de tartışılmaz bir gerçekliktir.

Bu tez kapsamında birinci bölümde anlatı kavramı, anlatıbilimin ilk nasıl ortaya çıktığı, yapılan çalışmaların anlatıbilimi ne şekilde değiştirdiği ve anlatıcının önemi açıklanacaktır. İkinci bölümde sinemasal anlatının nasıl ortaya çıktığı, diğer sanat anlatılarından ne şekilde ayrıştığı, sinemasal anlatıda anlatıcı ve bakış açısı kavramlarının ne gibi farklılıkları olduğu ve modernist sinema anlatılarının klasik anlatı kalıplarını nasıl kırdığı incelenecektir. Sinemasal anlatılar tüm sanat anlatılarında olduğu gibi kendi formu içinde farklı bir yapı ortaya koymakta, kameranın varlığı anlatının bakış açısını belirleyen temel unsurlardan biri olmaktadır. Modernist sinemasal anlatılar Aristoteles'ten bu yana baskın olan klasik anlatı kalıplarını kırmış ve anlatıbilime farklı bir boyut kazandırmıştır. Tezin ikinci bölümünde modernist anlatıların bunu nasıl kırdığı açıklanacaktır.

Tezin üçüncü bölümünde Yeni Türk Sineması yönetmenlerinden Pelin Esmer'in filmleri ele alınacak ve Pelin Esmer Sineması'nın anlatı yapısı incelenecektir. İncelemeye Pelin Esmer'in üçü kurmaca *11'e 10 Kala*, *Gözetleme Kulesi*, *İşe Yarar Bir Şey*; üçü belgesel *Koleksiyoncu*, *Oyun*, ve *Kraliçe Lear* olmak üzere altı filmi de dahil edilecektir. Pelin Esmer Sineması anlatıbilim açısından ele alındığında klasik anlatı kalıplarından farklı şekilde ilerlemektedir ve sineması için modernist bir estetik anlayış ortaya koymuştur. Filmlerinin tarzına bakıldığında filmlerinin gerçeğe kurduğu ilişki ortaya çıkan filmlerin türlerinin kendi içindeki anlatı kalıplarını kırmış ve Pelin Esmer Sineması'nın anlatısını kurmaca ve belgesel arasında bir eşikte bırakmıştır. Pelin Esmer üzerine yapılan akademik çalışmalara bakıldığında araştırmacıların buna dikkat çektiği görülür. Serpil Kırel'in (2009) "*Pelin Esmer'in "Oyun" Belgeseli Çerçevesinde Kadın Deneyimlerinin Aktarılmasında Belgesel Filmin Yeri*" makalesinde, Bahattin Emirönal'ın (2016) "*Belgesel ve Kurmacanın Ötesinde Eşikteki Gerçeklik: Pelin Esmer Sineması*" adlı tezinde bunu desteklediği görülür. Pelin Esmer Sineması üzerine yapılan diğer çalışmalar şunlardır; Özge Güven

Akdoğan (2018) *İşe Yarar Bir Şey'de Yolculuk, Hareket ve Zaman*, Sinefilozofi dergisi. Esra Güngör Kılıç,(2020). *Dişil Sinema Dilinden İnşa Edilen Erkek(lik)ler: Pelin Esmer Sineması*. Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 34, 159-184. Berceste Gülçin Özdemir (2019) *İşe Yarar Bir Şey Filminin Kadın Karakterlerine Ve Ölüm Olgusuna Feminist Film Kuramı Çerçevesinde Anamorfotik Bakış*, Sinefilozofi Dergisi. Feride Çiçekoğlu, Yağmur Nuhurat (2021) *Tiyatronun "Çevirme İşİ": Pelin Esmer Filmleri Üzerinden Cinsiyetlendirilmiş Duygusal Emek*. Aysun Akıncı Yüksel (2019). *"İnce Şeylerin Peşinde Bir Yönetmen: Pelin Esmer"*, Kadının Kamerasından-2000 Sonrası Türkiye'de Kadın Yönetmenler Kitabı içinde.Ed. Sevcan Sönmez, Hale Satıcı. Neticede anlatı açısından genel olarak Pelin Esmer sinemasını inceleyen bir çalışma yapılmamıştır. Bu çalışmalar Pelin Esmer'in tüm filmleri dahilinde yapılmamıştır. Bu tezde tüm filmleriyle Pelin Esmer Sineması'nın anlatısı incelenecek ve Pelin Esmer'in klasik anlatı kalıplarını yıkarak melez bir anlatı tercih ettiği görülecektir.

1. BÖLÜM ANLATI KAVRAMINA GENEL BAKIŞ VE ANLATIBİLİM ÇALIŞMLARI

Anlatı hep vardır, tıpkı yaşam gibi...

Roland Barthes

Anlatının Türkçe’de sözlük anlamı ‘ayrıntılarıyla anlatma’¹ şeklinde tanımlanmıştır. Fakat bu tanım kavramı anlatmak için yeterli değildir. Anlatı kavramı birçok ögeyi içinde bulunduran, farklı perspektiflerden bakılmaya ihtiyaç duyan ve tüm sanat dallarını da kapsayan çatı bir kavramdır. Bu yüzden tanımlama yaparken daha kolektif bir bakış açısıyla, farklı dinamikler göz önünde bulundurularak ele alınması gerekir. Anlatıbilim üzerine çalışmalar yapan kuramcılar kavramı farklı şekillerde tanımlamış olsalar da hepsinin üzerinde durduğu bazı temel öğeler değişmez. Bu öğeler; zaman, uzam, karakter, eylemler, olaylar, çatışma, neden sonuç ilişkisi, anlatıcının konumu ve alımlayıcının konumudur. (Yaren, 2016: 167). Bir anlatının anlatı olabilmesi için temelde bir anlatıcı ve anlatılan en az iki olay ya da durumun mantıksal bir çerçevede bağlanması gerekir. Aynı zamanda anlatılanın belli bir zaman ve mekan içinde gerçekleşmesi gelmektedir. Bir anlatıdan bahsedebilmek için bir anlatıcının kesinlikle olması gerektiği gibi her anlatının bir de alıcısı vardır ve anlatıyı çözümlemek için anlatının bir parçası olan alımlayıcı da önem kazanır (Mutlu, 1998: 41). Günümüzde anlatıbilimin öğelerine alımlayıcının konumu da eklenmiştir. İnsanlar sadece anlatıyı üreten konumunda değil aynı zamanda onun alıcısıdır da. Çünkü anlatı kavramına yorumlarıyla birlikte alımlayıcı da katılım sağlayıp katkıda bulunabilir ve anlatı, göndericiyle alıcının karşılıklı olarak iletişimi ve etkileşimini kapsar (Yaktıl: 1995: 126). Alımlayıcının çıkarımlarının anlatı yapısında özel bir rolü vardır (Chatman, 1975: 305). Aktarılan ve alıcıya ulaşan olay ya da durumun birbirini desteklemesi, bir araya geldiğinde anlamlı bir bütün oluşturması önemlidir. Birbiriyle alakası olmayan, arasında neden sonuç bağlantısı kurulamayan aktarımlar anlatı olarak değerlendirilemez (Buckland, 2018: 46-47). Bir anlatıdan söz edebilmek için bir başlangıça, onu sonuca götürecek gelişmelere ve bir sonuca ihtiyaç vardır. Burada anlatıyı öykü ya da olay örgüsü ile karıştırmamak gerekir. Olay örgüsü de öykü de giriş, gelişme ve sonuçtan oluşur. Fakat öykü karakterlerin yaşadığı olaylar ya

¹ <https://sozluk.gov.tr/> bknz: Anlatı

da durumlar bütünüyken olay örgüsü öykünün kısa bir özetidir. Anlatı ise giriş, gelişme ve sonucun ifade edilme şeklini, nasıl birleştirildiğini ve oluşturulduğunu gösterir (Koller, 2011: 63- 64). Anlatı olay örgüsünü ve öyküyü içine alan bir kavramdır. Anlatıcı olayı ya da durumu anlatırken bir seçim yapar. Seçtiği sanat dalı, kullandığı aracı onu belli anlatı kalıplarının içine anında çeker. Edebiyat için sözlere ve film için de görüntülere ihtiyaç vardır ve bu bile ilk anlatısal kalıbı oluşturur. Bu kalıplar ve anlatırken yapılan söylemsel seçimler anlatıbilimin konusudur. Olay örgüsü aktarılırken yapılan kurgu sırası, bazı noktaların öne çıkarılması ya da geri plana atılması, hızın değişkenliği planlanmaktadır (Erus, 1999 : 6). Anlatıbilim bu planlama ve düzenlemeyle ilgilenir. Tüm sanat eserleri bir dildir dolayısıyla anlatılardan meydana gelir. Bu dilin çözülmesi anlatıların çözülmesidir. Fakat farklı sanat dalları farklı dil yapısı özellikleri gösterirler. Burada farklı inceleme tarzları ortaya çıkmıştır.

1. İlk Anlatı Çalışmaları ve Poetika

Anlatı kavramının bilinen ilk kullanımı Antik Yunan Felsefesi'ne dayanmaktadır ve anlatı kavramının kökenini daha iyi anlamak için Platon ve Aristoteles'in eserleri temel kaynaklardır. Bu filozoflar sanat formlarının anlatı biçimlerini çözümleyerek bugünkü anlatıbiliminin kökenini oluşturmuşlardır.

Platon ve Aristoteles'in eserlerine baktığımızda karşımıza bazı temel kavramlar çıkar. Bu kavramların başında 'Diegesis ve Mimesis' yani 'öyküleme ve öykünme' gelir. Platon *Devlet* adlı eserinde sanat formlarının anlatı biçimini ikiye ayırmış ve bu iki kavramı kullanmıştır. Platon'a göre diegesis kavramı yaşanmış ya da tasarlanmış birtakım olayların anlatılması ve öykü haline getirilmesidir. Mimesis kavramı, sanatçının olayı yahut durumu anlatırken gerçek dünyayı temsil eden imgeler kullanması ve taklit etmesidir. Platon *Devlet* eserinde bu iki kavramın anlatıya olan işlevsel katkıları üzerinden değerlendirmeler yapar ve anlatının dilsel bir etkinlik olduğunu dile getiren, bunu savunan filozofların başında gelir (Bordwell, 1985: 16).

Devlet eseri anlatıbilim için önemli bir kaynak olarak görülse de anlatı kavramını ilk kez kullanan klasik mantığın kurucusu Aristoteles'tir. Aristoteles anlatı kavramını ilk kez *Poetika* adlı eserinde kullanmış ve bu kavram literatüre de bu eser ile girmiştir (Aristoteles, 2020: 7). *Poetika*, Aristoteles'in sanat anlayışı ve şiir sanatı üzerine kaleme aldığı bir eserdir. Platon'un taklitçi sanat

eleştirilerine bir gönderme ve yanıt olarak görülür. Günümüze yalnızca Tragedya bölümü ulaşan eserde Aristoteles temelde ‘sanat nedir’ sorusunun yanıtını aramıştır. *Poetika*’da her ne kadar şiir sanatını ele almış olsa da tüm sanat eserlerine uyarlanabilecek klasik anlatı prensiplerinin çerçevesini ilk kez çizmiştir.

Aristoteles sanatın varlığını sorgularken bizi yine mimesis kavramına götürür ve ona göre “Sanatların hepsi ana hatlarıyla öyle ya da böyle mimesistir.” (Aristoteles, 2020:1) *Poetika* eserinde ‘Mimesis’ kavramı Türkçe’ye taklit olarak çevrilmiştir ve genel kanı olarak taklit çevirisi kullanılmaktadır. Fakat bu kavramın Türkçe karşılığı konusunda farklı yorumlar mevcuttur. Kuramcılar ve çevirmenler bu kavramın karşılığını bulurken farklı görüşler sunmuşlar. Berna Moran, kelimenin Türkçe’de tam anlamıyla karşılığı olmadığını öne sürer ve ona göre kelimenin en yakın mana da Türkçe karşılığı yansıtmadır. Kendi eserinde kavramın Türkçe’sini yansıtmaya olarak kullanmıştır (Moran, 2002 : 22). *Poetika* kitabının çevirmenlerinden biri olan Ömer Aygün’de taklit kavramının yetersiz olduğunu söyler. Kelimenin günümüzde görsel sanatlar üzerinden de sıklıkla kullanılması dolayısıyla daha tümel düşünülmesi gerektiğini ve bu sebeple temsil şeklinde çevirmenin daha doğru olduğunu belirtir.² Fakat yaygın kullanımdan ayrılmamak için o da taklit olarak çevirmiştir. Daha geniş bir bakış açısıyla bakılırsa mimesis kavramı insanın doğayı ve evreni taklit etmesi, onu yansıtmaya ve ondan temsiller ortaya koymasına manasına gelmektedir. Aristoteles, Platon’dan farklı olarak bu kavramı daha kuramsal bir forma taşımıştır. Mimesis kavramına Aristoteles’in bakışı gerçeklik noktasında Platon’dan ayrılır. Çünkü Platon’un mimesis olarak adlandırdığı kavram idealar dünyasına aittir ve idealar dünyasında karşılık bulur.

Platon’a göre evrende her şey sürekli olarak değişim gösterir. Değişimin ve dönüşümün olduğu bir dünyada da gerçekten söz edilemez. Bu sebeple yaşadığımız evreni ‘İdealar Dünyası’ yani gerçek olduğundan emin olamayacağız, yanılsama yaratan dünya olarak tanımlar. Ona göre somut olan şeyler dahi bir yanılsamadan ibarettir. Bu düşüncesini sinemasal tartışmalarda da sıkça kullanılan mağara alegorisi adı altında örneklendirmektedir. Mağara alegorisini, yerin altında bir mağarada elleri ve ayakları zincire bağlanan insanlar üzerinden açıklar. Bu insanlar gerçek yaşamın ne olduğunu hiç bilmezler. Çünkü hayatları boyunca bu mağarada kalmışlardır ve önlerindeki

² Aristoteles. (2020). “*Poetika*” Çev. Ari Çokona- Ömer Aygün, Türkiye İş Bankası Yayınları içinde Ömer Aygün açıklamalar 1. Bölüm, s.85.

mağara duvarı haricinde hiçbir şey görmemişlerdir. Kafalarını dahi çevirmeleri yasaktır, hareketsiz şekilde yalnızca önlerine bakmaktadırlar. Bu insanların tek gerçekliği gördükleri bu duvardan ibarettir. Başka insanlar mağara duvarlarının arkasından mağaraya sızan ışıkla ayakları zincirli bu insanlara gölge oyunu yapar ve onlara hayvan ve insan figürleri göstererek figürlerin gölgesiyle onları yanıltırlar. Mağaradan başka bir yerde hiç olmamış ve hatta kafalarını dahi çeviremeyen bu zincirli insanlar, önlerinde oynatılan bu gölgeleri gerçek sanırlar ve bir gölgeden ibaret olduğunu bilemezler. Platon, ışık ve gölge oyunları ile ortaya çıkan bu silüetlerin zihinlerinde gerçeklik yanılsaması yarattığını söyler. Bu örnekten yola çıkarak zihnin gerçek olarak kabul ettiği şeylerin bir sanrı olduğunu, olabileceğini yani bilinemezliğini dile getirir. İdealar dünyası gerçek dünyanın bir yansımasıdır ve dünyadaki her şey bir yanılsamadan ibarettir (Platon, 2010: 231). Platon'un gerçeği ya da gerçekliği sorgulayarak ortaya attığı idealar dünyası kavramı Platon'un tüm düşünce dünyasını etkilediği gibi sanatsal eleştirilerinin de temel sorunsalı halini alır ve sanat eserlerini idealar dünyası üzerinden yorumlar. Gerçekliğinden emin olamayacağımız idealar dünyası görüşünden yola çıkarak mimesisi de idealar dünyasına ait bir kavram olarak değerlendirir. İnsan sanat eseri ortaya koyduğunda yaşadığı idealar dünyasından temsiller bulur ve onları taklit eder. Aristoteles ile tam da bu noktada ayrışır. Çünkü öğrencisi olan ve doğayla iç içe bir yaşam süren Aristoteles evrenin bir yanılsamadan ibaret olduğunu kabul etmez. Ona göre, doğada var olan her şey gerçektir. İdealar Dünyası kavramını mistik ve gizemli bulur ve böyle bir kavramın çözümücü bir kavram olamayacağını dile getirir. Ona göre gerçeklik kavramı bir idea olarak incelenemez, gerçeklik biçimsel olarak varlığın kendisinde vardır (Biber, 2006: 125). Aristoteles Platon'un kavramlarını farklı şekilde kullanır. O da sanatın mimesis olduğunu söyler fakat temsil ya da taklit edilenin gerçek olarak gördüğü doğadan, insanlardan, yaşanan olaylardan veyahut durumlardan yola çıkarak ortaya koyulduğunu söyler. Aristoteles'e göre sanat gerçekliğin, gerçek olanın mimesisi yani gerçeğin temsidir. Burada bahsedilenden taklit ve temsil tanımlamasından yaşamın olduğu gibi aktarılması anlaşılmamalıdır. Aristoteles sanatçının doğayı birebir taklit ettiğini savunmaz, sanatı doğanın bir tamamlayıcısı olarak görür (Aristoteles, 1997: 85). Sanatçı ortaya çıkardığı esere yaşamdan ayrıntılar katar. Bunlar rastlantısal olabilir, esere anlam katacağına inandığı tercihler olabilir. Yaşamdan nelerin seçilip aktarılacağı, neyin vurgulanacağı ve nasıl

kurgulanacağı belirli ilişkiler kurularak olay örgüsü haline getirilir. Sanatsal üretim tarihten bu noktada ayrılır (Moran, 2002: 29). Gerçeğin hep peşinde ama hep yanılgısındadır yani mimesistir.

Aristoteles, *Poetika*'sında mimesis kavramını çözümler ve mimesisin yani insanın taklit etme eğiliminin yaratılışında olduğunu ve bu eğilimin onu diğer canlı varlıklardan ayırıştırıcı bir özellik taşıdığını dile getirir. İnsanlar var oldukları günden bu yana gördükleri çevre ve yaşamlarını kendilerince yorumlayarak anlatma eğilimi içindedir. İlk zamanlarda sözlü kültür vasıtasıyla ilerleyen bu aktarım mağara resimleriyle ve ilk yazılı eserlerle günümüze kadar ulaşmıştır. Bilinen ilk sanat yapıtlarından mağara resimlerine bakıldığında genellikle insanların avlanma, ölüm gibi yaşamlarını resmettiklerini görürüz. Buradan da çıkarılacağı üzere insan gördüğü, gözlemlediği ve yaşadığı çevreden yola çıkarak sanatsal üretimine başlamıştır. Avcılık ve toplayıcılık ile hayatını idame ettiren insanlar bu serüvenlerini mağara duvarlarına taşımışlardır. Bu resimlere baktığımızda o dönemin insanları ve toplumu hakkında birçok şey söyleyebiliriz. Çünkü insanlar yaşamlarını temsil eden eserler ortaya koymuşlardır. Temsiller aracılığıyla yorumladıkları üretimler, sanatsal yapıtları var etmiştir. Aristoteles'e göre insanlar ister geçmişte olanı ister yaşadıkları zamanda gerçekleşeni isterlerse anlatılanları ya da olması gerektiğini düşündüklerini ortaya koysunlar. Temelde hepsi bir temsildir, bir yansıtmadır, var olan ve gözlemlenen başka bir şeyin yorumlanmasıdır.

Aynı zamanda insanın bu eğilimi insan için bir ihtiyaç halindedir ve doğuştandır. Üretmek ve hayatı yorumlama isteği ve arzusu insanın bundan haz almasını sağlar. Aristoteles'in de desteklediği gibi insanın taklit/temsil etmekten aldığı zevk ve hazdan dolayı sanatsal üretime duyduğu arzu ve istediği de artmaktadır. Bu görüşe Roland Barthes farklı bir noktadan yaklaşır. Ona göre bir romanı tutkuyla okumamızın temelinde yatan anlam tutkusudur. Keza bu edebi eserler dışında da tüm sanat dalları için geçerli olabilir. Anlamı bulmak, ona ulaşmak tutkusal bir faaliyettir. Aynı zamanda anlatmanın da bir tutku olduğunu dile getirir. Alımlayıcının anlam tutkusunun peşinden koşma isteği anlatmanın tutkusundan gelmektedir ve aslolanı dilin serüveni olarak tanımlamaktadır. (Barthes, 1988: 72). Burada Aristoteles ve Barthes farklı yorumlamalarda bulunmuş olsa da ortak düşünce tutku ve haz alma duygusudur. Anlamın peşinden koşmak ve onu ortaya çıkarmak adına anlatmak bir tutkudur ve insana haz verir. Tüm anlatılar bu tutkunun bir ürünüdür.

Aristoteles'in bugün sanat felsefesinde sıklıkla kullanılan bir başka kavramı katharsistir. Bu kavram türkçeye 'arınma' olarak çevirilmiştir. Günümüzde tıbbi anlamda iyileşme, stresten ve toksinlerden kurtulma hem zihinsel hem de ruhsal olarak rahatlama şeklinde de sıklıkla kullanılan bir kavramdır (Can, 2006: 63). Aristoteles sanatsal üretimi bir ihtiyaç olarak görmenin yanı sıra tüketimin de bir ihtiyaç olduğunu dile getirir. İnsanlar haz aldıkları için sanatsal anlatılar oluştururlar. Aynı zamanda sanatsal anlatıların alımlayıcısı olma ihtiyacı hissederler. Çünkü sanatın kişide uyandırdığı duygu onda bir rahatlama ve arınma sağlamaktadır. Aristoteles'in ortaya attığı kuramsal çerçevede sanat yapıtları mimesis ile başlar katharsise doğru gider ve bu kavram ile son bulur. Bir sanat yapıtının temel amacı alımlayıcısını katharsise ulaştırabilmektir (Bayır, 2018: 44). Aristoteles *Poetika*'da bu kavramdan yalnızca bir kez bahsetmiş eserin genelinde sanatsal üretimin ortaya çıkma sebepleri ve mimetik özellikleri üzerinde durmuştur.

Aristoteles, *Poetika*'sında taklit (temsil) olarak nitelendirdiği şiir sanatının diğerlerinden üç şekilde ayrışabileceğini söyler. Sanat yapıtı ortaya çıkarılırken kullanılan araç, bu unsurların ilkidir ve günümüzde şiirden ziyade tüm sanat eserleri için söylenebilir. Sanatçı edebiyatta sözleri, sinemada hareketli görüntüleri kullanacaktır ve yaptığı araçsal seçim onun sanat türünü belirleyecek olan ilk şeydir. İkincisi şiirin taklit ettiği nesnedir. Aristoteles şiir sanatı için taklit edilen insansa ortaya çıkarmanın ozan olduğunu dile getirmiş, insan dışı varlıkları taklit eden eserleri sanatsal görmemiştir. Bu unsurun kişisel bir bakış açısı, kişisel bir eleştiri niteliği taşıdığı ve günümüz anlatıbilim çalışmaları içinde kabul görmediğini söylemek mümkündür. Üçüncü unsur, taklit edilenin tarzıdır. Ozanın kendine has oluşturduğu tarz eserin özgünlüğünü ortaya koyacaktır (Aristoteles, 2020:1). Taklit edilen nesne dışında bugün bu diğer iki unsurun şiir dışında tüm sanat eserleri için geçerliliğini sürdürdüğü söylenebilir. Görüldüğü üzere, Aristoteles'in şiir sanatı üzerine ortaya koyduğu anlatı şeması var olanı yorumlamaktan ve ortak bir söylem geliştirmekten ziyade olması gerekli diye düşündüğü, ideal olarak gördüğü şiir sanatını tarif etmektedir. Şiir sanatına nitelik katacak bir şema çizer (Güleç, 2014: 9). Ortaya koyduğu bu şemayı tüm sanat formları üzerinden düşünürsek 'sanat nedir' sorusuyla başlayıp 'sanat nasıl olmalıdır' sorusunun cevapları üzerine yoğunlaşmıştır. Günümüz sanat anlatılarını incelemek için şema olarak yetersiz kalabilir yine de *Poetika* bugün anlatı kuramının temelini oluşturan bir eserdir. Bunun en önemli

sebebi eserin ilk defa klasik anlatı prensiplerini kuramsallaştırmış olmasıdır. Bu anlamdaki bilinen ilk eserdir ve anlatıbilim için öncü bir eser olup sonraki çalışmalara ışık tutmuştur.

1. 2. Klasik Dönem Anlatıbilim Çalışmaları

Anlatı kavramının ortaya çıkışı ve anlatıların sorgulanması çok eski dönemlere dayanmış olsa da anlatının kuramsal bir form kazanması ve akademik araştırmalar için bilimsel bir yöntem haline dönüşmesi 19. yüzyıla denk gelmektedir. Anlatıbilimini ortaya çıkaran bu çalışmalara baktığımızda edebi eserlerin incelenmesi ile ortaya çıktığı görülür. Günümüze gelindiğindeyse anlatıbilim birçok farklı bilim dalını ve disiplini bünyesinde barındıran ve bu disiplinlerle çok yönlü ilişkiler kuran bir bilim dalıdır.³ Ortaya çıktığı günden bu yana çalışma sahasını her geçen gün genişletmiştir ve psikoloji, feminizm, siyaset, tarih, sinema gibi farklı dallarda da çalışılmıştır. Dinamik bir çalışma sahası olan anlatıbilim her geçen gün geliştirilmeye de devam edecektir.

Anlatıbilim, anlatıları inceleyen, incelemeye konu olan eserlerin üslup olarak tercihlerini belirleyen ve eserlerin bir nevi gramerini ortaya çıkaran bir bilim dalıdır. Anlatıbilim, hikaye anlatımının olay örgüsü, karakter, bakış açısı ve temalar gibi unsurlarının nasıl etkileşime geçtiği ve nasıl birleştirildiğini araştırır. Anlatıbilimi üzerine çalışmalar yapan Manfred Jahn *Anlatı Teorisi El Kitabı* adlı eserinde anlatıbilim kavramını ‘anlatı yapılarının teorisi’ olarak tanımlar. Anlatı olgusunu bir yapı olarak kabul eder ve bu yapıyı önce ayırıştırıp parçalamak ve ortaya çıkan parçaların işlevsel özelliklerini belirlemeye çalışmak şeklinde anlatıbilimi açıklar (Jahn, 2020: 43).

Anlatı kavramı bu tanımdan da anlaşılacağı üzere yapıyla ve yapısalcılıkla ilişkilidir. Çünkü anlatıbilim, yapısalcı araştırmacıların çalışmaları ile bilimsel bir form kazanmıştır. Roland Barthes, Umberto Eco, Christian Metz, Gerard Genette, Tzvetan Todorov gibi yapısalcılığın önemli isimleri 1969 yılında Fransız *Communications* dergisinin “Anlatının Yapısal Analizi” özel sayısında (ilk

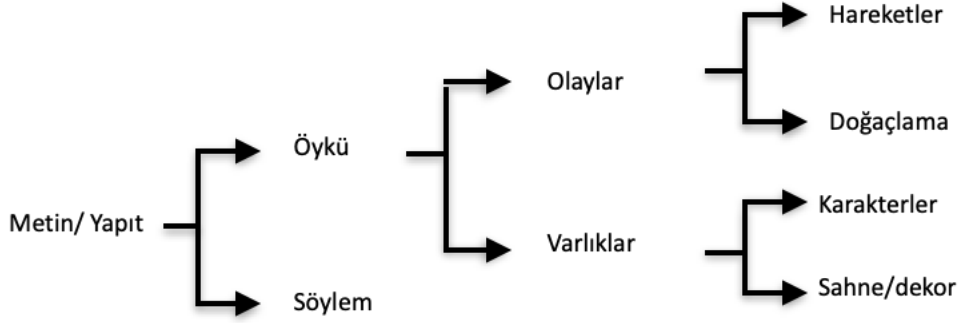
³ bkz. Günümüzde anlatıbilim dalları; psikanalitik anlatıbilimi (Brooks 1984), tarih yazımına dayalı anlatıbilimi (Cohn 1999), mümkün dünyaların anlatıbilimi (Ryan 1991; 1998; Ronen 1994; Guetenberg 2000), hukuki anlatıbilimi (Brooks ve Gewirtz, eds. 1996); feminist anlatıbilimi (Warhol 1989; Lanser 1992; Mezei, ed. 1996), cinsiyet araştırmaları anlatıbilimi (Nünning ve Nünning, eds. 2004), bilişsel anlatıbilimi (Perry 1979, Sternberg 1993 [1978], Jahn 1997), “doğal anlatıbilimi”i (Fludernik 1996), postmodernist anlatıbilimi (McHale 1987, 1992; Currie 1998), sözbilimsel (rhetorical) anlatıbilimi (Phelan 1996, Kearns 1999), kültür araştırmaları anlatıbilimi (Nünning 2000), türler ötesi (transgeneric) anlatıbilimi (Nünning and Nünning, eds. 2002, Hühn 2004), siyasal anlatıbilimi (Bal, ed, 2004) ve psiko-anlatıbilimi (Bortolussi and Dixon 2003) [psikometrik deneysel yaklaşımı içermektedir. Jahn, M. (2020) “Anlatıbilim Anlatı Teorisinin El Kitabı” çev. Bahar Dervişcemaloğlu, Dergah Yayınları, İstanbul, 46.

kez 1966 yılında çıkmıştır.) anlatıbilimi'ni bir disiplin olarak şekillendirmişlerdir. Anlatıbilimi terimini ilk kez anlatı ve bilim kelimelerini birleştirerek *Dekameron'un Grameri* (Grammarire du Decameron) kitabıyla Tzvetan Todorov kullanmıştır. Kitabında Dilbilimin babası olarak tanınan Ferdinand de Saussure'un yöntemi üzerinden Boccacio'nun *Dekameron Hikayeleri*'ni incelemiştir (Devişcemaloğlu, 2016: 29). *Dekameron'un Grameri* kitabı anlatıbilim kavramını literatüre kazandırdığı için önemli bir eser olarak kabul edilir.

Anlatıbilim çalışmalarının geneline bakıldığında her ne kadar farklı kavramlar çerçevesinde açıklanmış, farklı bakış açılarıyla kuram geliştirilmiş olsa da Aristoteles'ten beri anlatı kavramının iki temel bileşen üzerinden çözümlendiği görülür. Aristo'nun ortaya attığı lodos yani gerçeği yansıtan söz ve mitos (duyulmuş veya hayal edilmiş olan) yani olay örgüsü kavramları anlatıbilimin temel bileşen ayrımı olmaya devam etmiştir. Bu ikili karşıtlık farklı kuramcılar tarafından farklı kavramlar özelinde benimsenmiş olsa da tüm kuramcılar bu ikiliği metni anlatısal anlamda incelemek için bir yol haritası kabul etmiştir.

Chatman yapısalcı çalışmaların geneline baktığında bu kişi bileşeni öykü ve söylem şeklinde ayırır. Öykü olarak tanımladığı anlatının içeriğini oluştururken söylem dediği anlatının ifade ediliş şeklidir. Biraz daha açmak gerekirse içerik eserdeki anlatı öğelerinin eylemsel zinciridir. Söylem yani ifade ise içeriğin ortaya çıkarılış biçimi, üslubudur. Bu iki bileşeni sorgulamak için temelde iki soru sorulur; ne ve nasıl? Anlatıya sorulan ne sorusu öyküyü, nasıl sorusu söylemi ortaya çıkaracaktır (Chatman, 2007: 17). Bu iki bileşeni çözümlmek anlatı yapısını çözümlemenin temelini oluşturmaktadır. Bu iki bileşenin de kendi içinde kırılımları olur ve bu alt kırılımlarla en küçük anlatı birimine kadar gidilmektedir. Chatman *Toward a Theory of Narrative* yazısında eseri incelerken izlenecek yolu, nelerin anlatıbilimsel incelemeye dahil edileceğini şu şekilde şematize etmiştir: ⁴

⁴ Chatman, S. (1975) "Towards a Theory of Narrative", New Literary History Vol.6 No. 2, On Narrative and Narratives (Winter, 1975), pp. 295-318.



Chatman, şemasında metnin temel iki bileşininden biri olan öyküyü detaylandırır ve alt kırımlarında olaylar ve varlıklar diye bir iki ayırım daha yer alır. Olaylar, metinde gerçekleşen tüm hareketleri ve doğaçlama unsurları da kapsarken varlıklar karakterler ve mekansal unsurları da içerir. Tüm bu alt kırımlar anlatıbilimin çalışma alanıdır. Öykü içindeki bu kırımlar anlatıya anlam katar ve geliştirir.

1.2.1. Yapısalcıların Anlatıbilim Çalışmalarına Katkıları

Anlatıbilimi daha iyi anlamak için öncelikle yapısalcılığı incelemek gerekir. Yapısalcılık anlatıyı çözümleme yöntemlerinden biridir ve anlatıbilim için önemlidir. Çünkü yapısalcılık bugün anlatıbilim çalışmalarına yön vermiştir. Anlatıbilime kuramsal bir form kazandıran yapısalcılık, anlamı olan her şeyi çözümlemek için kullanılan birçok farklı yaklaşımı kapsayan bir terimdir. Yapısalcılara göre anlamlı olan her şey incelenebilir bir metin, bir yapıdır ve çözümlenmeye açıktır (Hunt, Marland, Rawle, 2012: 42). Onlar çözümlemek için parçalara ayırdıkları yapıları betimlerler. Burada bahsi geçen betimleme yapısalcılar için salt olarak somut bir eseri betimlemek değildir. Todorov, eserleri incelerken (Edebiyat üzerinden örnekler) içerden ve dışardan olmak üzere iki bakış açısı olduğunu ve yapısalcıların içerden bakış açısıyla eserleri çözümlediklerini dile getirir (Todorov, 1977: 87). Yani incelenenin altındaki yapıyı görmenin ve derinlemesine bakmanın çözümlemenin temelini oluşturacağına, çözümlenenin bu şekilde anlam kazanacağına vurgu yapar.

Yapısalcılar, anlatıyı çözümlerken parçalara ayırdıkları yapıların bir bütün olarak anlam ifade etmesi gerektiğini söylerler. Aynı zamanda anlatıyı çözümlerken anlatı gerçekte neyi temsil ediyor bakışından ziyade anlatı ortaya çıkaran yasaların ne olduğunu bulmaya ve evrensel bir anlatı

yapısı ortaya çıkarmaya çalışmışlardır (Atabek, 1992: 340). Dil, göstergeler, kodlar, metaforlar yapısalcıların inceledikleri olgulardır ve hepsi anlatının bir parçasıdır, anlatının birimlerini besler. Anlatıbilimciler, incelenen metinlerde bu kavramların üzerinde durur ve bu kavramlar yoluyla formalize edip çözümlediklerini bilimselleştirmeye çalışırlar. Anlatıbilimcilerin temel amacı yapıları parçalara ayırmak ve ayrılan yapılar üzerinden gidilen çözümlemede olasılıklar ortaya çıkarmak ve bunları belirli bir şema üzerinden incelemek ve geliştirmektir (Chatman, 2008: 17). Farklı yöntemler üzerinden şekillense de anlatıbilimcilerin ortak amacının anlatıları şematikleştirmek olduğu görülür ve yapısalcıların da temelde ilgilendiği bu şemalardır.

Yapısalcılar anlatıları işlevsellikleriyle incelemişlerdir. Parçalara ayırdıkları her bir yapının kendi içinde işlevleri üzerinden şemalar oluşturmuşlardır. Buradan da çıkarılacağı gibi yapısalcılar tüm anlatıların bir işlevi olduğunu savunurlar. Roland Barthes, bunu şöyle ifade eder: "Her şeyin bir anlamı vardır ya da hiçbir şeyin bir anlamı yoktur. Bir başka deyişle sanat gürültüyü bilmez" (Barthes, 1988: 22). Barthes'ın bu cümlesinden de anlaşılacağı gibi eserdeki en küçük anlatı yapısı dahi işlevseldir ve incelenebilir. Metinde yer alan hiçbir öge rastlantısal olarak eklenemez. Alımlayıcının önüne sunulan her detay öykünün içine bilinçli bir tercih olarak eklenmiştir. İşlevsel olmayan öğeler bir gürültüden ibarettir ve gürültünün sanat yapıtı içinde anlamı yoktur. Eserde anlamsız gibi duran ve gürültü olarak adlandırabileceğimiz bir yapı varsa dahi en kötü ihtimalle anlamsızlığıyla bir işlev ortaya koyar. Fakat her anlatı aynı değerde işlevsel değildir. Her anlatının işlevsellik düzeyi birbirinden farklıdır ve farklı işlevsellik düzeyleriyle birbirine bağlanır. Anlatının türü, kullanım şekli, olay örgüsü içindeki konumu işlevsellik düzeyini belirleyebileceği gibi toplum ve kültür de burada belirleyici olabilir. Bir anlatı yapısı bir kültür çevresi içinde çok işlevsel bir anlam ortaya koyarken farklı bir toplum ya da kültür çevresi tarafından algılanamayabilir veya çok işlevsel bulunamayabilir.

Yapısalcılık Ferdinand de Saussure'ün dil bilim çalışmalarını kökten değişime uğratan *Genel Dilbilim Dersleri* adlı kitabıyla ortaya çıkmıştır ve yapısalcılar onun çalışmalarını temel alarak prensipleri geliştirmiş ve şekillendirmiştir. Eserin dil bilim çalışmalarını kökten değişime uğratmasının sebebi Saussure'un o güne kadar gelen dilin incelenme tarzından farklı bir yol izlemesidir. Saussure dili sistematik bir yapı olarak görür ve ona göre sözcükler rastgele, tesadüfi ve anlamsız bir şekilde bir araya gelmiş şeyler değildir. Dil, başlı başına incelenebilecek bir yapıdır.

Dilin kendi içinde bir dizilimi ve bu dizilimi oluşturan bir sistemi vardır. Bu düşüncesini satranç oyunu üzerinden anlatır. Satrançta taşların ham maddesinin bir önemi yoktur. Önemli olan taşların birbiri arasındaki ilişkidir. Eğer satranç taşlarına fazladan bir ekleme ya da çıkarma yapılırsa oyunun sistemi değişime uğrar. Aynı kurallar doğrultusunda oynanamaz hale gelir. Satranç oyuncusunun böyle bir durumda oyunun kurallarını tekrardan yazması ve oyunun sistemini belirlemesi gerekir. Dilbilimci de tıpkı satranç oyuncusu gibi taşlarla tek başına uğraşmak yerine taşların birbirleri ile ilişkileri üzerine düşünmelidir (Eyi, 2021: 149). Taşların arasındaki ilişkinin satrancı oluşturması gibi sesler, bir sistem içerisinde dili var etmişlerdir. Bu sistem incelenmeye açıktır ve yapısalcılara göre bu inceleme eş zamanlı bir incelemedir. Eş zamanlı inceleme dilin yapısı ve sistematigi incelenirken belirli bir zaman dilimini dikkate alır. Eş zamanlı incelemenin karşıtı art zamanlıysa dil olaylarının tarihsel değişimlerini, farklı zamanlardaki dil olaylarını dikkate almaktadır (Moran, 2002: 187). Saussure tıpkı satranç oyununda olduğu gibi dili eş zamanlı incelemek gerektiği kanısındadır. Çünkü satranç oyununun tarihçesi oyunun sistematigine etki etmez. Bu düşünceden yola çıkan yapısalcılara göre, dilbilimde de anlatıbilimde de önemli olan sistemin kendi zamanıdır. İncelenen yapıtın zamanı alımlayıcının gerçek yaşamdaki zamanıyla aynı olmayabilir. Örneğin bir film geçmiş zamanda geçen bir olayı anlatabilir ya da bir roman fantastik bir dünya aktarırken kendi zamanını yaratır. Böyle durumlarda filmin ya da romanın incelemesi olayların ait olduğu eserin içindeki zaman göz önünde bulundurularak incelenmelidir. Eseri oluşturanın yaşadığı zaman, alımlayıcının yaşadığı zaman ya da eserin örneğin film türünün tarihsel süreçleri ve değişimi anlatıbilimin konusu değildir. İnceleme dışında olmalıdır.

Dilin sistematiginin aynı zamanda mantıksal olması gerekir. Saussure bunu kağıt örneğiyle destekler ve dili bir kağıt olarak düşünür. Kağıdın ön yüzü düşünce, arka yüzü sestten oluşur ve eğer siz bir tarafı keserseniz diğer tarafta otomatik olarak kesilecektir (Saussure, 1998: 169). Buradan da çıkarılacağı gibi düşünce ve dil birbirinden ayrılamazlar ve birbirlerini destekler. Yapısalcıların anlatıbilim çalışmalarında Saussure'ün çalışmalarını temel almalarının sebebi anlatıyı bir dil gibi konumlandırmalarıdır. Onlar dili çözümleme yöntemlerini anlatılar üzerinden uygularlar. Anlatıyı oluşturan sistematigin de kendi içinde anlamlı olması gerektiğini savunurlar. Chatman anlatının anlamlı ve tutarlı olması için şu örnek önermeyi verir: “Peter hastalandı. Peter öldü. Peter gömüldü. şeklinde gelişen bir önermede Peter’in aynı kişi olduğu varsayılır.” (Chatman,

1975: 306). Bu önermede de görüldüğü gibi tutarlılığı sağlamanın temelinde anlatı varlıklarının olaylar arasında sabit kalması ve sürekli olması gerekir. Dil ve düşüncenin birbirini desteklemesi gerektiği gibi anlatılarda da olaylar veya durumlar arasında anlatı varlıkları aracılığıyla mantıksal bir neden sonuç ilişkisi varsayılabilir olmalıdır.

Saussure bugün yalnızca dilbilimin babası olarak değil aynı zamanda Göstergebilim'in de kurucusu olarak tanınır. Dili çözümlemek için ortaya attığı kavramların başında gösterge gelir. Ona göre dil, kavramları belirten bir göstergeler dizesidir. Gösterge de anlatıbilimde olduğu gibi ikili karşıtlık ilkesiyle açıklanır. Bu ikili karşıtlıklar Göstergebilim için gösteren ve gösterilenden oluşur (Saussure, 1998: 109). Gösteren biçim, gösterilen anlamdır ve aralarındaki ilişki toplumsaldır. Bugün *Genel Dilbilim Dersleri'nin* Göstergebilim'in ve anlatıbilim'in önünü açması bu iki disiplinin aralarındaki ilişkiyi sorgulamamıza sebep olur. Anlatılar göstergebilimsel yapılar mıdır?⁵ sorusu akıllara gelebilir. Hem Göstergebilim'in hem de söylemsel çözümlemelerin bugün sıklıkla metin olarak anlatılara başvurduğunu görürüz (Küngerü, 2016: 35). Dolayısıyla göstergebilimle organik bir bağı olduğunu söylemek mümkündür. Bugün anlatıbilim, Göstergebilim'de olduğu gibi birçok farklı disiplini besleyen ve bu disiplinlerden beslenen bir konumdur.

Yapısalcılar burada da Saussure'ün analiz mantığı üzerinden gitmişler anlatı metinlerini çözümlerken Saussure'un ortaya attığı gösteren ve gösterilen ikili karşıtlığını farklı şekilde kullanmışlardır. Anlatıbilim çalışmaları yapan kuramcıların geneli bu ayrımı söylem (sunuş kipi) ve öykü (eylem dizisi) olarak ayırır. Söylem anlatıbilimi (discourse narratology) metnin üslubunu analiz eder. Öykü anlatıbilimi (story narratology) ise metnin akışı içindeki temaların, olayların ve olayların yardımcı unsurlarının olay örgüsüne dönüşme halini, eylemini analiz eder (Jahn, 2021:44-45). Bu iki temel bileşenin çözümlenmesi anlatıbilimsel incelemenin temelini oluşturmaktadır.

1.2.2. Rus Biçimcilerin Anlatıbilim Çalışmalarına Katkıları

Sonsuz ve sınırsız olan anlatıların tümünün bir grameri vardır ve sanat dallarında anlatı yapıları farklı gramerlerde ortaya çıkar. Öykülerin gramerini incelemek ve çözümlemek isteyen kuramcılar için öncü eserlerden biri de Rus Biçimci olarak bilinen Vladamir Propp'un *Masalın Biçimbilimi* eseri olmuştur. Propp'un da aralarında olduğu Rus Biçimciler Boris Eikhenbaum,

⁵ Bknz: Seymour Chatman Öykü ve Söylem Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı, s. 20- 23.

Roman Jacobson, Victor Shklovsky, Boris Tomashevsky ve Luri Tynainov sanat eserlerinin biricikliğini ön plana çıkaran çalışmalar ortaya koymuşlardır. Bu çalışmaları yapısalcı kuramcılar tarafından da geliştirilmiş, anlatıbilimi de beslemiştir.

Rus Biçimciler, eserlerdeki birimleri tek tek ele almak yerine bütüncül bir bakış açısı geliştirmişlerdir. Onlara göre her birim etrafındaki diğer birimler aracılığıyla anlam kazanır ve işlevsel hale gelir. Birimler birbirinden bağımsız ve tekil olarak düşünülemezler. Rus Biçimciler anlatıyı ikiye ayırır ve fabula ile sjuzet kavramları üzerinden açıklarlar. Fabula, olayların cereyan ettiği geneli yani öyküyü kapsarken, sjuzet öyküdeki olayların sıralanışını yani olay örgüsünü temsil eder.

Rus Biçimci çalışmalara baktığımızda analizlerinde onların genellikle işlevselliği ön planda tuttukları görülür. Propp'un ortaya attığı işlevsel model bu anlamda önemlidir. *Masalın Biçimbilimi*'i adlı eserinde Propp incelediği mitler ve masallar sonrasında karakterlerin işlevleri üzerine bir analiz ortaya çıkarmış ve bu işlevleri 31 ayrı kategoriye ayırmıştır (Kaplan-Ünal, 2011: 17) Bu eser öykünün ya da masalın grameri üzerine çalışma yapacak kişiler için temel referans kaynaklarından biri olmuştur (Dervişcemaloğlu, 2016: 22). Fakat her sanatsal formu incelemek için yeterli değildir. Özellikle günümüzde anlatı formlarına baktığımızda modern anlatılar farklı yapısal özellikler inşa ederler ve var olan yapıları karmaşıktırarak deneysel çalışmalar da mevcuttur. Rus masallarındaki gibi olayların dizilişi ya da karakterlerin yapılarının sürekliliği günümüz modern anlatılarında mevcut değildir (Chatman, 2008: 13- 14). Kuramcıların ortaya koyduğu şablonlar her eser için uygun bir inceleme yöntemi sunmayabilir fakat bu durum her eserin anlatsal incelemeye uygun olmayacağı kanısını oluşturmaz. Tüm sanatsal yapıtlar, anlatılar ortaya koyar ve anlatsal anlamda incelenmeye ve çözümlemeye açıktır. Burada farklı inceleme yöntemleri, formları ya da şemaları ortaya çıkarmak gerekliliği de anlatıbilimin bilimsel sahasını geliştirmesine sebebiyet verir.

1.3. Klasik Sonrası Anlatıbilim Çalışmaları

Şimdiye kadar bahsettiğimiz kuramcılar ve çalışmalar anlatıbilimin klasik dönemini kapsamaktadır ve bu şekilde adlandırılır. 1980 sonrasındaysa o güne kadarkilerden farklı çalışmalar ortaya atıldığı görülür. 1980 sonrası anlatıbilim çalışmaları Klasik Sonrası Anlatıbilim, Post

Yapısalcı ya da Yeni Anlatıbilim olarak adlandırılır ve onları da kendi içlerinde 1980-1990 arası ve 1990 sonrası olarak iki döneme ayırmak mümkündür.

1980 yılına kadar ortaya çıkan tüm anlatıbilim çalışmaları edebi eserler üzerinedir. 1980 sonrası çalışmaların klasik dönemden ayrı değerlendirilmesinin en önemli sebebi anlatıbilim çalışmalarının edebi eserler dışında da bir inceleme sahası bulmasıdır. Aynı zamanda 1980 sonrası anlatıbilimciler, anlatıbilimin kendi içinde sınırlarını genişlettikleri gibi diğer disiplinlerden de beslenmiş ve onların kavramlarını da kurama dahil ederek anlatıbilime yeni ve daha farklı bir boyut kazandırmışlardır (Dervişcemaloğlu, 2016: 32). Kendi içinde birçok disiplini besleyen bir noktaya gelmesi aynı zamanda yeni inceleme yöntemlerine de ihtiyaç duyulmasına sebep olmuştur. Fakat tüm bu ayrışmaya rağmen yapısalcılıktan beslenildiği görülür ve yöntemin üzerine koyarak ilerleme söz konusu olmuştur. 1980 ve 1990 yıllarını kapsayan bu yarı ayrışma klasik sonrası yapısalcı çalışmalara bir geçiş dönemi şeklinde değerlendirilir. 1990 sonrasındaysa bu ayrımın belirginleştiği yöntemin farklılaştığı görülmektedir.

Klasik sonrası döneme baktığımızda (1980 sonrası) bazı çalışmaların ön olana çıktığını söyleyebiliriz. Seymour Chatman'ın *Öykü ve Söylem: Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı* adlı eseri anlatıbilim'in görsel sanatlara uyarlanabilirliğini ortaya koymasından değerlidir. Chatman'a kadar gelen çalışmalar yalnızca yazınsal eserlerin anlatıbilimsel açıdan incelenmesine olanak tanırken *Öykü ve Söylem: Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı* kitabı görsel sanatların da anlatıbilimsel incelemeye uygun olduğunu kanıtlamış ve bugünkü anlatıbilim çerçevesinde görsel sanatları inceleyen birçok çalışmaya da olanak tanımıştır.

Klasik Sonrası Anlatıbilim çalışmalarına bakıldığında başta gelen isimlerden biri de Filozof Jacques Derrida'dır. Derrida'nın felsefe ve dilbilimi arasında bir bağlantı kurarak ortaya attığı yapısöküm kavramı literatürde önemli bir yer edinmiştir. Derrida'ya göre her şey bir metindir ve tüm metinlere şüphecilikle yaklaşmıştır. Ortaya attığı yapısöküm kavramını açıklanmaya çalışılan, açıklanma gayreti gösterilebilen ama açıklanamaz bir kavram olarak değerlendirir (Gül, 2014: 95). Bunun yanı sıra yapıların inşa edilebildiği gibi söküme de uğrayabileceğini dile getirmiştir. Bugün bu bakış açısı hem felsefi hem de dilbilimsel çalışmaları etkilemeye devam etmektedir.

Klasik sonrası dönemde yapılan alıřmaları eleřtiren post yapısalcılarda olmuřtur. 1986 yılında Susan Lanser, Klasik Anlatıbilim alıřmalarını *Feminist Anlatı Bilime Doęru* (Toward A Feminist Narratology) adlı makalesinde feminist bir bakıř aısıyla gzden geirir ve eleřtirir. Lanser’a gre anlatıbilim, yapıskmden psikanalize kadar farklı disiplinler ve bakıř aılarıyla geniř bir perspektifle ele alınırken anlatıbilim kuramında toplumsal cinsiyetin yeri gz ardı edilmiřtir (Lanser, 1986: 341). Yapılan alıřmalarda cinsiyet temelli eleřtirel bir bakıř aısının hi olmamıř olmasını dikkat eker. Yazmıř olduęu makaleyle birlikte anlatıbilime feminist bir inceleme alanı aralamıř olur. Makalesinde edebi eserler zerinden feminist bir inceleme yapar. Anlatıyı oluřturanın cinsiyetinin, anlatıya katkı saęlayan karakterlerin cinsiyetinin hatta alımlayıcının cinsiyetinin dahi anlatıbilimsel inceleme iin ok řey ortaya koyacaęını dile getirir.

Klasik Sonrası Anlatıbilime bakıldıęında bunlar haricinde baęlamcı anlatıbilim, retorięe dayalı anlatıbilim, biliřsel anlatıbilim, doęal anlatıbilim, mmkn dnyalar teorisi, trlerarası ve medyalararası anlatıbilim gibi farklı yntemler ortaya ıktıęı grlr. Klasik sonrası anlatıbilimini genelleme yapmak gerekirse anlatıbilimin sınırlarının ařıldıęı farklı disiplinlerle ok ynl iliřkiler kurarak kendi kuramsal erevesini geliřtirdięi grlr. Yapısalcıların alıřmaları anlatıları kendi yapıları haricinde var olan dięer tm baęlantılardan soyutlayarak incelemektedirler. Bu yntem 1980 sonrasında kendi iinde yetersiz kalmıř ve anlatıbilim alıřma sahasını geniřleterek farklı noktalardan anlatıyı ele almaya, farklı bakıř aılarıyla yeni sorular sormaya ihtiya duymuřtur. Klasik yapısalcı sonrası dnemde etik ve ideolojik meselelere daha odaklı, yorumlamaya ve geliřtirilmeye daha aık alıřmalar gerekleřtirilmiř. Psikolojik, sosyolojik, eleřtirel bakıřlar ve kltrel zeminler alıřmalara dahil edilerek anlatıbilim daha btncl ele alınmıřtır (Topu, 2015: 34). Gnmzde anlatıbilimsel yaklařımların sayısının her geen gn arttıęı grlr ve artmaya da devam edecektir.

1.4. Anlatıcı

Tarih boyunca insanların etrafını kuřatan, her an onlarla yařayan anlatıları zmlmek iin birok ge (zaman, uzam, neden-sonu, anlatıcı ve alımlayıcı) vardır. Bu gelerden biri olan anlatıcı iřlevsel aıdan kuramcıların her zaman zerinde durduęu bir gedir ve anlatı zmlemesi

için çok önemlidir. Çünkü anlatıyı anlamak için anlatıcıya kulak vermek durumunda kalınır ve alımlayıcı farkında olmasa bile anlatıcıyı dinlemektedir.

En basit tanımıyla anlatıcı, anlatıyı aktaran kişidir, anlatının öznesidir. Fakat anlatıcı diğer öğelere göre daha karmaşık bir yapıdadır. Çünkü her zaman için belirgin ya da tek katmanlı olarak değerlendirilemez. Anlatıyı anlamak için öncelikle anlatıcının kim olduğu sorgulanır. ‘Anlatıcı kimdir?’ denildiğinde ilk akla anlatıyı ortaya çıkaran kişi olduğu gelebilir. ‘Edebiyat için yazar, film için yönetmen anlatıyı aktaran kişi midir?’ sorusunun cevabı ise sanılanın aksine değildir olacaktır. Roland Barthes hem anlatıcıyı hem de anlatı içerisinde yer alan tüm kişileri kağıttan varlıklar şeklinde tanımlar ve anlatıyı anlatan somut kişinin anlatı dünyası içerisindeki anlatıcı ile kesinlikle karıştırılmaması gerektiğine vurgu yapar (Barthes, 1993: 108). Anlatıcı eseri ortaya çıkarandan bağımsız bir nevi ara yüzdür. Burada her eser sahibinin anlatıyı aktaracak birini seçtiğini söyleyebiliriz. Bazen eser sahibi ile anlatıcı birbirine benzeyebilir ve bu durum alımlayıcının kafasını karıştırabilir. Fakat eseri ortaya koyan kişi ile anlatıcı tüm bu benzerliğe rağmen birbirine karıştırılmamalıdır (Sözen, 2008 :169). Karmaşık kısmı da bu noktasıdır, anlatıcı her zaman ilk bakışta bulunabilir bir konumda değildir. Çok net ve keskin bir anlatıcıdan söz edilemeyebilir. Hatta bazı anlatılarda birden fazla anlatıcının olduğu da görülmektedir. Anlatıcı bazen olayın içindeki ana karakter olarak seçilir, bu seçim anlatıcının kolay bulunmasını sağlar. Ana karakterlerin dışında yan rollere sahip kişilerde anlatıcı olarak seçilebilmektedir. Bazen de anlatıcının kim olduğunu bulmak zorlaşır çünkü anlatıcı kendini saklar. Bir anlatıcı yokmuş gibi hissedilen eserlerler vardır. Bazı kuramcılar anlatıcının olmadığı anlatılar olduğunu dile getirirler. Fakat anlatıcının olmadığı bir anlatıdan bahsedilemez kanısı yaygındır. Görünür de olsa gizli de olsa aslında anlatıcı hep oradadır.

Anlatıcı tüm olay örgüsüne hakim bir tanrı gibi de konumlandırılabilir. Böyle bir konumlandırmada alımlayıcı eserle kendini daha kolay özdeşleştirebilir ve anlatıcı eserle alımlayıcısı arasındaki bağı güçlendirici bir misyon edinebilir. Anlatıcı kimdir denildiğinde ilk akla her zaman insan gelir. Fakat anlatıcının insan olması da gerekmez. Bazen bir hayvan, bir nesne de öykü içerisinde anlatıcı olarak konumlandırılabilir. Fabl eserlerde ya da çizgi filmlerde sıklıkla bu durumla karşı karşıya kalabiliriz. Bazen tüm öyküye hakim öyküdeki bir varlık anlatıyormuş hissiyatı olabilir ve burada doğa üstü varlık (tanrı, melek, şeytan) anlatıcı olabilir. Fakat tüm

anlatılarda kesin olan tek şey anlatıcı olarak seçilenin insanlaştırılmasıdır. Anlatıcı olarak tanrı da seçilse bir kuşa seçilse bu varlıklar insani özellikler edinmiş halde karşımıza çıkmaktadır. Konuşabilirler, yorumlayabilirler ve benzeri özellikleri gösterirler.

Genette'ye göre anlatıcı, anlatı içerisindeki tüm karakterlerden daha çok şey bilir konumdadır. Bunun yanı sıra bildiklerinin tümünü söylemez yine de aktardığından fazlasının bilinmesini de sağlar (Parın, 2018: 101). Fakat anlatıcı her zaman güven vermeyebilir. Edebiyat eleştirmeni Wayne C. Booth, anlatıcıyı güvenilirlik açısından incelediğinde ikiye ayırmıştır: Güvenilir anlatıcı ve güvenilmez anlatıcı. Bu kavramlar akıllara etik bir meseleden ötürü ortaya çıkmış izlenimi yaratsa da bahsedilen güven kavramı öykü dünyası içinde anlamlı hale gelir. Anlatıcının olayla veya durumla ilgili yanlış bir aktarımı ya da değerlendirmesi olması durumunda anlatıcı güven vermeyen bir konuma gelmiş olur. Aktardığı her şeyin anlatının tüm evrelerinde doğru bir şekilde karşılık bulması durumunda da anlatıcıyı güvenilir anlatıcı olarak değerlendirmektedir. Anlatıcının güvenilmez olarak konumlandırılması anlatıyı destekleyici ironik bir tercih de olabilir (Dervişcemaloğlu, 2016: 120- 121). Günümüzde kalıpların dışına çıkan ve üretim aşamasında marjinal kalan eserler oldukça fazladır. Bu tarz anlatılarda güvenilmez anlatıcı tercihi ön plana çıkabilmektedir.

Anlatıcı kavramının sorgulanması da anlatı kavramı gibi Antik Yunan Felsefesi'ne ve Platon'a dayanır. Anlatı ve anlatıcı fazlasıyla iç içe kavramlardır ve anlatının sorgulandığı her yerde anlatıcı üzerine de yorumlar yapılmıştır. Platon'un diegesis ve mimesis ayrımı yani anlatma ve gösterme ayrımı anlatıcıyı incelemek içinde önemli bir ayrım sunar. Kuramcıların anlatıcıyı ele alış şekilleri farklı modeller üzerinden ilerlese de birçok kuramcı anlatıcıdan bahsederken bu ikili karşıtlık üzerinden ilerlemiştir.

Platon'dan bu yana diegetik tarzda anlatıcı, ilk ağızdan anlatıcıdır. Öykünün içinde anlatıcı, anlatan kişinin kendisi olduğunu alımlayıcıya hemen fark ettirir, kendini gizlemez. Mimetik tarzdaki anlatıcıysa, dolaylıdır ve örtüktür. Bir anlatıcı olmadığı hissi ya da anlatıcının olayları kendisi anlatmıyormuş hissi verilmeye çalışılır. Mimetik tarzda anlatıcı, anlatmaktan ziyade göstermeye yönelik bir tarz olduğu için daha çok film, tiyatro gibi gösterme üzerine kurulu sanat dallarında kullanılır (Sözen, 2008: 124).

Mimetik ve diegetik anlatıcı ayrımına benzer bir ayrım Gerard Genette ‘Anlatı Söylemi’ makalesinde yapar ve o da anlatı kişisini ikiye ayırır: Heterodiegetik anlatıcı (öykü-dışı) ve homodiegetik anlatıcı (öykü-içi). Heterodiegetik anlatıcıda, anlatan kişi hikayenin dışındadır. Homodiegetik anlatıcı da ise anlatan kişinin kendini belli ettiği ve hikayenin içinde yer aldığı görülür. Bazen de hikayenin içindedir ama ana kahraman değildir (Dervişcemaloğlu, 2008: 6). Kuramcılar anlatıcının hikayenin içinde yer alan bilindik biri olmasını ya da varlığı kesin ama kim olduğu bilinmeyen biri olmasını önemsemişlerdir. Çünkü anlatıcı, anlatıya şekil verecek olan önemli bir kişidir. Anlatıcı, eseri ortaya çıkaranla anlatı arasında ve anlatıyla alımlayıcı arasındada bir köprüdür. Köprü görevi görmesinin yanı sıra eseri ortaya çıkaranın tüm kimlik sorumluluğunu üstlenmiştir. Bu kimlik her sanatsal yapıtta farklı bir vizyon edinebilir. Anlatıcıya yüklenen vizyon eseri ortaya çıkaran kişinin bilinçli bir tercihinin yansımasıdır fakat alımlayıcı nezdinde algısı değişkenlik gösterebilir (Tepebaşı, 2008: 385). Alımlayıcının eserde yer alan kişileri sevmesi, sevmemesi ya da onunla ilgili hissettiği herhangi bir duygu eserle ilgili görüşlerinde etkilidir. Fakat anlatıcı konumundaki kişiye duyulan herhangi bir duygu eserle ilgili görüşlerinde çok daha önemli bir etki yaratacaktır. Anlatıcının metin içinde bir taraf tutması alımlayıcının tercihlerinde önemli rol oynar.

Anlatı çözümlemesinde önemli olan kavramlardan biri de bakış açısı kavramıdır. Bakış açısı anlatıcının perspektifi üzerinden süre gelen bir kavram gibi algılanabilmektedir. Fakat ikisi arasında ayrım söz konusudur. Çünkü eserlerde her zaman anlatıcının bakış açısı üzerinden gidilmeyebilir. Metin içinde bir anlatıcı olmasına rağmen metin içindeki başka bir karakterin gözünden anlatılıyormuş hissi yaratılabilir. Burada anlatıcı ve bakış açısı arasında ayrım söz konusudur. Bu ayrım iki soru üzerinden açıklanabilir: Kim konuşuyor ve kim görüyor? (Herman, Jahn, Marie, 2005: 260). İlk soru bize anlatıcıya götürürken ikinci soru bizi bakış açısına götürmektedir. Anlatının alımlayıcıya nasıl gösterildiği anlatının bakış açısı ve perspektifiyle ilgilidir. Bakış açısı kavramı anlatıcı incelemesi yapan kuramcılarının üzerinde durduğu bir kavramdır ve bu modellemeler ve kavramlar üzerinden açıklanmaya çalışılmıştır.

Franz Karl Stanzel’in bakış açısı ile ilgili modeli bugün anlatıbilimciler tarafından kullanılan ve geliştirilen bir modellerden biridir. Stanzel modelini anlatı durumları üzerinden açıklar anlatım konumları olarak adlandırır. Bakış açısını ‘tanrısal anlatım konumu’, ‘ben anlatım konumu’ ve ‘kişisel anlatım konumu’ olarak üçe ayırmıştır. Tanrısal anlatım konumunda anlatıcı,

anlatı dünyası içindeki her şeye hakimdir ve öykünün içinde biri değildir. Bir nevi tanrıymış gibi temel belirleyici, sınırsız bilgiye sahip biri şeklinde konumlandırılmaktadır. Ben anlatım konumunda anlatıcı ve diğer karakterlerin varlık alanı aynıdır yani anlatıcı öykünün içinden biridir ve kendi gözlemlerini aktarıyormuş gibi konumlandırılır. Kişisel anlatım konumundaysa anlatıcı bir ayna görevi üstlenir ve öykü içindeki bir karakterin gözünden bakılıyormuş gibi hissettirilir, bakış açısı üçüncü kişinin gözünden aktarılır. Tepelibaşlı ‘Stanzel ve Romanda Anlatım Konumu’ makalesinde bu anlatım konumlarını şöyle şemalaştırmış:

Tablo 1⁶

	Birincil belirleyici	İkincil belirleyiciler
Tanrısal anlatım konumu	Dış Bakış açısı	-Anlatıcı figürün mevcudiyeti -Anlatıcı ve figürlerin varlık alanlarının özdeş olmaması
Ben anlatım konumu	Anlatıcı ve figürlerin varlık alanlarının özdeş hali	-Anlatıcı figürün mevcudiyeti -İç bakış açısı
Kişisel anlatım konumu	Yansıtıcı figürün mevcudiyeti	-İç bakış açısının yaygınlığı -Anlatıcı ve figürlerin varlık alanlarının özdeş olmayışı

Stanzel’in ortaya attığı bu tablo günümüzde hala birçok kuramcı tarafından kullanılmaktadır. Bu tablonun geçerliliğinin sürdürmesinin temel sebebi anlatım konumlarının esnekliği ve geçişliliğidir. Stanzel’in modelinde örneğin tanrısal anlatıcı zaman zaman diğer ben ve kişisel anlatım konumunun özelliklerini taşıyabilir. Aynı metin içerisinde birden fazla bakış açısı bulunabilir ve farklı tarzlarda ortaya çıkabilir. Tüm konumların birbiri arasında geçişkenliği söz konusudur. Bu esneklik payı modelin günümüzde hala geçerliliğini korumasına sebep olmuştur (Tepelibaşlı, 2008: 394).

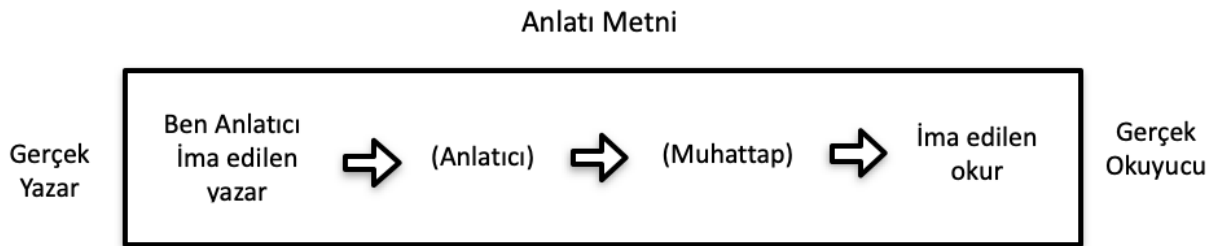
Stanzel’in konumları birçok anlatıbilimci tarafından kabul görse de bazı anlatıbilimciler tarafından eleştiriler ortaya atılmıştır. Genette, Stanzel’in modelini bazı noktalarda alsa da genel olarak bir noktada ‘kim konuşuyor ve kim görüyor’ ayrımını karıştırdığını dile getirir. Yalnızca

⁶ Tepelibaşlı, 2008: 395.

Stanzel modeli üzerinden değil diğer çalışmalarda da bu tarz bir karışıklığın yaşandığını söyler. Genette'nin ortaya attığı modelde bu ayrım daha keskindir. Genette bakış açısı kavramı yerine odaklanma kavramını kullanır. Ona göre odaklanmayı üçe ayırmak mümkündür. Bunlardan ilki sıfır odaklanmadır. Burada anlatıcının karakterlerden çok daha fazla şey bildiği hatta her şeyi bildiği farz edilir. İkincisi dışsal odaklanma olarak tanımlanan üçüncü türde anlatıcı karakterlerden daha az şey bilir. Çünkü sadece gözlem yapar ve objektiftir. Üçüncüsüyse içsel odaklanmadır ve kendi içinde bu tarzda üçe ayrılır. Bu ayrımın ilki olan sabit odaklanmada tek bir karakter üzerinden anlatı anlatılır. İkincisi olan değişken odaklanmada birden fazla kişinin bakış açısını görebiliriz. Sonuncu çoklu odaklanmada aynı olayların birbirinden farklı kişiler tarafından aktarıldığı görülür (Dervişcemaloğlu, 2008: 5-6).

Chatman anlatıcı ya da kaynağı uzun bir olasılıklar yelpazesi olarak değerlendirir ve en az duyulan karakterden en fazla duyulan karaktere kadar birçok anlatıcı olabilir (Chatman, 2009: 138). Anlatıcıyla ilgili modellerden biri de Seymour Chatman'ın modelidir. Diğer anlatıcı için ortaya atılan modellere göre daha basittir. Bakış açısından ziyade anlatıcı çözümlemesi üzerinde durur. Özellikle basitleştirilmiş olması ve görsel sanatlara da uyarlanabilirliği sebebiyle sıklıkla kullanılır. Chatman, modelini aşağıdaki gibi tablolaştırmıştır:⁷

Tablo 2



Chatman, modelinde anlatı metnini ana olarak dört ayrı kategoriye ayırır: Gerçek yazar, ben anlatıcı ima edilen yazar, ima edilen okur ve gerçek okur. İsteğe bağlı olarak iki kategori daha ekler: Anlatıcı ve muhattap. Öykü içerisinde özellikle görsel sanatlarda anlatan ya da dinleyen

⁷ Chatman, 141.

birilerinin olduđu durumlarda isteğe baėlı olarak bu iki kategorinin dahil edilebileceđini dile getirir. Chatman'ın modelini diğerklerinden ayıran en önemli özellik onun gerçek yazar ve gerçek okuyucuyu da modeline dahil etmesidir. Fakat Chatman, gerçek yazar ve gerçek okuyucu eserin dışına yerleştirir. Eserin gerçek üreticisinin ya da üreticilerinin anlatıcı ile karıştırılmaması gerektiđini vurgulamak ve ikisini ayırtırmak adına gerçek yazar tablonun dışındadır. Chatman aynı zamanda buna alımlayıcıyı da ekler. Öykü içinde ki anlatıcının (ima edilen yazar) hitap ettiđi kişi ya da kişilerin de öykü dünyası içinde var olduđunu dile getirir ve gerçek alımlayıcıyı ayırtırmak için onu da tablonun dışında konumlandırır.

Anlatıbilimciler anlatıcı ve bakış açısı çözümlemesini oldukça önemsemişlerdir ve her kuramcı kendi modellemesini farklı yollardan yapmıştır. Burada kuramcıların bu konunun ne kadar üzerinde durdukları görülür ve bu çözümlemenin değeri ve önemini de kanıtlar. Bir başka yerden bakacak olursak çözümlemesi zor karmaşık bir yapısı olduđunu da dile getirmek mümkündür.

2. BÖLÜM: SİNEMASAL ANLATI VE SİNEMADA ANLATIBİLİM

Sinemanın bir dil olduğu unutulmamalıdır.

Andre Bazin

Yaşamın içinde sürekli karşılaştığımız birçok anlatı vardır. Bu anlatılar yazılı, sözlü, görsel ve işitsel olarak birçok farklı şekilde etrafımızı kuşatır. Yedinci sanat dalı olarak kabul edilen sinema sanatının anlatılarıysa diğer sanat dallarının anlatılarından farklı olarak yazılı, sözlü, görsel ve işitsel olan anlatıların tümünü içinde barındırır ve diğer sanat dallarına nazaran anlatısal bağlamda incelenmek için çok daha geniş ve daha karmaşık bir alan ortaya çıkarır. Sinema sanatının tüm sanat dalları gibi kendine özgü özellikleri, bir dili vardır ve bu dil var olduğu ilk günden bu yana incelenmek için onu cazip bir konuma getirir.

2.1. Sinemasal Anlatının Ortaya Çıkışı

Sinema sanatının ortaya çıkışını, Antik çağ filozoflarının sanat için söylediklerine dayandırmak ve sinemanın da tüm sanat dallarında olduğu gibi insanın çevresini taklit ve temsil etme istek ve arzusuyla ortaya çıktığını söylemek mümkündür. İnsanların sinemaya kadarki yolculuğuna bakıldığında olayları, nesneleri, renkleri ve görüntüleri betimlemeye çalıştıkları görülür. Tüm bu betimlemeler insanın gerçeğe yaklaşma arzusunu içerir. Anı kayıt altına alabilmek insanların gerçeği kayıt altına alabilmesi hazzını ortaya çıkarmıştır. Sinema gerçeğe yaklaşma konusunda diğer sanat dallarına göre daha umut verici bir konumdadır, bunun temel sebebi hareketli görüntüyü yakalayabilmesidir. Hareketli görüntünün peşine düşenler bugün bir kültür endüstrisi haline gelen sinema sanatının varlığını adım adım inşa etmişlerdir. Sinemanın ilk olarak kim tarafından ortaya çıkarıldığı tartışılan bir konu olmuştur. Fakat kesin olan bir şey varsa o da teknolojik gelişmeler ve hareketli görüntüyü kaydetme ve yansıtma girişimleri sinemanın ortaya çıkmasının temel sebeplerini oluşturmuşlardır. Bu bölümde sinemasal anlatının teknik olarak nasıl ortaya çıktığından bahsedilecektir. Çünkü sinemanın ortaya çıkışı ve gelişimi sinemasal anlatının oluşmasında ve değişmesinde önemli sorumluluklar taşımaktadır. Sinemanın temel öğelerinden olan kamera ve kurgunun bu özellikleri sinemasal anlatıyı oluşturan temel özelliklerdir ve teknik

her gelime sinemasal anlatının tüm öğelerini (zaman, mekan, karakter vb.) önemli ölçüde etkilemektedir.

Sinemanın temeli hareketli bir görüntünün kayıt altına alınmasına dayanmaktadır ve sinemayı var eden gelişmelerin başında büyülu fener (Magic lantern) gelmektedir. Eski Mısır'dan beri bilinen büyülu fener, herhangi bir ışık kaynağının önündeki cam gibi saydam bir yüzeye ya da perde veya duvar gibi bir nesneye gölgesinin büyütlüp yansıtılmasıdır (Erus, 1999: 53). Bu teknik ilerleyen süreçlerde optik buluşlarla geliştirilmiştir ve bu buluşlar adım adım sinemayı var etmiştir. Çünkü hareketli görsellere giden yol görsel deneyimin anlaşılmasından geçmektedir. 1777 yılında Newton, güneşin aynadaki yansımasına bakıp karanlık bir yere girdiğinde ışığı görmeye devam ettiğini ve bu ışığın gittikçe azaldığını fark edip göz kamaştırıcı topaç denilen optik bir oyuncak icat etmiştir (Abisel, 2003: 14-15). Sinemanın ortaya çıkmasında bu optik buluşların önemli bir etkisi olmuştur.

Sinemanın ortaya çıkmasına yol açan bir diğer gelişme ve kuşkusuz en önemli gelişme fotoğrafın icat edilmesidir. Bir anı durdurmak, geleceğe o anı en somut haliyle bırakmak fotoğrafı gerçeğe en yakın buluş olarak konumlandırmıştır. Aynı zamanda fotoğrafın ilk icadı gerçeği kaydedebilmenin verdiği heyecan ve hazzı derinden yaşatan bir buluş olmuş ve gerçekçilik duygusunu yakalama arzusunu daha da arttırmıştır. Daha gerçek bir görüntü için insanların ardına düştüğü şey de hareket olmuştur. İnsanlar hareket edecek olan betimlemelerin diğer tüm sanat dallarına göre daha gerçekçi ve daha hayattan temsiller sunacağına inanmışlardır. Bu ilk sanat yapıtlardan itibaren kendini gösterir. Çünkü ilk sanatsal eserlere baktığımızda öykülerdeki hareketlilik göze çarpacaktır. Av sahneleri, savaş, zafer alayları, cenazeler, danslar ve ziyafetler. Daima bir hareketlilik vardır ve insanlar hep hareketli imgelerin peşinde olmuşlardır (Arnheim, 2002: 138). İnsanların ilk günden beri sanatsal anlatılarda kullandıkları ve aradıkları hareket, gerçeğe en yakın sanatsal faaliyet olarak değerdendikleri fotoğrafı bulduklarında aynı sorgulamayı beraberinde getirmiştir. Fotoğrafa hareketlilik katılabilir midir? Çünkü her ne kadar fotoğraf gerçekçi olarak tanımlansa da hareketli görüntünün gerçeklikle kurduğı güçlü ilişkinin yanında yetersiz kalacaktır.

Hareketi yakalamak için yapılan ilk girişim 1877 ve 1880 yıllarında Eadweard Muybridge tarafından ortaya çıkmıştır. Bu ilk girişim aynı zamanda ilk sinematografik çalışma olarak da kabul edilmektedir. İngiliz fotoğrafçı Muybridge dört nala koşan bir atı fotoğraflayarak hareket yanılması yaratan ilk hareketli görüntüyü yakalamıştı. Muybridge'in girişiminin arkasındaysa California Valisi Leland Stanford'un arkadaşlarıyla girdiği bir iddia vardır. Stanford, atın koşma esnasında tüm ayaklarının yerden kesildiğine inanıyordu ve bu inancını arkadaşlarına kanıtlamak için Muybridge'den yardım istedi. Stanford'a yardım etmenin yoluysa hareket halinde olan atın fotoğraflanmasıyla olabilirdi. Muybridge Pasifik Tren Yolu Şirketi'nin Başmühendisi John D. Isaacs ile anlaştı ve Isaacs kameralara bağlı manyetik teller tasarladı. Bu teller yirmi dört tane kameraya bağlı bir şekilde atın koşacağı pistte enine gerildi. Koşan at bu tellere bastığında kameralar aktifleşecek ve atın hareketleri fotoğraflanacaktı. Muybridge bu çalışmasını ilerleyen zamanlarda çokladı ve insan ve hayvan hareketlerini anlara bölünmüş şekilde bir fotoğraf serisi oluşturmaya başladı (Özuyar, 2017: 15). Daha sonrasında ortaya çıkan fotoğrafları cam bir disk üzerine yerleştirdiği nemli kolodyum maddesi ile ilkel biçimde birleştirip animasyon haline getirmeyi başardı (Bazin, 2011: 23). Bugün bu ilkel birleştirme yöntemine Zoopraksiskop denilmektedir ve Zoopraksiskop, fotoğrafların hızlı ve sürekli bir şekilde akmasını ve bir görme yanılması ortaya çıkmasını sağlıyordu. Muybridge Zoopraksiskop sayesinde hazırladığı serileri şehirde sergilemeye başladı. Muybridge'in bu çalışmasıyla birlikte yalnızca atın koşarken yerden dört ayağının da kesildiği ortaya çıkmamış fotoğrafların çoklu kamera⁸ yöntemiyle hareket yanılması yarattığı da ortaya çıkmış oldu. Aynı zamanda Zoopraksiskop daha sonrasında Thomas Edison'un hareketli görüntü fikrini geliştirmesinde de etkili olacaktı.

1888 yılında Amerikalı mucit Thomas Alva Edison ve William K.L. Dickson hareketli görüntü üzerine yaptıkları uzun yıllar süren çalışmalarını tamamladılar. Kinetograf denilen sinemanın ilk kamerasını ve bir göz deliğinden (bakaç) bakıldığında hareketli görüntülerin izlenebildiği kinetoskopu icat ettiler. Kinetoskopun icadı hızlı bir şekilde duyuldu ve Amerika'nın farklı şehirlerinde izleme salonları açıldı. Talebin fazla olmasından dolayı iyi bir gelir getiren

⁸ Çoklu kamera yöntemi yani hareketi kayıt edebilmek için birden fazla sabit kamera kullanımı, kamerayı zaman ve mekandan ayırmak için asırlar sonrasında bile video oyunlarında, reklamlarda ve filmlerde kullanılmaktadır. 1999 yılında Matrix filminde bu yöntemin kullanılmasıyla Muybridge'in çoklu kamera yöntemi 'Bullet time' (Mermi Zamanı) olarak adlandırılmaya başlamıştır.

Kinetoskop, Edison tarafından ilk film stüdyosunun (Black Maria) açılmasına da sebep oldu. Bu dönemde kinetoskop aracılığıyla akrobasi hareketleri, boks, dans şovları, Broadway oyunları ve İskoç Kraliçesi Mary'nin İdamı (The Execution of Mary Queen of Scots) gibi olaylardan sahneler gösteriliyordu (Abisel, 2003: 32). Fakat kinetoskop görüntünün tek bir kişi tarafından görünmesine olanak veriyordu ve izleyebilmek için göz deliğinden bakılmalıydı. Oysa ki sinema bir paylaşma mekanı, duyguların düşlerin paylaşılarak arttırıldığı anlatı biçimlerinden biriydi (Esen, 2010: 11). Bu sebeple sinemanın tam anlamıyla ortaya çıkışı hareketli görüntünün perdeye yansıtılması ve birçok kişinin bir araya gelip izleyebilmesiyle ortaya çıkacaktı.

Fransız fotoğrafçı Louis ve Auguste Lumière Kardeşler Edison'un bir mercekten izlettiği hareketli görüntüleri bir yansıtıcıya, bir perdeye yansıtmayı başararak 1895'te yılında Sinematograf (Cinématographe)'ı icat ettiler. Bu icatla birlikte kamera ve projeksiyon buluşmuş oldu. Sinematograf kamera, yansıtıcı aynı zamanda baskı makinesi olarak da kullanılabilmekteydi (Abisel, 2003: 30). Lumiere Kardeşler sinematograf sayesinde çektikleri filmlerini ilk halka açık toplu gösterimle 28 Mart 1895 yılında Paris'te Capucines Bulvarı'ndaki Grand Cafe'nin egzotik dekorasyonlu Hint Salonu'nda 1 frank karşılığında gösterime soktular. Bu gösterimdeki 'Bir Trenin La Ciotat Garına Gelişi (L'Arrivee d'un train en gare de La Ciotat) filmi bilinen ilk sinema filmi olarak tarihe geçti.

Filmin ilk olmasının yanı sıra bir özelliği daha vardı. Sinemanın hem gerçeklik ile ilişkisi hem de kitleleri ardından sürükleyebilecek gücü ve potansiyeli hakkında çok önemli bir ipucu vermişti. Hayatlarında daha önce hiç film izlememiş hatta hiç hareket eden bir görüntüyle karşılaşmamış insanlar sinemayla tanıştıklarında korkuya kapıldılar. Çünkü filmde trenin gara giriş sahnesinde tren, sabit kameraya doğru uzaktan geliyordu ve seyirciler trenin üzerlerine geldiğini sandılar. Bu yanılsama onlar için çok gerçekçi ve çok korkutucuydu. Hatta çılgınlıklar içinde oturdukları koltukların ardına saklanma ihtiyacı hissettiler. Bu durum daha sonra İstanbul'da gerçekleşecek ilk gösterimde de yaşanacaktı (Özuyar, 2017: 18-19). Kısacık bir görüntü, bugün sinemada var olan efektlerden, kamera oyunlarından, oyuncu etkisinden uzak basit bir sekans, izleyen insanların tamamını etkisi almayı başarmıştı. Buradan da anlaşılacağı gibi sinema gerçeklik yanılsamasına en yakın sanat dalı olduğu kanıtlanmıştı. Aynı zamanda sinemanın insanları bu kadar

derinden etkileyebilmesi ona inanılmaz bir güç kazandırmaktaydı. Bu güç sinemanın hızlı bir şekilde büyümesinin, önemli bir gelir mekanizması oluşturmalarının ve her geçen gün hayatımızın biraz daha parçası halini almasının da önünü açmıştır.

Sinematograf ilk ortaya çıktığı zamanlarda büyük bir sükse yaratmış, birçok şehirde sinema salonlarında bu ilk filmler gösterime girmiştir. Fakat bir süre sonra ilk anlarda yakaladığı bu popülerliği kaybetmeye başlamıştır. Çünkü insanlar hareketli görüntüye alışmış ve hareket eden tren, bahçe sulayan hortum gibi görüntülerin onları şaşırtan etkisi sıradanlaşmıştır. Sinemanın seyirciyi tekrardan kendine çekecek yeni fikirlere, yeni anlatısal dinamiklere ihtiyacı vardır. Tam bu ihtiyaç döneminde yönetmen Georges Melies tesadüfen kamerayla ilgili önemli bir şeyi keşfetmiştir. Paris’te çekim yaparken kamerası bozulmuş ve onu yeniden çalıştırdığında kadrajdaki görüntülerin değiştiğini fark etmiştir. İllüzyona küçük yaşlardan beri ilgi duyan Melies için bu farkındalık sinema sektörünü bugüne taşıyacak kurgusal bir devrimi ortaya çıkarmıştır. Melies bu olaydan sonra çekimlerine bindirme, hızlandırma, yavaşlatma, kararırma açılma ve tersine sarma gibi teknikler katmıştır (Abisel, 2003: 56). Tüm bu kurgu teknikleri sinemanın anlatı yapısını geliştirmesine olanak sağlamıştır.

Sinemasal anlatının öğelerinden olan zaman ve mekan daha önceki anlatılardan farklı olarak sinemada görünür kılınmıştır. Öyleki sinema sayesinde yeni bir zaman, mekan algısı ortaya çıkmış, yönetmen sinemasal düzlemde alternatif bir zaman ve mekan inşa etmiştir. Bu yeni zaman ve mekan anlatısında yönetmen zamanı ve mekanı parçalara bölmektedir ve sadece öyküye ait olan yansıtılabilir. Yani bir karakter bir yerden bir yere giderken gerçek zamanda süre uzundur fakat sinemasal anlatı içindeki zamanda bu sıçramalarla gösterilebilmektedir. Zamanda ileri gitme “atlama”, geriye gitme “eksiltili” olarak adlandırılmaktadır (Önal, 2021: 87-88).

Sinemayı var eden ve onu günümüz sinema formlarına doğru getiren şeyler teknik buluş ve gelişmelerle paralel olarak ilerlemiştir. Görsel kültürün her geçen gün hızla toplumların iletişim alanının en büyük parçası halini aldığı bir gerçektir ve görüntüye, daha çoğunlukla hareketli görüntüye gelen her yeniliğin toplumlar tarafından sahiplenilme ve tüketilme hızı günümüzde çok yüksektir. Fakat bu teknik gelişim konusundaki beklenti hareketli görüntü bulunduktan kısa süre sonra da kendini göstermiştir. İnsanlar sinemaya ilk ortaya çıktığı günden beri ilgi duymuş ama bir

süre sonra sinemadan da hep onları şaşırtacak ve en önemlisi etkileyecek şeyler beklemişlerdir. Bu beklenti çoğunlukla teknolojik gelişmelerle karşılanmıştır.

İlk zamanlarda ve hala birçok insan için sinema bir eğlence aracıdır. Ana akım sinema ticari kaygılarla seyircinin ihtiyaçlarına ve zevklerine yönelik farklı türlerde üretim alanını geliştirmiş ve belirli kitleleri elinden kaçırmamak adına her yolu denemiştir. Günümüzdeyse sinema yalnızca bir eğlence aracı olarak görülmenin dışında yeni vizyonlarda kazanmıştır. Ana akım sinemanın dışında sanatsal olarak değerlendirilen filmler yapılmış bunlar hem içerik hem de biçimsel olarak sinemaya deneysellik ve eleştirelilik katmıştır. Sinemanın bugün hem üretim alanı çok geniş hem de sanatsal ve imgesel gücü çok yüksektir. Filmden çıktıktan sonra seyirciyle beraber olan her duygu da sinemanın önemini arttırmıştır. Hem toplumsal olaylar hem de teknolojik gelişmeler sinemayı bugüne kadar şekillendirdiği gibi bundan sonrasında da yeni anlatısal özelliklere yön vermeye devam edecektir ve her gelişme yepyeni anlatısal inceleme alanlarının önünü açacaktır.

2.2. Sinemasal Anlatı

İnsanlar gözlem yapar, araştırır, yazar, çizer, üretir hepsinden önemlisi düşünür. Bir düşüncenin bilimsel bir form kazanması için belirli süreçlerden geçmesi ve belirli ölçülerde kabul görür olması gerekir. Bu ölçütleri sağlayan her düşünce bir kuram ve teori olarak sanat eserlerine değer katacaktır. Bu bölümde sinema sanatı, anlatıbilim kuramı çerçevesinde ele alınarak incelenecektir.

Anlatı incelemelerinde eserler bir dil gibi konumlandırılır. Bunun en önemli sebebi anlatıbilimin ilk inceleme alanının edebiyat olması ve incelemelerde kuramcıların Saussure'dan etkilenmiş olmasıdır. Bazin'in de desteklediği gibi sinema sanatı da kendine özgü bir dildir ve anlatıbilimsel incelemelerde bir dil gibi konumlandırılmaktadır. Dil bir araçtır fakat anlamın taşıyıcısıdır (Adanır, 2003: 50). Burada dilin incelenmesi denildiğinde, anlatıbilimsel incelemeler yazılı eserler ile başladığı için, akıllara ilk olarak senaryonun incelenmesi gelebilir. Fakat sinemasal anlatı hem içerik hem biçimsel özellikleriyle kendi başına bir bütün kendi başına bir dil oluşturur. Senaryo sanatsal bir değer taşımaktan ziyade yalnızca olay örgüsünün akışının yer aldığı bir taslaktır. Aynı zamanda oyuncular ve çekim ekibi için bir yol göstericidir. Olay örgüsünün yer

aldığı bu yazılı akış çekimler sırasında kamera işin içine girdiğinde, karakterler, mekan görünür kılındığında ve kurgusal olarak tamamlandığında başlı başına bir anlatı halini alır. Senaryo yazılı bir anlatım olsa da görüntülerin anlatılmasıdır. Senarist dahi sözcüklerle değil görüntülerle ilgilenir (Miller, 2012: 191). Çekilecek sahnenin görsel dünyasını yazar.

Sinema sanatının tüm sanat eserlerinden farklı kendine has bir sistemi ve bir nevi kendine özgü grameri vardır. Bu gramer için sinema dilinin kelime haznesi oldukça geniştir çünkü tek bir anlatı formunu kapsamaz. Sinema sanatı bir bütün olarak birçok anlatı formunu birleştiren, farklı ifade şekilleri ve farklı kipler kullanan yeni bir form ortaya çıkarmıştır. Dolayısıyla farklı sanatları birleştirerek yeni bir form oluşturduğu söylenebilir (Wollen, 2004: 8-9). Metz, sinemasal anlatının özünü şöyle sıralar; imgeler, yazılı materyallerin bulunduğu grafik çizimler, konuşmalar, müzik, gürültü veya ses efektleri (Metz, 2012:37). Tüm bu maddeler kendi içinde bir anlam inşa eder ve seyirci bu maddeleri kendi kültürel kimliği ile değerlendirir.

Sinema güzel sanatların bir dalı olarak görüntüye dayalı bir sanat dalı, görüntüye dayalı bir anlatıdır. Filmde en önemli anlatı formu olan görüntü birinci unsurdur ve görüntünün olmadığı bir filmde söz edilemez. Bir diğer yandan film yalnızca bir görsel anlatı formu değildir. Tüm anlatı formlarının birleştirilmiş halidir. Her formda seyirciyi yakalamak ve kendi dünyası içine çekmek ister. Sinema sanatı görsel, işitsel ve yazınsal anlatı formlarının hepsini içinde barındırır. Her şey genellikle görüntüyle başlar ama yalnızca görsel anlatılarla devam etmez. Diğer sanat anlatılarıyla karşılaştırıldığında bu noktada da diğerlerinden ayrılır.

Sinemada, filmdeki karakterler edebi karakterlerden farklı ve somut bir şekilde izleyicinin karşısındadır. Nasıl fiziki özelliklere sahip oldukları, ne giydikleri, nasıl hareket ettikleri bellidir. Filmin görsel yapısı edebi anlatılarda insan zihninin oluşturduğu tüm ayrıntıları seyirciye verir. Bir romanda karakterin tüm fiziki özelliklerinden detaylı bir şekilde bahsedilse dahi her okuyucu zihninde türlü alternatiflerle o karakteri tekrardan yaratacaktır. Her okuyucunun kafasında oluşturduğu karakter farklı ve özgündür. Filmde bu alternatifler teke indirilmiş ve seyirciye somut bir şekilde gösterilmiştir. Romanda bir karakter, bir mekan ya da bir obje sayfalarca betimlenebilir ve anlatılabilir ama sinemada karakterin, mekanın ya da herhangi bir objenin tek bir karede görünmesi yeterli olacaktır. Görsellik sinemasal anlatısı için en temel formdur. Filmin gerçek

anlatıcısı olan yönetmen kafasında kurduklarını görsel nesneler olarak inşa eder. Sinema yazıyı geçirilen bir görüntüden diğerine giderken düşlenenlerdir. Oğuz Adanır'ın desteklediği gibi düşlenemeyen bir duygu veya düşüncenin somut görüntüsü verilemez. Sinema masaldan, romandan farklı olarak görsel ve işitsel bir sanattır ve diğer sanat dallarına göre daha somuttur. (Adanır, 2003: 149).

Anlatı formlarından bir diğeri işitsellikler. Filmin içinde hem ortamın yaşayan sesi somut bir şekilde duyulur hem de karakterler birbirleriyle konuşarak anlatıya şekil verir. Filmde bu konuşmalar, mekanın ve uzamın kendine has sesi, filme değer katan müzik seçimleriyle işitsellikte görsellikle iç içedir. Öykünün sinemasal bir anlatı şeklinde oluşturulmasında yönetmenin hislerini, duygu ve düşüncelerini işitsel ve görsel bir birliktelikte seyirciye sunması beklenir (Adanır, 2003: 67). Filmde yer alan işitsel öğeler filmin anlatı yapısı için işlevsel görevler üstlenir ve işitsellik anlamın ortaya çıkmasını destekler.

Filmdeki sesler diegetic ve non diegetic olarak ikiye ayrılır. Diegetic ses filmin kendi öyküsü içindeki karakterlerin duyduğu seslerdir. Diegetic sesin kullanımı anlatının akışını basitleştirir. Non diegetic sesler filme kurgusal olarak eklenen seslerdir ve olay örgüsünün içinde yer almaz. Non diegetic sesin kullanımı genellikle var olan sahneyi daha etkileyici bir hale getirmek için eklenir, burada hem dramatik hem de ironik etkinin artırılması amaçlanmaktadır (Taş Öz, 2021: 4).

Klasik anlatı dışında kalan filmlerde diegetic sesler daha ön plandadır. Gerçekçilik etkisini arttırmak için bu filmlerde ses sahneler arasında kesintiye uğrayabilir. Örneğin filmdeki bir karakter arabada radyoda dinlerken birden arabadan inerse ses kesilir çünkü gerçek hayatta sesin olduğu ortamdan ayrıldığında ses aniden kesilecektir. Ama kurgu sayesinde bu sesin devamlılığı da sağlanabilir. Klasik anlatı dışındaki filmlerin, sesi diegetic olarak kullanması gerçekçilik etkisini artırmak içindir. Filmde sesler ister diegetic ister non diegetic olsunlar filmin anlatı yapısını hizmet etmesi ve işlevsel olması gereklidir. Filmin kendi dünyası dışında kalan sesler film anlatısının bir parçası olarak değerlendirilemez. Örneğin jenerik kısmında çalan şarkı anlatıbilimsel incelemelerin dışında bırakılır. Çünkü filme işlevsel bir katkısı olmayacaktır ve aynı zamanda hikayenin içinden bir ses değildir.

Film yazınsal anlatıları da içinde barındırabilir. Filmin içinde bahsedilen bir mektup, yazılı bir not seyirciye gösterilebilir. Olayın geçtiği bir mekanda, duvarda, bir objede yazılmış herhangi bir yazı sinemaya yazınsal anlatı formu kazandırır ve bu yazılar filmin anlatı yapısı için işlevsel bir konumda olabilir. Filmlerin genellikle belli bir süresi ve süre sınırlandırması yoktur. Özellikle deneysel sinema örneklerinde çok uzun filmler olduğunu söylemek mümkün fakat popüler sinema özelinde düşünürsek filmlerin belirli bir süresi olduğunu söyleyebiliriz. Bu zamansal kısıtlama filmin yapısını da etkilemektedir. Çünkü hikaye çok uzun bir zamanı kapsayabilir, farklı zamanlar arasında gidip gelebilir. Film anlatılarında bu zaman kırılımlarını birçok açıdan gösterme şansı vardır. Bu kırılımlar da görsellik ön planda olarak verilir. Örneğin film 80’li yıllarda geçiyorsa o dönemi yansıtan bir görsel dünya inşa edilecektir. Karakterlerin kıyafetlerinden olayın geçtiği mekana kadar her şey bu zaman göz önünde bulundurularak hazırlanır. Fakat yine de o anın 80’li yıllar içinde geçtiğini belirtmek isterse yönetmen bunu yazılı bir şekilde yapabilir. Sahnenin başına “Yıl 1983” şeklinde bir yazı eklenebilir. Bu zamanı belirtmenin en basit yollarından biri olacaktır. Filmde zamansal sıçramalar da sıklıkla yaşanmaktadır. Filmde geçmişten bir kesit gösterilebilir ya da yıllar sonrasına gidilebilir. Bu tarz bir sıçrama için de farklı anlatım şekilleri olabilir fakat yine “3 yıl öncesi” gibi bir yazı kullanmak kolay ve anlaşılır bir aktarım olacaktır. Burada bahsedilen yazılar da tıpkı jenerik gibi filmin anlatı yapısı dışında kalan yazılardır. Anlatıbilim film dünyası içindeki yapıları inceler. Örneğin film içinde herhangi bir dış yazı kullanmadan hikayenin 80’li yıllarda geçtiğini göstermek için bir gazete kupürü gösterilip tarih belirtiliyorsa bu hikaye anlatısında kilit bir işlevselsellik taşıyacaktır. Hikayenin içinde yer alan yazınsal formlarda anlatıbilimsel incelemelerde bir yapı olarak değerlendirilebilir. Bir sinema filmi ilk dakikasından itibaren tüm bu anlatı formlarıyla iç içe geçmiş ve inceleme alanında kendine özgü yapılar kazanmıştır.

Sinema gösterme sanatı olarak bilinir. Fakat aynı zamanda bir saklama sanatıdır. En temelde her anlatı birimi içinde bir mana saklar ve tüm küçük alt anlatı birimleri bir anlam ortaya çıkarmak için birleştirilir. Sinemanın tüm anlatı formlarını bir arada kullanması imgesel bir anlatım ortaya koymak için geniş alanlar ortaya çıkarmaktadır. Çünkü oluşturulacak metaforlar farklı biçimlerde ortaya çıkarılabilir. Görüntü sembolik anlatımı kolaylaştırır. Görsellik, işitsellik ve yazınsallık film için bir aradadır ve metaforik anlatım üç formda da farklı şekillerde kullanılarak

ortaya çıkarılabilir. Bu durum filmlere metaforik anlamda daha derin bir hissiyat katar. Filmde ilk bakışta fark edilmeyecek tüm ayrıntılar yani alt anlatı birimleri filmin anlatı yapısına işlevsel katkılarda bulunur. Bu ayrıntılar yani filmin sakladıkları çoğu zaman imgesel özelliklerdir. Hayatın içinde her an var olan imgeleri çoğu zaman kaçıır ve hayatın kendi metaforik dilini es geçersiz. Sinema hayatın içindeki tüm bu imgelere vurgu yapar ve mimetik özellikler gösterir. Hayatın içinde bu metaforik dili fark etmeden yaşayan insanlar seyirci koltuğuna oturduğunda bu metaforlara anlamlar yükleyecektir. Fakat bu metaforlar film dünyası içinde tıpkı yaşamda olduğu gibi karakterler tarafından göz ardı edilebilir. Saklanan tüm bu anlamların belirgin olmasa da seyirci için bir karşılığı olacaktır ve seyircinin bu metaforik anlatıları fark etmesi filme değer katar. Her izleyen bu imgeleri farklı şekillerde yorumlayabilir. Gerçek anlatıcı olan yönetmenin anlam yüklediği, rastgele eklediği herhangi bir şey bile seyirci tarafından hikayeye işlevsel anlamlar katabilir. Buradan yola çıkarak söylenebilir ki filmin içindeki her şey bir anlam ifade eder. Önceki bölümde üzerinde durduğumuz Barthes'ın "her şeyin bir anlamı vardır ya da hiçbir şeyin bir anlamı yoktur" (Barthes, 1988: 22) sözü sinema için de geçerliliğini korur. Sinema çok katmanlı anlatılar dizisidir ve sinemasal anlatının her bir karesi hikayeye hizmet eden anlamlı bir anlatı parçası olarak değerlendirilebilir.

Anlatının öğelerinden biri olan mekan sinemasal anlatıda da önemli bir unsurdur. Yaşamın en somut hali toplumsal açıdan bakıldığında mekanlardır ve mekan analizi öykünün ve karakterin kültür eksenini hakkında çok şey söyler. Sinemasal anlatılarda mekan gerçek hayatta var olan bir mekan olmak zorunluluğu taşımaz. Fakat mekanın olmadığı bir filmde söz edilemez. Sinemasal anlatının olmazsa olmaz öğelerinden biridir. Dialoglar ve sesler mekan unsuruyla bağlantılıdır ve anlamı ortaya çıkarmak adına hepsinin işlevi birbirini desteklemek üzerine konumlanır. Sinemasal anlatı için gerçek anlatıcı olan yönetmen oyuncu, dekor, ses, müzik, renkler, kamera, ışıklandırma gibi öğeler aracılığıyla ortaya çıkarmak istediği anlamı yaratacaktır (Uzunali, 2015: 8). Yönetmenin mekanı düzenleyişi hayata bakışını da yansıtmaktadır.

Sinemanın imgesel anlatımı da diğer sanatsal anlatılardan farklıdır. Örneğin edebi eserlerde yazılı şekilde oluşturulan imgeler, sinemada metaforik birçok öğe aracılığıyla işlenebilir. Bir romanda "tatlı bir meltem esti" denilebilir fakat filmde rüzgarın bir yaprağı hafifçe uçurduğunu

görmek rüzgarı tatlı yapmak için yeterli olmayacaktır. Rüzgara atfedilen anlam seyircinin tercihine bırakılmıştır ve bu tercihte de görüldüğü gibi alımlayıcı anlatının her zaman bir parçasıdır. Yönetmen filmde seyircinin tamamlamasını istediği boşluklar bırakabilir. Özellikle klasik anlatı dışındaki filmlerde yönetmen bu tarz boşlukları daha fazla bırakarak seyircinin anlatının bir parçası olma yolundaki varlığını arttırmak ister. Sinema görüntü, ses ve metinleri somut bir şekilde yansıtarak seyircinin hayal gücünü kısıtlamış gibi görünebilir fakat kendi içinde bu tarz boşluklar aracılığıyla seyircinin varlığını da sahiplenmektedir.

Tüm anlatılarda olduğu gibi filmler de kurgusal özellikler taşır. Bir romanı okuduğunuzda sahneler arası geçişte kurgu alımlayıcının hayalinde geçiş yapmak daha kolaydır. Sinemada ise bu geçiş kendi içinde bir kurallar bütününe dönüşür. Burada kurguyu yalnızca iki film parçasının devamlılık sağlansın diye birleştirilmesine indirgemek gerekir. Kurgu kesmelerinin nasıl yapılacağı filmin üslubunu ortaya çıkaracaktır. Kurguda yapılan her kesme seyirciyi olaya dahil etme ve olaydan uzaklaştırma konusunda yapılmış bir tercihi oluşturur. Kurgunun üslubu yönetmenin yansıtmaya çalıştığı anlamla kurduğu bağı gösterecektir (Foss, 2016: 119). Kamera hareketlerinin birbirine bağlanmış şekilleri ekranın siyaha düşüp aydınlanması ve birçok dinamik, bir kurgu olduğunu ve en önemlisi bir kamera olduğunu hissettirmemek adına özenle dizilir. Ufak bir teknik kurgusal hata seyircinin bir anda izlediği filmde kopmasına sebebiyet verir. Burada yönetmenin kurgunun hissedilmesini sağlaması anlatı için işlevsel bir tercih olabilir fakat klasik anlatı filmlerinde kurgunun varlığı görünmezdir. Filmde kurgunun en işlevsel noktalarından biri zamanda esneklik sağlamasıdır. Foss, filmlerde zamanın kısıtlanmasının bir zorunluluk olduğunu dile getirir ve şu örneği verir: Bir iç çekimde bir adam ve ondan altı yedi metre ileride bir telefon varsayalım. Filmde telefon çalar ve adamın telefona doğru koştuğunu görürüz. Bu koşma anında adam yaklaşık bir metre koşmuşken yakın plan çekimde telefonu görürüz ve adam telefonu açar. Arada geçen zaman adamın gerçekteki koşma süresinden oldukça kısadır. Bu tarz bir kurgusal geçişte seyirci saniyeler içinde adamın telefona ulaşamayacağını bilir fakat bunu sorgulamaz. Çünkü kurgu sayesinde geçen zaman zihninde tamamlanmıştır. Zaman çoğunlukla bu tarz kesmelerle kısaltılırken bazı durumlarda uzatılabilir. Bu genellikle gerilim ya da aşk sahnelerinde dramatik etkiyi arttırmak için yapılır (Foss, 2016: 79).

Aristoteles'in sanat eserleri için ortaya attığı mimesis kavramı sinema içinde geçerlidir. Mustafa Sözen anlatı metinleri arasında mimetik yapıya en yakın sanatlardan birinin sinema olduğunu dile getirir. Ona göre sinema en geçekçi canlandırma biçimlerini ortaya koyar. Bunu sağlarken geçekliği yeniden üreteni yalnızca kameraya indirgemez. Işıl kaynağının türünün, objektif seçiminin, sesin, mizansenin, kurgunun bütün bu unsurların mimetik anlatıyı güçlendirdiğini belirtir (Sözen, 2008: 130). Sinema hayatın içinden temsiller ya da yansımalar sunar. Sinemacının yaptığı hayatı bu temsiller aracılığıyla yorumlamaktır. Sinemacının ortaya çıkardığı bu üretim ona haz verdiği gibi seyirci için de film izlemek onu katharsise doğru götüren bir araçtır. Filmler izleyenleri bazen üzebilir, güldürebilir ya da korkutabilir. Sinemada bir dram filmi seçiliyorsa seyirci üzülmese dahi üzülmeye ihtimalini baştan kabul etmiş olur. Film izleyen kişi filminden etkilenirse ve film boyunca beklediği sona film onu götürmüşse filmin sonunda kendini rahatlamış ve arınmış hissedebilir. Aristoteles'in de desteklediği gibi sanat eserleri alımlayıcısını katharsise ulaştırmayı amaçlar. Sinema da özellikle gerçekle kurduğu bağ sayesinde ve teknik oyunları ile seyircinin çok kolay özdeşleşebileceği veyahut özdeşleşmeyi arzulayacağı bir yapıdadır. Film seyirciyi etkilediği ölçüde filmin sonunda katharsise ulaşacak ve arınma duygusuna kapılacaktır. Çoğu zaman seyircinin bu duyguya kapılmak için film izlediği de bir gerçektir. Seyirci gülmek isterse komediye, korkmak isterse korku filmine gider (Yaren, 2016: 169). Seyircinin filmin sonunda kapıldığı yoğun duygular onları tatmin ettiği ölçüde katharsise ulaşmayı sağlar (Parkan, 2020: 27). Türü her ne olursa olsun seyircinin filminden beklentisi etkileyici olması yönündedir. Katharsise ulaşmak yani filmle özdeşleşmek isteyen seyirci gönüllü olarak bu motivasyon içindedir. Film bunu sağlamak için yeterli ikna gücüne varlığı dolayısıyla sahiptir ve eğer ikna edecek bir anlatı tutarlığına sahipse, filmi anlatı evreninden çıkaracak noktalarda buna engel olan girişimlerde bulunduyorsa özdeşleşme ve katharsise ulaşma hızlıca sağlanacaktır (Taş Öz, 2012: 83). Mutlu Parkan, Aristoteles'in katharsis kavramının bugün hala sinemanın temel işlevi olduğunu dile getirir. Seyirci güzel vakit geçirmek için sinemaya gider ve filmle kurabildiği bağ kadar, özdeşleşebildiği kadar doyuma ulaşır. Burada seyirciyi katharsise götüren birçok öge olabilir fakat katharsise giden yolda karakterler, anlatıcı ve hikayenin kimin bakış açısıyla aktarıldığı önemli bir araç olacaktır.

Sinemanın anlatısı birçok öge göz önünde bulundurularak incelenir fakat aynı zamanda sinemasal anlatının iki yapısal ayrımı olan klasik anlatı ve moden sanat anlatısı da incelenmelidir. Aristoteles'in oluşturduğu ve bugün klasik anlatıya ışık tutan şema günümüzde farklı yapıların oluşturulmasıyla değişmiş ve dönüşmüştür.

2.2.1. Modernist Sinemada Anlatı

Anlatının çok eski dönemlere dayandığından Antik Yunan filozoflarının üzerinde durup sıkça sorguladığından bahsetmiştik. Günümüzde de bu soruyu sormaya hala devam ediyor ve hala etrafımızı kuşatan öykülerin anlatıları üzerine düşünüyoruz. Bu durum yalnızca kurmaca öyküler için geçerli değil, belgesel ya da deneysel filmlerde anlatıbilimin inceleme alanı içinde geçerli (Bordwell, Thompson, 2008: 74). Fakat anlatıların yapısı ilk günkü ile aynı değil. Geçen yüzyıllar içinde anlatının birçok anlamda değişime uğradığını söylemek mümkün. Dolayısıyla Aristoteles'in ortaya attığı çerçeve bugünün anlatıları için bazı noktalarda geçerliliğini korusa da çoğu bakımdan yetersizdir. Günümüzde ortaya çıkan sanatsal üretimler için birçok farklı inceleme tarzı oluşmuştur. Çünkü kuramsal çerçeveyi yönlendiren anlatılar yaşamla iç içedir ve yaşamın değişimle olan bağı kadar anlatılarında değişimle bağı güçlüdür. Günlük hayattan, toplumsal olaylardan oldukça etkilenir. Sanatçıların içerikleri özgün olduğu kadar anlatıları ortaya koyuş tarzlarında da özgün noktalar vardır. Sanat yaşadığı toplumu ve zamanı yansıtır. Günümüz anlatıları edebiyatla sınırlı kalmadığı gibi farklı sanat dalları da kendi içinde sürekli bir değişim geçirmiştir. Sinema ilk çıktığı günkü sinemadan çok farklı teknik ve estetik çizgide üretime devam etmektedir. Böylece sinemasal anlatılarda sürekli bir değişim ve dönüşüm yaşanmaktadır. Yaşanan bu değişim toplumsal, ekonomik olduğu kadar teknolojinin her geçen gün çığır açan gelişiminden de ciddi anlamda etkilenmiştir. Teknolojinin gelişimiyle sinemada ortaya çıkan yeni çekim ve kurgu teknikleri anlatının ana değişim kaynağını oluştururken ekonomik ve toplumsal olaylar da sinemasal anlatının yolculuğunda önemli farklılıklar yaratmıştır.

Sinemasal anlatı yapısında oluşan bu farklılıklar klasik anlatı kalıpları dışında modern bir anlatı yapısı ortaya koymuştur. "Modern" kelime anlamı olarak Kovacs'ın desteklediği gibi, yalnızca yeni bir anlayış, yeni bir anlatı yapısı değil aynı zamanda güncel var olan bazı şeylerin de yerine geçmesi anlamını taşımaktadır (Kovacs, 2010: 21). Modernin 19. yüzyılda yaygınlaşan

olumlu etkisi modernizm, modernite, ve modernist gibi kavramların ortaya çıkmasını sağlamış ve edebiyat ve sanat tarihinde bu kavramlar yaygın olarak kullanılmaya başlamıştır (Kovacs, 2010: 23). Modernizmin etkisi tüm sanat dallarını etkilediği gibi sinemayı da oldukça etkilemiştir.

Sinema tarihine bakıldığında iki farklı dönemde modernist bir anlatı yapısı ortaya çıktığı görülmektedir. Özellikle filmlerin stilistik özellikleri bağlamında bakıldığında özel bir anlatı ortaya çıktığı görülen bu dönemler 1919-1929 yıllarıyla 1958-1978 yılları arasındadır. Bu dönemleri ayırtmak için Orr, “yüksek modern” ve “neo modern” kavramlarını kullanırken, Kovacs “erken modern sinema” ve “geç modern sinema” ayrımını kullanır. Orr’a göre, bu iki dönem arasındaki önemli ayrım yüksek modern dönemin 1. Dünya Savaşı sonrası çöküşün var olduğu bir çağda, devrim tehdidi taşıyan bir kültürde doğması, neo modern döneminse 2. Dünya Savaşı sonrasında liberal güce eski konumunun büyük çoğunluğunun verildiği bir dönemde yani Soğuk Savaş döneminde ortaya çıkmasıdır. (Orr, 1997: 20).

Modern anlatı sineması, klasik anlatı sinemasından birçok açıda ayrılmaktadır. Bu ayrışmanın temelinde anlatı yapısını oluştururken modern sanat sinemasının anlatıyı karmaşıktırması gelir. Net bir başı ve sonu olan bir öykü seyirciye anlatılırken anlaşılması zor bir şekilde anlatılır ve ayrıntıları seyircinin kendi kendine çözmesi beklenir. Aynı zamanda modern sanat sineması seyircinin çekici bulacağı, cazip bir öykü anlatma konusunda istekli değildir (Kovacs, 2010: 66). Daha durağan ve karakter odaklı bir anlatı yapısıdır.

Sinemada modern anlatıyı oluşturan temel özellikler Bordwell’in ortaya attığı üç temel ilkeyle açıklanabilir. Bunlar, soyutlama, kendini yansıtmaya ve özneliktir. Kovacs, bu kavramları şöyle açıklar; modern sanat anlatısında yorumlama belirsizdir, izleyici olay örgüsünün inşasında bilinçli olarak katılıma teşvik edilir ve öykü öznel nitelikler beslenmiştir. Bu üç özellik anlatımda modernist etkisinin yaratılmasını sağlar (Kovacs, 2010: 72). Anlatıya bu üç özelliğin yansıtılması için klasik anlatı prensiplerinden ayrılan bir yapı inşa edilmesi gerekir ve bu temelde var olan yapının öğelerinin değişmesiyle ortaya çıkacaktır. Bu değişimi anlamak için öncelikle klasik sinema anlatısının öğelerini bilmek gerekir.

Yapısalcı kuramcı Todorov, Aristoteles’in prensipleri doğrultusunda anlatıyı oluşturan öğeleri üçe ayırır: Denge (başlangıç), dengenin bozulması (orta), dengenin yeniden sağlanması

(son). Bu klasik anlatı yapısının en basit, en sade formüllerinden biridir ve basitçe giriş, gelişme, sonuç şeklinde ilerler. Hunt, Marland ve Rawle'nin birlikte kaleme aldığı *Film Dili* kitabında kuramcılar bu formülü geliştirmiş ve karakterlerin de bu yapıya dahil edilmesi gerektiğini dile getirmişlerdir. Onlara göre anlatıyı oluşturan ögeler sırasıyla şöyle olmalıdır (Hunt, Marland, Rawle, 2010: 52);

- Denge kurulur,
- Denge bozulur,
- Karakterler dengenin bozulduğunu tespit ederler,
- Karakterler dengeyi yeniden sağlamak için sorunu ortadan kaldırmaya çalışırlar,
- Denge eski halini alır.

Bordwell ve Thompson'da *Film Sanatı* kitabından bu sıralamaya yakın bir yapıdan söz eder. Bir cinayeti konu alan bir öykü üzerinden süreci şöyle sıralar (Bordweel, Thompson, 2008: 79):

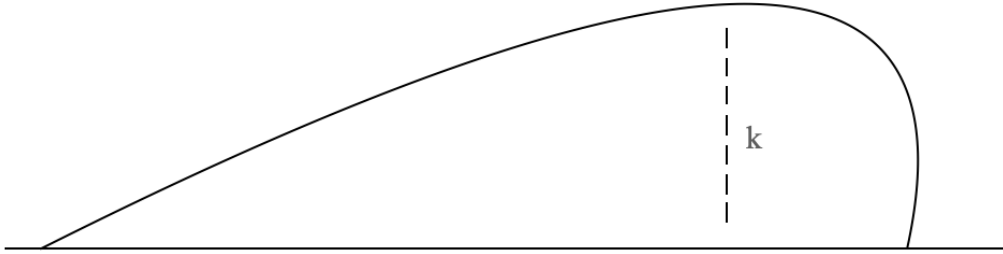
- Suç tasarlanır.
- Suç planlanır.
- Suç işlenir.
- Suç keşfedilir.
- Dedektif soruşturulur.
- Dedektif a,b ve c'yi ortaya çıkarır.

Sözen, sinemada klasik anlatı yapısını yine benzer şekilde şöyle açıklar ve bu akışın gerekliliğinden bahseder (Sözen, 2007: 43-44):

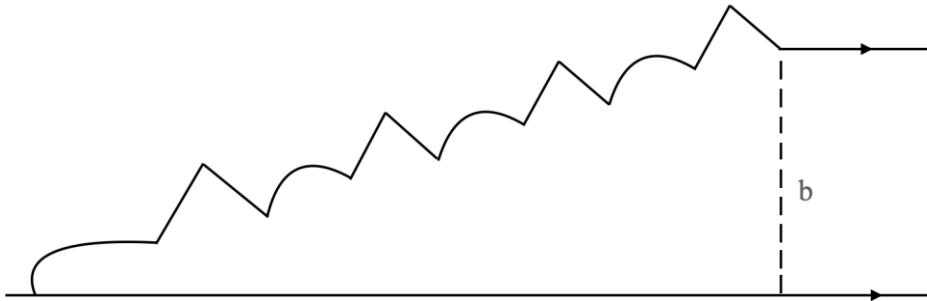
- Ana karakterin kendi hayatının ya da içinde bulunduğu toplumsal durumun bozulması,
- Bu olumsuz durumu düzeltmek için ana karakterin bir hedefi gerçekleştirmeye çalışması,
- Bu hedefin gerçekleştirilmesine doğru çaba gösterilirken ana karaktere yardımcı olan kişi ya da kişilerin yanı sıra bu hedefin gerçekleşmesin engellemeye (çatışma) çalışan bir karşıt karakterin varlığı,

- Ana karakterin dışında, bu hedefin gerçekleşmediği takdirde bundan zarar görecektir olan, gerçekleştiğinde (yeni denge) ise bundan yararlanacak olan bir durumun ya da kişi(ler)in varlığı.

Kuramcılarının bu sıralamaları Aristoteles'in de ortaya attığı giriş, gelişme, sonuç sürecinin farklı versiyonlarını içerir ve klasik anlatı yapısına uygun şekilde yapılan üretimlerde geçerliliklerinin sürdüğünü söyleyebiliriz. Fakat modern ya da deneysel anlatılar üzerinden değerlendirildiğinde kurulan bu sıralamanın bozulduğunu görürüz. Kuramcılarının klasik anlatı prensipleri olarak belirledikleri bu sıralama bozulmaya müsaittir ve bu bozulma seyircide var olan beklentinin de kırılmasına yol açacaktır. Burada klasik anlatı prensiplerini bilmek var olan yapının kırılabilmesine olanak tanır. Mutlu Parkan, Brecht'in eserlerindeki estetik anlatı yapısını incelediği kitabında Aristoteles'in ortaya attığı dramatik yapıyı Brecht'in ortaya attığı epizotik anlatımla kıyaslar ve bu kıyaslamada Brecht'in var olan geleneksel yapıyı bozma tarzı modern anlatılara uyarlanabilir ya da en azından bu farkı ve yapının değiştirilebilirliğini belirtmek adına kullanılabilir. Parkan'a göre dramatik ve epizotik anlatının farkı şöyledir (Parkan, 2020: 40):



Şekil 1: Geleneksel dramatik anlatı



Şekil 2: Epizotik anlatı

Parkan'ın kitabında yer verdiği, yukarıda gösterilen ilk şema klasik anlatı yapısındaki gibi ilerler ve finale doğru seyirci üzerindeki etki artmıştır. K harfi ile gösterilen seyircinin katharsise ulaştığı doruk noktasını temsil eder. İkinci çizim klasik anlatı prensiplerinden uzaktır çünkü denge tek bir çizgide ve doğrultuda ilerlemez. Hikaye içinde inişler ve çıkışlar vardır. Düzen daima bozulur, etki bir arttırıp azaltılır. Böyle bir dizilim içinde seyirci tarafında oluşturulan duyguda inişli çıkışlı olacağı için katharsisten ziyade bir bilinçlenme söz konusudur (Parkan, 2020: 41). Çünkü film seyircinin beklentileri doğrultusunda ilerlemeyecektir. Düzen seyircinin katharsise ulaşmaya yönelik her beklentisinde şaşırtmalar yaratmıştır.

Klasik anlatı filmleri Aristoteles'in ortaya attığı giriş, gelişme ve sonuç düzenini sürdürürken tüm anlatı parçaları neden sonuç ilişkisi gözetilerek oluşturulur. Ana öykü neden sonuç ilişkisi içinde yan anlatı parçalarıyla desteklenir ve karakterlerin öykü düzleminde var olan bir hedefe ulaşmak için mücadele içinde olduğu görülür. Bu mücadele sırasında kahramanın karşısına engeller çıkar ve bu engelleri aşması beklenir. Kahramanın hedefe ulaşması filmin kapalı bir sona ulaşmasına kahramanın hedefe ulaşması durumunda açık uçlu olarak sona erer (Sözen, 2007: 25). Filmin son sahnesinde seyircinin film anlatısı boyunca nefesini tutarak beklediği sonuca ulaşması ya da ulaşamaması beklenir yani mutlak bir sonuca bağlanması. Klasik anlatı filmlerinde bu sonuç verilirken modernist anlatı filmleri, finalinde açık uçlu bir anlatı yapısı ortaya koyma eğilimindedir. Fakat bu kesin bir koşul yargısı değildir. Modernist anlatı filmlerinde final geleneksel kalıplar içinde ortaya çıkabilir. Açık uçlu final, finalin belirsizliği ile ilişkilendirilir ve kesin olmamasına rağmen modernist anlatılarda bu final yapısı ön plandadır (Kovacs, 2010: 87).

Bugün sanat sineması, bağımsız sinema, karşı sinema, deneysel sinema gibi adlandırdığımız tüm farklı yapı özellikleri gösteren filmler, klasik anlatı yapısının dinamiklerini birçok açıdan sorgulayan ve değiştirmeye çalışan filmlerdir. Modern anlatılar Hollywood'la birlikte egemen bir yapı halini alan klasik anlatı kalıplarını kırma ve alternatif yapılar oluşturma amacıyla daha soyut bir anlatı tarzı geliştirilmiştir. Bu tarz filmlerde gerçekliğin yeniden üretiminde seyirciye düşen pay klasik anlatı filmlerine nazaran fazladır ve seyircinin varlığı kendi öz kimliğiyle kabul görünmek ister. Özellikle açık uçlu modern film anlatılarında açık bırakılan bu anlatı düzleminin seyircinin zihninde tamamlaması beklenir. Fakat yalnızca açık uçlu bir final

dışında öykünün tüm evrelerinde seyircinin zihniyle tamamlanabilecek açık anlatı birimleri olabilir. Modern sinema anlatılarında seyircinin varlığına bırakılan özgürlük alanı fazladır.

Sinemasal anlatılarda Aristoteles'in öngördüğü gibi klasik anlatı yapısı inşa edilirken temel unsur seyircinin filmin tüm unsurlarıyla özdeşleşmesi üzerine kurgulanmıştır. Seyircinin kendi yaşamından uzaklaşıp film dünyası içinde kendine bir pay edinmesi ve gerçek hayattan uzaklaşması beklenir. Seyirci de aynı zamanda bunu en başından kabul ederek filmi izlemeye başlar ve etkilenmek en büyük beklentisi halini alır. Filmin gerçekliğe yakınlığı onun etkileyicini arttıran temel unsur halini alır. Fakat filmler mimetik özellikler gösterebilir de her halükarda bir ekip tarafından yeniden oluşturulmuştur ve kurgulanmıştır. Seyircinin izlediği yalnızca bir illüzyondur. Filmin öyküsünün gerçek bir yaşam hikayesinden alınmış olması, gerçek mekan kullanımı ya da belgesel filmlerde konuşan kafaların öykünün gerçek kişileri olduğu iddası bu illüzyonun varlığını yok etmeyecektir. Teknik olarak kameranın varlığı ve filmi izlerken görmesek, hissetmesekte kameranın arkasındaki gerçek yaşam filmin gerçekliğini ince bir çizgiyle yaşamdan ayırır. Fakat klasik anlatı filmleri anlatı yapısı dinamikleri sebebiyle özdeşleşme mekanizması yaratmaktadır ve bunu ortaya çıkaran temel olgu gerçekçiliktir. Öykünün birbirine bağlanması sebebiyle yaratılan gerçekçilik etkisi iki mekanizma sayesinde ortaya çıkarılır. İlki öykü akışının doğrusal ve nedensel bir zincir içinde yansıtılması, ikincisi filmin teması toplumsal dahi olsa bireysel bir düzeye indirgenmesidir (Karadoğan, 2018: 92). Modern sinema anlatılarında özdeşleşme yerini yabancılaşmaya bırakır ve izleyicinin karakterlere karşı kendini yakın hissetmesinin önüne geçilir. Bu yüzden modern sinema anlatı parçalarını oluştururken kamera oyunlarını kullanır ve romantik dünya görüşünün organik yapısından ayrılmayı amaçlar (Orr, 1997: 15). Modern sinema anlatıları klasik sinema anlatılarıyla karşılaştırıldığında izleyiciyi gerçek dünyasından koparmak eğilimi içinde değildir ve kurgu karşısında gerçeklik ön plandadır. (Gürkan ve Ozan, 2014: 164).

Anlatı unsurlarından biri olan "tesadüf" anlatının organik bir parçasıdır. Klasik anlatı filmlerinde bu unsur doğanın ve toplumun yasalarının bir kışkırtması olarak meydana gelir. Fakat modern anlatı filmlerinde tesadüf unsurunun işlevi farklıdır. Tesadüf seyirci nedenselliği ve ortaya çıkan rastlantısal dramatik etkiyi sorgulasın diye oluşturulmuş bir anlatı parçasıdır. Modern

anlatılarda bireyin özgürlük alanı geniş bırakıldığı için doğanın ve toplumun yasalarıyla uzlaştırılması zorunluluğu taşımaz (Kovacs, 2010: 81-82).

Sinemasal anlatının oluşmasında karakterler önemli bir rol üstlenirler. Aristoteles'in de desteklediği gibi bu roller yani karakterlerin karakteristik özellikleri ve olay örgüsü ile ilişkileri anlatıya işlevsel katkılarda bulunur (Bayazit, 2022: 22). Modern sinema anlatısında karakterlerin işlenişi de klasik anlatı yapısından farklı olarak ilerler. Klasik sinema anlatısında önemli olan öyküdür. Karakterler öykü için vardır, öykünün gerektirdiği gibi hareket ederler ve hep eyleme odaklılardır. Psikolojik durumları belirgin ve nettir. Modern sinema anlatılarının karakterlerine bakıldığında çok yönlü kişilik özellikleri sundukları görülür. Foss, klasik ve modern sinema anlatısında bu farkı belirtmek için “kapalı kişilik” ve “açık kişilikler” kavramlarını kullanır. Ona göre, klasik anlatı yapısında kişilerin dramatik yapı içinde beklenen özellikleri sergilemesi sebebiyle kapalı kişilik özellikleri ortaya koyarlar. Modern sinema anlatılarındaysa karakterler çelişkili, sıklıkla mantıksız ve anlaşılmazdır. Seyirci karakterin davranışlarını tahmin etmekte zorlanır. Bu sebeple açık kişilik özellikleri sunarlar (Foss, 2016: 140).

Kovacs'a göre, modern sinema özel anlatı biçimleri ve görsel stilleri olan özel türleri belirli kombinasyonlarından oluşur ve modern filmlerin üç tematik çerçeve etrafında döndüğünü dile getirir. Ona göre bu üç tematik çerçeve,

- İnsanın çevreden (adına yaygın olarak yabancılaşma denilen) kopukluğu,
- Gerçeklik anlayışının öznel, mitolojik ve kavramsal yeniden tanımlanması,
- Yüzeydeki gerçekliğin ardındaki hiçlik fikrinin açıklanması (Kovacs, 2016: 205).

Buradan da anlaşılacağı gibi modern sinema anlatılarında karakterin psikolojik derinliği daha fazladır ve bu filmlerde gerçeklik anlayışı karakterin psikolojik durumunu da yansıtan soyut bir düzlemde ortaya çıkmaktadır.

Klasik anlatı yapısının egemen olduğu Hollywood Sineması ve bu yapıya alternatif bir söylem olarak çıkan Karşı Sinema arasındaki farkları inceleyen Peter Wollen, Hollywood anlatılarında tek diegesis, Karşı Sinema'da ise çoklu diegesis olduğunu belirtir. Yani Hollywood anlatılarında görüntüler aynı dünyaya aittir ve tutarlı bir şekilde yerleştirilir. Karşı Sinema

anlatısında bu dünyanın parçalandığını görürüz ve homojen bir dünyanın karşısına heterojen bir dünya sunmaktadır (Wollen'den aktaran Gürkan ve Ozan, 2014: 164).

Modern sinema anlatılarının tür mantığı, klasik sinema anlatılarından farklıdır ve tür anlatılarının keskin kalıpları içinde kalmazlar. Klasik sinema anlatısına karşı bir biçim ve anlatım özellikleri göstermektedirler fakat Kovacs, modern sinema anlatılarını basitçe türün kurallarını yıkmaya ya da yapıçözüme indirgemez. Ona göre modern sinema anlatısı var olan geleneksel tür kalıplarından faydalanmaktadır ve bazı formları yinelemekten uzak duramamışlardır. İki anlatı yapısındaki tür farkını anlatmak için modern sinema anlatılarının tür kalıplarını kristalleştirdiğini dile getirir ve bu yapılarda tipik, yinelenen anlatı şemaları ortaya çıkmıştır (Kovacs, 2016: 91).

Klasik ve modern sinema anlatılarının farklarını bir tablo ile özetlemek gerekirse;

Klasik Sinema Anlatısı	Modern Sinema Anlatısı
Dramatik yapı	Epizodik yapı
Tek diegesis	Çoklu diegesis
Olaylar ön plandadır	Biçim ön plandadır.
Karakterler kapalı kişilikler (tutarlı)	Karakterler açık kişilikler (tutarsız)
Özdeşleşme	Yabancılaşma
Katharsis	Bilinçlenme
Kapalı uçlu	Açık uçlu

Modern sinema anlatısının klasik sinema anlatısından farklı yapısal özellikler gösterdiği ve geleneksel anlatı tarzından ayrılan özellikler ortaya koyduğu kesindir. Yukarıdaki tabloda gördüğümüz gibi klasik sinema anlatısından ne gibi şekillerde ayrıştığı ve ayrışabileceği görülmektedir. Fakat modern sinema anlatısının sınırları keskin ve sarsılmaz değildir. Modern sinema anlatıları özel yapılar inşa eder ve bunu yaparken geleneksel sinemayı tamamen reddettiğini söyleyemeyiz. Kovacs'ın yukarıda bahsettiğimiz gibi modern kelimesini için yeni bir yapı olmaktan ziyade var olan güncelin farklılaşması şeklindeki tanımı modern sinemasal anlatının

anlamını da ortaya koymaktadır. Modern sinema anlatısı yukarıdaki tabloda belirtilen özelliklerin hepsini keskin sınırlar içinde taşımak zorunluluğunda olmasa da genel itibarıyla klasik sinema anlatısının karşısında bu özellikleri taşımaktadır.

Modern sinema anlatısı epizodik bir yapıdır ve bu yapıyı ortaya çıkarırken estetik biçimsel kaygılar içerisindedir. Filmin biçimi önem arz eder ve tek bir anlatım şeklinde söz edilmez. Filmdeki karakter inşası klasik anlatı yapısındakinden farklı olarak tutarsız ve gerçekçidir. Bu sebeple seyircinin karakterle empati kurma ve özdeşleşme eğilimi daha azdır. Karakterle özdeşleşmeyen ve var olan illüzyonun büyüsunü arttıran kurgunun estetiğinden uzak olması modern sinema anlatısını daha gerçekçi bir yapı haline getirir. Bu sebeple filmin sonunda seyircinin bir haz duygusundan ziyade bilinçlenme duygusuna ulaştığı görülür. Seyirci bu bilinçlenme sorumluluğuna film içindeki açık anlatılar aracılığıyla sahip olmaktadır ve filmin boşluklu yapısı seyircinin anlatı yapısındaki varlığını artırır. Özellikle filmin sonunda bırakılan açık uçlu anlatı parçaları seyircinin zihninde tamamladığı bir parça birimdir. Daha önce belirttiğimiz gibi modern anlatılar belirli özellikler içinde anılsa da tüm modern anlatıların bu şemaya uyması beklenmez. Birçok açıdan klasik sinema anlatısından ayrıışan bir filmin sonu kapalı uçlu bir anlatımla sona erebilir. Burada gerçek anlatıcının özel ve özgün bakışı filmin anlatı yapısındaki sınırları kendi belirler.

2.3. Sinemada Bakış Açısı

Sinema diğer sanat dallarından birçok açıda ayrıştırılabilir. Anlatıbilimsel açıdan incelendiğinde de yüzyıllardır var olan hikaye anlatıcılığına farklı bir bakış açısı getirmiştir. Çünkü sinemanın sisteminde var olan devinim gerçeğe daha yakın bir illüzyon yaratır. Orson Welles'in de dediği gibi "Bir film bir düşler şerididir. Kamera bir kayıt aygıtından fazlasıdır."⁹ Sinemanın ilk yıllarında kamera yalnızca bir kayıt aygıtı gibiydi. Çünkü sabitti ve duruyordu. O halde dahi çerçevenin içine neyin dahil edileceği ya da neyin dahil edilmeyeceği çok kritik bir tercih taşıyordu. Çünkü kameranın kaydettiği her şey devinim halindeydi. Tıpkı hayat gibi. Yıllar içinde kameranın hareketli bir aygıt dönüşmesi zaten hareketli olan görüntüye biçimsel anlamda daha dinamik bir

⁹ <https://www.wellesnet.com/orson-welles-on-wide-screen-processes/> Erişim tarihi: 19.01.2023

hal kazandırdı (Edgar-Hunt, Marland, & Rawle, 2015, s. 133). Kamera tüm izlemeyle alakalı teknolojik araçlar gibi insan gözünün bir uzantısı gibidir. Fakat kameranın insan gözünden ayrılan yanları oldukça tedirgin edicidir. İnsan bakışı kamera gibi odak gücünden ve alan derinliğinden yoksundur ama insan bakışı bir çerçeveye de sınırlandırılmamıştır (Orr, 1997: 83). Burada çerçevenin içine sığdırılan her görüntü kameranın kendine has teknolojik yetkinliği içinde manipülasyona açık bir hale gelecektir. Bugün kamera mimetik özellikler taşımanın ve insan gözüyle yarışmanın sınırlarını zorlamaktadır. Kamera artık insan gözünün yapamayacağı hareketlerle anlatının temel bakış açısını oluşturmaktadır. Bu da kamerayı hiç olmadığı kadar özgür, hiç olmadığı kadar güçlü kılmaktadır. Bu yüzden sinemasal bir anlatının incelenmesinde bakış açısını oluşturanın, anlatıcının varlığını destekleyen kamera olduğunu söyleyebiliriz. Çünkü hikayeye yön veren seyircinin en çok kulak verdiği onun anlatmak istedikleri ve onun sundukları oluyor.

Sinema sanatı inandırıcılığını ve etkileyciliğini kameranın konumu üzerinden sağlıyor. Kamera inandırıcılığı ve etkileyciliği sağlayan temel faktör halini alıyor. Yaşamın içinde bir anlatıyla karşılaştıldığında olaya inanılması, olaydan etkilenilmesini sağlayan anlatıcı ve aktaranın bakış açısı oluyor. “Olayı kim, kimin gözüyle anlatmıştır? Kendi mi yaşamış birinden mi duyup anlatmıştır? Duyduysa kimden duymuştur? Nasıl bir üslupla anlatır?” Tüm bu soruların cevabı anlatılana olan bakışı değiştirecektir. Bu sebeple anlatıcı ve bakış açısı her zaman önem kazanır. Bazı insanların ikna ve iletişim yetenekleri kuvvetlidir bu sebeple olayı daha iyi anlatan yanlış dahi anlatsa ona inanma eğilimde oluruz. Çünkü anlatıcı bizi anlatı dili ve enerjisiyle kuşatmayı başarmıştır. Sinemada da kamera tüm hikayeyi bize bir bakış açısıyla verir ve seyirciyi kuşatan odur. Burada anlatının bakış açısı etik olmayan bir durum karşısında bizi ikna edebilir. Karanlık sinema salonunda tüm odak noktasını filme veren ve katharsise ulaşmaya çoktan hazır olan seyirci kameranın onu götürdüğü yere gidiyor. Kameranın ona gösterdiğine inanınıyor ya da göstermediğini yalanlıyor. Kamera kendi başına dahi çok şey anlatabiliyor. Hikayenin içindeki anlatıcı kadar çok şey söylüyor. Bu da kameranın istenildiği zaman politik bir araca dönüştürülebileceğini kanıtlıyor. Öyleki kameraya bir cinsiyet yüklenebilir, bir ırkın mensubu, bir fikrin savunucusu haline getirilebilir.

Laura Mulvey *Görsel Haz ve Anlatı Sineması* makalesinde psikanalitik açıdan sinemasal anlatıda kameranın cinsiyetleştirilmesini incelemiş ve “bakma”nın içgüdüsel olarak insanda bir haz karşılığı olduğuna değinmiştir. Mulvey’e göre, biçimsel olarak kameranın varlığının yok edildiği durumlarda bakma eğilimi içerik olarak tehlikeli bir hal alabilir (Mulvey, 1997: 20). Klasik anlatı filmlerini inceleyen Mulvey, Hollywood anlatısında kameranın eril bir bakış açısı taşıdığına vurgu yapar. Örneğin; Alfred Hitchcock’un *Arka Pencere* (1954) filminde ana karakter karşı dairesindeki komşularının hayatlarını dikizler ve bu sahneler dikizlenen dürbünün gözünden ve ana karakterin bakış açısıyla verilerek seyircinin dikizci konumuna gelmesini sağlar. Aynı zamanda yönetmen bunu yaparken kamerayı bir cinsiyete indirgeyerek eril bir bakış açısı sergiler. Seyirci filmi izlerken kameranın ilüzyonu sayesinde kendi cinsiyetinden sıyrılarak eril bir kimlik kazanacak ve o bakış açısıyla filmi izleyecektir. Filmin sonunda yaşadığı arınma duygusu da bu etkiyle orantılı olacaktır. Bu etki cinsiyet dışında herhangi bir görüşü empoze etme, etik dışı bir karaktere haklılık payı verme gibi birçok açıdan yansıtılabilir. Bu kameranın anlatıya yüklediği bakış açısıyla istenildiğinde ne denli tehlikeli ve politik bir araca dönüştürülebileceğini de kanıtlar.

Birinci bölümde anlatıcının eseri ortaya çıkaran kişi ile sık sık karıştırıldığından bahsetmiştik. Anlatıcı eseri oluşturan gerçek anlatıcıdan farklı olarak gerçek anlatıcının anlatıyı aktarması için seçtiği bir arayüzdür. Sinema için de bu değişmez. Yönetmen filmin anlatıcısı olarak değerlendiremez. Filmin içinden bir karakteri sorumlu tutar ve olayları onun gözünden aktarır. Burada yönetmen kimliğini yani varlığını gizlemek ister. Çünkü filmin akışı içinde seyirci gerçekten ne kadar uzaklaşırsa, bir yönetmenin ve ekibin hatta kameranın var olduğu gerçeğini ne kadar unutursa film dünyasına ve filmin kendi gerçekliğine kendisini o kadar kaptıracaktır. Yönetmen kendini gizlemek istemediği noktada da kamerayı kullanabilir. Bilerek yapılmış teknik bir hata, titreyen bir kadraj, karakterin bir anda seyirci ile göz göze gelmesi gibi sahnelerde anlatıcının kırılması sağlanır ve yönetmen seyirciye bir film izlediğini hatırlatabilir.

Yönetmen, film anlatısında ortaya koymaya çalıştığı anlamı da kamera ile destekler. Bir ekip tarafından ortaya çıkarılsa da yönetmen filmin çekimleri aşamasında görüntünün de tüm sorumluluğu üstlenmiştir fakat kameranın araçsal olarak ortaya koyduğu varlık ve kameranın teknik dinamiği filmin anlatısında önemli farklar yaratmaktadır. Kamera yönetmenden filmin

içindeki ima edilen anlatıcıya giden aktarımda önemli roller üstlenir ve kendi başına bile anlattığı çok şey olabilir. Kamera bir anlatıcı olarak konumlandırılmasa da aslında filmin bakış açısını ortaya koyar. Kameranın hareketlerini de anlatıbilimin sinemasal incelemelerinde önemsenmeli, işlevsel açıdan filme kattıkları üzerinde durulmalıdır.

Anlatıcıyı çözümleyebilmek ve anlatıcıyla bakış açısı farkını görebilmek için iki önemli soru sorulduğundan bahsetmiştik: Kim konuşuyor ve kim görüyor? “Kim görüyor” sorusunun yanıtı bizi bakış açısına götürür ve sinemasal anlatılarda bu yanıt kameranin sorumluluğundadır. Çünkü kamera ne gösterirse, nasıl gösterirse seyirci ona görecek. Seyircinin neyi görmesinin istendiği yönetmenin dünya görüşü de taşır. Seyirci film dünyasına kimin gözüyle bakacaktır? Sözen, sinemada bakış açısını filmin olaylar dizilimi ve söyleminin birleştirilerek çerçevelenmesi olarak tanımlar (Sözen, 2008: 578). Tüm bunları çerçeve içine alan kamera olacaktır.

Sinema anlatısında bakış açısı anlamı ortaya çıkaracak temel unsurdur. Serpil Kirel *Kültürel Çalışmalar ve Sinema* adlı kitabında, Daniel Chandler’in de desteklediği gibi bakış açısının dört farklı düzenlemesinin olduğunu dile getirir (Chandler’dan aktaran Kirel, 2010: 146).

- **İzleyicinin Bakışı:** Metindeki bir imgeye ya da bir kişiye ba-kan seyircinin bakışı (ya da bir hayvana, nesneye).
- **Metin İçindeki (Intra-diegetic) Bakış:** Metnin içindeki dün-yada belirlenmiş bir kişinin diğerine bakışı (ya da bir hayvana ya da bir nesneye bakışı). Genellikle öznel "bakış açısı-point of view" olarak tanımlanır.
- **Doğrudan (ya da extra-diegetic) İzleyiciye Yönelmiş Bakış:** Metnin içinde "çerçeve dışına" sanki seyirciye bakıyor gibi olun- masıdır.
- **Kameranın Bakışı:** Kameranin kendisinin insanlara (ya da hayvanlara ya da nesnelere) bakışı. Başka bir deyişle filmcinin ya da fotoğrafçının bakışı.

Serpil Kirel, yukarıda vermiş olduğu dört bakış açısı dışında kitabında öznel ve nesnel kamera bakış açılarından ve bakış açısı çekimi olarak adlandırdığı Point of view (pov)’dan da bahseder. Bu çekim tarzları önemli sinemasal öğelerdir.

- **Nesnel kamera:** Bu kullanımda bakış açısı seyirciye birinin gözünden verilir. Öykü içindeki kişiler kameranın varlığını hissetmezler. Nesnel kamera kullanımında gözlemci bakış açısı esastır. Özel kameranın tersi olarak tanımlanır.
- **Özel kamera:** Bu kamera kullanımında seyirci öykü içinden birinin gözü olacak ve o nereye bakıyorsa onun gözüyle bakacaktır. Birinci tekil kişi tarafından aktarım yapılmaktadır. Bu kullanımda seyircinin öyküdeki karakter ve olaylarla özdeşleşmesi istenir ve buna uygun tasarlanır (Kırel, 2010: 179).
- **Bakış açısı çekim:** Bu kamera kullanımı Point Of View-Pov olarak da adlandırılır. Sinemada bu teknik çekimle filmdeki karakterlerin bir şeye baktıkları görüntünün ardına karakterin baktığı şeyin gösterilmesi eklenir. Böylece bu iki sekans arasında seyirci bakış açısı çekimiyle bir anda karakterin gözü yani karakter olmuştur. Burada seyirci karakterin yerine geçtiği için karakterle empati kurma eğilimi artar ve karakterle özdeşleşmektedir. Bakış açısı çekiminin de kendi içinde bazı çeşitleri vardır. Bu çeşitlerden biri gözetlemeci (voyeur) bakış açısı çekimidir. Adından da anlaşılacağı gibi seyircinin karakterlerin yaşamını dikizlemesinin sağlandığı bakış açısıdır. Bu bakış açısında seyirci karakterin yaşamına dalmaktadır ve karakterde aslında bunu ister. Dürbün, dolap içi çekim gibi açılarla bu gözetlemecilik sağlanır. (Kırel, 2010: 170).

Anlatıbilimsel incelemelerde bakış açısı üzerine çalışmalar yapan ve bakış açısını odaklanma tanımlamasıyla üç sınıfa ayıran Genette'nin şeması, sinemasal anlamda incelendiğinde kategorize ettiği üç başlığında kamera sayesinde sinemada bir karşılık bulunduğunu söyleyebiliriz.

- **Sıfır odaklanma:** Genette'nin ortaya attığı ilk bakış açısı kavramlarından birisidir. Burada anlatıcı bir tanrıymış gibi konumlandırılır ve tüm hikayeye hakimdir. Karakterlerden daha fazla şey bilir. Sinemada da kamerayı tanrıymış gibi konumlandırabilirsiniz. Örneğin bir sahnede karakterin görmediği ya da duymadığı bir detay kameranın kadrajına dahil edilebilir ve seyirciye gösterilebilir. Yönetmen kendi varlığının sorumluluğunu sıfır odaklanma sayesinde kameraya kolayca yükler.

- **Dışsal odaklanma:** Burada anlatıcı gözlemcidir ve hiçbir bilgisi olmayan biri gibi konumlandırılır. Karakterlerin hali tavrı hiçbir yorum eklenmeden olduğu gibi verilmeye çalışılır. Özellikle belgesel türünde çekilen ya da belgesel etkisi olan filmlerde bu odaklanma sıklıkla kullanılır. Burada kamera gözlem yapan bir göz gibidir.
- **İçsel odaklanma:** Burada anlatıcının karakterlerin bakış açısı üzerinden anlatım yapması söz konusudur. Sinemada kamera kadrajını bir karaktere odaklayabilir ve kamera hareketleri sayesinde karakterle seyirci arasında bağ kurması sağlanabilir. Örneğin Bergman'ın *Kış Işığı* (1962) filminde bir sahnede Thomas eski sevgilisi Martha'dan bir mektup alır ve mektubu okurken seyirci sahnede Marta'yı görür. Marta kameraya bakarak mektubu seslendirir. Bu sahneyi izleyen seyirci Marta'nın kameraya bakmasından dolayı bir anda onun karşısında oturup onu dinleyen biri halini alır ve film dünyasının içine dahil edilmiştir. Kameranın doğrudan Marta'ya bakması seyircinin Marta ile daha derin bir bağ kurmasını istediği için yapılan bilinçli bir tercihtir. Sahne Marta'nın bakış açısı üzerinden değerlendirilir. Burada içsel odaklanma söz konusudur. Çünkü içsel odaklanmada anlatıcı açıklamalarda bulunabilir ve geçmiş olaylar hakkında bilgiler verebilir. Aynı zamanda içsel odaklanmada tek bir karakter dışında birkaç karaktere odaklanan bakış ya da birbirinden farklı kişiler tarafından bakış yansıtılabilir. Bu tarz bakış açıları da içsel odaklanmaya dahil edilebilir (Sözen, 2008: 580).

Bu Genette'nin üç odaklanma kavramı dışında kameranın bakış açısını şahıs olarak da değerlendirebiliriz. Kamera konumlandırılışına göre birinci tekil, ikinci tekil ve üçüncü tekil şahıs bakışı taşıyabilir. Kamerayı bir insanın, filmin içinden bir karakterin gözü gibi konumlandırarak birinci tekil şahıs bakış açısı yansıtılabilir. Anlatıcıdan ziyade filmin içindeki başka biri, ikinci tekil biri gözünden de aktarılabilir. Aynı zamanda filmin karakterlerinden birinin gözünden değil seyircinin gözünden de anlatıyı gösterebilir. Kamera nasıl konumlandırılırsa filmin bakış açısını da, odak noktasını da belirlemiş olur. Diğer sanat dallarından farklı bir anlatı yapısı ortaya koymasının temelinde de kameranın varlığı gelir. Göz ardı edilemeyecek kadar anlatı yapısını

etkiler hatta belirler. Filmde bir katile sempati duymanızın, üzülüp ağlamamızın ya da korkmamızın en önemli sebebi kameranın bize anlatıyı nasıl sunduğuyla ilgilidir (Sözen, 2008: 580). Mimetik yanılısamanın temelinde kamera vardır.

Kameranın hareketleri ve konumlandırılışı anlatıya değer katar. Örneğin tek planda kamera insan gözüne yakınlaştırılmaya çalışır. İnsan gözünde kurguda olduğu gibi keskin geçişler yoktur. Tek plan kurgusallığı ortadan kaldırarak insan gözüne yani gerçek somut görsele ulaşmayı hedefler ve katharsis etkisini de arttıracaktır. Karakteri alt açıdan çektiğinizde onu yüceltmek isteyebilir, üst açıdan çekerek onu küçümsemeye çalışabilirsiniz. Bu tarz tercihler seyircinin filmi izlerken farkında olmadan belli bir bakış açısının içinde olmasına sebep olur. Örneğin bir sahneyi korkutucu yapmak içinde alt açı kullanılabilir ve seyirci onu korkutan şeylerden birinin bu kamera tercihi olduğunu fark etmeyecektir. Sahne yakın plan çekildiğinde yönetmenin odaklanmak istediği anlatı birimleri olduğu söylenebilir, seyircinin algısını yönleltmek istediği bir nokta olabilir. Eğer uzak plan tercih ederseniz seyircinin sinematografik açıdan derinlik hissiyatını arttırırsınız. Karakter yolda yürürken kameranın uzaklaşarak açısını genişletmesi karakterin yalnızlık hissini arttırmak için yapılmış bilinçli bir tercih olabilir. Elbette burada sabit bir manadan bahsetmek mümkün değildir. Çünkü anlatının içindeki diğer birimlerde göz önünde bulundurularak ele almak gereklidir ve içerikle birbirini desteklemelidir. Burada üzerinde durulması gereken kameranın varlığının bakış açısı oluşturmak için önemli bir rol oynamasıdır.

3. BÖLÜM: PELİN ESMER SİNEMASI'NDA ANLATI

3.1. Pelin Esmer Sineması'na Genel Bakış

Çalışmanın bu bölümünde Yeni Türkiye Sineması yönetmenlerinden Pelin Esmer'in filmleri anlatı bağlamında incelenecektir. Pelin Esmer'in filmografisinde yer alan altı filmde bu çalışmanın örneklemleri olarak incelemeye dahil edilecektir. Pelin Esmer, Boğaziçi Üniversitesi'nde Sosyoloji okuduktan sonra Yavuz Özkan'ın Z1 Film Atölyesi'nde çalışmaya başlamıştır. Birçok belgesel ve kurmaca filmin kamera arkasında yardımcı yönetmenlik yapmış ve daha sonrasında Sinefilm adıyla kendi yapım şirketini kurmuştur. 2002 yılında ilk filmi *Koleksiyoncu* ile yönetmenliğe adım atmış ardından gelen beş filmiyle Yeni Türkiye Sineması içinde ürettiği bağımsız filmlerle adından söz ettirir bir yönetmen olmayı başarmıştır. Çektiği tüm filmler hem yerli ve hem uluslararası birçok festivalden ödül almıştır. Filmlerinin yönetmen koltuğunda gerçek anlatıcı olarak yer alan Pelin Esmer filmlerinin senaryo, kurgu ve görüntü aşamalarında da aktif rol oynamıştır.

Pelin Esmer'in filmografisindeki altı filminin de anlatı birimleri incelendiğinde birbirleri arasında ortak noktaları olduğu söylenebilir. Bu ortaklıkların en başında Pelin Esmer'in gerçek anlatıcı olarak hayata karşı duruşunu filmin hem sinematografisi hem de içeriğiyle yansıtmış olması gelir. Filmleri tanımlanırken *Koleksiyoncu*, *Oyun ve Kraliçe Lear* belgesel tarzda çekilmiş, *11'e 10 Kala*, *Gözetleme Kulesi* ve *İşe Yarar Bir Şey* kurmaca tarzda çekilmiş filmler olarak tanımlanmaktadır. Fakat tüm bu filmlerin alt anlatı birimleri incelendiğinde filmlerin gerçek ile kurduğu bağ ile kurmaca ve belgesel anlatı yapısını birçok açıdan kırma eğilimde olduğu görülür.

Pelin Esmer'in altı filminden *11'e 10 Kala*, ilk filmi *Koleksiyoncu*'nun kurmaca bir tarzda çekilmiş halidir. Yönetmenin son filmi *Kraliçe Lear* ise çektiği *Oyun* filminin devamı niteliğindedir. Bu sebeple filmler kronolojik sıra ile incelenmemiştir. Çekim tarihleri bakımından arka arkaya yer almasalar da *Koleksiyoncu* ve *11'e 10 Kala* arka arkaya, *Oyun* ve *Kraliçe Lear* incelemeleri arka arkaya ele alınacaktır. *Gözetleme Kulesi* ve *İşe Yarar Bir Şey* yönetmenin kurmaca filmlerindendir ve iki filmde de anlatıyı kadın karakterler üzerinden sürdürmüştür. Bu sebeple bu filmlerde arka arkaya incelenmiştir.

3.2. Pelin Esmer'in filmlerinin Anlatı Bağlamında Çözümlemesi

3.2.1. Yöntem:

Pelin Esmer'in filmografisinde yer alan altı filmi (*Koleksiyoncu*, *Oyun*, *11'e 10 Kala*, *Gözetleme Kulesi*, *İşe Yarar Bir Şey*, *Kraliçe Lear*) anlatıbilim kuramı çerçevesinde incelencektir. İncelemenin yöntemini nitel içerik analizi oluşturacaktır. Filmler hem içerik hem de biçimsel özellikler göz önünde bulundurularak karakter, mekan, anlatıcı, bakış açısı, olay örgüsü gibi anlatı öğeleri detaylandırılarak incelenecektir.

3.2.2. Koleksiyoncu (2002)

Filmin Künyesi

- Yönetmen - Pelin Esmer
- Yapımcı - Pelin ESMER
- Kameraman - Pelin ESMER
- Kurgu - Perizad Johnson
- Oyuncular: Mithat Esmer, Митхат Эсмер

Filmin Öyküsü:

Filmde 70 yıl boyunca hemen hemen her şeyi biriktiren ve koleksiyon yapmaya kendini adan Mithat Esmer'in hayat öyküsü, Mithat Esmer tarafından anlatılıyor. İstanbul'un sokakları arasında dolaşp her gün koleksiyonlarını tamamlamaya çalışan Esmer'in farklı ve tutku dolu hikayesi gözler önüne seriliyor.

Filmin Anlatı Çözümlemesi:

Koleksiyoncu Pelin Esmer'in ilk filmidir ve belgesel tarzda çekilmiştir. Film tek bir karakterden oluşur ve bu karakter koleksiyonerlik tutkusunu gerçek yaşamındaki kimliğini üzerinden kameralar önünde sergiler. Filmin ana karakteri Mithat Esmer filmin ilk açılış sahnesinde şekil 1'deki gibi tek başına görünür. Karakter portföy şapka ve takım elbisesi giymiştir. Böylece seyircinin onu İstanbul Beyefendisi olarak tanımlayacağı bir imaj çizilmiştir. Mithat

Esmer'in ilk sahnede ve filmin birçok sahnesinde göreceğimiz, karakterle bütünleşen bir evrak çantası vardır. Evrak çantası koleksiyoner olan Esmer'in hikayesinde önemli bir imgesel anlatı parçası olarak değerlendirilebilir. Çünkü karakter koleksiyonuna yeni bir nesne katmak için her zaman hazırdır. Esmer'in anlattığı bu tutku imajla desteklenmiştir. Mithat Esmer, tutkusu olan koleksiyonerliğe tüm yaşamını adanmıştır ve koleksiyon yapmaya karşı duyduğu yoğun ilgi onun ayıksı bir karakter olmasına sebep olmuştur. Filmin anlatısında Mithat Esmer kendini anlatırken karakterin iç dünyasını ve psikolojisini de görebileceğimiz derinlikte bir yapı inşa edilmektedir. Karakterin ön planda olduğu ve karakterin çok yönlü olarak ele alındığı bir anlatı yapısı oluşturulduğunu söylemek mümkündür.



Şekil 1: *Koleksiyoncu* filminden bir görsel.

Filmdeki mekanlar incelendiğinde iki mekan karşımıza çıkar. Bunlardan biri İstanbul, İstanbul'un çeşitli sokakları ve dükkanları, diğeri Mithat Esmer'in yaşadığı evdir. Mekanın varlığı filmin anlatı yapısı için önemli ve işlevseldir. Çünkü filmin karakterinin yaşadığı ve gezindiği gerçek mekan kullanımına özen gösterilmiştir. Bu anlamda bakıldığında hem filmin gerçekçiliği yansıtması hem de tutarlı bir yapı ortaya koyması için karakter anlatısını desteklemiştir.

Filmin ana mekanlarından biri olan İstanbul'un filmde nasıl yansıtıldığı incelendiğinde en az Mithat Esmer kadar filmde rolü olduğu görülür. İstanbul adeta filmin başrollerinden biri gibidir. Karakter topluma karşı farklı, yalnız ve ayıksı bir karakter olmasına rağmen şehirle iç içe

görülmektedir ve uyumludur. Karakter İstanbul'un kendi içinde var olan dilini çözmüş ve çok iyi konuşan biri gibi yansıtılır. İstanbul portreleri içinde onun kadraja alınışı daima estetik kaygılar ön planda tutularak çekilmiştir ve Mithat Esmer bu sahnelerde İstanbul portrelerinin bir parçası halindedir. (Şekil 4-5).



Şekil 2: Koleksiyoncu filminden bir görsel.



Şekil 3: Koleksiyoncu filminden bir görsel.

Koleksiyonerlik çeşit çeşit eşyanın, objenin ya da ürünün sistemli ve düzenli bir şekilde biriktirilmesi anlamını taşır ve İstanbul kozmopolitik bir mega kent olarak bir koleksiyonerin yaşamı için önemli bir mekandır. Çünkü koleksiyoner aradığı her şeyi bu şehirde bulabilir ve aramadığı ama koleksiyonu için önemli olacak farklı birçok nesne ile karşılaşabilme ihtimali fazladır. Bu sebeple mekanın hem karakterle hem de filmin temasıyla organik bir bağı vardır. Yönetmen bu sebeple İstanbul'un mekan anlatısını çok yönlü ve derin işlemiştir. Mithat Bey filmde sakin bir karakter yapısı sunar. İstanbul bir mekan anlatısını aşır bir karakter gibi ele alındığında kalabalık, dinamik ve karışıklığın içinde bir düzen ortaya çıkarır. Burada bir tezatlık ve bu tezatlıktan doğan bir denge yapısı ortaya koyulmuştur ve karakter İstanbul ile özdeşleşmiştir.



Şekil 4: Koleksiyoncu filminden bir görsel.



Şekil 5: Koleksiyoncu filminden bir görsel.

Filmdeki bir diğ er mekan Mithat Esmer'in evidir ve kullanılan bu ev Mithat Esmer'in ger ek evidir. Bu ev yine filmin temasına uygun  ekildedir ve evin her yerinde gazeteler, e yalar  st  stte binmi  koleksiyonlar yer alır. Mithat Esmer kendine ait olan bu evde de tıpkı İstanbul gibi e yalarla b t nle mi tir. Kimi zaman o e yalar arasında sıkı ı p kaldı ı da g r lmektedir. Koleksiyonerli in ve nesnelerin hayatını ne kadar kapladı ı Mithat Esmer'in e yalar arasında kaybolmasıyla desteklenen bir anlatı par ası halini almaktadır ( ekil 4-5).



 ekil 7: Koleksiyoncu filminden bir g rsel.

Filmin anlatıcısı Mithat Esmer'dir. Fakat genel olarak belgesel filmlerde g rd   m zden farklı olarak Mithat Esmer belirli bir yerde oturup kendisini sorulanları cevaplı or gibi yansıtılmamı tır. Sanki kurmaca bir filmde Mithat Esmer'in evine konuk gelen biriyle sohbet ediyor havası verilmi tir. Burada seyirci Esmer'in misafiri gibi konumlandırılır. Filmin bir sahnesinde ( ekil 6'da g rd   m z gibi) Mithat Esmer, yemek yedi i bir mekanda kar ısına tesad fen oturan biriyle sohbet etmeye ba lar ve ona da seyirciye anlattı ı gibi koleksiyonerlik tutkusundan bahseder. Bu sahnede kamera m dehalesiz bir  ekilde kayıt oluyormu  gibidir. Sahnede belgesel tarzın anlatıcılı ından kurmacaya kayan noktalar vardır.   nk  konu an kafalar tarzıyla ve soru cevap  eklinde aktarılmayan bir anlatım vardır. Karakter hayatın i inden biriyle konu ur ve ortaya  ıkarılmak istenen anlam bu iki ki inin diyalogları  zerinden verilmek istenir.

Filmde kamera kullanımı daima g zlemci olarak m dahalesiz ve etkisiz olarak g r lmektedir. Pelin Esmer filmin ger ek ili ini arttırmak i in kendisinin, kameranın ve bir ekibin varlı ını minime indirmek ister. Bu sebeple bir kameran ya da g r nt  y netmeniyle  alı mak

yerine kamerayı kendisi kullanmıştır. Mithat Esmer'in peşine takılıp dolaştığı İstanbul sokaklarında hem amcasının daha rahat kendini ifade etmesi ve doğal davranmasını ister hem de etraftaki insanların doğal yaşamlarını olduğu gibi gösterme eğilimi içindedir. Filmden sonra vermiş olduğu bir röportajda da bunu destekler:

Çekim yaptığım yerler genellikle İstanbul'un en kalabalık, en hareketli sokakları ve alışveriş merkezleriydi. Çekimlerde yalnızca ikimizin olması, onun kendini daha rahat hissetmesini sağlayacak ve benim onun gündelik hayatına müdahalemi en aza indirecekti. Bu da bu filmde benim için çok önemliydi. Sonuçta, çoğu zaman onun için o gün aradığı bir koleksiyon malzemesinden bir çift edinebilmek kameraya çekiliyor olmaktan çok daha önemli oldu. Ayrıca, çekim yaptığım yerlerde, elinde bir kamerayla yaşlı bir adamı takip eden bir kadın, yanında küçük de olsa bir ekiple koşturan bir yönetmenden çok daha az dikkat çekecekti. Sadece Koleksiyoncu'nun değil, onun gün boyu iletişim kurduğu insanların da mümkün olduğunca kamerayı unutmalarını istiyordum. Ve sonunda, kamerayı kendim kullanmaya karar verdim.

Kamera Pelin Esmer tarafından kullanıldığı için amatör bir ruhu vardır. Kimi zaman sallanır ve titrer. Bu amatör ruhla kameranın kimi zaman sallanıp titremesi kameranın varlığını seyircinin unutmamasına sebep oluyor. Kameranın omuz kamerası şeklinde kullanılması da filme ekstra bir gerçekçi etki yaratmıştır. Foss'un desteklediği gibi omuz kamerası özellikle belgesel filmlerde etkileyicidir ve seyirci gerçeği gözlüyormuş hissiyatı verir. (Foss, 2026: 40). Film boyunca da bu bakış açısı devam ettirilir. Kamera müdahalesiz, etkisiz, yalnızca gözlemcidir. Genette'nin kavramları üzerinden açıklamak istersek dışsal odaklanma söz konusudur ve kamera nesnel bir bakış açısı sunar.



Şekil 8: Koleksiyoncu filminden bir görsel.



Şekil 9: Koleksiyoncu filminden bir görsel.

Özellikle filmin ilk 12 saniyesinde seyirci İstanbul sokaklarında dolaşan Mithat Esmer'in peşine takılır ve o nereye giderse arkasından gider. Filmi izlerken seyirci Mithat Esmer'i ziyarete gitmiş, onunla karşılıklı sohbet etmiş, alışverişe çıkmış ve İstanbul'u onun yol haritasından gezmiş gibi bir duyguya kapılır. Şekil 8 ve 9'da gördüğümüz gibi açılar bu duyguyu besleyecek şekilde tasarlanmıştır. Filmin ilk sahnelerinde diegetic bir ses kullanımı görülür ve İstanbul'un doğal sesleri kullanılır. Diegetic ses tercihiyle de filmin gerçekçilik etkisi artırılmak istenir.



Şekil 8: Koleksiyoncu filminden bir görsel.

Film biçimsel özellikleri bakımından belgesel tarzda çekilmiştir. Fakat her ne kadar kamera yönetmenin elinde gerçekliğin yansıtıcısı gibi konumlandırılrsa da Pelin Esmer bazen kamerasını hayata çevirir. Mithat Esmer'in peşine takılmış giden biri gibiyken şekil 8'deki olduğu gibi kamera Mithat Esmer'in peşini bir anda bırakır ve şarkı söyleyen, darbuka çalan insanların yanında belirir. Bu sahnede Mithat Esmer'in bu çalan müzikle hiç ilgilenmediğini esnafla konuşup en büyük tutkusu koleksiyonuna bir şey daha eklemekle uğraştığını görürüz. Burada yönetmen filme hayattan bir kesit eklemiştir ve bu anları anlatı yapısı için anlamlı ve işlevsel bulmuştur. Filmin genel anlatı yapısından ayrılan bu parça bir kurmaca anlatı oluşturur gibi karakterin çok ilgilenmediği ama seyirciye göstermek istediği bir kesiti filmin içine dahil eder.

Film boyunca küçük anlatı birimleri ile seyirciye verilen karakterin İstanbul ile ilişkisi metaforik bir yapı aracılığıyla filmin son sahnesinde hem içerik hem biçimsel öğelerle finalize edilir. Şekil 9'da gördüğümüz karede Mithat Esmer vapurda bir yolculuktaadır. Kamera bu sahneyi ters ışık olarak çekerek Mithat Esmer'in bu sahnede bir silüete dönüşmesini sağlamıştır.



Şekil 9: *Koleksiyoncu* filminden bir görsel.

İstanbul'un içinde kaybolmuş ve İstanbul'la bütünleşmiş hissi biçimsel olarak yansıtılmış ve mimetikleştirilmesidir. Bu sahnelerde Mithat Esmer'in sesini duyarız ve tüm film boyunca anlattığı koleksiyonerliğin onun için bir tutku olduğuna vurgu yapar ve evini anlatır. İstanbul'da boğazın ortasında koleksiyonlarını biriktirdiği evinden bahseder. Evinden bahsederken İstanbul'un ortasında olması, mekan anlatısı olarak yine İstanbul'u ön plana çıkartmakta ve Mithat Esmer'in evi İstanbul olarak konumlandırılmıştır. Bu sahnede kullandığı bir cümle yine tüm anlatı birimlerinde oluşturmaya çalışılan mananın son noktasıdır. "Canlandırın bakıyım evin boş halini heralde çok tatsız bir yer olurdu." Mithat Esmer toplumdaki çok farklı bir karakter ve toplum içinde sürekli karşılaşacak bir karakter yapısı sergilemez. Farklı biri olduğuna vurgu yapılır. Mithat Esmer'in değimiyle evini koleksiyonsuz tatsız bir yer olarak tanımlarken seyirci farklı karakterlerin hiç olmadığı bir yaşamın da ne kadar tatsız olduğunu düşünmeye bırakılır ve bu bakış filmin temasını da ortaya sermektedir.

Filmin genel yapısına bakıldığında Aristoteles'in ortaya koyduğu klasik anlatı şemasına uymadığı görülür. Film giriş, gelişme ve sonuç düzleminde ilerlemez. Hatta filmin net bir çatışma ögesi de bulunmaz. Modernist sinema anlatılarında olduğu gibi var olan yapının kırıldığı görülür ve Pelin Esmer Sineması bu filmiyle modernist bir anlatı yaklaşımı ortaya koymuştur. Filmin geleneksel dramatik bir yapıdan ziyade epizodik bir çizgide ilerlediği görülür ve filmin sonunda seyircinin film boyunca beklediği bir hedefe ulaşılmaz. Karakterin bir hedefi hiç olmamıştır, seyirciye film boyunca peşinden koşulmaya değer bir hedef gösterilmemiştir. Bu noktada filmin sonunda seyircinin katharsise ulaşması söz konusu değildir. Tam tersi bir bilinçlenme gösterir.

Epizodik anlatılarda olduđu gibi seyirci karakterle özdeşleşmektense yabancılaşmıştır. Filmin sonuna baktığımızda şekil 9’da gördüğümüz gibi Mithat Esmer İstanbul’un ortasında kendi yaşamının içinde bırakılmıştır ve bir sonuca ulaşılmamıştır. Filmin anlatısı başladığı noktadadır bu sebeple açık uçlu bir finalle karşılaşıldığını söylemek mümkündür.

Aynı zamanda filmde modernist sinema anlatılarında olduđu gibi filmin gerçekçilik etkisi fazladır ve birçok anlatı ögesiyle bu desteklenmektedir. Bu anlamda belgeselin iddiasını taşır. Todorov, belgesel filmlerin gerçekçilik iddiası olmasa bile böyle bir sorumluluk taşıdığından bahseder. (Todorov, 2012: 31). Pelin Esmer de filmle ilgili verdiği bir röportajında gerçeđi dünyanın en fantastik şeyi olarak tanımlamıştır. Yönetmen yaşamda fantastik bulduđu gerçeđi film anlatılarında mimetik özelliklerle yeniden yorumlamıştır. Gerçekçi bir etki ortaya koysa da filminde kurmaca tarzın etkilerinden de kendini soyutlayamamıştır. Bu anlamda *Koleksiyoncu* filmi ağırlıklı olarak belgesel tarzın etkisinde olsa kurmaca etkilerini de taşımasıyla melez bir anlatı yapısı ortaya çıkarır.

3.2.3.11’e 10 Kala (2009)

Filmin Künyesi

- Yönetmen: Pelin Esmer.
- Senarist: Pelin Esmer.
- Görüntü Yönetmeni: Özgür Eken.
- Yapımcılar: Nida Karabol Akdeniz, Tolga Esmer, Pelin Esmer.
- Kurgu: Ayhan Ergürsel, Pelin Esmer, Cem Yıldırım.
- Oyuncular: Nejat İşler, Mithat Esmer, Tayanç Ayaydın.

Filmin Öyküsü:

Film Emniyet Apartmanı’nın dördüncü katında yaşayan ve hayatını koleksiyon yapmaya adanmış Mithat Esmer’in ve köyünden daha iyi koşullarda yaşamak için gelen kapıcı Ali’yle kesişen hayat öyküsünü konu alır. Yaşadıkları apartmanın deprem riskinden dolayı yıkılmasını isteyen apartmanın diğer sakinlerine karşı bir birliktelik içindedirler. Mithat Esmer evinin yıkılmasını

istemez çünkü koleksiyonlarını nereye, nasıl taşıyacaktı? Kapıcı Ali ise işinden olmak istemediği için Mithat Esmer ile aynı taraftadır. Mithat Esmer'in koleksiyonunu tamamlamak için yardım aldığı Ali ile birlikte farkında olmadan bir kader birlikteliği yapacaklardır.

Filmin Anlatı Çözümlemesi:

Pelin Esmer, 2002 yılında belgesel tarzda çektiği *Koleksiyoncu* filminin ana karakteri Mithat Esmer'in hikayesinden ilham alarak *11'e 10 Kala*'yı çekmiştir. *11'e 10 Kala*'da, *Koleksiyoncu* filmine atıfta bulunan noktalar olmasına rağmen ve filmde Mithat Esmer kendini oynasa da hikaye Pelin Esmer'in kaleminden yazılmıştır ve kurmaca bir filmidir. Mithat Esmer senaryoda yazılanlara sadık kalarak oyunculuk rolü üstlenmiştir. Filmin ana karakteridir fakat ilk filminden farklı olarak bu sefer ona eşlik eden oyuncular vardır.



Şekil 1: *11'e 10 Kala* filminden bir görsel.

Filmin ilk sahnesinde ana karakterlerimizden biri olan Mithat Esmer, İstanbul sokaklarında ters ışık çekimle silüet şeklindedir (Şekil 1). Bu sahne *Koleksiyoncu* filminin son sahnesini hatırlatır ve *Koleksiyoncu*'da yaşamın ortasında bir silüet gibi bıraktığımız karakteri *11'e 10 Kala* ile tekrardan görürüz. Filmde karakterin imajı gerçekçi bir şekilde yansıtılmış ve Mithat Esmer'e replikler verilse de kendi kostümleriyle kendini oynamasına olanak tanınmıştır. Portföy şapkası, takım elbisesi ve evrak çantasıyla imaj karakteri destekleyici bir yapıdadır.

Filmin bir diğer karakteri Mithat Esmer'in kapıcısı Ali'dir. Ali karakteri köyden kente göç etmiş, İstanbul'da ayakta kalmaya çalışan biridir. Karısı ve çocuklarını iyi koşullarda yaşatamadığı için köyüne yollamış ve apartman dairesinde yalnız başına yaşamaktadır. Mithat Bey ile tamamen

birbirlerinden farklı iki karakterlerdir. Fakat tek bir ortak noktaları vardır. O da evin yıkılmasını istememekteler. Filmde iki karaktere de bir hedef verilmiştir. Mithat Esmer film boyunca evinin yıkılmaması için mücadele eder. Ali karakteri hem İstanbul'u öğrenmeye çalışır hem de evi yıkıldıktan sonra nasıl hayatta kalacağı konusunda bir dayanak aramaktadır. Filmde iki karakterin evin yıkım kararı karşısında aynı tarafta oldukları görülür ve bu durum iki karakterin birbirine yakınlaşmasına sebep olmuştur.



Şekil 2: 11'e 10 Kala filminden bir görsel.

Filmin mekan kullanımlarına bakıldığında Mithat Esmer'in ve Ali'nin evi, Emniyet Apartmanı ve İstanbul ön plana çıkmaktadır. Mithat Esmer'in evi *Koleksiyoncu* filmine benzer bir şekilde dizayn edilmiştir. Karakter anlatısını destekleyici şekilde her yerde koleksiyonların, gazete kağıtlarının, kitapların olduğu kalabalık bir ev gösterilir. Öyleki filmin ismi bile Şekil 2'de görüldüğü gibi evin dağınıklığı içinde bir sahneden gelir. Yönetmenin filmin isim tercihinde bu sahneden esinlenmesi filmin anlatısı için Mithat Esmer'in evinin yani mekan anlatısının filmdeki işlevsel rolünü vurgular. Bu sahnede Mithat Esmer'in evinde durmuş bir saat vardır ve evin birbiri içine geçmiş kalabalıklığı içinde yamuk duran saatin önüne geçen bir masa lambası saati 11'e 10 kala gibi gösterir. Toplum içinde Mithat Esmer'in varlığı bu saat ile ilişkilendirilmiştir. Düz duran tüm saatlerden ayırır ve koleksiyonlarıyla bütünleşirse bir zamanı işaret edebilir. Bu imgesel anlatıyı Mithat Esmer'e benzetmek mümkündür. Çünkü o da toplumda ayrıksı duran yamuk bir saat gibidir. Aynı zamanda Mithat Esmer'in oturduğu evde kalmak istemesi ve geçmiş ile kurduğu kuvvetli bağ yüzünden değişime kapalı olması zamanı durduran bir saat ile vurgulanmıştır.



Şekil 3: 11'e 10 Kala filminden bir görsel.



Şekil 4: 11'e 10 Kala filminden bir görsel.

Filmde Mithat Esmer karakterinin psikolojik durumuna gönderme yapan metaforlardan bir diğeri Şekil 3'te görüldüğü gibi karakterin denize karşı bir bankta oturduğu sahnedir. Karakter bu sahnede kadraja alınışıyla bir anlam ortaya çıkarmıştır. Çünkü bankta kenarda oturur ve arkasındaki ağaçta tıpkı saatte olduğu gibi yamuktur. Mithat Esmer bu ağacın yamuk kısmındadır. Toplumun içindeki ayrıksı yanı ve sıkışmışlığı yine bu anlatı araçları sayesinde desteklenmektedir. Karakterin psikolojik duygu durumunun seyirciye daha fazla hissettirildiği sahnelerden bir diğeri rüya sahnesidir. Bu sahnede yıkılan bir evin içinde Mithat Esmer'i görürüz. Bu sahne tüm anlatıdan farklı olarak gerçekçi olmayan tek sahnedir ve bu anlamda genel anlatıdan ayrıştırmak adına siyah beyaz tasarlanmıştır. Mithat Esmer'in ruhsal durumu, yıkım kararından etkilendiği rüya anlatısıyla seyirciye daha yoğun hissettirilmektedir. Filmde metaforik anlatıların da desteklediği gibi karakterin derinliği arttırılmış ve psikolojik durumlarına da yer verilmiştir. Bu açıdan bakıldığında filmde Mithat Esmer, açık kişilik özellikleri göstermektedir ve bu filmin modernist anlatı özelliklerinden biridir.

Filmdeki mekanlardan bir diğeri Kapıcı Ali'nin evidir. Ali kapıcı dairesinde kalır ve evi apartmanın üst katlarından farklı olarak daha eski ve daha geleneksel bir şekilde döşenmiştir. Filmde evin rutubetli olduğu vurgulanır, bunu destekleyici şekilde duvarlarının döküntülü olduğu görülür. Mekan anlatısı bakımından bakıldığında apartmanlardaki diğer dairelerden farklı olarak Ali'nin sosyokültürel kimliğini yansıtan bir imaj çizildiği görülmektedir.



Şekil 5: 11'e 10 Kala filminden bir görsel.



Şekil 6: 11'e 10 Kala filminden bir görsel.

Filmin önemli mekanlarından biri *Koleksiyoncu* filminde de görüldüğü gibi İstanbul'dur. İstanbul'un manzaraları estetik bir kaygı ile çekilmiştir. Filmin ilk sahnelerinde Mithat Esmer'in İstanbul'la bütünleştiği görülmüştür fakat anlatının kırılığını yansıtan Ali karakterinin İstanbul sokaklarına çıkmasıyla Ali'nin İstanbul'la özdeşleştiği görülmektedir. Bahsetmiş olduğumuz bu ilk sahnelerde Mithat Esmer koleksiyonlarını arttırmak için İstanbul sokaklarında dolaşır (Şekil 3-4). Bu sahnelerde kamera kullanımı belgesel filmi *Koleksiyoncu*'yu anımsatacak şekildedir. *11'e 10 Kala* kurmaca bir film olmasına rağmen şehrin dolaşıldığı sahnelerde belgeselci bir tavırla hem karakterin peşinden dolaşmış hem de şehir kadraja bu üslupla alınmıştır. Aynı zamanda İstanbul'un sesleri filmde diegetic olarak verilmiştir. Mithat Esmer'in kayıt altına aldığı bazı sesler de vardır. Kendi evinde bu sesleri dinlediğini gördüğümüz sahnelerde, bu sesler de diegetic olarak tercih edilmiştir. Diegetic ses tercihiyle filmin gerçekçiliği artırılmıştır.



Şekil 5: 11'e 10 Kala filminden bir görsel.



Şekil 6: 11'e 10 Kala filminden bir görsel.

Filmde mekan anlatımlarında İstanbul'un estetik manzara görüntülerine yer verildiği kadar filmin çatışmasını oluşturan kentsel dönüşüm krizini yansıtan şekil 6'deki gibi inşaat görüntülerine

ve şekil 7'deki gibi İstanbul'un eski kentleşmesine de yer verilir. Bu sahneler alt anlatı birimleri olarak filmin genel temasını destekleyici bir işlevdedir.

Filmde anlatıcı, Ali karakteri İstanbul sokaklarına çıkana kadar Mithat Esmer'dir. Fakat Mithat Esmer'in koleksiyonlarını tamamlaması için Ali'den yardım istemesi ve Ali'nin bir koleksiyoner gibi İstanbul sokaklarına karışması hem filmin olay örgüsünde bir kırılma yaşanmasına sebep olmuş hem de anlatıcılık rolü Ali'ye geçmiştir. Bu kırılımdan sonra film ağırlıklı olarak Ali'nin ekseninden ilerlemiştir.

Filmde kamera kullanımı filmin genel anlatı yapısı itibariyle gerçekçidir. Çoğunlukla gözlemci bir tavırla dışsal odaklanma ve nesnel bir kamera anlayışı ortaya koyulduğu görülür. Kamera kurmaca bir filmde beklenenden ziyade Pelin Esmer'in belgeselci kimliğinden izler taşımaktadır. Bu anlamda bakıldığında *Koleksiyoncu* filminde de gördüğümüz melez anlatı yapısı farklı bir biçimde kurmaca dilinde de kendini göstermiştir. Bu anlamda modernist bir sinema yaklaşımı südüdüğüünü söylenebilir.

Filmin olay örgüsüne bakıldığında geleneksel dramatik bir yapıda başlamıştır. Emniyet Apartmanı'nın yıkılması kararıyla var olan denge bozuma uğramıştır. Karakterler bu durumu fark edince dengeyi sağlamak için mücadele etmeye ve direnmeye başlarlar. Mithat Esmer evinden inatla çıkmak istemez ve kalmanın yollarını arar. Ali karakteri filmde değişen bir karakterdir ve bir noktada bu yıkım kararını öğrenip kendine başka bir çözüm yolu aramaya koyulur. Fakat filmin sonunda bu dengenin tekrar sağlanmadığı görülmüş ve olay örgüsünün akışı epizotik bir anlatıya kaymıştır.



Şekil 8: 11'e 10 Kala filminden bir görsel.

Filmin sonuna baktığımızda iki karakter için açık ve kapalı uçluluk bakımından farklı bir son olduğu görülmektedir. Ali bozulan dengeyi filmin sonunda kabul edip film boyunca verdiği hayatta kalma hedefine ulaşır ve Emniyet Apartmanı'ndan ve kapıcılıktan ayrılır. Ali karakteri için final kapalı uçlu bir sonken Mithat Esmer filmin sonunda Ali'nin boş kapıcı dairesinde yalnız kalmıştır ve onun için bundan sonrası seyircinin gözünde belirsizdir (Şekil 8). Bu sahnede eklenmiş bir detayla film boyunca hedeflenen bir durumun sonuca erdiği de görülür. Bu, film boyunca Ali karakterinin aradığı İstanbul Ansiklopedi'sinin hiçbir yerde bulunmayan cildidir. Bu cilt son sahnede Kapıcı Ali tarafından Mithat Esmer'e bırakılmış. Fakat filmde asıl hedeflenen durum Mithat Esmer'in evde kalıp kalamayacağı olduğu için Mithat Esmer için filmin sonu açık uçludur. Çünkü filmin sonunda Esmer'in durumuyla ilgili aranan sorunun cevabı seyirciye verilmez. Mithat Esmer, yakında yıkılacağı bilinen evde yalnız ve bir başına kalmıştır. Filmin sonu açık uçlu bırakıldığı için filmin sonunda seyirci katharsis duygusuna kapılmaz.

1'e 10 Kala filminin anlatı yapısı dinamikleri incelendiğinde klasik sinema anlatısından farklı bir düzlemde ilerlediği ve bu bağlamda modernist bir yaklaşım sürdürdüğü görülmektedir. Aynı zamanda filmin kurmaca eğilimi içinde belgeselci bir kamera ve gerçekçilik anlayışı sürdürmesi ilk filminde olduğu gibi Pelin Esmer anlatısını bu film içinde melez bir konumda bırakmıştır.

3.2.4. Oyun (2005)

Filmin Künyesi

- Yönetmen: Pelin Esmer.
- Kameraman: Pelin Esmer
- Kurgu: Pelin Esmer
- Oyuncular: Behiye Yanık, Cennet Güneş, Fatma Fatih, Fatma Kahraman, Hüseyin Aslanköylü, Naşide Kahraman, Nesime Kahraman, Saniye Cengiz, Ümmüye Koçak, Ümmü Kurt, Zeynep Fatih.

Filmin Öyküsü:

Film, toros dağlarındaki köylerin birinde yaşayan dokuz köylü kadının bir tiyatro oyunu oynamak için bir araya gelmesini konu ediniyor. Bu dokuz kadın Behiye, Cennet, Fatma F., Fatma K., Nesime, Saniye, Ümmü, Ümmüye ve Zeynep kendi yaşamlarını köyün okul müdürü Hüseyin’e anlatır ve ondan bir oyun yazmasını isterler. Ortaya çıkan oyuna günlerce çalışıp hazırlanırlar. Bu hazırlık süreçleri boyunca erkeklerin meraklı bakışlarına aldırış etmeden “Kadının Feryadı” adlı oyunu sahneye çıkarmayı başarırlar. Filmde oyunun hazırlık aşamaları kayıt altına alınırken kadınların yaşamındaki değişimi, toplumun kadınlara olan bakışındaki değişimi de gözler önüne sermektedir.

Filmin Anlatı Çözümlemesi:

Pelin Esmer’in bir gazetede gördüğü Toros’un Afife Jale’leri başlıklı haberin peşine düşmesiyle *Oyun* filmi ortaya çıkmıştır. Haberde Toros’un köylerinden birinde köylü kadınların tiyatro oyunu hazırlayıp oynaması yer alır ve yönetmen bu kadınların hayatlarını merak eder. Haberin peşine düşerek gittiği köyde kadınların arasına karışır. Onları sergilecekleri tiyatro oyununun yazılması ve hazırlanması süreçlerinde yalnız bırakmaz ve beş hafta kadar köyde kadınlarla birlikte kalır.

Filmin karakterlerine bakıldığında ana karakterler tiyatro oyununu sergileyecek dokuz kadındır ve film onların ekseninde döner. Tiyatro oyununun yazılmasında ve tüm süreçlerinde bu kadınların yanında olan köyün okulunda müdür olan Hüseyin karakteri ve bu dokuz kadının eşleri yardımcı karakterlerdir. Filmde yönetmen dokuz kadın karakterine de eşit ve dengeli yaklaşmıştır. Kadınlar kendi kimliklerini ortaya koydukları için rol yapmazlar ve bu filmin gerçekçilik etkisini arttırmaktadır. Aynı zamanda karakterlerin hikaye içinde tiyatrocı kimliği edindikleri için kendi yaşamlarından yola çıkarak oluşturdukları tiyatro personaları da oluşmuştur. Pelin Esmer tüm bu süreci müdahalesiz ve kişilikleri çıplak bir gerçeklikle sunmaktadır. Tüm kadın karakterler anlatımları ve birbirleriyle ilişkileri de göz önünde bulundurularak bakıldığında derinlikli bir yapıda oluşturulmuştur ve psikolojik durumları sergilenmiştir. Özellikle tiyatronun kadınların hayatına girmesiyle birlikte karakterlerin kendi içindeki karakteristik dönüşümleri filmde yansıtılmaktadır. Bu karakterlerin açık kişilik özellikleri gösterdikleri görülür. Filmde kadın karakterlerin eşlerine de bazı sahnelerde yer verilir. Filmde okul müdürü Hüseyin hariç tüm

erkekler hikayenin dışındadırlar ve tüm bu yaşananlara bir yabancı gibi bakarlar (Şekil 1-2). Oyun sayesinde kırılacak olan tabunun karşısında etkisiz olarak yansıtılırlar. Daha net ifade etmek gerekirse yıkılan bu tabunun başarısı yalnızca kadın karakterlere ait şekilde yansıtılmıştır. (Emirönel, 2016: 55). Okul müdürü Hüseyin karakteri kadınlara yardım eden biri olarak hikayenin başında önemli bir anlam ifade etmesine ve sergilenecek oyunu yazan kişi olmasına rağmen filmde geri planda tutulmuştur. Hikayelerin kadınların yaşamından çıkarak oluşturulmuş olmasına yapılmış bir vurgu vardır. Burada erkek karakterler kadınların toplumsal değişiminde etkisiz şekilde yansıtılmıştır ve bunu destekleyici olarak görünürlükleri azdır.



Şekil 1: *Oyun* filminden bir görsel.



Şekil 2: *Oyun* filminden bir görsel.

Filmde geçen mekanlara bakıldığında Toros Dağları'nın ardındaki Arslanköy ana mekan olarak görülür. Arslanköy'ün içinde yönetmen bazen karakterlerin evlerinde, bazen çalıştıkları kuaför, tarla, inşaat gibi mekanlarda, bazen de okulda anlatıyı şekillendirmektedir. Tüm mekan kullanımları olduğu gibi gerçek mekanlardır.

Filmde çoklu anlatıcı olduğu görülmektedir. Dokuz kadın arasında yönetmenin ve dolayısıyla kameranın mesafesi tüm karakterler için eşittir. Durumlar tek bir anlatıcının perspektifinden yansıtılmaz. Bakış açısı olarak bakıldığında kameranın kullanımı Pelin Esmer'in ilk belgesel filminde olduğu gibi yönetmenin yönetimindedir. Yönetmen bir kameraman ya da görüntü yönetmeniyle çalışmamıştır. Bunun temel sebebi karakterler kalabalık bir ekiple karıştığında anlatının gerçekçi yapısından uzaklaşması korkusudur. Kamera karşısında insanların kendini gizleme ve saklama personası vardır ve kamera kişiler için kimliğin yeniden üretimini sağlar (Kutay, 2009: 14). Kameranın varlığı bir ekip ile çekildiğinde bu kadınlar için daha belirgin bir hal alacak bu sebeple kadınlar kendilerini ifade ederken otokontrol mekanizmalarını

arttıracaklardır. Bu sebeple Pelin Esmer kamerasını eline alır ve hatta şekil 3’de kamera arkası görüntülerde görüldüğü gibi kendi kıyafetlerini çıkarıp köylü kadınlar gibi şalvar giymeyi tercih etmiştir. Bu yönetmenin anlatı yapısında gerçekçi etkiyi ve doğallığı önemseyişinin bir kanıtıdır.



Şekil 3: *Oyun* filmi kamera arkasından bir görsel.

Film bakış açısı olarak incelendiğinde kameranın müdahalesiz ve yorumsuz bir şekilde dokuz köylü kadının arasında dolaştığını görürüz. Pelin Esmer’in ilk filminde de yarattığı bu bakış açısı sayesinde seyircinin Aslanköylü köyünde, filmdeki bu dokuz kadınla birlikte yürüdüğü, onlarla birlikte yediği, onlarla birlikte çalıştığı hissettirilmeye çalışılır. Şekil 3’de de görüldüğü gibi omuz kamerası kullanılmıştır ve kamera yönetmenin elindedir. Bu sebeple kamera hareketlerinin amatör bir dili olduğu görülür. Bazen titreme ve sarsılma gibi kamera hareketleri söz konusudur. Kameranın dokuz karakteri de olduğu gibi yansıtmaları bu hissiyatı veren temel unsurken kameranın gözlemci tavrı da etkilidir. Kamera tıpkı *Koleksiyoncu* filmindeki gibi Genette’nin kavramları üzerinden gidersek dışsal odaklanma şeklindedir. Anlatının temel bakışı müdahalesiz bir izleme eğilimidir. Nesnel bir anlatım örneği vardır. Röportaj şeklinde ilerleyen sahnelerde dahi gerçekçi bir bakış ön plandadır ve bu sahnelerde yönetmen müdahalesiz çekim gerçekleştirir.

Oyun filminin anlatı yapısı incelendiğinde filmin kurgusal açıdan birleştiriliş şekli belgesel film mantığında çekilmiş olsa da kurmaca etkiler de taşır. Çünkü film en başında bize filmin son sahnesini göstererek başlar. Okulun bahçesini tiyatro sahnesine çevirmek isteyen köylüleri görürüz (Şekil 4).



Şekil 4: *Oyun* filminden bir görsel.

Ardından tiyatro oyununun girişi seyirciye gösterilir ve filmin ana karakteri olan kadınlar bu sahnede tanıtılır. Filmde bu sahnenin ilk olarak verilmesi ve çapraz kurgu ile başlaması filmin dramatik yapısını güçlendirmek için yapılmıştır. Burada kurmacaya yakın bir üslup vardır. Belgesel filmde kendi yaşamlarına yakın roller alan kadınların *Oyun*'u vardır ve kurmaca bir iş ortaya çıkarmak isteyen kadınların gerçeği filmin konusu olur. Film keskin olmayan bir eşikte kurmaca ve belgeselin arasındadır yani melez bir anlatıdır. Bu anlamda Pelin Esmer'in klasik sinema anlatısını ve geleneksel dramatik yapıyı kırma girişiminde olduğunu görürüz. Kalıp yapıları sorgulayan ve o yapıları dağıtıp kendine has bir modernist anlatı yapısı ortaya koyulduğu söylenebilir.

Serpil Kirel'in aktarımıyla filmin genel akışında kadınların bir hedefi vardır ve o hedefe doğru ilerlerler. Aynı zamanda bu hedefe ulaşma yolunda onları bekleyen sorunlar ve zorluklar da yer alır. Karakterlerin el ele bu zorlukları aşmaya çalıştıklarını görürüz. Filmin sonu ise bu zorlukların aşılması tiyatro oyununun sahnelenebilmesi, izleyen kişilerin onca zorluğa rağmen inanan kadınları alkışlamaları ve yanlarına gelip tebrik etmeleriyle biter. Burada ortaya çıkan final seyirci deneyimi olarak değerlendirildiğinde filmin sonunda seyircinin katharsis yaşadığını söyleyebiliriz. Film boyunca seyircinin filmde beklediği kadınların bu "Kadının Feryadı" adlı oyunu ortaya en iyi şekilde çıkarabilmesidir. *Oyun* sonunda seyircinin bu isteğini tatmin eder ve Aslanköylü dokuz kadın için mutlu bir son vardır (Kirel, 2009: 141). Bu son aynı zamanda seyirci içinde geçerlidir ve seyirci beklediği sona ulaşmıştır.

3.2.5. Kraliçe Lear (2019)

Filmin Künyesi

- Yönetmen: Pelin Esmer.
- Kameraman: Morteza Atabak, Pelin Esmer
- Kurgu: Eren Aksu, Pelin Esmer
- Oyuncular: Behiye Yanık, Cennet Güneş, Fatma Fatih, Ümmü Kurt, Zeynep Fatih, Hüseyin Aslanköylü, Ahmet Aksoy, Erkan Güzel.

Filmin Öyküsü:

Pelin Esmer'in *Oyun* filmine konu olan Mersin Arslanköylü kadınların tiyatro macerasının bir devamı gibidir film. *Oyun* filminin oyuncularından bazıları bu sefer Arslanköy Tiyatro Ekibi adıyla Shakespeare'in ünlü oyunu olan Kral Lear'ı kendilerince uyarlayarak oynayacak ve turneye çıkacaklardır. Oyunu sergilemek için gidecekleri köylerse Torosların ücra yerleridir. Aslanköylü kadınların turne yollarında yaşadıkları, oyuna nasıl hazırlandıkları filmde gösterilir. Karakterler Kral Lear oyununa hazırlanırken oyun *Kraliçe Lear*'a dönüşecektir.

Filmin Anlatı Çözümlemesi:

Kraliçe Lear, Pelin Esmer'in son belgesel filmidir. Yönetmenin daha önce çektiği *Oyun* filminin bir devamı niteliğindedir. Filmde *Oyun*'dan aşına olduğumuz köylü kadınları görüyoruz. *Oyun* filminden bu yana 14 sene geçmiş, tüm karakterler biraz yaşlanmıştır. Aynı zamanda Arslanköy'de okulunun bahçesinde sergiledikleri tiyatrodan sonra hepsinin hem karakteri hem de kaderi değişmiş. *Oyun* filminde kadın karakterler güçlü ve özgüvenli yansıtılmışlardır. Daha önce yapılmamış bir şey yapma ve toplumsal tabuları yıkma konusunda cesurlardır. Fakat *Oyun* filmindeki kadınlarla *Kraliçe Lear* filminin kadınları karşılaştırıldığında bu filmde kadınların çok daha özgüvenli karakterler oldukları görülür. Tiyatro ile birlikte kadınların hayatı ve karakterlerinde olumlu değişimler olmuştur. *Kraliçe Lear*'da kadınların diyaloglarla ve iş hayatında da aktif oldukları görüntülerle bu değişim desteklenmiştir.

Kraliçe Lear köylü kadınların turne için ücra köyleri gezmesinden dolayı bir yolculuk filmi diyebiliriz. Bu sebeple ana mekan yollar ve turne aracıdır. Onun dışında Toros'un farklı köyleri,

köy evleri ve kadınların tiyatrolarını sergiledikleri antik tiyatro diğer mekanlardandır. Sabit bir mekandan ziyade yol unsurunun yoğun şekilde yaşanması film içinde aynı zamanda karakterlerin yaşamları için de manevi bir yolculukla bütünleşmiştir. Filmin ana teması olan Kral Lear filminin *Kraliçe Lear*'a dönüşmesi bu manevi yolculuğun bir başka simgesel anlatısı olarak karşımıza çıkar. Köylü kadınların kendi hayatlarında söz sahibi olma konusunda katettikleri yol hem turne aracındaki diyaloglarında hem de köylerde köylülerle yaptıkları konuşmalarla gösterilmektedir. Oyun filminde Aslanköy'de gördüğümüz kadınların bu mekansal değişimi kadınların görünür kılınması konusunda verdikleri mücadelenin hala devam ettiğinin de bir göstergesidir.



Şekil 1: *Oyun* filminden bir görsel.

Filmde anlatıcı olarak beş kadın karakteri de görüyoruz. Fakat *Oyun* filminde tüm kadın karakterlere eşit mesafede duran yönetmen *Kraliçe Lear*'da değişimin daha fazla olduğunu düşündüğü karakterlerden birinin çalıştığı yere gitmektedir ve film anlatısına onun bu çalışma anı görüntülerini eklenmiştir (Şekil 1). Çünkü bu karakter köyün sosyolojik olarak ona verdiği iş alanı sınırlarından çıkmış ve diyaloglarında tiyatronun hayatını değiştirdiğini ve tiyatrodan sonra kendi ayakları üzerinde durabildiğini fark ettiğini dile getiriyor. Bu anlamda anlatıcı olarak daha fazla söz alarak yönetmenin hayata bakışını daha çok yansıtmaktadır.

Kamera kullanımında diğer belgesel filmlerinden farklı olarak Pelin Esmer'e Morteza Atabak eşlik etmektedir. Kamera kullanımı yine gözlemci ve müdahalesiz bir şekilde kadın karakterlerin hayatlarını takip eder, birbirleri arasındaki gelişen diyaloglara hiçbir şekilde karışmamıştır. Daima izleyen bir konumda ve nesnel kamera özellikleri sergiliyor. Kamera nesnel bakış açısını korurken titreme ve sarsılma gibi hareketler sorun edilmemiş ve filme gerçekçilik katan bir kullanıma dönüşmüştür.



Şekil 2: *Oyun* filminden bir görsel.

Filmin olay örgüsü ve akışı incelendiğinde filmin kadınların yola çıkışıyla başlamadığı görülür. İlk açılış sahnesinde filmin ortasından bir kesit yani yolculuk sırasında dinlendikleri bir yerde sırtı dönük bir şekilde beş kadın görülmektedir (şekil 2) ve bu kadınlar sergileyecekleri tiyatrodaki rollerine çalışır. Burada filmin anlatı yapısının klasik sinema anlatılarında olduğu gibi ilerlemediği, kurgunun lineer olarak bağlanmadığı görülür. Çapraz kurgu mantıcıyla inşa edilmiştir. Yönetmen bunu yapma sebebini bir röportajında şöyle açıklamıştır: “*El kimi zaman lineer kurguya gitse de, montaj boyunca içimdeki ses hep o eli durdurup lineerliği kırmak istedi.*” Burada klasik sinema anlatısından da beklenen belgesel algısından da ayrışan bir dramatik yapı ortaya koyduğu görülür. Geleneksel dramatik yapıdan farklı olarak epizotik bir akış sürdürmüştür.



Şekil 3: *Oyun* filminden bir görsel.



Şekil 4: *Oyun* filminden bir görsel.

İlk karede suların içinde gördüğümüz kadınlar sinemasal olarak suların kameraya çarpması ve ahenkle kadınların silüetinin üzerine dalgalanması görülür. (Şekil 3-4). Bu sahnede suyun metaforik anlamı kadınların kişisel ve toplumsal değişimi başlattıkları, suyun yönünü değiştirdiklerinin bir göstergesidir. Yönetmen bunu yine verdiği röportajda şöyle açıklar:

“Düşünün, her şey bu kadar kötüye giderken birileri suyun yolunu değiştirmeye kalkıyor. Yolun, suyun zor gittiği yere, hayatlarında tiyatro görmemiş insanlara tiyatro ve sinema götürmeye kalkışıyor.” Film bu imgesel anlatısıyla filmin geri kalanıyla ilgili bizlere çok şey söylüyor. *Oyun* filminde tiyatro yapan ve suyun yönünü değiştirmeye kararlı bu kadınlar değişiminin başlangıcıyken *Kraliçe Lear*’da kadınlar bu değişimin taşıyıcısı konumunda ve dolaştıkları köylere değiştirmeye başladıkları toplumsal bakış açısı da götürüyorlar. Bu yüzden yönetmen diğer köydeki kişilerle tiyatrocü kadınların diyaloglarına yer veriyor. Özellikle çocuklarla ve kız çocuklarıyla sohbetleri yer alıyor.



Şekil 6: *Oyun* filminden bir görsel.

Filmin son karesinde köylü kadınların tiyatro provasının sonunda selam verdikleri görülüyor. *Kraliçe Lear*, *Oyun*’dan farklı olarak seyirciyi tam anlamıyla bir katharsise götürmüyor. *Oyun*’da karakterlerin bir amacı vardır, o amaca doğru gider ve sonunda o amacı gerçekleştirirler. *Kraliçe Lear*’ın anlatı yapısında karakterlerin bir amacı var ve film boyunca bu amacı farklı köylerde yerine getiriyorlar ve seyirci şunu demiyor “acaba köylerde bu tiyatro oyununu sahneleyebilecek mi?” Onun yerine kadın karakterlerin değişimi ön planda ve bir yol hikayesi olsa da varılacak olana *Oyun*’un final sahnesinde çoktan varan karakterlerin hikayesi. Bu yüzden seyirci katharsise ulaşmaktan ziyade daha bilinçlenme içgüdüğü içinde bırakılıyor.

3.6. Gözetleme Kulesi (2012)

Filmin Künyesi

- Yönetmen: Pelin Esmer.

- Yapımcı: Tolga Esmer, Nida Karabol Akdeniz, Pelin Esmer
- Senarist: Pelin Esmer.
- Görüntü Yönetmeni: Özgür Eken.
- Oyuncular: Olgun Şimşek, Nilay Erdönmez, Menderes Samancılar, Kair Cermik, Laçın Ceylan, Rıza Akın, Mehmet Bozdoğan, Nurettin İpek, Fatih Sağlam, İzzet Aytaç.

Filmin Öyküsü:

Dipsiz Göl'de ormandaki yangın gözetleme kulesinde bekçilik yapan Nihat ve otoyol kenarındaki bir otogarda çalışan Seher herkesten uzaklaşmak ve kaçmak isterler. Fakat herkesten kaçan bu iki karakteri kader bir araya getirir ve birbirlerinden kaçamazlar. Nihat çocuğunun vefatından sonra hayata dönememiş ve kendini bir kuleye hapsetmiş biridir. Seher ise ensest bir tecavüzün kurbanı olmuş karnında bebeğiyle herkesten kaçıp otogara sığınmıştır ve hamiledir. Seher'in doğum yapmasıyla birlikte filmin akışı değişir. İki karakterin kendi içinde çözemedikleri ve herkesten sakladıkları suçluluk duygularını birbirlerine göstermek zorundadırlar.

Filmin Anlatı Çözümlemesi:

Başrollerini Olgun Şimşek ve Nilay Erdönmez'in paylaştığı Gözetleme Kulesi'nin ana karakterleri Nihat ve Seher'dir. İki karakterin ortak noktaları başlarına gelen kötü durumla baş edemeyip sessizleşen, kendi kabuğuna çekilen ve hayattan kendini soyutlayan kişiler olmalarıdır. Seher dayısının tecavüzü sonucu hamile kalıp hem kendini hem ailesini bu durumdan sorumlu tutmuş ve herkesten özellikle kendinden kaçmak istemiştir. Nihat karakteri de kendi hatası yüzünden çocuğunu kaybettikten sonra suçluluk duygusuna kapılmış ve yaşadığı yerden kaçarak Gözetleme Kulesi'nde bekçilik yapmaya başlamıştır. İki karakterde kendini dünyaya ait gibi hissetmez ve bir yerde sıkışıp kalmıştır. Film bir karakter filmidir. Karakterlerin ruh halleri, psikolojik durumları derinlikli bir yapıda ele alınmıştır. Bu anlamda modernist bir sinema anlatısı sunar. Özellikle Seher karakterinin annesi ile kurduğu diyaloglarda karakterin içinde yaşadığı duygular yansıtılmaktadır. Seher karakteri çaresiz bir karakterdir ve annesinden beklediği yardımı göremez. Bu durumun karakterde travmatik bir etkisi olmuştur ve annesiyle sağlıklı bir ilişki kuramamasından dolayı Seher'in doğumdan sonra bebeğine karşı soğuk ve mesafeli olmasına

sebeptir. İki karakterinde film boyunca sessiz olduđu görülür, yaşadıkları iç sıkıntılar iki karaktere de kederli ve düşünceli bir tavır kazandırmıştır. Karakterler aynı zamanda yalnız ve kimsesizdir, ikisi de ailesinden kaçmaktadır. İki karakterin birbirine benzeyen yönleri ve benzeyen acıları hikayenin akışında yollarının kesişmesine sebep olmuştur.

Filmde mekan anlatısı olarak Seher'in çalıştığı otogar ve Nihat'ın çalıştığı Gözetleme Kulesi görülür. İki mekanda karakterlerin aynı zamanda çalıştıkları yerdir. Karakterlerin arada kalmışlığı, bir yere ait olamama durumları mekan anlatısıyla desteklenmektedir. Çünkü yol kenarı otogarı şehirlerin dışında arada bir yerdedir. İnsanlar buraya uğrarlar ve giderler, kalıcı değildirler. Nihat karakterinin çalıştığı Gözetleme Kulesi araçla bile çıkmanın zor olduđu, ıssız bir yerdir. Orası da otogar gibi şehirlerden ve köylerden uzak ara bir yerde kalmıştır. Mekan anlatıları karakterlerin ruhsal durumlarıyla özdeşleşecek şekildedir.



Şekil 1: Gözetleme Kulesi filminden bir görsel.



Şekil 2: Gözetleme Kulesi filminden bir görsel.

Şekil 1 ve 2 deki sahnelerde, Nihat karakteri gözetleme kulesine ilk gittiğinde kamera kulesinin içinden Nihat'ın kule etrafında dönmesini çeker. Bu dönüş kameranın pan hareketiyle herhangi bir kesme yapmadan çekilmiştir. Bu sahnede kamera gözlemcidir, diğer Pelin Esmer filmlerinde olduđu gibi müdahalesizdir. Yönetmen belgeselci kamera kullanımını bu filmde de yansıtmış ve kurmaca bir film ortaya koymuş olmasına rağmen kamerayı nesnel kullanmıştır. Bu çekim tarzıyla filmin hem derinliği arttırılmış hem de gerçekçi etkisi vurgulanmıştır. Kamera kullanımıyla mekan karakterle birlikte taranmış ve seyirciye detaylı bir şekilde tanıtılmıştır. Öyle ki seyirci Nihat karakteri gibi ilk defa gittiği kulenin keşfine çıkmıştır.

Filmde kamera kullanımı olarak dikkat çeken bir başka sahne şekil 3'teki gibi otobüs camının içinden yapılan çekimdir. Bu sahnede kulede olduğu gibi çekim içten dışa yönelik yapılmıştır. Otobüs camının yağmur damlalı hali görülür ve bu içten dışa bakan bir gözü temsil eder. Seyirci bu gözün temsilcisi olmuştur. Burada da yönetmenin gözlemci üslubu kendini göstermektedir. Nesnel kamera kullanımı ve dışsal odaklanmaya uygun bir bakış açısı vardır.



Şekil 3: *Gözetleme Kulesi* filminden bir görsel.

Filmin olay örgüsü incelendiğinde durağan bir çizgide ilerlediği görülür. Klasik anlatı filmlerindeki gibi ilerlemez. Filmde dengeyi bozan ve bozulduktan sonra karakterlerin fark ettikleri bir denge olmadığı görülür. Çatışma yaratan unsurun Seher'in doğum yapması olarak tanımlayabiliriz. Tüm hikayenin seyrini değiştiren birbirini hiç tanımayan iki karakteri bir araya getiren olay doğumdur fakat filmin akışında bu çatışma çözülmeye çalışılmaz. Filmin sonunda Seher karakterinin suskunluğunu bozduğunu ve sakladığı hikayesini Nihat'la paylaştığı görülür. Filmin sonu açık uçlu bir sonudur. Birbirleriyle yüzleşen aslında birbirlerinin benzer yanlarıyla yüzleşen karakterlerin filmin sonunda bir sonuca ulaşamadıkları görülür. Nihat kulenin önünde sigara içerken Seher ve bebeğin uyuduğunu görürüz. Bundan sonrasında iki karakterin yaşamlarında neler olacağı, birbirleriyle ilişkisinin nereye gideceği hakkında bir bilgi verilmemiş ve hikayenin bundan sonrası seyircinin zihninde devam ettireceği hayal gücüne bırakılmıştır. Filmin durağan yapısından da kaynaklandığı gibi karakterler filmde hedefi olan karakterler değildir ve filmin sonunda ulaştıkları bir sonuçta yoktur. Bu sebeple karakterlerin ruhsal durumları derinlemesine işlense de seyirci bu karakterler özdeşleşemeyecektir. Bu sebeple filmin geleneksel dramatik yapıdan ayrıştığı ve epizotik bir akış sunduğunu görürüz. Filmin sonunda seyirci

katharsise ulaşmaktan ziyade epizotik anlatılarda görülen bilinçlenmeyi yaşayacaktır. Böylece filmi modernist sinema anlatısı örneği olarak değerlendirebiliriz. Genel itibariyle film modernist bir sinema anlatısı sunmaktadır ve yönetmenin kamera kullanımında belgeselci tavrını sürdürdüğü kadrajların olması diğer filmlerinde olduğu gibi Gözetleme Kulesi'nin anlatısını kurmaca ve belgesel arasında melez bir çizgide bırakmaktadır.

3.2.6. *İşe Yarar Bir Şey* (2017)

Filmin Künyesi

- Yönetmen: Pelin Esmer.
- Senarist: Pelin Esmer, Barış Bıçakçı.
- Görüntü Yönetmeni: Gökhan Tiryaki.
- Yapım Şirketi: Sinefilm, Mars Prodüksiyon.
- Oyuncular: Başak Köklükaya, Öykü Karayel, Yiğit Özşener.

Filmin Öyküsü:

Şair ve avukat olan Leyla lise arkadaşlarıyla 25. Yıl buluşma yemeğine katılmak için tren yolculuğu yapar. Tren yolculuğu sırasında iş görüşmesine gittiğini söyleyen Canan isminde hemşire bir kızla tanışır. Fakat Canan başından aşağısı felçli ve intihar etmek isteyen ama edemeyen Yavuz adında birini öldürmeye gidiyordur. Leyla bu sırrı öğrendiğinde Canan'ı yalnız bırakmamaya karar verir ve Yavuz'un evine birlikte giderler.

Filmin Anlatı Çözümlemesi:

İşe Yarar Bir Şey, hem içerik hem de biçimsel özellikleri üzerinden değerlendirildiğinde şiirsel bir sinema filmidir. Filmin ana karakterinin şair bir kadın olmasının dışında filmin anlatı birimleri içeriği destekleyecek şekilde bir şiir üslubuyla çekilmiştir. Bu açıdan bakıldığında Pelin Esmer filmografisinde ayrıışan bir film olduğunu söylemek mümkündür. Pelin Esmer Sinefilozofi dergisine verdiği röportajda *İşe Yarar Bir Şey*'in filmografisi içinde ayrıştığını şöyle destekler:

Reel hayatta birebir karşılığını aramadan ve bulmadan bir hikâye anlatma istediğim, alışkın olduğum gerçekçilik hissinden biraz farklı bir deneyim yaşamaya ihtiyaç duyduğum bir dönemde bu senaryoyu yazdık. Gerçekte aslında çok da bir araya gelmeyecek insanları bir araya getirdik. Muhtemelen bir tek bu filmde bir araya gelecekler. Bu daha ilk baştan bize bir özgürlük alanı sağlayan, biraz daha şiir gibi düşünmemize yardımcı olan bir unsur aslında. Şiirde yan yana görmeye pek de alışkın olmadığımız kelimeler yan yana geliverir ama düzyazıda bunu görsek, hemen mantıksız, huzursuzlanırsınız, birbirinden ayırırız. Biz burada bu birliktelikten huzursuz olmayıp bu yolculuğu yapmak istedik.

Filmin ana karakterlerini Şair Leyla, Hemşire Canan ve Yavuz oluşturur. Leyla ve Canan karakterinin filmin ilk başında bir hedefi vardır. Leyla lise arkadaşlarıyla buluşacağı yıldönümü yemeğine ulaşmak, Canan felçli bir adamın ötanazi isteğini yerine getirmek ister. Yavuz karakterininse hedefi öldürülme. Filmde üç karakterinde psikolojik ve ruhsal durumu detaylandırılmış ve derinlikli bir yapıda yansıtılmıştır. Üç karakterde açık kişilik özelliklerine sahiptir.

Filmin şiirsel dilini temel olarak yansıtan en önemli anlatı ögesi mekandır. Filmin belli bir süresi bir tren yolculuğunda geçer. Bu sahnelerde mekan sinematografik açıdan yansımalar ve gölgelerle birlikte hem imgesel bir anlatı dili oluşturmuş hem de karakterlerin kişilik özelliklerini, düşüncelerini desteklemiştir.

Trende geçen sahnelerden birinde ışık kullanımıyla Leyla karakterlerin içsel kararsızlığı ışık ve gölge oyunları ile yansıtılmıştır. Canan'ın sırrını Leyla'yla paylaşmasının ardından Leyla'nın Canan'a yardım etmek ve etmemek arasındaki içsel kararsızlığı şekil 1,2,3 ve 4'de görüldüğü gibi trenin tünele girip çıkması, kameranın bir karanlığa bir aydınlığa düşmesiyle anlatılır. Burada aynı zamanda ötanazi üzerine de bir sorgulama da görülmektedir. Karakterin sorguladığı ötanazi bir yardım mı bir cinayet mi çelişkisini de yansıtmaktadır.



Şekil 1: *İşe Yarar Bir Şey* filminden bir görsel.



Şekil 2: *İşe Yarar Bir Şey* filminden bir görsel.



Şekil 3: *İşe Yarar Bir Şey* filminden bir görsel.



Şekil 4: *İşe Yarar Bir Şey* filminden bir görsel.

Filmin bakış açısında Pelin Esmer'in belgeselci kimliğinin izleri dolayısıyla gerçekçi bir bakış açısının izleri vardır. Çoğunluğu tren yolculuğunda geçen filmin anlatısında sinematografik olarak hep tren camından akan şehir görüntüleri vardır (Şekil 5). Karakterler tren camına yaslanmış dışarıyı izlerken dışarıyı akıp giden gerçek yaşamın izlerini yansıtır. Kamera gözlemci bir bakış açısıyla dışarıyı izler.



Şekil 5: *İşe Yarar Bir Şey* filminden bir görsel.



Sekil 6: *İşe Yarar Bir Sey* filminden bir görsel.

Kameranın gerçekçi bir bakış açısı kazandığı bir diğer sahne Leyla karakterinin lise arkadaşlarıyla 25. Yıl yemeğinde bulunduğu sahnede verilir. Sahne tek plan olarak herhangi bir kesme yapmadan yine gözlemci ve müdahalesiz bir şekilde akar. Yemeğe katılan kişiler yan yana oturmuştur ve masanın başından sonuna kadar kamera tüm karakterleri sırasıyla görmektedir. Kamera nesneldir, gözlemcidir. Filmin 15 dakikalık bu sekansı Pelin Esmer'in belgeselci duruşunu taşır ve sinemasal gerçekliğin etkisi oldukça fazladır.



Sekil 7: *İse Yarar Bir Sev* filminden bir görsel.



Sekil 8: *İse Yarar Bir Sev* filminden bir görsel.



Sekil 9: *İse Yarar Bir Sev* filminden bir görsel.

Modernist sinema anlatıları metaforik anlatılarla desteklenmektedir. Filmde şiirsellik ve metaforik anlatılar fazladır. Ön plana çıkan bu anlatı parçalarından biri karga imgesidir. Karga mezarlıklarda çok fazla olmasından dolayı çoğu inanışlara göre ölümü temsil etmektedir. Filmde ana karakterimiz Leyla'nın peşini bu imgenin hiç bırakmadığını görürüz. İlk olarak trende bir sokak sanatçısının karga resmi çizdiğini görürüz. Ardından Yavuz'un evine gittiklerinde karganın gölgesi tavana yansır, en son olarakta kargayı balkon demirlikleride görürüz. Bir çizim ile başlayan metafor ölümüne çok yaklaşıldığının habercisi gibidir ve en sonunda bir resim, bir silüet olmaktan çıkarak kendini gösterir.

Filmin olay örgüsü incelendiğinde filmin lineer bir çizgide giriş gelişme sonuç şeklinde ilerlediğini görürüz. Bu anlamda bakıldığında klasik anlatı çizgisinde gibi görünse de filmdeki

karakterlerin açık kişilikler olması, metaforik anlatımın fazla olması, filmin kalıpları kılarak kurmaca bir film olmasına rağmen belgesel tavrında bir kamera kullanımıyla çekilmesi, filmin geleneksel dramatik yapısını kırmaktadır. Aynı zamanda film açık uçlu bir final yapar. Öyleki metaforik bir anlatımla Yavuz karakterinin öldüğü seyirciye hissettirilmiş olsa da kesin bir son gösterilmiştir. Film rüzgarın Yavuz'un camındaki perdeyi uçurtmasıyla son bulur. Bu açıdan bakıldığında ilk sahneden itibaren Canan'a yüklenen hedefe karakterin filmin sonunda ulaşıp ulaşamadığı bilinmemektedir. Burada tercih seyirciye bırakılmıştır. Böylece seyirci filmin sonunda katharsisten ziyade bilinçlenme yaşamıştır.

İşe Yarar Bir Şey Pelin Esmer'in kurmaca tarzda çektiği son filmidir ve genel filmografisi düşünüldüğünde diğer filmlerine nazaran daha şiirsel bir üslup anlayışı ortaya koyduğu söylenebilir. Fakat bu filmde de yönetmenin kurmaca ve belgesel arasında melez bir anlatı yapısı ortaya koyduğu görülmektedir.

SONUÇ

Pelin Esmer Yeni Türkiye Sineması içinde aldığı ulusal ve uluslararası ödüllerle kendinden oldukça söz ettiren bir yönetmendir. Bu çalışmada da Pelin Esmer'in filmografisindeki altı filmi anlatı kuramı çerçevesinde karakter, mekan, anlatıcı, bakış açısı, olay örgüsü gibi öğeler göz önünde bulundurularak incelenmiştir. Filmler arasındaki ortaklıklar göz önünde bulundurularak Pelin Esmer'in filmlerinde hem içerik hem biçimsel olarak ortaya koyduğu üslup irdelenmiştir.

Pelin Esmer'in filmlerine baktığımızda altı filminin üçünün belgesel, üçünün kurmaca tarzda çekildiği görülür. Fakat filmlerini detaylı incelediğimizde Pelin Esmer Sineması'nın kurmaca ve belgesel arasında bir eşikte kaldığını ve melez bir yapı ortaya koyduğunu söylemek mümkündür. Bu eşik Pelin Esmer Sineması'nın gerçek ile kurduğu derin bağı gözler önüne serer. Öyle ki Pelin Esmer kurmaca bir film anlatısı ortaya koysa dahi gerçekçilik duygusunu filmlerinde yoğun olarak hissettirmektedir ve tüm filmlerinde belgeselci kamera kullanımını bir imza niteliğinde yansıtır.

Anlatısının melez bir yapıda olduğunun en belirgin örneği *Koleksiyoncu* ve *11'e 10 Kala* filmlerinde kameranın bakış açısının çok benzer kurgulanması gelir. İki filmde de kamera bir belgesel film tadında filmin anlatısı içinde dolaşır. Aynı zamanda kurmaca filminde gerçek bir karakter kullanılması ve karakterin kendini oynaması kurmacanın yapısal özelliklerini bazı noktalarda kırmaktadır. Yönetmenin birbirinin devamı niteliğindeki iki belgesel filmi *Oyun* ve *Kraliçe Lear'da* sahnelerinin lineer bir şekilde sırayla dizilmemesi ve *Oyun* filminin sonunda seyircinin katharsis duygusuna kapılması bu iki filmin anlatısını da melez bir noktaya taşımıştır. Yönetmenin gözlemci kamera üslubu tüm filmlerinde olduğu gibi *Gözetleme Kulesi* ve *İşe Yarar Bir Şey* filmlerinde de kullanılmaktadır. Bu filmlerinde kameranın bakış açısı dolayısıyla melez bir yapı ortaya koyduğu belgeselci etkiyi de taşıdığı görülmektedir. Aynı zamanda Pelin Esmer'in filmlerinin hepsinde klasik anlatı kalıplarının kırıldığı yönetmenin kendi modernist anlatısını ortaya koyduğu tespit edilmiştir.

Kaynakça

- Abisel, N. (2003). “*Sessiz Sinema*“, Om Yayınevi, İstanbul.
- Adanır, O. (2003). “*Sinemada Anlam ve Anlatım*“, Alfa Yayınevi, İstanbul.
- Aristoteles. (2020). “*Poetika*” Çev. Ari Çokona- Ömer Aygün, Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Aristoteles. (1997). “*Fizik*” Çev. Saffer Babür, Yapı Kredi Yayınları.
- Atabek, N. (1992). “*Kuramcılara Göre Anlatı*,” Kurgu Dergisi, S: 11, 339-347.
- Arnheim, R. (2002). “*Sanat Olarak Sinema*“, Çev. Rabia Ünal, Öteki Yayınevi, Ankara.
- Barthes, R. (1993). “*Göstergebilimsel Serüven*“ Çev. Mehmet Rifat - Sema Rifat, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Barthes, R. (1988). “*Anlatıların Yapısal Çözümlemesine Giriş*”, Çev. Mehmet Rifat- Sema Rifat, Gerçek Yayınevi.
- Bayazit, S. (2022) “*Anlatı Yapısı Bağlamında Zeki Demir Kopuz Sineması, Masumiyet Film Örneği*”, (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi), Işık Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı.
- Bayır, M. (2018). “*Aristoteles’in Mimesis ve Katharsis Kavramları Üzerinden Bir Film İncelemesi: Dogville*” Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Medya ve İletişim Araştırmaları Hakemli E-Dergisi, no. 2, pp. 36-55.
- Bazin, A. (2011). “*Sinema Nedir?*“, Çev. İbrahim Şener, Doruk Yayınları, İstanbul.
- Biber, B. (2006). “*Mitos’tan Logos’a Geçiş Sürecinde Tragedya’nın Yeri ve Önemi*” (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Felsefe Anabilim Dalı.
- Bordwell, D. (1985). “*Narration in the Fiction Film*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press.
- Buckland, W. (2018). “*Sinemayı Anlamak*” çev. Tufan Göbekçin, İstanbul, Hayalperest Yayınevi, 46-47.
- Can, H. (2006). “*Aristoteles’de Katharsis Kavramı*“, FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt, Sayı 2, 63-70.
- Chatman, S. (2008). “*Öykü ve Söylem: Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı*“, Çev. Özgür Yaren, De Ki Basım Yayın. Ankara.

Chatman, S. (1975) "Towards a Theory of Narrative", New Literary History Vol.6 No. 2, On Narrative and Narratives (Winter, 1975), pp. 295-318.

Dervişcemaloğlu, B. (2008). "Gerard Genette'in Anlatı Söylemi" <http://www.ege-edebiyat.org/>

Dervişcemaloğlu, B. (2016). "Anlatıbilime Giriş", Dergah Yayınları , İstanbul.

Edgar, R., Marland, J., Rawle, S. (2015). "Film Dili", Çev: Senem Aytaç, Literatür Yayınevi, İstanbul.

Eyi, E. (2021). "Ferdinand De Saussure'ün Genel Dilbilim Dersleri Adlı Kitabında Dile Yaklaşma Metotları Üzerine Bir Bakış" Sosyal Bilimler Akademisi Dergisi, Cilt 4, S: 2, 139-156.

Gül, S. (2014). "Yapısökümcülük Neyi Söküyor: Jacques Derrida'yı Anlamak", ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ DERGİSİ, CİLT 1, s: 3, 89-98.

Güleç, K. (2014). "Anlatı Çalışmaları ve Yapısalcılık Bağlamında Televizyon Dizileri", (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi), Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo TV ve Sinema Anabilim Dalı.

Gürkan, H., Ozan, R. (2014). "Butterfly Effect Filmi Örneğinde Karşı Sinemanın Hollywood'a Dönüşümü", Global Media Journal: TR Edition 4 (8).

Herman, D., Jahn M., Ryan, M. (2005). "Routledge Encyclopedia of Narrative Theory", Routledge.

Jahn, M. (2020). "Anlatıbilim Anlatı Teorisinin El Kitabı" Çev. Bahar Dervişcemaloğlu, Dergah Yayınları, İstanbul.

Kaplan, N., Ünal, G. (2011). "Bilimkurgu Sinemasını Okumak", Derin Yayınları. İstanbul, s.16-20.

Kirel, S. (2010). "Kültürel Çalışmalar ve Sinema", Kırmızı Kedi Yayınevi, İstanbul.

Koller, R. (2009). "Film Biçim ve Kültür", Çev: Fırat Ertınaz, Ali Güney, Zeynep Özen, Onur Şakır, Berivan Tokem, Dilek Tunalı, Ertan Yılmaz De Ki Basım Yayımları, Ankara.

Kovacs, Andras B. (2016). "Modernizmi Seyretmek", De Ki Yayınevi, Ankara.

Kutay, U. (2009). "Gerçeği Öldüren Kamera", Es Yayınları, İstanbul.

Kuyucak Esen, Ş. (2010). "Türk Sineması'nın Kilometre Taşları", Agora Kitaplığı, İstanbul.

Küngerü, A. (2016). "Bir İfade Aracı Olarak Dijital Öykü Anlatımı" Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi (AKAR), Cilt 1, Sayı 2, 33-45.

Lanser, S. (1986). "Toward A Feminist Narratology", Style, Vol. 20, No.3, s. 341- 362.

- Metz, C. (2012). "Sinemada Anlam Üstüne Denemeler" (Çev. Oğuz Adanır), Hayalperest Yayınevi, İstanbul.
- Miller, W. (2012). "Senaryo Yazımı Sinema ve Televizyon İçin", Hayalperest Yayınevi, İstanbul.
- Mutlu, E. (1998). "İletişim Sözlüğü" (3. baskı). Ankara: Bilim ve Sanat.
- Mulvey, L. (1997) "Görsel Haz ve Anlatı Sineması", Çev. Nilgün Abisel. 23. Kare, 21(Ekim): 38-46.
- Moran, B. (2002). "Ebebiyat Kuramı ve Eleştiri" İletişim Yayınları, İstanbul.
- Orr, J. (1997). "Sinema ve Modernlik", Bilim ve Sanat Yayınları/ Ark, Ankara.
- Özuyar, A. (2017) "Sessiz Dönem Türk Sinema Tarihi (1895-1922)", Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Parın, K. (2018). "Anlatının Söylemi Yöntem Hakkında Bir Deneme", Söylem Filoloji Dergisi, C.3, S.1, 98-101.
- Platon (2010). "Devlet", Çev. Sabahattin Eyüboğlu, M. Ali Cimcoz, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.
- Saussure, F. (1998). "Genel Dilbilim Dersleri", Çev: Berke Vardar, Multilingual Yayınları, İstanbul.
- SineFilozofi Dergisi www.sinefilozofi.org "Pelin Esmer İle Söyleşi" Vol/Cilt: 2 No/Sayı: 4 2017 ISSN: 2547-9458.
- Sözen, M. (2007). "Sinemasal Anlatılarda Dramatik İnşa ve Dramaturji". Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, 22-45.
- Sözen, M. (2008). "Anlatı Mesafesi- Anlatı Perspektifi Kavramları, Sinematografik Anlatı ve Örnek Çözümlemeler", ZKÜ Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt 4, Sayı 8, s. 123–145.
- Sözen, M. (2008). "Anlatıcı Kavramı, Sinematografide Anlatıcı Tipolojisi", Selçuk İletişim, C. 5, S: 2, s.167-182).
- Sözen, M. (2008). "Sinemasal Anlatıda Bakışaçısı Kavramı ve Örnek Çözümlemeler". Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, (20) , 577-595.
- Taş Öz, P. (2012). "Sinemasal Anlatıda Anlatıcının Konumu ve Önemi", Marmara İletişim Dergisi , (19) , 78-93
- Taş Öz, P. (2021). "Özne ve Öznellik İlişkisi Bağlamında Film Anlatısında Ses İnşası", İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi , 2021 (53) , 1-13.

Tepebaşı, F. (2008). “*Stanzel ve Romanda Anlatım Konumu*”, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, (20), S: 4, s.381 - 396.

Todorov, T. (1977). “*Anlatı Türünde Yapısal Analiz*” çev. Bülent Aksoy, Birikim Dergisi, Sayı: 28, s. 87-92.

Topçu, H. (2015). “*Anlatı Sorunsalı Işığında Türk Romanına Dair Bir Değerlendirme*”, Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı, Yeni Türk Edebiyatı Bilim Dalı, Ankara.

Uzunali, G. (2015). “*Zeki Demir Kopuz Sineması’nda Mekan Kullanımı*”, (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi) Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Bilimleri Anabilim Dalı.

Wollen, P. (2004). “*Sinemada Göstergeler ve Anlam*”, Metis Yayınları, İstanbul.

Yaktıl, G. (1995). “*Anlatı Kuramı Açısından ‘Hayallerim, Aşkım ve Sen’*”, Kurgu Dergisi, sayı 13, s.125-126.

Yaren, Ö. (2016). “*Sinemada Anlatı Kuramı*”, içinde, Sinema Kuramları 2, ed. Zeynep Özarslan, İstanbul, Su Yayınevi, 2. Baskı, 167.

Röportaj Kaynakları

Ceyda A. (2009). “*Pelin Esmer ile Söyleşi, Belgeselde Misafir Kurmacada Ev Sahibiyim.*”, Milliyet Sanat.

İnternet Kaynakları

<https://sozluk.gov.tr/>

<http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/belgeseller/koleksiyoncu.html>

<https://altyazi.net/soylesiler/shakespearein-keyfini-cikarmak-pelin-esmer-ile-soylesi/>

Filmler

Esmer, Pelin (Yönetmen) (2002) *Koleksiyoncu*. [Film]. Sinefilm.

Esmer, Pelin (Yönetmen) (2005) *Oyun*. [Film]. Sinefilm.

Esmer, Pelin (Yönetmen) (2009) *11'e 10 Kala*. [Film] Sinefilm.

Esmer, Pelin (Yönetmen) (2002) *Gözetleme Kulesi*. [Film]. Sinefilm.

Esmer, Pelin (Yönetmen) (2002) *İşe Yarar Bir Şey*. [Film]. Sinefilm.

Esmer, Pelin (Yönetmen) (2002) *Kraliçe Lear*. [Film]. Sinefilm.