



**T.C.
ERCIYES ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO SİNEMA TELEVİZYON ANABİLİM DALI**

**GÖRSEL YOĞUNLUKTAN SADELİĞE KAÇIŞ: SANAT
SİNEMASINDA LİMİNAL UZAMLAR**

**Hazırlayan
Nisa YILDIZ**

**Danışman
Dr. Öğr. Üyesi Mehmet KÖPRÜ**

Yüksek Lisans Tezi

Eylül 2023, KAYSERİ

**T.C.
ERCIYES ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO SİNEMA TELEVİZYON ANABİLİM DALI**

**GÖRSEL YOĞUNLUKTAN SADELİĞE KAÇIŞ: SANAT
SİNEMASINDA LİMİNAL UZAMLAR**

**Hazırlayan
Nisa YILDIZ**

**Danışman
Dr. Öğr. Üyesi Mehmet KÖPRÜ**

Yüksek Lisans Tezi

Eylül 2023, KAYSERİ

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK

Bu çalışmadaki tüm bilgilerin, akademik ve etik kurallara uygun bir şekilde elde edildiğini beyan ederim. Aynı zamanda bu kural ve davranışların gerektirdiği gibi, bu çalışmanın özünde olmayan tüm materyal ve sonuçları tam olarak aktardığımı ve referans gösterdiğimi belirtirim.

Nisa YILDIZ

İmza



T.C.
ERCIYES ÜNİVERSİTESİ

Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



Öğrenci No : 4031230070
Anabilim Dalı : Radyo Sinema Televizyon Anabilim Dalı
Program Adı : Tezsiz Yüksek Lisans
Proje Başlığı : Görsel Yoğunluktan Sadeliğe Kaçış: Sanat Sinemasında Liminal Uzamlar

Yukarıda bilgileri verilen proje çalışmasının a) Giriş, b) Ana bölümler ve c) Sonuç kısımlarından oluşan (Kapak, Önsöz, Özet, İçindekiler ve Kaynakça hariç) toplam 91 sayfalık kısmına ilişkin/...../20..... tarihinde **Turnitin** intihal programından aşağıda belirtilen filtreleme uygulanarak alınmış olan özgünlük raporuna göre tezin benzerlik oranı: %' dır.

Filtrelemeye **alıntılar dahil** edilmiştir. Filtrelemede **yedi (7) kelimedenden daha az** örtüşme içeren metin kısımları hariç tutulmuştur.

Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Proje İntihal Raporu Uygulama Esaslarını inceledim ve bu uygulama esaslarında belirtilen azami benzerlik oranlarına göre proje çalışmasının herhangi bir intihal içermediğini, aksinin tespit edilmesi durumunda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini bilgilerinize arz ederim./...../.....

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Mehmet KÖPRÜ

Öğrenci: Nisa YILDIZ

İmza

İmza

KILAVUZA UYGUNLUK

“Görsel Yoğunluktan Sadeliğe Kaçış: Sanat Sinemasında Liminal Uzamlar” başlıklı Yüksek Lisans Tezi, Erciyes Üniversitesi Lisansüstü Tez Yazım Kılavuzuna uygun olarak hazırlanmıştır.

Hazırlayan

Nisa YILDIZ

İmza

Danışman

Dr. Öğr. Üyesi Mehmet KÖPRÜ

İmza



Radyo Sinema ve Televizyon ABD Başkanı

Prof. Dr. Vahit İLHAN

İmza

ÖN SÖZ

Yüksek lisans eğitim hayatım boyunca bana yol gösteren Erciyes Üniversitesi İletişim Fakültesi hocalarıma teşekkür ederim.

Sinema ve liminal uzamların birlikte çalışılabileceği fikrimde beni destekleyen, zamanını ve yardımlarını hiç esirgemeyen, tezin ilerleyişini düşünceleriyle en doğru biçimde yönlendiren kıymetli danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Mehmet KÖPRÜ'ye sonsuz teşekkür ederim.

Durakladığım dönemlerde beni destekleyen, sabırla çalışmamı dinleyen, yanımda olan ve anlayışını hiç esirgemeyen değerli Onur KILIÇ'a çok teşekkür ederim. Akademik kararlar almama neden olan ve bu süreçte beni teşvik eden ve destekleyen ablam Firüzan YILDIZ'a teşekkür ederim.

Nisa YILDIZ, Kayseri, 2023

GÖRSEL YOĞUNLUKTAN SADELİĞE KAÇIŞ: SANAT SİNEMASINDA LİMİNAL UZAMLAR

Nisa YILDIZ

Erciyes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü

Yüksek Lisans Tezi, Eylül 2023

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Mehmet KÖPRÜ

ÖZET

Sinemada anlatı inşası genellikle karakterler üzerinden kurulmaktadır. Ancak sanat sinemasında anlatı bazen mekân üzerinden de inşa edilmektedir. Mekân kullanımında da eşiklik/arada kalma anlamına gelen liminal uzamların varlığı anlatının görsel estetiğini ve dilini etkileyen bir unsur olmaktadır. Sanat sinemasında liminal uzamlar; görsel anlatıyı zenginleştirmek, anlatıda var olan metaforların okunması ve izleyiciyi aktif konuma ulaştırması nedeniyle kullanılmaktadır. Yönetmenler liminal uzamlara, antropolog Genep'in ortaya koyduğu eşiklik ve boşluk hissini anlatılarına taşımaktadır. Liminal uzamların kullanım biçimlerinin ortaya konulması yönetmenlerin anlatılarını ifade etme biçimlerini anlama açısından önem arz etmektedir. Liminal uzamların sanat sinemasında yer bulmasına dikkat çekerek bu mekânların kullanım biçimleri ve bıraktığı etkinin ortaya konulması amaçlanmaktadır. Sanat sinemasında yönetmen filmleri üzerinden anlatıların mekânsal bağlamda örüntüleri belirlenmektedir. Çalışmanın örnekleme olarak Yasujirō Ozu, Michelangelo Antonioni, Andrey Tarkovsky, Stanley Kubrick, Abbas Kiarostami, Nuri Bilge Ceylan ve Jim Jarmusch gibi yönetmenlerin bir filmi belirlenmiştir. Örnek filmlerin analizi sonucunda, popüler sinemadaki görsel yoğunluktan bir kaçış yolu olarak alternatif sinemaya yönelmekte ve bazı liminal mekânlar aracılığı ile izleyici pasif gözlemci konumundan çıkıp, aktif düşünen bir izleyici olacağı ileri sürülmektedir. Bunun yanı sıra sanatsal bağlamda da liminal uzamların kullanılması anlatı estetiğine yardımcı bir etki yaratmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Liminal Uzam, Sanat Sineması, Boş Mekânlar, Sinemada Mekân

ESCAPE FROM VISUAL DENSITY TO SIMPLICITY: MINIMAL SPACES IN ART CINEMA

Nisa YILDIZ

Erciyes University, Graduate School of Social Sciences

Master Thesis, September 2023

Supervisor: Asst. Prof. Mehmet Köprü

ABSTRACT

In cinema, narrative construction is usually based on characters. However, in art cinema, narrative is sometimes constructed through space. In the use of space, the presence of liminal spaces, which means threshold/betweenness, is an element that affects the visual aesthetics and language of the narrative. In art cinema, liminal spaces are used to enrich the visual narrative, to read the metaphors in the narrative and to bring the audience to an active position. In liminal spaces, directors bring the sense of threshold and emptiness, as put forward by anthropologist Genep, to their narratives. It is important to reveal the ways in which liminal spaces are used in order to understand the ways in which directors express their narratives. By drawing attention to the use of liminal spaces in art cinema, it is aimed to reveal the ways of using these spaces and the effect they leave. The patterns of narratives in the spatial context are determined through the films of directors in art cinema. A film by directors such as Yasujirō Ozu, Michelangelo Antonioni, Andrei Tarkovsky, Stanley Kubrick, Abbas Kiarostami, Nuri Bilge Ceylan and Jim Jarmusch was selected as the sample of the study. As a result of the analysis of the sample films, the audience turns to alternative cinema as a way of escape from the visual intensity of popular cinema, and through some liminal spaces, the viewer moves from the position of a passive observer to an active thinking viewer. In addition, the use of liminal spaces in the artistic context creates an auxiliary effect on narrative aesthetics.

Keywords: Liminal Space, Art Cinema, Empty Spaces, Space in the Cinema.

İÇİNDEKİLER

GÖRSEL YOĞUNLUKTAN SADELİĞE KAÇIŞ: SANAT SİNEMASINDA LİMİNAL UZAMLAR

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK	ii
TEZ ÖZGÜNLÜK SAYFASI	iii
KILAVUZA UYGUNLUK	iv
ÖZET	vi
ABSTRACT	vii
İÇİNDEKİLER.....	viii
RESİMLER LİSTESİ	x
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

MEKAN VE LİMİNAL UZAMLAR

1.1. Mekân ve Yer Kavramını Ayrıştıran Özellikler	5
1.2 Ritüel ve Liminal Uzam Kavramı	9
1.2.1. Arnold van Gennep: Liminal Boyutlar	13
1.2.2. Victor Turner: Liminal ve Liminoid.....	16
1.3. Liminal Kavramının Yapısal ve Biçimsel Özellikleri	19

İKİNCİ BÖLÜM

SİNEMADA MEKANIN DİLİ

2.1. Sinemada Mekân Kullanımı	23
2.1.1. Gerçek Mekânların Kullanılması.....	28
2.1.2. Kurgusal Mekânlar	30
2.2.Popüler Sinemada Mekân Kavramı	32
2.3. Popüler Sinemanın Görsel Yoğunluk Mekânları.....	39
2.3.1. Mizansen.....	40
2.3.1.1. Işık.....	40
2.3.1.2. Renk	44
2.3.1.3. Dekor.....	46
2.3.1.4. Görsel Efekt	48

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

SANAT SİNEMASI VE LİMİNAL UZAMLAR

3.1. Sanat Sineması ve Mekân.....	59
3.2. Sanat Sinemasında Sadeliğe Kaçış: Boş Mekânlar ve Liminal Uzamlar	62

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

SANAT SİNEMASINDA LİMİNAL ÖRNEKLER

4.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi.....	65
4.2. Araştırmanın Sınırı ve Sınırlılıkları.....	66
4.3. Araştırmanın Yöntemi	66
4.3.1. Araştırmanın Veri Toplama Aracı ve Veri Toplama Tekniği	66
4.3.2. Araştırmanın Evren ve Örneklem Seçimi.....	66
4.4. Araştırmanın Bulguları	67
4.4.1. Yasujirō Ozu; <i>Tōkyō Monogatari</i> (1953) Örneği	67
4.4.2. Michelangelo Antonioni; <i>L'avventura</i> (1960) Örneği	70
4.4.3. Andrey Tarkovsky; <i>Nostalghia</i> (1983) Örneği.....	72
4.4.4. Stanley Kubrick; <i>The Shining</i> (1980) Örneği	75
4.4.5. Abbas Kiarostami; <i>Ta'm e Guilass</i> (1997) Örneği.....	78
4.4.6. Nuri Bilge Ceylan; <i>Bir Zamanlar Anadolu'da</i> (2011) Örneği	80
4.4.7. Jim Jarmusch; <i>The Dead Don't Die</i> (2019) Örneği.....	82
SONUÇ VE ÖNERİLER	85
KAYNAKÇA.....	88

RESİMLER LİSTESİ

Resim 2.1. <i>Amélie</i> Filmi (2001)	29
Resim 2.2. Cafe des 2 Moulins	29
Resim 2.3. <i>Roma</i> Filmi (2018).....	29
Resim 2.4. The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring (2001)	31
Resim 2.5. <i>Titanic</i> (1997).....	31
Resim 2.6. <i>Alexander</i> (2004)	37
Resim 2.7. <i>Skyfall</i> (2012)	37
Resim 2.8. <i>Don't Breathe 2</i> (2021).....	38
Resim 2.9. <i>El Hoyo</i> (2019).....	38
Resim 2.10. Scott Pilgrim vs. the World (2010).....	43
Resim 2.11. <i>Suspiria</i> (1977).....	46
Resim 2.12. <i>Marie Antoinette</i> (2006).....	47
Resim 2.13. Avengers: Infinity War (2018).....	49
Resim 2.14. <i>Royal Pains</i> (2012)	50
Resim 2.15. Matchmoving Tekniği Uygulaması	50
Resim 2.16. <i>300: Rise of Empire</i> (2014).....	51
Resim 2.17. <i>The Curious Case of Benjamin Button</i> (2008) Warp & Morphing Örneği	52
Resim 2.18. <i>The Matrix</i> (1999) Bullet Time Shot Tekniği Uygulaması.....	53
Resim 2.19. The Lord of the Rings: The Two Towers (2002).....	54
Resim 2.20. <i>Cursed</i> (2020) Atmosfer Etkisi Örneği.....	54
Resim 2.21. <i>Minnie the Moocher</i> (1932) Rotoskop Örneği.....	55
Resim 2.22. The Falcon and the Winter Soldier (2021)	56
Resim 2.23. Hatalı Sahne Örneği (çizik ve ışık hatası).....	56
Resim 2.24. Avengers: Infinity War (2018).....	58

Resim 4.1. <i>Tôkyô Monogatari</i> (1953) Boş Oda ve Tren İstasyonu Liminal Uzam Örneği.....	70
Resim 4.2. <i>L'avventura</i> (1960) Liminal Uzam Ada ve Terk Edilmiş Yapı Örneği	72
Resim 4.3. <i>Nostalghia</i> (1983) Liminal Uzam Oda ve Domenico'nun Evi Örnekleri....	75
Resim 4.4. <i>The Shining</i> (1980) Otel Koridoru ve Dış Mekân Liminal Uzam Örneği	78
Resim 4.5. <i>Ta'm e Guilass</i> (1997) Boş Yollar ve Boş Sokak Liminal Uzam Örneği	80
Resim 4.6. <i>Bir Zamanlar Anadolu'da</i> (2011) Yol ve Köy Evi Liminal Uzam Örneği..	82
Resim 4.7. <i>The Dead Don't Die</i> (2019) Liminal Uzam Benzin İstasyonu ve Mezarlık Örnekleri.....	84



GİRİŞ

Mekân kavramı farklı tanımlamalara sahip olsa da en genel tanımı ile içerisinde bulunulan yer, boşluk, uzay, uzam olarak bilinmektedir. Bireylerin yaşantıları ve birbirleri arasındaki ilişkileri mekân aracılığı ile şekillenmektedir. Bu nedenle mekân, bireyleri inceleme konusu edinen tüm disiplinlerde farklı biçimlerde tanımlanmaktadır. Sanatın farklı alanlarında da mekân, özgün bir tanımlama biçimi yapılarak sanat tüketicilerine ulaştırılmaktadır. Edebi eserlerde, resimlerde, sinema anlatılarında mekânı ortaya çıkarma yöntemleri farklılaşsa da betimlemeler, renkler, doku ya da dekorlarla mekân üzerinden bir anlatı dili tasarlanmaktadır (Yüksel, 2017, s. 6).

Sinemada mekân kavramı, hem mizansenî kapsayan anlatının geçtiği fiziksel alanları hem de film çekildikten sonra yaratılmış olan yeni mekânları ve mizanşatı ifade etmektedir. Sinematografi ve görsel anlatım aracılığıyla mekânlar izleyiciye aktarılmakta ve hikâyenin atmosferini, karakterlerin etkileşimlerini ve olayların gelişimini desteklemektedir. Mekânlar, filmde önemli bir rol oynayarak hikâyenin anlaşılmasına, duygusal bağ kurulmasına ve izleyicinin deneyimine katkıda bulunmasına yardımcı olmaktadır. Sinemada kullanılan mekânlar gerçek dünyada var olan yerler olabileceği gibi, stüdyolarda inşa edilen yapay, sanal ve kurgusal mekânlar da olabilmektedir. Anlatının türüne, hikâyesine ve yönetmenin seçimlerine bağlı olarak mekânlar farklı atmosferler ve anlamlar taşıyabilmektedir. Mekânlar sinema anlatılarında görsel ve dramatik anlamda katkıda bulunmaktadır. İçerisinde barındırdıkları detaylar, dekorlar, renkler ve ışıklandırma seçimleri gibi unsurlar, karakterlerin duygu durumunun yansıtılmasına aracılık etmektedir. Bunun yanı sıra mekânlar anlatının ilerleyişini desteklemekte ve karakterlerin etkileşimlerini ortaya çıkarmaktadır. Sinemada mekân kullanımı, izleyiciye hikâye anlatımında derinlik ve gerçeklik hissi vermektedir. Doğru biçimde kullanılan mekânlar, sinema anlatısının deneyimini zenginleştirmekte ve izleyicinin film dünyasına daha fazla dahil olmasını sağlamaktadır.

Popüler türlerin dışında bazı sanat filmlerinde mekân seçimleri klasik sinema anlatılarındaki mekân kullanımından ayrılmaktadır. Sanat sineması yönetmenlerinin bir kısmı stüdyoda kurgulanmış mekânlardan ziyade gerçek mekânları tercih edebilmektedir. Yönetmen, mekânı karakterin ruh halini ve anlatının asıl temasını yansıtmak biçimde yaratmaktadır. Mekân, popüler sinemadaki gibi sadece karakterlerin bulunduğu uzam olmaktan ziyade anlatı içerisinde önemli bir konuma sahip olmaktadır. Metaforik bir anlam taşıyabilmekte, karakterler arası etkileşimin yansıtıldığı bir uzam ve anlatının ana teması halinde izleyiciye sunulabilmektedir. Mekân, sanat sinemasında yönetmenlerin özgün dilini yansıtmaya aracı olarak kullanılmaktadır. Sanat sineması, estetik deneyimleri, derin düşünceleri ve deneysel yaklaşımları vurgulayan sinema türüdür. Bu tür, geleneksel sinema kurgusundan farklı olarak, izleyiciye daha karmaşık ve sıra dışı bir deneyim sunmayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda, liminal uzamların kullanımı, sanat sinemasında sıkça rastlanan bir teknik olmaktadır.

Mekânı anlamlandırma biçimlerinin içerisinde bulunan liminal kavramı, Fransız etnograf Arnold Van Gennep tarafından ortaya çıkarılan bir kavramdır. Eşiksellik/eşik olma durumu şeklinde çevrilen bu kavram, Gennep tarafından ritüeller ile açıklansa da antropolog Turner bu kavramı geliştirerek ritüellerden bağımsız gündelik hayatta da karşılaşılan bir durum olarak tanımlamaktadır. Turner tarafından arafta kalmış boş mekânlar olarak tanımlanan bu kavram, kişinin rutin hayatında alışık olduğu mekândan ayrı bir mekâna geçişinin içsel bir karmaşa yaratması anlayışına dayanmaktadır. Kişilerde oluşan bu karmaşa da arafta kalma hissi yaratmaktadır (Turner, 2020, s. 96). Liminal uzamlar, geçiş, dönüşüm ve belirsizlik anlarını temsil eden alanlardır. Bu uzamlar genellikle fiziksel, psikolojik ya da metafiziksel bir ara bölgeyi ifade etmektedir. Bir durumdan diğerine geçişin sembolik temsili olarak görülmekte ve belirsizlik, arada kalma hissi, nostalji ve eşikte olma durumu ile ilişkilendirilmektedir.

Alternatif sinema ve sanat sineması gibi türlerde popüler sinemaya kıyasla bazı filmlerde liminal uzamlar karaktere bir eşik alan yaratmaktadır. Oluşturulan bu eşik sinemasal anlatı içerisinde iki yönlüdür. Bunun nedeni ise eşiğin hem birleştiren hem de ayıran bir güç olmasıdır. Eşik bir sınırın aşılmasına olanak tanıyan uzamsal imgelemeyi temsil etmektedir (Elsaesser, 2014, s. 73). Ancak eşikte kalınan süre boyunca bazı sinemasal anlatılarda karakterler boşluk ya da geçmişe özlem hissini ardından değişim

ve dönüşüm geçirerek liminal uzamlardan çıkmaktadır. Bazı filmlerde ise aktarılmış olan liminal uzamlar sadece boş mekân olarak sunularak yönetmenin estetik anlayışı ortaya çıkmaktadır. Liminal uzamların kullanılması sanat sinemasında belirsizlik ve yabancılaşma etkisi yaratmaktadır. Hem karakterlerin hem de izleyicilerin tanıdık olanla tanıdık olmayan arasında bir yerde hissetmelerini sağlamaktadır. Bu durum da belirsizlik duygusu ve yabancılaşma yaratmakta, izleyicileri düşünmeye teşvik ederken anlatı hakkında daha derin bir anlayış geliştirmelerini sağlamaktadır. Liminal uzamlar antropoloji disiplininde geçiş ve dönüşüm süreçlerinin yanı sıra gerilim ve nostalji hissi de yaratmaktadır. Ancak sanat sinemasında ise genellikle geçiş ve dönüşüm süreçlerini sembolize etmektedir, bu sayede hikâye anlatımına da katkıda bulunmaktadır. Bunun yanı sıra liminal uzamlar metaforik bir anlatı dili yaratılmasına olanak tanıyarak anlatının katmanlı yapısını da desteklemektedir. Sinemasal anlatı içerisinde liminal uzamların sınıflandırılması; anlatıya eşiklik unsuru dahil etmesi, geçiş ve dönüşüm süreçlerinin temsili, geçmişe duyulan özlemin aktarılması ve karakterlerin inşasına yardımcı olması olarak biçimlendirilmektedir. Bu bağlamda liminal uzamları sinemasına yansıtan Yasujirō Ozu, Michelangelo Antonioni, Andrey Tarkovsky, Stanley Kubrick, Abbas Kiarostami, Nuri Bilge Ceylan ve Jim Jarmusch gibi yönetmenler çalışmaya örneklem olarak seçilmiştir. Bu yönetmenlerin seçilmesindeki etkenler farklı dönemlerin ve farklı ülkelerin öncü sanat yönetmenleri olmasının yanı sıra anlatılarında liminal uzamları farklı yaklaşımlarla kullanmış olmalarıdır. Yönetmenlerin yalnızca bir filminin seçilmesi ve liminal uzam içeren diğer sinema anlatılarının çalışmaya dahil edilmemesi, çalışmanın kapsam ve sınırlılığını oluşturmaktadır.

Bu çalışmada sanat sinemasında kullanılan liminal uzamların tercih edilme nedenleri ve bu uzamların görüldüğü sahnede ortaya konulan etkiyi değerlendirmek amaçlanmaktadır. Bunun yanı sıra klasik sinema anlatılarında kullanılan abartılı görsel yoğunluğun kullanım nedenleri, sanat sinemasındaki sade ve minimal anlatıların liminal uzamlarla desteklenerek anlam yaratması örnek filmler üzerinden incelenmektedir. Liminal uzamların sinemada kullanım biçimleri ve tercih edilme nedenlerinin ortaya çıkarılması, sanat yönetmenlerinin filmlerini ifade etme biçimlerini çözümlenmek ve film okumalarını daha kolay yapmak açısından önem taşımaktadır.

İfade edilen amaçlar doğrultusunda bu çalışmada şu hipotezlere yanıt aranmaktadır:

1. Popüler sinemada sıklıkla kullanılan hızlı ve hareketli sahneler buna uygun mekân seçimleri ile izleyici ilgisini canlı tutmayı amaçlamaktadır.
2. Bazı sanat filmlerinde boş mekânların kullanılması anlatı içerisindeki alt metni desteklemektedir.
3. Bazı sanat filmlerinde liminal uzamların varlığı popüler sinemada var olan görsel hareketlilikten bir kaçış olarak görülmektedir.
4. Bazı sanat filmlerinde liminal uzamların kullanımı anlatı içerisinde eşikte olma amacını ortaya koymaktadır.
5. Bazı sanat filmlerinde liminal uzamların kullanımı anlatı içerisinde nostalji amacını ortaya koymaktadır.
6. Bazı sanat filmlerinde liminal uzamların kullanımı anlatı içerisinde boşluk amacını ortaya koymaktadır.

Bu hipotezler çerçevesinde ele alınan çalışmada öncelikle mekân ve yer kavramları açıklanarak farklılıkları tanımlanmaktadır. Gennep tarafından ortaya konulan ve Turner tarafından geliştirilen liminal kavramı detaylı bir biçimde açıklanmaktadır. Daha sonra sinemada mekân kullanımı ve sinemada mekân türleri incelenmektedir. Popüler sinemada görsel yoğunluğun mekânlar aracılığı ile nasıl yansıtıldığı örnekler üzerinden ifade edilmektedir. Son olarak ise sanat sinemasında mekân kullanımı ve bazı sanat filmlerinde var olan liminal uzamlar açıklanmaktadır. İfade edilen hipotezlere bulunan yanıtlar sinema ve liminal uzam ekseninde literatüre katkı sunacağı düşünülerek çalışmanın önemini ortaya çıkarmaktadır.

BİRİNCİ BÖLÜM

MEKAN VE LİMİNAL UZAMLAR

1.1. Mekân ve Yer Kavramını Ayırıştırıcı Özellikler

Bireylerin içerisinde yaşama şartı göstermeksizin evrende bulunan her uzam mekân olarak tanımlanmaktadır. Mekân ve yer kavramları genellikle eş anlamlı olarak algılsa da birçok farklı disiplinde birbirinden farklı olarak tanımlanmaktadır. Mekân kelimesi Türk Dil Kurumu'nun tanımına göre; yer, bulunulan yer, uzay olarak açıklanmaktadır. Yer kelimesi ise; bir nesnenin veya bireyin doldurabileceği boşluk, yaşanılan alan olarak tanımlanmıştır (TDK, 2023). Tanımlamaların benzerliği nedeniyle her iki kavram sıklıkla birbirlerinin yerine kullanılmaktadır.

Mekân ve yer kavramlarını birbirinden ayıran özelliklerini incelemeyden önce tanımlamalarını incelemek gerekmektedir. Ancak bu etimolojik tartışmanın daha kolay kavranması amacıyla uzam ve uzay kavramlarını da kısaca açıklamak gerekmektedir. Akarsu'nun *Felsefe Terimleri Sözlüğü*'nde uzam, bir biçimde algılanan objelerin temel niteliği, uzayda bir alanda yer kaplayan nesnelerin niteliği ve Descartes'in de söz ettiği düşünen varlığın kapladığı yer olarak üç farklı biçimde tanımlanmaktadır. Uzay ise yine aynı eserde beş farklı biçimde tanımlanmaktadır. Bunlardan birincisi matematiksel uzay; algısal olmayan, kavramlarla düşünülebilen uzaydır. İkincisi fiziksel uzay, var olan objelerin düzenlenme yapısıdır. Üçüncü olarak algı uzayı, algılamanın şartı olarak ifade edilmektedir. Dördüncü tanımlama olan yaşantı uzayı, somut ve kişisel algılama biçimleri ile değerlendirilmiş uzaydır. Son tanımlama olarak beşinci ise fizikötesi uzay olarak ifade edilmektedir; bilimsel çalışmalardan önce bile var olan uzay algısı ve yaşamın bağıntılı olduğu uzay olarak tanımlanmaktadır (Akarsu, 1975, s. 175).

Uzay ve mekânın kısa haliyle tanımlamasını yaptıktan sonra mekânın kavramsal tartışmasından söz etmek gerekmektedir. Mekân, kelime anlamı olarak Türkçe diline Arapçadan geçmiştir. Kevn (kef-vav-nun) kökünden üretilmiş, bir varlığın herhangi bir

yerde bulunması olarak açıklanmaktadır (Lefebvre, 2014, s. 7). Mekân kavramı disiplinler arası olduğu için sadece bu tanım yeterli bulunmamaktadır. Örneğin mimarlık disiplininde mekânın kendine ait özerk kapsamları bulunmaktadır. Psikoloji disiplininde bireylerin psikolojik, mental durumlarının olduğu uzam, tarih disiplininde tarihsel süreçlerin meydana geldiği alan, ekonomik bağlamda üretici ve tüketici analizlerinin yapıldığı yer, pragmatik düşünürler için ise bireylerin en iyi şekilde yaşaması için kusursuz ölçütlerle tasarlanan uzamlardır (Özbek, 2017, s. 79). Bütün bunlar göz önünde bulundurulduğunda mekân, farklı disiplinlerde farklı özellikleriyle var olan bir kavramdır. Mekânın tek bir olgu olarak anlamlandırılması mümkün değildir. Mekân, bireylerin hayatıyla ilintili bütün bağlantıları oluşturan bir unsur olarak anlam kazanmaktadır. Bütün bu bağlantılar mekânın bireyler tarafından hissedilmesini sağlamakta ve mekânın birey olmadan düşünülmesine engel olmaktadır. Herhangi bir mekânda yaşanan ilişkiler, bağlar, ilgiler o mekânı birey için anlamlı kılar (Özbek, 2017, s. 80). Bütün bu tanımlamaları Führ, mekanların özgün anlamları olduğunu söyleyerek desteklemektedir. Mekânı oluşturan unsurlar sadece dış mekanlar ya da binalar değil, bireyler tarafından yaşanan uzamlar olduğunda değer taşıdığı ifade edilmektedir (Führ, 2008, s. 40). Mekânsal uzamlar bireylere indirgenğinde farklı disiplinlerdeki manaları daha kısıtlı bir yapıda olmaktadır. Buna rağmen kavramsal olarak daha felsefi bir hal almaktadır. İnam “*Yaşanacak Bir Mekân Tasarlamak*” adlı makalesinde bu durumu “Mekânsal Gerçeklik Halkaları” olarak tanımlamaktadır. Buna göre bireylerin yakın çevresinde var olan dış mekanlar yakın mekân, uzakta olan ancak varlığı bilinen mekânlar ara mekân, bilinmeyen ya da sonsuzluğu betimleyen uzamlar gizil mekân olarak açıklanmıştır. Mekansal gerçeklik halkaları toplumsal bir inceleme yapmak adına bireylerin yaşadığı evleri, iç mekanları dışarıda tutmaktadır (İnam, 1992, s. 178).

Yer kavramı her ne kadar mekân olarak alışlagelmiş olsa da tanım olarak birbirlerinden farklıdır. Ortaya çıkan bu karışıklık sadece Türkçe dilinde değil, pek çok farklı dilde de kavramların birbiri yerine kullanılmasıyla ortaya çıkmaktadır. Gürkaş ve Barkul’un, mimar ve kent tarihçisi Dolores Hayden’den aktarımına göre yer pek çok anlama gelmektedir. Örneğin bir ev, evin ruhu, konum, herhangi bir şehrin dış mekanlarının yanı sıra kitlelerin toplum içerisinde hangi konumda olduğunu belirlemek gibi anlamlar

içermektedir. Bu nedenle de özellikle sanatta, coğrafya disiplininde ve edebi eserlerde ‘yer’ kelimesi kullanım açısından daha geçerli bir hal almıştır.

Dilimizde yer kavramı her ne kadar yeryüzünde var olan mekânsallığı ifade etmek için kullanılsa da halk arasında genellikle bir “ev”i işaret eder (Gürkaş, 2012, s. 1, 2). Ev imgesi Bachelard’a göre de incelenmesi gereken yerlerden birisi olmuştur. Ev, bireylerin evren içerisinde dünya ile ilk karşılaşma yeridir. Ev içerisinde yaşanan duygular, ilişkiler bireylerin ilk kozası denilebilecek ilk hislerin oluşum yerini oluşturmaktadır (Bachelard, 1996, s. 31). Farklı disiplinlere göre “ev”e bakış açısı değişse de bir evin yer olarak tanımlanması için içerisindeki bireylerin yaşamları o evi yer haline getirir. Bireylerin ev ile kurduğu bağın nedeni de içerisinde yaşanan duygular ve güvenli alan olarak görülmesidir (Bachelard, 1996, s. 32). Evlerin mekândan farklı olarak yer bağlamında incelenmesinin nedeni Bachelard’ın da ifade ettiği gibi içerisinde insan ilişkileri ve yaşanmışlık olmasıdır. Yer kavramını tanımlarken de bu durum üzerinde uzlaşa sağlanmıştır. Bu nedenle yer; bireylerin birbirleri arasında kurdukları bağ, yalnız olarak yaşadıkları hislerin gerçekleştiği mekânlardır. Yer ve mekân bu nedenle bütünleşik olarak ya da birbiri yerine kullanılmaktadır. Çünkü mekânsız yer söz konusu değildir. Mekân kavramı tek başına incelendiği zaman soyut bir kavram ve bireyler için anlam içermeyen bir uzam olduğu ortaya çıkmaktadır. Bireylerin anlam yüklediği her mekân da “yer”e dönüşmektedir. Bütün bu tanımlamalar ışığında ilk olarak Gürkaş ve Barkul’un Edward Relph’in eserinden aktarımına göre yer kavramı bireysel, bir fikir yapısı ve bireylerin varlığının gerçekleşmesi halidir. Relph’in tanımlamasında da görüldüğü gibi yer, mekân kavramına kıyasla canlı bir yapıdadır (Gürkaş, 2012, s. 4). Canlı yapılara en iyi örnek olarak da ortak uzlaşa daha önce de söz edildiği gibi “ev” olgusu olmuştur.

Yer ve mekânın birbirinden farklı görülmesi yeni bir tartışma konusu değildir. Bu kavramları tanımlama sorunsalı Aristoteles ve Plato’nun da incelediği konular arasındadır. Örneğin Aristoteles tarafından yazılmış olan *Fizik (The Physics)* eserinde yer kavramını iki farklı biçimde tanımlar. İlk olarak insanların yaşadığı ortak yer, ikinci olarak insan vücudunun varlığını oluşturan mahrem uzam olarak ifade etmiştir. Aristoteles bu tanımlamalarla mekândan farklı olarak yeri açıklarken kapalı alanlar ve bireylerin yaşadığı alanlara işaret etmiştir. Plato ise Aristoteles’in tanımına yakın olarak

mekânı ifade ederken, net bir biçimde spesifik olarak gösterilemeyen uzam, olarak tanımlanmış ve yer kavramından ayırmıştır (Lefebvre, 2014, s. 14). Mekân tanımlamaları geçmişte klasik olarak incelendiğinde uzay ve kozmik uzaklıklar gibi anlaşılmaktadır. Felsefe disiplininde de geçmiş dönemlerde mekân tam olarak açıklanması gereken bir kavram olarak görülmemektedir. Örneğin Kant felsefesinde mekân “a priori”¹ olarak tanımlanmaktadır. Mekân herhangi bir kavramsal bakışa indirgenemeyecek kadar karmaşık yapıdadır (Deleuze, 2000, s. 36). Bergsoncu bakış açısına göre, bireylerin mental yanılsamaları ve hataları mekân aracılığıyla dışa yansımaktadır. Mekânı inceleme konusu olarak alan diğer disiplinlerde de (coğrafya, tarih, sosyoloji) basite indirgeyerek, bölümlere ayırarak çalışmaların yapıldığı görülmektedir. Bu tanımlamalardan uzun yıllar sonra 1974 yılında sosyolog felsefeci Henri Lefebvre mekânın üretim pratiklerini incelemiştir. Lefebvre’ye göre mekân stratejik bir olgudur. Algılandığının aksine homojen bir yapıda değildir. Mekânın üretimi, meta üretime benzerlik göstermekte ve Lefebvre, iki kavram arasında diyalektik bir bağ olduğunu savunmuştur. Bunun yanı sıra mekânın, tıpkı doğa gibi toplumsal çelişkileri de analiz ettiğini öne sürmüştür. Bu yönüyle de mekân toplumsal bir ürün olarak kabul edilmektedir. Edilgen ve تنها bir yapıdan ziyade statik olması nedeniyle toplumsal ilişkilerin, üretimin ve yeniden üretimin temelini oluşturmaktadır. Lefebvre ayrıca mekânın zihinsel, kültürel ve tarihsel bir kavram olarak açıklamakta ve mekân üretiminin komplike evrimsel bir süreç olduğunu savunmaktadır. Keşfedilen mekân (yeni kıtaların, alanların bulunması), üretilen mekân (toplumlara göre şekillendirilen alanlar) ve yaratılan mekanlar (anıt mekanlar, dekorlar, yapıtlar) olarak mekanları tanımlamakta ve bunların mekânın evrimsel sürecinin bir parçası olduğunu öne sürmektedir (Lefebvre, 2014, s. 21, 24, 25).

1997 yılında felsefeci Edward Casey, Gürkaş ve Barkul’un aktarımına göre yer kavramı hakkında çalışmalar yapmıştır. Eserinde bireylerin yer olmadan var olamayacağını savunmuştur. Casey’ye göre yer olgusu mekân kavramına kıyasla daha kapsamlı bir yapıdadır. Bireylerin yaşadıkları yerlere bağımlı olarak yaşamak zorunda kaldığını vurgular. Micheal de Certeau ise 1984 yılında bu kavramları tersine bir inceleme ile ele almıştır. Diğer bakış açıları yerin önemini vurgularken Certeau mekânın önemini öne

¹ Hissedilir olguları yerleştirmenin bir tarzı, deneyden önceki durum. Zaman ve mekânın sunum şekillerini belirlemek. (Deleuze, 2000)

çıkarmaktadır. Mekânın canlı bir yapıda olduğunu savunmuş, yer kavramının ise cansız bir kavram olduğunu ileri sürmektedir. Yer olgusunun harita ve yönergelerle açıklanabileceğini ancak mekânın, içerisinde bireylerin ve toplumların var olduğu canlı bir ürün olduğunu ifade eder (Gürkaş & Barkul, 2012, s. 6, 7).

Yapılan tanımlamalar ışığında mekân ve yer kavramları her ne kadar zaman zaman birbiri yerine kullanılsa da ayrı kavramlar olduğu görülmektedir. Ancak mekân ve yer bütünleşik bir hal almaktadır. Mekân olmadan yer, yer olmadan mekân anlam ifade etmemektedir. Bireylerin fiziksel olarak var oldukları alanlar hem mekân tanımlamalarında olduğu gibi boş uzamlar hem de yaşanılan alanlar olması nedeniyle yer tanımlamalarında görüldüğü gibi toplumsal ya da bireysel ilişkilerin gerçekleştiği uzamlardır. Günümüzde her iki kavramın bütünleşmesi canlı bir biçimde devam etmektedir. Geçmişte mekân olan uzamlar yer halini almış, yer olan mekânların yerini de yeni mekânlar doldurmaktadır. Bunun yanı sıra zaman kavramı da mekanlarla birleşip anlamlandırma sürecini yapılandırmaktadır (Bilgili, 2016, s. 12). Mekân ve yer olgularının kurduğu bu bağlantı “*relationality*” kavramının ortaya çıkmasına neden olmaktadır. İlişkisel (relationality) kavramı mekânın yer ile birlikte bireylerin yaşam alanı, enformasyona erişim, toplumsal ya da bireysel ilişkiler, ekonomi, üretim ve tüketim gibi akışlarla tanımlanabileceğini belirtmektedir (Bilgili, 2020, s. 90). Bu bağlamda her iki kavramın dinamik yapıda olduğunu ve birbiri ile bağıntılı bir biçimde incelenmesi doğru olacaktır.

1.2 Ritüel ve Liminal Uzam Kavramı

Liminal kavramı 1873 doğumlu Fransız etnograf Arnold Van Gennep tarafından ortaya çıkarılan ve 1920 doğumlu antropolog Victor Turner tarafından geliştirilen bir kavramdır. Eşiksellik/eşikte olma durumu olarak çevrilmektedir. Gennep, *Geçiş Ritleri* adlı eserinde bu kavramı ritüeller ile açıklamaktadır (Gennep, 2022). Liminal kavramının ve liminal uzamların daha iyi kavranması için öncelikle ritüel ve ritleri tanımlamak daha doğru bir yaklaşım olacaktır.

Ritüel kavramı Marshall’ın *Sosyoloji Sözlüğü* kitabında hem tanımlanmakta hem de çeşitli kuramcılarının bu kavrama yönelik çalışmaları derlenmektedir. Etimolojik olarak ritüel, gerek duyulan zamanlarda yapılan, bazen sembollerden de faydalanılan ve

tekrarlanan bir davranış modeli olarak ifade edilmektedir (Marshall, 2005, s. 623). Ritüel; kutsal olarak görülen, geleneksel ve sembolik yapıları içerisinde barındıran eylem ve söylemleri oluşturan ritusların² bir araya gelmesiyle meydana gelmektedir. Bu nedenle ritüeller birden çok ritusun birleşiminden oluşmaktadır.

Ritus kavramının detaylı olarak araştırılması ilk kez İskoç antropolog James George Frazer tarafından ortaya konulmaktadır. *The Golden Bough* (Altın Dal) isimli eserinde ritusları, kral örneği üzerinden açıklamaktadır. Ritusların göreve getirilme, hükmetme, görevden alınma ve öldürülme gibi kavramlardan bir mimesis yarattığını ifade etmektedir (Frazer, 2004, aktaran: Tecimer, 2006, s. 39). Rituslar ritüel oluşturması için çeşitli özelliklere sahip olmalıdır. Bu özelliklerden ilki “simgesellik” kavramıdır. Rituslar spesifik bir anlam taşımaksızın geleneksel bağlamda bir içerik aktarmaktadır. Bu aktarım sadece dilsel değil, sözsüz bir iletişim türü olarak da yapılmaktadır. Ritusların ikinci niteliği “sacra-casta” içermesidir. Sacra kutsallık ve bağlılık gibi anlamlara gelirken casta özü değişmemiş, temiz anlamına gelmektedir. Bu tanımlamalar göz önünde bulundurulduğunda rituslar herhangi bir değişime uğramamış anlamı, değerli kılarak gelecek nesillere aktarılmasıdır. Diğer bir özellik “toplumsallık” kavramıdır. Ritusların bireysel eylemler yerine topluluk olarak gerçekleştirilmesinin önemini vurgulamaktadır. Ritusların barındırması gereken son nitelik ise “yararsızlık ve yinelenme” kavramlarıdır (Tecimer, 2006, s. 31, 35). Rituslar tekrarlanan davranışlardır. Çeşitli davranışların yinelenmesiyle ritus oluşur. Ancak bu yinelenme aktarılırken değişikliklere uğrar. Yaşanılan bu değişiklikler büyük oranda olduğunda ritus yararsız ve değersizleşmiş bir hal almaktadır.

Rituslar, ritüelleri oluştururken araştırmacılar tarafından çeşitli türlere ayrılmıştır. Bu türler ritusların çeşitli toplumlarda farklılık ve benzerliklerin ortaya konulması için yapılmıştır. Temel olarak üç türden söz etmekte fayda vardır. Bunlardan ilki “öykünmeciler ritusları”dır. Ritusların mitolojik biçimlenmesini inceleyen türdür. Mitolojiyi temsil eden ve mitolojinin uygulanması gerektiğini ifade eden rituslardır. İkinci tür olarak “kurban ritusları” görülmektedir. Özellikle dinler tarihi içerisinde önemli bir yer tutmaktadır. Dini ritüellerin en ilkel yöntemi olarak ifade edilir. Kutsal

² Latince kökenli, dini ya da geleneksel törenlere verilen isim. Ayrıca ritus yerine “rita” sözcüğü de kullanılmaktadır. Rita, evrenin düzeni anlamına gelmektedir. (Gennep, 2022)

olarak görülen varlıkla yakınlaşmayı sağladığı düşünüldüğü için uygulanmaktadır. Üçüncü ve son ritus türü ise “yaşam krizi ritusları”dır. Bireylerin bir hayatları içerisinde bir durumdan diğerine geçiş için kullanılmaktadır. Gennep bu ritusu “geçiş ritleri” olarak tanımlamaktadır (Tecimer, 2006, s. 29, 37). Yaşam krizi ritusları diğer bölümlerde geçiş ritleri olarak incelenmektedir. Bu tanımlamalar ışığında rituslar birleşerek ritüelleri meydana getirmektedir.

Ritüel sözcüğünün çağrışım yaptığı ilk kavram din unsurlarıdır. Kutsal pratiklerle örülü herhangi bir mesajı aktarım aracı olarak görülmektedir. Ritüeller, kutsal görülen yapının aktarılması için toplumların kabul göreceği şekilde kolektif olarak biçimlenen bir kavramdır. Yapılan ritüeller, kutsal görülen unsura karşı nasıl yaklaşım sergileneceğini ifade eden standartlardır. Bu standartlar hem sözsel(mithos) hem de eylemsel(dromenon) yapıdadır. Ancak ritüel törenlerde sözsel unsurlara yer verilse de esas olarak eylemsel unsurlar ön planda tutulmaktadır. Sözsel unsurlar özellikle kutsal olanın yüceliği, temenniler ve anlamsal bütünlüğü için kullanılmaktadır (Korkmaz, 2017, s. 102). Addo'nun 2009 yılında ortaya koyduğu çalışmasında aktardığına göre Durkheim, ritüelleri bireylerin ruhani yapısıyla bir bağ oluşturduğunu ifade etmektedir. Durkheim'in bu teorisini Gluckman ve Turner da desteklemektedir. Ayrıca ritüellerin bireylerin ruhani durumunu etkilemesinin yanı sıra toplumda kabul edilen bazı durumlara karşı çıktığını da ortaya koymuşlardır. Bazı antropologlara göre de ritüeller tıpkı tiyatrolar gibi bir gösteri sanatı olarak tanımlanmaktadır. Gösteri sanatları ve tiyatro gibi ritüellerin de bireylerin ruhuna hitap ettiği bir performans olarak görülmektedir (Addo, 2009, s. 218). Richard Schechner'e göre ritüeller sadece dinsel pratiklerle bağıntılı değildir. Farklı toplumlar içerisinde birbirinden farklı kültürler inşa eden kısıt bir yapı olduğunu belirtmektedir. Bu nedenle Schechner de ritüelleri gösteri sanatı olarak görüp tiyatro ile bağdaştırmaktadır. Ritüellerle performans sanatlarının farklılıklarını ortaya koysa da temel olarak her ikisinin de pragmatist, toplulukları oluşturan ve oluşan toplumun bir parçasını meydana getiren eylem olduğunu ifade etmektedir (Güngör, 2021, s. 165).

Ritüeller sadece Schechner tarafından toplumsal olarak görülmez, pek çok araştırmacı tarafından da ritüellerin toplumsallığı kabul görmektedir. Bireyler, herhangi bir kutsal olgu konusunda bilinmezliğini ritüeller aracılığı ile güvence altına almak

istemektedirler. Bu bireysel güvence de köprü işlevi görerek toplumsal olarak psikolojik bir rahatlama ortaya çıkarmaktadır. Oluşan toplumsal işlev, toplulukları da birbirine bağlayan yapıya sahiptir. Ritüellerin işlevleri göz önünde bulundurulduğunda tek bir kavram ile açıklamanın mümkün olmadığını ileri süren dinler tarihi araştırmacısı Lauri Honko stürüktüel³ bağlamda kategorilere ayırmaktadır. Bunlar geçiş ritleri (bireylerin bir aşamadan diğer aşamaya geçerken kitlesel olarak yapılan ritüeller), takvimsel ritler (Dönemsel olarak meydana gelen sosyal ve ekonomik döngülerin olduğu dönemde yapılan ritüeller) ve son olarak kriz ritleri (Ani gelişen olaylarda, toplumu tehdit eden kişi ya da durum meydana geldiğinde oluşan huzursuz atmosferi yok etmek için yapılan ritüeller) olarak üç kategoriye ayırmaktadır.

Ritüel temsillerinde onaylanan sınıflandırmada en fazla üzerinde durulması gereken kategori “geçiş ritleri” olmaktadır. Bunun nedeni ise bireylerin hayatlarındaki her evrede ve yukarıda sözü geçen diğer sınıflandırmalarda da geçiş ritleri bulunmaktadır (Korkmaz, 2017, s. 113, 116). Geçiş ritleri eşikte olma/eşiklik durumları ile açıklanmaktadır. Eşikte olma hali ise liminal uzamlarla bütünleşik olarak incelenmektedir.

Liminal uzamlar en kısa tanımıyla arada kalmış, boş mekânlar olarak açıklanabilir. Herhangi bir bireyin aidiyet hissettiği ya da uzun süredir alışlagelmiş düzeninin bulunduğu mekândan apayrı bir mekâna geçtiğinde, bireyin içerisinde bulunduğu ruhsal kargaşa hali olarak tanımlanmaktadır. Liminal mekânlarda bireyler, kişisel ya da toplumsal özelliklerinin dışına çıkmak zorunda kalması nedeniyle statü ve unvanlarından ayrılmış kimliksiz bir hal almaktadırlar. Oluşan bu durum ise bireylerde içsel olarak arada kalma hissi yaratmaktadır. Ancak söz edilen kimliksiz kalma durumu liminal mekânlarda kimlik arayışı olarak algılanmamalıdır, sadece var olan kimliklerin yoruma açıldığı Araf'ta kalma durumu olarak ifade edilmektedir. Liminal mekânlar arada kalmışlık ve boşluk hissi yaratması nedeniyle bireylere ruhsal bağlamda güven vermeyen, tedirgin edici ve tekinsiz mekânlar olarak açıklanmaktadır. Bu alanlar daha önce tanımlamaları yapılan mekân ve yer kavramlarının her ikisini de kapsamaktadır. Bireylerin arada kalma hissini anımsamaları nedeniyle bu uzamlar hem kişilerin eski yaşantılarından izler taşımakta hem de yeni geçiş yapacakları alandan izler taşımaktadır.

³ Yapısal

Bu nedenle mekân tanımlamasındaki gibi bilindik, yer tanımlamasındaki gibi yabancı uzamlardır (Özkaya, 2020, s. 715, 716).

Liminal uzamlar bir durumdan diğer duruma geçiş sağlaması nedeniyle Turner'ın da ifade ettiği gibi eşik görevi üstlenmektedir. Lefebvre'nin *Mekânın Üretimi* eserinde bulunan kapı tanımlaması, liminal alanların eşik mekanlar olarak açıklanması açısından örnek teşkil etmektedir:

Kapı, çerçevesi olmadan, bir işlev yerine getirir: geçmeyi sağlamak bu işlevi pek iyi yerine getiremez. Bir şeyi eksiktir. İşlev, işlevsellikten başka, daha fazla, daha iyi bir şey ister. Çerçeveleme kapıyı bir nesne yapar. Kapılar, çerçeveleriyle birlikte, yapıt olurlar; tablonun ve aynanın yapıt olmasından o kadar da uzak değillerdir. Geçiş sağlayan, sembolik ve işlevsel nesne olan "kapı", bir mekânı, bir "oda"nın ya da sokağın mekanını bitirir; yan "oda"ya girişi hazırlar, bütün evin (ya da dairenin) habercisidir. Giriş kapısında, eşik, bir basamak, başka bir geçiş nesnesi, geleneksel olarak kısmen ritüel öneme sahiptir. (Eşiği aşmak, bir "geçirimsiz bölüm"ü ya da bir "adım"ı geride bırakmak) (Lefebvre, 2014, s. 223).

Geçiş mekanları olan bu eşikler kavramsal olarak ilk defa Arnold van Gennep tarafından ortaya çıkarılmaktadır. Eşiklik antropolojik olarak Gennep tarafından geçiş ritüelleri olarak ifade edilmektedir. Turner ise Gennep'in çalışmalarından yola çıkarak liminal uzamları eşiklik, arada kalma olarak detaylandırmaktadır. Turner liminal kavramının yanı sıra liminoid kavramını da çalışmalarına dahil etmiş, geçmiş kültürel yapıların başa dönerek yapılandırılmadığı durum ve yeni yapıların oluşturulma eşiği olarak tanımlamaktadır (Schnugg, 2018, s. 81).

1.2.1. Arnold van Gennep: Liminal Boyutlar

19. yüzyılın ilk çeyreğinde pek çok antropolog araştırmacının ortaya çıkardığı kavramlar içerisinde bulunduğumuz dönemin toplumsal anlamlandırılmasına etki etmektedir. Bu çalışmalardan en etkili olan ise Gennep'in ilk kez ortaya çıkardığı liminal kavramı olmaktadır. En kısa tanımıyla arada kalma durumunu açıklayan liminal kavramı, kitlelerin ve bireylerin ilişkilerini, yapılarını anlamlandırmak açısından oldukça önemli bir yer tutmaktadır (Huttunen, 2016 aktaran: Nazlım, 2022, s. 10).

Liminal kavramı ritüeller, ayinler ve törenlerle birlikte sıklıkla anılmaktadır. Bu nedenle de araştırmacılar sözü geçen kavramı incelerken ayinleri, törenleri ve ilkel kabileleri de araştırmalarına dahil etmektedirler. Özbudun'un aktarımına göre Lévi-Strauss ritüellerin toplumlar arasında bütünleştirici etkisinden söz ederken Mlinowski ise ritüellerin bir yönüyle mitolojik canlandırmalar olduğunu ifade etmektedir. Ancak ritüeller ve liminal kavramı hakkında klasik bir eser olarak görülen çalışma 1908 yılında etnograf Arnold van Gennep tarafından yazılmış olan "*Les Rites de Passage*" (Geçiş Ritleri) kitabı olmaktadır (Özbudun S. , 1997, s. 21).

Gennep'e göre bireyler hangi topluma ait olursa olsun bir yaştan ya da bir durumdan başka bir duruma sorunla karşılaşmadan geçmesi yaşamın kendisini oluşturmaktadır. Bu geçiş durumu hayatın her evresinde karşılaşılan bir durum olarak algılanmaktadır. Örneğin çiraklıktan ustalığa geçiş, evlilik, doğum, ölüm, sınıfsal konum ve ilkel topluluklarda ritüellerin başarı ile tamamlanması gibi durumların hepsinde bir geçiş evresi söz konusudur. Örneklerde de görüldüğü gibi bireylerin yaşamları her yönüyle bir konumdan başka bir konuma geçiş için bir ritüelle ilişkili olmaktadır. Buradaki ritüel sadece ilkel kabile ayinleriyle bağdaştırılmamalı, aksine doğum, ölüm, evlilik gibi aşamalarda da çeşitli ritüellerin yapıldığı görülmektedir. Gennep geçişlerin sadece kişilerin hayatında değil evrende de var olduğunu ifade etmektedir. Buna örnek olarak da yeni yıl, mevsimsel geçişler, ekinoks, dolunay gibi geçişleri vermektedir (Gennep, 2022, s. 11, 12). Gennep, bireylerin hayatlarında bir statüden diğer bir statüye geçiş tanımlamak adına *Üçlü Yapısal Şema* adlı üç evreden oluşan bir çalışma ortaya koymaktadır.

Gennep bu şemayı oluştururken geçiş ritüellerinin toplulukları şekillendiren kozmik bir araç olduğunu ifade etmekte ve genel olarak insanların üç aşamalı bir yapı sergiledikleri için üçlü şema olarak adlandırmaktadır. Söz edilen üç evre; ayrılma (separation), eşiksellik (geçiş, liminal, ara ritler) ve bütünleşme (yeniden birleşme, kaynaşma ritleri, reincorporation) olarak adlandırılmaktadır (Gennep, 2022, s. 19).

İlk evre olan ayrılma evresi herhangi bir bireyin ya da bir kitlenin içerisinde bulunduğu durumdan, konumdan kopmasını ifade etmektedir. Söz edilen ayrılma durumu Gennep'e göre her alanda incelenebilir bir hal almaktadır. Örneğin bir erkeğin askerlik öncesi yaptığı hazırlıklar, dini ibadetler öncesi ibadet yapılacak binaya girmeden önce

gerçekleşen hazırlıklar gibi örneklerin yanı sıra bireylerin hayatında önemli etkileri olacak durumlar/olaylar gerçekleşmeden önce geçilen eşikten bir önceki durum olarak ifade edilmektedir (Özbudun S. &., 2012, s. 184). Bireylerin ya da kitlelerin hali hazırda buldukları yapıdan zamansal ve mekânsal bağlamda kopması görülmektedir. Bu aşama kuramcılar tarafından günümüze de uyarlanabilir bir hal olsa da Gennep ayrılma evresini bireylerin buldukları mekândan, bir ritüele dahil olmak için ayrılmaları ve ritüelin gerçekleşeceği mekâna yolculuklarının başlaması olarak tanımlamaktadır (Yılmaz S. , 2020, s. 50).

İkinci evre olan eşiksellik evresi, liminal kavramının da ortaya çıkmış olduğu evredir. Özbudun'un ifadesiyle bireylerin "ne orada ne burada" olduğu ikircikli ve net olmayan mekanları ifade eder. Birey ya da herhangi bir kitle eski durumundan/mevkisinden kopmuş ve henüz yeni bir benlik inşa edemediği durumdur. Bireylerin alışkın olduğu normlar yıkılabilir ya da alışkın olmadığı kadar sert normlar içerebilmektedir. Yine Özbudun ve Uysal bu evreye somut örnekler olarak askerliğin ilk aşaması olan acemilik dönemi, bireylerin evli ya da bekar sayılmadığı nişan evresi, ölüm öncesi gerçekleşen cenaze töreni ne çocuk ne de yetişkin olarak görülmeyen ergenlik dönemi gibi bireylerin hayatlarında önemli bir değişim geçirmeden önce yaşadıkları eşikte olma durumunu açıklamaktadır (Özbudun S. &., 2012, s. 184). Gennep bu evreyi sadece bireylerin eşikte olduğu liminal bir okuma olarak açıklamasının yanı sıra kitlesel bir değişimin ilk adımları olarak da tanımlamaktadır. Herhangi bir sosyal grup, toplum, bir klan ya da kültür de bu eşiksellik durumunu yaşayabilmekte ve bunun sonucunda değişim geçiş törenleriyle gerçekleşmektedir. Bu yüzden de geçiş ritleri ve liminalite (eşiktelik) hem bireyin yaşadığı geçiş anı hem de topluma fayda sağlayacak değişikliklerin başlangıcıdır (Gennep, 2022, s. 20). Söz konusu olan liminal evre "zamanlar arasında bir zaman" olarak açıklanan mekanlardır. Arada kalma durumu değişim, yeni bir bağlantı ya da etkileşim alanı yaratmaktadır. Liminal mekanlarla farklılıklar bulanıklaşır ve birleşir, bireye tanıdık olanla olmayan eş zamanlı olarak birleşir, sosyal alışkanlıklar zıt yönlü değişir. Eşikte olan bireyler sosyal ve yapısal zorunluluklarından geçici olarak arınmış olmaktadır (Schnugg, 2018, s. 82). Gennep bu kavramın eşikte kalma durumunu ilk olarak tanımlarken, bu kavramın ayrıntılı olarak incelemesini ve liminal alanları antropolog Victor Turner 1960'lı yıllarda yeni çalışmalarda açıklamaktadır. Liminal uzamları Gennep'in açıkladığı geçiş ritleri tanımlamasından ayırarak sadece eşikte

kalma durumu bağlamında ele almaktadır. Bu nedenle liminal kavramı ilerleyen bölümlerde tekrar incelenmektedir.

Gennep'in son evre olarak tanımladığı bütünleşme evresinde ise bireylerin zamansal ya da mekânsal olarak olağan yaşamına döndüğü evredir. Ancak bir eşikten geçme durumu olması nedeniyle dönüşüme uğramış bireyler olarak yaşamlarına devam etmektedirler (Yılmaz S. , 2020, s. 51). Özbudun ve Uysal bu aşamayı daha önce diğer aşamalarda verdiği örneklerle pekiştirmektedir. Askerliğin acemilik döneminin bitmesinin göstergesi olarak yemin töreni, ergenlik çağındaki bireyin bu dönemi tamamlayıp yetişkin bir birey olması gibi örnekler bu evrenin somut örnekleri olarak görülmektedir (Özbudun S. &, 2012, s. 184).

1.2.2. Victor Turner: Liminal ve Liminoid

İngiliz antropolog Victor Turner *From Ritual to Theatre* (Ritüelden Tiyatroya) isimli eserinde, Gennep'in *Rite de Passage* (Geçiş Ritleri) kitabında söz ettiği ritüel ve liminal kavramının detaylı incelemesini yapmaktadır. Gennep'in ortaya çıkardığı üçlü şemanın ikinci aşamasını oluşturan eşiksellik (liminal) evresini Turner, kapsamlı bir araştırma konusu olarak değerlendirmektedir (Korkmaz, 2017, s. 117).

Güngör'ün aktarımıyla liminal ve liminoid kavramlarının en kısa haliyle tanımlaması yapılması gerekirse; liminal bireylerin yaşadığı çeşitli olaylarda zorunlu olarak geçmeleri gereken bir “eşik”, liminoid ise bireylerin boş zamanlarında ya da sanatsal alanlarda görülen eşiksellik durumudur. Ancak bu liminal ve liminoid ayrımı sosyal ve kültürel yaşam içerisinde birbiri ile bağıntılı durumdadır. Çünkü bireyler hayatları boyunca hem çeşitli liminal olgulardan geçmekte hem de sanatsal olarak yaptıkları etkinliklerde liminoid olgusunu yaşamaktadır (Güngör İ. , 2021, s. 164).

Turner, Gennep'in ortaya çıkardığı liminal kavramını geliştirirken ritüeller hakkında çalışma yapması gerekmektedir. Bu nedenle de Afrika'da *Ndembu* kabilesini incelemenin önemli olacağını düşünerek bu kabile ile ilgili liminal uzam ve ritüel çalışmaları yapmaktadır. Victor Turner'ın bu kabileyi seçme nedeni kendi kitabı olan “*The Ritual Process*” (Ritüeller)'de şöyle açıklanmaktadır:

[...] Aralarında iki buçuk yıl kalarak saha çalışması yaptığım kuzey batı Zambiya'nın Ndembuları tarafından uygulanan bir ritüele yakından bakarak başlayalım. Hem çapa tarımı hem de büyük bir ritüel değer verdikleri avcılık yaparlar. Batı ve orta Afrika kültürlerinin oluşturduğu büyük kümeye aittir ve bu kümenin ortak noktası, ritüel sembolizminden gelişmiş ağaç oymacılık ve plastik sanatlarda sergiledikleri büyük beceridir. Bu halkların birçoğu karmaşık "ergenlenme/initiation" ritlerine sahiptir. Ritleri gerçekleştirirken uzun tecrit dönemlerinde adaylara ezoterik bilgiler verirler. Bu süreçte atalarının ruhları ya da ilahi varlıkları temsil eden masklı dansçılar da eşlik eder (Turner, Ritüeller Yapı ve Anti-Yapı, 2020, s. 14, 15).

Victor Turner'ın bu kabileyi inceleme süreci yaklaşık olarak iki yılı aşkın sürmektedir. Bu süreçte Turner'ın, Arnold van Gennep'in çalışmasına olan kendine has katkısı liminalite adlı eşikte kalma, yersizlik, araf durumu olmaktadır. Söz konusu olan liminal durum bireylerin eşikte olduğu, adsız, cinsiyetsiz, boşlukta kalma hissini yüksek oranda olduğu, sosyo-kültürel bağların uzak olduğu bir olgu olarak görülmektedir. Turner bu durumu açıklarken "*communitas*"⁴ (yoldaşlık) kavramını kullanmaktadır. Bireylerin liminal durumda olmaları toplumsal bağlamda bir *communitas* oluşturduğunu söylemektedir (Özbudun S. , 1997, s. 25, 26). Ndembu'ların ritüelleri esnasında oluşan yapısal (*structural*), sosyal düzenden arınma (*anti-structural*) ve toplumu diğer toplumlardan ayıran kendine özgü (*endemic*) olması olarak ifade etmekte ve bu durumdan doğan toplumu da *communitas* olarak tanımlamaktadır. Özbudun ve Uysal'a göre Turner'ın *communitas* kelimesini kullanma nedeni yapısal olarak biçimlenmemiş ya da tam olarak biçimlendirilmemiş yapıları ifade etmesidir. Bu duruma günümüz topluluklarından örnek verilecek olursa, formal giyinen askerler, herhangi bir tarikatta onaylanmak için sessiz kalan bireyler, ergenlik dönemi içerisinde bulunan kişiler görülmektedir; örneklerdeki kişiler buldukları topluluk içerisinde eşit ve anonim bireyler olarak *communitas*'ın bir parçasını oluşturmaktadır (Özbudun S. &, 2012, s. 185). Turner, *communitas* kavramını olan *Ritüeller (The Rituals Process- Structure and Anti-Structure)* isimli kitabında kapsamlı olarak açıklamaktadır. Buna göre liminal durumların avantajlı yanı homojen bir yapıda olması nedeniyle dostluk sunması ve kutsal olarak görülene alçakgönüllü yaklaşılmasıdır. Liminal uzamlarda alışlageldik

⁴ *Communitas*: Latince yoldaşlık olarak tanımlanan *communitas* kelimesinden üretilmiştir.

zamansal uzak bir an yaşanıldığını ifade etmektedir. Eşikte olma durumu yarı yapılandırılmış ya da yapılandırılmamış toplum yapısı oluşturması nedeniyle, toplumsal olarak nispeten eşit bir communitas oluşturmaktadır. Örneğin communitaslar içerisinde yaşayan ve kutsal görülen bireyler liminal durumlar esnasında diğer bireylerden ayrı ve kutsal olarak görülmezler, tam bir eşitlik durumu söz konusu olmaktadır. Bu durumu da geçiş ritleri sağlamaktadır (Turner, Ritüeller Yapı ve Anti-Yapı, 2020, s. 97, 98).

Nazlım'a göre liminalitenin zamansal ya da mekânsal olarak görülmesi mümkündür. Bu durumu da Turner'ın makalesine dayanarak açıklamaktadır. Herhangi bir durumdan diğerine geçiş halinde uzam içerisinde paralel bir geçiş, bir konumdan diğer bir konuma coğrafi bağlamda bir devinim görülmektedir. Bu devinim pre-liminal durumda ayrı, liminal durumda ayrı, post-liminal durumda da ayrı ayrı fark edilmektedir. Bu mekanların da tümünü birbirinden ayıran yapı liminal mekanlardır. Pre ve post liminal durum olarak tanımlanan aşamalar Gennep'in üçlü şemasında görülen ayrılma ve tekrar birleşme evreleridir. Turner, söz edilen birinci evre için; kişilerin bulunduğu mekândan, kültürel yapıdan ya da her ikisinden de ayrılmasını gösteren simgesel bir tavır tanımlamasını yapmaktadır. İkinci evrenin yani kendisinin asıl inceleme konusu olan liminal evrenin ise bir eşikte kalma, yolculuk hali olduğunu ifade etmekte ve bireyin hem toplumsal hem de kişisel özelliklerinin değiştiğini tanımlamaktadır. Son evre olan tekrar birleşme için ise geçişin tamamlandığı, bireyin de dönüşüm geçirdiği bir evre tanımlamasını yapmaktadır (Nazlım, 2022, s. 12, 13). Turner'ın 1974 yılında yazmış olduğu *Liminal to Liminoid in Play Flow and Ritual: An Essay in Comparative Symbolology* isimli makalesine göre liminal uzamlarda bireylerin yaşamlarını algılama biçimleri değişiklik göstermektedir. Alışlageldik toplumsal düzen dengesi değişmektedir. Bu nedenle liminal durum zaman ve mekân içerisindeki karmaşık ve yıkıcı bir durum olarak görülmektedir. Bir başka ifade ile liminal uzamlar bireylere tanıdık gelen olguları değiştirir, bu yüzden de bireyler zamansal ve mekânsal olarak yabancılaşmaktadır (Turner, 1974, s. 59). Söz edilen eşikte kalma durumunu Turner, her ne kadar Ndembu kabilesinin ritüellerini inceleyerek ortaya çıkarmış olsa da bu durumun günümüz toplumlarında da görüldüğünü vurgulamaktadır. Kabile toplumu ve modern toplumun liminal benzeri anlar yaşamasını sadece kutsal ve dünyevi olarak ayırmaktadır. Kabile toplumları için kutsal liminal uzamlar olarak görmesinin nedeni yapılan ayin ve ritüellerdir. Modern toplumların liminal uzamlarını dünyevi görmesinin

nedeni ise ritüel olmayan etkinliklerde bu durumun bireyler tarafından yaşanmış olmasıdır (Korkmaz, 2017, s. 121).

Modern toplumlarda görülen eşikte olma durumunu Turner, “*liminoid*” olarak tanımlamaktadır. Liminoid kavramının en kısa tanımı olarak liminal benzeri durumları taklit eden etkinliklerdir. Turner’ın ifadesine göre “-oid” Yunanca, benzeri anlamına gelen bir ek olan “-eidos”tan gelmektedir. Liminal ve liminoid kavramlarının birbirinden farkları olsa da ortak noktaları her ikisinin de eşikte kalma durumu olmasıdır. Kabilelerde ritüeller esnasında görülen liminal durum, kabile kurallarını onaylayan bir özellik taşımaktadır. Ancak modern toplumlarda görülen liminoid durum ise egemen görüşe ve hiyerarşiye karşı çıkan bir etkinlik olması gerekmektedir. Aksi halde yapılan etkinlikler liminoid değil liminal durumun özelliklerini taşımaktadır. Söz edilen etkinlikler farklı disiplinlerde var olan edebiyat, spor ve sanat gibi faaliyetleri kapsamaktadır. Liminoid kavramını meydana getiren unsurlardan biri tercih edilen eğlence türü ya da bilimsel bağlamda yeni bir bakış açısı ortaya koyacak olmasıdır. Yapılan bilimsel faaliyet ya da sanatsal ürün yaratıcı bir bakış ifade etmelidir. Bu bağlamda Turner liminoid uzamları devrimsel olarak görmektedir. Bunun nedeni ise egemen bakış, siyasi ilişkiler ve kitlesel eleştirinin bir uzantısı olmasıdır. Liminal uzamlar ortaklaşa yapılan monologdan uzak ritüeller olmasına karşın liminoid uzamlar monolog içermektedir (Turner, 1974, s. 64, 71, 74, 76, 84). Korkmaz’a göre Turner, liminoid türleri bir akış unsuru olarak görmektedir. Bireylerin dışarıdan fiziksel veya mental bir temasına gerek duyulmayan, birbiri ardına gelişen ve birbiri ile ilintili olan olaylar Turner tarafından akış olarak tanımlanmaktadır (Korkmaz, 2017, s. 145).

1.3. Liminal Kavramının Yapısal ve Biçimsel Özellikleri

Liminal kavramı daha önce de ifade edildiği gibi Türkçe’ye eşiklik olarak çevrilmiş ancak Latince “*limen*” kelimesinden üretilmektedir. Eşik kavramı sadece düz anlamı ile algılanmamalı yan anlam ve metaforları da içermektedir. Söz konusu olan eşik bazen bir binanın ya da evin hole açılan kapısı olmasının yanı sıra bazen de bir yol, tünel hatta sabit benlikten çıkma olarak da algılanmaktadır (Korkmaz, 2017, s. 126). İlk olarak Gennep’in ortaya çıkardığı, Turner tarafından da geliştirilen liminal kavramı bir geçiş alanı olarak tanımlanır ve insanların duygusal, düşünsel veya fiziksel olarak değişim yaşadıkları veya değişim yaşamaya hazırlandıkları bir alandır. Bu alanlar genellikle

belirsiz veya kararsız olarak nitelendirilir ve insanların kendilerini yeniden tanımlama ya da yeniden yapılandırma sürecinde olduğu bir zamandır. Liminal alanlar, insanların mevcut durumlarından çıkıp, yeni bir duruma girdiği veya gelecekteki bir duruma hazırlandığı bir ara dönemdir. Bu ara dönem, insanların mevcut kimliklerinden, rollerinden veya statülerinden ayrılıp, yeni bir kimlik, rol veya statüye yönelmelerine olanak tanır. Bu geçiş sırasında insanlar, kendilerini veya dünyayı farklı bir şekilde görmeye başlar ve bu, yeni bir bilinç düzeyine veya anlayışa ulaşmalarına veya kendilerini yeniden tanımlamalarına olanak tanır. (Turner, 2020, s. 96)

Eşikte olma durumu “bulanık” bir sürece işaret etmektedir. Bu süreç içerisinde bireyler, geleneksel ve kitlesel olarak hem var olan düzenin hem de yeni oluşacak düzenin içerisinde olmayan bir “arada kalma” duygusu yaşamaktadır. Bütün bunların sonucu olarak da bireylerin davranış ve kişiliklerinde yeniden şekillendirilmiş bir yapı oluşmaktadır. Güngör’ün de aktardığı gibi gerek kurgusal karakterlerde gerekse gerçek bireylerde eşikte kalma durumu “ne orada ne burada” (*betwixt and between*) olarak tanımlanmakta ve her iki karakter yapısında da bireyin özgün alışkanlıklarının dışına çıkan bir yeniden yaratım süreci mevcuttur (Güngör İ. , 2021, s. 167). Liminal kavramı her ne kadar bir yapı bozumu temsil etse de yapının kaynağı olarak görülmektedir. “Kaos” durumu olarak algılanan liminal uzamlar sosyal bağlamda yapılanmanın sonsuz olasılıklarını ortaya çıkarmaktadır. Ancak oluşan bu yeni yapılanmalar yeni bir liminal uzam aracılığı ile yeniden yıkılıp yeniden kurulan bir döngü olarak ifade edilmektedir. (Akyüz, 2014, s. 86). Yukarıda “ne orada ne burada” olarak söz edilen “*betwixt and between*” kavramı Turner tarafından ifade edilmiş bir kavramdır. Nazlım’ın aktarımına göre liminal kavramı hakkında çalışmalar yapan çeşitli araştırmacılar da bu ifadeyi kullanmaktadır. Örneğin sosyolog Thomassen’a göre “*betwixt and between*” topluluklarda var olan olaylara durumlara karşı farklı dünya görüşlerini benimseyen ve siyasi/sosyal yapısal düzenler için özgür bir zaman yapısını oluşturmaktadır. Diğer bir araştırmacı yazar Szkolczai’ye göre eşiksellik evresini daha kolay hale getiren ve bu bağlamda oluşabilecek engelleri ortadan kaldıran bir kavramdır. Payne ve Barbera’ya göre ise liminal durumun öncesi ve sonrası için direkt açıklanabilecek bir sınırı tanımlamaktadır (Nazlım, 2022, s. 14).

Turner, liminal kavramını açıklarken Levi-Strauss'un tarzına benzer 26 ayırmadan söz etmektedir. Bunlar; geçiş-durum, bütünlük-kısmilik, homojenlik-heterojenlik, communitas-yapı, eşitlik-eşitsizlik, kimliksizlik-kimliğin var olması, mülkiyet-mülksüzlük, statü-statüsüzlük, çıplaklık-giyinme, cinsel perhiz-cinsellik, cinsiyet ayrımı-cinsiyetsizlik, mertebe farkı-eşit mertebe, alçakgönüllülük-gururlanma, kişisel intibaya önem gösterme-kişisel intibaya önem vermeme, maddi eşitlik-maddi eşitsizlik, bencillik-bencil olmama, itaat-itaatsizlik, kutsallık-dünyevilik, kutsal kurallar-teknik bilgi, sessizlik-konuşma, aile bağlarının askıya alınması-aile bağlarının önemli olması, mistik güçlere başvurma-mistik güçleri önemsememek, aptallık-bilgelik, basitlik-karmaşa, acıdan kaçınma-acıyı kabullenme ve son olarak yaderklik (heteronomi)- çeşitli derecelerde özerklik olarak isimlendirilmektedir. Turner'ın bu ayrımları oluşturmasının nedeni liminal kavramının özelliklerinden biri olan zıtlık yapısını ortaya koymaktır (Turner, 2020, s. 108, 109).

İlk kez Gennep'in deneysel çalışmaları aracılığı ile ortaya çıkarılan liminal kavramı Turner'ın çalışmaları ile ritüel bağlamından kopup günümüzde bile bireylerin yaşamlarını anlamlandırmaya çalışan antropolojik bir yapı haline gelmektedir. Bireylerin liminal durum anında gösterdikleri toplumsal ve duygusal hisleri ortaya çıkarmakta, olumlu ya da olumsuz tepkileri tespit etmekte yardımcı bir kavramdır (Nazlım, 2022, s. 18). Liminal uzamların geçiş ve değişim süreci olması nedeniyle bireyler bu aşamadayken eski ve yeni arasında kalmalarından dolayı duygusal bağlamda meşgul olarak görülmektedir. Liminal space, insanların duygusal olarak meşgul olduğu bir alan olduğu için, insanlar üzerinde nostalji hissi yaratabilen bir etkiye sahiptir. Bireyler, geçmişteki deneyimlerini ya da kayıplarını hatırlamak için liminal mekânlarda daha duyarlı hale gelebilmektedir. Ayrıca, liminal mekânlar, insanların gelecekteki hayallerine veya amaçlarına dair duygusal bir bağ kurmasına da olanak tanır. Özellikle, birçok insan için, mezuniyet, evlenme, doğum, emeklilik, gibi geçiş süreçleri nostaljik bir şekilde anımsanmak için özel anlamlar taşımaktadır. Ancak sadece bu anılar değil, geçmişe dair yapılan hatalarını veya kayıplarının acısını yaşamasına da neden olabilmektedir. Bu nedenle insanların bu duygularının faydalı bir şekilde işlemeleri önemlidir.

Liminal alanları tanımlarken yukarıda söz edilen açıklamalar göz önünde bulundurulursa, özellikleri kısaca şu şekilde olmaktadır: Belirsizlik, kararsızlık, deęişim, nostalji, yeniden yapılandırma, dönüşüm, arada kalmışlık hissi, bilinç düzeyinin yükselmesi, kimlik arayışı, yabancılaşma ve yeni bir anlayışa erişme olarak ifade edilmektedir.



İKİNCİ BÖLÜM

SİNEMADA MEKANIN DİLİ

2.1. Sinemada Mekân Kullanımı

Mekân, gerek daha önceki tanımlamalardan yola çıkarak fiziksel gerçek mekânlar olsun, gerekse sinematik anlatı içerisindeki unsurlardan biri olsun her ikisinde de içerisinde bulunan bütün öğelerle bir etkileşim alanıdır. Söz konusu olan öğelerin içerisinde hem mekânın belirlenmiş büyüklüğü hem de mekânsal boyutta var olan objelerin/kişilerin yer almasını kapsamaktadır. Bir mekân okuması yaparken de bahsedilen tüm öğeler ve bu öğelerin ilişkileri incelemeye dahil edilmektedir. Sinemasal anlatılardaki mekân kullanımının da bu okumalar önemli yer tutmaktadır. Çünkü yönetmenin hissettirmek istediği duyguların izleyiciye aktarılmasında önemli rol oynamaktadır. Kılınç'ın aktarımına göre sinema anlatılarının önceliği bir hikâye sunmaktır. Bu hikâyeyi etkili olarak sunmanın unsurlarından biri de filmde kullanılacak olan mekânların seçimidir. Tercih edilen mekânın gerçek fiziksel bir alan olması ya da anlatı için oluşturulmuş yapay mekân olması fark etmeksizin aktarılmak istenen duygunun, mesajın ve anlamın önemini ortaya koymaktadır (Kılınç, 2018, s. 18).

Sinemasal anlatının aktarılması için tercih edilen mekân seçimi hem filmin önemli bir parçasını oluşturur hem de anlatının önemini oldukça etkilemektedir. Bu nedenle kullanılacak olan mekân tercih edilirken temel olan çeşitli faktörler göz önünde bulundurulmalıdır. Bunlardan birincisi mekânın hikâyeye uygun olmasıdır, bu sayede anlatının atmosferi doğru biçimde yaratılmış olmaktadır. İkinci faktör görsel etki olarak açıklanabilmektedir. Bir sinema anlatısının görsel açıdan etkileyici olması izleyici için filmi daha da çekici kılmaktadır. Üçüncü faktör mekânın ışıklandırılmasıdır. Birinci faktörde söz konusu olan atmosfer oluşturma en temel haliyle ışıklandırma aracılığı ile oluşturulmaktadır. Dördüncü faktör olarak daha çok yönetmen ve anlatı yapısından

ziyade yapım tarafından gerek duyulan pratiklik, izinler ve bütçedir. Mekânın pratikliği teknik ekibin kurulmasını kolaylaştırırken, gerekli izinlerin alınması mekânı kullanırken prosedür gereği yapılması gereken bir aşamadır. Bütçe ise mekânın belirlenmesinde yapım tarafından önemli görülen bir yapıdadır. Film mekânının tercih edilmesi için belirlenen bu faktörler Beşgen tarafından en genel haliyle verilmiş olmasının yanı sıra mekânlar aslında anlatı içerisinde duyusal ve duygusal, karakterin inşa edildiği mekânlardır. Bu yönüyle sinema bilinçli olarak mekânlarla anlam yaratmaktadır. Yaratılan anlamın aktarılması amaçlanırken mekân da tıpkı sinemanın diğer unsurları (senaryo, ses, aydınlatma teknikleri ve karakterler) gibi vazgeçilmez unsurlardandır (Beşgen, 2019, s. 34). Anlatı mekânları; içerisinde önemi olmayan hiçbir öğeyi barındırmayan, güçlü etki sağlayan bir atmosfer oluşturan ve karakterle organik bağ kuran mekânlar olmaktadır. Örneğin bir sinema anlatısında yaşanan herhangi bir olayın hangi mekânda geçtiği o anlatının konusunu değiştirme gücüne sahiptir. Yaşanılan olayın saati, mevsimsel durumu mekânla birleşince çeşitli anlamlar ortaya çıkarmaktadır. Ancak bu durum her anlatı için aynı olarak görülmemektedir. Bir anlatıda mekân sadece boşlukları dolduran arka planda flu olarak görülürken bazen de senaryoyu tamamlayıcı bir unsur olarak ya da hikâyenin ana unsuru olarak karşımıza çıkmaktadır (Beşşik, 2013, s. 51). Filmde mekân sadece fon olarak kullanılıyor ise anlatıya herhangi bir etkisi bulunmamaktadır. Arka plandaki mekânın değişmesi de anlatıyı değiştirmemektedir. Mekânın tamamlayıcı bir unsur olarak yaratıldığı anlatılarda aktarılmak istenen ileti, tercih edilen mekânın senaryoyu beslemesi ile elde edilmektedir. Bu mekânlar anlatı hakkında izleyiciye çeşitli bilgiler içermektedir. Mekânın sinemada esas unsur olarak kullanılması ise hikâyenin mekân ile bütünleştiği durumlardır. Bu filmlerde mekânlar tıpkı başrol oyuncusu kadar önemlidir ve senaryoyu şekillendirerek yaratılmak istenen etkiyi temsil etmektedir. Örneğin yönetmen Tarkovski, filmlerinde mekânı ana unsur olarak görmektedir ve bu durumu *“Filmlerimin konusu genellikle bir coğrafyadan, araziden ya da keşfetmek istediğim bir yerden doğar”* şeklinde ifade etmiştir (Beşşik, 2013, s. 53).

Kılınç'ın aktarımına göre sinema, mimari alanda var olan mekânlara devinim kazandıran bir yapıdadır. Elde edilen bu devinim de sinema anlatısını güçlendiren yeniden yaratılmış bir unsur haline gelmektedir. Bir anlatı dilini mekânda oluşturulurken sinemanın teknik yapılarından faydalanmanın yanı sıra söz konusu

mekânda var olan diğer unsurların da birbiri ile ilişkisi oldukça önemli yer tutmaktadır. Mekân içerisindeki nesnelere anlatı oluşturmadaki öneminin ve bu nesnelere oyuncularla bağının da desteklenmesi anlatının gücünü etkileyen öğelerden biri olduğunu söylemek mümkündür. Bu sayede birbiri ile organik bağ oluşturan bir anlatı ortaya çıkmaktadır. Senaryoda izleyiciye aktarılmak istenen ileti hikâyeye uygun mekân seçimleri ve sanat tasarımı ile daha kolay aktarılır hale gelmektedir. Bu durumu Berger, Kılınç'ın aktarımına göre şöyle ifade etmektedir: Hikâyeye göre biçimlendirilen mekânlar imgeler oluşturarak seyircinin algılayış biçimini etkilemektedir. Bunu yaparken de oluşturulan her imge yeniden inşa edilmiş imgelerdir ve bu yeniden inşa edilmiş imgeler izleyiciye yeni bir bakış açısı kazandırmaktadır. Seçilmiş olan mekânlar oluşturulan imgelerle izleyicinin anlatıyı yorumlamasına da neden olmaktadır. En başta yalın bir biçimde var olan mekân yaratılan imgelerle yeniden inşa edilip izleyiciye farklı anlamlar taşıyan bir aracı haline gelmektedir (Kılınç, 2018, s. 20, 23). Sinema anlatısında tercih edilen mekânlar Çam'a göre tecrübe edilmiş mekânların, sinemanın illüzyonu ile yeniden inşa edilmesidir. Tecrübe edilen bu mekânlar *sinemasal manzaralar-peyzajlar (cinematic landscapes)*, *sinemasal kent manzaraları (cinematic cityscapes)*, *sinemasal deniz manzaraları (cinematic seascapes)* şeklinde biçimlenerek sinematik mekânlara evrilmektedir. Bu nedenle de dünyada var olan gerçek mekânlarla sinematik mekânların birbirinden farklı olduğunu ifade etmektedir. Bu farklılıkların sınıflandırılması gerekirse; gerçek mekânlar koordinat sistemine dayalı, öznelere bağımsız, türdeş, değişmez bütünlüğe sahip, tekil ve sonsuz, nötr, dışsal ve batılı modernlik şekilleriyle tanımlanır. Ancak sinematik mekânlar ise koordinat sisteminden bağımsız, özne olmadan anlam taşımayan, türdeş olmayan, akışkan, çoğul, kurgusal sınırlı bir evrene ait, nötr olmaktan uzak çeşitli ideolojik ve sınıfsal ağlarla örülü, içsel ve öznel, sadece batılı modernlikle tanımlanamayan yapıdadır (Çam, 2016, s. 11, 12).

Sinematik mekânların inceleme konusu haline gelmesi, sinemanın erken dönemlerinde söz konusu olmuştur. Béla Balázs 1924 yılında gerçek mekânlar ve sinematik mekânların birbiri ile olan ilişkisini incelemiştir. Popüler sinemada stüdyolar aracılığı ile gerçek mekânların yeniden inşa edildiğini ve bu durumun doğru olmadığını ifade etmektedir. Bunun yanı sıra oluşturulan mekânların ekonomik, ideolojik, sosyokültürel anlamlar taşıdığını da açıklamaktadır. 1952'li yıllara gelindiğinde ise coğrafya ve toplumbilimci Eugen Wirth, Antik Yunan dönemindeki sahne temsillerinin sinematik

mekânlarla olan benzerliklerini açıklamaktadır. Yapılan bu çalışmadan sonra sinema, coğrafya disiplininin içerisinde de incelenmeye başlamaktadır. 1957’de “*The Geographical Magazine*” dergisinde sinemanın coğrafi mekânlarla ilişkileri hakkında çeşitli çalışmalar aktarılmaktadır. Ancak söz konusu tüm çalışmalar bir kuram olmaktan ziyade tartışma konusu yaratan denemeler haline yayınlanmıştır (Aktaran: Çam, 2016, s. 13).

Özçınar’ın aktarımına göre araştırmacı Charles Mirella Affron *Hareket Eden Setler* isimli eserinde sinematik mekân ve bu mekânın görsel etkileşiminin biçimlendirilmesinin beş biçimde olduğunu ifade etmektedir (Aktaran: Özçınar, 2010, s. 53). Birincisi; gerçeklik algısı yaratmayı hedef olarak gören tasarım biçimidir. Burada önemli olarak görülen mekân tasarımının inandırıcı etkisinin artırılmasıdır. İkinci olarak seyircinin ilgisini odaklayan mekân tasarımıdır. Amaç anlatıyı güçlü kılmak için mekândan yararlanmaktır. Üçüncü olarak ihtişamlı mekân tasarımıdır. Buradaki hedef ise anlatının güçlü algısının yanı sıra görsellikle izleyicinin aklında kalmasını sağlamaktır. Dördüncü biçim; yapay mekân tasarımıdır. Sıklıkla bilim kurgu filmlerinde tercih edilen bir yöntem olsa da yeni bir gerçeklik algısı yaratmayı amaçlayan anlatılarda da kullanılır. Gerçekte var olmayan sahte mekânlar yaratılır. Son olarak beşinci biçim ise anlatı nitelikli mekân tasarımlarıdır. Bu yöntem ise genellikle sanat filmlerinde tercih edilir. Sinematik anlatı içerisinde mekânın önemli yer tuttuğu mekânlardır. Senaryonun gidişatına göre ve yönetmenin iletmek istediği mesaja göre kullanılan mekânlar bu sayede değişiklik göstermektedir. (Aktaran: Özçınar, 2010, s. 53).

Sinematik anlatılarda en kısa tanımı ile mekânın senaryoya uygun tasarlanması “mizansen” olarak tanımlanmaktadır. Tiyatro sanatından alınan bu kavram “aksiyonun sahnelenmesi” anlamına gelmektedir. Andre Bazin ve *Chaiers du Cinema* dergisinin yazarları bu kavramı sinematik anlatıların merkezi olarak görmekte ve bu düşünceden yola çıkarak film kuramlarına hem felsefi hem de estetik bir bakış açısı getirdiler. Küçükcan’ın aktarımına göre, sinematik anlatıda tercih edilen mizansen hem film biçimini oluşturan bir yanılsama yaratmaktadır hem de izleyicinin uzamsal deneyimini artırmaktadır. Bazin ve Bazin’in görüşüne katılan kuramcılar, yönetmenlerin başarısını gerçekliği ortaya çıkaracak yapıda mizansen yaratmalarıyla

değerlendirmektedir (Aktaran: Küçükcan, 1999, s. 36). Mizansen, Bordwell'a göre filmin yönetmeninin "kamera için olayı sahnelemesi" anlamına gelmektedir (Bordwell D. &, 2003, s. 7). "*Mise-en-scene*" (sahneye koyma) anlamına gelen mizansenin doğru biçimde oluşturulması için dört unsur içermelidir. Bunlar; dekor, kostüm ve makyaj, ışık ve sahnelemedir.

Dekor; senaryonun dramatik etkisini şekillendiren, oyuncuların rollerini aktardığı alanlardır. İç mekân filmlerde mekânlar anlatıya uygun dekore edilirken bazı anlatılarda iç mekân doğrudan stüdyo çekimi olduğu için daha kontrollü dekorlar oluşturulmaktadır. Ancak dış mekân çekimlerinde genellikle dekor tercih edilmemektedir. Dekor anlatıya uygun olarak yaratılırken kullanılacak olan renkler, aksesuarlar da söz konusu anlatıyı etkileyen faktörlerdendir.

Kostüm ve makyaj; tıpkı dekor gibi kostüm de mizansen oluşturmaya yardımcı önemli unsurlardan birisidir. Anlatı içerisindeki karakterlerin görünümü, giyim tarzları ve makyajları karakter yaratımını ve izleyiciye oluşturduğu algıyı doğrudan etkilemektedir. Makyaj unsuru özellikle fantastik ve korku filmlerinde istenilen etkiyi yaratmak için önemli rol oynamaktadır.

Işık; sinematik anlatının olmazsa olmaz unsurlarından biridir. Özellikle mizansen oluştururken kamera kadrajı içerisinde hangi unsurun/hareketin önemli olduğunu izleyiciye gösteren, izleyicinin göz takibini yönlendiren unsurdur (Özçınar, 2010, s. 54, 55, 56). Bordwell ve Thompson'a göre ışık ve aydınlatma anlatı içerisindeki her şeydir. Herhangi bir düşüncüyü açıklama, yok etme ve değiştirme yeteneğine sahiptir. Bireylerin duygu durumlarını aktaran, bir ideolojiyi savunan, herhangi bir kompozisyonun renk ve derinliğini ortaya çıkaran bir illüzyondur. Konuya uygun ışık kullanımı, anlatının en uygun biçimde izleyiciye aktarılmasına aracılık etmektedir (Bordwell D. &, Film Sanatı, 2009, s. 126).

Sahneleme; mizansen oluşturmanın son unsurudur. Yaratılan mizansen içerisinde karakterlerin aksiyonlarının yönetmen tarafından incelenmesidir. Bu karakterler genellikle oyuncuların aksiyonu olacağı gibi bazı anlatılarda da herhangi bir figür, hayvan ya da obje olabilmektedir (Özçınar, 2010, s. 56).

Mizansen kavramı sinematik anlatının çekim öncesindeki süreci kapsamı nedeniyle, sonrasındaki süreci yani filme alış yönteminin doğru biçimde açıklanması için farklı isimler kullanılma gereği duyulmaktadır. Filmi kayda alım süreci ise mizanşat (*mise-en-shot*) olarak tanımlanmaktadır. Mizanşatın da mizansende olduğu gibi ana unsurları bulunmaktadır. Bunlar; kameranın konumu, kamera hareketleri, çekim ölçeği, tek plan yapılan çekimlerin süresi ve kurgu temposudur (Kale, 2019, s. 30). Bu beş unsur, düzenlenen mizansen içerisinde izleyicinin hangi objeyi ne kadar süreyle göreceğini belirlemektedir ve kurgu temposuyla filmin akış hızını ortaya koymaktadır. Yaratılan mizansenin filmin içerisinde nasıl dönüştüğünü aktarmak için her yönetmen anlatının yapısına göre mizanşat oluşturmaktadır.

Herhangi bir sinemasal anlatıda mekânın tercih edilme nedenleri bağlamında yukarıda açıklanan araştırmaların yanı sıra sinemada görüntülenen mekânların yaratım biçimlerini kategorize etmek de önemlidir. Sinemasal mekânların oluşturulması iki şekilde gerçekleşmektedir. Bunların ilki reel mekânların tercih edilmesi, ikincisi ise kurgusal yaratılmış mekânların tercih edilmesidir.

2.1.1. Gerçek Mekânların Kullanılması

Sinemanın ilk ortaya çıktığı yıllardan itibaren bu tür mekânların kullanılması zorunlu hale gelmiştir. Pek çok yönetmen farklı nedenlerle, seyirci üzerinde etki bırakmak için anlatı içerisinde gerçek mekân kullanmayı tercih etmektedir. Senaryonun bırakmak istediği duyguya göre kimi zaman metropol şehirler kimi zaman tarihsel mekânlar kimi zaman da (özellikle sanat filmlerinde) sadece filmin gerçekçiliğini korumak için bilindik mekânlar ve yerler kullanılmaktadır. Gerçek mekânların sinemada kullanılması da kendi içerisinde iki şekilde gerçekleşmektedir. Bunlardan birincisi mekânın var olduğu haliyle kullanılması, ikincisi ise gerçek mekânın yeniden kurgulanıp kullanılması olarak ifade edilmektedir.

Mekânın var olduğu haliyle kullanılması sinema anlatılarında geçmişten bugüne en çok tercih edilen kullanım biçimi olmuştur. İzleyici üzerinde gerçeklik hissini en çok barındıran bu kullanım biçimi sanat filmlerinde sık kullanılmasının yanında, klasik anlatılarda da tarihsel, kültürel ve turistik hikâyelerde yer bulmaktadır (Akyıldız, 2012, s. 56). Bu tür mekân kullanımına örnek olarak 2001 yapımı Jean-Pierre Jeunet'in

yönettiği “*Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain*” (Amélie) filmi örnek olarak gösterilebilir. Filmde, Amélie'nin çalıştığı cafe gerçek dünyada var olan “*Café des 2 Moulins*” isimli bir cafedir.

Resim 2.1. *Amélie* Filmi (2001)



Resim 2.2. Cafe des 2 Moulins



Kaynak:

Gerçek mekânın yeniden kurgulanıp kullanılması ise hali hazırda var olan mekânların film için yeniden biçimlendirilip izleyiciye aktarılmasıyla oluşmaktadır. Tekrar inşa edilen bu mekânlar yaratılmak istenen hikâye hakkında da izleyiciye bilgi vermektedir (Öztürk, 2012, s. 42). Bu mekânların tercih edilmesi çeşitli nedenlerden dolayı olabilmektedir. Örneğin hava durumu, tarihi bir anlatının işleniyor olması, gerekli izinlerin elde edilememesi gibi nedenlerle istenilen mekânlar, gerçek farklı mekânlarda yeniden yaratılabilmektedir. Bu yöntem herhangi bir gerçek mekâna farklı bir kimlik kazandırma olarak da açıklanmaktadır (Akyıldız, 2012, s. 59, 60). Bu kullanım biçimine örnek olarak 2018 yapımı “*Roma*” filmi gösterilebilir. Yönetmen Alfonso Cuarón, film 70’lerin Mexico City şehrinde geçmesi nedeniyle bir sokağı o döneme göre inşa etmiştir. Dönemin fotoğraflarını inceleyerek bina görünümlerini bu şekilde yeniden tasarlamıştır.

Resim 2.3. *Roma* Filmi (2018)



Kaynak:

2.1.2. Kurgusal Mekânlar

Sinemanın ortaya çıkışını izleyen süreçte senaryonun biçimine göre kurgusal mekânlara da ihtiyaç duyulmaya başlanmıştır. Çünkü yönetmenin istediği mekânın tasarlanması sinemanın en önemli unsurlarından biri haline gelmektedir. Kurgusal tasarlanan mekânlar da tıpkı gerçekliği aynen kullanılan mekânlar gibi iki biçimde tanımlanmaktadır. Bunlardan birincisi sanal mekân kurgusu ikincisi ise gerçek mekân kurgusudur.

Sanal mekânlar geçmiş yıllarda kullanılmış olsa da özellikle 90'lı ve 2000'li yıllarda sıklıkla kurgulanmıştır. 1920'lerde çekilmiş olan filmlerde bu mekânlar mekanik ve endüstriyel bağlamda, 1960'larda fütüristik mimari tasvirler ortaya koymuştur. 1980'li yıllarda distopik karamsar mekânlar için tercih edilen sanal mekânlar, 1990'lardaki teknolojik gelişmelerle küresel bağlamda yenilikçi bir mekân oluşturmak için aktif hale gelen bir simülasyon haline gelmiştir. Bu nedenle 90'lardan bugüne kadar sanal mekânlar etkileşime açık, çok boyutlu okumalara fırsat veren yapıda inşa edilmektedir (Ayna, 2020, s. 25). Sanal mekânlar sinemada en sık bilim kurgu filmlerinde yer bulmaktadır. Ütopik düzeyde şehir yapılanmaları, fütüristik ya da gerçeklik dışı/doğüstü kurgular bu mekânlar aracılığı ile zaman kavramı ile birleşerek sinemasal anlatıyı oluşturmaktadır. Bu tür mekânlar, alışlagelen mekânlardan farklı yapılandırılmış, senaryonun zamanına ve anlatısına özgü şekillendirilmektedir. Gerçek dünyada var olmayan yeni evrenler ve yeni varlıklar oluşturup söz konusu senaryoya göre tasvir edilmektedir. Kurgusal mekânlardaki en önemli nokta sinemaya aktarırken zaman-mekân-algı kavramlarına bağlı kalınmasıdır. Bu sayede izleyicinin anlatıyla özdeşleşmesi sağlanmaktadır. Sanal mekân kullanımına örnek olarak Peter Jackson'ın yönettiği 2001 yapımı "*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*" (Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği) filmi gösterilebilir. Filmin pek çok sahnesi sanal mekân yaratılarak bilgisayar ortamına CGI ile düzenlenmiştir.

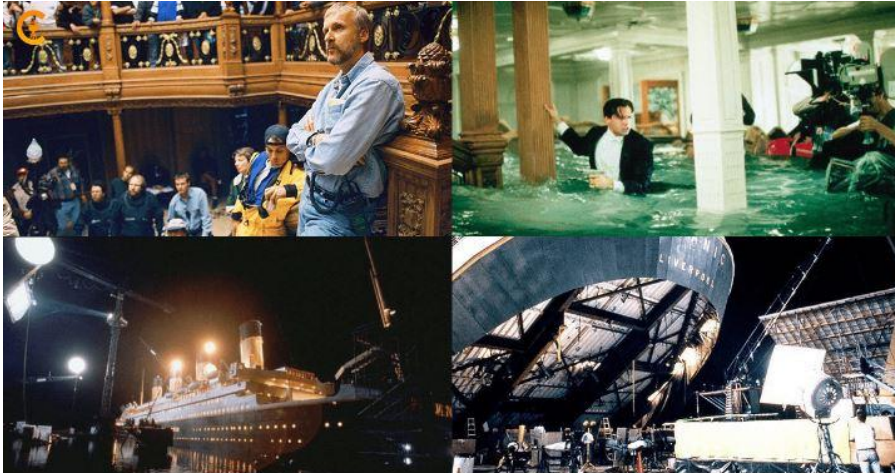
Resim 2.4. The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring (2001)



Kaynak:

İkinci olarak gerçek mekân kurgusu sıklıkla dönem filmlerinde yer bulan mekân tasarımıdır. Gerçek dünyada mekânın kullanılma imkânının olmadığı durumlarda, mekânın aynısını taklit eden sanal mekânlar olarak tanımlanmaktadır. Dönem filmlerinin yanı sıra gerçek stüdyolarda yeniden tasarlanan mekanlar da buna örnek olarak verilmektedir (Akyıldız, 2012, s. 60, 61, 62). Sinema anlatılarında mekânın kullanım türlerinden gerçek mekân kurgusu kullanımına verilecek örneklerden biri 1997 yılında James Cameron tarafından yapılmış olan “*Titanic*” filmidir. Kurgusal dönem filmi unvanını taşıyan bu film, 1912 yılında yaşanan gerçek bir olaydan esinlenilmiştir. Filmde söz konusu geminin maketi oluşturulmuş ve filmin çekimleri Meksika’da kurulan bir stüdyoda tamamlanmıştır.

Resim 2.5. *Titanic* (1997)



Kaynak:

Sinemada mekân kullanımı çeşitli nedenlerden dolayı değişiklik gösterse de anlatının önemi açısından vazgeçilmez unsurdur. Yönetmenin aktarmak istediği mesaj her ne olursa olsun izleyicinin algısını biçimlendirmek amacıyla mekân, zaman ile bütünleşik olarak dönüşmektedir. Sinematik anlatının amacı sanat filmlerinde olduğu gibi bir sorunsalı ortaya çıkarmak da olsa, klasik popüler sinema anlatılarında olduğu gibi izleyicinin özdeşleşmesini sağlayarak beyaz perdeye bağlamak da olsa mekânın önemi değişmemektedir.

2.2.Popüler Sinemada Mekân Kavramı

Popüler kültür kavramı, Gök'ün de aktardığı gibi özellikle 19. yüzyılın son çeyreğinde üretici ve tüketici alışkanlıklarının değişmesiyle gelişen kapitalist ülkelerde kültür kavramının yeniden inşa edilmesiyle ortaya çıkmaktadır (Gök, 2019, s. 44). Genel toplum tarafından gözde olan popüleritenin, kültürel bağlamda hayatın her alanıyla bütünleşmesi popüler kültür olarak tanımlanmaktadır. Söz konusu üretilen popüler kültür de sanatın pek çok dalında tüketilmek üzere üretilmektedir.

Geçmişten günümüze kadar popüler kültürün üretildiği sanat dallarından biri de sinemadır. Sinemanın ortaya çıkışına neden olan Fransız Louise ve Auguste Lumiere kardeşler geliştirdikleri “*cinematographe*” aygıtı ile 1895 yılında Paris’te gösterimlerini yaptığı ilk film kabul edilen “*L'Arrivée d'un train à La Ciotat*” (*Trenin Gara Girişi*) adlı filmde, sinemanın bu denli popüler kültür aracı olacağını düşünememişlerdi. Ancak izleyicinin sinemaya bakış açısı, hareketli görüntülerle bir hikâyeye anlatabilme gücünden sonra farklılaşmıştır. Sinemanın eksik parçası olan drama sanatı George Méliès tarafından filmlere dahil edilmiştir. Bu nedenle de Méliès sinemanın ilk dönemlerinde hikâyeye anlatan ilk isim olmuştur. İllüzyonist olan Méliès, kullandığı hileleri filmlerine de aktarınca, bugün bile sinema anlatılarında kullanılan pek çok öyküleme yöntemini ve sahneler arası geçiş yöntemini geliştirmiştir (Gök, 2019, s. 45, 46). Sinemanın gelişimini ilk fark eden ve bu konuda tekel olmaya çalışan ilk isim Charles Pathe olmuştur. Pathe, film çekimi ve gösterimlerini yapmanın yanı sıra ham film üretimi yapmış, atölyeler kurmuş, sinema salonları ve stüdyolar inşa ettirmiştir (Betton, 1986, s. 7). 1898’de kurduğu yapım şirketiyle, filmleri hem büyük şehirlerde hem de gezgin sinema ile panayırılarda izleyicilerle buluşturmaktadır. 1900’lü yıllarda Pathe sinema alanında tekel olmayı başardı ve sadece Amerika’ya sattığı filmlerin oranı bütün

Amerikan yapımı filmlerden fazlaydı. Pathe belirli film içeriklerini satın aldı ve dönemin bilinen senaryo yazarlarını kendi bünyesine dahil etti (Özön, 1985, s. 160).

Sinemanın ticari yönü keşfedildikten sonra pek çok yapımcı ve stüdyo sürekli film çekmeye başladı. Bu bağlamda o dönemde sinemanın sanatsal yönü, endüstri değerinin arkasında kalmaktadır. Oluşan endüstri değerinin sonucunda da belirli film konularını belirli yapımcılar çekmiş hatta bu durum bir iş paylaşımı noktasına ulaşmaktadır. Örneğin Amerika’da “*story department*” (*hikâye departmanı*) kurulmuş, en iyi görülen öykü yaratılmaya çalışılmıştır. Bu hikâye yaratım süreci ilerleyen dönemlerde senaryo adını almaktadır (Türkan, 2019, s. 28). Sinemada gelişen bu ticari kaygılar ve oluşan stüdyo olgusu Hollywood Sineması’nın doğuşunu oluşturmaktadır.

Hollywood Sineması 20. yüzyılın ilk çeyreğinden itibaren varlığını göstermektedir. Özellikle 1910’lu yıllarda ortaya çıkmasından itibaren şimdiye dek etkisi günden güne artmış ve bir sinema endüstrisi haline gelmiştir. Evrensel bazda çok geniş kitlelere ulaşması hem ekonomik hem de popülerlik bağlamında Hollywood Sineması’nın bir tek olmasına neden olmaktadır (Bekri, 2022, s. 77). Avrupa’da kendisinden söz ettiren sinema, I. Dünya Savaşı ile Amerika’da kendisine yer buldu ve Amerika sinema konusunda öncü ülkelerden biri haline geldi. İyi yönetmenler, oyuncular ve popüler film konularını seçen Amerikan sineması, uzun metrajlı ilgi çekici filmler ortaya çıkarmaya başladılar. 1914’lü yıllardan itibaren de sinema piyasasına hâkim olmayı başardılar. Los Angeles’ın biraz dışarısında kalan, küçük nüfuslu bir merkezde, gelecekte Betton’un ifadesiyle “*Sinemanın Mekkesi*” olarak görülecek olan Hollywood’u kurdular (Türkan, 2019, s. 29). Griffith, Thomas Harper Ince ve Mack Sennett gibi o dönemin önemli isimleri Hollywood bünyesine dahil edildi (Betton, 1986, s. 9). Yıllar içerisinde Hollywood’un önemi arttıkça üretilen filmler de sanat yapıtından ziyade bir ürün olarak görülmekte ve bir fabrika gibi çalışılmaktaydı. Bu dönemde seri biçimde üretilen filmler, 500’ü aşkın hale gelmekteydi. Yönetmenler, oyuncular, set ekibi ve anlatıların içeriği de bu fabrikanın çalışanları olarak görülmekteydi. Ortaya çıkışından çok kısa bir süre içerisinde de Hollywood, sinema piyasasının yüzde 80’ini ele geçirmiş ve üretilen filmleri pek çok ülkeye satmayı başarmıştı (Türkan, 2019, s. 29).

Hollywood Sineması anlatı biçimi olarak klasik bir anlatıyı izleyiciye sunmaktadır. Ortaya konulan sahnelerin de eş zamanlı biçimde art arda sıralanan, geçişlerin izleyiciye

belli edilmeden yarattığı gerçeklik duygusunu yıkmadan inşa edilmesi ve bütün bunların sonucunda anlatının akışında bütünlüğü bozmadan kendisini tekrar eden bir yapıya sahip olması gerekmektedir (Bekri, 2022, s. 78). Bütün bu tarihsel sürecin ve anlatı biçiminin sonucunda Abisel'in de ifade ettiği gibi Hollywood sineması evrensel olarak sinema anlatılarını etkileyen ve en fazla izleyici sayısına ulaşmış filmlerdir. Bu filmlerin popülaritesi siyasi ve kültürel pek çok sınırı aşmanın yanı sıra sinema endüstrisini özel girişim haline getirmekte ve ticari kaygılara neden olmaktadır. Amerikan sineması olan Hollywood, pek çok ülkede de bu nedenlerden dolayı örnek alınan bir hal almaktadır. Başka ülkelerde de bu yapımlara benzer filmler üretilmekte ve Amerikan kültürü bu ülkelere de taşınmaktadır. Dolaylı olarak da evrensel bağlamda seyircinin sinemadan beklentisi bu şekilde biçimlenmektedir (Abisel, Popüler Sinema ve Türler, 1995, s. 40). Hollywood Sineması'nı en basit haliyle kısaca tanımlamak gerekirse Parkan'ın şu özeti faydalı olacaktır:

Tüm çaba ve harcamalar gerçeğe sahip çıkma adına değil, gerçeğin temsilcisi olmayı savlayan, bu görüntünün inandırıcılığını artırma adına yapılmalıdır.» Burada Comolli'nin sözünü ettiği «Hollywood düşüncesi» kuşkusuz Griffith'ten bu yana gelişmekte olan geleneksel sinemadır ve Hollywood dışındaki, başta Avrupa olmak üzere tüm dünya sineması bu sinemanın içinde yer almaktadır.» Kaba güldürülerin dışında, seyircide 'gerçeğin izlenimi'ni uyandırmayı amaçlayan «Hollywood sineması» (geleneksel sinema), tam da bu yönüyle sinema estetiğinin günümüzdeki sorunlarının odak noktasını oluşturmaktadır: «Son yıllarda çağdaş sinema düşüncesinin açığa çıkarttığı bir olgu vardır: 'gerçeğin izlenimi'. Burjuva sinemasının tüm çabaları sinemadaki bu 'gerçek hissi'ni artırmak yönünde gelişmiştir. Senaryo çekim senaryosu, provalar, çekim, kurgu ve senkronlaştırma gerçek hissini artırma amacına yönelik birer tekrardan ibaret olup hiçbir aşamada eseri değiştirebilecek bir müdahale söz konusu olamamaktadır. (Parkan, 1983, s. 17)

Hollywood Sineması, popüler sinema türü olmak için geleneksel anlatı yapısını esas almaktadır. Ancak popüler sinemanın tamamını Hollywood Sineması kapsamamaktadır. Klasik anlatı yapısını kullanan, tüketilmesi kolay filmler üreten, ticari kaygılar içeren ve dahil olduğu sisteme yapıcı yaklaşan tüm ülke filmleri popüler sinema içerisinde yer almaktadır. Bunun yanı sıra popüler sinema genel uzlaşılara dayalı, kendisini tekrar eden bir yapıya sahiptir. Kabul edilen genel uzlaşılar nedeniyle de evrensel anlatı

öğeleri barındırmaktadır. Mekân da popüler sinemada bu unsurlardan biridir. Hollywood sineması mekânı anlatı içerisinde ikinci planda tutmaktadır. Anlatı içerisinde önemli olan imgeyi ön plana çıkararak bir araç olarak görülmektedir. Eğer mekânsal bağlamda görsel bir yoğunluk sağlanmak istenmiyorsa bir arka plan olarak anlatıda yer bulmaktadır. Bordwell bu durumu tanımlarken “saydam” terimini kullanmaktadır, çünkü mekânın görüntü düzlemini yok saymak ve özneyi ön planda tutmak için özenli bir çaba harcanmaktadır (Bordwell D. &, 2005, s. 70). Popüler sinemada mekân Gök’ün de ifade ettiği gibi anlatının fiziksel yapısını oluşturmaktadır. Olay örgüsünü oluştururken yaşananlar aynı zaman içerisinde belirli mekânlarda gerçekleşmektedir. Popüler sinema anlatılarında sinemasal mekân, gerçekçi biçimde aktarılmaktadır. Mekân içerisinde bulunan her obje işlevli konumdadır, sahnelemede o objenin bulunmasının mutlaka bir nedeni olmaktadır (Gök, 2019, s. 53, 75, 76). Bu sayede de izleyiciye gerçeklik duygusunu ve anlatının dinamiğini aktarmaktadır. Filmin ortaya konulduğu stüdyo gerçeğe mümkün olduğunca yakın bir biçimde tasarlanmaktadır. Mekânın bu şekilde tasarlanması izleyicide gerçeklik duygusunu oluşturmasının yanında yaratılan karakterin var olduğu sosyokültürel yapı ve kişiliği hakkında da bilgiler içermektedir. Verilen bu bilgiler de izleyicinin, klasik anlatının özelliklerinden biri olan karakterle özdeşleşme için önemlidir (Oluk, 2004, s. 116, 146). Popüler sinema hakkında söz edilen bu bilgiler ışığında klasik anlatı; bir ana karakter üzerinden kahramanlık öyküsü yaratmakta, nedensel tutarlılık, zaman-mekân devamlılığı ve kompozisyon uyumu ilkelerine bağlı Aristocu bir bakış açısı sunmaktadır. Bu tür film üretimi Kracauer’e göre, kitle toplumunun, seri üretiminin ve tüketim çılgınlığının bir parçası olarak ifade edilmektedir (Kracauer, 2015, s. 54).

Popüler sinemada mekân tasarlanırken oluşturulan mizansen de belirli sınırlar çerçevesinde yaratılmaktadır. Başta Hollywood olmak üzere bütün klasik sinema anlatılarında Monaco’nun da ifade ettiği gibi “kapalı biçim mizansen” benimsenmektedir. (Monaco, Bir Film Nasıl Okunur?, 2002, s. 179) Kadraja alınan çerçevenin görüntüsü, yönetmen tarafından kendi içerisinde yeterli görülüyorsa bu mizansen kapalı biçim olarak adlandırılmaktadır. Klasik anlatılarda görüntülenen nesne mekân içerisinde merkezde bulunmadığında bu durum Monaco’nun da ifade ettiği gibi cesur bir yöntem olarak görülmektedir (Monaco, Bir Film Nasıl Okunur?, 2002, s. 175). Kapalı biçim mizansen kullanılmasının başlıca nedeni izleyicinin algısını gösterilmek

istenen nesneye toplamaktır. Bu nedenle mekân tasarlanırken de izleyici algısına yönelik oluşturulmaktadır. Yaratılan imgeler mekânla ilintili bir biçimde sinemasal anlatılarda yer bulmaktadır. Mekân tasarlanırken söz konusu imgelerin aktarım biçimi hitap edeceği kitleye uygun tasarlanmaktadır. İzleyici kitlesinin içerisinde bulunduğu kültürel yapısı, sosyal ve kişisel rutinlerine göre mekân pek çok faktörle (ışık, renk, desen ve dekorlar, yazılar) bütünleşerek bir anlam yaratmaktadır (Bayrak, 2015, s. 53, 59).

Sinemada mekân tasarlanırken aktarılmak istenen iletinin nasıl ifade edileceği ve sinema dilinin oluşturulması Astruc'a göre sinema kuramcılarının bir sorunsalı haline gelmektedir. Bazin mekânın doğru biçimde tasarlanmasını, yaratılan mizansene bağlı olduğunu ifade etmektedir. Dışavurumculuk anlayışının ve kurgu hilelerinin karşıtı bir duruş sergileyerek gerçekçilik mizansen ve alan derinlikli mekân kullanımını ön planda tutmaktadır. Bazin gerçekçi bakış açısını mizansen kuramı üzerinden açıklamaktadır. Ona göre mizansen ve alan derinliği sinema dilini oluşturmada önemli bir adım olmaktadır. Bunun nedeni ise alan derinliği seyirciyle sahnelenen görüntü arasındaki ilişkiyi güçlendirmekte ve buna bağlı olarak seyircinin zihinsel anlamda aktif bir tutum sergilediği görülmektedir. Bazin'in oluşturduğu diyalektik, kurgu ve mizansenin birbiri ile karşıtlık içerisinde olmasına dayalıdır. Kurgunun, anlatı içerisindeki bir olayın imgesini oluşturmakla ilgilenen yönetmenlerin tercihi, mizansenin ise olayın gerçek haliyle kendisini aktarmak isteyen yönetmenlerin yaratımı olduğunu düşünmektedir (Monaco, 2006, s. 14, 105).

Bazin bu tanımlamalar ile mizansen ve gerçeklik arasında bir ilişki olduğunu ifade etmektedir. Sinemanın temellerini dekorun oluşturduğunu ve dramatik örüntülerin mizansenin kendisi ile bağlantılı olduğunu ifade etmektedir. Bazin'in söz ettiği gerçeklik, fotografik boyutta bir gerçekliğe denk gelmektedir (Bazin, 2011, s. 104). Bu nedenle tıpkı fotoğraftaki gibi alan derinliği ve mizansen temsili önemli görülmektedir. Ancak popüler sinema anlatılarında sahnelenen gerçeklik, yapay bir gerçeklik olması nedeniyle mizansen yaratmayı ve kurgunun gücünü bir arada kullanmaktadır. Popüler sinemada sıklıkla tercih edilen stüdyo kullanımı nedeniyle tasarlanan mizansenler filmin inandırıcılığını artırmakta ve seyirciyi etki altına almayı kolaylaştıran niteliktedir. Abisel'e göre mizansenin oluşturulma nedeni anlatıyı taşımak ya da gerçekçi bir mekân

tasarlamaktan ziyade, sadece anlatının görsel estetiğinin sergilenmesidir (Abisel, 2003, s. 47). Bu sergilenme durumu popüler sinemada daha sık karşımıza çıkmaktadır. Bu nedenle yaratılan mizansen popüler sinemada, izleyicinin görsel estetiğine hitap etmek, görsel yoğunluğun kullanımıyla izleyicinin hikâye ile olan bağıını güçlendirmek ve ortaya konulmak istenen anlam için kullanılmaktadır

Yaratılmak istenen anlama göre popüler sinemada mekânın kullanım biçimleri de tıpkı sanat sinemasında olduğu gibi değişiklik göstermektedir. Bu bağlamda mekânlar sinemasal anlatı içerisinde üç biçimde yer almaktadır. Bunlardan birincisi mekânın fon olarak kullanılmasıdır. Bu kullanım biçimi pek çok sinemasal anlatıda yer almaktadır. Anlatıyı desteklemek ve karakterin arka planında bulunan boşluğu doldurmak için kullanılmaktadır. Anlatı içerisinde önemi pek görülmemektedir. Fonda oluşacak herhangi bir değişim anlatıyı etkilememektedir. Seyirciye mekânsal yönden bir ileti aktarmamaktadır (Öztürk, 2012, s. 58). Bu sahnelerde oyuncunun söylemleri daha önemli görüldüğü için mekân ikinci planda olmaktadır. Ancak bazı durumlarda mekân arka planda flu olarak görülse bile filmin nerede geçtiği hakkında bilgi içermektedir. İstanbul'da yapılan bir çekimde fonda flu biçimde boğazın görülmesi buna örnek olarak verilebilir ya da filmde söz edilmeseyse bile arka fonda Pisa Kulesi'nin görülmesi filmin İtalya'da çekildiğine dair izleyiciye ipucu vermektedir.

Resim 2.6. *Alexander* (2004)



Kaynak:

Resim 2.7. *Skyfall* (2012)



Kaynak:

Mekânın ikinci kullanım biçimi ise tamamlayıcı unsur olarak kullanılmasıdır. Bu mekânlarda, hikâye içerisinde yaşanacaklara seyirciyi hazırlamak için mekân ilk bölümlerde gösterilir ve mekânın akılda kalması amacıyla aktarılmak istenen düşünceler mekân üzerinden verilmektedir (Öztürk, 2012, s. 60). Bazı sinematik anlatılarda bu kullanım biçimi ses aracılığı ile de desteklenmektedir. Bu sayede izleyicinin algısı film

üzerinde toplanmaktadır. Yönetmen Rodo Sayagues'in 2021 yapımı “*Don't Breathe 2*” (*Nefesini Tut 2*) film, bu tür mekân kullanımına uygun örneklerden biridir. Gerilim türü içerisinde yer alan filmde, filmin ilk sahnelerinde yönetmen, farklı açılardan olayın yaşanacağı evi göstererek izleyiciye anlatının nerede geçeceğini aktarmaktadır ve mekân destekleyici bir unsur olarak kullanılmaktadır.

Resim 2.8. *Don't Breathe 2* (2021)



Kaynak:

Mekânın son kullanım biçimi ise ana unsur olarak kullanılmasıdır. Bu kullanım biçiminde sinematik anlatının içeriğine göre mekân, ana karakter kadar etki yaratmaktadır. Mekânın bu tür kullanımı mimari unsurlar da içermesi nedeniyle bazen tarihi olaylara referans oluştururken bazen de mekân üzerine kurulu olan hikâyenin ilerlemesi için önemli rol oynamaktadır (Öztürk, 2012, s. 63). Hikâyenin mekâna dayalı ilerlediği anlatılardan biri olan 2019 yapımı Galder Gaztelu-Urrutia'nın yönettiği “*El Hoyo*” (Platform) isimli film uygun bir örnek olacaktır. Filmde kullanılan mekân yapısı nedeniyle anlatıyı büyük ölçüde desteklemektedir ve ana unsur olarak yer almaktadır. Öyle ki kullanılan mekân değiştirilirse anlatının yapısı da bozulacaktır.

Resim 2.9. *El Hoyo* (2019)



Kaynak:

2.3. Popüler Sinemanın Görsel Yoğunluk Mekânları

Ongan klasik sinemayı açıklarken, Norman Denzin'in kitabı olan *Cinematic Society*'den bir kesiti çalışmasına dahil etmiştir. Buna göre günümüz sinematik anlatıları “görsel sinematik çağ” içerisinde yer alması nedeniyle izleyiciye sadece görsel bir illüzyon sunar. İzleyiciler film içerisindeki fantastik karakteri ya da gerçek bir biçimde imgelenmiş savaş filmini izlerler. Ancak bu izleme süreci meta kültürünün bir parçası olarak tüketim odaklı, seyirciyi büyüleyen yapıda biçimlenmektedir (Aktaran: Ongan, 2014, s. 53). Toplumsal kültürün yeniden üretildiği sinema yapıtları profesyonel ve evrensel bir biçimde pazarlanmaktadır. Büyük bütçelere sahip yapımlar tarafından genellikle orta ve düşük gelirli bireylerin tüketimi için bu filmler üretilmektedir. Bu nedenle de klasik bir anlatı yapısı sunan popüler sinema genel kitleye hitap eden, izleyici tarafından kolay anlaşılabilir bir iletişim stratejisidir (Gök, 2019, s. 50). Üretilen sinema anlatıları her yaş, kültür, cinsiyet ve eğitim seviyesine hitap etmektedir. Popüler sinema bunu yaparken de mekânı izleyicinin dikkatini canlı tutmak amacıyla bir görsel yoğunluk biçiminde tasarlanmaktadır. Bu görsel yoğunluğu sinemasal mekânla bütünleştirirken teknolojik yenilikleri kullanmanın yanı sıra ışık, renk, gösterişli dekorlarla sağlamaktadır.

Ana akım sinema anlatılarında mekân tasarımı filmin konusu ve türüne göre kolay okunmasına yardımcı olacak biçimde şekillenmektedir. Aktarılmak istenen ileti ve varsa anlatının alt metinleri mekânın da yardımcı unsur olmasıyla gerçekleşmektedir. Mekânın bu yönünü Yıldırım ve Demirarslan, bir manipülasyon tekniği olarak ifade etmektedir (Yıldırım, 2020, s. 70). Özellikle bilim kurgu/fantastik film türünde sıklıkla kullanılsa da klasik sinema anlatılarında manipülasyon teknikleri perspektif ya da kamera açılarıyla karşımıza çıkmaktadır. Popüler sinemanın bu teknikleri kullanma nedenleri daha önce de söz edildiği gibi hem istenilen mesajın iletilmesinde yardımcı bir unsur olması hem de genel izleyici kitlesinin ilgisini filmde tutmak adına görsel bir illüzyon yaratmaktır. Söz konusu illüzyonu yaratmak için mekân tasarımı ve mizansenden yararlanılmaktadır.

2.3.1. Mizansen

Mizansen, kamera çerçevesi içerisinde bulunan obje ve bireylerin düzenlenmesi anlamına gelmektedir. Bu düzenleme içerisinde dekor, kostüm, makyaj, set tasarımı, ışık ve karakterlerin konumları dahil olmaktadır (Ryan, Film Çözümlemesine Giriş, 2012, s. 17). Mizansen, bir imge sanatı olarak ifade edilmekte ve kurgu da kurulan bu imgeyi izleyiciye sunmaktadır. Çekim esnasında uzun çekimlerin kullanılması mizansenin ortaya çıkarmaktadır. Söz konusu uzun çekimlerden de mizansen ve kurgu aracılığı ile imgeler netlik kazanmaktadır. Mizansen, dramatik yapının unsurlarını görünür kılmak için gereklidir (Yılmaz E. , 2011, s. 276). Mizansen, film yapımında önemli bir rol oynamakta ve izleyiciye hikâyeyi anlatma şeklini etkilemektedir. Bir sahnenin nasıl çekileceği, nasıl kurgulanacağı ve nasıl sunulacağı mizansenlerin belirlenmesiyle şekillenmektedir. Bu nedenle, mizansenin doğru bir şekilde kullanılması, izleyiciye istenen duygusal etkiyi verebilme ve hikâyenin akışını sağlama açısından büyük öneme sahip olmaktadır. Mizansen yaratılırken geçmişten bugüne ışık kullanımının çeşitlenmesi, filmin renk tonlarının seçimleri, ilgi çeken dekorlar kullanılmasından faydalanılmaktadır. Gelişen teknoloji ile de günümüzde özellikle popüler sinemada görsel efektler de mizansene yardımcı bir unsur olarak yaygın biçimde kullanılmaya başlanmıştır.

2.3.1.1. Işık

Işık kullanımı sinemanın ilk ortaya çıktığı yıllardan bugüne sinematografik bağlamda olmazsa olmaz unsurlardan biridir. Sinemada ışık hem teknik açıdan zorunlu hem görüntü estetiği oluşturmada yardımcı bir unsur hem de mekânda anlam yaratmak için kullanılan önemli bir unsurdur. Sahnelenen görselin dramatik etkisinin yaratım sürecinde ışığın yönlendirilmesi büyük rol oynamaktadır. Kadraj içerisindeki aydınlık ve karanlık alanların düzenlenmesi sahne kompozisyonunun yaratılmasına yardımcı olmaktadır. Kompozisyon içerisinde aydınlatılmış olan alan izleyicinin ilgisini çekerken karanlıkta bırakılmış alan da ayrıntıları gizleyebilmektedir ve izleyicinin ekranda neye bakacağını ışık belirlemektedir (Bordwell D. &., 2009, s. 124). Işık ve aydınlatma sinema mekanının atmosferini yaratmanın yanı sıra seyircinin zaman, mevsim ve kahramanın duygu durum halini anlamlandırabilmesi için bir araçtır. Sözen ve Dayı'nın aktarımına göre mizansen içerisindeki en önemli unsur "ışığın draması ve serüveni"dir

(Aktaran: Sözen, 2013, s. 33). Çeşitli aydınlatma yöntemleriyle sinematik anlatının etkileme gücü artmaktadır. Söz konusu olan etki, seyircinin psikolojik ve estetik açıdan anlatı içersine dahil olmasını sağlamaktadır.

Sinemanın ilk dönemlerinde ışığın önemini fark eden öncü isim D. W. Griffith olmuştur. Griffith, kontrast ışık kullanımı ve farklı ışık yoğunluklarını yaratıcı bir biçimde kullanarak görsel olarak yeni bir evren oluşturmayı başarmıştır. Sinemanın ilerleyen dönemlerinde de kullanılacak olan alt açılı aydınlatma ve arka aydınlatma yöntemlerini de ilk defa kullanan isim olmaktadır. Ortaya çıkan ışık kullanım biçimleri ve bunun sonucunda yaratılan dramatik etki günümüzde de geçerliliğini sürdürmektedir. Yönetmen, ışık tasarımına karar verirken bu dramatik etkiyi de göz önünde bulundurmaktadır. Sinema anlatısının biçimine uygun bir yapıda ambiyans tasarlanmaktadır. Bu nedenle de ışık kaynağının niteliği, ışığın yönü ve renk tonu seçimi doğru bir biçimde seçilmektedir (Sözen, 2013, s. 34).

Sinemada ışığın kullanım biçimlerini belirlemek için resim sanatından da faydalanılmaktadır. Bu bağlamda öncü görülen en önemli isim de Rembrandt olmaktadır. Tablolarında nesnelere ışığı pasif olarak yansıtmaktadır. Ancak aynı zamanda nesnelere kendisi enerji yansıtan bir ışık kaynağı olmayı başarmaktadır. Aydınlatılan nesne resimlerdeki asıl gösterilmek istenen kaynak haline gelmektedir. Rembrandt'ın ışık kullanım tekniklerinden "chiaroscuro aydınlatma" sinemada en sık kullanılan yöntemlerden biri olmaktadır. Bu aydınlatma türü ışık-gölge zıtlığıyla elde edilmektedir. Hem kompozisyon içerisindeki nesneye hem de anlatı mekânına derinlik kazandırmaktadır. İzleyicinin odağını bir konu üzerinde toplamasına yardımcı olması nedeniyle de hikâyenin anlaşılmasına vurgu sağlamaktadır (Bayram, 2009, s. 125, 127). Bu sayede sinematik anlatıda görsel bağlamda etkili sahneler yaratılmakta ve dramatik tonlar ön plana çıkarılmaktadır. Işık-gölge kontrastı filmi daha derinlikli ve izleyici açısından etkileyici bir hale getirmektedir.

Işığın teknik yönden kullanma zorunluluğu dışında, aydınlatmanın işlevleri dört biçimde karşımıza çıkmaktadır: Bunlardan birincisi dikkati yönlendirme olarak tanımlanan ışığın belirli bir yerde yoğunluğudur. Ön planda olması istenilen objelere aydınlatılmış, sahnenin geri kalan kısmı ise görece daha az aydınlık durumdadır. Seyircinin ön planda olanı takip etmesini sağlamaktadır. İkincisi ışığın nesnelere

biçimini belirginleştirme özelliğidir. Nesnenin dokusu, diğer nesnelere ilişkisi ve perspektifi ışığın yönlendirilmesiyle ortaya çıkmaktadır. Üçüncüsü mekânı anlamlandırma ve tanıma işlevidir. Işığın doğal ya da yapay olması farketmeksizin mekânın şekli, mekândaki nesnelere ve kişiler arası mesafe ışık aracılığı ile sağlanmaktadır. Son olarak ışığın işlevlerinden dördüncüsü ise ilişkileri düzenleme olarak isimlendirilebilmektedir. Aktarılan anlatının dramatik etkisi ve duygusu ışık ile tasarlanmaktadır (Sözen, 2013, s. 36). Sinemasal anlatılarda aydınlatma yaklaşımları Çağıl ve Kılınc'ın Mükerrerem'den aktarımına göre iki şekildedir: doğal ışık ve psikolojik aydınlatma. Doğal ışık, güneş ışığı, ay ışığı ya da bu ışık kaynaklarını taklit eden doğal görünümlü ışıkların sahnenin çekiminde kullanılmasıdır. Doğal ışık ya da bunu taklit eden ışık kaynakları zamanı ve mekânı gerçek haliyle aktarmaktadır. İkincisi ise ışığın, anlatıyı destekleyen mekân ve kahramanın duygu durumunu ortaya çıkaran psikolojik aydınlatmadır. Dramatik etkiyi artırmak için yönetmenin tercihinine göre, mizansen içerisinde belirli noktaların aydınlatılması, gölge ve karanlık kısımların da kadraja alınması, kontrast yaratma gibi biçimlerde kullanılarak izleyicide görsel bir etki bırakmaktadır (Aktaran: Çağıl, 2021, s. 66). Işıklandırma oluşturulurken belirli temel ilkelere bağlı kalınmaktadır; Yan ve arkaya ışık kaynağı koyulacaksa basık bir ışık elde etmemek için dikkatli kullanılması gerekmektedir. Kontur, sıyrılan ışık ve arka fon ışığı kullanılarak karakterin üç boyutlu görünümü elde edilmelidir. Sahneyi biçimlendirmek ve dramatik etkiyi artırmak için gölgelerin de sahne içerisinde değerlendirilmesi gereklidir. Işıklandırma ve pozlama kompozisyonundaki tüm renkler ortaya çıkarak biçimde oluşturulmalıdır. Karakterler, sahne gerisi yönünden aydınlatılmalıdır ve doku yaratmak için de uygun ışık kaynakları ve filtreler kullanılmalıdır (Brown, 2014, s. 116). Işığın sinematik anlatıdaki yukarıda söz edilen işlevlerinin doğru bir yapıda seyirciye aktarılabilmesi için kullanılan çeşitli biçimleri vardır. Birden çok ışık kaynağı kullanarak istenilen etki yaratılmaktadır. Bunlar “üç nokta aydınlatma” ve “dört nokta aydınlatma” tekniğidir. Üç nokta aydınlatma, üç farklı ışık kaynağı kullanılması nedeniyle bu şekilde adlandırılmaktadır. Bu kaynaklar; ana ışık kaynağı, dolgu ışık ve arka ışık olarak açıklanmaktadır. Ana ışık kaynağı kadrajdaki nesnenin görünür olmasını sağlayan, güçlü gölgeler oluşturan ve mekânın aydınlık olmasına neden olan ışıktır. Işığın konumu kadrajdan nesneye bakıldığında önde ve yukarıda olmalıdır. Bu konumlandırma ayrıca kadrajdaki kahramanın göz çukurunu ve elmacık kemiklerini

detaylı biçimde görünür hale getirmektedir (Gökçe, 1997, s. 105). Dolgu ışık kaynağı, ana ışık sonucu meydana gelen keskin gölgeleri yumuşatan ve ana ışığa göre daha düşük yoğunlukta bir kaynaktır. Kameradan nesneye bakıldığında daha açılı bir biçimde konumlandırılmaktadır. Son olarak arka ışık ise nesnenin ya da kahramanın iki boyutlu görünmemesini ve derinlik ilişkisini oluşturan ışık kaynağıdır. Nesnenin/kahramanın tam arkasından ya da arka üst kısmına konumlandırılmaktadır. Dört nokta aydınlatmada ise bunlara ek olarak fon ışık da kullanılmaktadır. Kahramanın arkasında bulunan fonun sinematik anlatı içerisinde önemli olduğu durumlarda ortaya çıkmasını sağlamaktadır, ayrıca mekânda var olan gölgeleri de yok etmektedir.

Popüler sinemada yani klasik Hollywood anlatılarında üç nokta aydınlatma biçimi sıklıkla kullanılmaktadır. Gölgelerin minimum düzeyde oluşması ve sahneye üç boyutlu etki kazandırmak için derinlik sağlaması da sıklıkla kullanılmasının nedenlerini oluşturmaktadır (Butler, 2011, s. 35). Popüler sinemada ışık sadece gölgelerin azaltılması ve nesneyle fon arasında derinlik oluşturması için kullanılmamaktadır. Bunun yanı sıra izleyicide gerçeklik algısı yaratmak ve kadraj içerisinde görsel bir yoğunluk oluşturmak için de kullanılmaktadır. Görsel aşırılık oluştururken amaç, seyircinin ilgisini canlı tutmak olması nedeniyle aydınlatma kullanımı da yoğun biçimde olmaktadır. Örneğin Edgar Wright'ın yönettiği 2010 yapımı "*Scott Pilgrim vs. the World*" (Scott Pilgrim Dünyaya Karşı) filmde yoğun kullanılan ışık kaynaklarıyla seyircinin ilgisini çekecek biçimde bir illüzyon oluşturulmaktadır. Filmin pek çok sahnesinde görsel efektlerden de destek alınarak görsel bir yoğunluk oluşturulmaktadır. Seyirci film boyunca ışık aracılığı ile sağlanan görsel bombardımandan kaçamamaktadır.

Resim 2.10. Scott Pilgrim vs. the World (2010)



Kaynak:



Kaynak:

2.3.1.2. Renk

Sinemada renk kullanımı ilk olarak 1908’li yıllarda gerçekleşmektedir. Mucit George Albert Smith tarafından icat edilen “kinemacolor” sistemi, siyah beyaz filmlerin akışında filmin ön kısmına kırmızı-yeşil filtrelerle renk oluşturulmasını sağlamaktadır. Geliştirilen bu sistem 1914’lü yıllara kadar kullanılmış olsa da 1915 yılında kurulan “Technicolor Film Şirketi” sinemaya renk işleme yöntemini dahil etmiştir ve bu yöntem de 1952’li yıllara kadar sinemada en çok kullanılan renk işleme yöntemi olmuştur (Karakoç, 2008, s. 18). Sinemada renk kullanımının birincil nedeni gerçeklik etkisini sağlamaktır. Bu nedenle de renkler ilk olarak sinemada doğayı taklit edecek biçimde kullanılmaktadır. Ancak zamanla bu kullanım biçimi çeşitlenerek günümüzde izleyicinin ilgisini canlı tutmak için bir anlatım aracı olarak kullanılan yöntem dönüşmektedir. Sinemada renk kullanımının tarihsel süreç içerisinde gelişimi dört aşamada incelenmektedir. Bunlardan ilki olan “resimsel renk” sinema anlatısında oluşturulan renklerin bir resim tablosu gibi filme aktarılmasıdır. İkincisi “tarihsel renk” belirli bir tarihi dönem içerisinden seçilen renklerle kompozisyon oluşturulmasıdır. Üçüncü olarak “sembolik renk” olarak isimlendirilen gelişim, renklerin temsil ettiği duygular üzerinden anlatılan filmlerdir. Örneğin kırmızı renk; aşk, tutku, öfke ile ilişkilendirilirken mavi renk sakinlik, huzur ve üzüntüyü temsil etmektedir. Son olarak dördüncüsü “psikolojik renk” ise renklerin izleyicilerde oluşturduğu psikolojik izler olarak tanımlanmakta ve kullanılmaktadır (Onaran, 1986, s. 46).

Sinematik anlatılarda anlatıya uygun renk seçimi estetik bir algı da oluşturmaktadır. Renk estetiği de Koca’nın aktarımına göre üç yaklaşımla açıklanmaktadır. Bunlar rengin izlenim etkisi, duyguları aktarma yeteneği ve renklerin sembolik anlamlarıdır (Koca, 2019, s. 231). Bu yaklaşımlar anlatı içerisinde genellikle bütünleşik olarak karşımıza çıksa da bazen anlatıda tek bir yaklaşım görülmektedir. Renklerin tercih edilme biçimi hem yönetmenlere hem de filmin senaryosuna göre değişiklik göstermektedir. Yönetmenin renk tercihleri; kültürel arkaplanına ve sanatsal görüşüne göre değişmektedir. Yaratılan anlatı içerisinde mekâna duygu eklemek, atmosfer ve tema oluşturmak için ayrıca kahramanın duygu durum değişimlerinin seyirciye aktarımını renk tercihleri kolaylaştırmaktadır. Bu durumun seyirci algısına yansımaları da

benzer biçimde deęişiklik göstermektedir. Bu nedenle de filmin renk spektrumu seçilirken izleyici de göz önünde bulundurulmalıdır.

Bir film oluşturulurken yönetmen, anlatının aktaracağı iletiye uygun renk paleti seçmektedir. Bunun nedeni de renklerin doğru bir görsel estetik yaratmasıdır. Ancak bazı anlatılar için palet sistemi doğru bir yöntem olmamaktadır, anlatıya baęlı olarak renk kontrastı da tercih edilmektedir. Kontrast renklerin kullanılması anlatının dramatik etkisini artırmaktadır. Bazı sinematik anlatılarda renk geçişleri zaman ve duygu deęişimini ifade etmektedir. Örneğin sahnenin başında sıcak ve canlı renkler tercih edilip devam eden sahnelerde soęuk ve soluk renkler tercih edilebilmektedir. Bu durum karakterin ya da olayların deęişimini ifade etmek için kullanılmaktadır. Renk kullanımı ışık kullanımı ve kurguda renk deęişimlerinin yanı sıra filtrelerle de deęiştirilmektedir. Örneğin sarı ya da kahverengi filtre geçmiş dönemde yaşanan olayları anlatmaya yardımcı olurken gri ya da soęuk renkler distopik ortam yaratmayı kolaylaştırmaktadır. Sinematik anlatılarda renk kullanımını Karakoç'un şu şekilde ifade etmektedir:

“Hemen her film, içinde gizli bir renk teması barındırır. Fark etmek bazen çok kolay, bazen de bir hayli güç olabilir. Ancak renklerin algınıza olan etkisini hissedebilmeniz için filmleri bu farkındalıkla izlemenize gerek yoktur. Onlar görevlerini yapıp algınıza sızarken sizden onay beklemeyeceklerdir.” (Karakoç, 2008, s. 18)

Popüler sinemada da renk kullanımı, yukarıda yazılanlar göz önünde bulundurularak önemli yer tutmaktadır. Özellikle anlatıda görsel yoğunluk yaratmak için renk kullanılması ilgi çekici görsel bir algı ve yoğun duygusal etki oluşturmaktadır. Popüler sinema anlatılarında renk ile yaratılan evrende oluşan görsel bombardımandan izleyici bu nedenle kaçmamaktadır. Örneğin Dario Argento'nun 1977 yapımı filmi “*Suspiria*” aşırı renkli bir görsel estetięe sahiptir. Renkli bir film olarak yapılmasının nedeni de sinemasal mekândaki atmosferin izleyiciye aktarılmasını sağlamaktır.

Resim 2.11. *Suspiria* (1977)



Kaynak:

2.3.1.3. Dekor

Sinematik anlatının geçeceği mekân içerisinde dekor vazgeçilmez unsurlardan biridir. Hikâyenin anlatımında ve karakterlerin dünyasının oluşturulmasında mizansene uygun dekor yaratımı önemli rol oynamaktadır. Dekor, gerçek mekânlarda ya da sinematik anlatı için kurulmuş kurgusal mekânlarda yapılan düzenlemeleri tanımlamaktadır (Aktaran: Kale, 2019, s. 23). Sinematik anlatılarda dekor ön planda olabilmektedir. Sadece karakterlerin içerisinde var olduğu mekânlar olarak görülmesinden ziyade dramatik anlatıya aktif bir biçimde katkı sağlamaktadır (Bordwell D. &, 2008, s. 115). Dekorlar dizayn edilirken anlatıyla bağıntılı olarak dramatik etkiyi artıracak biçimde tasarlanmaktadır. Bazı sinematik anlatılarda dekor olmaksızın dış mekânda çekimler yapılmasının yanı sıra özellikle popüler sinemada stüdyolarda dekor kurularak çekim yapılmaktadır. George Méliès'e göre filmin stüdyoda çekilmesi yönetmeni özgür kılmaktadır. Méliès'in bu düşüncesinden de yola çıkarak pek çok klasik anlatıda stüdyo içerisinde dekor kullanımı tercih edilmektedir. Örneğin Sergei Eisenstein'in 1944 yapımı "*Ivan Grozny*" (Korkunç Ivan) filminde çarın sarayını özgün bir dekor aracılığı ile yaratmıştır (Özçınar, 2010, s. 54).

Dekor sinemada kullanılırken etki yaratım sürecinde önemli bir yer tutmaktadır. Bir mekâna anlatının ruhunu dahil etmek için dekordan yararlanılmaktadır. Dekor tercihleri seyirciyi anlatının geçtiği mekâna taşıyarak gerçekçi bir atmosfer oluşturmaktadır. Dekorun mekân içerisindeki düzenlenme biçimi ve kullanılan eşyalar seyirciye karakter hakkında ipuçları vermektedir. Bu nedenle de karakterin ruh halinin çözümlenmesinde dekor yardımcı olmaktadır. Bazı sinematik anlatılarda dekor, olay örgüsünün ilerleyişine katkıda bulunmaktadır. Örneğin bir cinayet filminde bir olay yeri

sahnesindeki detaylar seyircinin olayı çözümlemesine ve karakterle özdeşleşmesine neden olabilmektedir. Daha önce söz edilen filmin renk paletine uygun dekor inşa edilmesi anlatıda işlenen bir tema varsa o temanın öne çıkmasına neden olmaktadır. Bu durum da anlatının içerdiği temanın izleyici tarafından kolayca anlaşılmasına neden olmaktadır. Kale'nin aktarımına göre Anne Souriau mekânın anlam kazanmasında dekorun üç görevi olduğunu ifade etmektedir: dekoratif işlev, sınırlandırıcı işlev sembolik işlevdir. Bunlardan birincisi olan dekoratif işlev, mekânın görsel estetik algısını oluşturmaktır. İkinci olarak sınırlandırıcı işlev filmin hangi mekânda, hangi zaman içerisinde geçtiğini izleyiciye aktarmaktadır. İzleyici sınırlı bilgiye sahip olduğu için mekânı anlamlandırmakta zorluk çekmeyecektir. Üçüncü olarak sembolik işlev ise sahnede sadece mekânın gösterilmesiyle anlatılamayacak kadar karmaşık olan olayların dekor aracılığı ile anlatılmasıdır (Aktaran: Kale, 2019, s. 23). Söz konusu olan bu işlevler aracılığı ile de sinema anlatıları kendine has bir biçimde izleyiciye aktarılmaktadır.

Dekor, sinema anlatılarında hikâye anlatımının, karakter gelişiminin, atmosferin oluşturulmasının ve görsel ifadenin önemli bir parçasıdır. Doğru dekor seçimi, seyirciyi hikâyenin içine çeker ve seyircinin film deneyimini zenginleştirir. Bu nedenle de popüler sinemada dekor yaratımına oldukça önem verilmektedir. Gösterişli ve abartılı dekorasyonlarla seyircinin görsel algısını filmde tutmak esas amaç olmaktadır. Görsel yoğunluğun dekorla sağlandığı filmlere örnek olarak Sofia Coppola'nın 2006 yapımı "Marie Antoinette" filmi gösterilebilir. Filmde dönemin büyüklüğünü yansıtan gösterişli ve abartılı dekorlar, kostümler kullanılmıştır. Saray yaşamı ve lüks aksesuarlarla yaratılan sahnelerde izleyici mekânı fon olarak görse bile dikkat çekici detaylarla dolu olması nedeniyle görsel bir aşırılığa maruz kalmaktadır.

Resim 2.12. *Marie Antoinette* (2006)



Kaynak:

2.3.1.4. Görsel Efekt

Sinemanın tarihsel süreci incelendiği zaman, anlatı dilinin kurgu, ses, ışık ve dekorlarla güçlendiği görülmektedir. Ancak zaman içerisinde gelişen teknoloji ile görsel efektlerin de sinemaya dahil olmasıyla anlatı dili daha da güçlü bir hal almaktadır. Görsel efekt teknolojisinin sinemaya ilk adapte edildiği yıllarda daha çok analog olarak tanımlanabilecek efektler kullanılmaktadır. Bunu yaparken kurgu, ses efektleri ve yönetmenin farklı çekim açılarıyla bir illüzyon yaratılmaktadır. Zamanla görsel efekt kavramı gelişerek bilgisayar ortamında hazırlanan hale dönüşmüştür ve sinemada bunların kullanım sıklığı gittikçe artmaktadır. Görsel efekt kavramı ilk kez “fotografik özel efekt” olarak adlandırılmıştır. Televizyonun yaygınlaşmasıyla birlikte de canlı yayınların başlamasıyla “elektronik efekt” ismini almış ve televizyon içeriklerinin kurgu sürecinde uygulanan değişiklikler “video efekt” olarak ifade edilmiştir. Zamanla bilgisayarın sinema pazarında yaygın kullanılmasıyla da “dijital efekt” kavramı haline dönüşmüştür. Günümüzde yapılan isimlendirme ise dijital ortamda tasarlanan ya da görüntüleri düzenlenen işlemlere “görsel efekt” (*visual efekt/VFX*) olarak ifade edilmektedir (Aktaran: Kozan, 2021, s. 39). VFX teknolojisi; olağanüstü dünyalar, fantastik yaratıklar, büyü ortamlar ve çarpıcı sahneler gibi görsel açıdan etkileyici unsurların yaratılmasına olanak tanır. Bu da izleyicinin hayal gücünü harekete geçirir ve filmle yaratılan illüzyona bağlanmasına neden olmaktadır. Görsel efektler, hikâyenin anlatılmasına yardımcı olan unsurlardan biri olmaktadır. Karmaşık olay örgüleri ve Kozan’ın da ifade ettiği gibi zor çekilen sahneler daha etkileyici bir şekilde aktarılmaktadır (Kozan, 2021, s. 40). Mekânsal bağlamda da filmin atmosferinin oluşturulmasında önemli rol oynamaktadır. Örneğin fantastik bir filmde fütüristik tasarımlar ya da antik dönem filminde canlandırılan mekânların gerçeklik hissi izleyiciyi filmin evrenine dahil etmektedir.

Sinemada sıklıkla kullanılan görsel efektler farklı biçimlerde gerçekleştirilmektedir. Bunlar; CGI, setin uzatılması (*Set extension*), hareket eşleştirme (*Matchmoving*), Yeşil perde tekniği (*Green screen blue box*), warping and morphing, bullet time shots (*Flow motion*), kalabalık kopyalama (*Crowd duplication*), atmosfer etkisi (*Atmosferics*), rotoskop (*rotoscoping*), tel kaldırma (*Wire removal*) ve sahne kurtarımı (*Scene salvage*) olarak isimlendirilmektedir.

1970’li yıllarda bilgisayar ortamında hazırlanabilen çeşitli teknolojik gelişmeler ortaya çıkmıştır. Sinema adına bu gelişmelerin en önemlisi CGI teknolojisi olmaktadır. CGI, bir sahnenin tamamının bilgisayarda yaratılmasına ya da çekilmiş olan görüntünün üzerinde değişiklik yapılarak yeni anlamlar taşımaya olanak sağlayan bir teknolojidir (Kozan, 2021, s. 38). Kahramanların sahnesi çekilmekte, mekân ise bilgisayar ortamında post prodüksiyonda dahil edilmektedir. Örneğin 2018 yapımı Anthony Russo ve Joe Russo’nun yönettiği “*Avengers: Infinity War*” (Yenilmezler: Sonsuzluk Savaşı) filmi bu şekilde çekilmiştir.

Resim 2.13. Avengers: Infinity War (2018)



Kaynak:

Diğer bir görsel efekt kullanım tekniği ise setin uzatılması (*set extension*) tekniğidir. Özellikle set maliyetinin azaltılması için tercih edilmektedir. Tiryaki’nin aktarımına göre dekor oluşturulurken yapının bir kısmının inşa edilip, sahnede görünecek diğer kısımların bilgisayar ortamında yaratılmasıdır. Yaratılan dijital mekân kamera açıları, ışık ve renk ayarlarının biçimlendirilmesiyle ham görüntünün üzerine konumlandırılmaktadır. Çekimi yapılmış bir sahnenin mekânının sonradan değiştirilmesi ya da daha geniş bir alan gibi gösterilmesi sinematik anlatının düşük bütçeye mâl olmasının yanı sıra hız açısından da önemlidir (Tiryaki, 2021, s. 28). Bu nedenle düşük bütçeli sinema yapıtlarında ve dizilerde kullanılmaktadır. Bu tekniğe örnek olarak 2009-2016 yılları arasında yayınlanmış, yaratıcıları Andrew Lenchewski ve John P. Rogers olan komedi drama dizisi “*Royal Pains*” verilebilir. Görsel 14’te öncesi ve sonrası verilen dördüncü sezon sahnesinde arkadaki bina ve ağaç yerine, uzaktan blurlu görünen bir sahne eklenmiştir.

Resim 2.14. *Royal Pains* (2012)



Kaynak:

Görsel efekt tekniklerinin önemli bir türü olan hareket eşleştirme (*matchmoving*) ise kamera hareketleriyle canlı olarak kaydedilmiş aksiyon görüntülerine bilgisayar ortamında oluşturulmuş görsellerin entegre edildiği bir yöntemdir. Bu tekniğin en önemli avantajı filmlerin üretim aşamasında hikâyeyi izleyiciye aktarmanın alternatif yollarını sunmuş olmasıdır (Dobbert, 2005, s. 1). Hareket eşleştirme tekniği kullanılırken, sahne içerisinde yer alan referans noktaları kılavuz haline getirilir, bir veri oluşturulur. Elde edilen verilerle üç boyutlu modellemeler yaratılır ve bu sayede iki görsel üzerinde derinlik algısı sağlayan kamera hareketi meydana getirilmiş olur (Aktaran: Kozan, 2021, s. 49). Görüntü içerisindeki nesnenin hareketi dijital ortamda izlenerek referans noktalar elde edilir. Bu referans noktaları da gerçek çekimlerdeki mekânın yapısı, rengi ve dokusuyla eşleştirilir. Yapılan bu eşleştirme sonucunda gerçekçiliği artıran bir üç boyutlu yapı ve derinlik algısı oluşturulmaktadır. Hareket eşleştirme ile sinema anlatısının izleyici açısından sürükleyici olmasına neden olmaktadır.

Resim 2.15. Matchmoving Tekniği Uygulaması



Kaynak:

Fotoğraf, sinema gibi pek çok alanda kullanılan diğerk bir görsel efekt tekniğı de yeşil perde (Green screen blue box) tekniğıdir. 1930’lu yıllarda ilk defa negatif filmlerde kullanılan bu teknik 1940’lı yıllarda gösterime giren Directors Ludwig Berger, Michael Powell ve Tim Whelan’ın yönettiğı Bağdat Hırsız (The Thief of Baghdad) filminde ilk defa sinemada kullanılmıştır. Mavi ya da yeşil bir fonun/perdenin/odanın önüne anlatının kahramanı ya da filmde kullanılacak olan nesne konumlandırılır, bu şekilde çekim yapılır. Daha sonra post prodüksiyonda arka plandaki yeşil ya da mavi kısım silinerek anlatıya uygun yer/mekân yerleştirilir (Zinderen, 2012, s. 49). Perde renklerinin yeşil ya da mavi olmasının spesifik nedenleri bulunmaktadır. Mavi rengin kullanılma nedeni gerçek yaşamda ve insanların ten renklerinde en az var olan renk olmasıdır. Yeşil renk ise kameraların bu rengi güçlü bir ton olarak algılaması ve diğerk sahnelere göre daha düşük miktarda aydınlatma kullanılmasına neden olmasıdır (Aktaran: Kozan, 2021, s. 48). Sonuç olarak, yeşil ve mavi perde tekniğı, sinema filmlerinde ve televizyon prodüksiyonlarında gerçekçi olmayan veya hayalî mekanların veya olayların oluşturulmasını kolaylaştıran bir araçtır. Bu teknik, daha fazla esneklik, yaratıcılık ve maliyet tasarrufu sağlamaktadır. Hollywood sinemasında görsel yoğunluğun abartılı bir biçimde kullanılmasına da olanak tanımaktadır, çünkü mekân, zaman, karakter sınırlaması olmaksızın istenilen hikâyenin anlatılmasına fırsat tanımaktadır. Örneğın Noam Murro’nun yönetmenliğini yaptığı 2014 yapımı “300: Rise of an Empire” (300: Bir İmparatorluğun Yükseliş) filminde görsel yoğunluk mekânsal bağlamda yeşil perde tekniğı ile sağlanmışır. İzleyici sahnenin her yerindeki doluluğundan kaçamamaktadır.

Resim 2.16. 300: Rise of Empire (2014)



Kaynak:

Warping and morphing tekniđi ise iki ařamalı bir tekniktir. Warping ařamasında gorseldeki seřilen bir bolumun buyutulup kucultulmesi ya da yana yatırma işlemleri gerçekteştirilir. Göz řeklinin buyutulmesi, burnun eđik yapılması buna örnek olarak verilebilmektedir. Warping tekniđi uygulandıktan sonra yumuřak bir geřiř yaratılarak morphing (dönüřtürme) tekniđi uygulanır. Birbiri ile bütünleřtirilecek iki görüntünün benzer noktaları oluřması için warping uygulaması, bu benzerlikleri de morphing tekniđi ile birleřtirilerek yeni bir görüntü oluřturulur (Tiryaki, 2021, s. 34). İnsanın vampire dönüřtürülmesi ya da ya yarı insan yarı maymun görünümünün yaratılması bu tekniđe örnek olarak gösterilebilir. Bu tekniđin kullanıldıđı filme örnek olarak 2008 yapımı David Fincher'ın yönettiđi “*The Curious Case of Benjamin Button*” (Benjamin Button'ın Tuhaf Hikayesi) filmi verilebilir. Filmde Brad Pitt hem genç bir karakteri hem de yařlanan bir karakteri canlandırmıřtır. Bu nedenle Brad Pitt'in yüzü ve vücudu üzerinde yoğun bir dijital çalıřma yapılmıřtır. İleri ve geri yařlanma süreçleri için warp ve morphing teknikleri kullanılarak Brad Pitt'in genç hali yařlı hale dönüřtürülmüř ve yařlı hali gençleřtirilmiřtir. Bu efektler sayesinde karakterin dođal yařlanma sürecini, gerçekteçi bir řekilde izleyicilere aktarmak ve gorsel bir deneyim oluřturmak mümkün olmuřtur.

Resim 2.17. *The Curious Case of Benjamin Button* (2008) Warp & Morphing Örneđi



Kaynak:

Gorsel efekt uygulamalarından bir diđeri ise bullet time shot (*Flow Motion*) tekniđidir. Hareketsiz bir gorselin etrafında bulunan tempolu kamera hareketleri olarak kısaca tanımlanmaktadır. Bu efekt teknik bilgi ve dikkat gerektiren zor bir yöntem olmaktadır. Still camera (fotođraf makinesi) kullanılır ve bu makineler sinema anlatısındaki konuyu 360 derece kapsayacak řekilde konumlandırılır. Daha sonra bilgisayar ortamında

“compositing” (Öğelerin aynı sahnenin parçaları olduğu yanılsamasını yaratmak için ayrı kaynaklardan gelen görsel öğeleri tek görüntülerde birleştirme işlemi) yapılır ve anlatıdaki konunun yavaşlatılmasıyla slowmotion etkisi yaratılmaktadır. Bu işlemlerin sonucunda görüntüde zaman donuk ama kameralar anlatıdaki konunun etrafında dönmüş hissiyatı vermektedir (Aktaran: Tiryaki, 2021, s. 35). Bullet time shot tekniğinin efektif kullanımı ilk defa 1999 yılında Lana Wachowski ve Lilly Wachowski'nin yönetmenliğini yaptığı “*The Matrix*” filminde kullanılmıştır. Filmde bullet time shot tekniği kullanılmasının yanı sıra green box tekniği de tercih edilmiştir.

Resim 2.18. *The Matrix* (1999) Bullet Time Shot Tekniği Uygulaması



Kaynak:

Görsel efektlerden yaygın kullanılan yöntemlerden biri de crowd duplication (*kalabalık kopyalama*) tekniğidir. Geçmiş dönemlerde bu tekniğe benzer olarak büyük panolara toplulukların çizimlerinin yapılması ve uzaktan çekimiyle gerçekleştirilmekteydi. Ancak gelişen teknoloji ile kalabalık görüntünün sağlanması bilgisayar ortamında kolaylıkla yapılmaktadır. Sinema anlatısı içerisinde kalabalık çekilmesi gereken bir sahne varsa (savaş, spor etkinliği vb.) gerçek kalabalık oluşturmadan, kısıtlı kalabalığın dijital ortamda sayısının artırılarak filmde gerçek bir kalabalık varmış hissi uyandırmayı sağlayan bir yöntemdir (Aktaran: Tiryaki, 2021, s. 37). Crowd duplication işlemi eğer kullanılacaksa beraberinde başka görsel efektlerin de kullanılması gereklidir. Yeşil perde, hareket izleme, maskeleye ve renk düzeltmeleri gibi teknikler de beraberinde kullanılmaktadır. Bu tekniğe örnek olarak Peter Jackson'ın yönettiği 2002 yapımı “*The Lord of the Rings: The Two Towers*” (Yüzüklerin Efendisi: İki Kule) filmi gösterilmektedir. Görsel yoğunluk bağlamında da filmin bu sahnesinde izleyici kadrajdaki her kısmın doluluğunu görmektedir.

Resim 2.19. The Lord of the Rings: The Two Towers (2002)



Kaynak:

Diğer bir görsel efekt tekniği olan atmosfer etkisi (*atmosferics*) ise anlatının içeriğini olan mekânlarda istenilen hava durumu, duman, sis, ışık huzmesi ve lens flare gibi etkilerin dijital ortamda oluşturulmasıdır. Doğada görülen pek çok hava durumunu taklit edebilme yeteneğini yönetmenin isteğine sunmaktadır (Tiryaki, 2021, s. 38). Popüler sinemada görsel yoğunluk bağlamında bu teknik incelendiği zaman sahnedeki anlatının güçlü kılınması için kullanılan bir yöntem olmaktadır. Filmin dramatik etkisini de artıran bir yöntem olmaktadır. 2020 yapımı, Frank Miller, Tom Wheeler'in yaratıcısı olduğu bir Netflix serisi olan "*Cursed*" dizisinde pek çok görsel efektin kullanılmasının yanı sıra atmosfer etkisi yönteminden de yararlanılmaktadır. Dizideki fırtınalı ve bulutlu hava bu efekt aracılığı ile elde edilmektedir.

Resim 2.20. *Cursed* (2020) Atmosfer Etkisi Örneği



Kaynak:

Görsel efekt tekniklerinden biri olan rotoskop yöntemi ise geçmiş dönemlerde geliştirilmiş bir teknik olmaktadır. 1915 yılında Max Fleischer tarafından geliştirilen bu yöntem, Fleischer ve kardeşi Dave Fleisher'in yaratıcısı olduğu "Out of Inkwell" isimli çizgi dizinin karakterlerinden biri olan "Koko the Clown" için kullanılmıştır. Bu tekniğe göre, çekilmiş olan görüntülerin her hareketi el ile çizilerek bir devinim elde etmektedir. Dijital ortamda ise çekilen karakterin programlar aracılığı ile hareketleri kolaylıkla belirlenmekte ve animasyon/çizgi filme hızlı bir biçimde aktarılmaktadır. Rotoskop tekniği, animasyon filmlerinin kolay biçimde üretilmesine olanak tanımaktadır. Bu yöntem Disney tarafından da tercih edilmektedir ve bu yöntemi karakterin hareketlerinin analizi için de kullanılmaktadır (Kozan, 2021, s. 52). Bu görsel efektte en yaygın örnek olarak 1932 yapımı Dave Fleischer'in yaratıcısı olduğu "Minnie the Moocher" çizgi filmi gösterilmektedir. Çizgi filmde caz müzisyeni Cab Calloway'ın dans performansı, bir deniz hayaletinin dansına çevrilmektedir.

Resim 2.21. Minnie the Moocher (1932) Rotoskop Örneği



Kaynak:

Kullanılan görsel efekt yöntemlerinden biri de tel kaldırma (*wire removal*) tekniğidir. Özellikle Asya sinemasında kullanılan bu teknik, karakterin tellerle bağlanmasıyla havada olduğu izlenimini vermektedir. Bu teknik nedeniyle sahnelenmesi zor olan anlatıların (tırmanma, uçma, dövüş sahneleri) üretimi daha kolay olmaktadır (Aktaran: Tiryaki, 2021, s. 41). Örneğin yaratıcısı Malcolm Spellman olan, 2021 yapımı "The Falcon and the Winter Soldier" Falcon ve Kış Askeri dizisinde bu tekniğin örnekleri görülmektedir.

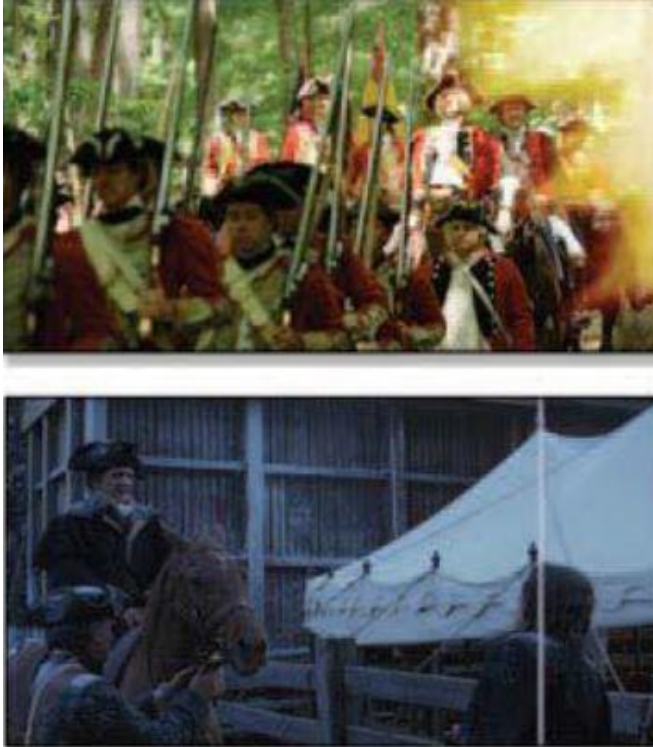
Resim 2.22. The Falcon and the Winter Soldier (2021)



Kaynak:

Görsel efekt tekniklerinden sonuncusu ise sahne kurtarma (*scene salvage*) olarak isimlendirilmektedir. Kayıt esnasında bazen görüntüler üzerinde istenmeyen yansımalar/bozulmalar olmaktadır. Kamera arızası, nemlenme, lens üzerinde farkedilmeyen lekelerin olması gibi nedenlerle hatalı çekimler yapılmaktadır. Bu durumda bilgisayar ortamında ham görüntülerin sorunlu kısımlarının düzeltilmesi işleme sahne kurtarma denilmektedir. Sahne kurtarma yöntemi özellikle sahnelerin tekrar çekilmemesi açısından önemlidir, bu sayede yapımcının yeniden çekim için bütçe hazırlamasına gerek kalmamaktadır (Tiryaki, 2021, s. 43).

Resim 2.23. Hatalı Sahne Örneği (çizik ve ışık hatası)



Kaynak: (Aktaran: Tiryaki, 2021, s. 43)

Popüler sinemada görsel yoğunluk yukarıda da detaylı açıklandığı gibi ışık, renk, dekor ya da görsel efektlerle yaratılmaktadır. Kullanılan yöntemlerle sahnede boş alan bırakılmamakta ve izleyiciyi görsel anlamda manipüle eden bir anlatı oluşturulmaktadır. Köprü'nün de ifade ettiği gibi sinematik anlatılarda imgelem yaratım sürecinde gerçek dünyada deneyimlenemeyen ancak filmlerde görsel/işitsel biçimde yaratılan manipülatif bir dünya ortaya konulmaktadır. Örneğin bu yaratılan dünyayı İngiliz yönetmen Christopher Nolan, zaman ve mekân kırılmaları, rüyalar ve kara delikleri abartılı görsel efektlerle izleyicinin karşısına çıkarmaktadır (Köprü, 2019, s. 246). Popüler sinema anlatılarında çerçeve içerisinde anlam ifade etmeyen her şey kadraj dışında tutulmaktadır. Kadraj içerisindeki her şey de anlatının dramatik etkisini artırmak amacıyla birbiri ile bağıntılı konumlandırılarak anlatının sonunda çözülecek bir düğüm oluşturmaktadır. Yaratılan düğümün asıl amacı da izleyicinin ilgisini canlı tutacak bir anlam ortaya koymaktır. Anlamın da herkes tarafından anlaşılması için dili evrensel yapıda olmalıdır, kültürel kodlamalar, sözsöz ifadeler ve izleyicinin çıkarım yapabileceği görselleri içermektedir (Aktaran: Demir, 2019, s. 577). Popüler sinemada anlatı yaratım sürecinde söz konusu kodlamalar, ifadeler ve görselleri daha efektif kullanmak nedeniyle görsel yoğunluğu sıklıkla kullanılmaktadır. Bu sayede çarpıcı görüntüler oluşturularak izleyici üzerinde güçlü bir etki bırakılmaktadır. Yaratılan etki ile de izleyici; karakterlerle duygusal bağ kurmakta, gerçek dünyada deneyimleyemeyeceği mekânları izleyerek filmin illüzyonuna kapılmaktadır. Ancak görsel yoğunluğun abartılı olması durumunda da izleyicinin dikkati dağılabilmekte ve anlatının yapaylığını algılayarak karakterlerle özdeşleşme problemi yaşanarak, hikâyeden uzaklaşmasına neden olmaktadır. Görsel yoğunluğun abartılı bir biçimde kullanılmasına rağmen, başarılı bir anlatı ortaya koyan popüler sinema filmlerine örnek olarak Anthony Russo ve Joe Russo'nun yönettiği 2018 yapımı "*Avengers: Infinity War*" (Yenilmezler: Sonsuzluk Savaşı) gösterilebilmektedir. Filmin savaş sahnesinde dramatik etkinin en üst seviyede olduğu ve anlatının düğümünün çözüldüğü sahnede kullanılan efektlerle yaratılan görsel yoğunluk fazla kullanıldığı halde anlatıyı başarılı bir biçimde desteklemektedir. İzleyici sahnenin her alanında görsel bir bombardımana maruz kalmaktadır, ancak bu doğru bir şekilde kullanılması nedeniyle izleyicinin ilgisini ve yaratılan dünyaya kapılmasına neden olmaktadır.

Resim 2.24. Avengers: Infinity War (2018)



Kaynak:



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

SANAT SİNEMASI VE LİMİNAL UZAMLAR

3.1. Sanat Sineması ve Mekân

Sinema, ilk günlerinden itibaren olmasa da ilk dönemlerinden itibaren kendine özgü bir anlatı dili oluşturmayı başarmıştır. Lumiere kardeşlerden başlayan bu sanat dalı Méliès ve Griffith'den sonra anlatı dilini daha da geliştirmekte ve hikâye yaratımı konusunda daha yaratıcı bir hal almaktadır. Zaman içerisinde sinemanın dili genişledikçe, sinema hakkında yapılan tartışmalar da artmaktadır. 1920'lerde bu tartışmalar sinemanın sanat dilinin nasıl olması gerektiği hakkında yapılan incelemeler olarak açıklanırken 1940 sonrasında gelindiğinde daha derin bir tartışma konusu olmaktadır. Örneğin 1947'li yıllarda İtalyan yazar ve film eleştirmeni Umberto Barbaro tarafından “yaratıcı yönetmen aracı” olarak sinema tanımlanmakta ve filmin yaratım sürecini bir heykeli şekillendirme ya da ressamın kullandığı fırça olarak tanımlamaktadır. Fransız Yeni Dalga akımının öncülerinden Alexandre Astruc ise, Barbaro'nun düşüncesinden yola çıkarak “*camera-stylo*” düşüncesini ortaya koymaktadır. Bu ifadeye göre; sinemanın anlatı dili kamera aracılığıyla yazılmaktadır. Sinemanın yalnızca arka arkaya konulan görsellerin ötesinde somut tanımlamalardan arınmış, yazı dili kadar derin anlamlar taşıyan, görsel içerisinde görsel yaratmaya olanak sağlayan ve anlatı tekniklerinin sınırı olmayan güçlü bir dili olduğunu açıklamaktadır. (Esen, 2013, s. 34).

1950'li yıllarda ise sanat sineması, Fransız Yeni Dalga ve İtalyan Yeni Gerçekçi akımlarının doğmasıyla auteur yönetmen sineması haline gelmekte ve Amerikan sineması olan Hollywood Sineması'na karşı tepki olarak doğmaktadır. Bu dönemlerde auteur sinemanın başlıca isimlerinden biri olan Fransız film eleştirmeni ve kuramcısı André Bazin, gerçekçi sinema hakkında kuramlar geliştirmeye başlamaktadır ve bu

kuramlar oluşturulan filmlerle daha popüler hale gelmektedir. 1951 yılında ise André Bazin, Jacques Doniol-Valcroze ile eleştirel bir sinema dergisi olan “*Cahiers du Cinéma*” dergisini çıkartmaya başladı (Andrew, 2010, s. 226). Derginin çıkması ile pek çok eleştirel yazar ve yönetmen derginin bünyesinde çeşitli yazılar yazmaya başladı. François Truffaut, Jean-Luc Godard, Pierre Kast, Eric Rohmer ve Claude Chabrol gibi isimler Bazin’in düşünceleri ışığında dergide yazdıkları yazıların sonucu olarak Yeni Dalga akımının doğmasına neden oldular. Fransız Yeni Dalga akımının amacı Hollywood anlatılarının eleştirilmesinden ziyade Truffaut’nun söylemiyle “sinema anlatılarındaki sabit bir eğilime” eleştiri yapmak ve sinemanın sanatsal-kültürel yaklaşımlara yönelmesine aracılık etmektir (Kovacs, 2010, s. 17). Yönetmenlerin kurumlara bağlı olarak film üretmesinin bir düşünce ortaya çıkarmadığını, film üretim sürecinin yaratıcı ve şirkete bağlı olmayan özgün fikirlerle eleştirel bir şekilde olması gerektiğini savunmaktadırlar. 1955’te Truffaut bu tanımlamayı kuram yerine “yaratıcı yönetmenler politikası (*la politique des auteurs*)” olarak ifade etmektedir. Kuram olarak açıklanmamasının nedeni de birkaç yönetmeni ve ürettiklerinin sanatsal ölçütünün yapılmadığı, bunun yerine tekrar eden ayrıştırıcı özellikleri ya da film üreticisinin özgün üslubu üzerinden belirli yönetmenleri ayırt etmeye dayalı bir yaklaşım olmasıdır. Eleştirmenler, auteur yönetmenin filmlerinde bir düzen olması gerektiğini ifade etmektedir. Cahiers du Cinéma’nın eleştirmenlerinden biri olan Eric Rohmer bu durumu; “*seçilmiş yapıtların politikası sonunda tüm yapıtların politikasını verir*” şeklinde açıklamaktadır (Aktaran: Kovacs, 2010, s. 233). Bazin ise yaratıcı yönetmenler politikasını yönetmenin söylemi olarak ifade etmekte ve film üretim sürecinde esas olarak yönetmenin kişisel düşüncelerinden okumalar yapılması gerektiğini bu sayede ilerleyen dönemlerdeki filmlerde de bu kişisel bakışın devamlılığının olacağını savunmaktadır (Aktaran: Güngör A. C., 2014, s. 82).

Bazin sinemanın, gerçek dünyayı yansıtması gerektiğini savunmakta ve klasik anlatıların izleyiciyi film izlediğini hatırlamaması için süslü bir görüntünün oluşturulduğunu ifade etmektedir. Cahiers du Cinéma dergisinin eleştirmenleri Bazin’in bu düşüncesiyle hem fikir olmanın yanında iki ana ayrım olduğundan söz etmektedirler. Bu ayrımlardan ilki sahne yaratılırken sahne estetiği oluşturulmasını reddetme ikincisi ise incelenen filmlerin okuma yöntemlerini auteur yönetmenler görüşüne göre tartışılmasıdır. Fransız Yeni Dalga yönetmenleri, Hollywood sinemasının dayatmalarına

karşı olarak klasik anlatı yapısını reddetmekte ve her yönetmen kendine has bir sinema anlatı dili kullanmaktadırlar. Sinema izleyicisinin alışkın olmadığı uzun kamera çekimlerini, film izlendiğini izleyiciye hatırlatan sıçramalı kurgu yöntemi ve bazı sinema anlatılarında karakterlerin epik yaklaşımı kullanarak yeni bir film dili yaratılmaktadır. Sinema anlatısının içeriğinden ziyade biçiminin önemi ve anlatının neden-sonuç oluşturması gerektiği düşüncesi ikinci planda kalmaktadır. Anlatılan olay örgüsünün kronolojik olması gerektiği düşüncesine karşı çıkmaktadır, çünkü gerçek hayatta da yaşanan olayların sıralı bir biçimde olmadığını ifade edilmektedir (Uğur, 2017, s. 231, 233). Fransız Yeni Dalga yönetmenleri Hollywood sinemasında sıklıkla tercih edilen stüdyo kullanımına karşı çıkmakta, düşük maliyetli ve özgün film üretimini desteklemektedirler. Sanat sineması yönetmenleri gerçek mekânların kullanım avantajlarının stüdyoda tasarlanan mekânlardan daha fazla olduğunu düşünmektedir. Bu sayede hem söz edilen düşük maliyetli film çekimini hem de gerçek dünyanın izleyicide bıraktığı duyguları daha doğru yansıttığını düşünmektedirler.

Sanat sinemasında genellikle gerçek mekânlar kullanılmaktadır. Bunun nedeni de gerçek hayattan bir yansıma yaratmaktır. Sanat sinemasında mekânın gerçekliğinin yanı sıra anlatının belirsizliği ve muğlaklığı da söz konusudur. Bu muğlaklık da tıpkı gerçek hayattaki gibi belirsizlik anlarını yansıtmaktadır. Hollywood anlatılarındaki netlik, gerçek hayattan uzak olacak kadar keskin sanat sinemasındaki belirsizlik de anlatının gerçekliğini destekler niteliktedir (Clarke, 2012, s. 78). Sinema anlatısının aktarmak istediği iletinin gücüyle mekânın gücü doğru orantılıdır. Çünkü her mekân bir ileti taşımaktadır; mekânın tasarımı, mimarisi ve içerisinde barındırdıkları mekânın dilini ortaya koymaktadır. Mekân ne kadar net ve sade olursa hem sinematik anlatının iletisi hem de mekânsal ileti daha başarılı bir biçimde aktarılmaktadır. Her yönetmen mekânı kendisine özgü bir yapıda aktarmakta ve izleyicinin yorumuna sunmaktadır. Sinematik anlatı içerisinde sahnelenen her mekân anlatıyı güçlendirmek adına tasarlanmaktadır (Bayrak, 2015, s. 48). Sanat sinemasında mekân kullanılırken yönetmenin kişisel üslubuna uygun tercihler yapılmaktadır. Hikâyenin atmosferini, karakterin duygu durumunu ve anlatının temasını izleyiciye aktarmak için mekândan yararlanılmaktadır. Sanat sinemasında mekân kullanım biçimleri farklı nedenlerden oluşmaktadır. Mekân tercihi bazı anlatılarda sembolik bir anlam taşıyabilmektedir. Örneğin karakterin iç dünyasını ve içsel çatışmalarını yansıtması nedeniyle kapalı,

klostrofobik ve kasvetli bir mekân tercih edilmektedir. Mekân tercihini karakterin iç dünyasına göre yapan Zeki Demirkubuz, bu tür mekân kullanımına örnek olarak gösterilebilir. Filmlerinde genellikle geçmiş zamandan izler taşıyan, kasvetli, klostrofobik atmosfere sahip ve travmatik kapalı mekânlar tercih etmektedir (Sariberberoğlu, 2019, s. 31). Sanat sinemasında mekân seçimlerinde sembolik anlamın yanı sıra anlatının atmosferini mekânla destekleme, karakterler arası ilişkilerin mekânla verilmesi ve sinematik anlatının ana temasını izleyiciye aktarmak amacıyla değişiklik göstermektedir. Sanat yönetmenlerinin kendilerine özgü bir sanat dili olması nedeniyle mekân, yönetmenin yaratıcı bakış açısına bağlı kalarak kişisel tarzını yansıtmaktadır.

3.2. Sanat Sinemasında Sadeliğe Kaçış: Boş Mekânlar ve Liminal Uzamlar

Sanat sinemasında gerçek mekân kullanımlarının yanı sıra bu mekânların sade bir biçimde tasarlandığı da görülmektedir. Mizansen içerisinde daha az eşyanın olması, boş odalar ve sade mekânların yaratılması filmin görsel estetiğini etkileyen bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Oluşturulan karmaşık setler ya da görsel yoğunluğu ön planda olan dekorlar senaryonun önemini azaltabilmektedir. Sade mekânlar izleyiciyi sadece hikâyeye odaklanmaya teşvik etmektedir. İzleyici, sade mekanlarda gerçekleşen olaylara daha fazla odaklandıkça, hikâyenin anlamı ve derinliği daha belirgin hale gelmektedir. Bu sayede izleyici karakterin iç dünyasını daha iyi anlamlandırmakta ve izleyiciyi anlatının görsel yoğunluğundan uzaklaştırarak iletilmek istenen mesajlar üzerinde düşünmektedir. Mekândaki sadelik sanat yönetmenlerini Özdoğru'nun söz ettiği "minimal sinema" kavramına yönlendirmektedir. Sade bir sinema anlayışı olan minimal sinemada tıpkı sanat sinemasında görüldüğü gibi sıklıkla amatör oyuncular tercih edilmektedir. Mesleği profesyonel oyunculuk olan bireylerin abartılı mimik içeren oyunculuktan bu sayede kaçınılmış olur. Oyuncu sade ve doğal davranır, tip yerine karakter oyunculugu yapilir. Mümkün olduğunca doğal ışık kullanılır, sabit kamera açılarıyla çekim planları uzun tutulur. Görsel ve işitsel efektlerden kaçınılır ve son olarak mekân ve tasarlanan dekor en yalın haliyle oluşturulmaktadır (Özdoğru, 2004, s. 65).

Hollywood sinemasının izleyiciye sunduğu görsel yoğunluğun yanında sanat sineması, izleyiciyi bu yoğunluktan uzaklaştırıp sade bir görsellikle karşılamaktadır. Kovacs, bu sadeliği, minimalist sanat anlayışı içerisinde, içerikteki yoğunluğun kademeli bir

biçimde azaltma yöntemi olarak ifade etmektedir. Bu azaltmayı yaparken de içerikteki farklı noktaları yok etmeden sadece abartılı olanı azaltmaktadır (Kovacs, 2010, s. 149). 1950’li yıllarda ve öncesinde Dreyer, Bresson, Ozu ve Antonioni’nin filmleriyle başlayan bu sade sinema anlayışı 90’lara gelindiğinde artmış ve günümüzde de devam eden bir bakış açısı olmaktadır. Sanat sinemasındaki bu sadeliğin temelinde gerçek hayat olması nedeniyle yalın ve gerçekçi bir anlatı oluşturulmaktadır. Fransız yapımcı ve yönetmen Marcel Carne sadeliğin öne planda olduğu sinema anlatılarının önemini açıklarken; stüdyo filmlerinde kullanılan dekorlar ve sahteliğin olmadığı, gerçek hayatta, gerçek hikâyelerin çekildiği filmler şeklinde ifade ederek görsel sadeliğin anlatılarda oluşturduğu etkiyi vurgulamaktadır (Aktaran: Beyazdağ, 2019, s. 40). Sadeliğin ön planda olduğu sanat filmlerinde, izleyiciyi etki altına almak adına görsel materyaller dikkatli bir biçimde kullanılır. Genellikle minimalist set tasarımları, az sayıda oyuncu, sınırlı diyalog gibi özelliklere sahip olmaktadır. Tercih edilen mekânlar sade ya da boş olmaktadır. Bu yaklaşımla izleyici karakterlerin iç dünyasını daha iyi çözümlenmektedir. Bunun yanı sıra izleyiciye düşünsel bir deneyim sunmaktadır. Mekânın yalınlığı ve karakterin iç dünyasını çözümlene isteği izleyiciyi popüler sinemanın aksine pasif gözlemci konumundan çıkarıp aktif düşünen bir izleyici haline getirmektedir.

İlk bölümde açıklandığı gibi liminal uzam kavramı, antropolog Arnold van Gennep tarafından ortaya çıkarılan ve Turner tarafından geliştirilen bir kavramdır. Türkçeye arada kalmışlık hissi/eşiklik olarak çevrilen bu kavram sanat sinemasında mekânsal bağlamda yer bulmaktadır. Sanat sineması yönetmenleri klasik popüler anlatı yapısının ötesine geçerek liminal uzamları izleyicinin keşfetmesine olanak tanımaktadır. Bu uzamlar bazı sanat filmlerinde gerçek dünyadan izler taşıyan mekânları taklit ederek karakterin bilinç ve bilinçaltı sınırlarını muğlaklaştırmaktadır. Yalın sinema anlayışı, yönetmenleri boş mekânların kullanılmasına teşvik etmekte ve tercih edilen boş mekânlar, sadece estetik kaygılar nedeniyle değil karakterin ya da sinemasal anlatının alternatif yollarla okunması açısından da önemli yer tutmaktadır.

Liminal uzamlar iki farklı var oluş durumunun arasındaki eşik olarak tanımlanması nedeniyle belirsizlik ve tekinsizlik hissini ifade etmektedir. Sanat sinemasında da bu alanlar söz konusu belirsizliği metaforik ve sembolik açıdan vermektedir. Bu nedenle de

izleyici belirsizliđi anlamlandırabilmek için sorgulayan/düşünen izleyici konumunda olmaktadır. Alternatif sinema anlatılarında bu tür mekân kullanılmasının başlıca özelliklerinden biri sınırların yani eşiklerin bilinçli olarak bulanıklaştırılmasıdır. Bu sınır bulanıklığı zamansal ve mekânsal tutarlılığın bozulması ya da boş mekânlarla yansıtılmaktadır. Liminal uzamlar psikolojik durumları, toplumsal yapıları ya da varoluşsal ikilemleri temsil eden metafor biçiminde kullanılmaktadır. Söz konusu metaforlarla izleyiciyi, liminal uzamlara dahil ederek filmin alt metninde bulunan temaların ortaya çıkmasını amaçlamaktadır. Metaforik yaklaşımın yanı sıra liminal uzamlar izleyicinin duygu durumunu da etkilemektedir. Mekânın eşik mekânlar olması izleyicide muğlaklık ve tedirginlik hissi uyandırmaktadır. Net çözümlerin ya da doğrusal hikâye anlatımının olmaması, açık uçlu ve öznel bir deneyime olanak tanıyarak izleyicinin bireysel düşünmesine neden olmaktadır. Özellikle Avrupa sinemasında liminal uzamlar boş alanlar olmasına karşın görsel anlatı gücüne sahip mekânlar üretmektedir ve bu uzamlar sınırları, çatışmaları, kültürel farklılıkları ön plana çıkaran hibrit alanlar oluşturmaktadır (Galt, 2006, s. 17). Avrupa sinemasının yanı sıra Tarkovski, Ozu, Antonioni, Kiarostami gibi pek çok sanat sineması yönetmeni liminal uzamları anlatılarının içerisine dahil ederek izleyicileri gerçeklik ve illüzyon arasında sanatsal bir alana çekmektedir. Sanat sinemasında tercih edilen liminal alanlar yeni bakış açılarına ve derin anlamlara kapılar açarak anlatıların etki gücünü göstermektedir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

SANAT SİNEMASINDA LİMİNAL ÖRNEKLER

4.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Bu çalışmada sanat sinemasında yönetmenler tarafından tercih edilen liminal uzamların kullanılma nedenleri ve var olan sahnede bıraktığı etkiyi değerlendirmek amaçlanmaktadır. Ayrıca popüler sinema anlatılarında var olan görsel yoğunluğun karşısında, sanat sinemasındaki sade ve yalın anlatıların boş mekânlarla desteklendiği liminal uzamlar, ele alınan filmler üzerinden incelenmektedir. Liminal uzamların sanat sinemasında kullanım yöntemleri ve nedenlerinin ortaya konulması, yönetmenlerin anlatılarını ifade etme biçimlerini anlama açısından önem arz etmektedir.

İlgili alanyazın incelendiğinde liminal uzamların antropoloji ve sosyoloji disiplinlerinde ve tiyatro sanatında kullanıldığı, ancak Türkçe çalışmalar içerisinde, sinema alanında benzer bir çalışma yapılmadığı gözlemlenmektedir. Bu durum göz önünde bulundurulduğunda sinemada liminal uzamların varlığı ve kullanım nedenlerinin açıklanması literatüre farklı bir görüş sunmaktadır.

Bu doğrultuda çalışmanın birinci bölümünde yer, mekân ve liminal uzam kavramlarına değinilmekte ve söz konusu kavramların özellikleri ayrıntılı bir biçimde tanımlanmaktadır. İkinci bölümde sinemada mekân kullanımı, popüler sinemada mekân temsilleri, popüler sinemada görsel yoğunluğun tercih edilme nedenleri ve görsel yoğunluğun hangi biçimlerde elde edildiği açıklanmaya çalışılmaktadır. Üçüncü bölümde ise sanat sinemasında mekân kullanımları, sade ve minimal mekân anlayışı, popüler sinemanın görsel yoğunluğundan sadeliğe kaçış örneği olarak liminal uzamlar incelenmektedir.

4.2. Araştırmanın Sınırı ve Sınırlılıkları

Çalışmanın genel kısıtlılığı yedi yönetmen seçilmesi ve buna bağlı olarak her yönetmenin bir filminin seçilmesidir. Liminal uzam içeren tüm sinematik anlatılar çalışmaya dahil edilemeyeceği için sonuçların genellemeye açık olmayacağını belirtmek doğru olmaktadır.

4.3. Araştırmanın Yöntemi

Yapılan çalışmada kullanılan veriler mizansen eleştirisi yöntemiyle elde edilmektedir. Mizansen eleştirisi yöntemi, film eleştirisi yöntemlerinden birisidir. Kabadayı bu yöntemi tanımlarken, yönetmenin tercihlerinin bir nedene dayalı olduğunu ifade etmektedir. Filmin çekim esnası, filmin biçimi ve anlatının ne ifade ettiği arasındaki ilişkinin ortaya çıkmasına neden olan yöntemdir (Kabadayı, 2013, s. 114, 115). Çalışmada değerlendirilen sinema anlatılarının mekânsal bağlamda örüntüleri ve temaları belirlenerek analiz edilmektedir. Bir mekânın liminal uzam olarak değerlendirilmesi için gerekli olan sınır ve geçiş alanı olması kuralını yerine getiren mekânlar incelenmektedir. Bu mekânların anlatıya yardımcı bir unsur olup olmadığı, alt metin ya da metafor içerip içermediği ortaya konulmaktadır. Bunun yanı sıra bu mekânların liminal uzamın özellikleri olan nostalji, gerilim ve arada kalma hissini yaratıp yaratmadığı tespit edilmektedir. Anlatı içerisindeki liminal uzamlar ve boş mekânlar kullanılan iki yöntem ile değerlendirilip, sade ve minimal anlatının bir parçası olup olmadığı sonucuna ulaşılmaktadır.

4.3.1. Araştırmanın Veri Toplama Aracı ve Veri Toplama Tekniği

Çalışma nitel bir araştırma olup, mizansen eleştirisi yöntemi kullanılarak kitap, makale, tez vb. yazılı kaynaklardan yararlanılmaktadır.

4.3.2. Araştırmanın Evren ve Örneklem Seçimi

Çalışmanın evrenini sanat sineması mekânları ve bu anlatılardaki liminal uzamlar oluşturmaktadır. Örneklem seçiminde ise amaçlı örneklem yöntemi kullanılmaktadır. Bu yöntem, geniş bilgi kapsayan konuların derinlemesine incelenmesine olanak sağlayan bir yöntemdir (Aktaran: Alkan, 2023, s. 47). Bu örneklem yöntemi aracılığı ile

filmlerinde liminal uzam kullanan yönetmenler arasından yedi yönetmen seçilip, her yönetmenin liminal uzam içeren bir filmi araştırmaya dahil edilmektedir. Bu bağlamda tercih edilen yönetmenler farklı ülkelerden ve farklı ekollerden yönetmenler olması nedeniyle Yasujirō Ozu, Michelangelo Antonioni, Andrey Tarkovski, Stanley Kubrick, Abbas Kiarostami, Nuri Bilge Ceylan ve Jim Jarmusch olarak belirlenmektedir. Bu yönetmenlerin farklı ekollerden olmalarının yanı sıra Ozu filmlerinde ev mekânları kullanımı, Antonioni filmlerinde manzara mekânlar kullanılması, Tarkovski'nin resim gibi tasarlanan açık ve kapalı mekânları, Kubrick'in simetrik tasarlanmış kapalı mekânları, Kiarostami'nin kent kullanımı, Ceylan'ın doğa mekânları kullanımı gibi farklılıkları nedeniyle örnekleme bu yönetmenler dahil edilmektedir.

4.4 Araştırmanın Bulguları

4.4.1 Yasujirō Ozu; *Tōkyō Monogatari* (1953) Örneği

1903 yılı Tokyo/Japonya doğumlu yönetmen Yasujirō Ozu kendine özgü sinematografik tarzıyla önemli bir isim olmaktadır. Yönetmenliğe 1927'de başlamış ve elli üç film üretmiştir. Özellikle 40'lı yıllardan itibaren ortaya koyduğu filmlerde kendine has tarzını yansıtmayı başarmıştır. Filmleri uzun yıllar batıdaki seyircilere ulaşmamıştır. Bunun nedeni ise Ozu'nun tarzının batıdaki izleyici kitlesine yerel gelmesidir. Batıdaki sinematik sanatsal anlayışın aksine Ozu sinemasında tekrar, tek biçimcilik ve derinlik arayışı yaratılarak içsel duyguların harekete geçmesi ve ritüelistik sonsuzluk elde edilmesi amaçlanmaktadır (Sert, 2022, s. 480).

Ozu, daha önceden belirlenmiş olan film tekniklerini reddeden bir yönetmendir. Sesli sinema başladıktan sonra ses kullanımına en son geçen isimlerden biri olmasının yanı sıra kamera hareketlerini de kısıtlı kullanmaktadır. Anlatı içerisindeki karakter ya da nesnelere alçak bir yükseklikten kadraja alarak kameranın konumunu bilinçli olarak kısıtlamaktadır. Klasik anlatı yapısında var olan 180 derecelik devamlılık kurgusunu filmlerinde sıklıkla göz ardı etmektedir (Bordwell D. &., 2003, s. 249). Japon kültüründen gelen düzen anlayışını sinemasına yansıtmakta, durağan ve düzenli çerçeveleme yapmaktadır. Anlatılarında genel temalar; aile ilişkileri, kuşak çatışmaları ve toplumsal değişim gibi evrensel konuları izleyiciye sunmaktadır. Karakterlerin içsel çatışmalarını aktarmak amacıyla filmlerinde sessizlik önemli bir unsurdur. Doğal bir

akış sağlaması nedeniyle sabit çekimler ve uzun planlar gibi teknik öğeler sıklıkla kullanılmaktadır.

Ozu sinemasında filmlerin atmosferi ve duygusal derinliğin yaratılması için mekânlar önemli unsurlardan biridir. Sinematik mekân olarak ev sıklıkla tercih edilen ana mekânlardan birisi olmaktadır. Durağan ve uzun sahnelerle karakterlerin eylemleri ve diyalogları izleyiciye yansıtılmaktadır. Ev kullanımının yanı sıra Ozu sinemasında; gerçeklik hissini yansıtması ve karakterin iç dünyasının çözümlenmesi için doğal mekânlar, ev içerisinden dışarıya bakış sahneleriyle karakterin iç dünyası ve dış dünya arasındaki bağlantı olması nedeniyle sokağa bakışlar ve karakterlerin yokluğunu, geçmişe ait izlerini taşıyan boş mekânlar da sıklıkla tercih edilmektedir. Söz konusu olan boş mekânlar sessizlik ve içe dönme temalarını da desteklemek amacıyla kullanılmaktadır. Ozu sinemasında liminal uzamların kullanım biçimleri genellikle bir eşiklik ve ilişkiler arası belirsizliği yansıtmak için kullanılmaktadır.

Örneğin 1953 yapımı “*Tôkyô Monogatari*” (Tokyo Hikâyesi) filminde liminal uzamların varlığı görülmektedir. Tokyo Hikâyesi, savaş sonrası Japonya’da taşrada yaşayan yaşlı bir çiftin Tokyo’ya çocuklarını ziyarete gelmesini konu almaktadır. Film, değişen toplum yapısına bir bakış sunmaktadır. Filmin sinematografik ve mekânsal özellikleri incelendiğinde Ozu’nun çoğu filminde tercih ettiği statik kamera kullanımı bu filminde de görülmektedir. Kamera genellikle alçak bir yüksekliğe sahip olmakta, Japon kültürünün bir parçası olan Tatami minderlerinde oturan bir karakterin göz hizasında konumlandırılmaktadır. Sabit kamera kullanılması, izleyicinin gerçek hayatta deneyimlediği görme biçimine yakın olması nedeniyle anlatının günlük hayattan bir kare olduğunun izlenimini vermektedir. Filmin mekânsal kompozisyonunun minimalist anlayışla tasarlandığı görülmektedir. Bu minimalist tasarım aracılığı ile ayrıntılı görsel tekniklerden kaçınılmakta ve izleyicinin dikkati karakterler ve aralarındaki ilişkiye odaklanmaktadır. Mekân tasarımı içerisinde var olan minimalist, sade tasarımın yanı sıra mekânlar, metaforik anlamlar yaratacak biçimde kameraya alınmaktadır. Örneğin çerçeve içerisinde görsel bölünmeler oluşturmak için kapılar, pencereler ve koridorlar yalın mekânları bölecek biçimde kadraj alınmaktadır. Bu da karakterler arasındaki mesafeyi, aile bağlarının uzaklığını sembolize etmektedir.

Aile içi ilişkilerin kopukluğunun yansıtılması liminal uzamlarla sağlanmaktadır. Yaşlı çiftin çocuklarıyla olan ilişkisinin gevşemesi ve hissedilen içsel boşlukları, ev içerisindeki boş odaların sahnelenmesiyle verilmektedir. Filmin son sahnelerinde görülen boş sokaklar ve boş tren istasyonu ise liminal bağlamda bir eşik olarak algılanmaktadır. Tren istasyonu film boyunca mekânları birbirine bağlayan geçiş mekânları olarak tasvir edilmektedir. Bu istasyonlarda var olan insanların geçişi, zamanın geçişini sembolize etmektedir. Liminal uzam olarak da filmde bu istasyonun boş biçimde gösterilmesi yaşlı çiftin aile bağlarının eşikliliğini temsil etmektedir. (Bkz. Resim 25) Filmde izleyiciye sunulan ev içerisindeki boş oda ise aile arasındaki ilişkilerin gevşemesinin yarattığı duygunun aktarılması açısından önemli olmaktadır. Boş oda sahnesi ekranda gösterilmeden önceki sahnede yaşlı çiftin çocuklarının ilgisiz halleri gösterilmektedir. (Bkz. Resim 4.1) Hemen ardından boş odanın ekrana yansıtılması aile içerisindeki boşluğu temsil etmektedir. Bunun yanı sıra yaşlı çiftin Tokyo'daki çocuklarının evinde aidiyet hissetmemesinin temsili olarak da yorumlanmaktadır. Her iki sahnenin de iletmek istediği mesaj metaforlar yoluyla sağlanmaktadır. Metaforlar bir nesneyi, objeyi, sahneyi duygu ya da düşüncelerle ilişkilendirmektedir (Ryan & Lenos, 2012, s. 161). Bu filmde de boş mekânlar karakterin ruh halini izleyiciye yansıtarak anlatının ilerlemesine yardımcı olmaktadır. Yönetmen aile içerisindeki kopukluğu boş mekânlarla göstererek filmin izleyici üzerindeki dramatik etkisini de artırmaktadır.

Film incelendiğinde liminal uzamların Foucault'un heterotopya kavramına da yakın olduğu görülmektedir. En kısa tanımıyla heterotopya, "başka/öteki yer" olarak tanımlanmaktadır (Hetherington, 1997, s. viii). Var olan mekânın ötekilik yaratarak yeni anlamlar katmasıdır. Bu nedenle heterotopya mekânlar alışıldık düzenin dışında kalan mekânlardır. Bu bağlamda incelendiğinde liminal mekânlar da alışkın olunan mekânların dışındaki mekânlar olması ya da alışkın olunan mekânların farklı yansıtılması (örneğin kalabalık görmeye alışkın olunan mekânların boş olması) nedeniyle bu mekânlar da heterotopya mekânlar içerisinde var olması yanlış olmayacaktır.

Resim 4.1. *Tôkyô Monogatari* (1953) Boş Oda ve Tren İstasyonu Liminal Uzam Örneği



Kaynak:

4.4.2. Michelangelo Antonioni; *L'avventura* (1960) Örneği

1912 Ferrara/İtalya doğumlu yönetmen Michelangelo Antonioni Yeni İtalyan Sineması olarak isimlendirilen akımın önemli yönetmenlerinden biridir. Bankacı olarak çalıştığı dönemde gazetede film eleştirmenliği yapmakla ve deneysel filmler çekmekle sinema ile tanışmaktadır. Daha sonra Roma'da sinema dergilerinde film eleştirileri yazmış ve “*Centro Sperimentale di Cinematografia*” sinema okuluna gitmiştir. 1942’li yıllarda Rossellini’nin senaryo ekibine katıldıktan sonra ilerleyen yıllar içerisinde Fransa’da yönetmen yardımcılığı yapmaya başlamıştır. 1950’li yıllara gelindiğinde ise “*Cronaca di Un Amore*” (Bir Aşkın Güncesi) isimli ilk uzun metraj filmini tamamlamaktadır. Söz konusu filmde farklı zamansal ve bilinçsel bir anlatı biçimi oluşturan Antonioni, daha ilk filminden özgün bir dil oluşturmayı başarmaktadır. Filmlerinin teması genel olarak iletişimsizlik, yalnızlık, yabancılaşma, kadın erkek ilişkilerinde gerçekleşen açmazlar ve ruhani çıkmazlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Kendine has anlatı temaları oluştururken, klasik anlatı ve Aristoteles’den gelen kabul görmüş özellikleri reddeden bir sinema anlayışı benimsemektedir. Bunu yaparken de metaforik bir dil, sembolizm, renk ve müzikten yararlanmaktadır (Ertaş, 2018, s. 138, 140). Sinema anlatılarında durağan bir sinematografi tercih ederek uzun çekimler ve manzara görüntülerini sıklıkla kullanmaktadır. Renk ve mekânların kullanım biçimleriyle de duygusal bir atmosfer yaratmaktadır. Mekânı kullanırken sadece hikâyenin arka planı olmasının yerine, karakterin duygu durumunu ifade etmek için aktif bir araç olarak tercih etmektedir. Antonioni’ye göre mekânın yarattığı olgular katmanlı bir yapıdadır ve bu katmanların sayısı arttıkça kimse tarafından algılanamayan asıl gerçeklik ön plana çıkmaktadır

(Aktaran: Beşışık, 2013, s. 3). Antonioni sinemasında sıklıkla kullanılan temalardan biri olan yabancılaşma ve boşluk hissi mekânla pekiştirilmektedir. Karakterin iç dünyasını yansıtmak biçimde mekânlar kullanılmaktadır. Bunun yanı sıra yaratılan kompozisyonun, mekânın dikkatli seçilmesiyle etkisi artırılmaktadır. Mekânın sessizliği, boşluğu, terk edilmişlik duygusu ve zamanın yavaş aktığı bir atmosfer karakterin içsel çatışmalarını da ortaya koymaktadır.

Antonioni filmlerinde, mekânın önemini vurgulamaktadır ve liminal uzamlar da sıklıkla yer almaktadır. Eşik alanlar, geçiş anları, boşluk hissini izleyiciye aktarılmasını liminal uzamlar aracılığı ile yapmaktadır. Liminal uzamlardaki belirsizlik Antonioni'nin film karakterlerinde de görülmektedir. Söz konusu liminal alanların kullanıldığı Antonioni filmlerine örnek olarak iletişimsizlik üçlemesinin ilki olan 1960 yapımı "*L'avventura*" (Macera) filmi verilebilmektedir. Film, genç bir kadının gizemli şekilde ortadan kaybolmasıyla başlar ve karakterlerin arayış ve belirsizlik içinde volkanik bir adada dolaştıkları bir yolculuğu anlatmaktadır. Filmin sinematografik ve mekânsal özellikleri incelendiğinde yönetmenin bilinçli yavaş temposu ve uzun çekim planları öne çıkmaktadır. Sahnelerin yavaş ilerlemesi hem izleyicilerin, karakterlerin ruh halini kavramaları açısından hem de anlatının gerçeklik hissi yaratmasına yardımcı olmaktadır. Filmin ada sahnelerinde genel plan çekimleri ve boş manzaralar sıklıkla görülmektedir. Karakterlerin yalnızlığını vurgulayan bu boş alanlar aynı zamanda anlam arayışlarını da temsil eden bir işlev olarak görülmektedir. Antonioni, çerçeveleme ve kompozisyonu belirlerken mimari öğelerden yararlanmaktadır. Boş mekân içerisinde vurgulanan mimari yapılar sinematik anlatıya derinlik katmasına yardımcı olur ve aktarılmak istenen duyguları bu yapılar sayesinde metaforik bir dille aktarır. Minimalist bir yönetmen olan Antonioni, bu filmde de yalın ve sade bir mekân tasarımı tercih etmektedir. Aktarılmak istenen mesajı iletmek için minimal ve düzenli bir görsel stil kullanmaktadır. Yönetmen filmde, çerçeve içerisinde boş alanlar bırakarak sıradan görünen sahnelerde izleyiciye yorumlama için fırsat tanımaktadır. Bu boş alanlar izleyicinin aktif duruma geçmesine, film hakkında düşünmeye olanak tanımaktadır. Çerçeve içerisindeki karakterleri de bilinçli olarak mesafeli ve kopukluk hissi uyandıracak biçimde konumlandırmaktadır. Karakterler film içerisinde sıklıkla birbirinden kopuk görünürler. Bu da aralarındaki yabancılaşma hissini ve aralarında

anlamalı bağ kurma konusundaki yetersizliklerini yansıtmaya yardımcı bir unsur olmaktadır.

Yabancılaşma, belirsizlik ve ilişkiler temaları içeren anlatıda pek çok mekânda liminal uzam görülmektedir. Filmin ana mekânı olan ada, belirsizlik ve yabancılaşma hissini yansıttığı liminal alanlardan birisidir. Arkadaşını arayan karakterlerin duygusal bağlamda kaybolması ve izole bir mekânda olmaları iç dünyalarındaki boşluğu ve içsel arayışlarını izleyiciye yansıtmaktadır. Bunun yanı sıra ada örneği karakterlerin geçtiği bir eşik ve değişimlerinin başladığı konum olması nedeniyle de liminal bir mekândır. (Bkz. Resim 26) Filmde liminal uzamın en bariz görüldüğü sahne ise terk edilmiş sokakların ve evlerin bulunduğu sahnedir. Sokakların ve yapıların terk edilmiş olması fiziksel yalnızlığı temsil ederken aynı zamanda karakterlerin içsel çatışmalarına da işaret eder. Karakterler bu mekâna geldiklerinde kendilerini psikolojik ve duygusal bağlamda bir sınırlılık içerisinde hissetmektedirler. Bu mekân, kayıp arkadaşlarına dair belirsizliğin ve yabancılaşmanın artmasına neden olmaktadır. (Bkz. Resim 4.2) Filmin sonunun açık uçlu bitmesi de izleyiciyi muğlak ve arada kalmışlık durumunda bırakmaktadır. Bu çözümsüzlük, filmin tamamına nüfuz eden liminalite kavramını destekleyen nitelikte olmaktadır. Yine bu filmde de daha önce söz edilen heterotopya mekânlar kavramı söz konusudur. Filmde var olan boş mekânlar bir belirsizlik noktası olması nedeniyle heterotopya mekânlar olarak da görülmektedir.

Resim 4.2. *L'avventura* (1960) Liminal Uzam Ada ve Terk Edilmiş Yapı Örneği



Kaynak:

4.4.3. Andrey Tarkovsky; *Nostalghia* (1983) Örneği

1932 doğumlu Sovyet sinemacı Andrey Tarkovsky, kendine özgü görsel dili ve hikâye anlatımına yönelik düşünceli yaklaşımıyla tanınmaktadır. Sinemaya girişi 1954 yılında

SSCB Devlet Sinema Enstitüsü'ne kayıt yaptırmasıyla başlamaktadır. 1960 yılında ise “*Katok i Skripka*” (Silindir ve Keman) filminin Andrey Konçalovski ile birlikte senaryosunu yazıp yönetmişlerdir. Bu film ile festivallerde ödül almasıyla 1962’de ise ilk uzun metraj filmi olan “*Ivanovo Detstvo*” (Ivan’ın Çocukluğu) filmini çekmiştir (Aslanyürek, 2012, s. 143). Gerçekçi ve yalın bir sinema anlayışını benimseyen Tarkovski filmlerinde, çekimlerin “sahnelenmesini” reddetmektedir. Çünkü sinema sanatını bir tuval olarak görmemektedir. Bir olayın taklit edilmesinden ziyade doğal akışında kayda alınmasını tercih eden bir yönetmendir. Bornstein’in ifadesinde göre Tarkovski’nin filmlerini matematiksel bir bakış açısıyla çözümlmek yerine gerçek hayatın akışı gibi sadece seyrederek çözümlmek gerekmektedir (Botz-Bornstein, 2009, s. 21, 47). Yönetmenin sinema anlayışı anlatıyı aktarma biçimi, varoluşsal temalardan faydalanması, anlatı boyunca uzun çekimleri tercih etmesi ve atmosfer yaratan görsellerin birleştirilmesi ile tanımlanmaktadır. Filmlerinde uzun çekimler tercih etmesinin nedeni tıpkı gerçek hayatta var olan zamansal akışın filme aktarılmasıdır. Ağır tempolu ve sınırlı kamera hareketleriyle izleyiciyi düşünmeye teşvik etmektedir. Anlatılarında sıradan olarak görüleni etkileyici sekanslarla ön plana çıkarmaktadır. Tarkovski, yönetmenin sanatsal bakışının hikâye, sinematografi ve kurguya yansımaları gerektiğinin önemini vurgulamaktadır. Sinemanın sadece eğlence unsuru olmasının ötesine geçmesi ve izleyicide derin anlamlar yaratması gerektiğini savunmaktadır.

Liminal uzamlar ve buna bağlı olarak sınır alanları, Tarkovski sinemasında yer bulan hatta tekrarlanan bir motif olmaktadır. Örneğin yönetmenin 1983 yapımı “*Nostalgia*” (Nostalji) filminde baş karakter Andrei Gorchakov adlı bir Rus yazar, 18. yüzyıldan bir besteciye araştırmak için İtalya'ya gider. Filmin sinematografik ve mekânsal özellikleri incelendiği zaman Tarkovsky’nin uzun çekimler tercih ettiği, yavaş tempolu bir film olduğu görülmektedir. Bu sayede izleyiciye, karakterin duygu durumunu çözümlmesi ve filmin teması üzerinde düşünmesine olanak tanınmaktadır. Yönetmenin ışık kullanımı sahnelerin atmosferini oldukça etkileyen bir faktör olmaktadır. Yumuşak ve dağınık aydınlatma genellikle karakterlerin duygusal durumlarını vurgularken, dış mekân çekimlerindeki doğal aydınlatma ise filmin gerçekçi ve sürükleyici hissine katkıda bulunmaktadır. Filmde tercih edilen mekânlar, karakterlerin duygularını ve içsel çatışmalarını yansıtacak biçimde dizayn edilmektedir. Terk edilmiş binalar, harabeler ve açık manzaralar filmin izolasyon duygusuna ve varoluşsal sorgulamasına katkıda

bulunmaktadır. Filmdeki çoğu sahne, Tarkovsky'nin resim geçmişini yansıtacak biçimde kurgulandığı görülmektedir. Filmin görselleri, çerçeve içinde özenle düzenlenmiş nesnelere natüramort tabloları andırmaktadır. Kompozisyonun bu şekilde şiirsel düzenlenmesi, daha derin düşünmeye olanak tanımakta ve izleyiciyi filmin temaları üzerinde düşünmeye davet etmektedir. Filmin şiirsel yanının yanı sıra, filmde sıklıkla kullanılan aynalar ve yansımalar önemli görsel motiflerden birini oluşturmaktadır. Ayna ve yansımalar metaforik bir görev görerek kimlik ve varoluşun ikilemlerini ortaya koymaya yardımcı olmaktadır. Tercih ettiği uzun çekimler, ayna ve yansımaların kullanılmasıyla Tarkovski “mekânda kesintisizlik” kavramını da filmine dahil etmektedir. Mekânı ayna ve yansımalarla daha geniş bir biçimde izleyiciye göstererek mizansen içerisine kesinti olmadan bir keşif deneyimi sunmaktadır.

Film boyunca Tarkovsky, yabancılaşma, nostalji ve ruhani özlem temalarını keşfetmek için terk edilmiş binalar ve manzaralar gibi çeşitli liminal alanlar sunar. Film boyunca hem İtalya'da hem de Rusya'da çeşitli mimari mekânlarda geçen sahneler görülmektedir. Bu mekânlar genellikle terk edilmiş, çürümüş veya ıssız bir niteliğe sahip ve arada kalmışlık içeren bir geçiş atmosferi yaratmaktadır. Yıkılmakta olan binalar ve yapılar zamanın geçişini ve insan varlığının geçiciliğini de sembolize etmektedir. Filmin İtalya'nın kırsal kesiminde geçen sahneleri, izolasyon ve özlem duygusu uyandıran geniş ve açık manzaralar sunmaktadır. Bu alanlar, geçmiş ve bugün arasındaki boşluğu ya da kahramanın iç dünyası ile dış gerçeklik arasındaki uçurumu temsil eden liminal uzamlar olarak yorumlanabilmektedir. Ana karakter Gorchakov'un odadaki sahnesinde mekândaki yalnızlık dikkat çekmektedir (Bkz. Resim 27). Yine bu sahnede karakterin ülke ve aile özlemi yaşadığı, hemen sonra gördüğü rüya aracılığı ile izleyiciye aktarılmaktadır. Filmin baş karakteri olan Andrei, araştırma için İtalya'yı ziyaret eden bir Rus yazardır. Deneyimlediği kültürel ve dilsel farklılıklar bir arada kalmışlık ve yerinden edilmişlik hissi yaratmaktadır. Başka bir ülkede aidiyet duygusu edinmeye çabalamaktadır, bu da kimliğinde bir liminalite hissine yol açmaktadır. Aşağıda verilen ikinci görselde ise Gorchakov'un Domenico ile konuşmasından önce mekânı incelerken yaşadığı nostalji hissi verilmektedir (Bkz. Resim 4.3). Bunun yanı sıra karakterin Domenico ile geçen diyalogdan sonra ruhani bir eşikten geçtiği görülmektedir. Filmin büyük bir kısmında da liminal uzamların hikâyedeki yabancılaşma etkisine yardımcı bir unsur olduğu görülmektedir.

Resim 4.3. *Nostalghia* (1983) Liminal Uzam Oda ve Domenico'nun Evi Örnekleri



Kaynak:

4.4.4. Stanley Kubrick; *The Shining* (1980) Örneği

1928 yılında Bronx/New York'da doğan Stanley Kubrick sinema tarihine damga vuran isimlerden biri olmaktadır. Çok genç yaşlarda fotoğrafçılık yapmaya başlayan Kubrick, Columbia Üniversitesi'nde profesörlerden bu alanla ilgili eğitim alması ve yoğun çalışmaları sonucunda fotoğraflarla hikâye anlatım tekniklerini kazanmıştır. Bu kazanımlarla öncelikle kısa film denemelerine başlamıştır. Sergei Eisenstein'in tutkulu bir seyircisi olan Kubrick, ilk filmleri olan "*Day of the Fight*" (Dövüş Günü/1950) ve "*Flying Padre*" (Uçan Peder/1951) filmlerini yazıp, yönetip kurgulayarak ortaya koymuştur. Sinema tarihine "*Lolita*" (1962), "*Barry Lyndon*" (1975), "*Dr. Strangelove*" (Dr. Garipaşk/1964), "*2001: A Space Odyssey*" (2001: Bir Uzay Macerası/1968), "*A Clockwork Orange*" (Otomatik Portakal/1971) ve "*The Shining*" (Cinnet/1980) "*Eye Wide Shut*" (Gözleri Tamamen Kapalı/1999) gibi pek çok önemli eser bırakmaktadır. Kubrick, alışıldık sinema anlayışı yerine yaratıcı bir dille özgün üslup üretilmesi gerektiğini savunmaktadır (Karaata, 2015, s. 18, 31). Özenli hazırlanmış görseller, ayrıntılı senaryolar, güçlü kompozisyonlar ve teknik mükemmeliyetçiliğin üzerine odaklanan bir yönetmendir. Derinlikli ve karmaşık konuları ele almakta ve bunu özenli görsel kompozisyonlarla sağlamaktadır. Sinemasında ikonik sahneleri, simetri kullanımı ve görsel sembollerin dikkatli yerleştirilmesiyle anlatısını oluşturmaktadır. Mükemmeliyetçi anlayışı nedeniyle sahnede kullanılan ayrıntılara önem vermekte ve bazen kısa bir sahneyi, mükemmeli yakalamak adına tekrar tekrar çekmektedir. Filmlerinin teması genellikle insan doğası, toplumsal sorunlar ve varoluşsal çatışmalardır. Yaratılan atmosferde bazı filmleri, ironi ve kara mizah da barındırmaktadır. Bu sayede izleyiciyi düşünmeye teşvik etmektedir.

Stanley Kubrick filmlerinde kullanılacak olan mekânları özenle seçen yönetmenlerden birisidir. Mekânı, anlatının bir parçası olarak görür ve temayı, karakterleri desteklemek adına mekân tercihleri yapmaktadır. Mekân tasarımında simetri önemli bir unsur olarak görülmektedir. Ancak Rönesans dönemi sanat anlayışındaki uyum için ana unsur olarak simetri olmamaktadır. Kubrick sinemasında simetri karakterlere baskı yapan bir durumda tasarlanmaktadır (Bakır, 2008, s. 142). Mekânların hikâyenin ve karakterlerin ruh halini yansıttığına emin olmak için büyük bir özen göstermekteydi. Örneğin *A Clockwork Orange* filminin teması olan toplumsal çöküş ve şiddeti yansıtması için mekân seçimlerini de tekinsiz ve tehditkâr mekânlar olarak tercih etmiştir. Ya da *2001: A Space Odyssey* filminde uzay ve bilim kurgu temasının hâkim olması nedeniyle minimalist ve soğuk mekânlar kullanmıştır. Kubrick, filmlerinde olan düzen takıntısını simetrik çekimleriyle mekânlara da yansıtmaktadır. Anlatının dramatik etkisini artırmak için mekânı belirli renk paletine uygun ve dekorları ayrıntılı bir biçimde seçerek mekân tasarımını yaratmaktadır. Bunun yanı sıra Kubrick sinemasında mekânlar karakterin iç dünyasını izleyiciye yansıtacak biçimde tasarlanmaktadır.

Filmlerinde boş mekânlarla olay örgüsünü desteklemeyi kullanan bir yönetmendir. Boş mekân kullanımının pek çok nedenleri bulunmaktadır. Karakterin yalnızlığını ortaya koyma, anlatıya gizem ve belirsizlik hissini dahil etme, varoluşsal çatışmaları destekleme, minimalist izler ve karakterin geçmişten gelen taşıdığı izleri izleyiciye aktarmak için boş mekân kullanımını tercih etmektedir. Kubrick sinemasında bu duyguları boş mekânla aktarırken liminal uzamlardan da faydalanmaktadır, çünkü karakterlerin içsel dönüşümlerini ve geçtikleri eşikleri liminal uzam aracılığı ile doğru bir biçimde izleyiciye aktarmaktadır.

Pek çok filminde liminal uzamlara ve sınır alanlarına rastlansa da bunun en net biçimde yansıtıldığı filmi 1980 yapımı "*The Shining*" (Cinnet) filmi olmaktadır. Filmin sinematografisi ve mekânsal özellikleri incelendiğinde takip çekimlerinin steadicam ile yapıldığı görülmektedir. Bu da daha önce de söz edilen mekânın kesintisizliğini yansıtan örneklerden biri olmaktadır. Tarkovski'de bu kavram ayna ve yansımalarla karşımıza çıkarken burada mekânı geniş görüntüleme steadicam aracılığı ile aktarılmaktadır. Karakterler, otelin koridorlarında ve oda içerisinde uzun, akıcı takip çekimleri ile sahnelenmektedir. Bu uzun çekimler, genel plan ve labirenti andıran

mekânda, akıcı bir şekilde hareket ederek tedirginlik ve yönelim bozukluğu hissini yaratılmasına yardımcı olmaktadır. Kubrick'in kadrajlamada simetriye gösterdiği titizlik film boyunca kendini belli etmektedir. Pek çok çekim dikkatle dengelenmekte, karakterler ve nesnelere genellikle çerçeve içinde simetrik bir biçimde yerleştirilmektedir. Bu görsel kullanım filmin ürkütücü atmosferine katkıda bulunarak tekinsizlik hissini artırmaktadır. Filmde genellikle geniş açılı lensler kullanılmaktadır. Bu lensler perspektifi değiştirerek mekânı olduğundan daha büyük göstermektedir. Bu sayede filmin izole ve klostrofobik havasına katkıda bulunmaktadır. Filmde karakterlerin ve otelin mimarisinin çok sayıda tepeden çekim ile yer aldığı sahneler görülmektedir. Bu çekimler, yukarıdan izleniyormuş algısı yaratarak, gözetim hissini ve karakterlerin savunmasızlığını artırmaktadır. Filmin ana mekânı olan otelin mimarisi bilinçli olarak kafa karıştırıcı biçimde tasarlanmaktadır. Yaratılan mekânsal yönelim bozukluğu filmin hem kafa karıştırıcı yönlerini ortaya çıkarmakta hem de psikolojik etkisinin artmasına yardımcı olmaktadır.

Filmin geçtiği otel olan Overlook Hotel'in uzun ve karmaşık koridorları liminal bir uzamı temsil etmektedir. Karakterlerin eşikte kaldığı ve gerçekle hayalin iç içe geçtiği mekân olarak karşımıza çıkmaktadır. Otelin kendisi liminal bir mekân olarak görülmektedir. Filmin ana mekânı olan bu otel, gerçeklik ve doğaüstü arasında bir alan haline gelen geniş, izole ve labirentimsi bir yapı olmaktadır. Otelin düzeni, hiçbir yere çıkmayan çok sayıda koridor ve oda ile kafa karıştırıcı olmakta ve arada kalmışlık hissi yaratmaktadır (Bkz. Resim 28). Filmin asansörden fişkırarak kan sahnesi, liminal uzam örneği olarak görülebilmektedir. Bu sahne, gerçek mekânı gerçeklik üstü bir alana dönüştürerek sıradan olanla korkutucu olan arasındaki eşik sembolize etmektedir. Filmde doğaüstü olayların meydana geldiği 237 numaralı oda, önemli bir liminal uzam örneği olarak görülmektedir. Gerçekliğin ve gerçek olmayanın sınırlarında yer alan izole edilmiş bir odadır. Bu odadaki karşılaşmalar, rüyalar ve gerçeklik arasındaki çizgiyi bulanıklaştırarak arada kalmışlık hissine yardımcı olmaktadır. Filmdeki dış mekânlar da yalnızlık hissini destekleyen yapıda tekinsiz ve karakterleri gerçeklikten uzaklaştıran yapıdadır (Bkz. Resim 4.4). Otelin bahçesinde bulunan labirent de liminal bir uzam olarak görülmektedir. Labirent, tasarımı nedeniyle kaybolmuşluk ve arada kalmışlık hissini artıran bir yapıdadır.

Resim 4.4. *The Shining* (1980) Otel Koridoru ve Dış Mekân Liminal Uzam Örneği



Kaynak:

4.4.5. Abbas Kiarostami; *Ta'm e Guilass* (1997) Örneği

İran sinemasının önemli temsilcilerinden biri olan 1940 Tahran/İran doğumlu Abbas Kiarostami, İran'ın rejiminin baskılarına rağmen İran'da film üreten auteur yönetmenlerden birisidir. 1970'li yıllardan itibaren kısa film ile başlayan sinema kariyeri belgesel ve uzun metraj filmlerle devam etmektedir. Sinema kariyerinin yanı sıra fotoğraf ve resim sanatlarıyla da ilgilenmektedir. 1987 yılında "*Khane-ye Doust Kodjast?*" (Arkadaşımın Evi Nerede?) filmi ile İran sinemasının dünya genelinde tanınmasına neden olmuştur. Sinema anlatılarını politik ve kültürel içerikler üzerinden inşa etmektedir. Filmlerinde izleyiciyi ideolojik bağlamda sorgulayan bir konuma yerleştirmektedir. Kiarostami, mekân temsilleri, karakterler, tema ve teknik anlamda gerçekçi bir sinema anlayışına sahip olmasına rağmen izleyiciye "film" izlediğini hissettiren bir anlatı inşa etmektedir. (Aktaran: Akbulut, 2020, s. 44). Sıradan hayatları konu alan Kiarostami, minimalist bir sanat anlayışına sahiptir. Mekânın ve kamera hareketlerinin sadeliği izleyiciyi karakterlerin iç dünyasına ve hikâyeye odaklanmaya teşvik etmektedir. İnsan ilişkileri ve bu ilişkilerdeki çatışmalar, zamanın geçiciliği ve anı yaşamanın değeri, çocukların gözünden dünya anlatısı ve çocukların insan doğasını anlamlandırma çabası hikâyelerinin temelini oluşturmaktadır.

Filmlerinde genellikle doğal mekânlar kullanarak anlatının dramatik etkisini güçlendirmektedir. Kırsal alanlar, köyler ya da küçük kasabalar Kiarostami sinemasında önemli mekânlar olmaktadır. Mekânların kullanım amacı hikâyenin duygusunu ve karakterlerin derinliğini yaratmak için tercih edilmektedir. Sadece arka plan olarak kullanılan karakterin ruh halini yansıtan mekânlardan yararlanmaktadır. Mekânlar karakterlerin yolculuğunu temsil etmekte, anlatının gerilim gücünü ve dönüm noktalarını sağlayan yapıdadır. Sade mekân tasarımıyla söz edilen etkileri yaratmakla birlikte izleyicinin odağını karakterler ve hikâyeye üzerinde toplamaktadır. Kiarostami

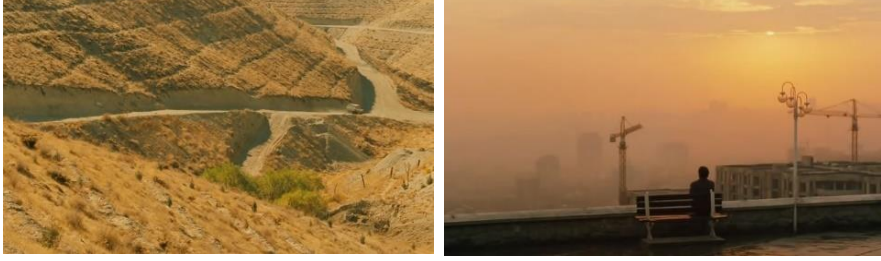
sinemasında boş mekânlar da sıklıkla görülmektedir. Boş mekânları kullanma nedenleri ise izleyiciye bırakılan bir boşluk ve yorum alanı oluşturmaktır. Karakterlerin yalnızlığını vurgulamak için de boş mekânlar kullanılmaktadır. Bu mekânlarda karakterlerin kendi iç dünyalarına yöneldiği görülmektedir.

Kiarostami'nin pek çok filminde liminal uzamlarla karşılaşmaktadır. Örneğin 1997 yapımı "*Ta'm e Guilass*" (Kirazın Tadı) filminde eşikte olma durumunun, belirsizliğin bulunduğu liminal uzamlar görülmektedir. Filmde var olan liminal uzamlar incelenmeden önce filmin sinematografik ve mekânsal özelliklerinin açıklanması daha doğru olmaktadır. Filmde birçok sahne, izleyicinin karakterlerin duygularına odaklanmasını sağlayan, minimum kamera hareketleri ve uzun çekimlerden oluşmaktadır. Sabit kamera filmin düşünel atmosferine katkıda bulunmakta ve karakterlerin içsel düşüncelerini ön plana çıkarmaktadır. Filmin büyük bir bölümünün geçtiği araba sahnelerinde kullanılan kompozisyon ve çerçeveleme, baş karakterin hapsedilmiş hissini ve duygusal izolasyonunu vurgulamaktadır. Ayrıca filmde, belirsizlik ve gizem duygusunu yansıtmak için gölgelerden yararlanılmaktadır. Gölgeler sıklıkla karakterlerin yüzlerini ya da eylemlerini gizleyerek anlatının akışına katkıda bulunmaktadır.

Filmde kırsal bölgedeki yollar liminal uzamları temsil etmektedir. Boş çekilen bu mekân, karakterin belirsizliğini ve iç dünyasını yansıtan liminal uzamlardır. Filmin Tahran'ın dışındaki kurak ve boş arazilerde geçmesi eşiklik hissini artıran bir yapıdadır. Kurak arazilerin yarattığı belirsizlik, kahramanın varoluşsal yolculuğunu ve anlam arayışını destekleyen niteliktedir (Bkz. Resim 4.5). Ana mekân olarak sıklıkla araba sahneleri görülmektedir. Araba, farklı fiziksel konumlar arasındaki bir geçiş bölgesini ve yaşam ile ölüm arasındaki metaforik bir alanı temsil eden liminal uzam olarak görülebilmektedir. Film boyunca ana karakter, çorak manzaralar arasında araba kullanmakta ve çeşitli yolcularla etkileşime girerek varoluşsal konuşmalar yapmaktadır. Filmin son sahnelerinde yer alan baş karakterin yalnız başına oturduğu sahnede ise verdiği kararı sorguladığı, arada kalma hissini yansıtan liminal bir eşik olarak görülmektedir (Bkz. Resim 29). Bu mekânın bir içsel kaçış mekânı olması nedeniyle de liminal uzam olmasının yanı sıra heterotopya mekân olarak görülmektedir. Kiarostami, filmin sonunun muğlak bırakmayı tercih etmektedir. Bu da liminalite duygusuna katkıda

bulunmaktadır. Çünkü izleyici, kahramanın sonu hakkında belirsiz bırakılarak film üzerinde düşünmesi beklenmektedir.

Resim 4.5. *Ta'm e Guilass* (1997) Boş Yollar ve Boş Sokak Liminal Uzam Örneği



Kaynak:

4.4.6. Nuri Bilge Ceylan; *Bir Zamanlar Anadolu'da* (2011) Örneği

1959 İstanbul doğumlu yönetmen Türk sanat sineması bağlamında öncü isimlerden biri olmaktadır. Dostoyevski, Çehov, Bergman, Bresson, Ozu ve Tarkovski gibi isimlerden etkilenen Ceylan ilk kısa filmini 1993 yılında çekti ve 1995 yılında yaptığı “*Koza*” filmi ile Cannes Film Festivali’ne katılan ilk kısa Türk filmi olmuştur. Çektiği filmlerin senaryosu genellikle kendisine ait olmakla birlikte filmlerinde fotografik durağan görüntüler kullanmaktadır. Anlatılarında sıklıkla kasaba, taşra, sıradan hayatlar ve doğa temaları sıklıkla tekrarlanmaktadır. 1997 yılında “*Kasaba*” isimli ilk uzun metraj filmini çekmiştir. Bu film Yeni Türk Sineması anlayışının da öncü filmlerinden biri olmaktadır. Amatör oyuncuların kullanılması ve taşranın sadece dekor olarak kullanılmadan, oradaki yaşamın anlatılması nedeniyle önem arz eden bir film olmaktadır. Ceylan’ın sinemasında; yabancılaşma, iletişimsizlik, taşra ve kent karşıtlığı, karakterin iç dünyasındaki çatışmalar ve bencillik filmlerinin genel temasını oluşturmaktadır. Anlatı içerisindeki yaşanan olaylar Aristo’nun klasik anlatı yapısının dışında işlenmekte, filmin akışı gerçek hayatın durağanlığında seyretmektedir (Dönmez, 2017, s. 228, 230, 232). Genellikle derinliği olan hikâyeleri yavaş tempolu olarak izleyiciye aktarmaktadır. Çoğu filmde uzun planlar ve yavaş kamera hareketleri tercih etmektedir. Bu durum da izleyicinin karakterin iç dünyasını çözümlemesinde yardımcı olmaktadır.

Ceylan sinemasında mekân kullanımı hikâyenin önemli bir parçasını oluşturmaktadır. Sıklıkla taşra/kırsal mekânlarda geçen hikâyeler tercih etmesi nedeniyle anlatılarında

dođal mekânlar ön plandadır. Bu mekânlar, uzun ve genel planlarla çekilerek izleyicinin mekânın ruhunu da çözümlemesi sağlanmaktadır. Ceylan, dođal mekânların yanı sıra şehir manzaralarını da filmlerine dahil etmektedir. Bunun nedeni ise modernizmle gelenek arasındaki gerilimi yansıtmasıdır. Şehir hayatı karakterin iç dünyası ile bir çatışma yaratmakta ve karakterin ruh halinin okunmasında önemli rol oynamaktadır. Mekânda kullanılan nesnelere de her biri anlatı içerisinde metaforik bir anlam içermektedir. Bu nedenle mizansen tasarlanırken kullanılacak nesnelere özenle seçilmektedir.

Ceylan sinemasında boş mekânlar önemli bir tema ve metaforik anlam taşıyan unsurlardan birisidir. Boş mekânlar aracılığı ile sessizlik, yalnızlık, boşluk ve varoluşsal durumları ifade etmeyi amaçlamaktadır. Boşluk hissi ve yalnızlık yaşayan karakterlerin iç dünyası boş mekânlar aracılığı ile yansıtılmaktadır. Bu mekânlar aynı zamanda izleyiciye düşünme ve yorumlama fırsatı sunmaktadır. Metaforlarla hikâyeye hakkında düşünerek daha fazla bilgi edinmektedirler. Ceylan filmlerinde, boş mekânları liminal uzam olarak da kullanmaktadır. Karakterlerin arada kalmışlık, eşikte olma durumunu ve yalnızlığını temsil ederken liminal uzamlardan faydalanmaktadır. Örneğin 2011 yapımı *“Bir Zamanlar Anadolu’da”* filminde yönetmenin, mekânlarında liminal uzamlar görülmektedir. Filmin liminal uzamları incelenmeden önce sinematografik ve mekânsal özellikleri değerlendirildiğinde öncelikle uzun çekimler ve minimal kamera hareketleri kullanıldığı görülmektedir. Kamera genellikle sabit kalarak, sahnelerin dikkat dağıtıcı kurgular olmadan dođal bir biçimde ilerlemesini sağlamaktadır. Bu uzun çekimler filmin düşünceli ve sürükleyici atmosferine katkıda bulunmaktadır. Ceylan çerçeveleme ve kompozisyonu, karakterler arasındaki duyguları ve ilişkileri ön planda tutacak biçimde hazırlamaktadır. Filmin genel plan çekimleri, dış mekânı sonsuz göstererek karakterlerin yalnızlığını ortaya koymaktadır.

Filmdeki pek çok sahne liminal uzam örneği olarak uzun ve boş kırsal yollarda geçmektedir. Karakterlerin yolculuğu için önemli bir parça olan bu yollar yarattığı ikilem, belirsizlik ve boşluk hissiyle liminoid bir etki yaratmaktadır. Ayrıca karakterlerin kırsaldaki yolculuğu, geçmişleri ile bugünleri ve içsel duygusal durumları arasında metaforik bir geçiş işlevi görmektedir (Bkz. Resim 4.6). Bunun yanı sıra filmin son sahnelerine dođru görülen doktorun odasındaki sahne de liminal uzam olarak

görülmektedir. Anlatı boyunca sessizliğini koruyan doktorun, bu sahnede görülen fotoğraflarla geçmişe özlem ve nostalji hissettiğini söylemek mümkündür. Söz konusu iki mekân dışında da karakterlerin eşikte olduğu mezarlık ve araba sahneleri liminal uzam içermese de liminal bir durum içerdiğini söylemek mümkündür. Polis karakolunda geçen sahneler de liminal bir uzam olarak görülebilmektedir. Kanun ve düzen ile Anadolu coğrafyasının gerçekleri arasında bir sınır mekânı olarak karşımıza çıkmaktadır. Filmdeki boş köy evleri, karakterlerin anılarını hatırladığı liminal mekânlardır. Geçmişle bağlantıları ve içsel çatışmaları araştırırken bu evler geçmiş ve şimdiki zaman arasındaki sınırı temsil etmektedir (Bkz. Resim 30). Köy evlerinin alışılmışın dışında olarak boş yansıtılması daha önce de açıklanmış olan bir heterotopya mekân olduğunun göstergesidir.

Resim 4.6. *Bir Zamanlar Anadolu'da* (2011) Yol ve Köy Evi Liminal Uzam Örneği



Kaynak:

4.4.7. Jim Jarmusch; *The Dead Don't Die* (2019) Örneği

1953 doğumlu Amerikalı yönetmen Jim Jarmusch sanat anlayışı olarak Jasujiro Ozu, Akira Kurosawa, Nicholas Ray, Jean Luc Godard, Jacques Rivette ve Dziga Vertov gibi isimlerden etkilenmiş ve sinema görüşünü de bu etkiler bağlamında şekillendirmektedir. İlk filmi olan 1980 yapımı "*Permanent Vacation*" (Sürekli Tatil) Jarmusch'un kendine özgü tarzı olan uzun planlar, takip sahneleri ve minimalist anlayışının da başlangıcı olmaktadır. Filmlerinde Fransız Yeni Dalga esintileri de taşıyan yönetmen buruk bir mizah anlayışını, farklı üretim yollarını ve anlatılarının kültürel bağlamda zenginliğini de ön plana çıkarmaktadır (Sürücü, 2021, s. 19). Jarmusch sinemasında minimalist ve karakter odaklı hikâyeler sıklıkla görülmektedir. Filmlerinde karakterler, hayata dair gözlemci niteliğinde amaçsız gezginler olarak şekillenmektedir. Genellikle yavaş tempolu ve kontrollü bir atmosfere sahiptir ve anlatıyı büyük oranda ironik bir şekilde biçimlendirmektedir. Kullandığı karakterleri farklı kültür ve coğrafyalardan seçerek

kültürel bir çeşitlilik ortaya koymaktadır. Film müziklerini özenle seçmekte ve filmlerinde postmodern/deneysel unsurlar barındırmaktadır. Bunu yaparken sinema tarihine göndermeler ve ironik anlatılardan yararlanmaktadır.

Jarmusch, mekân tasarımını özenli ve anlamlı bir şekilde yaratmaktadır. Anlatılarında sıklıkla; filmdeki toplumsal dokuyu ve kişiler arası ilişkilerin yansıtılması için sokaklar, karakterlerin içsel arayışları ve eşik geçmelerine neden olan seyahatlerden dolayı yollar, dışlanmış karakterleri ele aldığı için marjinal mekânlar ve yalnızlığı insan ilişkilerinin geçiciliğini temsil etmesi nedeniyle oteller tercih edilmektedir. Boş mekânlar da Jarmusch sinemasında önemli yer tutmaktadır. Yalnızlık, sessizlik, umutsuzluk ya da belirsizlik gibi temaları vurgulamak için boş mekânlar sinematik araç olarak kullanılmaktadır. Boş mekânlara bağlı olarak liminal uzamlar da yönetmenin filmlerinde yer bulmaktadır.

2019 yapımı sakin bir kasabada geçen ancak zombi saldırısına uğrayan halkın hikâyesini anlatan “*The Dead Don’t Die*” (Ölüler Ölmez) filmi, anlatı içerisinde liminal uzamlar barındırmaktadır. Filmde var olan liminal uzamları açıklamadan önce filmin sinematografik ve mekânsal özelliklerini incelemek doğru olacaktır. Filmin sinematografisi ve oyuncuların performansında deadpan estetiğini⁵ görmek mümkündür. Kamera genellikle sabit açıda kalarak sahneleri yalın bir biçimde çerçevelemekte ve karakterler repliklerini söylerken abartısız ve ifadesiz bir şekilde söyleyerek filmin mizahi yönünü güçlendirmektedir. Jarmusch, kadrajları oluştururken genellikle simetrik kompozisyonlar tercih etmektedir. Bu da filmin görsel estetiğine katkıda bulunmaktadır. Ayrıca simetrik çekimler filmin gerçeküstü atmosferine de yardımcı olmaktadır. Yönetmen, genel plan çekimler ve durağan kamera hareketleri ile küçük kasabanın ıssız ve sessiz doğasını vurgulamaktadır. Kameranın izleyici tarafından göze batmaması, karakterlerin etkileşimlerini ve filmin anlatısını ön plana çıkarmaya neden olmaktadır. Film; kasabanın dış mekânları, lokanta, polis karakolu ve mezarlık gibi çeşitli mekânlarda çekilmektedir. Anlatıda yaşanan olayların bu mekânları ön planda tutarak sahnelenmesi, mekânları anlatının temel unsurlarından biri haline getirmektedir. Karakterler çerçeve içinde alışılmadık konumlara yerleştirilmektedir. Bu

⁵ Yirminci yüzyılın ilk dönemlerinde “Vodvil Tiyatrosu” ile ortaya çıkan bir tanımdır. “İfadesiz yüz” olarak açıklanan bu terim, bireylerin ruh halini gösteren herhangi bir yüz ifadesinin bulunmamasına dayalı estetik bir biçimdir. (Tatar, 2020, s. 124)

da mekânsal mizahi komedi etkisi yaratmak için kullanılmaktadır. Örneğin, sokakta düzenli bir şekilde yürüyen zombiler ya da doğüstü olaylara alışılmadık şekillerde tepki veren karakterler görülmektedir. Ayrıca filmde zaman zaman dördüncü duvar yıkılmaktadır. Karakterler bir filmin içerisinde olduklarını izleyiciye belli etmektedir. Bu bilinçli kurmaca filmin mizahi yönüne katkı sağlamaktadır.

Jarmusch'un diğer filmlerinden farklı olarak fantastik unsurlar içeren bu film liminal bağlamda normallik ve absürtlük arasında bir eşik olarak nitelendirilmektedir. Filmin açılış sahnesindeki boş mezarlık ölümle yaşam arasındaki eşige işaret etmektedir (Bkz. Resim 4.7). Bu mezarlık ayrıca anlatı içerisinde kesinlik içermemesi ve öteki mekân olması nedeniyle heterotopya mekân olarak görülmektedir. Polis karakolu, filmin ana karakterleri olan polis memurları Cliff, Ronnie ve Mindy'nin bir araya geldiği ve ortaya çıkan zombi kıyametine tepki verdiği liminal bir alan olarak görülmektedir. Karakol, bilgi ve karar verilen bir mekân olmasının yanı sıra güvenliği sağlama ve dışarıdaki tehlikeler arasında bir geçiş mekânı haline gelmektedir. Cesetlerin saklanmış olduğu morg da bir liminal uzam olarak görülebilmektedir. Morgun yaşam ve ölüm arasında bir yeri temsil etmesi ve burada bulunan ölü bedenlerin hayata dönmesi nedeniyle bir eşik bölge olarak yorumlanması doğru olmaktadır. Filmin dış mekânlarından biri olan orman ise uygarlık ile bilinmeyen arasındaki sınırın bulanıklaştığı ve karakterlerin zombi istilasının belirsizlikleri ve dehşetiyle yüzleşmek zorunda kaldığı liminal bir alanı sembolize etmektedir. Gerçek hayatta kalabalık görmeye alışılan benzin istasyonu ve sokakların boşluğu da izleyicide liminoid benzeri bir iz bırakmaktadır. Bu iz de liminal uzamlarda görülen belirsizliği ve sessizliği taşımaktadır (Bkz. Resim 31).

Resim 4.7. *The Dead Don't Die* (2019) Liminal Uzam Benzin İstasyonu ve Mezarlık Örnekleri



Kaynak:

SONUÇ VE ÖNERİLER

Sinema izleyicilerin farklı dünyalara yolculuk etmesine olanak sunan bir sanat biçimidir. Sanat sineması da bu yolculuğun gerçek dünyadan bağlarını koparmayan, gündelik hayatta sıklıkla rastlanan konulara düşünme imkânı tanıyan bir yapıda karşımıza çıkmaktadır. Sinematik anlatı içerisinde mekânlar, filmin genel atmosferini yaratmada ve anlatıyı güçlendirmede önemli rol oynamaktadır. Bu mekânlardan bazıları ise liminal uzamlar olmaktadır. Bu uzamlar geçişin, arada kalmanın, eşikte olma durumunun ve sınırların sembolik ifadesidir. Sinema anlatılarında liminal uzamların kullanılması, karakterin içsel yolculuklarını ve değişimlerini temsil etmesi yönünden etkili bir araç olmaktadır. Genellikle görselliği sade ve minimalist biçimde işleyen filmlerde liminal uzamların kullanılması söz konusu olmaktadır. Bunun nedeni ise görsel yoğunluğun abartılı olduğu sinema anlatılarında izleyicinin pasif konumda olması beklendiğinden liminal uzamların yer bulması mümkün olmamaktadır. Sanat sineması yapısı gereği hem izleyicinin aktif konumda olmasını istemekte hem de yalın ve boş mekânlarla anlatısını zenginleştirmeyi amaçlamaktadır. Boş mekânların liminal uzam olarak tercih edilmesi de görsel bir sadeliğe ve hikâyenin daha rahat okunmasına olanak tanımaktadır.

Sanat sinemasında liminal uzamları ele alan bu çalışmada mekânsal bağlamda liminal uzamların sinematik anlatı içerisindeki önemi, uygulanış biçimleri ve işlevleri gösterilmiştir. Antropolog Gennep tarafından ortaya çıkarılan liminal kavramı bir durumdan diğer duruma geçişin yaşandığı durumlarda arada kalan sınır olarak ifade edilmektedir. Gennep'in "Geçiş Ritleri" sınıflandırmasının evrelerinden birisi olan liminal kavramı geçmiş dönemde ritüeller, ayinler ve törenlerle birlikte anılmaktadır. Gennep bu durumu ritüeller özelinde incelemiş olsa da Turner bu kavramı geliştirerek bireyler arasındaki hiyerarşiden ayrılmış bir anti-yapı olarak hem gerçek hayatın belirli evrelerinde hem de üretilen sanat dallarında liminal durumların varlığını ifade

etmektedir. Bu sayede liminal uzam kavramı sadece antropoloji disipliniyle sınırlı kalmayıp disiplinler arası incelenen bir kavram haline gelmektedir.

Sinema alanında genellikle sanat sineması içerisindeki bazı yönelimlerde liminal uzamların yer bulması bu tür sinema anlayışının bir parçası olması nedeniyle önemlidir. Tercih edilen metaforik sinema dilinin yaratılmasında, karakterlerin iç dünyası, değişim ve dönüşümlerinin algılanabilmesi açısından liminal uzamlar, anlatıyı destekleyen niteliktedir. Sanat sinemasında sade ve minimal mekânlarla anlatının mesajları iletilmektedir. Liminal kavramının karşılığı olarak bu mekânların karakterler üzerinde arada kalmışlık, nostalji, boşluk hissi ve eşikte olma durumu gibi etkiler yarattığı görülmektedir. Bunun sonucunda da liminal uzamların sanat sinemasında var olması, anlatı üzerindeki etkisinin önemli rol oynadığını ortaya konulmaktadır.

Çalışmada incelenen filmlerin genel temaları içsel çatışmalar, yalnızlık, geçmişe özlem duymanın sonucu nostalji hissi, arada kalma, boşluk ve karakterlerin iç dünyasındaki ikilemler, değişim ve dönüşümlerdir. Bu temaların izleyiciye doğru biçimde ulaşmasını liminal uzamlar aracılığı ile örnekleme dahil olan yönetmenlerin filmlerinde açık bir biçimde kullanıldığı görülmektedir. Liminal uzamlar bu temaların ve bunlarla bağlantılı duyguların seyirciye aktarımında önemli bir görev üstlenmektedir. Bu tür uzamların boşluk ve arada kalmışlık hissiyle filmlerin temaları uyumlu olmaktadır.

Liminal uzamların sinematik anlatıya derinlik ve anlam yaratma potansiyeline vurgu yapılmaktadır. Bu tür mekân kullanımları örneklemedeki yönetmen filmlerinde, karakterlerin içsel dönüşümünü, arayışlarını ve eşikte olma ikilemlerini temsil etmektedir. İzleyiciye alternatif bir gerçeklik sunarak sinema anlatısının gücünü ve etkisini artırmaktadır. Anlatının ve karakterlerin çözümlemesini yapmaya yardımcı olmasının yanı sıra liminal uzamlar, popüler sinema anlatılarında var olan görsel bombardımandan kaçış olanağı sunmaktadır. Yalın tasarlanmış, minimal ve soyut mekânlar izleyiciyi yoğun duyuşsal uyarılardan uzaklaştırarak kendi iç dünyalarına yönelmelerini ve anlatının sadece hikâyesinin büyüüne kapılmalarını kolaylaştırmaktadır. Bu nedenle liminal uzamların sanat sinemasında önemli bir rol oynadığını söylemek mümkündür.

Çalışmanın sonuçları sanat sinemasında liminal uzamların önemini vurgulamakta ve sanat sinemasının izleyiciye sunacağı sadelik ve içsel keşif deneyimlerini ortaya koymaktadır. Günümüz dijital dünyanın görsel enformasyon yoğunluğunda liminal uzamların oluşturduğu yalınlık hissine belki de her dönemdekinden daha fazla ihtiyaç duyulmaktadır. Gelecekteki araştırmaların, farklı sinema türlerinde ya da video enstalasyonlarında liminal uzamların etkisinin incelenmesi ve izleyici tepkileri üzerindeki etkisinin değerlendirilmesi ve sinemada görsel yoğunlukların dışında işitsel yoğunlukların da araştırma konusu olarak incelenmesi öneri niteliğinde olmaktadır.



KAYNAKÇA

- Abisel, N. (1995). *Popüler sinema ve türler*. Alan Yayıncılık.
- Abisel, N. (2003). *Sessiz sinema* (2. b.). Om Yayınevi.
- Addo, P.-A. (2009). Anthropology, festival and spectacle. *reviews in anthropology*(38), 217-236. <https://doi.org/10.1080/00938150903110625>
- Akarsu, B. (1975). *Felsefe terimleri sözlüğü*. Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Akbulut, C. (2020). *Bir karşı sinema örneği olarak abbas kiarostami sineması*. Maltepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi.
- Akyıldız, Ö. (2012). *Mimari mekanların, sinemanın kurgusal mekanları üzerine etkileri*. Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi.
- Akyüz, L. (2014). Liminal alanlar olarak sınırlar: türkiye-gürcistan sınırında ekonomik yaşam ve etnik kimliklerin sınır deneyimleri. *Toplum ve Bilim*, 0(131), 84-104.
- Alkan, V. (2023). *İdeal ego ve alter ego kavramları üzerinden sinemasal bir tartışma: secret window ve hide and seek filmleri ekseninde çoklu kişilik bozukluğu*. Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi.
- Andrew, J. D. (2010). *Büyük sinema kuramları*. (Z. Atam, Çev.) Doruk Yayınları.
- Aslanyürek, S. (2012). *Tarkovski'den sinema dersleri tarkovski'nin hayatı ve eserlerine dair*. Agora Kitaplığı.
- Ayna, A. &. (2020). Bilim kurgu filmlerinde 60'lardan günümüze beden ve mekan algısına dair bir okuma. *Yıldız Journal of Art and Design*, 7(1), 1-29.
- Bachelard, G. (1996). *Mekanın poetikası*. (A. Derman, Çev.) Kesit Yayıncılık. <https://doi.org/975-8008-02-1>
- Bakır, B. (2008). *Sinema ve psikanaliz*. Hayal Et Kitap.
- Bayrak, T. (2015). *Türk sinemasında mekan yaklaşımı: yılmaz güney'in "yol" ve nuri bilge ceylan'ın "kış uykusu" filmlerinin mekansal çözümlemesi*. İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi.
- Bayram, F. (2009). Işık ve aydınlatma: ışığın televizyon ve sinemada işlevsel kullanımı üzerine bir değerlendirme. *Erciyes İletişim Dergisi*, 1(2), 122-131.
- Bazin, A. (2011). *Sinema nedir?* (İ. Şener, Çev.) Doruk Yayınları.
- Bekri, P. (2022). *Tarihsel süreç içinde kimliğin bir sosyal olgu olarak sinemaya yansımaları: hollywood sineması örneği*. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi.
- Beşgen, A. &. (2019). Sinema-mimarlık arakesitinde bir mekana dokunmak: sine-tasarım atölyesi. *SineFilozofi Dergisi*(Özel Sayı (1)), 26-52. <https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.516445>
- Beşışık, G. (2013). *Sinema ve mimarlıkta mekan kurgusu ve kavrayışı*. Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

- Betton, G. (1986). *Sinema tarihi*. (Ş. Tekeli, Çev.) İletişim Yayınları.
- Beyazdağ, M. (2019). *Abbas kiarostami sinemasında belgesel ve kurmacanın etkileşimi*. Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Bilgili, M. (2016). Coğrafya öğretiminde mekan ve yer karmaşası üzerine bir araştırma. *Coğrafya Eğitimi Dergisi*, 2(1), 11-19. <https://doi.org/2149-522X>
- Bilgili, M. (2020). Coğrafyada mekan felsefesi üzerine yaklaşımlar. *International Journal of Geography and Geography Education*(41), 88-102. <https://doi.org/10.32003/igge.674936>
- Bordwell, D. &. (2003). *Film history an introduction*. Mc Graw Hill.
- Bordwell, D. &. (2005). *The classical hollywood cinema*. Routledge London.
- Bordwell, D. &. (2008). *Film sanatı*. (E. &. Yılmaz, Çev.) De Ki Basım Yayım.
- Bordwell, D. &. (2009). *Film sanatı*. (E. S. Ertan Yılmaz, Çev.) Ankara: De Ki Yayınları.
- Botz-Bornstein, T. (2009). *Filmler ve rüyalar*. (C. Soydemir, Çev.) Metis Yayınları.
- Brown, B. (2014). *Sinematografi kuram ve uygulama*. (S. Taylaner, Çev.) Hil Yayın.
- Butler, A. M. (2011). *Film çalışmaları*. Kalkedon Yayınları.
- Clarke, J. (2012). *Sinema akımları sinema dünyasını değiştiren fikirler*. (Ç. E. Babaoğlu, Çev.) Kalkedon Yayınları.
- Çağıl, F. &. (2021). Sinemada mekân ve ışık etkileşimi: bridge of spies üzerine bir inceleme. *Medya ve Sanat Çalışmaları Dergisi*(2), 59-73. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.18783.38567>
- Çam, A. (2016). Sinemasal mekanlar ve sinemasal mekanların çözümlenmesi. *Sinecine*, 7(2), 7-37. <https://doi.org/10.32001/sinecine.537771>
- Deleuze, G. (2000). *Kant üzerine dört ders*. Ankara : Öteki Yayınevi.
- Demir, Ö. (2019). Christopher Nolan sinemasında klasik anlatı tekniklerinin kullanımı: inception filmi örneği. *Akdeniz İletişim Dergisi*(32), 568 - 588. <https://doi.org/10.31123/akil.617615>
- Dobbert, T. (2005). *Matchmoving: the invisible art of camera tracking*. Sybex.
- Dönmez, A. (2017). *2000 sonrası türk sinemasında görüntü estetiği ve mizansen*. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmış Doktora Tezi.
- Elsaesser, T. &. (2014). *Film kuramı: duyular yoluyla bir giriş*. Dipnot Yayınları.
- Ertaş, S. (2018). *Yabancılaşma ve yabancılaştırma unsurları bağlamında modernite krizi: antonioni sineması örneği; macera, gece ve batan güneş üçlemesi*. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Esen, K. Ş. (2013). Sinemada auteur kuramı. Z. Özarslan içinde, *Sinema Kuramları Beyaz Perdeyi Aydınlatan Kuramlar 2* (s. 33-51). Su Yayınevi.
- Frazer, G. J. (2004). *Altın dal* (2. b.). (H. M. Doğan, Çev.) Payel Yayınevi.

- Führ, E. (2008). Mimarlığın mevcudiyeti. A. & Şentürer içinde, *Zaman-Mekan* (s. 40-57). Yem Yayınları.
- Galt, R. (2006). *The new european cinema*. Columbia University Press.
- Gennep, A. v. (2022). *Geçiş ritleri*. (B. O. Beşler, Çev.) Nora Kitap.
- Gök, G. (2019). *Popüler sinemada evrensel anlatım öğeleri ve senaryo analizi*. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi.
- Gökçe, G. (1997). *Televizyon program yapımcılığı ve yönetmenliği*. Der Yayınları.
- Güngör, A. C. (2014). Auteur kuramı ve metin erksan sineması. *International Journal of Social Science*(30), 79-100. <https://doi.org/10.9761/JASSS2595>
- Güngör, İ. (2021). Richard schechner ve bir eşiksellik paradigması: performans. *Yedi Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*(26), 161-171. <https://doi.org/10.17484/yedi.853668>
- Gürkaş, T. E. (2012). Yer üzerine kavramsal bir okuma denemesi. *Yıldız Teknik Üniversitesi Sigma Dergisi*, 4(0), 1-11.
- Hetherington, K. (1997). *The badlands of modernity: heterotopia and social ordering*. Routledge.
- Huttunen, L. (2016). Liminality and missing persons: encountering the missing in postwar bosnia-herzegovina. *Conflict and Society*, 2, 201-218. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.3167/arcs.2016.020117>
- İnam, A. (1992). Yaşanacak bir mekan tasarlamak. *Araştırma Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Felsefe Bölümü Dergisi*, 14(0), 177-188. https://doi.org/https://doi.org/10.1501/Felsbol_0000000112
- Kabadayı, L. (2013). *Film eleştirisi*. Ayrıntı Yayınları.
- Kale, E. (2019). *Yeni türk sinemasında sinemasal bir mekan olarak taşra: "bir zamanlar anadolu'da", "tepenin ardı" ve "sivas" filmlerinin incelenmesi*. Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi.
- Karaata, H. (2015). *Kubrick'in şifreleri*. Sıfırdan Yayınları.
- Karakoç, O. (2008). *Sinemada renk olgusu*. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi.
- Kılınç, M. (2018). *2000 sonrası türk sinemasında mekan kullanımı*. Batman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi.
- Koca, Ş. E. (2019). Sinemada anlam yaratma sürecinde rengin metaforik kullanımı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*(23), 223-239. <https://doi.org/dergipark.org.tr/tr/pub/sanatvetasarim/issue/46013/578664>
- Korkmaz, G. (2017). *Dramatik köy seyirlik oyunlarının ritüel bağlamında liminal liminoid kavramları açısından incelenmesi*. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi).
- Kovacs, A. B. (2010). *Modernizmi seyretmek avrupa sanat sineması, 1950-1980*. (E. Yılmaz, Çev.) De Ki Basım Yayım.

- Kozan, E. (2021). *Dijital sinema bağlamında dijital animasyon ve görsel efekt teknolojilerinin türk sinema endüstrisinde yarattığı dönüşüm*. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmış Doktora Tezi.
- Köprü, M. (2019). Temsil edilemeyen mekanı olarak ekran dışı uzay-zaman. *SineFilozofi Dergisi*, 1, 241-256. <https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.515170>
- Kracauer, S. (2015). *Film Teorisi Fiziksel Gerçekliğin Kurtuluşu*. (Ö. Çelik, Çev.) Metis Yayınları.
- Küçükcan, U. (1999). *Film biçiminde mizansen çözümlenmeleri: göstergebilimsel bir çözümleme*. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmış Doktora Tezi.
- Lefebvre, H. (2014). *Mekanın üretimi* (2. b.). (I. Ergüden, Çev.) Sel Yayıncılık. <https://doi.org/978-975-570-676-4>
- Marshall, G. (2005). *Sosyoloji sözlüğü* (2. b.). (O. & Akınhay, Çev.) Bilim ve Sanat Yayınları.
- Monaco, J. (2002). *Bir film nasıl okunur?* (E. Yılmaz, Çev.) Oğlak Yayıncılık.
- Monaco, J. (2006). *Yeni dalga*. (E. Yılmaz, Çev.) +1 Kitap.
- Nazlım, D. (2022). *Zorla kaybetmenin liminal okunuşu: bekleyenler ve yolcular*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi.
- Oluk, A. (2004). *Klasik anlatı sineması (hollywood sineması bağlamında)*. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi.
- Onaran, A. Ş. (1986). *Sinemaya giriş*. Agora Kitaplığı.
- Ongan, A. (2014). *Tüketim kültürünün yeniden üretimi: hollywod sineması örneği*. Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi.
- Özbek, A. D. (2017). Mekanı anlama üzerine süreç odaklı bir yaklaşım. *Tasarım Kuram*, 13(24), 79-89. <https://doi.org/10.23835/tasarimkuram.412068>
- Özbudun, S. &. (2012). *50 soruda antropoloji*. Bilim ve Gelecek Kitaplığı.
- Özbudun, S. (1997). *Ayinden törene*. İstanbul: Anahtar Kitaplar Yayınevi.
- Özçınar, M. (2010). *Sinematografik zaman ve mekanın oluşumunda felsefi arka plan*. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yayınlanmış Doktora Tezi.
- Özdoğru, P. (2004). *Minimalizm ve sinema*. Es Yayınları.
- Özkaya, A. (2020). Postmodern perspektiften bakıldığında arabesk kültür, kimlik ve liminal mekan ilişkisi. *Ulak Bilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(49), 711-721. <https://doi.org/10.7816/ulakbilge-08-49-07>
- Özön, N. (1985). *Sinema uygulayımı sanatı tarihi*. Hil Yayınları.
- Öztürk, B. (2012). *Sinemada mekan tasarımının incelenmesi: bilim kurgu sineması örneği*. Maltepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi.

- Parkan, M. (1983). *Brecht estetiği ve sinema*. Dost Kitapevi Yayınları.
- Ryan, M. &. (2012). *Film çözümlemesine giriş*. (E. S. Onat, Çev.) De Ki Basım Yayım.
- Ryan, M. &. (2012). *Film çözümlemesine giriş*. (E. S. Onat, Çev.) De Ki Baasım Yayın.
- Sarıberberoğlu, T. M. (2019). Sinematik kurgunun bilinçaltı mekanları-tekinsiz mekanlar. *Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, 5(1), 27-39. <https://doi.org/10.26835/my.645548>
- Schnugg, C. (2018). Spaces in-between: liminality. *Zeitschrift für Kulturmanagement*, 0(2), 77-102. https://doi.org/10.1007/978-3-030-04549-4_4
- Sert, B. (2022). Zen düşüncesinden ozu sinemasının arketiplerine. *İmgelem*, 6(11), 477-500. <https://doi.org/10.53791/imgelem.1198168>
- Sözen, M. &. (2013). Sinemada ışık kullanımı ve örnek bir çözümleme. *Erciyes İletişim Dergisi*, 3(1), 32-49.
- Sürücü, E. (2021). Amerikan bağımsız sineması: erken dönem jim jarmusch sinemasına betimsel bir bakış. *Medya ve Sanat Çalışmaları Dergisi*(1), 7-23.
- Tatar, O. (2020). Deadpan estetikte topografyanın şeyeştirilmesi: *İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 6(12), 123-137. https://doi.org/10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat_v06i12004
- TDK. (tarih yok). *Türk dil kurumu sözlükleri*. sozluk.gov.tr: <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı
- Tecimer, Ö. (2006). *Sinema: modern mitoloji* (2 b.). Plan B Yayınevi.
- Tiryaki, A. (2021). *2000 sonrası hollywood sinemasında görsel efekt ve gerçeklik*. Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi.
- Turner, V. (1974). Liminal to liminoid in play flow and ritual: an essay in comparative symbology. *Rice Institue Pamphlet*, 60(3), 53-92. <https://doi.org/hdl.handle.net/1911/63159>
- Turner, V. (2020). *Ritüeller yapı ve anti-yapı* (2. b.). (N. Küçük, Çev.) İthaki Yayınları.
- Türkan, N. (2019). *Sinemada klasik anlatının film senaryosuna etkisi*. İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi.
- Uğur, U. (2017). Auteur yönetmen yaklaşımının türk sinemasına yansımaları: Demirkubuz Sineması. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6(3), 227-241.
- Yıldırım, B. &. (2020). Bilim kurgu filmlerinde iç mekan özelinde görsel manipülasyona dair okumalar: matrix örneği. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*(6), 68-86. <https://doi.org/10.21733/ibad.657098>
- Yılmaz, E. (2011). *Filmde yöntem ve eleştiri*. De Ki Basım Yayım.
- Yılmaz, S. (2020). Sahne sanatlarının eşikselliği: geçiş ritüelleri bağlamında bir alan araştırması. *Konservatoryum*, 7(1), 41-56. <https://doi.org/10.26650/CONS2020-0001>
- Yüksel, E. (2017). *Sanat yönetmeni gözünden kamerada mekan*. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi.

Zinderen, İ. E. (2012). *Türk sinemasında özel efekt uygulamaları*. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

