

T.C.
ORDU ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SİNEMA-TELEVİZYON ANABİLİM DALI

BİLİM KURGU SİNEMASINDA BİR ANLATI UNSURU
OLARAK PARALEL EVREN OLGUSUNUN SUNUMU

ECE PINAR KAPICI

DANIŞMAN
Prof. Dr. MEHMET YILMAZ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ORDU 2020

ÖĐRENCİ BEYAN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak savunduĐum “*Bilim Kurgu Sinemasında Bir Anlatı Unsuru Olarak Paralel Evren Olgusunun Sunumu*” adlı alıřmamın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmada yazdığımı ve yararlandığım kaynakların “Kaynaka” bölümünde gösterilenlerden farklı olmadığını, belirtilen kaynaklara atıf yapılarak yararlandığımı belirtir ve bunu onurumla doğrularım.



04/08/2020

ECE PINAR KAPICI

17530600005

ÖNSÖZ

1902’de Georges Méliès sinema tarihinde bir hikâye anlatan ilk film olan, tür ve bilimkurgu sinemasının başlangıç meridyeni olarak kabul edilen Aya Seyahat’i çektiği günden bu yana özgün bir tür olarak bilimkurgu, sinema sektörü içinde kabul görmüş ve izleyicileri her daim kendisine çekmeyi başarmıştır. Bu başarı, tez konusu olarak kişisel anlamda da beni her zaman etkilemiş bir tür olan bilimkurguyu seçmemde oldukça etkili bir sebeptir.

İlk olarak tez çalışmalarım boyunca değerli önerileri ve yol göstericiliği ile beni yönlendiren, vaktini ayırıp desteğini esirgemeyen, başarılarını örnek aldığım çok kıymetli danışman hocam Prof. Dr. Mehmet Yılmaz’a teşekkürlerimi sunarım. Lisans ve yüksek lisans eğitimim süresince samimiyetini benden esirgemeyen sevgili hocam Doç. Ufuk Uğur’a ve Erasmus+ programı kapsamında yurt dışı eğitim deneyimi açısından bana cesaret veren hocam Doç. Dr. Şermin Tağ Kalafatoğlu’na nezaketi ve desteği için teşekkür ederim.

Tüm hayatım boyunca sevgisini ve fedakârlığını hep hissettiğim, her daim yanımda olan, sahip olduğum her şeyi borçlu olduğum bir tanecik canım anneme sonsuz teşekkürlerimi bir borç bilirim.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	i
İÇİNDEKİLER	ii
ÖZET.....	vi
ABSTRACT	vii
KISALTMALAR VE SİMGELER DİZİNİ	viii
TABLolar DİZİNİ	ix
GÖRSELLER DİZİNİ	x
GİRİŞ	1
PROBLEM	3
AMAÇ	4
ÖNEM	5
VARSAYIMLAR	5
SINIRLILIKLAR	6
YÖNTEM	6
BİRİNCİ BÖLÜM	8
1.SİNEMADA ANLATI KURAMLARI	8
1.1.KLASİK ANLATI	12
1.2.MODERN ANLATI.....	18
1.2.1.Peter Wollen ve Karşı Sinema Kavramı	21
1.3.POSTMODERN ANLATI.....	25
İKİNCİ BÖLÜM.....	29

2.SİNEMADA BİLİM KURGU TÜRÜ	29
2.1. BİLİMKURGU TÜRÜNÜN TARİHSEL GELİŞİMİ	30
2.1.1.İlk Yıllar (1902-1950).....	31
2.1.2.Bilim Kurgu Türünün Popülerleşmesi (1950-2000).....	33
2.1.3.İkinci Milenyum ile Bilim Kurgunun Dijital Altın Çağı (2000 ve Sonrası)	38
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	44
3.BİLİM KURGU SİNEMASINDA İŞLENEN BİR TEMA OLARAK PARALEL EVRENLER OLGUSU.....	44
3.1.PARALEL EVRENLER KURAMI.....	45
3.2.PARALEL EVRENLER TEMASI SEYİRCİ İLE BULUŞUYOR; IT'S A WONDERFUL LIFE (1946).....	49
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM.....	54
4.2000 SONRASI BİLİM KURGU SİNEMASINDA PARALEL EVREN OLGUSUNUN SUNUMU.....	54
4.1.THE FAMILY MAN (2000): BAŞKA BİR HAYAT MÜMKÜNDÜ	54
4.1.1.The Family Man (2000) Detaylı Özet	55
4.1.2.The Family Man (2000) Paralel Evren Olgusunun Sunumu	57
4.1.3.The Family Man (2000) Anlatı Konumu.....	61
4.2.THE ONE (2001): YULAW! TEK AMACI TÜM PARALEL EVRENLERDE TEK OLMAK!	62
4.2.1.The One (2001) Detaylı Özet.....	63
4.2.2.The One (2001) Paralel Evren Olgusunun Sunumu	65
4.2.3.The One (2001) Anlatı Konumu.....	69
4.3.THE BUTTERFLY EFFECT (2004): BİR YERLERDE BAŞKA BİR HAYAT MÜMKÜN OLMALI.....	70
4.3.1.The Butterfly Effect (2004) Detaylı Özet.....	71

4.3.2.The Butterfly Effect (2004) Paralel Evren Olgusunun Sunumu.....	73
4.3.3.The Butterfly Effect (2004) Anlatı Konumu	78
4.4.MR. NOBODY (2009): YAŞANAN HAYATLARIN HEPSİ GERÇEK..	80
4.4.1.Mr. Nobody (2009) Detaylı Özet.....	81
4.4.2.Mr. Nobody (2009) Paralel Evren Olgusunun Sunumu	84
4.4.3.Mr. Nobody (2009) Anlatı Konumu.....	91
4.5.ANOTHER EARTH (2011): DÜNYA 2'YE BİR SEYAHAT BİLETİ KAZANIN!	92
4.5.1.Another Earth (2011) Detaylı Özet.....	93
4.5.2.Another Earth (2011) Paralel Evren Olgusunun Sunumu	95
4.5.3.Another Earth (2011) Anlatı Konumu.....	99
4.6.COHERENCE (2013): PARALEL EVRENLER ARASINDA BİR KAYBOLUŞ ÖYKÜSÜ	100
4.6.1.Coherence (2013) Detaylı Özet	101
4.6.2.Coherence (2013) Paralel Evren Olgusunun Sunumu	103
4.6.3.Coherence (2013) Anlatı Konumu.....	109
4.7.INTERSTELLAR (2014): UZAY-ZAMANDA BOYUTLAR ARASI BİR SEYAHAT	112
4.7.1.Interstellar (2014) Detaylı Özet	113
4.7.2.Interstellar (2014) Paralel Evren Olgusunun Sunumu.....	115
4.7.3.Interstellar (2014) Anlatı Konumu	121
4.8.PARALLELS (2015): DÜNYA 1 NERESİ?	122
4.8.1.Parallels (2015) Detaylı Özet.....	123
4.8.2.Parallels (2015) Paralel Evren Olgusunun Sunumu	125
4.8.3.Parallels (2015) Anlatı Konumu	130
BEŞİNCİ BÖLÜM.....	132

5.ORTAK ÜSLUP ÖZELLİKLERİ BAKIMINDAN PARALEL EVREN TEMALI FİMLER	132
5.1.ZAMAN BAKIMINDAN	132
5.2.MEKÂN BAKIMINDAN	135
5.3.KARAKTER BAKIMINDAN	139
5.4.PARALEL EVREN OLGUSUNUN SUNUMU BAKIMINDAN	142
DEĞERLENDİRME VE SONUÇ	146
KAYNAKÇA	152
ÖZGEÇMİŞ	163

ÖZET

BİLİM KURGU SİNEMASINDA BİR ANLATI UNSURU OLARAK PARALEL EVREN OLGUSUNUN SUNUMU

Sinema çağımızın en genç sanat disiplini olmakla birlikte keşfinden bu yana geniş kitlelere hitap etmeyi başarmıştır. Zamanla sinema sanatı içerisinde verilen ürünler, birbirlerinden hedef kitleleri ve anlatı yapıları bakımından ayrılmışlardır. Hedef kitleleri bakımından en belirgin ayırım Lumi re  nc l ğ nde geli en belgesel sinema ile M li s  nc l ğ nde geli en ve zamanla t rlere ayrılan kurmaca sinemadır. Anlatı bakımından ise Aristoteles'in klasik anlatı yapısını sıklıkla kullanan sinema sanatı zaman içerisinde modern ve potmodern anlatı tarzları geli miştir. Modern anlatı klasik anlatının  zde le tirici yapısından uzak, izleyiciyi d  nmeye y nlendiren bir anlatı profili  izerken postmodern anlatı klasik ve modern olmak  zere iki anlatı bi iminin de izleyiciye i  i e ge mi  bir yapıda sunulmasını benimseyerek, hik yenin zaman ve mek nı ele alı ında karma a yaratır. Sinema sanatının b y k bir  oğunluğunu olu turan Hollywood kurmaca sineması ile birlikte aynı zamanda t r sinemasını da temsil etmekte ve anlatı yapısı olarak klasik anlatıyı benimsemektedir. Kurmaca sinemanın ba langıcı olarak kabul edilen Aya Seyahat filminin de t r n  olu turan bilimkurgu sinemasının alt t rlerinden birini olu turan paralel evren temalı filmler t r sineması kalıplarını a an yapımlar olarak ortaya  ıkmaktadırlar. Filmler  oğunlukla ba karakterin birden fazla alternatif benliğini barındıran ve izleyicinin etkin katılımını gerektiren yapı sergilemektedir. Filmler aynı zamanda solucan delikleri, uzay-zamansal boyut a ısından bilimsel alt metinlere de i aret etmektedirler.  alı mada paralel evren temasını i leyen filmler, anlatı yapıları ile birlikte paralel evrenleri ne  ekilde tasvir ettikleri a ısından da değerlendirilerek ele alınmaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Bilimkurgu Sineması, Anlatı Kuramları, Paralel Evrenler.*

ABSTRACT

PRESENTATION OF THE PARALLEL UNIVERSE PHENOMENON AS A NARRATIVE FACTOR IN SCIENCE FICTION CINEMA

Although cinema is the youngest art discipline of our age, it has managed to appeal to the masses since its discovery. The products given in the art of cinema over time were separated from each other among their target audiences and narrative structures. The most distinctive distinction in terms of target audiences is the documentary cinema developed under the leadership of Lumière and the fictional cinema developed under the leadership of Méliès and divided into genres over time. In terms of narrative, the art of cinema, which frequently uses the classical narrative structure of Aristotales, has developed modern and potent modern narrative styles over time. While the modern narrative creates a narrative that is far from the identifying structure of the classical narrative and directs the viewer to think, the postmodern narrative creates confusion in the handling of the story's time and space by adopting the presentation of two narrative forms, classical and modern, in a structure intertwined. Along with Hollywood fiction cinema, which constitutes the vast majority of cinema art, it also represents genre cinema and adopts classic narrative as its narrative structure. Parallel universe-themed films, consisting of sub-genres of sci-fi cinema, which is also the genre of *A Trip to the Moon*, which is considered the beginning of fictional cinema, emerge as productions that transcend genre cinema patterns. The films mostly display a structure that contains more than one alternative character and requires the active participation of the audience. The films also refer to scientific subtext in terms of wormholes, space-temporal size. In the study, the films that deal with the parallel universe theme are evaluated in terms of analysis of scientific subtext as well as narrative structures.

Keywords: *Science Fiction Cinema, Narrative Theories, Parallel Universes.*

KISALTMALAR VE SİMGELER DİZİNİ

Akt. : Aktaran

C. : Cilt

Çev. : Çeviren

Doç. : Doçent

Dr. : Doktor

Ed. : Editör

IMDb : Internet Movie Database (İnternet Film Veri Tabanı)

Prof. : Profesör

s. : Sayfa

TRT : Türkiye Radyo Televizyon Kurumu

Tv. :Televizyon

TABLolar DİZİNİ

<i>Tablo 1</i> : Hollywood Sinema Anlatısı ile Karşı Sinema Anlatısı.....	22
<i>Tablo 2</i> : Zaman Özellikleri Bakımından Paralel Evren Temalı Filmler.....	133
<i>Tablo 3</i> : Mekân özellikleri bakımından paralel evren temalı filmler.....	136
<i>Tablo 4</i> : Karakter özellikleri bakımından paralel evren temalı filmler.....	140
<i>Tablo 5</i> : Paralel Evren Olgusunun Sunumu Bakımından Paralel Evren Temalı Filmler.....	143



GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 1: Çift Yarıık Deneyi.....	46
Görsel 2: Çift Yarıık Deneyinde Girişim Deseninin Oluşumu.....	46
Görsel 3: It's a Wonderful Life Film Afişii.....	49
Görsel 4: The Family Man (2000) - Filmii Afişii.....	55
Görsel 5: Jack, Cash ile konuşuyor.....	57
Görsel 6: Kendi Gerçekliğindeki Jack Campbel.....	60
Görsel 7: Alternatif gerçeklikteki Jack Campbell.....	60
Görsel 8: The One (2001) - Film Afişii.....	63
Görsel 9: Yulaw ve Gabe dövüşüyor.....	67
Görsel 10: Yu Fook Law, Monoceros Evrenindeki alternatif Yulaw.....	68
Görsel 11: Swen Law, Tucana Evrenindeki alternatif Yulaw.....	68
Görsel 12: Lawless, Anibus Evrenindeki alternatif Yulaw.....	69
Görsel 13: The Butterfly Effect (2004) - Film Afişii.....	71
Görsel 14: Evan günlüğünü okuyor.....	75
Görsel 15: Evan Kayleigh'nin hayat kadını olduđu evrende.....	77
Görsel 16: Evan Kayleigh ile üniversite okuduđu evrende.....	78
Görsel 17: Evan kollarını kaybettiđi evrende.....	78
Görsel 18: Mr. Nobody (2009) - Film Afişii.....	80
Görsel 19: Nemo anne ve babasıyla tren istasyonunda.....	85
Görsel 20: Elise'nin öldüđu evrende Nemo.....	90
Görsel 21: Anna'yı kaybettiđi evrende Nemo.....	90
Görsel 22: Jane ile evlendiđi evrende Nemo.....	90
Görsel 23: Anna ile evlendiđi evrende Nemo.....	91
Görsel 24: Another Earth (2011) - Film Afişii.....	93
Görsel 25: Rhoda ve John Teleskop ile Dünya 2'ye bakıyor.....	97

Görsel 26: Rhoda Dünya 2'ye bakıyor.....	98
Görsel 27: Rhoda Dünya 2'den gelen Rhoda ile karşılaşılıyor.....	99
Görsel 28: Coherence (2013) - Film Afişi	101
Görsel 29: Em yerine geçeceği paralel evrendeki Em'i izlerken.....	106
Görsel 30: Em alternatif Em ile arabada.....	109
Görsel 31: Em alternatif Em ile banyoda.....	109
Görsel 32: Alternatif Em Kevin'i ararken.....	109
Görsel 33: Interstellar (2014) - Film Afişi.....	113
Görsel 34: Cooper ve Murph NASA üssünde.....	116
Görsel 35 : Gargantua karadeliği ve Miller'in gezegeni.....	120
Görsel 36: Cooper Murp'ün kitaplığının içinde.....	120
Görsel 37: Parallels (2015) - Film Afişi.....	123
Görsel 38: Harry ve Betarix paralel evrendeki Harry'nin evinde.....	127
Görsel 39: Kendi gerçekliğindeki Beatrix.....	129
Görsel 40: Paralel Evrende Beatrix.....	129
Görsel 41: Cooper'ın kullandığı uzay aracının içi.....	137
Görsel 42: Coherence filminde mekân kullanımı.....	138
Görsel 43: Nemo 2092 yılında.....	138
Görsel 44: Yulaw Hades Evrenine gönderilmek üzere kuantum tüneli mekânında.....	139
Görsel 45 : Hades Evreni.....	139

GİRİŞ

Birçok arařtırmacının da ortak kanısı olarak fotografik görüntünün elde edilmesi sinemanın hikâyesinin bařlangıcı olarak kabul edilmektedir. Yolculuęu içinde sinema, bařlarda bir eęlence aracı olarak görölmüş, fakat zaman içinde bir ifade aracı olarak sanat dalları içine dâhil olmuştur. Zamanla geliřerek kendini özgün bir sanat dalı olarak var eden, kitleleri peřinden sürükleyen ve yapısı gereęi dięer sanat disiplinleri alıntılamar yapan sinema sanatı içinde verilen ürünler, birbirlerinden konuları ve hedef kitleleri açısından ayrılmıřlardır. En temel iki ayırım, öncüleri Lumière ile Méliès olmak üzere kurmaca olmayan belge sineması ve kurmaca olan western, müzikal, drama, komedi, korku vb. gibi farklı alt türleri ile kurmaca sinema zengin bir sanatsal alana evrilmiřtir. Auguste ve Louis Lumière kardeřler sinema sanatında belgesel yapının öncüsü olurken, Méliès kullandığı teknik ve anlatı yöntemleriyle kurmaca sinemasının öncüsü olmuştur. Méliès, hareketli resimler ile fotografik görüntünün doğasını deęiřtirerek, insanlara fotoęraflar aracılıęı ile görsellięe dayalı hikâyeler anlatmış ilk yönetmendir. Fransa kökenli olan Méliès, sinemada kurgu teknięinin fikir babası olarak, genç bir sanat olan sinemada illüzyon kullanarak çektięi filmler büyük ilgi görmüřtür. Genç bir sanat dalı olan sinema içerisindeki geliřmelerin rekabet ettięi yıllarda Amerikan Sineması liderlięi eline almıř ve sinema için bir Hollywood devrimi bařlamıřtır. Sinema sanatının en belirgin normları, Hollywood tarafından atılan klasik anlatı sineması olarak adlandırılan yapının normlarıdır. Klasik anlatı sineması, sinema sanatı içerisinde Hollywood sineması ile özdeř durumdadır. Bir öykü anlatmanın en bilinen ve en eski yöntemi olan klasik anlatı yapısı Hollywood tarafından sinema alanı içerisinde geliřtirilerek dünya sinemasına da yön vermiş bir anlatı biçimi olarak ortaya çıkmaktadır.

Hollywood içerisinde sinema sanatı, ticari kaygı güden bir eęlence aracı olarak deęerlendirilmekte ve bu nedenle de özdeřleşmeye dayalı anlatıyı tercih etmektedir. Bu tercihin amacı özdeřleşme kuran seyircinin hořça vakit geçirmesini saęlamaktadır. Seyircinin özdeřleşme kurması ile filminden aldıęı hazzın doğru orantılı oluřu Hollywood'da bir takım kalıpların doğmasına öncülük ederek tür sinemasını oluřturmuştur. Tür sineması, film çalıřmalarında sıkça kullanılan kategorilerden birisidir. En genel sınırları ile tür sineması; benzer olay örgüsü, zaman, mekân ve karakter özelliklerine sahip çok sayıdaki filmi kolayca

sınıflandırmaya yarayan bir kavram olarak ifade edilebilir. Sinemanın ve bir diğere deyişle Hollywood'un büyükçe bir kısmını kaplayan tür filmleri, sinema izleyicisinin beğenisine uygun ürünler üretmek seyircinin sinema üzerindeki ilgisini canlı tutmayı başarmaktadır. Bu anlamda tür sineması üzerine yapılan çalışmalar, filmleri ve beğeniye kategorize etmeye yarayan işlevsel araçlar olarak rol üstlenirler. Fakat bir kategorize yapabilmek için bahsi geçen kategorinin belirli ortak üslup öğelerinin bulunması gerekmektedir.

Hollywood tür sineması kalıpları içerisinde varlığını sürdürürken bu sınırların dışında kalan yönetmenlerin çektiği filmler sinema sanatı içerisinde farklı yeni bir janr yaratmıştır. Bu yeni janr ile dünya sinemasının akışını değiştiren uygulamalar ortaya çıkmış ve dünyadaki diğere ülke sinemalarının gelişimine öncülük etmiştir (Yıldırım ve Can, 2018, s. 165). İtalyan Yeni Gerçekçilik ve Fransız Yeni Dalga Akımları sinema içerisinde güçlenen modern yapılanmalar haline gelmiştir. Modern anlatı Hollywood'un anlatı kalıpları karşısında durarak anlatımda yönetmenin özgürlüğünü savunmuş ve seyircinin etkin katılımını benimsemiştir. Modern anlatı sinemasında filmin belirleyicisi ve eleştirel açıdan anlam yaratma sorumluluğunun tümü yönetmendedir (Yıldırım ve Can, 2018, s. 167). Modern sinemanın yapı taşı niteliği taşıyan anlatım tarzının sahibi Yeni Dalga Akımının temelleri 50'li yılların başlangıcında içlerinde François Truffaut, Claude Chabrol, Jean-Luc Godard, Jacques Rivette, Eric Rohmer'ın da bulunduğu eleştirmenler tarafından şef redaktörlüğünü André Bazin'nin üstlendiği Cahiers du Cinéma dergisinde yazılan düşünceler etrafında şekillenmiştir (Şentürk,2011, s.138). Bu düşünceler günümüze kadar modern anlatı sineması için yol gösterici nitelikte olmuştur. Modern anlatı sineması film ile izleyici arasında klasik anlatı sinemasından farklı bir ilişki kurarak özdeşleşmeyi reddetmiştir. Farklı senaryo, oyunculuk ve kamera kullanımı ile izleyiciyi rahatsız edici nitelikte ve öyküdeki neden-sonuç bağıntısının yok edilmesi ile seyircinin filme yabancılaşması sağlanmıştır.

Sinema sanatının tarihsel gelişimi içerisinde anlatı tarzları arasındaki keskin ayrımın belirsizleştiği veya anlatı biçimlerinin birden fazlasından beslenen yapımlar bulunmaktadır. Zaman içerisinde klasik ve modern olarak birbirinden farklı iki anlatı biçiminin bulunduğu sinema sanatı içerisinde 80'li yıllardan itibaren postmodern anlatı yapılanmasının geliştiği görülür. Postmodern anlatı, geleneksel

klasik anlatı ile geleneksel klasik anlatıya karşılık modern anlatıdan sonra anlatı biçiminin parçalanmış yapısını kendine özgü tarzı ile birleştirerek yeni bir söylem ortaya çıkarmıştır. Klasik ve modern anlatı biçimlerinin her ikisini de barındıran postmodern anlatıda dramatik yapı giriş, gelişme ve sonuç olarak ilerlemekte fakat anlatı sürerliliğinin kesintiye uğraması ile çizgisel olmayan sıçramalı filmsel zamanın kullanılması nedeni ile seyircinin özdeşleşme süreci kesintiye uğramaktadır. Postmodern anlatı, klasik anlatı ve modern anlatı söylemlerini birleştirerek geleneksel anlatının kalıplarını yıkarken modern anlatının da saf auteur çizgisini bozuntuya uğratar. Postmodern anlatı kendinden önceki anlatı biçimlerinden yararlanarak yola çıkmış, yeniden olsa da eskilerinden farklı olarak sanatsal söylem tarzları üretmiştir.

Bilimkurgu ve fantastik türler içerisinde yer alan, paralel evrenler teması ile film içerisindeki karakterlerin alternatif benliklerinin yaşantılarını kendine konu edinen filmler sinema sanatı içerisinde anlatı sınırlarının genişlediği, söylem, biçim ve içerik bakımından diğer tür örneklerinden ayrılmaktadırlar. Filmler anlatı biçimleri ile zamansal ve mekânsal açıdan sıçramalı, karakter bütünlüğünün net olmadığı, olayların zaman ve mekân sıralamasının karmaşık olduğu, anlamlandırma bakımında seyircinin etkin katılımını gerektiren filmlerdir.

Bu bağlamda araştırma, problem amaç, önem, varsayımlar, sınırlılıklar ve yöntem bağlamında yukarıda detaylı bir şekilde anlatılmış olan esaslar doğrultusunda belirlenmiştir, bilimkurgu sineması ve paralel evren teması önderliğinde seçilen filmler analiz edilerek çalışmanın içeriği ve biçimi şekillendirilmiştir.

PROBLEM

Sinema her daim geniş kitlelere hitap eden popüler bir sanat olması sebebi ile toplumların yaşayışlarını ve değer yargılarını etkileme gücüne de sahiptir. Hollywood, sinemanın geniş kitlelere ulaşması ve etkilemesi bakımından toplum tarafından onaylanan bir takım değerlerin işlenmesi ve devam ettirilebilirliği noktasında her filmde tekrarlanan tür filmi kalıpları ile kendini var etmektedir. Sinemada türlerin gelişmesi ile birlikte kendini var eden bilimkurgu sineması da gerçek yaşamdaki teknolojik imkânlar veya fütürüistik bir yaklaşım ile geleceği yönlendirme gücü bakımından sahip olduğu anlatı unsurları ile birlikte karakteristik

özelliklerini sürekli geliştirirken diğer türlere göre çağımızın en yaygın konumuna gelmiştir. Bu tespitlerden yola çıkılarak bilimkurgu sinemasında “paralel evren” temasının işleniş biçimine dair unsurlar değerlendirme kapsamındadır. Çalışma kapsamında ağırlıklı olarak uluslararası dolaşımında (IMDb’de) listelenen paralel evren temalı filmlerin bilim kurgu türü ile ilişkisi, anlatı biçimi ve paralel evren olgusunun ele alınış biçimleri işlenmiştir. Genel bir çerçeve ile sinema sanatı içerisinde Méliès ve Lumière gibi iki sinema öncüsünün sinemada yarattığı yol ayrımına ve daha sonra ise bu iki türün de çeşitli alt türlere, söylem biçimlerine ayrılmasına temellendirilerek yapılan bu çalışmanın asıl problemi sinemanın ortaya çıkışından günümüze kadar geçen süreç içerisinde sinema sanatı içerisinde anlatı biçimleri ile bilim kurgu türü özelinde türün diğer örneklerinden ayrılan paralel evren temalı filmlerin hem türsel hem de anlatı biçimleri bakımından analiz edilmesidir.

AMAÇ

Çalışmanın temel amacı, sinemada anlatı kuramları ve bilim kurgu sinemasının tarihsel gelişiminden hareketle, paralel evrenleri anlatan filmlerin türsel ve anlatısal açıdan genel özelliklerini ortaya çıkararak, aynı temaya ait filmlerin karakter, zaman, mekân vb. gibi sinematografik ortak üslup öğelerini açıklamaktır. Çalışmada öncelikle belirlenen sınırlılıklar çerçevesinde alanyazın taraması ile sinema içindeki anlatı yapıları ve bilim kurgu türü incelenmiştir. Sonrasında ise bilim kurgu sinemasında araştırma örneğini temsil eden filmler belirlenmiş ve bu filmlerin önce anlatı yapılarının, sonrasında ise paralel evrenler olgusunu ne şekilde ele aldıklarının analizinin yapılması amaçlanmıştır. IMDb İnternet Film Veri Tabanında yapılan örneklem evreni taramasında 272 sinema filmi ve televizyon dizisine ulaşılmıştır. Bu geniş örneklem çerçevesi 2000 ve sonrası olarak daraltılarak, 2000 sonrası çekilen paralel evren temalı bilim kurgu filmlerin ortak özelliklerini ortaya koymak amaçlanmıştır.

Bu bağlamda bu çalışmada aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır;

1. Paralel evren temalı filmlerin anlatı yapısı nasıldır?
2. Paralel evren temalı filmlerin bilimkurgu türündeki yeri nedir?
3. Paralel evren temalı filmlerin zaman, mekân, karakter ve paralel evrenleri sunuşu bakımından sinemasal ortak özellikleri nelerdir?

4. Filmlerde koşulları orataya konan paralel evrenler ne şekilde temsil edilmektedir?

ÖNEM

Bilim kurgu sinemasında 2000 ve sonrası yıllarda sıkça işlenen paralel evren temalı film örnekleri, tür sineması kalıplarını aşan yapımlar olarak ortaya çıkmaktadır. Çalışma kapsamında analizi yapılmış olan filmlerin, sinema içerisindeki anlatı kalıplarının birden fazlasından izler taşıması, aynı türün diğer örneklerine göre temayı bilim kurgu türünde işlenen diğer temalardan farklı bir konuma taşıması bakımından önemli kılmaktadır. Filmlerin klasik, modern ve postmodern anlatı türlerinden aynı anda beslenmekte oluşu, bilim kurgu türü içinde üretilmiş olmalarına rağmen geliştirdikleri kendine has ve özgün anlatı unsurları bakımından temaya ait filmler tür içerisinde ayırt edici niteliktedirler. Buna ek olarak yapılan literatür taraması neticesinde Türkçe alan yazında daha önce verilmiş çalışmalar incelendiğinde, paralel evren temalı filmlerin daha az incelendiği görülmüştür. Bu nedenle bu çalışma, sinema literatüründe bir eksiklik olarak görülen bu durumun üzerine eğilmesi, paralel evren temalı filmlerin derinlemesine incelenmesi ve yine aynı konuda yapılacak olan gelecek çalışmalara örnek teşkil etmesi bakımından önem arz etmektedir.

VARSAYIMLAR

Çağımızda sinema geniş kitleler üzerinde etkin bir sanat olarak kabul edilmektedir. Filmler anlattıkları hikâyeler, barındırdığı karakterler ve özellikle de bilim kurgu sineması içinde oldukça etkili bir şekilde kullanılan teknik biçim ve anlatılarıyla insanlara kendi gerçekliklerinde mümkün olmayan deneyimler sunmaktadır. Bu özelliği ile bilimkurgu türü, sinema sanatı içerisindeki diğer türlerle karşılaştırıldığı zaman türün popüler bulunduğu açıkça görülmektedir. Bilimkurgunun bu özelliğinden hareketle çalışma aşağıda bahsi geçen şu unsurların doğru olduğu varsayımından hareketle yürütülmüştür.

1. Sinemasal anlatı Klasik, Modern ve Postmodern olarak üçe ayrılmakta ve paralel evren temalı filmlerin çoğu üç anlatıdan da izler taşımaktadır.
2. Tür sineması Hollywood sineması ile eşdeğerdir ve her tür kendi bağlamında anlatı yapısı, karakter, vb. gibi ortak öğeler barındırmakta ve bilim kurgu tür sineması içinde kendi belirgin sınırlarına sahiptir.

3. Paralel evren temasını işleyen filmler bilimkurgu sineması içerisinde kendi sınırlarını güçlü bir şekilde belirlemiş ve alt tür olarak nitelendirilebilecek kadar özgün ve ayırt edici özelliklere sahiptir.

SINIRLILIKLAR

Bu çalışmada yalnızca uluslararası dolaşımında (IMDb’de) listelenen ülkelerde 2000 ve sonrasında üretilmiş olan paralel evren temasını işleyen filmler üzerine yoğunlaşmış olup, çalışma bu türe ait olduğu belirlenmiş filmlerin analizi ile sınırlıdır. Çalışmanın araştırma evrenini oluşturacak filmlerin seçimi esnasında tarih aralığı gözetmeksizin IMDb İnternet Film Veri Tabanında yapılmış olan inceleme sonucunda paralel evrenler temasını işlediği tespit edilen birbirinden farklı ülkelerde çekilmiş olan 272 sinema filmi ve televizyon dizisine ulaşılmıştır. Uluslararası dolaşımında olan, IMDb İnternet Film Veri Tabanında ulaşılmış en eski örneği It’s a Wonderful Life (1946) olan bu geniş evren, çalışmanın verimliliği açısından tarih aralığı olarak 2000 sonrasına, 2000-2010 ve 2010-2020 olarak onar yıllık iki periyoddan dört örnek temsil edilecek biçimde sekiz filme indirgenmiştir. Aynı zamanda analizi gerçekleştirilen filmlerin her biri şimdiki zamanda birbirine paralel olarak yaşanan hayatları ve o hayatlara ait karakterleri detaylı bir şekilde anlatan filmler üzerinedir. Analiz edilen filmler, anlatı yapıları, türsel özellikleri, benzer karakter, zaman, mekân ve paralel evrenlerin deneyimlenme yöntemleri olarak belirlenmiş ortak parametreler ışığında değerlendirilmiştir. Televizyon dizileri çalışmanın evrenine dâhil edilmemekle beraber, zamanda yolculuk yapan, zamanda yolculuk yaparak geçmişi veya geleceği değiştirme amacıyla olan, rüya ya da bilindiği bir konumda iken teknolojik gereçler ile başka bir hayatı deneyimleyen karakterlerin bulunduğu filmler veya diziler de çalışmanın sınırlılıkları dışında bulunmaktadır.

YÖNTEM

Bu çalışma alanyazın taraması modelinde yürütülmüş olup, taramadan elde edilen bilgiler ışığında şekillendirilmiştir. Alanyazın taraması aracılığı ile kitap, dergi, makale, tez gibi kaynaklar elde edilerek tezin konusuyla ilgili olan kısımlarına çalışmada yer verilmiştir. Araştırma örnekleminde belirlenen sınırlılıklar doğrultusunda araştırmanın literatür taraması sinemada anlatı kuramları, bilimkurgu sineması ve paralel evrenler başlıkları ekseninde

gerçekleştirilmiştir. Alanyazın taramasında elde edilen bilgileri daha somut, anlaşılabilir ve deneyimlenebilir bir hale getirmek için çalışmanın işlediği temaya ait filmlerin analizine başvurulmuştur. Film eleştirisi kapsamında gerçekleştirilen metin okumalarında, metnin yönlendirici olduğu iki özellik görülmektedir. İlki temel eleştiri yaklaşımlarından birinin üzerine yoğunlaşmak iken ikincisi metinde bir olgunun analiz edilmek üzere belirlenmesi ile yapılan tematik film analizi yöntemidir (Yılmaz ve Candan, 2018). Çalışmanın yürütülmesinde nitel araştırma yöntemlerinden biri olan amaçlı örnekleme başvurulmuştur. Buradaki amaç, küçük ve benzeşik bir örneklem oluşturma yoluyla belirgin bir alt grubu tanımlamaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s.120). Patton'a göre (1987) amaçlı örnekleme yöntemleri pek çok durumda, olgu ve olayların keşfedilmesinde ve açıklanmasında yararlı olur. Çalışma Patton (1987) tarafından geliştirilen amaçlı örneklemlerden "Benzeşik (Homojen) Örnekleme" modeline başvurularak yürütülmüştür. Paralel evren teması kapsamında ulaşılan tüm filmler gözden geçirilmiş ve sayı temayı en güçlü şekilde yansıttığı düşünülen ve 2000 sonrası çekilmiş sekiz adet filme indirgenmiştir. Seçilen filmler anlatı yapıları, tür sineması ile ilişkisi zaman, mekân, karakter vb. gibi sinematografik öğeler ışığında ve paralel evren temasını yansıtmada özelinde hangi özellikleri taşıdığı bakımından analiz edilerek türe ait aynı temayı işleyen filmlerin ortak üslup öğeleri belirlenmeye çalışılmıştır. Araştırma evreni, bilimkurgu türünün doğuşundan günümüze kadar (1902-2020) çizdiği sınırlar ışığında, özellikle 2000 sonrası sıkça işlenen bilimkurgu sinemasının alt türlerinden biri olan paralel evren temalı filmlerin zaman ve mekân kullanımı, paralel evrenlerin deneyimlenme yöntemi ve bu evrenlerin hangi konumda tasvir edildikleri, belirlenen filmler doğrultusunda elenerek araştırma örnekleminin sınırlılıkları net bir şekilde çizilmiştir.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. SİNEMADA ANLATI KURAMLARI

Anlatı kavramı bir öykünün, öyküleme biçimi olarak değerlendirilmektedir. Anlatılar öykü ve söylem olmak üzere birbirinden ayrılmaz iki parçanın bütünüdür. Öykü; olayları ve eylemleri konu edinirken, söylem öykünün içeriğini ortaya koyan araçları kapsamaktadır. Mutlu'nun tanımına göre anlatı "Mantıksal olarak birbirleri ile bağlantılı, zaman içinde gerçekleşen ve tutarlı bir konuyla bir bütün haline bağlanan iki ya da daha fazla olayın nakledilmesi durumudur (Mutlu, 1998, s. 41). Bordwell ve Thompson'a göre ise (2008, s. 75) anlatının önemli unsurlarından birisi olayların zaman ve mekân düzlemindeki neden-sonuç ilişkilerinin birbirine zincirlenmekte oluşlarıdır. Roland Barthes anlatıdan bahsederken insanlık tarihinin kendisiyle başlayan ve dünyanın tüm toplumlarında bulunan bir nitelikte olduğuna değinmiştir (Barthes, 2009, s. 101). Chatman ise anlatıyı temel öykü malzemesi ya da olayların bütünü olarak tanımlamaktadır (Chatman, 2009, s.18).

Anlatıların öykü anlatma durumu öykünün özellikleri hakkında da bir açıklama getirme gereği doğurmaktadır.

Ersümer'in genel tanımına göre öykü (2013),

(...) bir başlangıç ve son noktası olan, biri tarafından anlatılan, belirli bir süreyi kapsayan ve düzenlenmiş bir olay örgüsüne sahip olan kurmaca anlatı türüdür. (...) Her öykü bir çatışma barındırmaktadır. (...) Öykülerin ders verici yanını, etik düzeyini çatışma unsuru belirler. Her öyküde iyi ile kötü, doğru ile yanlış, gerçek ile sahte, haklı ile haksız gibi karşıtlıklardan en az biri mutlaka bulunur. (...) Çözülecek bir sorunun olmadığı, her şeyin süt liman olduğu bir yerde öykü de yoktur (s. 20-21)

Öyküleme ise öyküyü anlatma eylemi olarak tanımlandığı zaman, öyküyü kimin nasıl anlattığı sorunsalını doğurmaktadır. Anlatı metinleri bir olay örgüsü ile bu olay örgüsünü aktaracak bir anlatıcıdan meydana gelir. Olay örgüsü ve anlatıcı bir anlatının olmazsa olmaz iki unsurudur. Anlatı kavramı sanatın her türünde kullanılmaktadır. Bir olay dizisini aktaran her sanat için anlatıcıya ihtiyaç duyulur. Sanat içerisinde anlatıcı bir resim, heykel, film gibi nesnel özellik taşıyan bir biçimde karşılık bulmaktadır. Çeşitli araştırmacılar, anlatı tarzlarını belirlemeye yönelik çeşitli kuramlar ortaya atmıştır. 20. yüzyılın başlarında gelişmeye başlamış olan yapısalcılığın ve anlatıbilimin alanının öncüsü sayılabilecek olan V. Propp ilk

olarak “Masalın Biçim Bilimi” adlı eserinde 100 olağanüstü Rus peri masalının anlatı yapısına açıklama getirmiştir (Tuncer, 2017s. 160).

Kökeni Aristo’ya kadar uzanan anlatı kavramı ikiye ayrılır ve bunlar mimesis ve diegesis olarak isimlendirilir. Aristoteles Poetika’sının birinci bölümünde sanatın birçok alanını taklit (mimesis) olarak tanımlar ve sanatları taklit etmede kullandıkları araçlar, taklit edilen nesnelere ve taklit tarzı bakımından üç sınıfa ayırır. Resim, müzik ve dans gibi sanatın farklı kollarının araçları hakkında açıklık getiren Aristoteles anlatımında özü araç olarak sanat kollarına yoğunlaşmış ve bu sanat kollarını taklit tarzları bakımından ikiye ayırmıştır. Bunlardan ilki gösterme yolu ile taklit tarzı benimseyen mimesis iken bir diğeri hikâye etme yoluyla taklit tarzını benimseyen diegesistir (Aristoteles,2012, s. 11). Aristoteles’ten günümüze kuramsal çalışmalarda çoğunlukla gösterme yoluyla taklit eden göstermeci anlatıma işaret etmek için mimesis, hikâye yoluyla taklit eden anlatımacı anlatıma işaret etmek için ise diegesis terimleri kullanılmaktadır. Anlatı kavramındaki bu ikilem, anlatının doğrudan gösterilmesi veya dolaylı olarak anlatılması ile ilgilidir. Mimetik anlatım ile diegetik anlatım tarzlarının arasındaki asıl temel fark anlatıcının anlatı içerisindeki konumunun analiz edilmesi ile ortaya çıkmaktadır. İletim tercihinde anlatı, öykünün gösterme ile anlatma arasında nasıl bir yerde konumlandırıldığı ile ilgilidir. Göstermeci veya anlatımcı ikileminden hangisinin kullanılacağı, bir anlatıyı oluşturma sürecinde sanat yaratıcısının karar vermesi gereken ilk tercihtir. Mimetik tarz olarak tanımlanan göstermeci anlatı tarzında öyküyü anlatan bir anlatıcı bulunmamakta, alıcı tarafından öykü kendi kendini anlatır gibi görünmektedir, öykü eylem içerisinde canlandırılmakta ve anlatıcı öykü içerisine gizlenmiş durumdadır. Ersümer eylem içinde canlandırma yapılabilmesi için belirli mekânlara ve canlandırma yapacak karakterlere ihtiyaç olduğunu ileri sürer. Karakterler öyküyü, olay örgüsü içinde aktarırlar. Çalışlar (Akt. Ersümer, 2013) bu etkinliği dramatik anlatım olarak tanımlar.

Mimetik anlatıma dayalı bir sanat olan drama Yunaca’da eylem demektir. Aristoteles bir eylemin taklidini tragedya olarak tanımlamış, eylemin iki temel etkeninin karakter ve düşünce olduğunu ileri sürmüştür. Tragedya içindeki karakter eylemleri ile bir şey kanıtlamakta veya hakikati ifade etmektedir. Karakter ve düşünce olmadan eylemin ortaya çıkmasının mümkün olmadığını savunmaktadır. Eylemler bütünü olarak tanımladığı tragedyanın ise altı ögesinden bahsetmektedir.

Bu ögeler; öykü, karakterler, dil, düşünceleri dekaration ve müziktir. Bunlardan ikisi olan dil ve müziği taklit aracı, dekarationu taklit tarzını ve geri kalan öykü karakter ve düşüncelerin ise taklit nesnelere olduğunu belirtir (Aristoteles, 2012, s.23). Mimetik tarzda anlatıcı devreden çıkarılmakta, olaylar sanat alıcısının tüm şeffaflığı ile gözünün önünde canlanıyormuş yanılığısı oluşturulacak biçimde aktarılmakta ve alıcı olaylara aracısız tanık konumunda getirilmektedir. Mimetik tarzda doğrudan gösterim ve anlatım söz konusu olduğundan öykü ile alıcı arasındaki anlatıcı mesafesi ortadan kalkmakta ve bu sebeple de sanat alıcısının olaylar ile bütünleşmesi sağlanmaktadır. Mimetik anlatım öykü evrenini elle tutulur, gözle görülür hale getirecek şekilde, bu evrenin yeniden canlandırılmasına dayanır. Öykü evrenin mekânı, dekorlar aracılığıyla taklit edilir, karakterleri oyuncular aracılığıyla, öykü evrenindeki nesnelere sahne aksesuarlarıyla, giysiler kostümlerle taklit edilir (Ersümer, 2013, s. 34). Anlatımın mimetik tarzında, anlatıcı anlattığı olayları doğrudan göstermekte, olaylar şimdiki zamanda oluyormuşçasına canlandırılarak sanat alıcısına iletilmektedir. Mimetik anlatı ile oluşturulan anlatımın anlattığı öykü ile sanat alımlayıcısı arasında herhangi bir aracı veya anlatıcı olmadığı inancını oluşturmak amacı ile düzenlenmektedir. Mimetik anlatımın, anlatı biçimini görselliğe yönelik kurulmasından kaynaklı bu anlatı tarzı tiyatro ve sinema gibi gösterime dayalı dramatik anlatılarda tercih edilmektedir. Diegetik tarz olarak tanımlanan anlatıcı anlatı tarzında anlatıcı varlığını belli ederek ve kendisini doğrudan göstererek öyküyü anlatmaktadır ve anlatım dolaylıdır. Diegetik anlatı tarzında sanat alıcısı anlatıcının öyküyü anlatma eylemine tanık olduğu için öyküdeki olayları belirli bir zihinsel süzgeçten geçtikten sonra öğrenmektedir. Diegetik anlatı tarzı anlatı sürecinde olay ile alıcı arasında bir mesafe yaratmakta ve bu mesafe sanat alıcısının öykü ile bütünleşmesini engellemektedir. Diegetik tarz içinde anlatılan öyküler geçmiş zamana ait olarak tasvir edildiğinden sanat alımlayıcısı olayları öğrenmek için anlatıcıya ihtiyaç duymaktadır. Pospelov (Akt., Ersümer, 2013) diegetik anlatımın her zaman belirli bir kişinin ağzından yapıldığını ifade etmektedir. Destanda olsun, romanda olsun, masalda olsun, öyküde olsun hep bir anlatıcı vardır. Bu anlatıcı, meydana getirilen görüntüler ile dinleyici veya okuyucu arasında ilinti kurar, olaya tanıklık eder ve yorum yapar. Diegetik anlatı tarzı bu özelliğinden kaynaklı yaygın olarak yazınsal alanda tercih edilir. Sinema görsellik ile bir hikâyeye anlatma sanatıdır. Onaran (1986), sinema nedir sorusuna karşısında sinemaya şöyle bir tanımlama getirir;

Buna hemen bir eğlenti aracından daha fazla bir şey olduğunu söylemekle yanıt verebiliriz. Sinema bir sanattır. Dahası, tüm sanatların mirasçısıdır. Onun sanatsal gerçekliği üzerinde pek çok tartışmalar yapıldıktan sonra varılmış bir sonuçtur bu... Sinemada görüntüler yoluyla kendine özgü duygular ve düşünceler anlatılabilir ve bunlar aracılığı ile bize söylenmek istenilenleri kavrarız. Sinemanın teknik unsurları hakkında ise şöyle devam eder; Kuşkusuz sinema optik fiziğin bir kusuruna dayanıyordu. Şöyleki: Göz (ağ tabakasında) ışıklı etkiyi saniyenin 2/45'i kadar bir süre alıkoyma yeteneğine sahiptir. Bir salonda ışığı kapatır ve karanlıkta kalırsak, sönmüş olan ışığın bir süre daha izlendiğini fark ederiz. Deneysel psikoloji bu süre için 2/45 oranında bir rakam vermekte; bu süre zarfında ışıklı izlenim ağ tabakası (retina)'nda sürmektedir. Bu gerçeği, her biri saniyenin 2/45'inden az bir zamanda ve biri diğerinden hemen sonra elde edilmiş, birbirini izleyen bir seri fotoğrafla saptarsak; bu fotoğrafları projekte ettiğimiz zaman ağ tabakamızdaki karanlık yüzeyde bir fotoğraftan diğer fotoğrafa geçişte ışığın bıraktığı izlenimle, görüntüler arasında (hareket hissi veren) gerçek bir devamlılık izlenimi kazanılır. Fotoğrafsal görüntülerin birbirini izlemesiyle sinemanın sağladığı büyük marifet ortaya çıkar; Hareket halinde görüntülerin birbirlerini izlemesi (s.12-13-14).

Birbiri ardına sıralanmış hareketli görüntülerin yarattığı öyküyü izleyen sinema izleyicisi, sinemanın teknik unsuru olarak bütünün ayrılmaz bir parçasıdır. Her sinema filmi belirli bir izleyici kitlesi için yaratılmakta, izleyici ile buluşmayan sinema sanatı teknik olarak yolculuğunu tamamlayamamış sayılmaktadır. Sinema teknolojik bir buluş olarak nitelendirildiği ilk yıllarında kamera aracılığı ile kendisinden bağımsız ve kontrol edilmeyen dış dünyadaki gerçekliği olduğu gibi yansıtmış ve belgeleyici bir nitelik üstlenmiştir. O zamanlardan günümüze yapım ve yapım sonrası tüm basamakları birer birer tamamlayan sinema filmi, gelişen teknolojik unsurlardan da faydalanarak çoğunlukla bir öykü anlatma yolunu tercih etmektedir. Sinema bir sanat olma yolculuğuna çıktığında ilk zamanlar geleneksel anlatı içerisinde oluşan, ticari amaç güden Hollywood sineması kendini var etmiştir. Seyircinin katharsis kavramı ile duygusal doyumuna hizmet ederek bununla birlikte özdeşleşmeyi sağlayarak seyircinin haz alma duygusunu arttıran ve seyirciyi pasif konumda tutan klasik anlatı sinemasının genel hâkimiyetinin yanı sıra günümüzde sinemanın entelektüel bir uğraş haline dönüştüğünden bu yana modern olarak adlandırılan anlatı formları da oluşmuştur.

Sinema, mimetik anlatıma dayalı dramatik bir sanattır. Dramatik sanatlar insanın, eyleme dönüşmüş ifadelerle bir olayı anlattığı sanatlardır. Tiyatro, kukla

opera vb. gibi sahne sanatları ile teknik öğeleri bakımından diğerlerinden ayrılan sinema gibi sanat dalları dramatik sanatlar için örnek teşkil etmektedir. Drama sanatının diğer sanat kolları karşısındaki farkını ortaya koymak için epik anlatım ile dramatik anlatım biçimlerini karşılaştırmak gerekmektedir.

Ersümer' e göre (2013),

Antik Yunan edebiyat sanatı anlatı çalışmaları için eserleri dramatik, epik ve lirik olmak üzere üç grup içerisinde sınıflandırmıştır. Epik anlatım türü, diegetik anlatım esasına dayalı sözlü ve yazılı eserleri barındırırken, dramatik anlatım türü, mimetik anlatım esasına dayalı eserleri kapsar. Lirik ise destan, roman gibi dış dünyada oluşan olayları ve karakterleri anlatmak yerine, insanın iç dünyasına, duygularına yönelen daha öznel şiirleri içerir (s.34)

Sinema sanatı içerisinde verilen sanatsal ürünlerin analizinin yapılabilmesi için başvurulan öncelikli metot öyküleme için kullanılan anlatı formunun belirlenmesidir. Filmin klasik anlatı formunun özelliklerini veya modern anlatı özelliklerini taşıdığına saptanması, film çözümlemesi çalışmalarında bir temel yapı taşı niteliği taşımaktadır. Fakat unutulmamalıdır ki sinemanın entelektüel bir çaba olarak sanat camiası içerisinde var olma eğiliminden günümüze gelene kadar filmlerinin bir kısmında her iki anlatı formunun unsurları aynı esnada bulunabilmektedir. Bu nedenle sinema içerisinde verilmiş olan her film bazen kesin çizgiler ile herhangi tek bir anlatı formuna ait yapısal özellikler göstermemektedir.

1.1. KLASİK ANLATI

Klasik anlatı, sinemanın serüveni içerisinde önemli bir yere sahiptir. Tez kapsamında incelenmiş olan filmler klasik anlatı yapısı içerisindeki bir tür olan bilim kurgu türü içerisinde bulunmakta ve anlatıdan izler taşımaktadır. Klasik anlatı sinemasının biçim bakımından esas aldığı en köklü anlayış, Aristoteles'in "Poetika" adlı eserinde belirlediği ve o zamandan Brecht'in anlayışına kadar üzerinde yaygın olarak uzlaşım sağlanan anlatı biçimi klasik dramatik anlatı yapısıdır. Armes'e göre, Hollywood sineması ile eşdeğer olan klasik dramatik sinema anlayışında yaşam bir malzeme olarak kullanılırken, yönetmen gerçekliğin duygusunu yakalamaya çalışmaktan ziyade gerçekliğin birebir kopyasını yaratır (Armes, 2011, s. 93). Sinemada anlatı diğer sanat anlatılarına göre farklılıklar içermektedir. Sinemanın asıl hammaddeyi imgeler, konuşmalar, müzik ve ses efektleridir (Metz, 2012, s. 37). Görsel nitelik taşıyan hikâyeleri anlatmaya dayalı sinemanın ilk anlatı

macerası Méliès'in 1902 yapımı "Aya Seyahat" filmine dayanmaktadır ve film ilk defa bir öyküyü anlatan, dekor ve oyuncunun kamera karşısında ilk defa kullanıldığı film olma özelliklerini taşıyor olmasının yanı sıra ilk bilim kurgu filmi olarak da nitelendirilmektedir. Giriş, gelişme, katharsis ve sonuç bölümleriyle ayrılmaz bir biçimde birbirine bağlı sekanslar ile inşa edilen form klasik anlatı formu olarak adlandırılır. Aristoteles'in kuramında açıkça anlattığı dram sanatının esas hedefi, seyircide haz duygusunu uyandırarak katharsise ulaştırmaktır. Aristoteles altıncı bölümde tragedyanın ödevi, uyandırdığı acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkularından temizlemektir der ve aynı zamanda tragedyanın, ahlaksal bakımdan ağır başlı, başı ve sonu olan, belli bir uzunluğu bulunan bir eylemin taklidi olduğunu ve sanatça güzelleştirilmiş bir dili olduğunu söyler (Aristoteles, 2012, s. 22). Aynı zamanda Aristoteles on dördüncü bölümde "korku ve acıma, ya sahne dekorasyonu aracılığı ile uyandırılır, ya da onlar olayların örgüsünden, kendiliğinden doğarlar. Bu ikincisi daha üstün olup iyi ozanların işidir" der (Aristoteles, 2012, s. 39). Bu ikincisi olarak bahsettiği klasik dramatik anlatının olmazsa olmazı mimesisin işidir. Mimetik anlatılarda seyirci öykünün kendi kendini anlatıyormuş olduğu yanılsamasına girmektedir. Aristoteles son bölümde tragedyanın eposa üstün olduğundan bahseder. Bunun sebebini ise Tragedyanın epik şiirin sahip olduğu her şeye sahip olmasına bağlar ve şöyle söyler; "(...) müzik ile dekorasyondan da önemli ölçüde pay alır, bu müzik ve dekorasyonla da çok canlı bir hoşlanma duygusu yaratır. Tragedya bu etkiyi hem metniyle, hem de eserin sahnede oynanması ile elde eder" (Aristoteles, 2012, s. 85). Aristoteles göstermeye bağlı, mimetik ve dramatik sahne sanatlarını diğer anlatım biçimlerine oranla daha üstün ve etkili bulmaktadır.

Klasik anlatı formu içinde üretilen sinemasal ürünler, sinema izleyicilerini büyük kitleler halinde eğlendirme amacı taşıyan, başladığı ve son bulduğu nokta belirli, yoruma kapalı, özdeşleşmeyi sağlar şekilde haz verecek biçimde oluşturulan yapıdadır. Film içerisindeki olayla veya başkahraman ile özdeşleşme sağlayan seyirci rahatlatarak duygusal boşalım yaşar gündelik hayatının sorunlarından uzaklaşma yaşar.

Klasik anlatı formundaki filmler genel olarak gişe başarısı kaygısı güden eğlence sinemasının parçasıdır. İzleyicisini filmin kurgusal evrenine sokmayı hedefleyen klasik anlatı sineması bu hedefini anlatıcısını görünmez kılarak

seyirciye gizli gözlemcilik hissini uyandıracak kamera tekniği ile gerçekleştirir. Görünmez gözlemci pozisyonundaki kamera kullanımıyla ve çeşitli kurgu teknikleriyle klasik anlatı sineması izleyiciye filmin kurmaca evreninde gelişen tüm olaylara bir aracı anlatıcı ve o anlatıcının öznel yorumu olmadan tanık olduğu yanılmasını yaratmaya çalışmaktadır ve anlatısının en önemli özelliği izleyici açısından tarafsız olmasıdır. Chion (1992, s.208) klasik anlatının karakterin gördüklerini seyircinin kamera aracılığı ile aracısız görmesi ya da duyduklarını duyması gibi durumların seyirciyle karakter arasında bir yakınlık oluşmasına yardımcı olduğunu belirtmektedir. Klasik anlatı sineması bu yönü ile mimetik bir biçime sahiptir. Mimetik biçimde aktarılan öyküye tanıklık eden izleyici, doğrudan doğruya kurmaca evrene girerek, filmin kurmaca evrenindeki kurmaca karakter veya karakterlerle özdeşleşerek, kendi dünyasının gerçekliğini geride bırakarak, kurmaca evrenin içerisine girer. Mimetik tarzda izleyicinin duygusal ve zihinsel olarak yönlendirilmektedir. Klasik anlatı biçimini benimseyerek yaratılan bir sinema filminde öyküdeki temel olayın gelişimindeki önemli parçalar netleştirilir bunlar filmin karakterleri ile sinema izleyicisinin önüne taşınır ve tüm bu taşıma süreci içerisinde anlatıcı görevini üstlenen yönetmen, kamera, kurgu ve senaryo gibi sinemasın temel unsurları kendisi kaybolarak algılanamaz hale dönüşmektedir. Klasik anlatı, genel olarak belirli bir çatışma ögesi barındıran özdeşleştirici ve eğlendirici bir yapı sergiler. Böylesi bir anlatı yapısında film boyunca gelişen tüm olaylar olay örgüsü içerisinde birbirlerine bağlı ve tamamlayıcı özellik göstermekte ayrıca her bir sahne veya olay kendisinden öncekinin tamamlayıcısı ve aynı zamanda da kendisinden bir sonrakinin de hazırlayıcısı görevindedir. Bu görevin yerine tam olarak getirilebilmesi için ise neden sonuç ilişkisinin kurulması gerekmektedir, neden sonuç bağıntısı klasik anlatının yapı taşıdır. Klasik dramatik yapıda olay örgüsü serim, düğüm, çatışma, doruk nokta ve çözüm basamaklarından oluşmaktadır. Serim oyunun öyküsünü seyirci için anlaşılabilir yapmak için verilen ek bilgidir (Nutku, 2001, s. 171). Serim bölümünde seyirciye oyun içinde yer alan ve almayan tüm durumlar hakkında bilgi verilir. Serimi düğüm takip eder. Düğüm ise Aristoteles'in tanımlamasına göre yapıtın başından mutluluk yahut felakete doğru baht dönüşü için sınır oluşturan bölüme dek uzanan olay örgüsüdür (Aristoteles, 2012, s. 51). Düğüm bölümü anlatı içerisinde duygusal yoğunluğun arttığı, olaylar üzerindeki merak ve heyecanın yükseldiği bölümdür. Düğümü çatışma takip eder. Çatışma, olay örgüsündeki karakterlerin çıkarlarının çatıştığı,

tarafların eylemlerinin kendi bakımından haklı bir amaca hizmet ettiği bölümdür. Çatışmanın olmazsa olmaz unsuru iki taraftan yalnızca birinin çatışmayı haklılık ve mutlulukla kazanacak olmasıdır. Çatışmayı ise doruk nokta takip eder. Doruk nokta Pospelov'un tanımlamasına göre (Akt., Ersümer, 2013) kahramanların yaşamlarındaki en yüksek gerilim noktasına, yeni çelişkilerin en üst keskinleşme anıdır. Doruk noktadan sonra ise çözüm gelmektedir. Çözüm izleyicinin film boyunca aklında oluşan tüm soru işaretlerinin cevaba kavuştuğu bölümdür.

Dram sanatında anlatının mutlak bir sona ulaşması Ersümer'e göre (2013),

(...) olay örgüsünde birlik ve bütünlük sağlaması ya da sağlayamamasına göre kapalı biçim ve açık biçim kullanılır. (...) Kapalı biçim, dram sanatında yanılısama yaratmanın en etkili yoludur. Klasik anlatı sineması bu yapıyı kullanır. (...) Açık biçimde ise eylemlerde yer ve zaman çokluğu alır ve eylemler çeşitlilik ve karışıklık içinde gelişir (s.48-49)

Dram sanatında anlatının eyleme dayanmasından kaynaklı eylemi gerçekleştirecek olan karakterler de önemli bir yerde bulunmaktadır. Olay örgüsü boyunca karakterlerin eylemlerinin altında arzuları ve ulaşmak istedikleri amaçları vardır. Aristoteles on beşinci bölümde bir tragedya karakterinin muhakkak taşıması gereken dört özellikten bahseder. Bu dört özellik; ahlak bakımından iyilik, uygunluk, benzeyiş ve tutarlılıktır (Aristoteles, 2012, s.42-43). İzleyiciyi eğlendirme klasik anlatının asıl hedefi olmakla birlikte ticari bir yapım niteliği taşıyan klasik anlatı filmlerinin gişe başarısı beklentisi de eğlendirme hedefini desteklemektedir. Eğlendirici olması bakımından film içerisindeki müzik, dekor, oyunculuk ve aksiyon vb. gibi birçok unsur merak uyandırıcı nitelikte düzenlenir. Filmin merak uyandırıcı dünyası aynı zamanda yüzeysel ve basittir. Seyirciyi eğlendirme klasik anlatı sinemasının birincil hedefi olması açısından film boyunca olaylar çizgisel olarak aşamalı bir şekilde gelişir ve filmin sonuna yönelik merak duygusu uyandırılarak sürükleyici bir ilerleyiş tercih edilir. Zaman içinde işlenen konular kapsamında bu konular türler olarak kendini var ederek karakter, mekân ve çatışma bakımından kalıpsal özellikler sergilemişlerdir. Bu kalıplar ise tür sinemasını doğurmuş ve seyirciler kişisel beğenilerine yönelik filmleri izlemeyi tercih ederek gişe başarısı ticari sinema anlayışı içerisinde kesinleşmiş bir konuma gelmiştir.

Sinema tarihinin en belirgin normları Hollywood tarafından ortaya atılan klasik anlatı sineması olarak tanımlanan tarzın normlarıdır. Armes'e göre, geniş

kitlelere bir öykü anlatan ve eğlence üreten sinemanın dramatik kavrayışı Hitchcock sinemasının sıkıcı parçaları kesilip çıkarılmış yaşam benzetmesine uygundur (Armes, 2011, s.93). Klasik anlatı, sinema alanında verilmiş çoğu film çalışmalarında Hollywood sineması ile özdeşleştirilmiş bir konumdur. Klasik anlatı sinemasının belirli bir olay örgüsü bulunur, zaman kronolojik sıra ile ilerlemektedir. Klasik anlatı sineması, anlatısı ve ortak öğelerine göre türlere ayrılır. Sinema endüstrisi içinde tür kavramının kullanılması ve türün tanımlanması, sinemada alanında öykülü filmler verilmeye başladığı ilk yıllara kadar dayanmaktadır. Tür terimi İngilizce’de Genre, Fransızca’da “janr” kelimesinden gelmektedir ve tür veya tip anlamını taşımaktadır. Sinemada tür terimi genellikle, benzer olay örgülerine, zamana/mekâna ve karakterlere sahip birbirinden farklı birden çok filmi, kolay ve ayırt edilebilir bir şekilde kategorize etmeye yarayan bir kavram olarak ifade edilir. Buna ek olarak, eğer tür sineması tarihini en kısa şekilde açıklamak gerekseydi, Hollywood tarihinin türler tarihi olduğu açıkça söylemek mümkün olabilirdi.

Sinema sektörünün büyük çoğunluğunu oluşturan tür sineması izleyicinin beğenisine uygun ölçüde ürünler yaratarak seyircinin ilgisini başlangıçtan günümüze kadar çekmeyi başarmıştır. Bu nedenle tür filmleri, filmleri türlere kategorize etmeye yarayan işlevsel/somut araçlar olarak işlev görmektedirler. Ancak bir kategoriden bahsedebilmek için, bahsi geçen kategorinin bir takım karakteristik ortak üslup öğelerini ayırt etmek gerekmektedir. Bu ortak üslup öğeleri farklı filmlerde birbirine çok benzer veya neredeyse aynı şekilde belirli bir süre boyunca istikrarla tekrar edilmiş, izleyici tarafından anlaşılmalı, tanınmış ve ayırt edilebilmiş nitelikte olmalıdır. Tür sinemasının bu özelliği ile elde ettiği en büyük başarılarından birisi, izleyicinin yalnızca bir türün adını duyduğunda dahi, hemen o türe ait unsurların zihninde canlanabiliyor olmasıdır.

Tür sineması, temel unsur olarak izleyiciye bir hikâyeye anlatmaktadır. İzleyicinin kendisi ile özdeşleştirebileceği bir dünya yaratmakta ve bunu yapmak için de belirli stratejilerden yararlanmaktadır. Tür sineması içinde bir anlatı oluşturmanın temeli sebep sonuç ilişkisi kurmaktır. Filmde geçen hikâyeye filmsel zamanda sınırları kesin olarak belirlenmiş belirli bir zaman aralığında geçmekte, olaylar kronolojik sırada ilerlemekte ve yaşanan olaylar sebep sonuç zinciri ile birbirlerine bağlıdır. Tür sineması içindeki klasik anlatı yapısının en belirgin

özelliđi filmin başlaması ile bitmesi arasında yaşanan olayların final için mantıklı bir bütün oluşturması gerektiđidir. Klasik anlatı formunda filmdeki hikâye bir anlatıcı olmadan direkt olarak izleyiciye ulaşmaktadır. İzleyici beyaz perde karşısında görünmeyen gözlemci pozisyonundadır ve filmin içinde yaratılan kurmaca evrende gelişen olaylara bir aracı olmadan tanık olduđu için izleyici ile anlatı evreni arasındaki mesafe yok olur. Bu nedenle izleyici, film evrenine girerek karakterler ve olaylar ile özdeşleşir.

Tür filmlerine yönelik genel kanı bilindik karakterler ile yine bilindik öyküler anlatan ticari kaygı güden filmler olduđu yönündedir. Masalın Biçimbilimi eserinin yazarı V. Propp, gerçekleştirdiđi incelemesinde önemli olanın karakterlerin ne yaptığı olduđunu belirterek kişilerin özellikleri deđişse de eylemlerinin deđişmeden kalmakta olduđuna ulaşmıştır (Propp, 2001, s. 39). Bu işleyiş biçimi klasik anlatı sinemasında da kendisini aynı şekilde, hiç deđişim göstermeden var etmektedir. Bu genel kanıya örnek vermek gerekirse, Özden (2004, s. 211) neredeyse her filmde tekrarlanmış bir formülasyona dayalı anlatı yapısına sahip olan ve böylelikle de bir tür olarak sınıflandırılabilir anlam bilimsel yapı gerçekleştirmiş olan filmleri tür filmi olarak niteleyip tarif ederken, Abisel (1995, s. 22) sinemada türü, konu açısından benzer özellikler taşıyan, ortak yol yöntem kullanan, denenmiş olduđu için de zarar riski düşük olan filmleri kapsayan bir terim olarak ortaya çıktığını ileri sürmektedir. Andrew Tudor'un tanımlamasına göre ise tür (Akt. Abisel, 1997) göreceli sabit bir kültürel kalıptır ve fiziki, tarihi çevreleri olduđu kadar, toplumsal dünyayı da tanımlamaktadır. Tür sineması üzerine yapılan tanımlar çoğunlukla tür filmlerinin, film ile izleyici arasında kurulan mutabakattan doğmuş birbirine benzer temalara, karakterlere, olay örgüsüne, zaman ve mekâna sahip filmler olduđu noktasında buluşmaktadır ve tür filmlerinin, her bir ayrı türe ait kendi film dünyasının, uzlaşımlarının önceden belirlenmiş olduđu, filme ait her bir ögenin film türü için sabitlendiđi vurgulanmaktadır. Bu sabitleme ilk olarak 1903 yılında çekilmiş olan Edwin S. Porter'ın bir öykünün anlatıldıđı ilk film The Great Train Robbery (Büyük Tren Soygunu) filmi ile başlayarak, öykülü kurmaca filmlerin de doğmasına öncülük etmiş ve aynı zamanda Amerikan sinema endüstrisine de ilham kaynađı olmuştur. Büyük Tren Soygununun anlatı yapısı incelendiğinde Western'i sinema tarihinin ilk türü olarak nitelemek yanlış olmayacaktır. Kısacası her tür, kendi anlatı evreninde belirli karakterler ve belirli çatışma alanı yaratarak olaylar

dizininin oluřturur. Dönemin ihtiyaç ve özelliklerine göre řekillenen tür filmleri, izleyiciyi tatmin edecek anlatı, mekân ve karakterler sunacakları hakkında yapıları geređi önceden söz vererek izleyicinin filmle uyulařım kurmasına yardım ederler.

Klasik anlatı sinemasından izler taşıyan ve bu çalıřmanın da inceleme kapsamını oluřturan paralel evren temalı filmler, anlatının bahsi geçen özellikleri ile uyulařım kurmaktadır. Klasik anlatının en belirgin özelliđi olan özdeřleşme unsuru dördüncü bölümde bahsi geçen filmlerde mevcuttur. The One (2001) isimli yapımda bulunan Gabe karakteri seyircinin özdeřleşim kuracađı iyi kalpli, kahraman, sadık eř profilini çizmektedir. Interstellar (2014) örneđindeki Cooper karakteri ise dünyanın geleceđini kurtarma görevini üstlendiđi ve iyi bir baba resmi çizdiđi için seyirciler açısından özdeřleşim kurmaya yakın bulunmaktadır. Klasik anlatının bir diđer özelliđi olan hikâye sonunda iyilerin ödüllendirilip kötülerin cezalandırması noktasında da analiz edilen filmler anlatı kalıbından bu noktada benzer izler taşımaktadır. The One (2001) örneđinde Yulaw karakterinin Hades Evrenine gönderilip ömür boyu cezalandırılması ve Gabe karakterinin eski hayatına ve eřine yeniden kavuřması bu bakımdan anlatı unsurları ile uyulařmaktadır.

1.2. MODERN ANLATI

Sinema içerisinde klasik anlatı egemenliđinin dıřında alternatif bir anlatı unsuru olarak geliřen modern anlatı, bilim kurgu türü içerisinde pek sık bařvurulan bir anlatı olmamasına rađmen, tür içinde iřlenen paralel evren temalı filmlerin sıklıkla bařvurduđu bir anlatı çeřsidir. Temayı iřleyen filmler çođunlukla modern anlatıdan izler taşımakta, klasik anlatının geleneksel zaman ve mekân algısını kırmakta ve seyircinin alışılagedik bilim kurgu anlatı unsurları beklentilerini sekteye uđratmaktadır

Habermas, (Akt. Erbalaban G., 2014) modern kelimesinin Latince modernus biçimiyle ilk defa 5. yüzyılda, resmen Hıristiyan olan o dönemi, Romalı ve Pagan geçmiřten ayırmak için kullanıldıđını ifade etmiştir. İçerikleri sürekli deđiře de modern terimi hep, kendini eskiden yeniye bir geçiřin sonucu olarak görmek için, antik çağla kendisi arasında bir iliřki kuran dönemlerin bilincini dile getirmiřtir. Bir anlatı sanatı olan sinema sanatı, anlatısında modernliđi sanatsal bir yapı olarak yaratmak için öncelikle, klasik yapıyı tamamlamıř olması gerekiyordu. Sinemada klasik yapı yukarıda da belirtildiđi üzere giriř geliře ve sonuca dayalı bir yapı

sergilemektedir. Sinemanın çizgisel akışı başarmasının en temel sebebi bir teknik olarak kurguya sahip olmasıdır. Bu çizgisel yapının ilk olarak kırılması Griffith ile gerçekleşmiştir. Griffith'in "Hoşgörüsüzlük" (1916) filmi paralel kurguyu başarılı bir biçimde kullanmıştır. Klasik anlatının gelişmesi zaman ve mekânın bir anlam yaratacak şekilde parçalanıp birleştirilmesi tekniğinin kullanılmasına yol açmıştır. Zamanın farklı bir biçimde kullanılması modern sinemaya giden yolu açmıştır (Erbalaban G., 2014, s. 166). Monaco'ya göre sinemada içerikten çok biçimin öne çıktığı modern sanat anlayışı, biçimin yaratılma sürecinde klasik anlayışta olduğu gibi gerçeğin kopyalanarak yansıtılmasından ziyade tasarlanarak yeniden yaratıldığı için daha bilimsel bulunmaktadır (Monaco, 2011, s. 379). Karşı sinema olgusunun gelişmesinde etkili olan akımlardan biri olan Alman Dışavurumcu Sineması doğanın ve gerçekliğin olduğu gibi yansıtılmasından vazgeçmiş, doğayı ve gerçekliği bozarak bireyin kendi yaratıcılığı ön plana çıkarmıştır.

Alman dışavurumculu sineması sinemasal olmayan sanatsal akım özelliklerini sinemaya biçimsel olarak uygulamak çabasındadır (Heris, 2012, s.37). Akımın en etkili örneği Robert Wiene'in yönettiği 1919 yapımı Dr. Caligari'nin Muayenehanesi filmidir. Sonrasında Vertov'un sine-göz kuramı ile kameranın insan gözünden daha yetkin olduğu sinema içerisinde teknik aracılığı ile moderniteye duyulan hayranlığın sinema alanındaki yeri güçlenmiştir. Sinema sanatı içerisinde tüm bu düşünceler ile birlikte zaman içinde hâkim sinema anlayışı olarak Hollywood sinema anlayışına karşılık alternatif sinema akımları gelişmiştir. Genel hatları ile modern sinema yaratıcı yönetmen yaklaşımını benimserken yaratıcı figür olarak Hollywood stilinin izleyiciye öyküyü fark ettirmeden anlatmayı hedeflemesinden farklı olarak, izleyiciye bir film izlediğini unutturması daha az muhtemeldir (Kolker, 2009, s. 62). Gelişen bu alternatif modernist akımlar ilk olarak İtalyan Yeni Gerçekçiliği ve Fransız Yeni Dalga sinema akımları aracılığı ile kendisini göstermiştir. Modern sinemanın öncü akımlarından biri olan İtalyan Yeni Gerçekçilik akımı II. Dünya Savaşının ardından Hollywood'un klasik anlatı sinema anlayışına karşı çıkarak, filmdeki karakterleri idealize etmeden orta sınıfa ait sıradan ve savaştan zarar görmüş İtalyan toplumunu gerçekçi bir biçimde yansıtmayı amaçlamıştır. Akım içinde çekilen filmler stüdyo dışında gerçek ortamlarda ve doğal ışıkta yıldız olmayan oyuncular eşliğinde çekilmiştir. Akımın kurucularından sayılan Roberto Rossellini Yeni Gerçekçilik akımının ilk filmi

olarak kabul edilen Roma Açık Şehir (1945) yönetmenidir. Fransız Yeni Dalga Akımı ise İkinci Dünya Savaşı sonrasında İtalya’da ortaya çıkan İtalyan Yeni Gerçekçilik akımının oluşturduğu değişmeci ve yenilikçi sinema anlayışı aracılığı ile ortamıyla ortaya çıkmıştır.

Sevgen (Akt. Yıldırım ve Can, 2019) yeni dalga dinamiklerini farklı pek çok unsura bağlamıştır,

Bunlardan biri Andre Malraux’nun Kültür Bakanlığının başına getirilmesidir. “Devlet sinemayı denetlemek için değil, ona hizmet için vardır ” diyen Malraux, bu görüşü çerçevesinde 1959’da Film Yardım Yasası’nı (Loi d’Aide) çıkarmıştır. Bu sayede filmlere maddi katkının sağlanması ile ekonomik açıdan film yapımı kolaylaşmıştır.

Yeni Dalga’nın ortaya çıkmasındaki bir diğer önemli etken ise 1951’de Andre Bazin öncülüğünde kurulan kurulan Cahiers du Cinema isimli sinema dergisi akımın önemli isimlerinden biri olan Jean Luc Godard’ın eğitimini gerçekleştirdiği yerdir (Erbalaban ,G., 2014, s. 173). Fransız Sinemasında Yeni Dalga akımı, savaş sonrasında var olan Fransız film yapım kurumuna ve Hollywood klasik anlatı kalıplarına bir tepki olarak ortaya çıkmıştır. Akım sinemayı, izleyici çepeçevre saran toplumsal gerçekler hakkında daha fazla şey öğrenebilecekleri bir araca dönüştürerek kullanmayı amaçlamıştır (Kolker, 2010, s. 172). Akımın temelleri 1950’li yılların başlangıcında içlerinde François Truffaut, Alain Resnais, ve Jean Luc Godard’ın da bulunduğu bir grup eleştirmen tarafından Cahiers du Cinéma dergisinde yazılan düşünceler etrafında şekillenmiştir. Bazin sinemada gerçekçilikten yana olarak, sinemanın gerçeğe yaklaştığı oranda sanatsal değerinin olacağını ve verimliliğinin artabileceğini söylerken, sinemanın gerçekliği yansıtmakta en güçlü sanat dalı olduğunu savunmuştur. Yeni Dalga akımı yönetmenlerinden Jean-Luc Godard Serseri Âşıklar filminden itibaren, sinema tarihine ve akımlara yön vermiş bir yönetmendir. Godard Fransız Yeni Dalga akımının en önemli figürlerinden biri olarak bir sinema filmi yapımının pratikleri üzerine düşünen sinemayı özgür kılacak yenilikler arayan bir isimdir. Modern sinema yaratıcı yönetmen (auteur) anlayışını benimsemekte ve izleyiciye bir film izlemekte olduğunu Hollywood anlatısının aksine sürekli hatırlatmaktadır. Yaratıcı yönetmen anlayışı çerçevesinde özgünlüğün ön planda olduğu sinema anlayışı içerisinde çekilen filmlerin öyküleri klasik anlatının giriş, gelişme ve sonuç unsurları içerisinde oluşmaz. Özdeşleşmeyi kırmak amacı ile yönetmenler

genellikle gündelik hayatın rutinlerini sıradan insanlar ile anlatmayı tercih etmektedirler. Genel bir değerlendirme yapmak gerekirse, İkinci Dünya Savaşı sonrası ortaya çıkan toplumsal hareketlilik ile birlikte sinema sanatında farklı ve modern olarak adlandırılan anlatı biçimleri ortaya çıkmıştır. Sinemada anlatısında oluşan bu modern yönetmenlerin kendilerini ana akım sinemasından farklı bir dil aracılığı ile anlatma isteğine dayanmaktadır. Özdeşleşmeyi ve haz almayı parçalamak isteği üzerinden doğan bu anlatı kalıpları film süresi boyunca seyircinin anlatım sürecine aktif bir şekilde katılımını sağlayıcı yapıdadır. Yapısal olarak ana akım sinemanın tam aksi şekilde, seyirciye sunduğu öykünün sorgulanmasını sağlayacak ya da öyküye farklı bakış açılarından baktırtacak şekildedir.

1.2.1. Peter Wollen ve Karşı Sinema Kavramı

Günümüzde pek çok çağdaş sinema filminde izine rastlanan karşı sinema kavramı ilk kez 1970'lerde Peter Wollen tarafınca kullanılmıştır. Karşı Sinema, ana akım Hollywood ideolojisi ve kodları çizgisinde ilerlemeyen filmler için getirilen bir terim olarak ortaya çıkmaktadır. Modern anlatı akımının en belirgin özelliği, özdeşleşmeyi kırarak izleyicinin kendi gerçekliğini ve öz bilincini kaybettirmeden, bilinçli olarak filmi izleyicinin yorumlamasına açmasıdır. Modern anlatı yapısına sahip filmlerde, birbirinden bağımsız parçalar olay örgüsünü oluşturmaktadır, olay örgüsünü oluşturan parçalı olaylar ise kronolojik sırada ilerlemez zaman atlamaları yaşanır, şimdiki zaman gelecek ve geçmişle iç içe geçmiş durumdadır. Olay örgüsü yerine geçen parçaları, zamanı ve mekânı birleştirip anlamlı bir bütün oluşturmaya çalışacak olan kişi izleyicidir. Filmlerin parçalardan oluşmasının da ötesinde filmlerin belirli bir başı ve sonu da yoktur. Filmler yaşamın sıradan bir anında başlar ve yine benzer bir anda biterler, film boyunca yaşanan parçacıklı olayların başı ve sonu yalnızca filmde gösterilenlerden ibaret değildir ve filmin sonunda izleyici film hakkında düşünmeye yönlendirilir. Klasik anlatı sinemasında hikâye ön plandayken modern anlatı için anlatı ön plandadır. Godard ve Karşı Sinema isimli makalesinde Peter Wollen, ana akım sinemanın yedi günahı olarak tanımladığı özelliklerini, oluşturduğu karşı sinema anlatısı içerisinde tam anlamı ile zıtlarıyla yedi erdemi ortaya koymaktadır.

Tablo 1: Hollywood Sinema Anlatısı ile Karşı Sinema Anlatısı. (Gürkan, 2015, s.41)

HOLLYWOOD ANLATISI	KARŞI SİNEMA ANLATISI
Anlatı Geçişkenliği	Anlatı Geçişsizliği
Özdeşleşme	Yabancılaşma
Şeffaflık	Ön Plana Çıkarma
Tekli Diegesis	Çoklu Diegesis
Kapalılık	Açıklık
Haz	Rahatsız Olma
Kurgu	Gerçeklik

Wollen'ın Hollywood anlatısı ile karşı sinema anlatısı arasındaki farklılıkları "Godard ve Karşı Sinema" (1972) makalesinde en kısa halleri ile şöyle özetlemiştir; **Anlatı Geçişkenliği Karşısında Anlatı Geçişsizliği** (Bir şeyi diğerinin takip etmesi karşısında boşluklar ve kesintiler, episodik inşa, konudan anlaşılır olmayan ayrılmalar.)

Wollen anlatı geçişkenliği ile anlatı öğelerinin birbirini nedensellik ilkesine göre takip ettiğini kast etmektedir. Fakat karşı sinema anlatısında, klasik anlatının aksine öyküyü kesintiye uğratan bölümler bulunmaktadır (Gürkan, 2013, s. 79). Geçişkenlik klasik anlatı sineması içinde filmde gelişen her bir olayın neden sonuç ilişkisi ile birbirine bağıntılı oluşu şeklinde tanımlanırken geçişsizlik olayların birbirinden bağımsız oluşunu işaret eder. Wollen aynı zamanda Godard'ın anlatı geçişkenliğinden kopmasının sebebini anlatının duygusal büyüsunü kırabilmek ve böylece anlatının akışını kesmek, izleyicinin yeniden konsantre olmasını ve yeniden dikkatini odaklamaya zorlaması olarak açıklamıştır (Gürkan, 2013, s. 79).

Özdeşleşme Karşısında Yabancılaşma (Empati, bir karakterle duygusal olarak ilişki kurma karşısında doğrudan hitap, birden fazla karakter ve bölünmüş karakterler, yorum).

Özdeşleşme, Hollywood anlatısında izleyicinin kendini karakterin yerine koyması olarak tanımlanır. Fakat karşı sinema anlatısında, özdeşleşmeyi yok etmekte ve yabancılaşmayı sağlamaktadır.

Wollen özdeşleşmeyi, bilinen bir mekanizma olarak tanımlamış ve özdeşleşmeyi farklı bir fenomen olarak belirgin kılan üç ayrı vasıftan söz etmiştir. İlkini, yıldızla veya karakterle çifte özdeşleşme olduğundan, ikincisinin sadece inancın asılı kaldığı bir durum olduğundan ve üçüncüsünü de ya özdeşleşme ya da -her durumda- imagonun varlığı açısından, uzamsal ve zamansal sınır olduğundan bahsetmiştir (Gürkan, 2013, s. 80).

Şeffaflık Karşısında Ön Plana Çıkarma ("Dil göz ardı edilmek ister" Siertsema karşısında filmin/metnin mekaniklerini görünür ve açık kılmak.)

Hollywood anlatısında izleyici bir film izlediğini unutmamalıdır, bunu sağlamak için tüm teknik detayları ve anlatıcıyı aradan kaldırır, filmsel evrenin seyirciye doğal bir biçimde oluşmuş olması izlenimini oluşturur. Fakat Hollywood aksine karşı sinema anlatısı, teknik araçları ve anlatıcıyı ön plana çıkararak izleyicinin dikkatini öyküye değil anlatıma yönlendirir.

Wollen geleneksel sinemanın doğrudan Rönesans'taki resim sanatında perspektif ve reformülasyonun keşfinden gelmekte olduğunu belirterek, kameranın da modern bir buluş olarak mükemmel bir perspektif inşasını elde etmeye yönelik teknolojik bir araç olduğunu söyleyerek resim ile sinema arasındaki bağıntıyı açıklamıştır. Resimde kanvasın ön planda olması gibi, sinemada da film ve filmi film yapan unsurların ön planda olması gerektiğini savunmuştur (Gürkan, 2013, s. 81).

Tek Diegesis Karşısında Çoklu Diegesis (Üniter homojen bir dünya karşısında heterojen dünyalar. Farklı kodlar ve farklı kanallar arasında bölünme).

Hollywood filmlerinde sunulan dünyada zaman ve mekân tutarlı bir sıra izlerken karşı sinema film dünyasını parçalar ve ayrıştırır, zaman ve mekân karışıktır. Klasik anlatı filmlerinin en belirgin özelliği tek bir hikâye anlatmak iken modern anlatı filmleri film içerisinde birden fazla hikâye anlatmayı tercih eder. Wollen çoklu diegesisi tekli diegesisten radikal bir kopuş olarak, tek bir anlatı dünyası yerine, birden fazla dünyanın birbirine kenetlenmesi ve iç içe geçmesi olarak açıklar (Gürkan, 2013, s. 83).

Kapalılık Karşısında Açıklık (Kendi sınırları içinde uyumlu, kendi kendine yeten bir objeye karşı açık uçluluk, taşma, metinler arasılık-kinaye, alıntılama ve parodi).

Hollywood anlatısına sahip filmlerin anlattığı hikâyeler filmin finali ile beraber kapanmaktadırlar, seyirci için filmin sonundan başka ihtimal mümkün görünmez. Fakat karşı sinema anlatısı ise filmlerin sonunu açık uçtan yana kullanır.

Wollen filmi farklı söylemlerin birbiriyle karşılaşp üstün gelmek için mücadele ettiği bir arena, bir toplantı yeri olarak betimlemiş ve ayrıca, bu söylemlerin kendi bağımsız yaşamlarına kavuşmalarını açıklık ile bağdaştırmıştır. Klasik anlatıda olduğu gibi her bir söylemin etiket olarak üzerinde yazarın ismiyle kendi şişesinde kapalı kalması yerine söylemler, karşı sinemada birbirleriyle karışp kavga etmek üzere dışarı çıktıklarını söyler (Gürkan, 2013, s. 84).

Haz Karşısında Rahatsız Olma (İzleyiciyi tatmin etmeyi hedefleyen eğlenceye karşı izleyiciyi hoşnutsuz etmeyi ve böylece de değiştirmeyi hedefleyen provokasyon.)

Hollywood anlatısı, izleyiciyi eğlendirmeyi ve tatmin olmuş bir şekilde salondan uğurlamayı hedeflerken karşı sinema anlatısı, izleyiciyi rahatsız etmeyi ve düşündürmeyi amaçlamaktadır. Wollen gerçeklik ilkesini haz ilkesinin üzerinde tutmaya azmetmiş Hollywood anlayışın baskıcılığı konusunda karşı sinema içerisinde ısrarcı olmayı gereksiz bularak, uzun vadeli (gerçek, saf, hakiki) tatminlerin kısa vadeli (sahte, yanıltıcı, aldatıcı) tatminlere tercih edilesi olduğunu savunmuştur (Gürkan, 2013, s. 85).

Kurgu Karşısında Gerçeklik (Aktörlerin makyaj yapıp bir öyküyü canlandırması karşısında gerçek yaşam, temsilin kırılması, hakikat.)

Hollywood anlatısında seyirci, filmdeki karakterler ile özdeşleşme kurarak film dünyasının içine girerken karşı sinemada izleyici karakterle özdeşleşemediği için kendi gerçek dünyasının içinde kalmayı sürdürür. Wollen sinemadaki görünümlerin yanıltıcı ve gerçeği gizleyen doğasına karşılık fenomenal yüzeyden bir özü çıkarmanın ya da bir yalanı hakikatten ayırt edebilmenin mümkün oluşunu kurgu karşısında gerçeklik olarak nitelemiştir (Gürkan, 2013, s. 86).

Modern anlatı içerisinde bahsi geçen tüm anlatı unsurları kapsamında çalışmanın konusunu oluşturan paralel evren temalı filmler modern kalıplar ile bağıntı kurmaktadır. Dördüncü bölümde analiz edilmiş olan The Butterfly Effect (2004) örneğinde olduğu gibi filmde modern anlatının belirgin bir unsuru olan zaman ve mekân bütünlüğünün parçalanmış yapısı belirgin bir şekilde kendini

göstermektedir. Analiz edilen bir diğer örnek olan Mr. Nobody (2009) ise zaman ve mekânın parçalanmış yapısının yanı sıra özdeşleşme duygusundan da yoksun olarak modern anlatı kalıbının güçlü unsurlarından birisini yansıtmaktadır. Filmler sonlarının açık uçlu olması bakımından da modern anlatı kalıbı içerisinde yer almaktadır. Analiz edilen örneklerden biri olan Another Earth (2011) yapımında film sonu bakımından izleyiciye net bir mesaj vermemekte ve kanaati izleyiciye bırakmaktadır. Açık uçlu olma unsurunu taşıyan bir diğer örnek ise Coherence (2013) yapımıdır. Filmin sonundaki telefon sahnesi seyirci için akıl karıştırıcı ve sahnenin sonrasında neler yaşanacağına dair düşündürücü nitelik sergilemektedir.

1.3. POSTMODERN ANLATI

Klasik ve modern anlatının ardından ortaya çıkan melez bir üslup olarak postmodern anlatı, tez kapsamında incelenmiş olan filmlerin anlatı unsuru olarak başvurduğu bir türdür. Paralel evren temalı filmler hem klasik hem de modern anlatıdan izler taşıyarak film çalışmalarında önemli bir yere sahip olan postmodern anlatı altında değerlendirilmeye oldukça uygun yapı sergilemektedirler.

Postmodernleşme genel olarak modernleşme dinamiklerinin dönüşüme uğraması olarak tanımlanmaktadır. Postmodernizm sanatsal alanda derinlik ile yüzeysellik arasında bir konunda bulunur. Sinema alanında postmodernizm ise yüksek sanat (modern sinema) ile aşağı sanat (klasik anlatı sineması) arasındaki ayrımın kalkması amacı üzerine oluşmuştur. Bu ayrımın kalkması ile popüler kültür ürünleri olan klasik anlatı sineması ile bütünleşen sanat sineması, farklı söylem biçimlerinin keskin sınırlarını yumuşatmış ve melez bir anlatı yapısı oluşturmuştur. Karadoğan (2005), postmodernizmin sanatsal alanında ilişkilendirildiği özellikler arasında şunları saymıştır;

...sanat ve gündelik hayat arasındaki sınırın silinmesi, bunun sonucunda da her şeyin sanat olabileceğine dair bir iddiamın sanatsal alandaki temel ilke haline gelmesi ve her türlü faaliyetin sanatsal bir alan içerisinde kendine yer bulması; yüksek ve kitle kültürü / popüler kültür arasındaki hiyerarşik ayrımın çökmesi; eklektik ve kodların harmanlanmasını destekleyen bir üslup melezliği; parodi, pastiş, ironi, oyunculuk ve kültürün yüzeysel "derinliksizliği"nin olumlanması; sanat üreticisinin özgün kişiliğinin / dehasının gözden düşüşü ve sanatın ancak yinelemeden ibaret olduğu (aslında sanatın ve sanatçının öldüğü varsayımı); vurgunun içerikten biçime

kayması, sinemada klasik gerçekçi anlatının yerine görüntüye kayan bir temsil sinemasının önem kazanması; gerçekliğin imgelere dönüşümü ve görüntülerin bütün bir kültürel alanı işgal etmesi, sanatın bu gerçek ve onun yeniden sunumuyla ilgilenmesi; zamanın sürekli bir şimdi içinde hapsolmesi, geçmişin ve geleceğin şimdiki zaman içerisinde yoğunlaştırılarak yeni bir zaman anlayışı kurgulanması; açık pornografi, cinsellik ve arzunun metalaşması; eril kültürel düşünceler dizisini somutlaştıran tüketim kültürü; endişeyle, yabancılaşmaya, öfkeyle ve başkalarından kopuşla biçimlenen yaşantıların sanatsal üretimlerde temsil edilmesi (s.142-143).

Büyükdüvenci ve Öztürk (1997) ve Karadoğan (2005) tarafından yapılan çalışmalarda postmodern sinemanın özellikleri; (Akt. Öztürk, 2019),

“Nostalji rüzgârlarının etkin olduğu, geçmişe duyulan hasret, geçmiş ile günümüz kavramlarının bütünleşmesi, gerçeğin yeniden sunumu, cinsel duyguların artışı ve pornografi, cinsel arzunun metalaşması ile birlikte, vurgunun içerikten ayrılarak biçime aktarılması, gerçekçi sinema yerine görüntü üzerinden temsili sinemaya geçilmesi, zamanın şu anda yani şimdide kaybolması, tüketim kültürüne vurgunun yapılması, öfke, yabancılaşma gibi kavramların hâkim olduğu hayatların sanatsal üretimlerle buluşması olarak sıralanmıştır ve bu özelliklerin barındığı kavramsal olguya postmodern sinema denir.” (s. 42).

Postmodern anlayış içerisinde çekilen tüm filmler oluşan bu yeni melez sinematografik söylemin ürünüdür. Postmodern anlatı, modern anlatıdan esintiler içerir izleyiciye olay örgüsünü anlamak için aktif katılımını bekler. Bu anlama durumu modern anlatıda olduğu gibi postmodern anlatının da temel özelliğidir. Bu özelliği ile oluşturduğu anlamın ikili yapısı (kurgusallık ve gerçeklik) bir taraftan gerçekliğin seyirci için anlamını, diğer yandan da kurgusallığın devamlılığını sağlamaktadır. Postmodern yapıdaki filmler her ne kadar kurgusallık barındırsa da filmsel dizimle öykü, izleyicinin kendi gerçekliğinden çıkmasına bir taraftan engel olurken bir taraftan da kendi gerçekliği ile çakışmasını engelleyen bir yapıya sahiptir. Aynı zamanda postmodern sinema seyirciyi aktif konuma sokarak ve hikâyeyi anlamlandırma çabasının içerisine sokar (Kaya, 2011, s. 70). Emre, postmodernizmde okurun sahnenin merkezine yerleştirildiğinden ve daha önce benzeri görülmeyen bir özerklik kazandığından bahsederken, okurun eğlendirilmesi ya da bir şeyler öğretilmesi gerek pasif özne olmadığını vurgulayarak metne istediği anlamı yükleme özgürlüğün verildiğini ifade eder (Emre, 2006, s. 97).

Postmodern yapıdaki filmlerin anlatısının bir diğere önemli özelliğı ise klasik anlatı sinemasının özdeşleşme duygusunu modern anlatı gibi tamamen yok etmeyip aşındırmış veya kesintiye uğratmış olmasıdır. Postmodern dönemde özellikle gerçek dışılık ile gerçeklik arasında bulunan yapımların verildiğı görülmektedir. Sık olarak sinemanın fantastik türünde rastlanılan postmodern anlatı dilinde gerçeklik, zaman ve mekân ilişkisi modern anlatıdaki gibi karmakarışıktır. Filmik zamanda yaşanan sıçramalar, filmde değışken ve çoklu karakterlerin bulunması postmodern sinema anlayışının ayırt edici özelliklerindedir. Postmodern anlatı sineması sinemanın bir anlatı biçimi olarak varoluşundan bugününe değın var olmuş olan tüm söylemleri biçimlerini yeniden inşa eder, klasik anlatının gelenekleri ile modern anlatının auteur tarzını birbirine yakınlaştırırken, birbirinden bağımsız olayları tek bir filme sığdırarak yeni bir metin yaratır.

Postmodern anlatı diğere anlatıların ayırt edici özelliklerini parçalanmış bir şekilde kullanıp bu özellikleri yenileyerek eskisinden daha canlı bir etki bırakmaya çalışmaktadır. Postmodern anlatının zamanı kullanımını üzerindeki en ayırt özelliğı ise zamanın şimdiki, geçmiş ve gelecek ayırımının ortadan kalkması ile zamanın deneyimsizliğı aracılığı ile filmik zamanın devamlı şimdilik içerisinde yoğunlaşması üzerinedir. Zamanı birbirine bağlayan geçmiş, şimdi ve gelecek parçalarının birbirinden ayrılması ile aralarındaki ilişkinin kopması postmodern sinemanın belirleyici unsurlarındandır.

Bordwell (Akt. Gürata, 2004, s. 98) Hollywood'un postmodern sinemayı da içine alan son 40 yıllık döneminde geçirdiğı değışimleri "amaçsız kahraman figürünün yaygınlaşması, anlatısal olaylar arasındaki nedensellik bağlarının zayıflaması, biçimsel öğelerin ön plana çıkarılması, anlatının muğlak bir biçimde sonlandırılması şeklinde sıralamaktadır. Fiske'e göre postmodernizmin metinlerarasılık ile ilişkisi gündelik yaşamdaki herşeyin birer sanat metni haline gelmesidir (Fiske, 2003, s. 213). Bu noktada sinema ve postmodernizm ilişkisinde devreye metinlerarasılık kavramı girmektedir. Postmodernizm için bir okuma yöntemi olan metinlerarasılık birbirinden farklı pek çok sanat disiplininde uygulanmaktadır ve en genel tanımı ile birbirinden ayrı sanat tarzları ve söylemlerinin alışverişi olarak tanımlanmaktadır. Metinlerarası okuma biçimi farklı metinler arasındaki anlam ve biçim

alışverişini açığa çıkarmaktadır. Postmodern anlatı ile üretilmiş sanat eserleri daha önce verilmiş bir eserin yeniden ama farklı biçimde üretimi olarak tanımlanırken, postmodernizm içinde bir kavram olan metinlerarasılık, bir sanat eserinin kendisinden önce verilmiş olan sanat eserleri ile olan bağıntısını açıklamaya çalışmaktadır. En genel anlamda bir eserin başka eserlere göndermelerde bulunması veya alıntılama yapması metinlerarasılık bağlamında incelenmektedir.

Postmodern anlatının bahsi geçen tüm anlatı unsurları kapsamında çalışmada incelenmiş olan sekiz örnek anlatı ile uyulaşım kurmakta, anlatıdan izler taşımaktadır. Anlatının en belirgin özelliği özdeşleşim duygusunun modern yapıdaki gibi tam olarak yok edilmesi yerine aşındırılmasıdır. Bu özelliği yansıtan bir film olan *The One* (2001) yapımından bulunan Yulaw ve Gabe isimli aynı karakterin başka iki versiyonu özdeşleşim ve yabancılaşmayı aynı anda barındırmaktadır. Yulaw karakteri yabancılaştırıcı nitelikteyken karakterin yine kendi alternatif versiyonu olan Gabe tüm kişisel özellikleri ile özdeşleştirici nitelikler taşımaktadır. Postmodern anlatı yapısının belirgin özelliklerinden bir diğeri olan seyircinin etkin katılımı analizi yapılan filmlerde kendisini göstermektedir. *The Butterfly Effect* (2004), *Mr. Nobody* (2009), *Coherence* (2013) örnekleri seyircinin hikâyeyi anlamlandırmak için etkin katılım göstermesi gereken yapımlar olarak ortaya çıkmaktadır.

İKİNCİ BÖLÜM

2. SİNEMADA BİLİM KURGU TÜRÜ

Bilim kurgu ismi ilk defa Orhan Duru tarafından kullanılmıştır. Duru, 1 Ocak 1973 yılında Türk Dili dergisinin 256. sayısında hazırladığı bilim kurgu dosyası ile bu ismi önermiş ve kabul görmüştür (Reyhanoğulları, 2011, s. 130). Dorsay ise yaptığı tanıtımda bilimkurgudan, tanımlaması oldukça güç, kapsamı belirsiz bir alan olarak bahsederken aynı zamanda bilim kurguyu zamanı gelecekte, kurgusal şimdiki zaman veya geçmişte geçen, çoğunlukla bilinene üstün veya bilinenden farklı bilimsel keşiflerle ilgili bir tür olarak tanımlamaktadır (Dorsay, 1986, s.197). Bilimkurgu türünün belirsiz kapsamı konusundaki görüşler günümüzde de sürmektedir ve bu karmaşıklığın sebebi olarak türün pek çok diğer tür ile de yakından ilişki içerisinde bulunuyor olması şeklinde açıklanabilir. Bilim-kurgusal anlatıya sahip sinemasal ürünler, türünün temel öğelerini oluşturan fantastik ve korku türü unsurlarını barındırdığı için bu anlatı türleri ile de da komşu olarak değerlendirilmeleri oldukça sık rastlanan bir durum olmuştur. Nitekim ilk bilim kurgusal bir hikâyeyi anlatmış olan Méliès'nin 1902 yapımlı Aya Seyahat (A Trip To The Moon) isimli filmi de bilimkurgu öğeleri içermesinin yanı sıra aslında o dönem için fantastik olarak nitelendirilebilecek bir filmidir. Aya Seyahat (1902) ile bilim kurgu geleneğini başlatan Melies sinema izleyicisinin merakını uzaya yönlendirmiş ve böylece bilim kurgu sineması farklı konularla izleyicisinin ufkunu genişletmeye devam etmiştir (Yılmaz ve Turan, 2018). Aya Seyahat zamanının ötesinde bir yapım olmakla beraber geleceğe yönelik teknolojinin nasıl olacağına bir tahminde bulunmasının yanı sıra, insanın dünya dışındaki gezegenlere ulaşma merakını da içermektedir. Bu özelliği ile Aya Seyahat uzay ve insanlığın uzay yolculuğu ile ilgili konuların bilim kurgu sinemasının sınırları içerisine girmesinde öncü olmuştur. Méliès'nin filmin başından sonuna kadar fantezi öğeleriyle bezediği filmi bugünün teknolojisi ve sinema anlayışı ile incelendiği zaman, fantastik kısmının azaltıp bilimkurgu kısmını daha da açığa çıkartan en önemli unsurlar şüphesiz ki filmin çekildiği tarihten günümüze kadar yaşanan teknolojik gelişmelerdir.

Bilim kurgusal filmler, bilimsel öğeler barındırmadan eksik kalırlar. King ve Krzywinska (2000, s. 7) bilim kurgunun, teknolojinin yaşamdaki etkisinin

biçimlenmesinde rol oynayarak, teknolojileri satarak bir çeşit pazarlama gerçekleştirdiğinden bahsetmiştir. Sinema sanatı genel olarak hem teknolojik birikimden faydalanır hem de teknolojik birikime öncü olmaktadır. Sinema sanatı içerisinde teknolojik ilerlemeler ile birlikte gelişim gösteren bilimkurgu türünün bu gelişim ve değişimden etkilenip şekillendiğini söylemek doğru olacaktır. King ve Krzywinska (2000, s. 1) bilim kurgu sinemasının çağdaş sinema alanında, özellikle Hollywood'un canlanmasında önemli bir rol oynadığından ve beyaz perdede baskın bir tür haline gelerek zamanların güçlü kültürel göstergesi olarak görülebileceğinden bahsetmiştir. Sinemada bir tür olarak “bilim kurgu” çatısı altında teması bakımından toplanabilecek birçok alt tür barındırmaktadır. Bilim kurgu sineması; dünya dışı varlıklar, yaşadığımız gezegen ile ilgili felaket senaryoları, distopyalar ve zaman yolculukları gibi çeşitli konular ile seyircinin hayal gücünün sınırlarını zorlamaktadır (Yılmaz ve Turan, 2018, s. 281).

Ünal ve Kaplan ise (2011, s. 1) bilim ve sinema işbirliği ilişkisinden beslenerek bilimkurguya şöyle bir tanımlama getirmişlerdir;

Bilimkurgu sineması, adının da işaret ettiği üzere “bilimsel ve kurgusal” olma özelliği gerektiren bir tür olarak ortaya çıkmıştır. Burada bilimsellik niteliği, bilim ve teknolojiadaki gelişmeleri; hem bir araç olarak kullanmasından yani “bir dil-bir anlatım biçimine” dönüştürülmesinden hem de anlatısı içinde eleştirel çerçevede tartışmasından kaynaklanmaktadır. Kurgusal yapısı ise; elbette ki temel olarak “yabancılaştırıcı kurgu” tekniğine dayalıdır. Bilimkurgu bize, sinemacının hayal gücüne bağlı olarak bir gelecek tasavvuru sunar.

2.1. Bilimkurgu Türünün Tarihsel Gelişimi

Bilimkurgu filmleri hem teknolojik gelişmeler hem de gelişmekte olan bu teknolojik ilerlemelerin verdiği hayal gücünün geniş sınırları ekseninde bilimsel konuları işlemesi sayesinde diğer türler arasındaki popürlüğünü türün ilk yıllarından itibaren korumayı başarmıştır. Bazin sinemayı fotoğraf ile beraber mekanik sanatlar olarak çağa damgasını vurduğunu belirtir (Bazin, 2011, s. 23, 29). Çağa damgasını vuran bir sanat olan sinema içerisinde teknoloji ve bilimin hızlı bir şekilde ilerleme kaydetmesi ile gelişen bilgi artışı ve insanlar üzerinde gelecek zamanlara dair öngörülerde bulunabiliyor oluşu bir tür olarak bilimkurguyu doğurmuştur. Bir tür olarak bilimkurgu sineması da popüler Hollywood sinemasının diğer türleri gibi sosyal, ideolojik, teknolojik, toplumsal kültürel

gelişme ve değişimlere bağlı olarak içinde bulunduğu çağın koşullarına göre dönüşüm göstermiştir. Batur (1998, s. 42) bilim kurgu türünü zamanın ekonomik bir değere dönüştüğü Sanayi Devrimi dönemine ait bir tür olarak tanımlamıştır. Genel itibari ile çağımız içerisinde tarif ettiğimiz, tanıdığımız ve tanımladığımız güncel bilimkurgusal sinema anlayışının, hem türler arasında çoklu ve karmaşık bir ilişki kurduğunu hem de kurduğu bu karmaşık ilişki özelliği sayesinde kendi kabuğundan çıkarak çeşitli pek çok temaya da değinerek, doğduğu günden bugüne zenginleştiğinden bahsetmek doğrudur. Shohat ve Stam (Akt., Bould, 2015) sinemanın teknolojik gelişmeler ile birlikte toplumların sosyolojik durumlarından da etkilenerek kurduğu bu karmaşık ilişkinin hem teknolojinin bir yansıması hem de medeniyetlerin ideolojik açıdan ilerlemesindeki sinemanın katkısını açıklamıştır. Giray bilimkurgunun diğer türlere göre en belirleyici özelliğın bilim ile ilişki içerisinde olmasından ve gelecekte gerçekleşmesi mümkün olan fikirleri işleyerek, bilime de öncülük etmesi ile birlikte bilim ve sinema arasında köprü niteliğı kurduğunu belirtmiştir (Giray, 2013, s. 65). Özön'ün görüşüne göre bilimkurguda izleyiciye sunulan gelecekte yaşanacak dünya betimlemesinde bezem, makyaj, sinema hileleri önem kazanmaktadır (Özön, 1985, s. 154). Bilimkurgu türü, bilimden ilham alarak şekillenirken, aynı zamanda teknoloji ve bilimsel gelişmelere ilham kaynağı olmuştur.

2.1.1. İlk Yıllar (1902-1950)

İlk zamanlarda bilim kurgu türüne dâhil edilen filmler, henüz keşfedilmemiş, ulaşılmamış olanı işlemekte ve bu özelliğı ile fantastik nitelik taşımaktadırlar. Bilimkurgu kategorisi altında anılan ilk filmler, türün emekleme döneminde olayları gelecekte gerçekleşmesi mümkün olabilen fikirler ve temalar üzerinden işlemişlerdir. 1900'li yılların başında H.G. Wells ile Jules Verne'in romanlarından sinemaya uyarlanan bilim kurgu türündeki Aya Seyahat (1902) bilim ve teknolojinin geleceğı hakkındaki öngörülerin perdeye yansıtıldığı bir filmidir. Film bilimkurgu sinemasının ilk örneğini temsil etmektedir. Film aya ulaşmayı başaran bir grup uzay yolcusunun Ay'ın yerlileri tarafından kaçırlması ve dünyaya geri kaçırlarını anlatmaktadır. Filmin üretildiğı çağda bilim kurgudan çok fantastik nitelik taşıdığı söylenebilir fakat filmin teması, günümüz koşulları içerisinde hayal ve fanteziden öteye geçerek günümüzün birer gerçeğı noktasına ulaştığı söylenebilmektedir. Fakat Birinci Dünya Savaşı patlak verince siyasi gerginlik,

sosyolojik bunalım ve karamsarlıktan dolayı bilimkurgu sinemasında fantezi temalı ürünlerin ömrü uzun olmamıştır. Sinema izleyicilerinin bilime karşı geliştirdikleri algı, sadece iyimser ve barışçıl amaçlardan çıkmış, savaşçı amaçlar güderek yok edici nitelikte de kullanılabileceğine yönelik olarak değişmiştir. Bu yıllarda yok edici canavarlarla ve yapay insanlar ile bezenmiş bilim-kurgu temalı filmler çekilmiştir. Bu filmlere örnek gösterilebilecek başlıca filmlerden biri olan Golem (1915) isimli yapıttır ve Golem aslında bir orta çağ hikâyesidir. Henrik Galeen ve Paul Wegener'in yönetmenliğini üstlendiği günümüz sinema anlayışında korku, fakat dönemin sinema anlayışı açısından bilim kurgu niteliği taşıyan bu film, sinema tarihinin ilk canavar filmlerindendir. Özünde film kilden yapılmış cansız bir canavarın tasvir edildiği bir Yahudi efsanesine dayanmaktadır (Hagopian, Parag.2). Golem filminde olaylar, Prag'lı bir hahamın heykel yapmasıyla başlayıp, bu heykelin sihirli bir formül ile canlanması ile devam eder. 1927 yapımı The Jazz Singer ile sinemada sesli dönemin başlaması ile tüm tür filmlerinde bir yenilenme yaşanmıştır. Sesli sinemaya geçilen dönemin bir diğer önemli bilim kurgu filmi ise 1927 yapımı ünlü yönetmen Fritz Lang'ın Metropolis'i ile James Whale yönetmenliğinde çekilen 1931 yapımı Frankenstein'dır. İşçi sınıfı ve işveren sınıfı arasındaki uçurumu kendine konu edinmesi ile doğan film 2026 yılında Metropolis isimli şehirde geçer, filmde şehir varlıklı sanayiciler tarafından yönetilmektedir. Sanayileşmenin neredeyse altın yıllarında çekilmiş olan film çekildiği zamanın koşullarıyla bağdaşık bir sömürü ortamını gözler önüne sermektedir. Zamanının şartları içerisinde sanayileşme sürecinde, iş gücünün ve işçi emeğinin değerini sorgulayan film çağının yaşantısını eleştirel bir dil ile ele almaktadır. Yapım, üretildiği dönem içerisinde oldukça imgesel nitelikte ve barındırdığı alt metinleri yanında ciddi bir gelecek prototipi sunmaktadır. Filmde yer alan futuristik şehir tasarımları, devasa setler ve robot kadın Maria karakteri filmin bilimkurgusal anlatısını güçlendirmiştir (Kurt, 2019, s. 24). James Whale'nin yönetmenliğindeki Frankenstein filmi de yine bir yaratık teması etrafında ilerlemektedir. Tıp öğrencisi olan Henry Frankenstein'ın ölmüş insan parçalarından yarattığı ve bir şekilde tanrısal bir gücü taklit ederek can verdiği yaratığın anlatı boyunca, tanrısına başkaldırısı etrafında şekillenen film, izleyiciye insan ve tanrı arasındaki varoluş ideolojisini sorgulatmaktadır. Roloff ve Seeblen (1995, s.172) Frankenstein yapımı için bedeni yönlendirme, ya da ruhtan yoksun, bütün denetimi 'kâşifinin' elinde toplanmış yapay, biyolojik, anatomik yapısı iyice değiştirilmiş

insanlar yaratma ılgınlığı olarak bahsetmiştir. Hollywood yapımı olan King Kong (1933) üretildiğı dönemde çağdaşlarından farklı bir çizgi sergileyerek sahne, dekor ve efekt kullanımları ile sinema tarihinde devasa bir canavarın ilk tasviri niteliğini taşımaktadır.

Bilim kurgununun 1940'lı yıllarında ise sinema filmleri farklı bir çizgide ilerlemeye başlamıştır. Patlak veren II. Dünya savaşı ile 1940'lı yıllarda üretilen filmlerin büyük bir çoğunluğu asgari propaganda niteliğı taşımaktaydı. Hollywood'un yıldız oyuncularını ile çekilen yapımlar Amerika için modern kahramanlık hikâyeleri üretmiştir. 1940'lı yıllar Ekonomik buhran ve II. Dünya Savaşının da etkisi ile bilim kurgu türünde yoğun üretim yapılamasa da çalışmanın konusunu oluşturan paralel evren temalı ilk filmin çekildiğı yıllar olarak önem taşımaktadır. 1946 yılında çekilmiş olan It's a Wonderful Life paralel bir hayatı deneyimleyen George Bailey'in hikâyesini anlatmaktadır. Dünyaya geldiğinden beri aynı kasabada yaşayan filmin başkarakteri George Bailey, kendisini kasabanın insanlarına adanmış hayat kurtarmak için tek kulağının duyma yetisini bile kaybetmiş, dünyayı dolaşma hayalinden vazgeçmiş yardımsever bir kişidir. Fakat Bailey babasından devraldığı konut şirketi iflasın eşiğine gelince bir Noel gecesi kendini nehre atarak intihar etmek ister. Kendini nehre atmak üzere iken yeryüzüne onun için gönderilen melek Clarence onu kendisinin hiç yaşamamış olduğu bir dünyanın kötülüğünü göstererek ölümden kurtarır. George karakterinin kendisinin doğmadığı bir dünyayı deneyimleme yönteminin bilimsel gerçekliklerden ve filmin geçtiğı mekânlar analiz edildiğinde bilim kurgu filmlerinin alışıldık mekân tasvirlerinden uzakta olduğu saptanmaktadır. Genel olarak mekânsal kurgularıyla ön plana çıkan bilim-kurgu filmleri, yapıldığı dönemin mimari beklentilerinin paylaşıldığı deneysel bir platform niteliğindedir (Dokuzer, 2017, Parag. 6). It's a Wonderlife (1946) çoğunlukla laboratuvarlar, uzay istasyonları, farklı gezegenler gibi fütüristik mekânların tercih edildiğı bilimkurgu türüne ait olmasına karşın mekân kullanımı ile ilgili oldukça sade kalmaktadır. Gökyüzünden gönderilen melek aracılığı ile farklı bir dünyayı deneyimlemesi bakımından da bilim kurgusal bir metne işaret etmeyip bu bakımdan da fantastik nitelik sergilemektedir.

2.1.2. Bilim Kurgu Türünün Popülerleşmesi (1950-2000)

ABD'nin II. Dünya Savaşı'nı az hasar ile atlattığı olması, dünyadaki sosyo-politik egemenliğini arttırmasını sağlarken bu esnada büyük bir insanlık dramına

şahit olan dünya toplumları üzerinde bombardıman uçakları ve atom bombası gibi yeni nesil teknolojik silahlarının kullanılması ile genel bir korku yok oluş paronayasını geliştirmiştir. 1950'lerde Hollywood sinemasında karşılaşılan bir tema olarak, dünyayı ele geçirme çabası içerisinde olanların veya nükleer mutasyon geçirmiş varlıkların saldırıları, askeri teşkilat ile bilim adamlarının işbirliği yaparak dünyayı kurtardıkları filmler sıkça tekrarlanmıştır. 1950'li yıllarda çekilen bilim kurgu filmlerinin ekonomik bunalım ve soğuk savaşın etkisi altında askeri tema ile çekildiği yıllar olmaya devam ettiği yıllar olmakla beraber Hollywood sineması aracılığı ile bilim kurgu temalı filmlerle insanlara verilmek istenen güçlü ABD ordusu ve askerleri mesajının daha etkileyici olacağı bilinmiş ve konular bu düşünceye yönelik seçilmiştir. Uzman, mucit, bilimadamı ve hacker karakterler bilim kurgu sinemasında sık sık rastlanmış ve insanlığın kurtarıcısı olarak yansıtılmışlardır (King ve Krzywinska, 2000, s. 50).

Filmler bir yandan askeri amaçlar ile çekilmeye devam ederken, bir yandan da toplumsal korkular sinema sektörü içerisinde baskın gelmiştir. Kirby, (Akt. Kurt, 2019, s. 28) II. Dünya Savaşında Japonya'ya atılan atom bombasının yıkıcı etkileri ve savaş sonrasında ortaya çıkan nükleer kaygıların 1950'li yıllarda radyoaktif ve nükleer sızıntılarla devleşen hayvanların, genetik müdahalelerle ortaya çıkan canavarlar ve DNA deneyleri ve mutantları konu alan birçok filme esin kaynağı olduğunu belirtmiştir. Devleşen hayvanları anlatan bilim kurgu filmleri arasında kütleleşen bir yapımların yönetmenliğini Jack Arnold'un üstlendiği Tarantula (1955) güncel korkuları yansıtma bakımından önemli bir nitelik taşımaktadır. Yine aynı korkulardan beslenen ünlü yönetmen Alfred Hitchcock'un unutulmaz eseri The Birds de kuşların anlam verilemeyen şekilde insanlara saldırması üzerine kurulu olan dönemin güncel korkularını yansıtmakta kütleleşen bir yapımların olmuştur. Kültürel korkuların etrafında şekillenen yapımların arasında bilim kurgu sinemasında gelişen teknolojik gelişmeler ile birlikte zaman içerisinde uzun uzay seyahatlerinin işlendiği yapımlar da verilmeye başlanmıştır. Hollywood'da üretilen The Thing (1951) yapımlarının öyküsü, insanlık için tehlikeli uzaylıları anlatmaktadır. Filmin uzay ve uzaylı tasviri genel olarak bilinmeyen ötekileştirme yönündedir. Aynı zamanda film uzaylıların saldırısını yenme konusunda Amerika'nın silah gücünün yüceltilmesi bakımından sosyal ve siyasi mesaj da içermektedir. Uzay yolculuğu filmlerinin ilkleri arasında bir mihenk taşı olarak nitelendirilen

Forbidden Planet (1956) Neil Armstrong Ay'a ayak basmadan 13 yıl önce çekilmiştir. Film, dünyadan 17 ışık yılı uzaktaki yasak gezegen olarak adlandırılan yerden gelen sinyallerin kesilmesi ile Kumandan John J. Adams yönetiminde bir uzay gemisi durumu araştırmak üzere bu uzak gezegene yollanmasını konu edinir.

Güncel korkuların ışığında geçen 1950'li yıllar aynı zamanda 29 Temmuz 1958'de NASA'nın kurulması ile dünya tarihinde önem taşımaktadır. Modern bilimin ilerlemesi ve bilimsel alandaki yeni keşifler bilim kurgunun hızlı bir şekilde günümüzdeki haline evrilmesini hızlandırmıştır. 1960'lı yıllar ise meydana gelen teknolojik gelişmeler ile birlikte uzayın ulaşılmaz olmaktan çıktığı yıllardır. 1958'de ABD Başkanı Dwight Eisenhower tarafından kurulan NASA'nın faaliyetleri hızla devam etmekteyken sivil ve asgari alanda tüm gözler uzay ile ilgili yeni gelişmelere çevrilmiştir. Bu popüler uzay serüveni Hollywood sinemasını da etkisi altına alarak Stanley Kubrick'in 1968 yapımı 2001: A Space Odyssey'i çekmesine altyapı hazırlamıştır. Film insanlığın bir medeniyet olarak ortaya çıkışından başlayarak yapay zekânın ve teknolojinin yükselişine kadar geçen zaman aralığını, film zamana sığdırdığı ve bir tür olarak bilimkurgu janrının temellerinin atıldığı dönüm noktası niteliği taşıyan bir film olarak karşımıza çıkmaktadır. Arthur C. Clark'ın kısa öyküsünden beyazperdeye uyarlanmış olan 2001: A Space Odyssey (1968) muhtemel evrenleri ön plana çıkarmaktadır (Sobchack, 2005, s. 266). Film uzay yolculuğunun gerçekçi tasvirlerini barındırdığı için sinema tarihinde önemli bir yere sahiptir. 2001: A Space Odyssey (1968) ile birlikte bilim kurgu türü yeni formunu yakalamıştır. Monako, Stanley Kubrick'in olağanüstü olarak değerlendirdiği 2001: A Space Odyssey (1968) yapımını türün dönemin en güçlü türü olmasında oldukça etkili gördüğünü belirtmektedir (Monako, 2011, s. 291). Giray, Uzay Yolu (Star Trek, 1966-1969) dizisiyle birlikte de bireyin gelecek tasvirleri içerisine eklenen otomatik kapıları ve Fahrenheit 451 (1966) yapımında görülen çağımızda günlük yaşamda kullanılan duvar televizyonuna kadar örneklendirilebilecek birden fazla şey bilimkurgu sinemasının zemin hazırladığı söylemektedir (Giray, 2013, s. 66).

Hollywood bilimkurgusunda 1970'li yıllarda Amerika'lı bilim adamlarının ve askerlerin uzay maceraları, popüler bilimkurgusal anlatı yapısının döngüsü içerisinde hız kesmeden devam etmiştir. Dönemin dikkat çeken iki bilimkurgu filmi Steven Spielberg yönetmenliğinde çekilen Close Encounters of the Third Kind

(1977) ile Ridley Scott yönetmenliğindeki *Allien* (1979) seyircinin türe olan ilgisini arttırmıştır. *Close Encounters of the Third Kind* (1977) bir elektrik teknisyeni olan başkahraman Roy Neary karakterinin bir akşam, kendisi dışında birçok karakterin de yaşadığı gibi bir UFO ile yakın karşılaşma yaşaması ile türlerin değiş tokuşu ve Roy Neary karakterinin UFO'ya katılmasını anlatır. *Allien* (1979) ise Amerikalı bilim insanlarının uzay macerası konu edinilmiştir. Film bilmedikleri bir gezegene iniş yapan ve tanınmayan bir yaşam formuyla karşılaşan mürettebatın bu yaşam formuna karşı verdikleri hayatta kalma mücadelesini anlatmaktadır. Film, bir açıdan çepeçevre bilimkurgu türüne ait tüm normlarla bezenmişken diğer bir açıdan ise eleştirel bir siyasi alt metnin temsilcisi olarak ve küresel ticari dünyada kapitalist firmaların birey ve çalışan sınıf üzerindeki üstünlüğünü beyaz perdeye yansıtmaktadır. Filmde mürettebatı oluşturan bireyler sömürülebilir, araştırmanın amacına ulaşabilmesi uğruna gözden çıkarılabilir nitelikte görülmekte ve filmdeki bu gösterim biçimi, dönemin sosyal düzenine bir gönderi niteliği taşımaktadır. Ek olarak, 1970'li yıllar, bir bilim kurgu efsanesi haline gelmiş olan *Star Wars* serisinin ilk filmi olan *Star Wars Episode IV: A New Hope* (1977) filminin çekildiği yıllar olması nedeni ile de bilim kurgu tarihi açısından oldukça önemlidir.

Bilim kurgu sinemasında 1980'lere gelindiğinde ise Spielberg'in yönetmenliğinde çekilen dönemin en çok ses getiren yapımı dünyada mahsur kalan bir uzaylının bir çocukla kurduğu arkadaşlığı anlatan *ET: ExtraTerrestrial* (1982) olmuştur. 1978 yılında serinin ilk filmi ile izleyici ile buluşan bir süper kahraman hikâyesini anlatan *Superman* 1980-1983-1987 yıllarında çekilen üç devam filmi ile üç devam filmiyle çocuk izleyicilerin sinema ve bilim kurgu türüne ilgisini canlı tutmuştur. Dönemin genç izleyici kitlesinin ilgisini çeken bir diğer seri ise zamanda yolculuğunu konu alan ve bu konuda bir kült haline gelen *Back to the Future* 1985-1989-1990 yıllarında çekilen seri filmleri ile bilim kurgu sinemasının unutulmazları haline gelmiştir. Aynı zamanda 80'li yılların filmleri yüksek teknolojinin kontrolündeki yeni bir gelecek tasvirini gözler önüne seren niteliktedirler. Filmlerde devlet, teknoloji ile toplum kontrolünü elinde tutan bir disiplin sistemi olarak yansıtılır. 1980 ve 1990 yılları *Terminator* (1984) ve 1987-1990-1993 yıllarında çekilen *Robocop* serisinin doğuşuna sahne olması bakımından ayrıca önemlidir (Kurt, 2019, s. 34). *Terminatör* (1984) fütüristik nitelikte bir yapım olarak 2029 yılında geçmekte ve filmde yeryüzü artık robotlar tarafından kontrol

edilmektedir. Film Terminatör isimli android robotun, bir görev için geçmişe gönderilmesini konu alır. Paul Verhoeven'in yönetmenliğindeki Robocop'ta ise, kurmak ve yönetmek istediği Delta City şehri için toplumun güvenliğini sağlayacak üstün güçte polis bireyler üretme planı olan OCP adı verilen büyük bir şirketin, şehrin koruyucusu olarak çatışmada öldürülen bir polis memurunun bedeni ile bir robotu birleştirerek ismi RoboCop olan bir süper insan-robot üretmesi etrafında gelişen olaylar konu edinilir. Dönemin bir diğer önemli yapımı Spielberg yönetmenliğinde çekilen Jurassic Park (1993) yapımıdır.

Bilim kurgu sinemasının 1990'lı yılları ise zamanda seyahat ve paralel evrenler fikrinin sıkça işlendiği yıllardır. 1990'larda bilimkurgu sinemasının kendine konu edindiği tehdit unsuru, dünya çapında yaşanan toplumsal kaos ve distopya temelinde toplumsal kıyametler veya toplu yok oluşun eşiği senaryolarıdır. Dönemin bu tema ile öne çıkan önemli yapımlarından birincisi insanlığın sona ermek üzere olduğu bir gelecekte salgınları araştırması için geçmişe gönderilen James'in yaşadığı süreci konu alan Terry Gilliam filmi olan Twelve Monkeys (1995) yapımıdır. Filmde zamanın göreceliliği, delilik ve toplum üzerine eleştirel yaklaşımlar, kapitalizm ve sosyal sınıf ayrımı gibi konulara değinilmiştir. Dönemin ikinci ses getiren yapımı ise, 2259 yılında geçen evreni korumakla görevli olan Leeloo'nun geleceği kurtarmak için beşinci elementi arayışını konu alan Luc Besson'un yönettiği The Fifth Element (1997) yapımıdır. Çağdaşlarında farklı bir okumaya sahip olan Matrix (1999) ise iktidar üzerinden şekillenen bir sistem içerisinde üretim araçları, iktidar kavramı ve gerçekliğin asıl olarak ne olduğu sorusu açısından oldukça derin mesajlar ile doludur. Fim çekildiği dönem içerisinde sanal gerçekliğe dair yeni tartışmalar getirmiştir. Sanal gerçeklik Sağlamtimur'un tanımlamasına göre bilgisayarda üretilip, katılımcılara gerçekmiş hissi veren, etkileşimli bir ortam olanağı sağlayan, üç boyutlu izlenebilen bir sanat alanının yaratılmasıdır der ve bilim kurgu filmlerinde yaygınlaşmaya başladığını ekler (Sağlamtimur, 2010, s.227). Matrix (1999), makinelerin yönettiği güneş enerjisinden yoksun, makinelerin enerji ihtiyaçlarını insan bedeninin ürettiği enerji ile karşıladıkları bir dünyada geçmektedir. Fiziksel olarak kapsüller içerisinde uyku halinde olan insanlar zihinsel olarak gerçek bir dünya algısı içinde yaşamakta ve makinelerin kontrolünden haberdar değildirler. Bu gerçekçi yaşam deneyiminin adı ise Matrix'tir. Matrix'te verilen gerçeklik kavramı, bilim kurgu türü altında analiz

edildiğinde ortaya karanlık bir gelecekte merkezi otoritenin baskısı altında varlığını sürdüren bir sistem ile hem distopik, hem de sosyal düzenin tamamen farklılaşarak dünyanın bilgisayarlar tarafından kontrol edildiği ve gerçeklik sınırlarının çizilmesinin zor olduğu yapısı ile siberpunk gelenekler çıkmaktadır. Gerçeği bilmek ve gerçeğe ulaşmanın özgürlüğü çevresinde ilerleyen film Baudrillard, Simülasyon ve Simülakrlar isimli eserine ve Platon'un mağara tasvirine atıflarda bulunan derin bir alt metne sahiptir. 1998 yılında Peter Howitt yönetmenliğinde çekilen Sliding Doors ise paralel evrenler temasını Helen karakteri üzerinden işleyen bir filmidir. Londra'da yaşayan ve bir halkla ilişkiler uzmanı olan başkarakter Helen Quilley, bir sabah çalıştığı şirketten kovulur. Evine dönerken metroyu bir saniye fark ile kaçırmış ve bu noktadan sonra hayatı ikiye bölünür. Bir saniye ile metroyu yakalayan Helen ile son saniyede metroyu kaçıran Helen'in hayatının iki farklı olasılığı paralel olarak ekrana yansır. 1999 yılında ise Josef Rusnak yönetmenliğinde zamanlar arasında bir yolculuğu anlatan The Thirteenth Floor çekilmiştir. Film başkarakter Douglas ve Whitney'in son 13. Katta bulunan ofislerinde kendilerinin geliştirdiği bir similatör aracılığı 1930'ların Los Angeles'ına seyahat edebilmelerini anlatmaktadır.

2.1.3. İkinci Milenyum ile Bilim Kurgunun Dijital Altın Çağı (2000 ve Sonrası)

Bir tür olarak bilim kurgu sinemasında 2000'ler ve sonrası dönemde görsel efektlerin sağladığı geniş kapsamlı olanaklar sinemayı ve türü dijitalleştirerek ve bilim kurgu anlayışında değişim yaşanmasına sebep olmuştur. Baudrillard, teknolojinin insan medeniyeti üzerindeki etkisine eleştirel bir bakış açısı getirerek, teknoloji tarafından biçimlendirilen, gerçeklik algısını yitiren bir toplumun yaşamını gerçek bir hayat yaşadıklarına inandırılmaya çalışılmakta olduğunu savunmuştur (Baudrillard, 2010, s.53). Günümüzde oldukça popüler olan bilim kurgu sinemasının kullandığı görsel etki aslında bir sinema filminin sinemanın ilk gösterimi olan Trenin Gara Girişi (1895) yapımının seyirci üzerinde uyandırdığı etki ile benzerlik taşısa da gerçekliğin sanal deneyimine olan alışıklık ilk sinema izleyicileri gibi korku yaşanmasına engel olmaktadır. Pezella, kameranın açısına ve doğal olarak izleyici üzerine hızla yaklaşan tren görüntüsünün karşısında, birçok izleyicinin trenin beyaz perdeden dışarı çıkacağından korkarak kaçtıklarından bahsetmektedir (Pezzella, 2006, s. 39).

Teknolojinin geniş olanakları ile çekilen 2000’li yılların ilk önemli filmleri arasında Harry Potter (2001), The Lord of the Rings (2001), Avatar (2009) örnek olarak gösterilebilir. Aynı zamanda Avatar (2009) yapımının üç boyutlu görsel dizaynları sinema içerisinde önemli bir çağın temsili haline dönüşmüştür. Filmin görsel dizaynından bahseden Teo, Pandora gezegenindeki birçok unsurun özenle el ile modellenmiş ve her bir sahnenin kendi içinde özel bir ışık ile yaratıldığını eklemiştir (Teo, 2010, s.34). James Cameron’un yazıp yönettiği 2009 yapımı Avatar aynı zamanda teknolojik yanı dışında konuyu ele alış biçimi ile ciddi anlamda emperyalizm eleştirisi barındırmaktadır. Filmde gelecekte geçen filmde dünyadaki tüm doğal kaynakları tüketmiş olan insanlığın Alpha Centauri adı verilen bir yıldız sisteminin içindeki adı Pandora olan uydusunda kendileri için kıymetli olan bir minerali çıkartmaktadırlar. Bu iş için Jake Sully isminde bir gazi, pandorada yaşayan bir tür olan Navileri mineral çıkarma işlemi için ikna etmesi amacıyla Pandora’ya gönderilir. Fakat Pandora toplumu ikna olmaz, iki tür arasında çatışma çıkar. İnsanlarla Naviler arasındaki mineral savaşını Naviler kazanır fakat ciddi kayıplar vermek zorunda kalırlar. Filme derin alt okumalar yapıldığında, Amerika ve Amerika’nın petrol arayışına kadar dayanan ağır emperyalist eylemlere kadar eleştiriler bulunmaktadır. Sanal gerçeklik deneyimi veya rüya görme anlarında başka bir hayatı deneyimleme konusunda dönemin öne çıkan bir diğer önemli filmi ise Inception (2010) yapımıdır. Leonardo DiCaprio’nun başrolünde bulunduğu filmde Dom Cobb isimli karakter rüya görme anlarında insanların zihinlerindeki sırları çalan bir karakteri canlandırmaktadır. Film özgün konusu dışında görsel tasarım ve birbirinden farklı boyutlardaki mekân tasvirleri ile dönemin etkileyici yapımları arasında bulunmaktadır.

Dünya genelinde 2000’li yıllar aynı zamanda 11 Eylül tarihinde Dünya Ticaret Merkezi’ne yapılan saldırı, SARS gibi salgınların yarattığı pandemi salgını paniği, terör olayları, teröre karşı hükümetlerin ve toplumların tutumlarında değişiklikler meydana geldiği yıllardır (Yürür, 2015, s.174). Yaşanan terör faaliyetleri hükümetlerin güçlerine zarar vermeye kalmamış, toplumsal ve sosyal yaşamda endişe düzeyini arttırıcı etkiye sahip bir etkinlik olarak kendini göstermiştir. Amerika toplumunda yayılan endişe ve kaygının ardından Amerika, toplumsal güvenlik temalı sinema anlayışı üzerinden, sosyal ve siyasi alanda dünya algısında gelişen güvensizlik ve kaosu çürütmek için bir güç kanıtı içerisine girerek

bu gücü bir janr olarak bilimkurgu bileşenlerinin içine enjekte etmiştir. Frank, Steven Spielberg yönetmenliğinde çekilen 11 Eylül saldırılarından izler taşıyan *Minority Report* (2002) ve *War of the Worlds* (2005) yapımlarının askeri ve sosyal güvenlik kontrollerini açıkça yansıttığı güçlü filmler olduğundan bahsetmektedir (Frank, 2011, s.163). Yürür, 11 Eylül olaylarını dünya çapında endişeyi hayatın her alanında arttıran bir etkinlik biçimi olarak anlatmış ve bunun sonucunda sinema alanında toplumsal kıyamet ve yok oluş algısında değişiklikler yaşandığını belirtmiştir (Yürür, 2015, s. 174-176). Yürür aynı zamanda, Duncan Jones'un yönetmenliğinde çekilen *Source Code* (2011) yapımını da tam anlamıyla siyasal ve sosyal gerginliğin ürünü olarak değerlendirmektedir (Yürür, 2015, s. 182). Filmde askeri bir kimliğe sahip olan savaş pilotu Yüzbaşı Colter Stevans bir anda kendisini bir trende bulur. Trende bulunmasının sebebi devlet destekli gizli bir proje olan yaşam şifresi programında görevlendirilmiş olması ve paralel gerçekliğe giderek trende gerçekleşen patlamanın bombacısını bulup patlamayı önlemesidir. *Source Code* (2011) sosyal yaşamdaki düzenin siyasi ve askeri iş birliği ile Amerika toplumu için nasıl sağlandığının fantastik bir örneği olarak bilim kurgu tarihine başarılı bir örnek olarak geçmiştir. 2000'li yıllarda bilimkurgu türü içerisinde distopya filmlerinin sayısı artmıştır. Sosyal ve siyasi alanda yaşanan değişimlerle birlikte eleştirel zeminde çeşitli okumalar sağlayan filmler ile birlikte, bilim kurgu sineması sadece eğlence aracı olmaktan çıkarak kişilerin farkındalıklarını ön plana çıkararak ve arttıran bir sanat alanı haline gelmiştir. Bu örneklerden biri olan, Steven Spielberg'ün yönetmenliğinde çekilen *A.I. Artificial Intelligence* (2001) dönemin bilimkurgu sinemasının öncü örneklerinden birisidir. Film temel olarak insanların objeleştirilmesinden yola çıkarak; insan ve nesne tanımı arasında ilişki kurmaktadır. Film dünyanın birçok kısmının sular altında kaldığı ve insanoğlunun yapay zekâlı robotlar ürettiği bir gelecekte geçen filmde, fiziken ve ruhen tam bir insan gibi donatılan çocuk robot David'in çocukları komada olan bir aileye evlatlık olarak verilmesini konu edinir. Fakat ailenin gerçek çocuğu komadan çıkınca anne Monica David'i ormana terk eder. Ormanlar ise, her geçen gün daha yetenekli robotlar icat edilip eskilerin imha edilmesinden dolayı, imhadan bir şekilde kaçan robotlarla doludur. Filmdeki alt metin robotlar ve insanlar aracılığı ile tanrı ve insanlar arasındaki ilişkiyi temel almaktadır. Filmde insanlar, robotların kendilerine bağlılığına ve sevgisine çok umarsız durumdadırlar. Bu durum insan ve tanrı arasındaki ilişkiye bir gönderme ve sorgulama niteliği taşımaktadır. Ardıç, 2000'li

yılların başında toplumsal eleştiri içeren *The Day After Tomorrow* (2004) gibi ve 1960 ve 1970’li yılların ekolojik konularına geri dönen yapımların ya da *Code 46* (2003) gibi eski bir konu olan nüfus kontrolü ile küreselleşme eleştirisi barındıran yapımların dikkat çektiğini belirtmiştir (Ardıç,2011, s. 25). 2000’li yıllarda her ne kadar Amerika’nın askeri ve siyasi gücüne yönelik olumlu filmler çekilmiş olsa da sistem eleştirine yönelen filmlerin de sayısı oldukça fazladır. Yine bir başka sistem eleştirisi barındıran bir film olarak ise *Elysium* (2013) karşımıza çıkmaktadır. 2154 yılında geçen filmde doğal felaketler sebebiyle dünyanın tamamı neredeyse yaşanamaz bir hal almıştır. Dünya düzenin insanlık zengin elitler ve fakir işçi toplumu olarak birbirine tam anlamıyla uç zıtlıkta iki sınıftan oluşmaktadır. Dünyanın yaşanamaz bir yer olmasından kaynaklı hükümetin dünyanın yörüngesine inşa ettiği suni bir yaşam alanı olan *Elysium* (2013) dünyadaki elit kesim tarafından yerleşim alanı olarak kullanılmaktadır. Filmde dünya distopik, *Elysium* ise ütopyik bir tablo çizmektedir. Filmin alt metninde dünyanın acınmadan kullanılan doğal kaynaklarına, kapitalizme, sömürü düzeni ile birlikte gelen eşitsizliğe varan eleştiriler yatmaktadır. Bu yıllarda çekilen distopik ve fütüristik temalı bilimkurgu filmleri sosyokültürel anlamda siyasal ve ekonomik alanda büyük krizlerin yaşandığı Orta Doğu coğrafyasını andırır ve batı kültürünü ve medeniyetini bu anlamda eleştiri getirmesi çok sık rastlanmış bir durumdur.

Fakat 2000’li yıllar sosyal, siyasi ve ekonomik boyutta eleştiriler barındıran filmlerin ötesinde bambaşka bir türün doğuşuna da ev sahipliği yapan yıllar olmuştur. Bilim, astronomi ve teknolojinin de gelişmesi ile insanoğlu uzay, evren, kara delikler vb. gibi daha önce sahip olmadığı kadar bilgiyi elde etmiştir. Fizik ve matematik kanunları ile bilim dünyasında kendine yer edinen Çoklu Evren Modeli daha bilindik adıyla Paralel Evrenler fikri, gündelik yaşamda bir tartışma konusu olduğu gibi, edebiyat ve sinema alanında da kendisine yer edinen bir alan olarak ortaya çıkmıştır. Sinema sanatı içerisinde oldukça rağbet gören bu fikir temelinde birçok film çekilmiştir. Çalışmanın konusunu içeren bu filmlerin neredeyse ilk örneklerinden biri olarak ortaya *The Family Man* (2000) oldukça zengin, çapkın ve bekâr bir iş adamı olan Jack Campbell karakterinin kendisini bir gün 13 yıl öncesinde terk ettiği eski sevgilisi ile evlenmiş ve iki çocuk babası olarak bulmasını konu edinir Filmde karakter aynı tek bir kişi olarak var olmakta, fakat farklı ihtimaller dâhilinde yaşadığı hayatları farklıdır. Bir diğer benzer örnek ise 2001

yapımlı The One'dır. Filmde Yulaw isimli karakter tüm paralel evrenleri gezerek kendi alternatif benliklerini güçlerini kendisi üzerine toplayarak tanrı olmaya çalışmaktadır. Bu filmlerden farklı bir çizgide ilerleyen dönemin bir başka filmi ise çekildiği yıldan günümüze oldukça ses getirmiş bir yapımlı olan The Butterfly Effect'tir (2004). Filmde başkarakter Evan Treborn kendi geçmişine gidebildiğini fark eder. Çocukluğuna geri dönmeyi başararak geçmişini yeniden kurgulamaya başlar ve bunun sonucu olarak olayları değiştirebildiğini keşfeder. Fakat yaptığı her değişiklik kendininkiyle birlikte çevresindeki tüm insanların hayatını ve geleceğini büyük ölçüde değiştirmektedir. The Family Man'den (2000) farklı olarak bu filmde başkahraman kendi bilinci ile yaşanan hayatı ve gerçekliği değiştirerek hayata müdahale etmektedir. Yine çağdaşlarından farklı bir anlatıya sahip olan Mr. Nobody (2012) ise paralel evren ve paralel hayatlar temasının yanında bir fütüristik gelecek tablosu ile başlamaktadır. 2092 yılında ölümün olmadığı bir gelecekte geçen filmde başkahraman Nemo dünya üzerindeki son ölümlü insandır. Oldukça yaşlı olan Nemo çocukken annesi ile babasının ayrılık aşamasındayken son görüşme yerleri olan bir peronda olduklarını hatırlar. Film boyunca annesiyle birlikte gidişinde yaşayacakları ve babasıyla kaldığında yaşayacakları ekrana yansır. Film yapılan seçimlerin kişilerin hayatlarını nasıl şekillendirdiği ekseninde ilerlemektedir. Paralel dünyaları ve hayatları kendine konu edinen bir diğer film ise Another Earth (2011) yapımlıdır. Film Rhoda isimli karakterin Dünya 2 olarak isimlendirilen gezegene gitme hayalini konu edinmektedir. Coherence (2013) isimli yapımlı ise kuyruklu yıldızın çekim gücü ile Dünya'da görünür hale gelen birbirinden farklı paralel gerçekliklerin anlatıldığı bir yapımlıdır. Fakat bir yapımlı aynı temaya sahip tüm filmler arasında, bilimsel bir konuyu bugüne kadar hiç olmadığı bir şekilde oldukça isabetli olarak işleyerek benzerlerinden ayrılmaktadır. Bunun en temel sebebi ise filmin yapımcısı olan Kip Thorne'nin filmin bilim danışmanı ve aynı zamanda ünlü bir fizikçi olmasından kaynaklanmaktadır. Christopher Nolan yönetmenliğinde çekilen Interstellar (2014) dünyanın iklimsel koşullar sebebi ile neredeyse yaşanamaz hale geldiği yakın bir gelecekte geçen filmde insanlık yok olma tehdidi ile karşı karşıyadır. Bu tehdide karşı keşfedilmiş olan bir solucan deliği, insanlığın kurtulma umudunun başlangıcı olur. Bir grup görevli astronot ekip, bu solucan deliği sayesinde boyut değiştirerek insanlık için yeni yaşam alanları araştırmak amacındadır. Filmin ana karakteri ve uzay yolculuğuna çıkacak ekibin üyesi olan Cooper eski bir NASA pilotudur ve filmde

çiftçilik yaparak geçimini sağlamaktadır. Film Cooper'ın uzay zamanda geçirdiği çok boyutlu yolculuğunda kızı ile iletişim kurmasını ve zamanın ileriye doğru doğrusal olarak aktığı dünyada, kuantum ve kütle çekim yasaları ile bambaşka bir boyuta evrilip zamanı ve olayları kontrol edebilme çabasını anlatmaktadır. Temayı yansıtan bir diğer film ise Parallels (2015) yapımıdır. Film babaları esrarengiz bir şekilde kaybolan iki kardeşin paralel evrenler arasındaki yolculuğunu konu alır.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3.BİLİM KURGU SİNEMASINDA İŞLENEN BİR TEMA OLARAK PARALEL EVRENLER OLGUSU

Gelecek tahminlerinde bulunma ve geleceği yönlendirme gibi bir özelliğe sahip olan neredeyse bir buçuk asra dayanan bilim kurgu sineması, anlatım çeşitliliği ile diğer türlerden ayrılan bir yapıya sahiptir. Bilim kurgu türü gelişim tarihi içinde birbirinden farklı birçok farklı konuyu ele almıştır. Bilim kurgu türünde verilmiş yapıtların temelde evreni keşfetme çabasından türediği aşikârdır. Tarihi süreç incelendiğinde ilk örneklerde Ay'ı konu edinen bilimkurgu yapımlarının daha sonraları ise Mars'a, Güneş'e, Samanyoluna ve son olarak tüm evrene doğru genişlediği görülmektedir. Bu yapıtlardan ilki Méliès ile başlayan uzay yolculuğu teması ve dünya dışı yaşam formları olarak kendini göstermektedir. Méliès'ten sonra türün en önemli örneklerinden biri olarak Steven Spielberg yönetmenliğindeki *Close Encounters Of the Third Kind* (1977) ve *E.T* (1984) örnek gösterilebilmektedir. Bilim kurgu içerisindeki önemli bir diğer tür ise kıyamet temalı filmlerdir. Temayı işleyen yapımların başında Roland Emmerich yönetmenliğinde çekilen *The Day After Tomorrow* (2004) örnek gösterilebilmektedir. Bilim kurgu sinemasının sıklıkla işlediği bir diğer iki tür ise ütopyalar ve distopyalardır. Başyıldız (2003, s.6), bilim kurguda işlenen bir diğer tema olarak ütopyalardan bahsetmiş ve bu türü yeryüzünün düş cennetleri olarak tanımlamıştır. Distopyalar için ise Ünal ve Kaplan (2011, s. 44) Şimdiki zamanın eleştirisi olarak güncel acıların geleceğin dünyasına taşınması ile yaratılan karamsar gelecek tasavvuru olarak bahseder. Bir diğer tema olan zaman yolculuğu ise bilim kurgu sinemasında sıklıkla işlenen bir tema niteliğindedir. Zaman yolculuğu teması altında verilmiş olan ilk eser H.G.Welles tarafından *Zaman Makinası* (1895) isimli bilim kurgu kitabıdır. Bu yapıttan bu yana ise zamanda yolculuk teması bilim kurgunun başlıca konuları arasındadır (Batur, 1998, s. 41). Sinemada efsaneleşmiş bir seri olan *Back to the Future* (1985) ise zaman yolculuğu denilince ilk yapımlardan birisi olarak nitelendirilmektedir. Bilim kurgu sinemasında bir diğer popüler tür ise simülasyonlar ve sanal gerçekliklerdir. Simülasyon hipotezinin temeli, Antik Yunan'da yaşamış düşünürlerin öne sürdükleri fikirlerle atılmıştır. Sinema tarihinde son 25 yıl içinde beyaz perdede simülasyon hipotezine ilişkin birçok

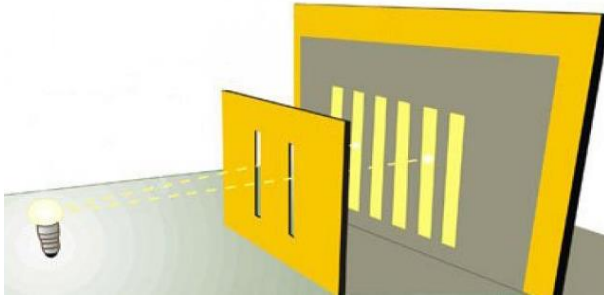
gönderme yapılmıştır. Simülasyon konusunun sinema içerisinde bu denli önemli oluşunda en önemli yere Matrix (1999), The Thirteenth Floor (1999) ve Truman Show (1998) sahiptir. Bu üç yapım da simülasyon evrenlerde yaşayan karakterleri birbirinden farklı şekillerde ele almaktadır. Bilim kurgu içerisinde önemli bir yere sahip olan bir diğer tema ise paralel gerçekliklerdir. 1946 yılında It's a Wonderful Life örneği ile beyaz perdede kendine yer bulan bir tema olan paralel evrenler fikri, özellikle 2000 ve sonrasında bilim kurgu türü içerisinde sıklıkla işlenmiştir.

3.1. Paralel Evrenler Kuramı

Paralel evrenlerde yaşayan karakterlerin bulunduğu filmler özellikle 2000 ve sonrasında oldukça popüler hale gelmiştir. Bu filmlerin çözümlemesini yapabilmek için öncelikle paralel evrenlerin kısaca ne olduğunu özetlemek gerekmektedir. Fiziğin ve bilimin öncülerinden sayılan 17. Yüzyılın önemli bilim adamlarından biri olan Sir Isaac Newton 1687 yılında “Doğa Felsefesinin Matematik İlkeleri” isimli eseri yayımlanmıştır (Sever, 2019, s. 22). Newton eserinde cisimlerin uzay içerisinde ne şekilde devindiklerine ilişkin kuramı çerçevesinde bir matematik geliştirmesine ek olarak, evrendeki her cismin bir diğer her cisimce bir kuvvet ile çekildiği ile ilgili bir çekim yasası öne sürmüştür. Klasik fiziğin eksikliklerinden yola çıkan Alman teorik fizikçi Einstein 1905-1915 yıllarında geliştirdiği “Göreceliğin Genel Kuramı” adlı teorisinde ise modern çağın fizik biliminde kullanılan kütle çekimi tanımlamıştır ve böylece Dünya'nın Güneş, Güneş'in de Samanyolu Galaksisi'nin merkezindeki süper kütleli bir kara deliğin çevresinde dönmesini sağlayan kütleçekim kuvvetini en kapsamlı şekilde açıklamıştır (Demircan, 2015, Parag. 3). Albert Einstein fizik dünyasının önemli isimlerinden biri olan Isaac Newton'un kütle çekim kuramını geliştirerek, uzamsal boyut dışında zamanı da bir boyut olarak değerlendirerek uzayı ve zamanı tek bir oluş olarak ele alarak ve uzay-zaman kavramını ortaya çıkarmıştır ve böylece uzay ve zaman ayrımı özel görelilik ile birlikte terk edilmiştir. Albert Einstein uzay-zaman boyunca hareketin üzerine yoğunlaşarak zaman yolculuğunu kuramsal bir olasılık olarak ele almış ve yolculuğun yöntemi ile ilgili denklemler gerçekleştirmiştir. Amara'l'a göre genel görecelik denklemleri, hızın artması ile zamanın yavaşladığını kanıtlamaktadır (Amara'l, 2004). Denklem göre sonuç zamanda yolculuk etmenin zaman yolcusunun ışık hızına yakın bir hızda hareket etme zorunluluğunu doğurmaktadır. Zaman yolcusu yolculuk boyunca zamanın yavaşlamasından

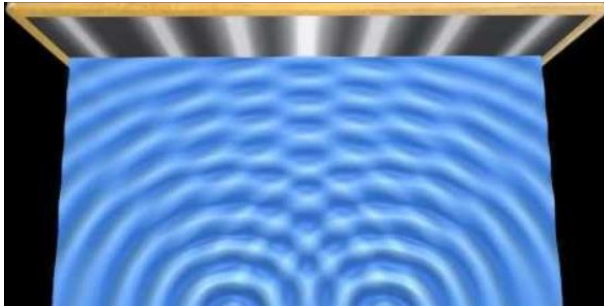
kaynaklı yolculuk bittiğinde kendisini gelecekte bulur. Zaman yolculuğunun mümküniyeti ile ilgilenen kuantum fiziği alanındaki çalışmanın temelleri, Albert Einstein tarafından atılmıştır.

Tarihsel süreçte paralel evrenler ve çoklu mikro evrenler teorisinin akıllardaki ilk izi Thomas Young tarafından 1801 yılında gerçekleştirilen, Newton'un parçacık kuramını yıkacak kadar güçlü olan meşhur çift yarık deneyi ile ortaya çıkmıştır. Newton, kendi döneminde doğmakta olan atom fikri sebebi ile ışığı da atom olgusuna benzer şekilde parçacık olarak ele almaktadır. Fakat Young, gerçekleştirdiği deney ile Newton'un görüşünü çürütmüştür. Deney en basit anlatım ile bir karton üzerindeki birbirine çok yakın iki yarıktan geçen ışık, karşıdaki düzleme iki ışık çizgisinin görülmesi beklenmesi üzerinedir. Fakat düzlemde yan yana dizilmiş ve birbirini takip eden aydınlık ve karanlık şeritler görülmektedir ve bu şeritler bir ışık dalgasının diğeri ile girişim yapması sonucunda oluştuğu için girişim deseni olarak isimlendirilmektedir ve böylece bir dalga/parçacık ikiliğine tanıklık edilmektedir.



Görsel 1: Çift Yarık Deneyi.

(<https://www.neoldu.com/cift-yarik-deneyi-1303h.htm>)



Görsel 2: Çift Yarık Deneyinde Girişim Deseninin Oluşumu.

(<https://duzensiz.org/kuantum-s%C3%BCperpozisyon-ve-%C3%A7ift-yar%C4%B1k-deneyi-nedir-ecdc9237bf55>)

20. yüzyılın başlarında ise evrenin işleyiş düzenini ve doğayı tam anlamı ile anlayabilmek amacıyla bir takım gözlem ve deneyler esnasında Newton öncülüğündeki klasik fizik yasalarının yetersiz kaldığı görülmüştür. Bu yetersizlikten beslenen bir bilim adamının olan Kopenhag'ın yorumuna göre elektron gibi kuantum varlıklarının siz onlara bakmıyorken ne yaptıklarını sormak anlamsızdır. Bu yoruma göre, uzaydaki bir noktada, örneğin iki delikten birinde, gerçek gözlemden bağımsız olarak, elektronun nesnel varlığına verilebilecek herhangi bir anlam yoktur. Elektron sadece biz onu gözlemlediğimizde varlığa kavuşur gibi görünür (Cankoçak, 2013 Parag. 5). Kuantum fiziğinin getirdiği en önemli yenilik, aynı şekilde hazırlanan özdeş sistemlerde yapılan özdeş deneylerin farklı sonuçlar verebilmesidir. Schrödinger'in Kedisi adıyla anılan deneyde, belirlenmiş bir sürede radyoaktif atomun bozunma ve bozunmama olasılığı eşit ölçüde %50'dir. Eğer atom bozunursa zehir açığa çıkmakta ve kutu içerisindeki kedi ölmektedir. Atomun bozunmadan kalmasıyla atomun bozunması durumları, kuantum fiziğine göre deneyin gözlemcisi kutuyu açıp kedinin durumuna bakmadan ayırt edilememekte yani kutu açılıncaya kadar kedi hem ölü hem de canlı kalmaktadır. Deney için elektronun nerede olduğuna bakıldığında gözlemci dâhil tüm evren bölünür. Üst üste binme durumu özünde çoklu evrenlerdir. Kuantum fiziği için deneyi gerçekleştiren gözlemcinin bilincinin deney üzerinde etkili olduğunu savunmuştur.

Cankoçak, çoklu evrenlere zemin sağlayan diğer bir konunun da kuantum dalgalanmaları olduğunu öne sürmektedir ve bunu şöyle açıklar;

Kuantum fiziğine göre odanız boyutunda veya tüm bir galaksi boyutunda veya herhangi başka bir boyutta dalgalanmalar olur. Bunun sonucu, sonsuz bir çoklu evrende sizin, benim, Dünya'nın ve tüm gözlemlenebilir evren dâhil olmak üzere, her şeyin kopyalarının olması gerekliliğidir. Eğer sonsuz sayıda çoklu evrenler varsa, bunlardan bazılarında bizim yaşadığımız dünyanın bir benzeri olma olasılığı çok yüksektir. Ancak bu erişemeyeceğimiz kadar uzakta veya başka bir boyuttaki bir evrende var olmaktadır. Bu benzer dünyada varolan "biz" aslında biz değiliz, bizim benzerimizdir. Olası başka bir dünyadan sözediyoruz. Bir varlık olarak biz değiliz orda olan, ama bize benzeyen bir başka varlıktır diğer evrende varolan "biz". Diğer evrenlerde bize benzeyen insanların tercihleri ve hayatları tamamen farklı olabilir. Dün sabah vapur iskelesinden çıktığımızda sola döndüğümüzü varsayalım. Başka bir evrende bizim benzerimiz sağa dönmüş olabilir ve böylece farklı bir "yaşam dallanması" meydana gelmiş olabilir. Bütün çoklu evrenler

modellerinde sonsuz sayıda (ya da sonsuza çok yakın sayıda) evren öngörülür. Dolayısıyla sonsuz sayıda evren vardır desek yanlış olmaz. Zaten bu nedenle başka bir evrende bize benzeyen bir dünya olma olasılığı vardır. Sonsuz o kadar büyük bir sayıdır ki, sonsuz olasılıklardan birisi de bize benzeyen bir evrendir. Eğer çoklu evrenler varsa bunun anlamı sonsuz sayıda dünya, sonsuz sayıda varyasyonlara ve esasen sonsuz sayıda eşdeğer kopyalar demektir. Bu bağlamda sonsuz bir evrende, bize eşdeğer insanların hayatlarını tıpkı bizim gibi sürdürdüğü sonsuz sayıda evren dâhil olmak üzere her şey mümkündür. Ama bu benzer evrenlerin herhangi birinin bizim kabarcığımızı işgal etme şansı yok denilecek kadar azdır. Çoklu evrenlerin bir değil birçok versiyonu var (Cankoçak,2013, parag. 9-17).

Kuantum fiziğinden yola çıkılarak ortaya atılan paralel evrenler kuramı dünya üzerinde var olan herşeyin alternatif birer kopyalarının olduğu paralel evrenlere işaret etmektedir. Bu paralel evrenlerin gerçekliği bilimsel alanda zihinleri meşgul ettiği ölçüde felsefik alanda da zihinleri meşgul etmiştir. 1970’li yıllarda felsefede ortaya çıkan, tüm muhtemel evrenlerin eşit derecede gerçekliğe sahip olduğunu savunan “Modal Realizm” diğer adı ile Lewis Gerçekliği Amerikalı bir filozof olan David Kellogg Lewis tarafından ortaya atılmıştır (King,1979, Parag.1). Lewis içinde yaşanılan ve hayatın deneyimlendiği edimsel dünyanın ve muhtemel dünyaların nesnelere veya kişiler bakımından ontolojik açıdan varoluş durumunu açıklamaya çalışan bir kuramdır. Kuramın temel olarak altı prensibi vardır. Bunlar sırası ile:

- 1) Muhtemel dünyalar vardır ve hepsi de yaşadığımız dünya kadar somut olarak gerçektir.
- 2) Muhtemel dünyalar, bizim dünyamızla aynıdır fakat içerik bakımından farklılık gösterebilirler.
- 3) Muhtemel dünyalar basite indirgenemez dünyalardır ve kendi gerçeklikleri vardır.
- 4) Edimsel olan dünya bağlamsaldır. İçinde yaşanılan edimsel dünyanın tek gerçek dünya olduğunu iddia etmek diğerlerinin bağlamsallığını göz ardı etmeye neden olmaktadır.
- 5) Muhtemel dünyalar tüm parçalarıyla, uzamsal ve zamansal ilişkiler ile bütünleşiktir.

- 6) Muhtemel dünyalar nedensel olarak birbirlerinden bağımsızdır. (King, 1979, Parag.1)

3.2. Paralel Evrenler Teması Seyirci ile Buluşuyor; It's a Wonderful Life (1946)

Bilim kurgu sineması içinde bilimsel verilerin ışığında gelişen bir tema olan paralel evrenler konusu tür içerisinde özgün bir yere sahiptir. IMDb İnternet Film Veri Tabanında yapılan araştırma kapsamında temanın ulaşılan en eski örneği olarak nitelendirilebilecek yapım It's a Wonderful Life (1946) örneğidir ve alternatif bir evren yaratma konusunda da sinemaya fikir öncülüğü yapan ilk film olması sebebi ile önem arz etmektedir.



Görsel 3: It's a Wonderful Life (1946) - Film Afişi.

“Her bir zil her çaldığında, bir melek kanatlarını alır.”

(<https://www.imdb.com/title/tt0038650/mediaviewer/rm3862243328>)

Film paralel bir hayatı deneyimleyen George Bailey'in hikâyesini anlatmaktadır. Temanın işlendiği ilk örnek olan It's a Wonderful Life (1946) IMDb

içerisinde tür olarak fantastik-dram kategorisinde kendine yer bulmuş ve çekildiği yıl olan 1946'nın Noel gecesinde geçmekte olan bir yapımıdır. Film yıldızlar arasında başlar. Bedford Falls kasabasında birçok kişi aynı anda George Bailey için dua etmeye başlayınca tanrı uzun süredir kanatları olmayan bir meleğini George Bailey'e yardım etmesi için gönderir. Eğer melek, George'a yardım etmeyi başarır, kanatlarını yeniden kazanacaktır. George'a yardım edebilmesi için tanrı çocukluğundan başlayarak hayatından bazı kesitler göstererek meleğin George hakkında bilgi sahibi olmasını sağlar. George Bailey, küçük bir kasabada bir bankacının oğlu olarak dünyaya gelmiştir. 10 yaşındayken buz tutmuş gölde kayarken suya düşen kardeşini hayatını kurtarmış fakat sağ kulağı soğuktan etkilenerek sağır olmuştur. George'un hayatta yaptığı ilk fedakârlık kardeşini kurtarmaktır. 14 yaşında iken, bir eczacıda çıraklık yaparken patronunun ilacı yaparken içine yanlışlıkla zehir koyduğunu fark etmiş ilacı müşteriye götürmediği öğrenilince patronundan dayak yemiş ve sağ kulağı daha da kötüleşmiştir. Bailey, büyüdüğünde evde yenilen bir akşam yemeğinde ilk defa tüm ailesi ile ekrana gelir. Yemeğin geçtiği akşam George'un evde geçirdiği son gecedir çünkü ertesi gün üniversite için şehir dışına çıkacaktır ve aynı zamanda kardeşi Herry'nin lise mezuniyet balosu vardır. Harry filmde ideal erkek olarak resmedilmiştir. Çünkü George'un aksine üniversiteye gidecek, büyük bir şehirde yaşayacak, iyi para kazanacak, savaşa katılıp kahraman olarak geri dönecektir. Yemek masasındaki uçarı halleri Harry'nin geleceğine dair mesaj verir niteliktedir. Harry'nin hareketliliği aksine George babası ile otururken gelecek planlarını babasına anlatmaktadır. Planları arasında üniversiteyi bitirmek dünyayı gezmek vardır. Ardından kardeşi ile birlikte baloya gider ve baloda çocukluğunu aynı kasabada geçirmiş olan Mary ile yakınlaşır. Mary ise filmin ideal kadınıdır. Şehirde üniversite okumuş fakat kasabasına gönüllü olarak buradaki her şeyi özlediğini düşünerek geri dönmüştür. Mary, kentten kasabaya dönüşün, küçük dünyada yaşamının mutluluk verici olduğunun sembolüdür. İsteddiği tek şey iyi bir eş, çocuklar ve huzurlu bir ev olan Mary karakteri, filmin dünyası içinde aranan kadın figürünün izdüşümü ve Amerikan sinemasının anne-eş temsilidir. George ile evliliğinde zor zamanlarda George'a psikolojik destek vermiştir. Aynı zamanda fedakârdır. George iş yerinde sorun yaşadığında balayı için ayırdığı parayı George'a iş yerinde kullanması için verir. Fakat filmdeki bir diğer genç karakter olan Violet, Mary'nin aksine, herkesle bir ilişkisi olan ve George Bailey'i de elde

etmeye çalışan bir kadındır. Amerikan sinemasının aile kurmak için uğraşmayan, kalbinin peşinde koşan aşk kadını figürünün temsilidir. Filmde iki kadına yönelik erkeklerin yönelimi de yansıtılmıştır. Bedford Falls'ta yaşayan birçok erkek, Violet ile aşk yaşamıştır fakat hiçbiri onunla evlenmek için adım atmamıştır. Babasının ölümü üzerine İnşaat ve Kredi Birliğinin başına geçen George üniversite planlarını iptal eder ve hayalleri ile hiç bağdaşmasa bile babasının işini devralmak zorunda kalır. Çünkü aksi takdirde şehrin zengin kötü adam figürü olan Mr. Potter kendisinin de ortağı olduğu İnşaat ve Krediler birliğini kapatıp kasabada yaşayan insanları yüksek kira ve faiz ile maddi açıdan zor duruma sokacaktır. Kasabanın gayrimenkullerinin büyük çoğunluğu Mr. Potter'a ait olduğu için insanların çoğu onun evlerinde kiracıdır. Fakat George kasaba halkına düşük faizli krediler vererek kendi evlerini inşa etmelerine olanak tanımaktadır. George ile Mr. Potter arasında filmde açıkça bir çatışma vardır. George Amerikan sinemasının her daim işlediği aile kurumunu temsil eden taraf iken, Mr. Potter bir aile babası değildir, aile kurmamış ve topluma karşı görevini yerine getirmemiştir. Aynı zamanda George Bailey'nin aksine kendisi kimse tarafından sevilmez ve film boyunca çevresinde uşağından başka kimse görünmez. George ve Mr. Potter'ın çatışmasının en üst noktası Billy amcanın bankaya yatıracağı parayı yanlışlıkla Mr. Potter'ın gazetesinde unutması ile başlamaktadır. Alkol kullanan ve genelde dalgın olan Billy amca İnşaat ve Kredi Birliği için önemli bir tutar olan 8.000 Doları bankaya yatırmak için gittiğinde Mr. Potter ile karşılaşır. Yeğeni Harry'nin haberini Mr. Potter'a gösterdiği sırda gazete ile birlikte içinde para olan zarfı da Mr. Potter'a verir. Mr. Potter ise İnşaat ve Kredi Birliğini kapattırmak için bir fırsat yakaladığını düşünerek parayı saklar. O esnada banka müfettişi teftiş için gelmiştir ve hesaplardaki 8.000 Dolarlık açık kaynakların uygunsuz kullanımı sebebiyle George'un tutuklanması ile neticelenecek olan bir durumdur. George çaresiz kaldığını düşünerek intihara karar verir. O esnada tanrını kendisi için gönderdiği Clarence kendisini suya atarak George'un bir şekilde dikkatini çekerek intihar etmesini engeller. Yardımsever bir karakter olan George'un kişilik özelliği kendisi de intihar etmekte olan birisi olduğu halde suya düşen birisini kurtarmak isteyecek kadar fedakâr olması yine kendisini gösterir. Suyu düşen Clarence'i kurtardıktan sonra ısınmak için girdikleri bir kulübede George hayata hiç gelmemiş olmayı dilediğini söyleyince Clarence bu dileğini gerçekleştirip eğer hayata gelmemiş olsaydı neler olacağını kendisine gösterir. George önce yaşadığı yerin Potersville

olduğu gerçeğiyle karşılaşır. Pottersville Mr. Potter'ın hâkimiyetindeki bir şehirdir, çünkü George yokken Mr. Potter'a karşı ayakta durabilecek kimse olmamıştır. Bedford kasabası bir aile kasabasıyken Pottersville'in şehir görünümü bambaşkadır, caddeler kumarhanelerin ve genelevler ile doludur. İyi bir yaşam sürülen Bedford ile kötü yaşam standartlarının hâkim olduğu Pottersville filmdeki bir diğer çatışma noktasıdır. Ardından arkadaşının mekânı olan Martini's bara gider fakat bu bar arkadaşının değildir. Orada çocukken yanında çalıştığı eczacı Gower'a görür fakat bardaki insanlar Gower'a kötü davranırlar. Bunun sebebini sorduğunda ise küçükken bir çocuğun ölümüne sebep olduğu cevabını alır, çünkü kapsüle zehir koyduğunu fark edecek bir George dünyaya gelmemiştir hiç. Ardından babasının mezarını ziyarete gitmek ister fakat kardeşinin mezarı ile karşılaşır, çünkü kardeşi çocukken düştüğü donmuş gölde ölmüştür. Mary ile yaşadıkları eve gider ardından ev virane biçimdedir, kasabanın sokaklarında ise Mary'e rastlar ve Mary hiç evlenmemiştir. Tüm bu gördüklerinden sonra George Clarence'dan her şeyi eski haline getirmesini diler. Her şeyin eski haline dönmesi ile George evine gider. Evde Mary'nin yardımını ile kasaba halkından topladığı paralar sayesinde hesaplardaki açık kapatılmış ve George tutuklanmaktan kurtulmuştur. Filmin anlatı yapısındaki tüm noktalar birleştirildiğinde varılan sonuç sıradan bir insanın şaşırtıcı dünyası olarak ortaya çıkmaktadır. Yönetmenin film aracılığı ile izleyiciye verdiği mesaj her sıradan insanın dinlenmeye değer bir hikâyesinin olduğu yönündedir. Sıradan bir kişinin hikâyesini izleyen seyirci ise kendisini George ve Mary'nin hayatı ile kolayca özdeşleştirmektedir. Genel itibarı ile It's a Wonderful Life (1946) filmi aile birliğini yücelten ve koruyan tutucu bir film olarak değerlendirilebilir. Filmin içinde geçtiği kasaba ve kasabada yaşayan insanlar ve o insanların savaştıkları her bir ayrı şey aile birliği içindir. Filmdeki temel çatışma da kendine ait bir eve sahip olmak isteyen kasaba sakini aileler ile bir aile sahibi olmayan amacı sadece para kazanmak olan Mr. Potter arasındadır. Filmin sadece bu çatışma noktasından hareketle bile aile birliğini kutsadığı söylenebilir.

It's a Wonderful Life filmi paralel evren temasını çalışmanın örneğini oluşturan 2000 sonrası diğer örneklerden farklı şekilde işleyen bir yapıdır. 1946 yapımlı film, yaşanankinden farklı bir ihtimalin daha var olabileceğine dair çekilen bir film olarak ilk örneklerdendir. Filmin kahramanı George farkında olmasa da yaşadığı kasaba için önemli bir karakterdir. Fakat George hayallerini

gerçekleştirememenin yanında maddi sıkıntılar sebebi ile de intiharın eşiğine gelmiştir. Bu intiharı istemeyen tanrı uzunca bir süredir kanatları olmayan bir meleğini George Bailey'e yardım etmesi için gönderir. Melek, George'u intihardan vazgeçirirse kanatlarını yeniden kazanacaktır. Melek Clarence George'un yanına giderek kendisi dünyaya gelmeseydi yaşadığı yerin ve tanıdığı herkesin nasıl bir hayatı olacağını George'a gösterir. George karakteri Clarence'in müdahalesi ile kendisinin hiç doğmadığı bir dünyayı deneyimler. Bu deneyim teknolojik bir nitelik barındırmadığı için, film bu özelliği ile fantastik nitelik taşımaktadır. Filmde George Clarence eşliğinde önce büyüdüğü kasabanın kendisi olmadan Potersville olduğu ile, ardından arkadaşının mekânı olan Martini's barın Nick's bar olduğu ile ve barda Mr. Gower'ın bir çocuğun ölümüne sebep olması sebebi ile kasaba halkı tarafından sevilmediği ile, son olarak da eşi Mary'nin kütüphanede çalışan bekâr bir kadın olması ile karşılaşır. Kendi alıştığından çok daha başka bir dünya ile karşılaşan George karakterinin filmdeki bu deneyimi, aynı zaman, aynı mekânda farklı bir hayat düzeni olarak kendini göstermekte, karakter bu deneyim için bir seyahate çıkmamakta, teknolojik bir gelişim kendini göstermemektedir. Karakterin birden fazla versiyonu olmaması sebebi ile de filmde karakter bütünlüğü korunmaktadır. It's a Wonderful Life örneğinden sonra temayı en güçlü şekilde yansıtan filmlerin büyük çoğunluğu ise 2000 ve sonrası döneme aittir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

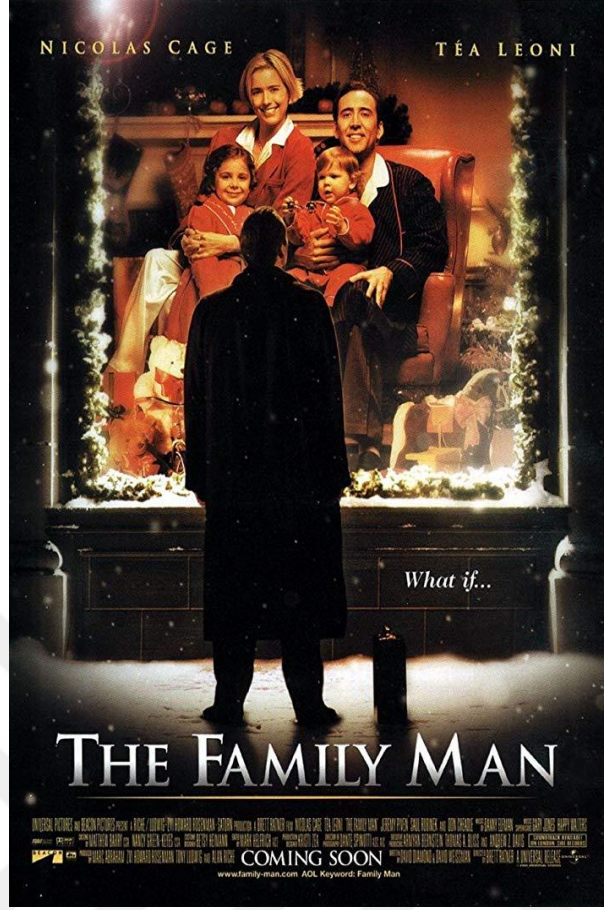
4. 2000 SONRASI BİLİM KURGU SİNEMASINDA PARALEL EVREN OLGUSUNUN SUNUMU

Çalışmanın bu bölümü paralel evren temasını en güçlü şekilde yansıttığına kanaat getirilen 2000 ve sonrasında günümüze kadar çekilmiş olan sekiz filmin analizini içermektedir. Örneklem seçiminde göz önünde bulundurulan en önemli kıstas, filmlerin tümünün şimdiki zamanda aynı ayda yaşanan birbirinden ayrı gerçekliklere dayanıyor olması gerektiğidir. Bu özelliği yansıtan filmler olarak 2000'lerin ilk on yılından seçilen The Family Man (2000), The One (2001), The Butterfly Effect (2004), Mr. Nobody (2009) isimli dört film ve 2000'lerin ikinci on yılından seçilen Another Earth (2011), Coherence (2013), Interstellar (2014), Parallels (2015) isimli dört film analiz edilecektir.

Analiz edilen filmlerin öncelikle konuları kısaca anlatılmış olup detaylı özetleri yazılmıştır. Detaylı özetin ardından yapımların genel analizi yapılarak, filmlerin karmaşık ve iç içe geçmiş zaman, mekân, olay örgüsü ve karakterlerin içinde bulunduğu paralel evrenlerdeki çoklu durumları açıklığa kavuşturulmaya çalışılarak paralel evrenleri nasıl ele aldığı, evrenler arası seyahati barındırıp barındırmadığı, bu evrenlerin ne şekilde görünür kılındığı ve ya bu evrenlerde yaşayan karakterlerin birbirinden haberdar olup olmama durumları gibi parametreler bilimsel bir paradokstan besleniyor oluşu durumuna dayanarak açıklanmıştır. Son olarak ise filmlerin anlatı yapısı bakımından sinema sanatı içerisinde bulunan anlatı kalıplarından hangisi veya hangileri ile örtüştüğü analiz edilmiştir.

4.1. THE FAMILY MAN (2000): BAŞKA BİR HAYAT MÜMKÜNDÜ

Jack Campbell, işinde oldukça başarılı olan ve hayatta işten daha önemli bir şeyin bulunmadığını düşünen bekâr ve çapkın bir iş adamıdır. Hayatında her şey olmasını dilediği gibi sürerken aniden bir sabah uyandığında kendini 13 yıl önce terk ettiği eski kız arkadaşı ile evlenmiş ve iki çocuğu olan orta gelirli bir ailenin babası olarak bulur. Aileye değil çokça paraya sahip olan Jack Campbell'ın pek de parası yoktur fakat bir ailesi vardır. Yeniden eski yaşantısına dönmeye çalışırken aslında hayatın anlamının çok daha farklı olduğunu ve eski yaşantısına dönmek istediğini sorguladığının farkına varır, çünkü bu yaşantısına alışmaya başlamıştır.



Görsel 4: The Family Man (2000) - Filmi Afişi.

“Farklı seçimler yapsaydınız ne olurdu? Ya hayır yerine evet deseydiniz? Ya ikinci bir şansınız olsaydı? ”

<https://www.imdb.com/title/tt0218967/mediaviewer/rm3835698688>

4.1.1. The Family Man (2000) Detaylı Özet

Film 1987’de havaalanında Jack ve Kate’in vedalaşma sahnesinde açılır. Kate içinde kötü bir his olduğunu ve kalmasını istediğini söyler, fakat Jack uçağa biner. Ekran 13 yıl sonra yazısıyla Jack’in lüks dairesinde açılır. Dairesinden ayrılıp lüks arabasıyla işe gelir. Toplantıya girer ve çıkışta asistanı Kate’ten bir not verir. Notta Kate’in telefon numarası yazmaktadır fakat Jack, Kate’i aramaz hatta notun yazılı olduğu kâğıdı buruşturup çöpe atar. İşten geç saatte çıkar, eve yürüyerek gitmeyi tercih eder ve kendine bir soda almak için markete girer. O sırada elindeki kupona para çıktığını iddia eden Cash içeri girer fakat görevli kuponda hile olduğunu söyleyerek parayı vermez. Jack olaya müdahale eder kuponu Cash’ten satın alır. Ona daha az agresif tavırlar sergilemesi konusunda rehabiliteye ihtiyacı olduğundan

bahsederken Cash ona kendisinin neye ihtiyacı olduğunu sorar. Jack ise ihtiyacı olan her şeye sahip olduğunu söyleyince Cash *“Bunu sen istedin, çok eğleneceğim. Mutlu Noeller.”* diyerek oradan ayrılır. Dairesine gelir, yatağına yatar, uyur ve sabah uyandığında kendi evinde değildir. Yanında Kate vardır ve çocuklar yanlarına gelip yatakta zıplamaya başlar. Jack olayın şokuyla evden koşarak ayrılır ve yaşadığı lüks rezidansa gider. Fakat içeri dahi alınmaz. Oradan ayrılıp işyerine gider fakat durum aynıdır. Tam o anda kendi arabasıyla Cash gelir, Jack’i içeri alır. Jack ona neler olduğunu sorar fakat Cash cevabı kendisinin bulması gerektiğini söyleyerek Jack’i indidir, Jack eve geri döner. Kate ile karşılaştığında Kate kızgın bir vaziyettedir ve nerde olduğunu sorar. Jack içinde olduğu durumu açıklamaya çalışır ve Kate hiçbir şey anlamaz. Hazırlanıp Evelyn’in evindeki yılbaşı partisine giderler. Eve dönerler ve sabah olur, çocukları işe bırakır ve işe gider. Big Ed’s adında bir lastik firmasında satıcıdır. İşteki ilk gününü geçirdikten sonra kendi şirketindeki bir antlaşmayı televizyon haberlerinde izler. Ertesi gün alışverişe çıkarlar, Jack 2.400 Dolarlık bir takım beğenir. Kate bunu alamayacaklarını söyleyince Jack hayatından ne derece memnuniyetsiz olduğundan bahseder ve tartışma yaşarlar. Ardından eve döndükten sonra arkadaşları ile bowling oynamaya gider. Bowlingde başarılı olamaz. Orada Evelyn ile karşılaşır, onun kendisine yakın tavırlarını anlar, arkadaşı Arnie ile paylaşır. Arni Kate’i aldatmasının doğru olmayacağından bahsederek ona kızar. Eve döndüğünde evde Kate’in doğum gününe ait bir kaset bulur, izler ve ne kadar mutlu olduklarını görünce gözleri dolar. Sabah olduğunda Kate Jack’e evlilik yıldönümü hediyesini verir fakat Jack’in yıldönümünden haberi yoktur, Kate bu duruma unuttuğunu düşünerek çok üzülür. Telafi için Kate’i lüks bir restorana akşam yemeğine götürür. Akşam yemeğinde Kate ona *“seninle evlenmeseydim nasıl bir hayatım olurdu diye düşünüyorum, ama şuan sahip olduğum en iyi şey sen ve çocuklarsınız.”* der ve Jack bunun üzerine *“Senin yanından başka bir yerde olmak istemiyorum Kate.”* der. Sabah olur işine gider. Lastiği patlayan eski iş arkadaşı zengin iş adamı Peter Lassiter gelir. Jack hemen yanına gider, onunla ilgilenir. Arabasının lastiğini tamir ettikten sonra arabasını ona götürür ve onunla birlikte çalışmak istediğini söyler, Peter’in güvenini kazanır ve işe alınır. Şehirde bir ev tutar ve Kate’e evi gezdirir. Kate *“Bizi içinde aile olduğumuz evden lütfen ayırma.”* der, yeni iş ve yeni ev fikrine hiç sıcak bakmaz, fakat eve geri döndüklerinde eğer çok istiyorsa taşınabileceklerini, birlikte olduktan sonra nerde oturduklarının bir önemi olmadığını söyler. Ertesi gün olur,

markete gider kasada Cash vardır. Jack ona “*Beni geri göndermezsin, insanların hayatına bu şekilde giremezsin evime gidiyorum, çocuklarım var.*” diyerek marketten ayrılır. Fakat eski hayatına geri döneceğini anlar Kate ile vedalaşıp uyuyakalır. Uyandığında kendi lüks dairesindedir, arabasına binip Kate ile yaşadığı eve gider fakat Kate’i bulamaz. İşe geri döner, toplantıya katılmaz. Bilinmeyen numaraları arayıp Kate’in adresini öğrenir. Adresi bulur, Kate toparlanıyordur çünkü Paris’e taşınacaktır. Jack için bir kutu hazırlamıştır, içinde ona ait eski eşyalar vardır. Kutuyu alır oradan ayrılır, içindeki eşyalara bir süre göz gezdirdikten sonra havaalanına Kate ile konuşmaya gider. Kate’i uçağa binmek üzereyken yakalar. Konuşmaya ikna eder ve birlikte kahve içerken ekran kararır.

4.1.2. The Family Man (2000) Paralel Evren Olgusunun Sunumu

The Family Man filmi bilim kurgu öğelerini taşımamakla birlikte paralel dünyalar temasını işleyen bir filmidir. Film romantik komedi unsurları ile çevrelenmiş fantastik bir öyküyü konu edinir. Filmin başkahramanı Jack her şeye sahip olduğunu düşünen bir adamdır. Jack’in tek hayatı iş hayatıdır, Noel’i bile çalışarak geçirir ve hayatta para dışında hiçbir şeye değer vermez. Aslında hayatında bir şeyler eksiktir fakat Jack karakteri, zenginliğin ve saygınlığın gölgesinde iken hayatındaki eksikliğin farkında bile değildir. Bir gün iş çıkışı evine giderken uğradığı markette karşılaştığı Cash, Jack’e hayatında neyin eksik olduğunu gösterecek kişi olarak filme dâhil olur. Cash ile karşılaştığı akşamın sabahı Jack 13 yıl önce terk ettiği kız arkadaşı ile evli ve iki çocuk babası olarak uyanır. Jack hayatı çözdüğünü düşünen, ne istediğini bilen ve bu nedenle başka bir hayat planlamayan bir adam olarak içinde uyandığı eve kendini ait hissetmekte oldukça zorlanmıştır, çünkü içinde bulunduğu ev ve hayat hiç istemediği hatta istemekten kaçındığı bir durumdur.



Görsel 5: Jack, Cash ile konuşuyor.

(<https://www.imdb.com/title/tt0218967/mediaviewer/rm237418752>)

Kariyerli ama yalnız ve hayatından memnun bir adam olan Jack, kariyeri olmayan ama ailesi olan bir adam haline gelmeye adapte olmayı ilk başta istememiştir. Kate ile evlerinde uyandığı ilk sabah evdeki kimseye tek bir kelime dahi etmeden kendi dairesine gitmiştir, içeri alınmamış, işyerine gitmiş fakat yine kapıda kalmıştır. Bu noktada yaşadığı durumun ciddiyetini kavrayıp eve geri dönen Jack için ilk kırılma noktası eve döndüğü anda başlamaktadır, bu andan itibaren Jack içinde bulunduğu düzene ayak uydurma çabası gösterecektir. İşyerinden çıktığında Cash onu arabaya alır ve içinde olduğu durumu kendisinin çözmesi gerektiğini söylerken önlerine üzerinde “Lucky” yazan bir otobüs çıkacaktır. Bu otobüs aslında şanslı olan fakat içine düştüğü hayat için kendisini şanssız hisseden Jack’e bir sinyaldir. O an içinde bulunduğu hayattan eski hayatına döndüğünde ne kadar şanssız olduğunu anlayıp Kate ile bir araya gelmek isteyecektir. Jack içinde bulunduğu hayata alışma süresinde eski hayatını özler, pahalı bir takım elbise satın almak ister fakat Kate bunun için maddi durumlarının uygun olmadığını söyleyince Jack yaşadığı hayattan hiç memnun olmadığını belirtir. Bunun üzerine Kate hayatından memnun olmadığına şaşırıldığını belirttiğinde ise Jack asıl Kate’in hayatından nasıl memnun olduğunu merak ettiğini sorar. Çünkü Jack için içinde memnun olunacak hayat standartları Kate ile yaşadığı hayatın standartlarında oldukça farklıdır. Oysaki Kate ile yaşadıkları hayatta Jack iyi bir eş ve çocuklarıyla, yaşadığı orta standarttaki hayatın getirdiği zorlukları aşabilen bir adamdır fakat Kate karşısındaki Jack’i son günlerde tanıyamadığını söyleyerek “*Kimsin sen?*” diye sorar. Bu soru filmde önemli bir noktadadır, çünkü Jack Kate ve çocuklar için bir süredir tanınmaz davranışlar sergilemektedir.

Jack içinde olduğu hayata ayak uydurmayı başarmış olsa bile, bir gün eski iş arkadaşı ve kendisi gibi bekâr ve kariyerli bir iş adamı olan Peter’la karşılaşınca eski hayatına dönme planını gerçekleştirmeye başlar. Şirkette bir pozisyon için Peter ile görüşür işe alınır ve daha lüks bir ev tutar. Kate’i bu eve getirdiğinde ona herkesin özeneceği bir hayata sahip olabileceklerini söylediğinde Kate zaten herkesin özendiği bir hayata sahip olduklarını savunur. Kate için mütevazılık ve aile birliği ön planda iken Jack için zenginlik ve kariyer ön plandadır. Fakat Kate aile birliği için her türlü fedakârlığı yapmaya hazır olduğunu belirtince Jack planından vazgeçer. Eski evlerinde oturmayı ve lastik satıcılığı yapmayı kabul eder. İlk zamanlar kızları Annie evdeki Jack’in babası olmadığını anlamıştır, hatta Jack’i

uzaylıların yaptığını ve Jack'e kendi babasına ne kadar benzediğini söylemiştir. Fakat Kate'in ailesine karşı olan tutumundan sonra fikir değiştiren Jack'in davranışları Annie'nin babası olan Jack ile örtüştüğü noktada Annie babasının geri döndüğünü sanarak Jack'e "*Döneceğini biliyordum.*" der. Bu noktadan sonra hayatından mutlu bir aile babası olarak yaşamını sürdürmek isteyen Jack'in karşısına Cash yeniden çıkar. Jack ise geriye dönmek istemediğini, insanların hayatına istediği gibi müdahale etme hakkının olmadığını söyler. Ailesini ve çocuklarını benimsediğini dile getirir. Fakat yaşadığı hiçbir şey gerçek değildir. Ertesi sabah kendi lüks dairesinde uyanır. Kate ile yaşadığı hayata geri dönmek ister. Kız arkadaşını terk eden bir adam olarak Jack, kazandıkları ile kaybettikleri arasında bir mukayese yapıp, kaybettiklerinin daha çok olduğunu, her şeye sahip olan bir adam olarak aslında hiçbir şeye sahip olmadığını, asıl mutluluğun gerçek aşk ve ailede olduğunu fark ederek Kate'i bulur. Onu konuşmaya ikna ederek aslında gerçek olmayan bir hayat deneyimini gerçekleştirmeye çalışır. Yönetmen filmde her fırsatın yeniden yakalanabileceğini fakat gerçek aşkın her koşulda bir kez bulunabileceğini vurgulamıştır.

The Family Man (2000) paralel evrenler temasını yansıtmaması bakımından analiz edildiğinde, filmin birden fazla yaşamın mümkünatını yapılan seçimler dâhilinde işlediği görülmektedir. Filmin başkahramanı olan Jack Campbell kendisi ile aynı anda başka bir hayat süren Jack Campbell'in hayatını deneyimlemiştir. Bu deneyim için ise aracı olan kişi Cash olmuştur. Jack gençlik yıllarında terkettiği kız arkadaşı Kate ile yaşayabileceği muhtemel hayatı Cash'in müdahalesi ile deneyimlemiştir. Jack kariyeri ve iş hayatını tercih ettiği için bekâr bir hayat sürmüş ve bir aile kurmamıştır. Fakat iş veya kariyer yerine Kate'i tercih etmesi durumunda yaşayacağı daha mutlu bir hayatı olduğunun farkına ancak Cash'in müdahalesi ile farkına varabilmiştir. Cash'in kendisini eski hayatına göndereceğini anladığı zaman ise Cash'e "*Beni geri göndermezsin, insanların hayatına bu şekilde giremezsin evime gidiyorum, çocuklarım var!*" diyerek çıkışır, geri dönmek istemez.

Filmde paralel evren ve paralel hayatların sinemasal anlatı bakımından nasıl işlediği incelendiğinde Jack karakterinin paralel bir hayatı deneyimlemesi Cash isimli gizemli bir karakter aracılığı ile gerçekleşmektedir. Bir akşam markette karşılaştığı bu karakter kendisine eski sevgilisi ile yaşayacağı alternatif gerçekliği deneyimlendirir. Bu deneyimin ardından gerçek mutluluğun iş ve kariyerde

olmayıp aile birliğinde olduğunun farkına varmasının ardından yine markette karşısına çıkarak artık kendi yaşantısına dönebileceğini söyler. Filmin bu açıdan bilimkurgusal nitelikten daha çok fantastik öğelerle bezendiği saptanmaktadır. Paralel hayatların, yapılan seçimler ve bu seçimlerin sonuçları dâhilinde olduğu filmin paralel evren anlayışının temelini oluşturmaktadır. Paralel bir evrende alternatif Jack benliği, Jack'in yaşadığı aynı dünyada, aynı ülke ve aynı sosyal düzen içerisinde betimlenmiştir. Jack alternatif benliği ile karşılaşmamış, alternatif benliğini başka bir deyişle kendisinin başka bir versiyonunu birebir yaşamıştır. Bu yaşam deneyimi için teknolojik bir cihaz kullanılmamış, fizik kuralları kapsamında uzay-zamanda bir sapma yaşanmamış veya karakter bir yolculuğa çıkmamıştır. Deneyim Cash adında fantastik ve kişiliği, nereden geldiği, kim olduğu belirsiz bir karakter aracılığı ile gerçekleşmiştir. Bu özellikleri ile The Family Man (2000) yapımının paralel evrenlere dair herhangi bir bilimsel veriden yararlanmadığı tespit edilmiştir.



Görsel 6: Kendi gerçekliğindeki Jack Campbell.

(<https://www.imdb.com/title/tt0218967/mediaviewer/rm1765441537>)



Görsel 7: Alternatif gerçeklikteki Jack Campbell.

(<https://www.imdb.com/title/tt0218967/mediaviewer/rm576487681>)

4.1.3. The Family Man (2000) Anlatı Konumu

IMDb İnternet Film Veri Tabanında, romantik komedi ve drama türleri içerisinde yer alan The Family Man (2000) aile, para, mutluluk ve seçim kavramlarını tartışmaya açan bir Hollywood filmidir ve anlatı konumu incelendiğinde, filmin klasik anlatı formu içerisinde şekillendiği ve ikonografik olarak yerleşik Hollywood anlatı sineması kabullerini tekrarladığı saptanmaktadır. Bu saptama, öyküleme içerisinde yer alan, klasik anlatı sinemasında tercih edilen görünmez gözlemci konumundaki kamera kullanımıyla, filmin anlatı biçimlenişinin tam anlamıyla kapalı bir metin özelliği göstermesinden, filmde yaratılan tüm çatışmaların finalde çözülmesinden ve klasik anlatı sinemasının aileyi kutsayan anlatı tercihinin kullanılmış olmasından çıkartılabilir.

Filmin anlatı konumunun tam olarak belirlenebilmesi bakımından filmi Peter Wollen'in belirlediği özellikler kapsamında incelemek gerekmektedir. Filmin geçişli olduğunu söyleyebilmek için filmin olay örgüsündeki neden sonuç bağıntısı incelenmelidir. Filmin olay örgüsündeki olayların nedensellik bakımından birbirini takip etmesi sebebi ile filmin geçişli olduğu saptanabilmektedir. Klasik anlatı yapısı ideal bir birey temsili ile seyircinin özdeşleme duygusunu arttırmayı hedeflemektedir. Filmin kahramanı Jack izleyicinin özdeşleşme kurabileceği nitelikte olduğu için filmde özdeşleşmenin hâkim olduğu saptanmaktadır. Film şeffaflık bakımından analiz edildiğinde filmin teknik unsurlarının herhangi bir gösteriminin sunulmamış olmasından kaynaklı şeffaf olduğu saptanmaktadır. Film anlatıya işaret eden diegesis kapsamında analiz edildiğinde filmde karakterin sahip olduğundan başka bir hayatının gösterilmiş olup çoklu diegesise sahip gibi görünse de film sonunda film boyu yaratılan tüm çatışmanın mantıklı bir şekilde çözülmesinden ve karakterin kendi hayatına geri dönmesinden dolayı filmde tekli diegesis vardır. Film kapalılık karşısında açıklık kapsamında analiz edildiğinde film boyunca gelişen olayların sebep ve sonuçlarının birbirleri ile mantıklı bir bağ kurmaları, filmin finalinin kapalı özellik göstermesi ve tüm çatışmanın çözülmüş olmasından kaynaklı kapalı bir yapısı vardır. Film filmi haz verme açısından analiz edildiğinde özdeşleşmeyi sağladığı, şeffaf bir nitelik göstermesinden kaynaklı haz verir nitelikte olduğu saptanmaktadır. The Family Man (2000) kurgusallığı açısından değerlendirildiğinde filmde özdeşleşmenin var olması, kapalı ve şeffaf

yapısı seyirciyi filmin kurgusal dünyasına yönlendiren unsurlar olduğu için film kurgusal bir film olarak nitelendirilebilmektedir.

4.2. THE ONE (2001): YULAW! TEK AMACI TÜM PARALEL EVRENLERDE TEK OLMAK!

Yakın bir gelecekte insanlık kuantum tünelleri adı verilen yeni bir teknoloji geliştirerek paralel evrenler arasında seyahati mümkün kılmıştır. Bu teknolojinin yasa dışı kullanımını engellemek amacı ile bir polis teşkilatı kurulmuştur. Bu teşkilatın eski ajanlarından biri olan Gabriel Yulaw 123 farklı evrende yolculuk ederek alternatif benliklerini öldürmekte ve tüm evrenlerde tek benlik olmaya çalışmaktadır. Yulaw, yok ettiği her benliğin fiziksel ve zihinsel güçlerini kazandığı için giderek insanüstü bir varlık haline dönüşmektedir. Yulaw'ın amacı sona kendisi kalıncaya dek tüm alternatif benliklerini öldürmektir. Yulaw bunu başarırorsa neler olacağı bilinmemekte ve paralel evren polis teşkilatı üyeleri Reodecker ve Funsch, Yulaw'ı durdurmak ile görevlendirilmişlerdir. Yulaw'ın geriye kalan son hedefi Los Angeles Bölgesi Şerif Departmanı'nın üyesi Gabe'dir. Gabe hayatını mutlu bir şekilde sürdürürken Yulaw'ın hayatını girmesiyle işler karışır. Gabe kendi hayatı için Yulaw'a karşı mücadele vermeye başlar. Film bu ikilinin mücadelesini anlatır.



Görsel 8: The One (2001) - Film Afışı.

“Evreni kurtarmak için şimdiye kadar karşılaştığı en şiddetli düşmanla savaşmak zorunda kalacak ...Kendisi ile. ”

<https://www.imdb.com/title/tt0267804/mediaviewer/rm1825834752>

4.2.1. The One (2001) Detaylı Özet

Film şu seslendirme ile açılır: *“Evren bir tane değil, bir sürü. Çokluevren... Evrenlerarası yolculuk yapacak teknolojiye sahibiz. Ama yolculuk çoğu durumda yasak ve polis denetimi altında. Siz bir tane değilsiniz. Birsürüsünüz... Her birimiz varlığımızı şimdiki zamanda paralel evrenlerde sürdürüyoruz. Sistemde bir denge vardı. Ama şimdi dengeyi bozmaya çalışan bir güç var. Amacı tek olmak! ”* Sahne paralel bir evrende Yulaw’ın alternatifi olan mahkûm Lawless’in bulunduğu hapisanede açılır. Lawless polisler tarafından götürülürken aniden Yulaw tarafından öldürülür. Çatşma çıkar, polisler Yulaw’ı yakalamaya çalışır fakat Yulaw insanüstü özellikler sergileyerek tüm polisleri etkisiz hale getirir. Aynı evrene Yulaw’ı yakalamak için peşinden gelen Reodecker ve Funsch, Yulaw’ı

başka bir evrene seyahat etmek üzereyken yakalayıp kuantum tünelinin hedefini değiştirerek kendi evrenlerine dönmelerini sağlarlar. Kendi evreninde yargılanmak üzere mahkemeye çıkarılan Yulaw'ın kuantum tünellerini yasadışı yollardan kullanmak ve 123 paralel evrenden kendi alternatif benliklerini öldürmek suçu ile suçluların gönderildiği evren olan Hades Evrenine ömür boyu mahkûm olarak gönderilmesine karar verilir. O esnada Yulaw'ın eşi içeriye girerek bir fare üzerine hazırladığı minik patlayıcıyı aktif hale getirerek Yulaw'ın geriye kanlan son bir evrendeki alternatifini öldürmek üzere yolculuk etmesine aracılık eder. Çıkan patlamada kargaşa yaşanır ve Yulaw 124. Kopyasını öldürmek üzere 124. evrene gider. Sahne Gabe'in evreninde açılır. Ronnie isimli mahkûmu götürmek üzere görevde olan Gabe Yulaw tarafından öldürülmek istenir. Her bir alternatifin ölmesinden kaynaklı gücün dağılımı dolayısıyla güçlenen Yulaw'ın durumu Gabe için de geçerlidir. Gabe de Yulaw kadar atik, çevik ve güçlüdür fakat Yulaw'ın aksine bu gücün sebebini anlayamamaktadır. İkili arasında kuvvetli bir çatışma yaşanır. Yulaw Gabe'e ateş eder fakat çelik yelek sayesinde Gabe hayatta kalır. O esnada Reodecker ve Funsch gelince Yulaw kaçır. Gabe eve gelir, eşi çatışmadan ötürü endişelidir ve birlikte hastaneye giderler. Hastanede polis teşkilatından arkadaşları saldırganın eşkâli ile ilgili bilgi almak isteyince Gabe eşkâl vermekten çekinir ve bu durumu eşi ile paylaşır. Karşısında gördüğü kişinin kendisi olduğunu ve hedefinin mahkûm Ronnie'yi değil kendisinin olduğunu söyler. Eşi bu durumu Gabe'in son zamanlarda yaşadığı tuhaflıkların bir parçası olarak değerlendirir. Çünkü Gabe günden güne fiziksel ve zihinsel olarak daha güçlü birisi haline dönüşmüştür. Eşi ve kendisi bu duruma anlam verememektedir ve bunun için MR çekilmeye karar verirler. MR için tüm metal eşyalarını geride bırakan Gabe silahı için endişelenmektedir. Eşine silahını güvene alması konusunda ısrar eder. Ardından MR cihazına girer ve o esnada Yulaw içeriye girer, Gabe'i öldürmeye çalışırken Reodecker ve Funsch gelince çatışma başlar. Yulaw bir şekilde kaçınca saldırganın Gabe olduğu düşünülerek polis ve Gabe arasında yeni bir çatışma başlar. Reodecker ve Funsch sorunu kökten bitirmek için aralarında bir iş bölümü yaparlar. İş bölümüne göre Reodecker Yulaw'ı kovalar Funsch ise Gabe'in peşine düşer. Gabe'in firarı üzerine evde olacağını bilen eşi eve gider fakat polis teşkilatından Bobby de güvenliği açısından onunla birlikte eve doğru yola çıkarlar. Bu sırada Funsch Gabe'i takip etmektedir. Gabe bunu farkedince kim olduğunu sorar ve Funsch Gabe'e paralel evrenlerden ve kendisinin de bir paralel evren polisi

olduğundan bahseder. Yulaw'ın tüm alternatiflerini öldürdüğünden geriye sadece kendisi ve onun kaldığından söz eder. Bu sırada Reodecker Yulaw'ı yakalamıştır, aralarında çatışma çıkar ve Reodecker ölür. Reodecker'i öldüren Yulaw Gabe'in evine gider ve çatıya saklanır. Eşi Yulaw'ı çatıda bulunca onu önce Gabe sanar. Fakat pencereden dışarıda Gabe'e benzer bir başka kişiyi daha görünce içeridekinin Gabe olup olmadığını anlamak için tanışma hikâyelerine dair bir anı sorup yanlış cevap alınca evdekinin Gabe olmadığını anlar. Çılgılığı üzerine polis teşkilatından görevliler içeri girince Yulaw Gabe'in eşini öldürür. Bu durumu uzaktan gören Gabe Yulaw'ı öldürmek üzere peşine düşer. Onu yolda yakalayan Funsch Gabe'in planını öğrenir ve birlikte hareket etmeye başlarlar. Yulaw'ı bulurlar ve Gabe ile Yulaw arasında şiddetli bir dövüş başlar. Dövüş esnasında Funsch kuantum tüneline ayarlayarak Gabe ve Yulaw ile birlikte kendi evrenlerine döner. Yulaw kurnazlık yaparak Gabe'i tutuklanması için "İşte o." diye işaret ederken Funsch tutuklanan kişinin Gabe olduğunu anlayarak müdahale eder. Yulaw yakalanır ve Hades Evrenine ömür boyu mahkûm edilmek üzere gönderilir. Gabe kendi evrenine gönderilmek üzereyken Funsch buna engel olur ve kendi evreni ile çok benzeyen ve eşinin henüz hayatta olduğu bir evrene gönderir. Gabe ile eşi burada tekrar tanışır. O esnada Yulaw Hades Evreninde diğer mahmumlara karşı bir mücadele içine girmiştir. Sahne kararır, jenerik akar.

4.2.2. The One (2001) Paralel Evren Olgusunun Sunumu

The One (2001) genel hatları ile paralel evrenler arası seyahatin mümkünlüğü ve bu evrenler arası seyahatin kara delikler ile sağladığı ve kuantum tünelleri adı verilen geçitler aracılığı ile olduğu üzerine yoğunlaşan bir filmidir. Film daha ilk saniyesinden itibaren şu seslendirme ile filmin konusuna dair güçlü bir referans vermektedir; "Evren bir tane değil, bir sürü. Çokluevren... Evrenlerarası yolculuk yapacak teknolojiye sahibiz. Ama yolculuk çoğu durumda yasak ve polis denetimi altında. Siz bir tane değilsiniz. Birsürüsünüz. Her birimiz varlığımızı şimdiki zamanda paralel evrenlerde sürdürüyoruz. Sistemde bir denge vardı. Ama şimdi dengeyi bozmaya çalışan bir güç var. Amacı tek olmak! ". Bu evrenler arasında seyahatin yöntemi ve Yulaw'ın neden Gabe'in peşinde olduğu Funsch tarafından Gabe ile sohbetinde şu sözlerle daha açık ifade edilmiştir; "(elindeki gazeteyi kıvrarak) Uzayın şekli böyledir, bunun tek bir evren olduğunu sanırsın. Ama bir tane evren yok, çokluevren var. Ne zaman büyük bir yıldız ölüp bir karadelik haline

gelse yeni bir evren oluşur. Bir karadeliğin nerede ve ne zaman meydana geleceğini öngörmeyi öğrendiler. Paralel evrenler arasında anlık bir köprü. Yolculuk yasak. Çokluevreni korumak için bir birim oluşturdular. Ben bir çokluevren polisiyim. Bu evrende sen sensin, başka bir evrende sen yoksun. Bir başkasında aynı kadınla evlisin, bir başkasında farklı bir kadınla. Diğerinde ise bir erkekle evlisin. Bütün bu yaşamları birbirine bağlayan bir enerji, bir bağ, bir dalga var. Bu hepimizde var. Seninle onun arasında olan bağ güçlendi. Onu hissediyorsun değil mi? Görmüş olduğun adam yani sen, o bir çokluevren polisiydi. Bir keresinde başka bir evrende kendini kendine karşı savunması gerekti. Onu öldürdü. Böylece diğer yaşamın enerjisi ona geçti. Onu güçlendirdi. Hepimizi güçlendirdi. Sizlerden birini her öldürüşünde enerji hayatta kalanlar arasında bölünüyor. Sen sonuncusun! Sadece sen ve o kaldınız!” Bu sözler filmde ekrana gelen tüm aksiyonun sebebinin açıklar bir nitelik taşımaktadır. Filmde Yulaw’ın neden tek olmak istediğine dair referans ise filmin iki ayrı noktasına dağılmış durumdadır. Birinci sahne Yulaw’ın yakalandığı ilk sahnedir. Yulaw yakalanmış ve Hades Evrenine gönderilmek üzere son sözleri sorulduğunda şunları söyler; *“Çokluevren. İçerdiği evrenler akıldışı, dağınık. Ben onu akla uygun kılmaya çalışıyorum, düzenli hale getirmeye çalışıyorum. Siz buna cinayet diyorsunuz. Kendimi nasıl 123 kez öldürebilirim. Ben sadece ziyan olan o enerjileri alıp tek bir kaba, yani kendi içime topladım. Bu beni daha hızlı, zeki ve güçlü kıldı. Ya bu bizim kaderimizse? Diğer benlerle birleşmek, sonsuza dek birlik içinde olmak için, bir olmak için. Ben tek olacağım!”* Yulaw bu sözleri ile öldürdüğü diğer benliklerinin yaşam enerjisinin kendisine geçmesi kaynaklı daha güçlü bir hale geldiğini ifade etmektedir. Tek olmanın onu daha da güçlü kılacağını bildiğinden bahsetmektedir. Bu güce dair ikinci referans ise Gabe’in evreninde onu öldürmeye çalışırken Reodecker’in onu yakalaması üzerine aralarında geçen şu sohbet içerisindedir; *“-Yulaw: Harry, kimse benim yaptığımı kötü bir şey olduğunu iddia edemez. –Reodecker: 123 kişi öldürdün, bence bu çok kötü bir şey. Onu öldürürsen neler olacağını bilmiyorsun. Sistemi yok edebilirsin, ama senin umurunda değil. –Yulaw: Biliyorum, herşey dengelenmeli, genel ilke bu. Sence ne olur? –Reodecker: Bir iddiaya göre patlarsın, bir iddiaya göre içine çöker sin. –Yulaw: Bir ihtimal daha var. –Reodecker: Bir iddiaya göre de tanrı olursun. –Yulaw: İşte bu!”* Yulaw’ın temel amacı başka versiyonlardaki benliklerinin enerjisini kendisinde toplayarak, dünya üzerinde kimsenin sahip olamayacağı güce, zekâya sahip olarak tek olmak daha da ötesi tanrılaşmaktır. Bunu

yapmanın tek yolu ise diğer benliklerini öldürmek olduğu için bunu bir suç olarak nitelendirmemektedir.

Film sonunda yakalanan Yulaw suçluların gönderildiği Hades Evrenine gönderilir. Hades Yunan Mitolojisinde ölümlere hükmeden yeraltı tanrısıdır. Filmde suçluların bu evrene gönderilmesi ve geri dönüşlerine izin verilmemesi Yunan Mitolojisinden bir iz niteliğindedir. Filmde Hades evreni karanlık ve ıssız bir şekilde canlandırmıştır. Yulaw Hades Evrenine girdiğinde diğer mahkûmların tavrına karşılık şunları söylemiştir; “-Ben Yulaw’ım! Kimsenin kulu kölesi değilim. Siz benimsiniz. Sizi tanımama gerek yok. Sizin beni tanımanız yeter. Ben Tek olacağım! “Bu sözler ile Yulaw yer altı dünyasında da tek olma savaşını sürdürmeye kararlı olduğunu belirtmektedir.



Görsel 9: Yulaw ve Gabe dövüşüyor.

(<https://www.imdb.com/title/tt0267804/mediaviewer/rm3971774208>)

Yulaw’ın Hades Evrenine gönderilmesinin ardından Funsch Gabe’i kendi evreni ile benzeyen bir evrene gönderir. Burada kendi evreninde hayatını kaybeten eşi ile yeniden aynı şekilde tanışır. Eşi Gabe’i ilk gördüğü anda “Sizi tanıyor muyum?” diye sorar. Bu sözler evrenlerin birbirine benzeme olasılığını arttıracak niteliktedir.

The One (2001) anlattığı hikâye bakımından paralel evren temasını işlediği açıkça görülebilen bir yapıdır. Filmin olay örgüsü tüm evrenlerdeki alternatif benliklerini öldürmek isteyen Yulaw karakteri üzerine kuruludur. Film evreninde yakın bir gelecekle insanlık kuantum tünelleri olarak isimlendirdikleri yeni bir teknoloji icat etmiştir. Bu teknolojiyi kullanarak insanlar, paralel evrenlere seyahat edebilmektedirler. Seyahat ise devlet denetimi altındadır. Bu teknolojinin bilimsel alt yapısı ise kara deliklere temellendirilmiştir. Funsch’ın Gabe’e Yulaw’ın kim

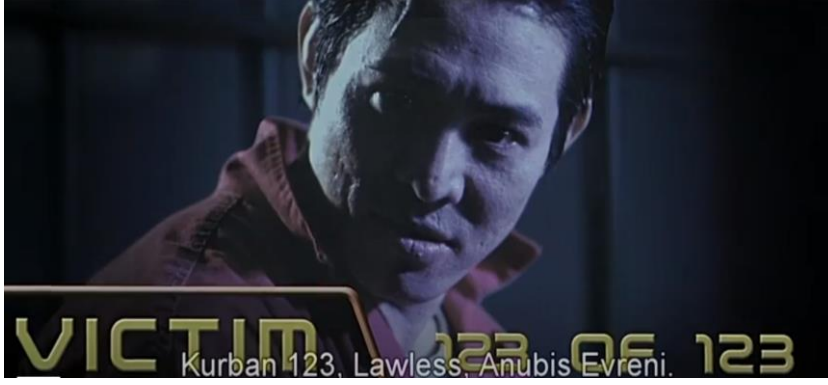
olduğunu ve neden kendisini hedef aldığını açıklarken “...Ne zaman büyük bir yıldız ölüp bir karadelik haline gelse yeni bir evren oluşur. Bir karadeliğin nerede ve ne zaman meydana geleceğini öngörmeyi öğrendiler. Paralel evrenler arasında anlık bir köprü...” cümlelerini kullanmıştır. Filmde ölen yıldızların karadelik oluşturduğuna yönelik referans bilimsel bir gerçeklik barındırmaktadır. Karadeliklerin oluşumu bilimsel olarak bir yıldızın ölümü ile birlikte başlamaktadır. Sonrasında gerçekleşen çekirdeğinin çökme durumu karadelik oluşumuyla sonuçlanmaktadır. Film bu açıdan değerlendirildiğinde bilimsel bir referanstan beslendiği saptanmaktadır. Filmin paralel evrenlere dair altyapısı her bir karakterin sonsuz sayıda ihtimal içerisinde aynı anda ve şimdiki zamanda yaşayabiliyor olması ve Yulaw’ın evreni dışındaki tüm evrenlerde yaşayanların kendi diğer benliklerinden haberdar olmaması üzerine kuruludur. Film kuantum fiziğinin çoklu evrenler kuramına işaret eder niteliktedir. Filmin aynı zamanda Amerikalı bir filozof olan David Kellogg Lewis’in Modal Realizm olarak adlandırılan tezinden de beslenmekte olduğu da saptanmalar arasındadır.



Görsel 10: Yu Fook Law, Monoceros Evrenindeki Alternatif Yulaw.



Görsel 11: Swen Law, Tucana Evrenindeki alternatif Yulaw.



Görsel 12: Lawless, Anibus Evrenindeki alternatif Yulaw.

4.2.3. The One (2001) Anlatı Konumu

IMDb İnternet Film Veri Tabanında, aksiyon ve bilim kurgu türleri içerisinde yer alan The One (2001) paralel dünyalar, zaman ve mekân kavramlarını tartışmaya açan bir Hollywood filmi olmakla birlikte, filmin anlatı yapısı detaylı olarak incelendiğinde klasik anlatı ile modern anlatı formu olmak üzere her ikisinden de ayırt edici özellikler taşıdığı için postmodern olarak nitelendirilebilmektedir. Yüzeysel olarak ilk bakışta filmde yaratılan çatışmaların finalde çözülmesi bakımından klasik anlatıyı temsil eder gibi görünse de modern anlatının filmsel mekânın bütünleşik durumu ile oynayan yapısının filmdeki yansıması olan paralel evrenlerin her biri ve filmin çoklu karakter yapısına sahip olmasından kaynaklı modern anlatının öğelerini de taşımaktadır.

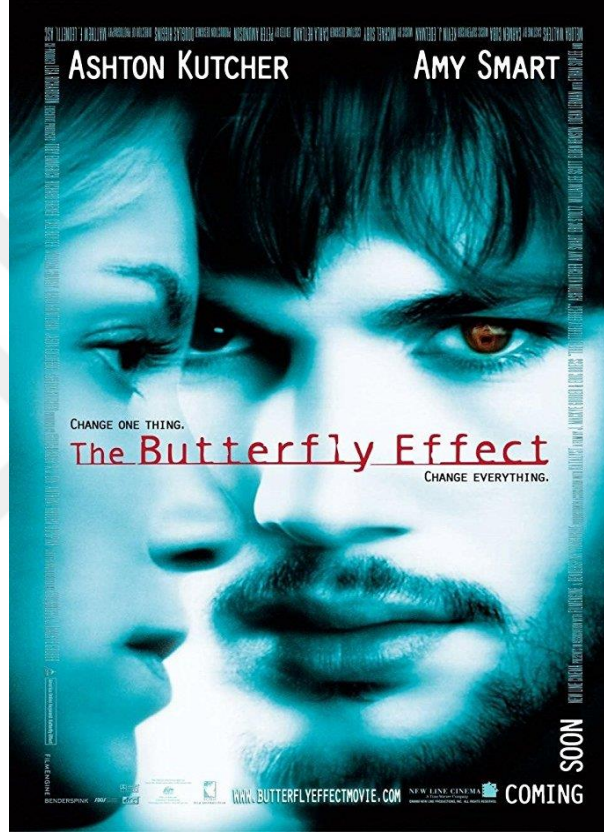
Filmin anlatı konumunun tam olarak belirlenebilmesi bakımından filmi Peter Wollen'in belirlediği özellikler kapsamında incelemek gerekmektedir. Filmin geçişli veya geçişsiz olduğu tanımını yapabilmek için filmin olay örgüsü incelendiğinde, filmin olay örgüsü içerisinde Yulaw karakterinin birbirinden çok farklı 124 hayatı olması ile karakter bütünlüğünün olmaması durumuna rağmen filmdeki her bir olayın neden sonuç ilişkisi ile birbirine bağlı olması sebebi ile filmin anlatısının geçişli olduğu saptanmaktadır. Klasik anlatı yapısı bireyleri idealize ederek sunmakta ve izleyicinin karakterler ile özdeşleşmesini sağlamaktadır. Filmin temel iki kahramanı olan Yulaw ve Gabe analiz edildiğinde, Gabe özdeşleşmeyi sağlarken Yulaw'ın yabancılaştırıcı nitelikte olduğu saptanmıştır. Birbirinden farklı evrenlerde yaşayan Yulaw karakterinin alternatifleri kendisi tarafından öldürülürken bu kişilerin karakterlerine dair herhangi bir detay ekrana gelmemiştir. Filmde Yulaw dışında tanıtılan tek karakter

olan Gabe, devlet için çalışan onurlu bir polis, sadık bir eş profili çizmektedir. Hastanede çıkan kavgada kendisine şiddet uygulayan kişilere karşı kendini savunurken ısrarcı bir şekilde “*Canınızı yakmak istemiyorum.*” dediği görülmüştür. Gabe kişileri incitmekten kaçınırken, Yulaw yalnızca kendisini daha güçlü kılmak gibi bencil bir amaç ile insanları öldürmekte ve bunun bir suç olmadığını düşünmektedir. Bu iki karakterin kişisel özellikleri göz önüne alınarak film değerlendirildiğinde aynı karakterin hem özdeşleştirici hem de yabancılaştırıcı nitelik taşıdığı saptanmaktadır. Film şeffaflık kapsamında analiz edildiğinde filme ait teknik unsurlarının herhangi bir gösteriminin sunulmuş olmamasından kaynaklı şeffaf olduğu saptanmaktadır. Anlatıya işaret eden bir tanım olan diegesis kapsamında film analiz edildiğinde filmde birden fazla evrenin bulunmasına rağmen hikâyenin yalnızca Yulaw’ın evreninde edindiği amaçlar doğrultusunda şekillenmesi sebebi ile çoklu diegesise sahip olduğu sonucuna ulaşılmaktadır. Film kapalılık açısından analiz edildiğinde filmde ekrana gelen tüm evrenlerde gerçekleşen olayların sebep ve sonuçlarının birbirleri ile mantıklı bir bağ kurmalarından ve filmin klasik anlatı yapısına uygun biçimde iyiliğin kazanıp kötülüğün cezalandırılması bakımından kapalı özellik gösterdiği saptanmaktadır. Film haz alma karşısında rahatsız olma kapsamında analiz edildiğinde, filmin başkahramanları olan Yulaw ve Gabe arasındaki özdeşleşme ve yabancılaşma bakımından birbirlerinden ayrı olmaları haz ve rahatsız olmayı etkileyici nitelik taşıdığı düşünülmektedir. Filmin Gabe ile özdeşleşen seyirci bakımından haz verici olmasına karşın, Yulaw’ın yarattığı yabancılaşma etkisi ile de seyirciye aynı oranda rahatsız olma duygusunu yaşatmasından ötürü filmin haz alma ve rahatsız olmayı eşit ölçüde içerdiği saptanmaktadır. The One (2001) kurgusallık açısından incelendiğinde, filmin parçalı mekân yapısı, karakterlerin durumunun film boyunca sürekli değişmesinden ve başkahraman ile tam anlamı ile bir özdeşleşme yaşanmamasından kaynaklı izleyicinin film dünyasına adapte olamadığı ve kendi gerçekliğinde kalmaya devam ettiği saptanmaktadır. Bu nedenle filmin yapısı gerçeklik sınırları içerisinde olduğu söylenebilmektedir.

4.3. THE BUTTERFLY EFFECT (2004): BİR YERLERDE BAŞKA BİR HAYAT MÜMKÜN OLMALI

Evan Treborn doğuştan zihinsel problemleri olan bir çocuktur. Çocukluğunda kuvvetli psikolojik travmalar yaşamıştır fakat gidip gelen hafızası yüzünden bu

olayları net olarak hatırlayamamaktadır. Zaman geçer, Evan artık bir yetişkin olur ve hafıza sorunu olmadan gayet normal bir yaşantı sürer. Bir gün küçüklüğünde sorunu çözmek için tuttuğu günlüklerden birini tesadüfen okur ve anılarının hatırlayamadığı karanlık kısmına döner. Dönüş anında değiştirdiği olaylar, bulunduğu zamandaki yaşantısını etkilemektedir. Bunun farkına varan Evan kendisi yüzünden kimsenin zarar görmediği normal bir hayat için mücadele verecektir.



Görsel 13: The Butterfly Effect (2004) - Film Afişi.

“Böylesi küçük değişiklikler, böylesi büyük sonuçlar.”

<https://www.imdb.com/title/tt0289879/mediaviewer/rm2918792704>

4.3.1. The Butterfly Effect (2004) Detaylı Özet

Film siyah fonda şu yazı ile açılır: *“Kelebeğin kanat çırpışı gibi küçük bir şey dünyanın yarısını dolaşacak bir tayfuna neden olabilir. Kaos Teorisi.”* Ardından Evan doktorun odasına gizlice girer ve deftere *“Eğer biri bunu bulursa planım işe yaramadı ve ben çoktan öldüm. Ama bie şekilde bütün bu anların en başına dönebilirim belki onu kurtarmayı başarabilirim.”* Sonrasında sahne Evan’ın

çocukluğunda 13 yıl önce yazısı ile açılır. Annesi ile birlikte okula giderler, öğretmeni Evan'ın çizdiği katil resmini annesine gösterir ve Evan böyle bir resim çizdiğini hatırlamamaktadır. Ertesi gün Evan doktorunun tavsiyesi üzerine hafızasını güçlendirmek için her gün boyunca yaptığı her şeyi yazmaktadır. Annesi Evan'ı komşuları George'a götürür. Fakat George aldığı video kamera ile Kayleigh ve Evan ile çocuk pornosu çeker fakat Evan hafıza sorunu yaşadığı için bu anları hatırlamaz. Ertesi gün annesi Evan'ı akıl hastanesinde yatan babası ile tanıştırmaya götürür. Tanışma anında babası Evan'a saldırır güvenlik görevlileri müdahale eder ve öldürülür. Sahne 6 yıl sonra yazısıyla açılır. Tommy evde bir patlayıcı bulur komşularının posta kutusuna koyarlar, Evan bir anda kendini ormanda bulur Lenny baygındır Evan ne olduğunu hatırlamaz. Annesi hipnoz seansı ile yaşananları hatırlaması için doktora götürür fakat işe yaramaz. Annesi patlama olayından dolayı taşınma kararı alır. Bu esnada Lenny taburcu olur. Birlikte yürüyüşe çıkarlar, ormanda Tommy'i Evan'ın köpeğini yakarken bulurlar aralarında arbede yaşanır, Evan'ın hafızası tekrar gider ve yerde bir anda kanlar içindeyken ekrana gelir. Annesi ile araçtadır, oturdukları evden taşınıyorlardır. Sahne 7 yıl sonra yazısı ile üniversite dersliğinde açılır. Sınavdan çıkınca odasına gelir oda arkadaşına yedi yıldır hiç hafıza kaybı yaşamadığından bahseder. Aynı zamanda odasında solucanlar besleyerek insan beyni hakkında bir deney yapmaktadır. Odasına gelen kız arkadaşı ile eski günlüklerini okumaya başlayınca Evan köpeğinin öldürüldüğü güne geri gider ve olanları hatırlar. Ev sahibi posta kutusuna yanaştığında kucağında bebeği de vardır ve tam kutuyu açtıkları anda bomba patlamıştır. Kusarak uykusundan uyanır. Annesiyle yediği akşam yemeğinin ardından bir falcıya giderler. Falcı Evan'a aslında hiç hayatta olmadığını söyler. Ertesi gün Kayleigh'i ziyaret eder, bir kafede çalışmaktadır. Çıkışta kendisinden babasının video çektiği günü hatırlatmasını ister fakat Kayleigh ağlayarak uzaklaşır. Ertesi gün Tommy Evan'ın telefonuna Kayleigh'nin intihar ettiğine dair not bırakır. Evan 7 yaşında tuttuğu günlüğü okurken videonun çekildiği güne gider ve videonun çekilmesini engeller. Uyandığında Kayleigh ile aynı yataktadır. Okula birlikte giderlerken Kayleigh'e babasının video kamera satın aldığını hatırlayıp hatırlamadığını sorunca Kayleigh bir günde sıkılıp üzerinde çalışmaktan vazgeçtiğini düşündüğünü söyler. Akşam Kayleigh'e evlenme teklifi etmek için bir yemek planlar, fakat Tommy gelip arabasının camlarını kırar. Kayleigh Tommy'nin psikolojik bunalımının babasının istismarından kaynaklandığını söyler. O sırada

Tommy karşısına çıkar aralarında arbeye yaşanır Evan Tommy’i öldürür ve hapse atılır, annesinden günlüklerini getirmesini ister. Günlüğünü okurken, katil resmini çizdiği güne gider, annesinin resmi görmesini engellemek için kendisini yaralar, ardından başka bir sayfayı okurken köpeğinin yakıldığı güne tekrar gider köpeğini kurtarır fakat bu sefer de Lenny Tommy’i öldürür. Kendi gerçekliğinde uyanır, burnu kanarken oda arkadaşı gelir ve hastaneye götürülür. Tomografi çekilir ve sonuçta beyninde hafızanın depolama merkezi olan yerde bulunan hücrelerin kendisini yenilediği görülmektedir. Kampüse geçip günlüğünü okumaya başlar, akıl hastanesinde babasıyla tanıştığı güne geri döner. Babasının kendisine saldırdığı andan öncesini hatırlar ona yaptıklarını düzeltmesi için kendisinin yardımına ihtiyacı olduğunu söyleyince babası *“Tanrının yerine geçemezsin, hayatları bir şeyleri mahvetmeden değiştiremezsin.”* der ve Evan uyanır. Yemek yemek için Kayleigh’nin çalıştığı kafeye gider fakat orada hiç çalışmamıştır. Hayat kadını olarak çalıştığı yeri bulur ve oraya gider. Konuşurlarken Kayleigh *“Bombayı patlattığımız güne geri git ve o anne ve bebeğin hayatını kurtar.”* deyince Evan günlüğündeki o sayfayı okur ve o güne gider. Patlama esnasında anne ve bebeğini uzaklaştırırken bomba patlar ve Evan kollarını kaybeder. Üniversite çağında uyanır oda arkadaşı Lenny’dir ve Kayleigh ile çıkmaktadırlar. Annesi Evan kollarını kaybettikten sonra sigaraya başlamış ve akciğer kanserine yakalanmıştır. Bombanın patlamasını önleyip annesini kurtarmak için videonun çekildiği güne geri döner. Kayleigh’nin babasını bomba ile tehdit ederek video çekmesini engellemeye çalışırken bomba patlar Kayleigh ölür ve Evan akıl hastanesine yatırılır. Odasından kaçarak doktorun odasına girer annesi istediği doğum videosunu getirmiştir, açıp onu izler ve kâğıda şunları yazar *“Eğer biri bunu bulursa planım işe yaramadı ve ben çoktan öldüm. Ama bie şekilde bütün bu anların en başına dönebilirim belki onu kurtarmayı başarabilirim.”* doğum anında ölmesini sağlar. Doğumunu engelleyerek Kayleigh’nin ve etrafındaki herkesin mutlu bir hayat sürmesini sağlar. Ekran kararır.

4.3.2. The Butterfly Effect (2004) Paralel Evren Olgusunun Sunumu

The Butterfly Effect (2004) olay örgüsü 4 farklı zamansal evrende geçişli olarak işlenir. Bu evrenler 13 yıl önce, 6 yıl sonra, 7 yıl sonra ve film başında gösterilen Evan’ın klinikte günlüğü okuduğu evrenleridir (Gürkan, 2015, s.175). Filmin 13 yıl önce evreninde film boyunca akışı etkileyecek olan olay Kayleigh’in

babasının çocuk pornosu çekmesidir (Gürkan, 2015, s.175). Bu evrende ileriki yıllarda Evan'ın âşık olduğu Kayleigh babasının istismarına uğradığı için psikolojik durumu iyi olmayan ve hayatta başarısız olan bir kız haline gelir, eğitimi bırakmış ve 7 yıl sonra evreninde basit bir kafede servis elemanı olarak çalışmaktadır. Çalıştığı kafede müşteriler tarafından da tacize uğrar fakat ses çıkarmaz, çocukluğundan gelen tacizi içselleştirme güdüsünün etkisi altındadır. Evan ilk olarak günlüğünü okuyarak Kayleigh'nin babasının çocuk pornosu çektiği güne giderek videoya ve Kayleigh'ye hayatı boyunca uygulayacağı istismara engel olur. Fakat bu sefer babası istismar için Tommy'yi seçer. Bunun sonucunda 7 yıl sonra evreninde Tommy psikolojik olarak sorunlu bir genç haline gelir. Evan ile Kayleigh gelecekte üniversiteyi beraber okurlar, ilişkileri vardır, fakat Tommy onları gelip rahatsız edince yaşanan tartışmada Evan Tommy'yi öldürür ve hapse girer. Bu evrendeki başka bir ihtimalde Evan'ın bu evrene dinamitin patlamasını engellemek için yaptığı geri dönüş ile Kayleigh'in babasının bodrumundaki video gününe gidip 6 yıl sonra patlatacakları dinamiti oradan alır, video kaydını durdurması için babasını tehdit ederken dinamiti ateşler, dinamitin patlaması üzerine Kayleigh hayatını kaybeder. Bunun üzerine Evan akıl hastanesine yatırılarak ıslah edilir. Filmin 6 yıl sonra evreninde film akışını etkileyecek olaylar Lenny'nin komşularının posta kutusuna dinamit koymasından sonucunda ev sahibi ve bebeğinin ölmesi ve Tommy'nin kız kardeşi Kayleigh'i Evandan kıskanması üzerine Evan'ı cezalandırmak için köpeğini yakmasıdır (Gürkan, 2015, s.176). Bu evrende dinamitin patlamasıyla yaşanan ölüm olayının etkisi ile Lenny psikolojik açıdan yıpranmıştır, sorunlu bir çocukluk, gençlik ve yetişkinlik yaşayacaktır. Evan bu evrene yaptığı geri dönüş ile iki olayın seyrini de değiştirmektedir. Posta kutusuna koyulan dinamitin anne ve bebeğine zarar vermesini engellemek amacıyla onları uzaklaştırırken dinamitin patlaması üzerine kollarını kaybetmiştir. Annesi bu durum üzerine psikolojik bir sıkıntıya girerek sigaraya başlamış ve ilerleyen yıllarda akciğer kanseri olmuştur. Ayrıca Kayleigh ile Lenny de bir ilişki içerisindeydi. Başka bir ihtimalde Evan bu evrene yaptığı dönüş ile Tommy'nin köpeğini yaktığı günde köpeğini kurtarır, fakat o esnada Lenny'nin eline kesici bir cisim verip onu cesaretlendirmesi üzerinde Lenny Tommy'yi öldürür. Abisi ölen ve babasının istismarından kaçan Kayleigh 7 yıl sonra evreninde hayatına hayat kadınlığı yaparak devam etmektedir ve Lenny'de hastanede psikolojik tedavi altına alınmıştır.



Görsel 14: Evan günlüğünü okuyor.

(<https://www.imdb.com/title/tt0289879/mediaviewer/rm221288448>)

Filmin 7 yıl sonra evreni ise Evan'ın günlüklerini okuyup geçmişini hatırlayabildiğini ve üstelik değiştirebildiğini keşfettiği evrendir (Gürkan, 2015, s.176). Filmde 13 yıl sonra yazısının görüldüğü andan itibaren ekrana gelecek olan her şey Evan'ın gerçekleştirdiği eylemler ve 6yıl sonra ve 13 yıl önce evrenine yaptığı yolculuklar olarak kendini gösterecektir. Aynı zamanda filmin şimdiki zamanı da 7 yıl sonra evrenidir. Filmin aynı sahneden oluşan başlangıç ve final sahnesi de bu evrende geçmektedir. Film zamansal açıdan incelendiğinde gerçek zamanın kronolojik akışı bozulmuş durumdadır. Aynı zaman dilimi ve aynı olaylar farklı eylemler içerisinde yeniden ve farklı sonuçlar doğuracak şekilde tekrar tekrar gösterilmektedir. Başkahraman Evan'ın filmin zaman çizgisinde yaptığı her hareket ile değiştirdiği her eylemi kendisinin ve etrafında bulunan herkesin filmin zaman çizgisindeki hayatını büyük oranda etkilemektedir. Filmin kronolojik sıra ile ilerlememesi seyircinin filmi anlamlandırma aşamasında etkin çabasını gerektirmektedir. Film genel itibari ile modern anlatı kalıpları içerisinde ilerlemiş olsa da bir Hollywood filmidir. Film konusu bakımından tür ve başrol oyuncusu açısından yıldız sistemi kalıpları içerisinde değerlendirilebilir.

The Butterfly Effect (2004) , paralel evrenleri işleyen bir yapım olarak olay örgüsü incelendiğinde filmde paralel evrenlerin ve paralel hayatların Evan karakterinin günlüğünü okuması ile deneyimlediği saptanmıştır. Bu deneyimleme yöntemi ile filmin fantastik özellik gösterdiği belirlenmiştir. Evan çocukluğundan gelen travmalar sebebi ile psikolojisi zayıf bir bireydir. Geçmişine yönelik pişmanlıklar barındırmakta ve geçmişte yaşadığı olayların seyrinin değişmesi ile daha mutlu bir hayata kavuşacağı fikri aklını kurcalamaktadır. Bu fikirden hareketle

film Evan'ın çocukluğunda tuttuğu günlüğü okuyarak olayları değiştirebildiği ve sonuçların farklı olabildiğini keşfetmesi üzerine olaylara müdahale etmesi üzerine kuruludur. Müdahale ettiği her bir olay ile hayatı başka yönlere sapsın ve bu farklı hayatları arasında seyahat etmeye başlamıştır. Bu özelliği ile filmin paralel evren temasını farklı hayatları deneyimleyen tek bir benlik olarak işlediği belirlenmiştir. Karakter alternatif benliği ile karşılaşmamış, alternatif benliklerinin hayatlarını birbir kendisi deneyimlemiştir.

Film aynı zamanda Kelebek Etkisi adı ile bilinen bilimsel bir teoriden beslenmektedir. Kaos kuramına dayanan kelebek etkisi yaygın tanımıyla, bir sistemin başlangıç verilerindeki küçük değişikliklerin büyük ve öngörülmez sonuçlar doğurabilmesidir. Edward N. Lorenz'in bilgisayarında hava durumuyla ilgili hesaplamalar yaparken yaklaşık 1/1000 değerindeki küçük bir değişikliğin oldukça farklı sonuçlar yarattığını farketmesiyle ortaya çıkan bu teori başta matematik olmak üzere birçok bilim dalını etkilemiştir. Lorenz 1972 yılında gerçekleştirdiği araştırmasını şu şekilde açıklamaya çalışmıştır; “Şam'da bir kelebeğin kanat çırpması, dünyanın diğer bir ucunda fırtına çıkmasına neden olabilir” (Gleick, 2000, s. 679). Kelebek etkisi teorisi temel olarak gelecekte olacak herhangi bir şeyi tahmin etmenin mümkünsüzlüğüne yöneliktir. Teoriye göre parça bütünü ayrılmaz bir ögesidir ve her bir parçadaki en ufak her değişiklik bütünü tamamı ile etkiler. Kelebek Etkisi teorisi modern bilimin gelişmesi ile yaygınlık kazanmış olsa da Çin mitolojisindeki yaradılış efsanelerinde bulunan kaosun, bugün bilimsel dilde tanımlanan olgulara benzerliği dikkat çekicidir ve “Bir kelebeğin kanatlarının hafifçe çarpması dünyanın diğer tarafında hissedilebilir.” biçiminde ünlü bir Çin atasözü vardır. Kelebek etkisi teorisi zamanda veya boyutta yolculuk için ise şu şekilde işler; Micklethwait, bir kişinin geçmişe yolculuk ederek olayları değiştirdiğinde zaman yolcusunun eylemlerinin sonuçlarının, uzak veya yakın bir gelecekte beklenmedik sonuçlar doğuracağından, bu sebep ile de zaman yolcusunun yola başladığı kendi gerçekliğine geri dönmekte başarılı olamayacağını ifade etmektedir (Micklethwait, 2009, parag. 8). Bu kuram film içerisinde Evan karakterinin olayları değiştirmesi ile gerçekliğin seyrinin değişmesi kapsamında işlenmiştir.

Film aynı zamanda Büyükbaba Paradoksu ile anılan bilindik bir diğer paradokstan da beslenmektedir. Paradoks ismini zaman yolcusunun zamanda

geriye giderek ailesinden birini veya büyükbabasını öldürmesi ile aslında hiç doğmamış olması gerektiğinden almaktadır. Zaman yolcusunun geçmişe veya başka bir boyuta yaptığı yolculuk ile dedesini öldürmesi ile aslında kendisinin de hiç var olmamış olması gerekmektedir (Ardıç, 2011, s. 57). Fakat zaman yolcusu hiç doğmazsa asla zamanda veya boyutta hareket edemez ve dedesinin öldüremez, bu durumda, dedenin hayatta kalışı ile zaman yolcusunun doğmuş olması gerekmektedir. Sonuç olarak bu durumda dede ve zaman yolcusu hem ölü hem de diri olmaktadır. Böylesi bir sonuçta etkin görüş önceden de değinilen kuantum fiziğinin çoklu dünyalar yorumudur. Schrödinger'in Kedisi deneyinden hareketle birden fazla muhtemel sonucu olan her olay evreni ve gerçekliği ikiye böler ve bu bölünmenin sonucunda çoklu evrenler meydana gelir. Her bir muhtemel sonuç meydana gelen bu evrenler içerisinde var olmaktadır. The Butterfly Effect (2004) bu paradokstan beslenmektedir. Filmin başkahramanı Evan çocukluk aşkı olan Kayleigh'nin hayatını daha iyi yapabilmek uğruna çocukluğunda tuttuğu defteri aracılığı ile paralel evrenlerde seyahat etmektedir. Gerçekleştirdiği seyahatlerin hiçbirinde Kayleigh için daha iyi bir yaşam sağlayamayan Evan filmin sonunda doğum anına seyahat ederek dünyaya gelmesini engellemektedir. Evan'ın seyahat ettiği her evrende yaptığı değişiklik tıpkı Schrödinger'in Kedisi deneyindeki gibi evreni ikiye bölmektedir. Bu bölünme ile Evan gittiği her evrende hem var olmakta hem de var olmamaktadır.



Görsel 15: Evan Kayleigh'nin hayat kadını olduğu evrende.

(<https://www.imdb.com/title/tt0289879/mediaviewer/rm3975264768>)



Görsel 16: Evan Kayleigh ile üniversite okuduğu evrende.

(<http://timetravelnexus.com/popcorn-paradoxes-blackouts-and-nosebleeds/>)



Görsel 17: Evan kollarını kaybettiği evrende.

(<http://www.perasinema.com/hikayeleriyle-seyircileri-koseye-sikistiran-her-biri-birbirinden-zorlayici-filmler/14/>)

4.3.3. The Butterfly Effect (2004) Anlatı Konumu

IMDb İnternet Film Veri Tabanında, Bilim Kurgu ve Drama türleri içerisinde yer alan The Butterfly Effect (2004) neden-sonuç, psikoloji ve zaman kavramlarını tartışmaya açan bir Hollywood filmi olmakla birlikte, filmin anlatı yapısı detaylı olarak incelendiğinde klasik anlatı ile modern anlatı formlarının arasında bulunduğu her iki formdan da belirli ayırt edici özellikler taşıdığı saptanmaktadır. Bu saptamaya, filmsel zamanın diziminden ulaşılabilmektedir çünkü modern anlatı, klasik anlatı filmlerinden ayrı olarak seyircinin filmin kurgusal dünyasına girmesini engellemek amacı ile filmsel zamanın çizgisel akışı ile oynar. The Butterfly Effect (2004) incelendiğinde filmin zamansal akışı ve olayların a noktasından b noktasına kesintisiz olarak gitmeyişi, geriye dönüşler ve ileriye gidişler ile zamanın kırılma

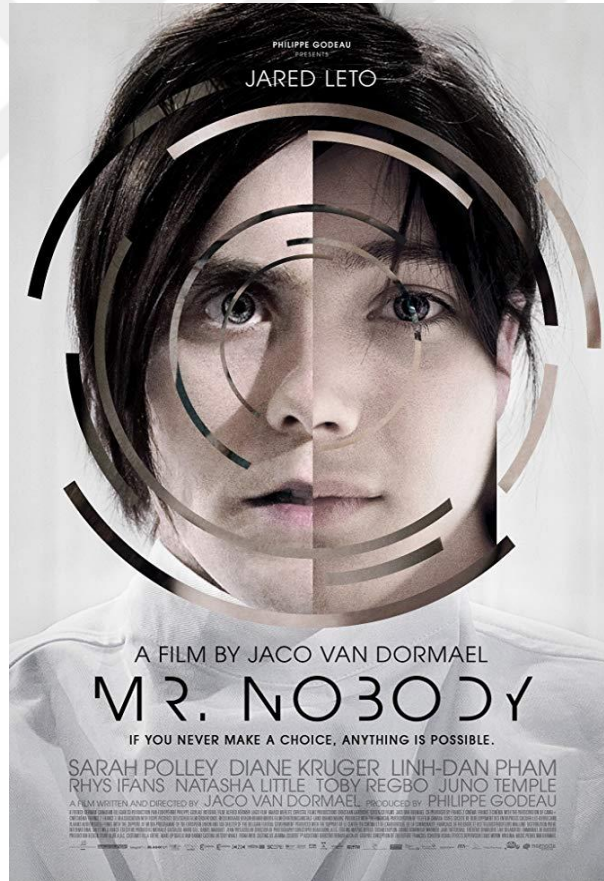
göstermesi açıkça anlaşılabilir. Klasik anlatının tek bir hikâye anlatmasına karşılık modern anlatının bu tekliği kırması yönüyle de *The Butterfly Effect* (2004) birden fazla hikâye anlatması ile modern anlatı kalıpları içerisinde değerlendirilebilmektedir. Aynı zamanda mekânın düzensizliği ve filmin anlatı biçimlenişinin tam anlamıyla belirsiz ve açık bir metin özelliği göstermesi de saptamaya yardımcı niteliktedir.

Filmin anlatı konumunun tam olarak belirlenebilmesi bakımından filmi Peter Wollen'in belirlediği özellikler kapsamında incelemek gerekmektedir. Filmin geçişli veya geçişsiz olduğu tanımını yapabilmek için filmin olay örgüsüne ve neden sonuç bağıntısını incelemek gerekmektedir. Filmin olay örgüsünün parçalı olmasına karşın birbirinden ayrı parçalardaki her bir olay birbirine neden sonuç ilişkisi ile bağlıdır. Olayların neden sonuç ilişkisine dayanarak ilerlemesi filmin anlatısının geçişli olduğunu göstermektedir. Filmin kahramanı Evan birbirinden farklı evrenlerde de ideal birey değildir. Birbirinden ayrı her evrende yaptığı eylemler hem kendisinin hem de başkasının hayatını kötü yönde etkilemektedir. Bu nedenle seyirci film boyunca ekrana gelen tüm evrenlerin hiçbirinde bir karakterle özdeşleşme kuramamaktadır. Bu nedenle filmde yabancılaşma hâkim olduğu saptanmaktadır. Film şeffaflık bakımından analiz edildiğinde filmin teknik unsurlarının herhangi bir gösterimi sunulmamış olmasından kaynaklı şeffaf olduğu saptanmaktadır. Film diegesis kapsamında analiz edildiğinde filmde birden fazla hikâyenin bulunması sebebi ile çoklu diegesise sahip olduğu sonucuna ulaşılmaktadır. Film finali açısından analiz edildiğinde filmde her bir evrendeki olayların sebep ve sonuçlarının birbirleri ile mantıklı bir bağ kurmalarından kaynaklı kısmen kapalı, filmin içinde yaşananlar ve final sahnesinin gerçek mi yoksa Evan'ın bozuk psikolojisi içerisinde bir hayal ürünü mü olup olmadığının belirsizliğinden kaynaklı kısmen açıktır. Film haz alma açısından analiz edildiğinde özdeşleşmeyi sağlayamadığı, hayatında değiştirdiği her ufak detayın başkalarının hayatını kötü etkilemesi sebebi ile hiçbir versiyonda mutlu olamayışından kaynaklı seyirciyi rahatsız eder bir konumda olduğu saptanmıştır. Film kurgusallık bakımından incelendiğinde, filmin parçalı zaman yapısı, olayların ve karakterlerin durumunun film boyunca sürekli olarak değişmesi dolayısıyla film izleyicinin film dünyasına adapte olamamasını ve kendi gerçekliğinde kalmaya devam etmesine

sebepe olmaktadır. Bu nedenle filmin yapısının gerçeklik sınırları içerisinde yer aldığı saptanmaktadır.

4.4. MR. NOBODY (2009): YAŞANAN HAYATLARIN HEPSİ GERÇEK

Filmin başrol karakteri olan Nemo, 2092 yılında dünyada kalmış son ölümlüdür ve 117 yaşındadır. Ölüm döşeğindeyken çocukluğundaki tren istasyonunda annesiyle birlikte mi gideceği yoksa babasıyla mı kalacağı anı hatırlar. Filmdeki tek gerçek hayat çizgisi de zaten bu karar anıdır. Vereceği karar sonsuz sayıda olasılığı doğuracaktır. Nemo tüm bu olasılıkları bilerek dünyaya gelen bir çocuktur, çünkü henüz dünyaya gelmeden önce cennette meleklerin bildiklerini unutmaları için parmaklarını çocukların dudaklarına koydukları anda Nemo bir şekilde meleklerin gözünden kaçmıştır. Film boyunca Nemo'nun yaşaması muhtemel olan tüm hayatları ekrana gelmektedir.



Görsel 18: Mr. Nobody (2009) - Film Afışı.

“Seçim yapmadığın sürece er şey mümkündür.. “

<https://www.imdb.com/title/tt0485947/mediaviewer/rm161668608>

4.4.1. Mr. Nobody (2009) Detaylı Özet

Sahne kutudaki güvercin ile açılır. Bu, güvercin ve ödül arasındaki ilişkiyi ölçen bir denevidir. Ardından Nemo morgdadır, hemen ardından ise bir trafik kazasında, aracı suyun içindedir. Sahne değişir evindeki küvetten çıkar. Silahlı bir adam gelir onu vurur. Sahne tekrar değişir, Marsa giden bir uzay aracındadır. Ardından gözünü 2092 yılında hastanede açar. Yılın 2009 kendisinin de 34 yaşında olduğunu sanır. “*Uyanmak zorundayım.*” der ve Elise ile evli olduğu hayatında uyanır. Bir postacı evine zarf bırakır, onu görür dışarıya baktığında insanlar geriye doğru yürümektedir. Zarftan kendi fotoğrafı çıkar, Jean ile evlidir, o sırada çocuğu top oynamaktadır ona “*Paul yapma şunu.*” der ve çocuk “*Benim adım Paul değil.*” der. Jean ile evli olduğu hayatta uyanır, oğlu Paul ve Jean yanındadır. Tv izlerken Elise ile bir arabanın içindedir, öndeki araç patlar. Sahne 2092’de açılır, doktoru onunla geçmişi hatırlaması için bir seans yapmaktadır. Nemo henüz dünyaya gelmeden önceki halini hatırlar. Cennettedir ve unutulmuş melekleri her çocuğa dünyada yaşayacaklarını unutmaları için dudaklarına dokunmaktadır. Fakat Nemo’yu gözden kaçırmışlardır. Nemo anne ve babasını seçer ve dünyaya gelir. Annesini ve her şeyi gördüğünü söyler, fakat kendisini göremediği için gerçekten var olup olmadığı konusunda şüpheli olduğundan bahseder. Ardından annesine neden geçmişi hatırlayabildikleri halde geleceği hatırlayamadığını sorunca annesi bunun karışık bir durum olduğunu söyler. Sahne 2092’de açılır yanına gazeteci gelir. İnsanların ölümlü olduğu zamanlarda hayatın nasıl olduğunu sorar. Nemo güzel olduğundan bahseder. Sahne Nemo’nun mavi ekran önünde boyutlar ve zamanla ilgili sunum yaparken açılır. Ardından çocukluğuna geri döner önündeki iki tatlı arasında seçim yapma anındadır ve zorlanır. “*Eğer bir seçim yapmaz iseniz her şey mümkündür.*” der. Sahne gelecekte klisede açılır Anna, Elise ve Jean ile ayrı ayrı nikâh töreni ekrana yansır. Çocukluğuna geri döner. Uyumaktadır ve rüyasında babasının arabası ile bir anne ve bebeğine çarptığını görür, uyanır dışarı çıkar ve rüyası gerçek olur. Ardından sahne 2092’de açılır marsa gidecek insanlarla ilgili bir reklam döner. Çocukluğuna geri döner annesini Anna’nın babası ile ormanda görür. Anne ve babası ayrılıyordur, tren istasyonundadırlar. Nemo bir seçim yapmak zorundadır. Nemo hem annesi ile gider, hem de babası ile kalır. Annesi ile gittiği hayatta Anna’nın babası ile birlikte akşam yemeği yerler. Ertesi gün denize gider Anna onu yüzmeye çalışır fakat Nemo “*Ben salaklarla yüzmem.*”

der, Anna yanından ayrılır. Sahne gelecekte açılır Anna ile tren istasyonunda karşılaşılır Anna başkası ile evlenmiş ve iki çocuğu vardır. Nemo kendine “*Hangi akla hizmet ben salaklarla yüzmem dedim ki?*” der ve sahne çocukluğundaki aynı deniz gününde açılır. Anna Nemo’yu yine yüzmeye çağırır, Nemo yüzmeye bilmediğini söyleyince Anna da Nemo ile oturur, bu ihtimalde gelecekte evleneceklerdir. Sahne evlerinde açılır artık Anna ve babası Nemo ile annesinin evinde yaşayacaklardır. Sahne 2092’de açılır Nemo “*15 yaşındayım ve âşık olmuşum.*” der. Sahne 15 yaşındaki halinde açılır, Anna ile birbirlerine âşıktırlar. Ardından babasının evindedir. Annesi ile gitmemiş babasıyla kalmıştır babası tekerlekli sandalyededir, onu yıkar. Ardından odasına geçerek Mars’a giden bir uzay gemisi hakkında hikâye yazar. Uzay mekiğinin içinde Nemo’nun yetişkin hali görünür Elise’in adını sayıklamaktadır. Sahne 15 yaşındaki halinde geri açılır, bir gece kulübüne gider orada Elise ile tanışır, Elise Nemo’dan ölürse küllerini Marsa dökmeğine dair söz vermesini ister, Nemo söz verir. Ardından Nemo’nun yetişkin halinde yine mavi ekran önünde üreme ve aşk üzerine konuştuğu gelir ekrana. Telefonla eşi Anna’yı arar, eve giderken arabayla kaza yapar ve hayatını kaybeder. Sahne tekrar gençliğinde annesi ve Anna ile yaşadığı evde açılır. Nemo Annaya “*Sensiz bir hayat düşünemiyorum.*” der. Ardından babasının evinde yatalak babasını traş ederken görülür. Odasına geçip Elise’e bir mektup yazar, evine gider fakat onu başka bir erkekle görünce vermekten vazgeçip eve dönerken motoruyla kaza yapar. Sahne geriye sarılır, Nemo bu sefer Elise’e mektubu verir ama Elise başkasını sevdiğini söyleyerek mektubu almaz. O gece eğlenmek için gece kulübüne gider ve dans edeceği ilk kızla evleneceğine kendine söz verir. Jean ile dans eder. Sahne gelecekte açılır Jean ile evlidir. Jean’in elinde Nemo’nun yazdığı bir not vardır. Notta Nemo yaşadığı hayattan mutlu olmadığını yazmıştır. Sahne tekrar annesi ve Anna ile yaşadığı gençliğine döner. Anna ve Anna’nın babası ayrılıyordur, Nemo ve Anna bu durumdan hiç hoşlanmaz fakat Anna ve babası evi terk ederler. O esnada Nemo’nun içinde olduğu uzay aracı Mars’a varmıştır. Sahne motorla kaza yapan Nemo’nun hastanedeki görüntüsü gelir ekrana hemen ardından ise Elise ile düğünü görünür. Ekran evlerinde açılır, Elise ağır bir depresyondadır Nemo ise çocuklarını sakinleştirmeye çalışmaktadır. O gün çocuklarının doğum günüdür, Elise toparlanıp eğlenceye katılır. Ertesi gün Nemo arabasıyla işe giderken hemzemin geçitte trenin geçmesi için kırmızı ışıktaki beklerken kamera trene yönelir, Nemo içinde yolculuk etmektedir. İstasyonda iner Anna ile

karşılaşırlar. Fakat Anna yalnızlığa alıştığını ve Nemo'yu tekrar kaybetmekten korktuğunu ve acele etmek istemediğini söyler. Telefon numarasını bir kâğıda yazıp ayrılır, o sırada yağmur başlar kâğıttaki mürekkep dağılır. Sahne Elise ile evli olduğu evde açılır, Elise yine depresyondadır. Ardından Nemo yine mavi ekran önünde korkular ile ilgili bir sunum yaparken görünür. Ardından Elise ile nikâh çıkışı arabadadırlar, önlerindeki yakıt taşıyan tır patlar Nemo yaralanır, Elise ölmüştür, külleri ise bir kutudadır. Sonrasında arabasını yıkarken gelir ekrana, Elise'in yanına çıkar. Elise Nemo'nun arabası ile çok fazla ilgilendiğinden yakınıca Nemo bunun üzerine arabayı ateşe verir. Elise'in yanına çıkar yanan arabasına bakar, arkasını döndüğünde ise yatakta Elise değil Jean yatmaktadır. Evden ayrılır, havaalanına gider Daniel Jones adında birisini bekleyen kişinin yanına kendisini Daniel Jones olarak tanıtıp gider. Otele götürülür ve orda öldürülür. Sahne motor kazasında yaralanıp götürüldüğü hastanede geri açılır, annesi ve babası da oradadır. Hemen ardından Nemo'nun Mars'taki gezisi gelir ekrana, Nemo Elise'in küllerini Mars'a savurmaktadır. Elise'in yanına gelir, Elise Nemo'ya çocukken âşık olduğu Stefano'ya halen âşık olduğu için bu depresyon durumunda olduğunu söyler. Nemo onu sakinleştirir, uyurlar. Fakat Elise gece gizlice evi terk eder. Sonra sahne Elise'in çalıştığı kuaför salonunda açılır, elinde Stefano'nun resmi vardır. Nemo mavi ekran önünde zaman ile ilgili sunum yapmaktadır, iş yerinden ayrılır eve giderken trafik kazası yapan arkadaşı ile karşılaşır. Arkadaşı Anna ile evlidir, cenazede tanışırlar. Anna ile uzay aracındayken ekrana gelir, hemen sonrasında ise evinin bahçesinde görünür. Komşusu Nemo'yu görünce haberlerde boğulduğunu duyduğunu söyler Nemo kendini araçla kaza yapıp denize düştüğü anda bulur, kurtulur yüzeye doğru yüzer çıktığında ise Daniel olarak küvettedir ve odadaki adamlar onu yine öldürür. 2092'ye geri döner halk oylamasında doğal yollarla ölmesine karar verilmiştir. Sonrasında kendisini caddede bulur bir numarayı arar ve verilen adrese gider. Gittiği evde bir televizyon vardır, televizyondaki kendisininin 72 yaşındaki halidir ve kendisine aslında bu dünyada hiç olmadığından bahsetmektedir. Sahne 2092'de geri açılır. Gazeteci kendisine anlattığı hayatlardan hangisinin gerçek olduğunu sorduğunda hepsinin gerçek olduğunu söyler. Asıl olarak hiçbir şeyin gerçek olmadığını, her şeyin 9 yaşında seçim yapmak zorunda kalan Nemo'nun hayal gücüne ait olduğunu söyler. Sahne tren garında açılır, Nemo trenin arkasından koşmaktadır ve duraksadığı anda annesiyle gidince yaşayacakları ve babasıyla

kalınca yaşayacakları olmak üzere kısaca filmde ekrana gelen her şey hızlıca gözlerinin önünden geçer. Ormanlık alana koşara eline bir yaprak parçası alır, yaprak havalanır ve Anna'nın önüne düşer, hemen arka bankta ise Nemo uyumaktadır. Annayı görür ve kavuşurlar. Ekran 20192'de açılır Nemo "Anna." diyerek hayatını kaybeder. Zaman geriye doğru akmaya başlar ve film biter.

4.4.2. Mr. Nobody (2009) Paralel Evren Olgusunun Sunumu

Film Nemo tarafından söylenen şu cümleler ile başlar; *"Birçok canlı gibi, güvercinler de düğmeye basmasıyla ödül kazanması arasında çabucak bir bağ kurar. Fakat zamanlayıcı her 20 saniyede bir otomatik olarak kapağı açmaya başlarsa güvercin şöyle der; Bunu hak edecek ne yaptım ben? O sırada kanatlarını çırpıyorsa olanlar üzerinde belirleyici bir etkisi olduğunu anlayana kadar kanatlarını çırpmaya devam edecek demektir. Biz buna güvercin batıl inancı deriz.* "Filmde güvercine yapılan birinci deneyde güvercin kendi çabası sonrası yüksekteki yeme ulaşır, ikinci deneyde ise yemin içinde bulunduğu düzenek kapalıdır ve kapak güvercinin bir çabasını gerektirmeden kendiliğinden periyodik olarak açılmaktadır. Güvercin kapağın açıldığı o anın kanat çırpmasına denk geldiğinden dolayı kapağın açılmasının kanat çırpması ile bağıntılı olduğunu sandığından yeme ulaşmak için devamlı kanat çırpır. Güvercin ile yemin arasındaki ilişki filmin felsefi temelini oluşturmaktadır. Güvercinin içinde olduğu kutudaki düzenek, düzeneği oluşturan tarafından kontrol edilmektedir. Güvercin ise kendi eylemi ile kapağın açıldığını ve yeme ulaştığını sanmaktadır. Oysa düzenek güvercin kutuya koyulmadan önce hazırlanmıştır bile. Güvercinin hemen ardından filmin kahramanı Nemo ekrana gelir ve *"Bunu hak edecek ne yaptım ben?"* der. Nemo'nun bu sorusu var olabilecek tüm olasılıkları kötü geçecek olan hayatını sorgulayıcı niteliktedir. Filmde Nemo henüz dünyaya gelmeden önce olduğu yerde gördüklerini unutmaması için unutulmuş meleklerinin çocukların dudaklarına parmaklarını koyduğu esnada gözden kaçan bir çocuktur. Bu nedenle dünyaya geldiği andan itibaren yaşayabileceği tüm olasılıkları bilmektedir.

Nemo 2092 yılında gözlerini açtığı anda dünyada kalan son ölümlüdür. Onunla röportaj yapmak için gelen bir gazeteciye geçmişini anlatmaya başladığın anda hayatının en önemli kararını verdiği tren garında annesiyle gitmek veya babasıyla kalmak arasında kaldığı ana gider. Vereceği kararın sonucu sonsuz ihtimaller doğuracak ve Nemo'ya birbirinden farklı birçok hayat sunacaktır. Filmin son

sahnesinde ise Nemo anlattığı tüm hayatlar arasından yalnızca birisinin gerçek olması gerektiğini söyleyen gazeteciye *”Sen kendinin var olduğundan nasıl bu kadar emin oluyorsun? Sen de yoksun, ben de. Bizler 9 yaşında bir çocuğun hayal dünyasında yaşıyoruz yalnızca. İmkânsız bir seçimle karşı karşıya gelen 9 yaşındaki bir çocuğun...”* der. Film boyunca ekrana yansıyan her bir sekans Nemo’nun hayal dünyasıdır. Mr. Nobody (2009) yapılan seçimler ve bu seçimlerin sonuçlarının hikâyesi olsa bile Nemo aslında hiç seçim yapmayan bir çocuktur. Filmin sonunda Nemo seçim yapmanın zorluğundan bahsederken şu sözleri kullanır, *“Önceden, neler olacağını bilmediğinden seçim yapamıyordum. Şimdiyse neler olacağını bildiği için seçim yapması imkânsızlaştı.”* Nemo muhtemel tüm hayatlarını gördükten sonra seçim yapmamayı tercih etmiştir. Bu durumu ise karşısındaki gazeteciye *”Satrançta, yapılabilecek en iyi hamle, hamle yapmamak olursa buna Zugzwang denir.”* diyerek özetlemiştir. Film boyunca ekrana gelenler Nemo’nun karar anında geleceğe dair gözünün önünden geçenlerdir.



Görsel 19: Nemo anne ve babasıyla tren istasyonunda.

(<http://www.standbyformindcontrol.com/2015/11/the-many-lives-of-mr-nobody-review/>)

Nemo çocukluğundaki bir sahnede *“Seçmediğin sürece her şey mümkündür.”* der. Bu cümle film için bir referans niteliği taşımaktadır. Örneğin Nemo çocukluğundaki bir sahnede önündeki masada iki çeşit tatlı dururken hangisini alacağına dair bir kararsızlık yaşar. Tezgâhtaki tatlılara bakarken elindeki parayı havaya atıp yazı tura yapar ve sonrasında sonuca bakmadan ve tatlılar arasından birini seçmeden oradan ayrılır. Yürürken sağındaki bankta kendisini izleyen üç kız vardır bunlar Jean, Elise ve Anna’dır. Jean, Nemo’dan hoşlanan ve kendi çabasıyla Nemo’yu elde etmiş bir kadındır ve Nemo’nun en mutsuz evliliği Jean ile olmaktadır. Elise ise Nemo’nun âşık olup, önce karşılık bulamadığı ama sonrasında bir şekilde

birlikte hayat kurduğu bir kadındır. Fakat Elise çocukluğundan beri âşık olup karşılık bulamadığı Stefano sebebi ile devamlı psikolojik bunalım geçirip Nemo ile evliliklerine zarar veren bir karakterdir. Anna ise Nemo'nun tek aşkıdır. Jean ve Elise ile farklı evrenlerde kurduğu hayatlar bir şekilde mutsuz geçer. Fakat Anna ile birbirinden farklı her ihtimalde kurdukları birlikteliklerinden mutludurlar. Hatta birlikte olmasalar bile hiç tanışıp âşık olmadıkları evrenlerde bile bir şekilde karşılaşmaktadırlar. Tren garındaki karar anında Nemo'nun iki seçeneği vardır, ya annesi ile kalacak yâda babası ile gidecektir. Annesi ile giderse hayatının aşkını bulacaktır. Annesinin Nemo'nun babasından ayrıldıktan sonra birlikte olduğu kişi Nemo'nun sonsuz aşkı Anna'nın babasıdır. Bu Nemo açısından oldukça kötü bir talihsizlik çünkü eğer annesi ve Anna'nın babasının bir çocukları olursa Anna ve Nemo kardeş olacaklardır. Nemo annesi ile giderse Anna hayatının kadını olacaktır fakat bu durumun birçok kötü yanı vardır. Anna ile evlendiği bir olasılıkta Nemo aracı ile giderken bir kuşa çarpacak, uçurumdan denize düşüp ve ölecektir. Anna ile olan başka bir hayatındaki diğer talihsizlik Anna'nın babası ve Nemo'nun annesi ayrılınca Anna ve Nemo birbirini kaybedecek ve Nemo hayatının uzun bir süresini Anna'yı bekleyerek geçirecektir. Yıllar sonra Anna ile karşılaşınca Anna Nemo'ya telefon numarasını bırakacak fakat aniden bastıran yağmurun damlaları telefon numarasını kâğıttan silecektir. Babası ile kalırsa ise felç olan babasına bakmak zorunda kalır ve hayatında iki farklı evlilik ihtimali oluşur. Bunlardan biri Elise olan evliliğidir. Elise ise Nemo'nun çocukken âşık olup evlendiği bir kadın olur. Fakat Elise çocukluğundan beri Stefano'yu sevdiği ve asla karşılık bulamadığı için Nemo ile evliliğine zarar vermektedir. Bu ikilinin evlilik olasılıklarının birinde ise nikâh çıkışı Elise bir tanker patlaması sonucu ölür. Sonrasında ise Nemo evinde canlı nesnelere çürüme ve ölüm aşamaları ile ilgili fotografik bir çalışma yapar ve çektiği görüntüleri her zaman terse sararak izler. Elise çocukluğunda verdiği sözü tutabilmek için Marsa gider ve Elise'in küllerini Mars döker. Elisenin hayatta olduğu ve olmadığı iki ihtimalde de Nemo oldukça mutsuzdur. Jean ile evliliği ise, Elise'i kulüpte âşık olduğu çocuk Stefano ile görünce kendine kendisi ile dans eden ilk kızla evleneceğine dair söz vermesi ile gerçekleşir. Partide Jean dans ettiği için gelecekte Jean'le evlenir. Jean ile evliliğindeki bir ihtimalde evi terk edince bir otelde öldürülür. Hayatta olduğu ihtimalde ise yaşadığı hayattan ne denli memnuniyetsiz olduğuna dair bir not yazmış ve Jean bu notun bulmuştur. Nemo'nun annesi ile gittiği ve babası ile kaldığı bütün olasılıklardaki hayatı

mutsuzdur, hepsi ya kendisinin yâda bir başkasının ölümü ile sonuçlanır. Bu yüzden Nemo iki seçeneği de seçmez. Tren garındaki sahnede rayların ötesine ormanlık alana koşar, eline bir yaprak alır ve onu gökyüzüne doğru üfler. Sahne değişir ve o yaprak Nemo ile Anna'yı birbirine kavuşturur. Nemo'nun mutlu sonla biten yalnızca tek bir hayatı vardır. O hayata ise hiçbir seçim yapmayarak ulaşabilmektedir. 2092 yılında hayatını kaybederken de son sözcüğü Anna olur. Seçim yapma durumunda kalsaydı Nemo kesinlikle Anna ile birlikte olmayı tercih edecektir.

Film tercihler ve kader arasında da bir köprü kurmaktadır. Kaderi felsefi açıdan ele alan Mr. Nobody (2009) bireyin hayatına etki eden unsurun kendi iradesi mi, yoksa kendinden daha üstün bir varlığın kontrolü altında mıdır gibi insanlığın neredeyse en eski sorunsalına yanıt aramaktadır. Film seçimler ve seçimlerin sonuçları üzerine sorgulamada bulunsa da bir yandan var olma sorunsalı üzerine de kuruludur, Nemo bebekliğinden itibaren varoluşu sorgulayan bir karakterdir. Bebekliğindeki bir sahnede Nemo şunları söyler; *"Gördüğümüz her şey vardır. Onları görebiliriz. Annemin gözlerini görebiliyorum ama kendi gözlerimi göremiyorum. Küçük bebekler ellerini görebilir ama kendilerini göremez. Gerçekten hayattalar mıdır acaba? Ben gerçekten hayatta mıyım?"* Nemo sadece var oluşu değil aynı zamanda zamanın tek yönlü oluşunu da sorgulamaktadır. Çocukluğundaki bir sahnede şunları söyler; *"Eğer patates püresi ile sosu karıştırırsan bir daha ayıramazsın, sonsuza dek. Babanın sigarasından çıkan duman bir daha asla geri dönmez. Geri dönemeyiz."* "Nemo zamanın tek yöne ilerlediğinin küçük yaşlarda farkına varan bir çocuk olmuştur. Nemo zamanın neden sadece ileriye doğru aktığını bir sunumda anlatırken şu sözleri söyler: *"Sigara dumanı neden sigaraya geri dönmez? Neden moleküller birbirinden uzaklaşır? Neden dökülen bir mürekkep damlası yeniden biçimlenemez? Çünkü evren dağılım gösterme ilkesinde yol alır. Bu bir entropi ilkesidir, evrenin artan bir düzensizlik konumuna geçme eğilimidir yani. Entropi ilkesi evrenin genişlemesinin bir sonucu olan zamanın tek yöne doğru akmasıyla ilişkilidir. Peki, yer çekimi kuvveti genişleme kuvvetine denk geldiğinde ne olacak? Yâda kuantum boşluğu enerjisi çok zayıf çıkarsa? İşte o durumda evren daralma aşamasına girebilir. Büyük çöküş! Zamana ne olacak peki? Tersine mi dönecek? Hiç kimse cevabı bilmiyor."* Filmde 2092 yılına kadar zaman tek yöne doğru ilerler. Nemo bir takım

hesaplamalar yapmış ve yanılmamıştır. Mars'a gittiği bir olasılıkta da Anna ile aralarında büyük çöküşün bahsi geçer. Anna ve Nemo Marsa giden uzay aracında karşılaşır, bu olasılık Anna ile Nemo'nun daha önce tanışmadıkları olasılıktır. Nemo eşi Elise'i kaybetmiş ve verdiği söz için Mars'a gelmiştir. Anna ise zamani inceleyen bir bilim insanıdır. Nemo ile sohbeti esnasında Anna büyük çöküşün 2092 yılında gerçekleşeceğinden bahseder. Hesaplamasında haklıdır. Filmin son sahnesinde 12 Şubat 2092'de Nemo hayatını kaybeder. Ölmeden önce ise *"Bugün benim hayatımın en güzel günü."* der ve hayatını kaybeder. Tam o esnada ise büyük çöküş başlar. Zaman geriye doğru akar. Nemo gülerek yatağından ayrılır. Film zamana ve evrenin genişlemesine karşı getirdiği bu bakış açısı ile entropi ilkesine değinmektedir. 1929 yılında Edwin Hubble gerçekleştirdiği gözlemleri ile yıldız kümelerinin birbirinden uzaklaştığını keşfetmiştir. Bu uzaklaşma ile uzaydaki herşeyin eskiden birbirine şuan da olduklarından daha yakın olmaları gerektiğini düşünmüştür. Hubble'ın gözlemleri evrenin sonsuz küçüklükte olduğu bir anda gerçekleşen adı Büyük Patlama olan bir ana işaret ettiği, Evrenin o andan itibaren genişlemekte oluşu fizik dünyasında yeni bir gelişme olarak kendini göstermiştir. Hawking evrenin genişlemekte olduğunu ortaya çıkarılışının yirminci yüzyılın en büyük düşünsel devrimlerinden birisi olduğunu düşünerek geçmişe bakıldığında kimsenin bunu neden daha önce akıl etmediğini şaşırtıcı bulmuştur. Newton ve diğerlerinin statik bir evrenin kütle çekim etkisiyle zamanla büzölmeye başlayacağını kestirmeleri gerektiği kanaatinde olduğunu savunmuştur (Hawking, 2011).

Mr. Nobody (2009) anlattığı hikâye bakımından analiz edildiğinde paralel evren temasını işleyen bir yapı olarak filmin olay örgüsü neredeyse sonsuz ihtimaldeki paralel hayatları aynı anda yaşayan Nemo karakteri üzerine kuruludur. Nemo annesinin ve babasının ayrılığı üzerine hayatına kiminle devam edeceğine yönelik bir kararsızlık yaşamıştır. Bir karar veremiyor oluşundaki en büyük etken Nemo'nun dünyaya gelmeden önce unutulmuş melekleri tarafından gözden kaçırılmış olmasıdır. Nemo geleceği ve yaşayabileceği her ihtimali önceden görebilen bir çocuktur. Bu nedenle Nemo kiminle yaşayacağına karar verme anında tüm ihtimallerin gözünün önüne gelmesi ile hiçbir seçim yapamayan bir çocuktur. Çünkü annesi ile yaşaması durumunda karşılaşacağı yüzlerce ihtimal, babası ile yaşaması durumunda karşılaşacağı yüzlerce ihtimal vardır. Nemo aynı anda üç

kadın ile evlenecek çocukları olacak veya ölecektir. Nemo 2092 yılında gözlerini açtığında yaşayabileceği tüm hayatları deneyimlemiş bir tek bir bireydir. Film paralel hayatların sunumu kapsamında değerlendirildiğinde karakterin çoklu özellik göstermesi ile birlikte hepsinin aynı kişi oluşu durumu ile diğer örneklerden ayrılmaktadır. Nemo 2092 yılında dünyada yaşayan son ölümlü olarak yaşadığı tüm hayatları en ufak detayına kadar tüm ayrıntıları ile hatırlayan tek bir kişi olarak varlık göstermektedir. Bu özelliği ve unutulmuş melekleri efsanesi bağlamında değerlendirildiğinde filmin bilimsel altyapıdan ziyade mitolojik anlamda fantastik özellik gösterdiği saptanmaktadır. Karakter farklı hayatları deneyimlemek için teknolojik bir gereç kullanmamakta veya benlikleri arasında seyahat etmemektedir. Her bir benlik tek bir kişi içerisinde varlık göstermektedir ve tek bir benlik tüm hayatları aynı anda deneyimleyebilmektedir.

Film aynı zamanda bilimsel bir teori olan kelebek etkisi tezinden de beslenmektedir. Filmde kişilerin hayatlarının yapılan seçimler dâhilinde şekillendiği gibi, kişilerin dışında var olan bir etken sebebi ile de yön değiştirebileceği üzerine daha açık ifade ile kelebek etkisi kuramına işaret eden birçok örnek sahne bulunmaktadır. Bunlardan ilki Nemo doğmadan öncedir. Nemo daha doğmadan unutulmuş Meleklerinin kendisine dokunmayı unuttuğundan dolayı yaşayabileceği her şeyi görebilmektedir. Bu durum Nemo'nun seçimi değildir, kontrolü dışında başına gelen fakat hayatının tümünü etkileyecek bir durumdur. Bir diğeri ise Nemo'nun anne ve babasının tanışma anıdır, ağaçtan düşen bir yaprak babasını yere düşürünce yardım için gelen annesi ile tanışıp evlenirler. Bir diğeri babasının kekinden çıkan yumurta kabuğunun sebep olduğu trafik kazasıdır, kek fabrikasında kırılan yumurtalardan birinin kabuğu hamur içinde düşer, kek o şekilde pişer ve o keki Nemo'nun babası satın alır. Dişine gelen kabuğu çıkarırken arabanın el frenini unutur ve araba bir anne ve bebeğine çarpar. Başka bir örnek ise işsiz bir Brezilyalı'nın kaynattığı yumurtadır. Yumurta kaynatan adam işinden atılmasa o gün o saatle işinde olacak ve yumurta kaynatmıyor olacaktı. Böylece kaynattığı yumurtanın buharı ile hava değişimine sebep olmayıp Nemo'nun elindeki kâğıdın yağmurda ıslanmasını engelleyecekti. Bir diğeri Nemo'nun iş çıkışı evine dönerken yoldaki kuşlardan birinin camına çarpması ile Nemo'nun kaza yapmasıdır. Başka bir örnek, Nemo'nun ayakkabısının bağcığının iyi olmamasına rağmen yöneticiye verilen rüşvet ile aynı bağcığın kullanılmaya devam etmesi ve Nemo'nun ayakkabı

bağının kopması sonucunda trendeki annesine yetişememesi ve babası ile kalmasıdır. Film kelebek etkisi tezini bireylerin iradesi dışında gerçekleşen olayların yine aynı bireylerin hayatına etkisi şeklinde işlemiştir. Bu işleyişi bakımından Nemo karakterinin tüm hayatları aynı anda yaşıyor olmasının fantastik özelliği dışında bilimsel bir kuram olarak kelebek etkisinden besleniyor oluşu ile bili kurgusal nitelik taşıdığı da saptanmaktadır.



Görsel 20: Elise'nin öldüğü evrende Nemo.

(<https://www.videodetective.com/movies/mr-nobody/260395>)



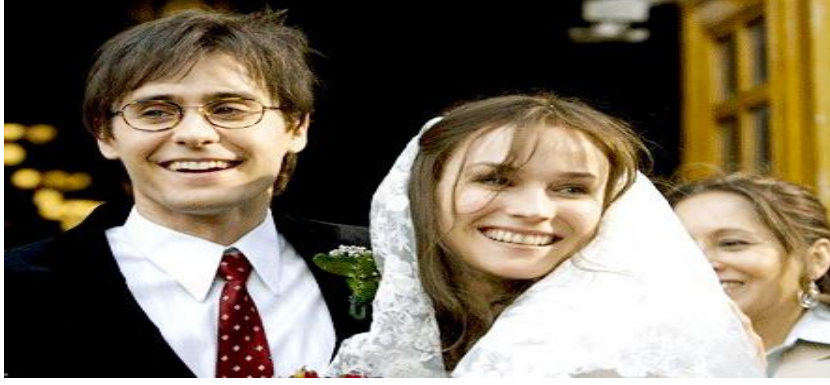
Görsel 21: Anna'yı kaybettiği evrende Nemo.

(<https://coub.com/tags/mr%20nobody%20anna%20and%20nemo>)



Görsel 22: Jane ile evlendiği evrende Nemo.

(<http://kalpdugmesi.blogspot.com/2013/08/bay-hickimse-mrnobody-2009.html>)



Görsel 23: Anna ile evlendiği evrende Nemo.

(https://www.aceshowbiz.com/still/00000909/mr_nobody02.html)

4.4.3. Mr. Nobody (2009) Anlatı Konumu

IMDb İnternet Film Veri Tabanında, bilim kurgu ve drama türleri içerisinde yer alan Mr. Nobody (2009) seçim yapma, zaman, varoluş kavramlarını tartışmaya açan bir filmidir. Filminin anlatı konumu incelendiğinde, klasik anlatı formu ile modern anlatı formu arasında bir konumda bulunduğu, her iki formdan da belirli ayırt edici özellikler taşıdığı saptanmaktadır. Bu saptamaya, filmsel zamanın diziminden ulaşılabilmektedir çünkü modern anlatı, klasik anlatı filmlerinden ayrı olarak seyircinin filmin kurgusal dünyasına girmesini engellemek amacı ile filmsel zamanın çizgisel akışı ile oynar. Mr. Nobody (2009) incelendiğinde filmin zamansal akışı ve olayların a noktasından b noktasına kesintisiz olarak gitmeyişi, geriye dönüşler ve ileriye gidişler ile zamanın kırılma göstermesi açıkça anlaşılabilir. Aynı zamanda mekânın düzensizliği ve filmin finalinin tam anlamıyla belirsiz ve açık bir metin özelliği göstermesi de bu saptamayı destekleyici niteliktedir.

Filmin anlatı konumunun tam olarak belirlenebilmesi bakımından filmi Peter Wollen'in belirlediği özellikler kapsamında incelemek gerekmektedir. Filmin geçişli ya da geçişsiz olduğunu söyleyebilmek için filmin olay örgüsüne ve olayların neden sonuç ilişkilerini analiz etmek gerekmektedir. Film içerisindeki her evrende gelişen birbirinden ayrı olayların nedensellik bakımından olay örgüsü içerisinde birbirini takip etmesi sebebi ile filmin geçişli olduğu saptanabilmektedir. Özdeşleşmeyi sağlayan unsurlardan biri karakterin film sonunda bir şekilde amacına ulaşması ya da mutluluğu yakalamış olmasıdır. Filmin kahramanı Nemo, film boyunca yaşamış olduğu hiçbir evrende mutluluğu yakalayamamış bir

karakterdir. Yine özdeşleşmeyi destekleyen bir diğer unsur ise hikâye bütünlüğü ve çatışmaların çözülmesidir. Fakat Mr. Nobody (2009) hem hikâye bütünlüğüne sahip olmaması hem de filmde yaşanan çatışmanın tek değil, her bir evrenin kendi içinde farklı çatışma barındırmasından ve bu çatışmaların film sonunda çözüme ulaşmamasından kaynaklı seyirciyi film izlerken yabancılaşma içerisine sürükleyen bir film olduğu saptanmıştır. Film şeffaflık kapsamında değerlendirildiğinde film içerisinde filme ait teknik unsurların görünmemesinden kaynaklı şeffaf olduğu saptanmaktadır. Film anlatı açısından analiz edildiğinde filmde karakterin birbirinden farklı ve çok sayıda hayatının gösterilmesinden kaynaklı filmin çoklu diegesise sahip olduğu saptanmaktadır. Film kapalılık karşısında açıklık bakımından incelendiğinde film boyunca karakterin farklı evrenlerde yaşadığı olayların sebep ve sonuçlarının birbirleri ile mantıklı bir bağ kurmalarından kaynaklı her veren kendi içerisinde kapalı, fakat filmin sonunun belirsizliğinden kaynaklı kısmen açıktır. Film haz alma açısından analiz edildiğinde özdeşleşmeyi sağlayamadığı, klasik anlatının ideal birey sunumuna sahip olmaması ve olay örgüsündeki giriş, gelişme, doruk noktası ve sonuç unsurlarının eksikliğinden kaynaklı seyirciyi rahatsız eden bir yapıda olduğu saptanmaktadır. Film kurgusallık açısından incelendiğinde, filmde özdeşleşmenin yokluğu, filmin çoklu diegesise sahip oluşu ve açık yapısı sebebi ile seyircinin kendi gerçekliğinde kalmasını sağladığı saptanmaktadır.

4.5. ANOTHER EARTH (2011): DÜNYA 2'YE BİR SEYAHAT BİLETİ KAZANIN!

Dünyanın tam anlamı ile birebir kopyası olan yeni bir dünyanın keşfedildiğinin açıklandığı gün 17 yaşındaki Rhoda isimli bir geç kız, MIT Üniversitesi'ne kabul edildiğini öğrenmiş ve bunu arkadaşları ile kutlamıştır. Kutlama çıkışı araba ile trajik bir kazaya sebebiyet vermiş ve bu kazada müzisyen John Burroughs'un ve karısı ve oğlu hayatını kaybetmiştir. Yaşanan bu kaza ile hem kendi hayatını kötüye gitmiş hem de bir aileyi yok etmenin verdiği büyük acı ile yaşamak zorunda kalmıştır ve 4 yıl süren hapis cezasını çarptırılmıştır. Hapisteki süresini doldurduğunda ise hatasını telafi etmenin yollarını arayacaktır. Önce telafi etmenin bir yolunun olmadığını düşünerek intihar girişiminde bulunur fakat hayatta kalır. Tüm olanları düzeltmek için keşfedilen gezegene seyahat için düzenlenen yarışmaya katılır ve yarışmayı kazanır.



Görsel 24: Another Earth (2011) - Film Afişi.

“Başka Bir Dünya, Başka Bir Sen, Başka Bir Şans...”

<https://www.imdb.com/title/tt1549572/mediaviewer/rm2813378304>

4.5.1. Another Earth (2011) Detaylı Özet

Film Rhoda'nın eğlence akşamında açılır. Eğlenceden çıkıp evine giderken radyoda keşfedilen gezegen hakkında anons geçer. Bunun üzerine gökyüzüne bakan Rhoda kaza yapar. Hapse atılır ve film “4 yıl sonra” yazısı ile açılır. Rhoda ailesi ile birlikte evine döner. Döndüğünde iş arayışına girer ve West Heaven Lisesinde temizlik görevlisi olarak işe başlar. Ardından bir gün John Burroughs'un evine giderek özür dilemeyi planlar fakat içeri girmeye cesaret edemez. Oradan ayrılınca karlar üzerine çıplak bir şekilde yatarak ölmeyi bekler fakat kurtarılır. Hastanede geçirdiği bir sürenin ardından evine geldiğinde internet üzerinden yeni keşfedilen gezegene bilet kazanmak için başvuruda bulunur. Başvuru metninde adayların kendilerini anlatmaları için alan bırakılmıştır ve Rhoda şunları yazar; “*İlk kâşiflerin Atlantik Okyanusunun batı kıyısına geçtiği ilk dönemde çoğu insan*

dünyanın düz bir yer olduğunu sanıyordu. Çoğu insanın düşüncesine göre yeterince battıya giderseniz uçaktan düşer gibi boşluğa düşermişsiniz. Bilinmeyene yelken açan bu taşıtlar asilleri, aristokratları veya tüccarları taşıymıyormuş. Hayatının sınırlarında yaşayan bir ekipten oluşan insanlar varmış. Deliler, yetimler, eski mahkûmlar, serseriler... Tıpkı benim gibi. Bir suçlu olarak birçok şey için aday olmam mümkün değil. Ama belki de bu başkadır. Belki de buna en uygun aday benim. “ Sonrasında John Burroughs’un evine gider ve kendisini temizlik elemanı olarak tanıtır. Çalıştığı şirketin ücretsiz deneme hizmeti kapsamında geldiğini söyler ve eve girmeyi başarır. Temizliği yaptıktan sonra John haftaya da gelmesini ister. Ertesi hafta Rhoda tekrar John’un evine gider ve temizliğe devam eder ve ertesi hafta tekrar gider. O günün akşamı evine geldiğinde ailesi televizyonda yeni keşfedilen gezegenle iletişime geçen bilim insanlarını izlemektedir. Dr. Joan Tallis iletişim esnasında karşı dünyadaki kendisi ile konuştuğunu fark eder. Doğrulamak için konuştuğu kişiye doğum tarihini sorar, kendisi ile aynıdır. Çocukluğundaki birkaç anı hakkında da bilgi alır ve her şeyin tamamen aynı olduğu anlaşılır. Ertesi gün Rhoda tekrar John’un evine gider ve birlikte teleskopla Dünya 2 gezegenine bakarlar. Akşam olunca John Rhoda’yı evine bırakır. Ertesi hafta Rhoda tekrar John’a temizliğe gider ve uzaya çıkan ilk insanın bir Rus olduğundan bahseder ve uzayda yaşadığı macerasını anlatır. Rhoda Dünya 2 gezegenine seyahat için başvuru yaptığından John’a bahsederken bir yandan yıkadığı çamaşırları katlamaktadır. John ölen eşinin kazağının yıkandığını görünce sinirlenir ve Rhoda’yı evden kovar. Ertesi gün okuldaki işine geldiğinde iş arkadaşına Purdeep’in nerede olduğunu sorunca kulaklarına çamaşır suyu döktüğünü öğrenir. İşten eve geldiğinde John’un arabayla kendisini beklediğini görür. John geçen günkü davranışı için kendisinden özür diler ve onu bir salona götürerek müzik gösterisi sunar. Akşam eve gelirler ve John kaza gecesini anlatır. Sabah olduğunda Purdeep’i ziyarete gider. Eve döndüğünde kardeşinden Dünya 2 için kendisini aradıklarını öğrenir. Odasına çıkıp bırakılan numarayı arar. Bileti kazandığını öğrenir. Bu haberi John ile paylaşmak için evine gider. John önce bu habere sevinse de sonrasında gitmemesi için Rhoda’ya ısrar eder. İsrarın üzerine Rhoda kazayı yapanın kendisi olduğunu açıklar ve evden ayrılır. Evine gittiğinde basın mensupları evinin önündedir. Ailesi ise Rhoda’nın gideceğini gazetecilerden öğrendiği için Rhoda’ya

kızgındır. Rhoda televizyondaki Kırık Ayna Teorisi¹ ve Dünya 2'nin hakkında bir programı izlerken teoriye göre Dünya 2'nin ilk görünme anında iki dünya arasındaki senkron bozulmuş olduğunu ve hayatların farklı yönde ilerlemiş olabileceğini öğrenince John'a biletini vererek oğlu ve eşine kavuşma imkânını sunmak istemiştir. John'a giderek biletini ona verir ve evden ayrılır. Sonrasında işyerindeki televizyonda John'un uzay yolculuğuna hazırlık için verdiği röportajı izler. Evine gitmek için işten ayrılır. Evine vardığında evde kendisini bekleyen Dünya 2'den gelmiş Rhoda ile karşılaşır. Ekran kararır.

4.5.2. Another Earth (2011) Paralel Evren Olgusunun Sunumu

Another Earth (2011) IMDb içerisinde bilimkurgu ve drama türlerinde yer alan 2011 yapımlı bir filmidir. Filmin temel konusu ayın yanında beliren ve gün geçtikçe daha da büyüüp belirginleşen bir gezegenin keşfi üzerinedir. Filmin başkarakteri Rhoda isimli genç kız bu gezegenin keşfedildiği gece araba sürerken pencereden gezegene bakarken bir kaza yapmıştır ve bu kazada müzisyen John Burroughs'un eşinin ve oğlunun ölümüne sebebiyet vermiştir. Dört yıl hapis cezasına çarptırıldıktan sonra John'u bularak özür dilemeyi kafasına koyan Rhoda John'un adresini bulur evine gider fakat bunun için cesaret edemeyince onunla sürekli iletişim halinde kalmak ister. Kendisini temizlik elemanı olarak tanıtır ve her hafta evine gidip temizlik yaparak dört yıl boyunca büyük bir karmaşıklığın içine girmiş olan evi John için daha yaşanılabilir bir hale sokar. Bu esnada keşfedilen gezegene bir seyahat planlanmaktadır ve bu seyahat için adaylar internette başvuru yapmaktadırlar. Rhoda'da katılımcılardan biri olmak ister ve bilet kazanmak için başvuruda bulunur. Film üzerinde çeşitli aralıklarla ikinci dünya için seslendirmeler yapılmaktadır. Bunlardan birisi *“Uyuduğunuzu ve sonra uyandığınızı düşünün. Nerede olduğunuzu bilmiyorsunuz, etrafta başkası var mı onu da bilmiyorsunuz. Tahminen önce ne yapardınız? Galiba etrafınıza bakıp merhaba kimse yok mu yalnız mıyım diye öğrenmeye çalışırdınız. İşte dünyada bunu bilmek isteriz.* “ bu cümleler insanlığın kendisi dışında bir dünya olup olmadığını

¹ James Q. Wilson ve George Kelling isimli iki teorisyenin, ABD'li suç psikologu Philip Zimbardo'nun 1969'da yaptığı bir deneyden ilham alarak geliştirdiği teori. Teoriye göre bir bölgede kırık bir camın varlığı bile o bölgedeki suç oranını arttırabilmektedir. Bireylerin yaşadıkları bölgelerdeki düzensizlik enformel sosyal kontrol ile ilişkilendirildiğinden, bir kırık camın tamir edilmemesi o bölgede herhangi bir suç davranışının gerçekleşme olasılığını arttırmaktadır. https://www.researchgate.net/publication/315526865_Suc_Korkusu_ve_Yakin_Cevre_Duzensizligi_Iliskisi_Kirik_Cam_Teorisi

fazlası ile merak ettiğinin açıklamasıdır. Yine Dr. Joan Tallis'in Dünya 2'deki kendisi ile konuştuğu sahne sonrasında şöyle bir seslendirme duyulur “ *Düşünmesi bile çok zor. Ben oradayım, kendimle tanışabilir miyim? Oradaki ben buradaki benden daha mı iyi? Oradaki benden bir şeyler öğrenebilir miyim? Oradaki ben buradaki ben ile aynı hataları yapmış mıdır? Oradaki ben benimle oturup muhabbet edebilir mi? İlginç olmaz mıydı? İşin doğrusu bunu zaten her gün, gün boyu yapıyoruz. İnsanlar bunu itiraf etmiyor ve üzerine fazla düşünmüyorlar ama yapıyorlar. Her gün kendi kafalarının içinde konuşuyorlar. O ne yapıyor? Neden böyle yaptı? Ne düşünüyor? Doğru şeyi söyledim mi? Bu durumda ise sizden bir tane daha var demektir.* “ Bu cümleler ise insanların kendilerinden bir tane daha var oluşunu öğrendikleri anda neler düşündüklerini açıklamaya yöneliktir. Özellikle de “ *Oradaki ben buradaki ben ile aynı hataları yapmış mıdır?*” kısmı Rhoda için bir referans niteliğindedir çünkü Rhoda yaptığı telafisi olmayan hatayı düzeltmenin bir yolunu aramaktadır. Bu cümlelerin ardından Rhoda John'un evindeyken birlikte teleskop ile Dünya 2'ye bakarlarken John'a “ *Acaba orada da evini mi temizliyorum?*” diye sorar. Bu soru ile Rhoda'nın iki dünya arasında bir takım farklılıklar olabileceğini anladığının sinyali verilmektedir. Bir sonraki seslendirme ise şu şekildedir “ *Çok aşırı bir mesafe yok ama karşınıza çıkacak zorluklardan biri gezegenler arası seyahatte uzun süren ağırlıksızlık durumlarıdır. Ağırlık merkezi sıfırdır. Yıldızlardan kozmik ışınlar gelme ihtimali var ve bu onlar için tehlikeli olabilir. Ama oraya gidildiğinde neyle karşılaşacağınıza dair en ufak bir fikriniz dahi yoktur. Diğer gezegendeki canlılar neye benziyor gibi.* “ Bu sözleri ile filmde Dünya 2'ye seyahatin iyice kesinleşmesi üzerine olabilecek riskler açıklanmaktadır. Bu seslendirmeden sonra gelen sahnede Rhoda John'a bir hikâye anlatır. Hikâye göre, uzaya çıkan ilk kişi bir Rus'tur ve uzay aracında yalnızdır. Bu Rus kozmonot yolculuğunun bir gününde aniden başlayan ve oldukça rahatsız edici olan havalandırma panelinden gelen sesin kaynağını aramaya başlar fakat bulamaz. Ses kozmonotu o kadar rahatsız eder ki aklını kaçıracağını sanır. Aklını kaçırmamak için en iyi yolun bu sese âşık olmak olduğu kararına vararak sese âşık olur ve yolculuğunu tamamlar. Rhoda'nın anlattığı bu hikâyedeki kozmonot kendisi ile özdeş durumdadır. Gelen rahatsız edici ses ise John'dur. Rhoda John'u içine soktuğu durumdan oldukça rahatsızdır ve bununla mücadele ederken tek çarenin John'a âşık olmak olduğuna karar verir ve olur. Aralarındaki ilişki sıkılaştıkça hem John kendini daha iyi hissetmeye başlar hem de Rhoda. Bu ilişki ikisini de

iyileştirir. Fakat Dünya 2'ye bilet kazandığını John ile paylaşmaya gittiği gece kazaya sebebiyet veren kişinin kendisi olduğunu açıklaması üzerine Rhoda ve John'un ilişkisi son bulur.



Görsel 25: Rhoda ve John Teleskop ile Dünya 2'ye bakıyor.

Rhoda bir akşam izlediği programda kırık ayna teorisi üzerine konuşan bir astrofizikçinin “Kozmosun büyük tarihi on üç bin milyon yıldan daha eskiye dayanır. Dünyamızın bir yerlerde bir kopyası olabilir. Belki de bu dünyayı görmenin başka bir yolu vardır. Herhangi bir küçük varyasyon ortaya çıkıyorsa eğer onlar bu tarafa siz şu tarafa bakıyorsunuz. Belkide aniden her şey değişir ve şimdi de şöyle merak etmeye başlarız: Başka ne farklı olabilir? Aynadaki görünüşün aniden yok olmuştur ve yeni bir gerçeklik çıkmıştır. Orada bazı fırsatlar ve gizemler vardır. Peki, başka ne var? Yeni ne var? Şimdi ne var? “ sözlerini duyan Rhoda yolculuğa çıkmayı çok istemesine rağmen Dünya 2’de John’un eşinin ve çocuğunun hayatta olması ihtimalini düşünerek John’un evine gider, biletini John’a verir ve John bu yolculuğa çıkar. Rhoda ise dört ay sonra evine geldiğinde kapıda kendisi ile karşılaşmıştır. Bu karşılaşmanın anlamı ise Dünya 2’de işlerin farklı gitmiş olmasıdır. Tıpkı bu dünyadaki Rhoda gibi diğer dünyadaki Rhoda’da yolculuğa çıkmak istemiş bilet kazanmış ve yolculuğa çıkarak bu dünyaya gelmiştir çünkü kazayı hiç yapmamış John ile tanışmamış ve bileti ona vermemiştir. Rhoda amacına ulaşmıştır.

Filmin anlatı yapısındaki tüm noktalar birleştirildiğinde varılan sonuç her insanın pişmanlıklarını geri almanın bir yolunu aradığı yönündedir. Bu arayış filmin başkahramanı olan Rhoda için keşfedilen gezegen ile birlikte bir mümkünlük noktasına gelmiştir. Filmde kazandığı bilet ile eşinin ve çocuğunun ölümüne sebep olduğu John’un ailesine geri kavuşması için bir şans elde etmiştir ve planı işe

yaramıştır. İşe yaradığı olması filmin sonunda izleyiciye gösterilmiştir. Filmin sonu Rhoda'nın kendisi ile karşılaşmış olması bakımından filmdeki çatışmanın çözülmüş olmasına işaret ederken, bu karşılaşmadan sonra neler olabileceğinin kanaati yönetmenin tercihi ile izleyiciye bırakılmıştır. Filmin herhangi bir türe ait kesin bir temsili olmadığı için klasik anlatı kalıpları içerisinde değerlendirilmeye uygun olmadığı saptanmaktadır.

Another Earth (2011) paralel evrenleri ele alışı ile diğer yapımlardan ayrılmaktadır. Film paralel hayatların varlığını Dünya 2 olarak adlandırılan, gökyüzünde çıplak gözle görülebilen bir gezegen olarak betimlemektedir. Filmin kahramanı Rhoda gezegenin keşfedildiği gece bir kaza yapmış ve bu kazada müzisyen John Burroughs'un ailesinin ölümüne sebep olmuştur. Dünya 2 için kazandığı seyahat biletini John'a vererek onu ailesi ile buluşturmuştur. Rhoda evinin kapısında Dünya 2'den gelen kendisi ile karşılaşmıştır. Bu karşılaşma tıpkı kendisi gibi Dünya 2'deki Rhoda'nın da yolculuğa çıkmak istediği, bileti kazandığı ve yolculuğa çıkarak bu dünyaya geldiği şeklinde yorumlanmaktadır. Bu dünyaya gelmiş olması Dünya 2'de kaza yapmamış ve John'un ailesinin orada hayatta olması ile Rhoda'nın amacına ulaşması şeklinde yorumlanmaktadır. Film sosyolojik bir tez olarak kırık ayna teorisinden beslenmesi dışında bilimsel olarak herhangi bir alt metine sahip değildir. Bu bağlamda bilim kurgusallıktan ziyade fantastik öğeler barındırdığı saptanmaktadır.



Görsel 26: Rhoda Dünya 2'ye bakıyor.



Görsel 27: Rhoda Dünya 2'den gelen Rhoda ile karşılaşılıyor.

4.5.3. Another Earth (2011) Anlatı Konumu

IMDb İnternet Film Veri Tabanında, bilimkurgu ve drama türleri içerisinde yer alan Another Earth (2011) hata ve pişmanlık kavramlarını tartışmaya açan bir filmidir. Filmin anlatı konumu incelendiğinde, filmin klasik anlatı formu ile modern anlatı formunun arasında bulunduğu saptanmaktadır. Bu saptamayı destekleyen ögeler filmin kronolojik zaman yapısı, mekân, karakter ve hikâyeye bütünlüğü gibi ögeler ile film klasik anlatı yapısının içerisinde bulunurken, filmde özdeşleşmenin yokluğu ve karakterin amacının yoksunluğu ve açık uçlu sonu aynı zamanda filmin modern anlatı kalıpları içerisinde bulunuyor olmasını sağlamaktadır.

Filmin anlatı konumunun tam olarak belirlenebilmesi bakımından filmi Peter Wollen'in belirlediği özellikler kapsamında incelemek gerekmektedir. Filmin geçişli ya da geçişsiz olduğunu söyleyebilmek için filmin olay örgüsüne ve olayların neden sonuç ilişkilerini analiz etmek gerekmektedir. Filmde gelişen olayların nedensellik bakımından olay örgüsü içerisinde birbirini takip etmesi bakımından filminin geçişli olduğu saptanabilmektedir. Özdeşleşmeyi sağlayan unsurlardan biri karakterin amacına ulaşarak mutluluğu yakalamış olmasıdır. Filmin kahramanı Rhoda film boyunca mutsuz bir imaj çizmekte üstelik kendisi dışında başka insanların da mutsuzluğuna sebebiyet vermektedir. Bu nedenle Rhoda özdeşleşmeyi sağlayıcı bir nitelik taşımamakla beraber film sonunda John'un hayatını değiştirme konusunda amacına ulaştığı ortaya çıkmaktadır. Film şeffaflık kapsamında değerlendirildiğinde film içerisinde filme ait teknik unsurların görünmemesinden kaynaklı şeffaf olduğu saptanmaktadır. Film anlatısı açısından analiz edildiğinde filmde yalnızca bir hikâyenin anlatılması sebebi ile filmin tekli diegesise sahip olduğu saptanmaktadır. Film kapalılık karşısında açıklık

bakımından incelendiğinde filmin sonu Rhoda'nın amacına ulaşmış olması ve John'u eşi ve çocuğuna kavuşturması bakımından kısmen kapalı bir özellik gösterirken, kendisi ile karşılaştıktan sonra neler yaşanacağını cevabının açıkta bırakılması bakımından kısmen açık özellik gösterdiği saptanmaktadır. Film haz alma açısından analiz edildiğinde özdeşleşmeyi sağlayamaması, kahramanın klasik anlatı yapısının karakter özelliklerini taşınamaması ve filmin açık uçlu olmasından kaynaklı seyirciye haz veren nitelikte bir yapım olmadığı saptanmaktadır. Film kurgusal açıdan incelendiğinde, filmde özdeşleşmenin bulunmaması ve filmin açık yapısı seyircinin filmin kurgusal dünyasına girmesini engellediğinden, seyircinin kendi gerçekliğinde kaldığı saptanmaktadır.

4.6. COHERENCE (2013): PARALEL EVRENLER ARASINDA BİR KAYBOLUŞ ÖYKÜSÜ

Sekiz kişilik bir arkadaş grubu, keyifli bir akşam yemeği yemek üzere buluşurlar. Fakat aynı akşam bir kuyruklu yıldız ilk defa dünyaya bu denli yakın bir şekilde geçecektir. Kuyruklu yıldızın geçişi esnasında elektrikler kesilir ve evin dünyayla ilişkisi tam anlamıyla yok olur. Bu esnada grup ileride halen daha ışıkları yanmakta olan bir ev görüp telefonlarını kullanıp iletişime geçebileceklerini düşünmeleri ile henüz elektrikleri kesilmemiş olan bu eve gitmeye karar verirler. Evden ilk olarak Hugh ve Amir ayrılır ve filmdeki tüm aksiyon böylece başlamış olur. Çünkü geçen kuyruklu yıldızın etkisi ile tüm karakterler sınırsız sayıdaki gerçeklikler arasında bilinçsiz bir geçiş yaşamaya başlayacaklardır.



Görsel 28: Coherence (2013)-Film Afişi.

“Zihnini yeniden düzenle.”

<https://www.imdb.com/title/tt2866360/mediaviewer/rm3069341440>

4.6.1. Coherence (2013) Detaylı Özet

Film Em arabada Kevin ile konuşurken açılır. Aniden ses kesilir ve Em’in telefonunun ekranı kırılır. Ardından Mike’ın evine vardığında diğerleri mutfakla akşam için hazırlık yapmaktadırlar, telefonunun kırıldığını onlarla paylaşır ve hazırlığa yardım eder. Diğerleri de eve gelir ve salonda yemek masasında toplanırlar. 1923 yılında yaşanan benzer bir kuyruklu yıldız olayı hakkında konuşmaya başlarlar, Em insanların evlerini kaybettiğinden hatta bir kadının kocasını öldürdüğü gibi olaylardan bahseder. Ardından uzun süredir görüşemedikleri için gündelik yaşamlarında neler yaptıklarından ve mesleklerinden bahsetmeye başlarlar ki bu noktada evde herşeyin yolunda olmadığı biraz ortaya çıkmaya başlar. Laurie’nin yoga ile uğraştığı sanılırken Laurie hiç yoga yapmadığını ve sosyal yardımlaşma projelerinde yer aldığından bahseder. Mike ise

bir televizyon şovunda dört yıldız rol aldığını anlatır, Huge, Beth ve Emily onu tasdik ederken Laurie çok severek izlediği bir şov olmasına karşın Mike'ı şovda hiç görmediğine emindir. Ama üzerinde durulmaz ve sohbet devam eder. Aniden elektrikler kesilir, hep beraber kuyruklu yıldız bakmak için dışarı çıkarlar ve iki blok ötede bir evin ışıklarının halen daha yandığını görürler. Eve girdiklerinde masadaki bir kadehin kırık olduğunu fark ederler, hâlbuki kimse bir şey kırmamıştır. Sonrasında Hugh ve Amir ışığı yanan eve doğru gitmek için evden ayrılır. Onlar dışarıdayken kapıdan bir ses gelir, dışarıya bakarlar ama kimse yoktur. Eve geri döndüklerinde ise Hugh'un kaşı kanamaktadır ve yanlarında da bir kutu getirmişlerdir. Kutuyu açtıklarında içinden bir pinpon raketi ile arkalarına numaralar yazılmış kendi fotoğrafları çıkar. Hugh ise gittikleri evde kendi evlerine benzer bir manzarayla karşılaştığını ve o eve tekrar gidip telefonlarını kullanmak istediğini söylemek ister. Arkadaşları bundan vazgeçirdiğinde ise kapılarına bir not bırakacağını söyler, kendisi notu yazmayı henüz yeni bitirmişken kapıya birisi not bırakıp kaçar, bu not Hugh'un elindekinin aynısıdır, üstelik kutudan çıkan Amir'in fotoğrafı da bu gece çekilmiştir fakat Amir ve kimse böyle bir fotoğraf çekildiğini hatırlamaz. Bu durumun karmaşıklığını çözmek isteyen Em, Kevin, Laurie ve Mike o eve gitmek üzere evden çıkarlar, çıkarken yanlarına mavi lazer çubukları alırlar, yolda tıpkı kendileri gibi ama ellerinde kırmızı lazer olan bir dörtlü gördüklerinde korkup eve geri dönerler. Yaşadıkları tuhaf olayları bilim aracılığı ile çözmeyi düşünen grup kuyruklu yıldızlar, solucan deliği, kuantum fiziği vb. gibi konulara değinen bir kitabı incelemeye başlarlar. Kitapta kuantum fiziğinden ve Schrödinger'in Kedisi kuramından bahseder. Bu kuram ile yaşadıkları olayları bağdaştıran ekip endişelenmeye başlar. Bunun üzerine kendisinden bir tane daha var oluşunu ve kendisinden bu denli korkmasına öfkelenen Mike "*O eve gidip onları öldüreceğim!*" diye çıkışmaya başlar. Ardından inceledikleri kitabın kendilerinde yarattığı bilinç düzeyine diğer evdekilerin ulaşmasını istemediklerinden dolayı Mike karşı eve gidip kendisine arabadan kitabı almaması için şantaj yapmayı planlar ve evden ayrılır. O esnada uyumakta olan Lee uyanır, niye uyuduğu sorulduğunda Beth'in özel sakinleştirici karışımından içtiğini söyler. Beth'in karışımı ise ketamin bulunmaktadır. Bunu öğrenen herkes Beth'in yemeklere de kattığını ve bu nedenle halüsinasyon gördüklerini düşünerek Beth'i suçlar. Tartışma bittikten sonra Hugh ve Amir kitabı ve kutuyu alarak evden ayrılırlar. Ne yapacaklarını kararlaştırırken dışarıdan bir ses gelir, Hugh'un

arabasının camı kırılmıştır. Em kendi arabasına bakmaya gider, o sırada sevgilisi Kevin'ı görür, Hugh'un arabasından bir şey çalınıp çalınmadığını sorar Kevin ne demek istediğini anlamaz. Karşısındaki Kevin'ın başka birisi olduğunu anlayıp eve döner, Kevin da evdedir. Birden fazla gerçekliğin varlığını kabul eden ekip diğer evde buldukları gibi bir kutu hazırlayıp doğru evde olduklarına dair bir işaretleme yapmaya karar verirler. Fotoğrafları numaralandırdıktan sonra Em kendi numarası ile evdeki not defterindeki numaranın eşleşmediğini fark eder. Bu esnada kapının altından bir not atılır bu notta Mike'ın diğer Mike'ın arabadan kitabı almaması için yazdığı şantaj notu vardır. Bunun üzerine Em tam anlamıyla yanlış evde olduğunu anlar, kapıyı açar ve kapıda Hugh'un yazdığı telefon notunu bulur. Kendi evini aramak üzere dışarı çıkar, birçok evin içine bakar her birinde durum farklıdır. Her evde kavga varken bir ev oldukça sakindir, içerideki Em de mutludur. Em bu eve girmeyi seçer. Bu evdeki kendisinin başına mermer vurarak bayıltır ve banyo küvetine saklar. Salona döndüğünde ise baygınlık geçirir. Sabah olduğunda ise sevgilisi Kevin'ın telefonu çalar, arayan Em'dir.

4.6.2. Coherence (2013) Paralel Evren Olgusunun Sunumu

Coherence (2013), açılış sahnesinden itibaren film boyunca etkisini gösterecek olan kuyruklu yıldızın etkisi ile başlamaktadır. İlk sahnede Em sevgilisi ile telefonda konuşurken telefon bir anda elindeyken çatlar, bu çatlama kuyruklu yıldızın etkisini göstermeye başladığının işaretidir. Eve girdiğinde bu durumu arkadaşları ile paylaşır. Bu esnada ekrana yansıyan sekanslar başka evlerden görüntülerdir, örneğin Em telefonunun kırıldığından bahsettiği sırada bir planda Beth elindeki yiyeceği atıştırırken, hemen arkasından gelen planda Mike'a meraklı gözlerle bakmaktadır, elinde bir yiyecek yoktur. Aynı anda tüm paralel evlerde aynı konuşmalar geçtiği için konular arasında mantıksal boşluklar oluşmamış, sadece görüntüler ve karakterin hal hareketleri arasında farklılıklar ekrana yansımıştır. Diğer bir sekansta ise Mike ekmekleri doğradığı bir planda ekranda görünürken ardından gelen planda ekmekler doğranmamış bir şekilde durmakta, Mike ise ekmeklerin yakınında bile değildir. Bir başka örnek ise Beth yemeğe Amir'in Laurie ile birlikte geleceğinden bahsederken Mike'ın Laurie'nin kim olduğu konusunda hiçbir fikrinin olmamasıdır. Aslında filmin başından beri karakterlerin hiçbiri aynı evden daha doğrusu aynı gerçeklikten değildir. Araçlarından inip eve doğru geldikleri ve karanlık bir yer olarak tanımladıkları yer kuyruklu yıldızın etkisi

ile oluşan solucan deliğini temsil etmektedir. O bölgeden geçen herkes paralel bir gerçekliğe dolayısıyla da paralel bir eve geçiş yapmaktadır. Amir ve Laurie'nin eve geldiği esnada ilk olarak onları kapıda Mike karşılar, sarıldıkları ekrana yansır fakat bir saniye sonraki görüntüde Mike görünmez ikisini Beth ve Lee'nin karşıladığı görünür. Yani seyirci daha filmin ilk dakikalarından itibaren birbirine paralel evleri farkında olmasa da izlemeye başlamıştır bile. Yemek masasında geçen bir sohbet esnasında Mike dört yıl boyunca ünlü bir televizyon programında rol aldığından bahseder fakat Laurie bu programın sıkı takipçilerinden birisi olmasına rağmen Mike'ı programda görmediğinde iddialıdır. Yine Mike'da Laurie'nin yoga ile ilgilendiğini bildiğini söyler fakat Laurie bunu doğrulamaz. Film boyunca araçtaki telefon konuşmasından başlayarak filmin son sahnesine kadar tüm evlerde sabit kalan tek karakter Em olur. Filmde yaşanan olaylar ve tüm evler filmin başındaki Em ile aynıdır. Nitekim bu sayede yaşanan olayları doğru açıdan görüp kendisini kurtarmaya çalışan tek karakter Em'dir. Em'in film boyunca farklı evlerde olduğunu anladığı birçok sahne vardır. Bunlardan biri; gecenin başında mutfakta geçen bir sohbet esnasında Beth küçük siyah vazoyu beğenir ve Lee'ye nereden aldığını sorar, daha sonra filmin ortalarında yine mutfakta Beth Lee'ye aralarında bu konu ilk kez geçiyormuş gibi aynı soruyu sorar. Ancak onlar bu sohbeti ilk kez gerçekleştiriyor olsalar bile Em bu sahneyi ikinci kez yaşadığını fark eder. Bir başka ayrıntı ise Hugh'un telefonunda gizlidir. Hugh'un telefonu gecenin başından beri çatlaktır, fakat dışarıya çıkıp geldikten ve yaşanan olayın bilimselliğini anlayıp bir takım hesaplamalar yaparken ulaştığı sonucu Em'e gösterir, telefonunun ekranı çatlak değildir. Bir diğeri Hugh'un karşı eve bıraktığı not detayıdır, Hugh'un çoktan karşı eve not bırakması ve o notu kendi kapılarında bulma olayını yaşayan Em, ikinci kez Hugh'un notunu kapıda bulur, çünkü dışarı çıkmıştır ve geri döndüğü ev ilk gerçeklikten farklıdır.

Filmi en başından en sonuna kadar ekrana yansıyan tüm gerçeklikler kapsamında analiz etmek gerekirse, filmin akışındaki gerçeklikte ilk kaybedilen karakterler Amir ve Hugh olur, çünkü ilk olarak onlar evden ayrılmışlardır, karanlık bölgeden geçtikleri için eve dönen kişiler evden ayrılan Hugh ve Amir değil başka bir gerçeklikte evden ayrılan kişilerdir. Ardından Mike, Laurie, Kevin ve Emily birlikte dışarı çıkarlar ve yolda kendilerine benzeyen fakat ellerinde farklı renk lazer çubukları olan dört kişi ile karşılaşırlar, gördükleri bu dörtlü yine paralel bir

gerçeklikte aynı amaçla evden çıkan kendilerinin başka versiyonudur. Korkarak eve dönerler fakat döndükleri ev de başka bir evdir. Dörtlü ilk olarak filmin en başındaki Amir ve Hugh'un izinin kaybindan sonra başka bir eve giriş yapmalarıyla birlikte diğer evdeki Lee ve Beth'i de kaybetmiş olurlar. Ardından başlarından geçen olaya mantıklı bir açıklama getirmek amacıyla fikir yürütürlerken Hugh kardeşinin fizikçi olduğunu ve kendisinin bu konularla oldukça ilgili olduğundan bahseder. Arabasında ona postalamak amacıyla bir kitabın olduğunu ve belki bu kitapta bir cevap bulabileceklerini söyler. Kitabı incelediklerinde şuan dışarıda kendilerinininki dışında bir gerçeklik daha olduğunu anlamaya başlarlar. Kitaptan edindikleri bilgiye istinaden kendilerini diğer gerçeklikteki kendileri ile rekabet halinde görmeye başlayınca, eğer diğer kendileri kitaptaki bu bilgiye ulaşmazlarsa sorun çıkmaz diye düşünmeleri üzerine, onların arabadan kitabı almalarını engellemek için Mike, karşı gerçeklikteki Mike'a şantaj yapmayı aklına koyar. Bir not yazıp, oraya bırakmak üzere evden ayrılır. Geri döndüğünde ise Kevin, Mike'a nereye gittiğini ve 45 dakika boyunca nerede olduğunu sorar. Mike ise evden ayrılalı sadece 5 dakika olduğunu, notu bırakıp hemen döndüğünü söyler. Böylelikle evden çıkan filmin başından beri gördüğümüz Mike ile eve dönen Mike aynı değildir artık. Film bu noktadan sonra Emily, Kevin ve Laurie üçlüsünün baştaki versiyonları ilerlemeye devam etmektedir. Bu esnada dışarıdan bir cam kırılma sesi gelir, herkes dışarı çıkıp ne olduğunu kontrol etmek ister ve Hugh'un arabasının camının kırılmış olduğunu görürler. Bunun üzerine herkes kendi arabasını kontrol etmek için dağılır. Em kendi arabasının yanındayken sevgilisi Kevin gelir. Em ona Hugh'un arabasından herhangi bir şeyin çalınıp çalınmadığını sorunca Kevin Em'in neyden bahsetmediğini anlamaz. Bunun üzerine Em karşısında gördüğü Kevin'ın evden birlikte çıktığı Kevin olmadığını farkına varıp eve döner, Kevin'ın eve kendisinden önce girdiğini görür. Böylece film akışındaki gerçeklikte ilk başta ekrana yansıyan Kevin'ın da izi kaybolmuş olur. Ekip birden fazla gerçeklik olduğunu anlayınca kendi evlerini işaretleyerek doğru eve girdiklerinden emin olmak için tıpkı Amir ve Hugh'un getirdiği gibi özel bir kutu hazırlamak ister. Daha önce Em kutudan çıkan rakamları bir not defterine kırmızı kalem ile yazmıştı, şimdi ise yazdığı o deftere baktığında sayıların yeşil bir kalemle yazılmış olduğunu görür, bu esnada Hugh dışarıda kaç tane gerçeklik olabileceğine dair cep telefonundan bir hesaplama yapmaktadır. Fakat Em'in gerçekliğinde Hugh'un telefonu gecenin başından beri çatlaktır, bunun farkına varan Em herkese buldukları kutunun

içindeki rakamlarını sorar ve şimdi yazdıkları rakamlardan farklı olduğunu bulur. Bunun üzerine kendi gerçekliğini aramak için evden ayrılır, kapıyı açtığına Hugh'un telefon notunu kapıda bulur. Kendi gerçekliğine dönemeyeceğini anlayınca gördüğü bütün evleri dışarıdan izler, hepsinde elektrikler kesik ve evde kavga hâkimdir. Son gittiği evde elektrikler kesik değildir ve herkes mutlu görünmektedir. Aslında bu ev elektrik kesintisinden sonra Mike'ın jeneratörü çalıştırdığı ve Hugh'un kardeşinin sözünü dinleyip hiç evden ayrılmamış olan versiyonlarının evidir. Çünkü filmdeki tüm karışıklık Hugh ve Amir'in evden çıkıp diğer gerçeklikteki kutuyu almaları üzerine başlamıştır. Filmde bu noktadan sonra film boyunca tek bir Em'in varlığını izleyen seyirci film sonuna kadar birden fazla Em'i izleyecektir. Çünkü başka bir gerçeklikte de kendi evini aramaya çıkan bir Em daha vardır.



Görsel 29: Em yerine geçeceği paralel evrendeki Em'i izlerken.

(<https://www.imdb.com/title/tt2866360/mediaviewer/rm4103028224>)

Filmin başında elektrikler kesilmeden önce olaylar tek bir gerçeklikte gibi ekrana yansımıştı. Bu durumun aynısı final sahnesinde de yer alır. Em gördüğü gerçeklikteki Em'in yerine geçmek amacıyla eve yaklaşır, eve girdiğinde sağda bir beysbol sopası görür, fakat diğer sahnede diğer Em'in elinde Beth'in hazırladığı sakinleştirici karışım şişesi bulunmaktadır. Kısacası bir Em ilacı kullanarak evdeki Em'i bayıltacakken, diğer Em ise beysbol sopasını kullanarak evdeki Em'i etkisiz hale getirecektir. Em planını gerçekleştirir, evdeki Em'i arabada bayıltır, kendisi gibi görünmek için hırkasını giyer ve sonra eve girer, sonrasında topluca balkona kayan kuyruklu yıldız bakmaya çıkarlar, bir gerçeklikte Em balkona onlarla birlikte çıkarken diğer gerçeklikteki Em içeriden onları izlemektedir üzerinde hırkası yoktur çünkü hiç dışarı çıkmamıştır. Fakat tam bu esnada evin içinde diğer

Em ortaya çıkmıştır ve banyoya girmeye çalışmaktadır. Bunu gören Em kendisinin başına mermer vurarak onu öldürür. Öldürme esnasında da birden fazla gerçeklik ekrana yansır, bir gerçeklikte saldırıya uğrayan Em'in eli başının üzerindeyken, diğer gerçeklikte karnının üzerinde durmaktadır. Cesedi küvete alıp içeri geçen Em salona geçerken baygınlık geçirir ve sabah uyanır. Sabah uyandığı sahne de birçok gerçekliği yansıtır, birinde üzerinde duran örtünün ufak bir kısmı beyazken diğerinde tamamen bembeyazdır. Birinde Lee ile konuşup banyoya doğru ilerlerken diğerinde Lee'nin Em'in uyandığından habersiz mutfakta bulaşık yıkadığı görülmektedir. Em artık banyodaki Em'in hayatta olmadığını anlar. Ardından dışarı çıkar, Hugh'un camı kırık aracının yanına gider, bu sahne de farklı gerçekliklere aittir çünkü Em'in aracın yanındaki pozisyonu bir plandan diğerine geçişte değişir. Tam o sırada yanına sevgilisi Kevin gelir. O sırada Kevin'in telefonu çalar ve arayan Em'dir. Bir gerçeklikte Em'in cesedi kuyruklu yıldızın etkisinin bitmesi ile tıpkı Em'in yemek masasında anlattığı hikâyedeki cinayet olayı gibi ortadan kaybolurken, filmin son sahnesindeki gerçeklikte küvetteki Em ölmemiş, kendisini öldürmeye çalışan Em ile tekrar karşılaşmamak için bir şekilde evden kaçmış ve sevgilisi Kevin'e ulaşmıştır.

Film genel hatları ve konuyu ele alışı itibari ile insanın doğasına vurgu yaparak, hayatta kalma içgüdü, mutlu olma ve mutlu olduğu yerde kalma isteği, gelecek ve gerçeklik kaygısı vb. gibi insanlığın temel sosyal güdülerine değinmektedir. Filmde seyircinin izlediği tüm gerçekliklerde her karakter kendisinden bir tane var olması durumundan hoşnut değildir, hatta film boyunca bu durumun tedirginliği içerisindeyler. Bu tedirginlik Mike karakterinde karşı gerçeklikteki başta kendisi olmak üzere evdeki herkesi öldürmeyi planlaması ile kendini gösterir. Nitekim filmde ekrana yansıyan son evde başka bir gerçeklikteki Mike gelir ve evdeki Mike'ı öldürmeye çalışır. Filmi karakterlerin tüm gerçekliklerdeki davranışları boyutunda incelemek gerekirse her karakterin tüm gerçeklikte neredeyse aynı şekilde düşünüp davrandıkları görülür. Buna en iyi örnek birden fazla Em'in aynı evi seçerek içeride gördüğü kendisini öldürmesi olarak gösterilebilir, ya da her ev kendi evini işaretlemek üzere bir kutu hazırlar, her evdeki Hugh karşıda gördüğü eve bir not bırakır, her evde resimlere numaralar yazan kişi Em'dir, her evde evden ayrılmayan kişiler yalnızca Beth ve Laurie'dir gibi örnekler çoğaltılabilir.

Coherence (2013) paralel evrenler temasını sinemasal anlatı bakımından nasıl işlediği analiz edildiğinde, filmin birden fazla yaşamın mümkünatı, aynı anda tek bir karakterin birden fazla yaşamının olabileceğine dair referanslar içerdiği saptanmaktadır. Film bir kuyruklu yıldızın dünyaya çok yakın bir konumdan geçmesiyle oluşturduğu çekimsel alan sebebi ile birbirinden bağımsız ve habersiz yaşanan neredeyse sonsuz sayıda paralel hayatın kesişmesi ve birbiri ile karışması üzerine kurulu bir anlatıya sahiptir. Filmde bahsi geçen kuyruklu yıldızlar, yaklaşık 4,5 milyar yıl önce oluşmuş olan Güneş Sistemi'nden geriye kalan büyük buz kayalarıdır. Kuyruklu yıldız Türk Dil Kurumunda Güneş çevresinde büyük bir elips veya bir parabol yörüngede dolaşan, Güneş'e yaklaştığında yüzeyinde ortaya çıkan gazların ve tozların oluşturduğu kuyruk denilen ışıklı bir uzantısı olan gök cismi, kirliliktopu olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2019.) Filmin bir sahnesinde grup, 1923 yılında yaşanan benzer bir kuyruklu yıldız olayından bahseder. Em insanların evlerinin yolunu kaybettiğinden ve bir kadının kocasını öldürdüğü gibi olaylar hakkında konuşur. Bu sahne film boyunca yaşanacak olanların kısa bir referansı niteliğindedir.

Film kuantum fiziği içerisinde önemli bir deney olan Shrodinger' in Kedi deneyinden beslenmekte olduğu saptanmıştır ve bu özelliği ile bilimsel gerçeklikler ile iç içe olarak değerlendirilmektedir. Filmde kuyruklu yıldızın etkisi ile açığa çıkan sonsuz sayıdaki gerçeklik aslında birbirinden bağımsız iken Hugh'un ışığı yanan eve gidip telefonu kullanmak istemesi ile kesişmiş duruma gelmiştir. Shrodinger' in Kedi deneyinde gözlemcinin deneyin sonuca olan etkisi kanıtlanmıştır. Deney sonucunda gözlemlenen şeyin özelliği değişmekte ve her şeyin olası olduğu bir noktada olayın tek bir olasılığa indiği kanıtlanmıştır. Bu durum filmdeki karakterlerin karanlık nokta olarak adlandırdıkları yerden geçerek aslında sonsuz sayıda var olan gerçekliklerden sadece birisinin içerisine girip yalnızca onu deneyimlemeleri şeklinde kendini var etmiştir. Filmde her bir karakter kendi gerçekliğinde kalmış olsa idi kuyruklu yıldızın etkisi geçtiğinde herşey normal kalabilecek iken, karakterlerin diğer gerçekliklere başlarda bilinçsiz fakat filmin ilerleyen dakikalarında bilinçli müdahaleleri ile (örneğin Mike'ın diğer eve giderek o evdeki Mike'a şiddet uygulaması gibi) deneyimlenen gerçeklik karmaşık bir hal almış ve tüm ihtimallerin birbirinden bağımsız bir şekilde yaşanması yerine

gerçeklikler içersinde yer deęiřtiren karakterler sadece içinde bulunduęu gerçeklięi deneyimleyebilmiřtir.



Görsel 30: Em alternatif Em ile arabada.

<https://www.imdb.com/title/tt2866360/mediaviewer/rm3505614592>



Görsel 31: Em alternatif Em ile banyoda.

<https://www.imdb.com/title/tt2866360/mediaviewer/rm1039363840>



Görsel 32: Alternatif Em Kevin'i ararken.

<https://www.imdb.com/title/tt2866360/mediaviewer/rm3706941184>

4.6.3. Coherence (2013) Anlatı Konumu

IMDb İnternet Film Veri Tabanında, bilim kurgu ve korku türleri içerisinde yer alan Coherence (2013) gerçeklik ve zaman kavramlarını tartışmaya açan bir

filmdir. Filminin anlatı konumu incelendiğinde, klasik anlatı formu ile modern anlatı formu arasında bir konumda bulunduğu, her iki formdan da belirli ayırt edici özellikler taşıdığı saptanmaktadır. Bu saptamaya, filmsel zamanın diziminden ulaşılabilmektedir çünkü modern anlatı, klasik anlatı filmlerinden ayrı olarak seyircinin filmin kurgusal dünyasına girmesini engellemek amacı ile filmsel zamanın çizgisel akışı ile oynar. Coherence (2013) incelendiğinde filmin zamansal akışı ve olayların a noktasından b noktasına kesintisiz olarak gitmeyişi ile zamanın kırılma göstermesi açıkça anlaşılabilir. Aynı zamanda mekânın düzensizliği ve filmin finalinin tam anlamıyla açık bir metin özelliği göstermesi de bu saptamayı destekleyici niteliktedir. Filmin aynı zamanda postmodernizmden de iz taşıdığı saptanmıştır. Grubun yaşadıkları garipliği anlamlandırma çabası esnasında Laurie Sliding Doors'dan (1998) bahseder. Filmde Helen'in trene binme anında gerçekliğin ikiye ayrıldığından ve bu esnadan sonra ayrı iki hayat yaşadığından bahseder. Sliding Doors'a (1998) bir atıf bulundurması sebebi ile Coherence (2013) metinlerarası bir özellik göstererek postmodernist olarak da değerlendirilebilir. Filmin anlatı konumunun tam olarak belirlenebilmesi bakımından filmi Peter Wollen'in belirlediği özellikler kapsamında incelemek gerekmektedir. Filmin geçişli ya da geçişsiz olduğunu söyleyebilmek için filmin olay örgüsüne ve olayların neden sonuç ilişkilerini analiz etmek gerekmektedir. Filmin olay örgüsü neden sonuç kapsamında incelendiği zaman, filmin nedenselliğinin bulunmadığı, karakterlerin bir amaca yönelik hareket etmedikleri ve gelişen her olayların rastgele oluşu ve gösterilen evlerin ve karakterlerin devamsızlığından kaynaklı filminin geçişsiz olduğu saptanmaktadır. Anlatının geçişkenliğini sağlayan en temel unsur filmin bir amaç doğrultusunda neden sonuç ilişkisi ile ilerliyor olmasıdır. Filmdeki karakterlerin tümü incelendiğinde film boyunca bir amaç için hareket etmedikleri saptanmaktadır. Bir amacı olan tek karakter Em'dir fakat bir amaç edinmesi filmin son dakikalarına rastlamaktadır. Amacı, içinde bulunduğu karmaşadan kurtulup yıldız kayması bittikten sonra hayatına mutlu bir şekilde devam edebilmektir. Bu amaç doğrultusunda kendisinin mutlu olduğu bir ev aramaya çıkar. Fakat sadece bir karakterin kendisine yönelik bir amaç doğrultusunda hareket ediyor oluşu klasik anlatı yapısının geçişkenlik sınırları içerisinde bulunmadığından film geçişsiz olarak değerlendirilmektedir. Özdeşleşmeyi sağlayan temel unsurlar kapsamında Coherence (2013) incelendiği zaman, film kahramanlarının filmdeki devamsızlığının filmde özdeşleşmeyi

engelleyen en önemli özellik olduğu saptanmaktadır. Filmi karakterlerin sayısı bakımından çoklu kişilikli yapıya sahiptir. Filmin başından itibaren karakterlerin sonsuz ve belirsiz sayıdaki versiyonu gösterilmektedir. Bu versiyonlar içerisinde bulunan karakterler ise klasik anlatı sinemasının oluşturduğu özdeşleşme algısı kapsamında seyirci açısından tercih edilecek türde değildir. Karakterlerin film içerisindeki etkinliklerinin idealize olmayışı ve filmin farklı evlerden sahneler barındırması sebebi ile karakterlerin tutumlarının devamsızlığı filmin hikâye bütünlüğüne sahip olmamasını doğurarak izleyiciyi özdeşleşme duygusundan uzakta tutmuştur. Aynı zamanda filmin tek bir çatışma üzerine kurulu olmaması, her bir evrenin kendi içinde birden fazla çatışma barındırması ve bu çatışmaların film sonunda çözüme ulaşmaması sebebi ile filmin seyirciyi yabancılaştıran nitelikte olduğu saptanmaktadır. Coherence (2013) şeffaflık açısından incelendiğinde, filmde teknik unsurların yer almayışından kaynaklı şeffaf olduğu saptanmaktadır. Filmde gösterilen pek çok sahne, diyalog ve karakter birbirinden farklı evrenlere ait olarak izleyiciye sunulmuştur. Bir örnek vermek gerekirse Mike yemek esnasında ünlü bir televizyon şovunda yer aldığını söylerken kimileri Mike'ı onaylarken kimileri kendisini televizyonda hiç görmediği konusunda emindir. Buradan hareketle filmin en başından itibaren aynı karakterlerin birbirinden farklı hikâyelerinin olduğu gösterilmektedir. Bu nedenle film anlatısı açısından analiz edildiğinde filmde ekrana gelen her bir olayın ve her karakterin başka evlere ait olmasından ve mekân bütünlüğünün olmamasından kaynaklı çoklu diegesise sahip olduğu saptanmaktadır. Filmin sonu belirsiz olarak bitmektedir. Em öldürerek başka bir Em'in yerine geçmiştir fakat sabah olduğunda sevgilisi Kevin'ın telefonu başka bir Em tarafından aranır ve film böylece biter. Bu nedenle filmi kapalılık karşısında açıklık açısından incelendiğinde film boyunca gelişen olayların ve yaratılan çatışmaların çözümsüz kalması ve filmin finalinin belirsizliğinden kaynaklı açık olduğu ortaya çıkmaktadır. Film içerisindeki karakterler klasik anlatı sinemasının ideal birey sunumu ile eşleşmemektedir. Filmin özdeşleşmeyi sağlayamadığı, klasik anlatının ideal birey sunumuna sahip olmaması ve olay örgüsündeki giriş, gelişme, doruk noktası ve sonuç unsurlarının eksikliğinden kaynaklı seyirciyi rahatsız eden bir yapıda olduğu saptanmaktadır. Coherence (2013) klasik anlatı formu ile bağdaşmayan bir yapıya sahiptir. Klasik anlatı formuna sahip filmler seyircinin karakterle özdeşleşmesini sağlayarak filmin kurgusallığına çekmektedir. Fakat filmdeki özdeşleşmenin yokluğu, filmin çoklu

diegesise sahip oluşu ve açık yapısı seyircinin kendi gerçekliğinde kalmasını sağlamaktadır.

4.7. INTERSTELLAR (2014): UZAY-ZAMANDA BOYUTLAR ARASI BİR SEYAHAT

Yakın bir gelecekte geçen filmde dünya yaşaması zor bir yer haline gelmiştir. Adına “Küf” denilen bir salgın ve iklim değişikliği nedeni ile de devamlı ve ağır şiddette yaşanan toz fırtınaları tarımı neredeyse yok etmiş ve dünyada kıtlık yaşanmaktadır. İnsanlık hayatta kalabilmek için temel koşul olan besin ihtiyacını karşılamak ve kıtlığı aşma çabası uğruna teknoloji ve bilimden vazgeçip tarım toplumuna geri dönmüştür. Eski dünya düzeninde olduğunun aksine artık diğer gezegenlerde yaşam aramak ve bunu için bütçe ayrılması artık bir lüks haline gelmiştir. Artık destek göremediği için de NASA çalışmalarını gizli yürütmektedir. Eski bir NASA pilotu olan Cooper da çoğu birey gibi eski hayallerini bir kenara bırakıp çocukları ve ölen eşinin babası ile birlikte mısır yetiştirmektedir. Bu esnada, tüm bu olaylarla başa çıkılmaya çalışılırken ise Cooper’ın kızı Murph, odasındaki hayalet adını verdiği varlıkların kendisi ile iletişime geçtiğine karar verir fakat bu duruma babası Cooper dâhil kimseyi inandıramaz. NASA yürüttüğü çalışmalarda Satürn yakınlarında bir solucan deliği keşfeder ve adını Lazarus koydukları bir projeyi başlatır. NASA önceden 12 gönüllüyü yaşanabilir dünyalar aramak için evrenin farklı yerlerine göndermiştir. Bu gönüllülerden gelen yaşanabilirlik sinyalleri ile üç gezegenin keşfi NASA’yı ümitlendirmiştir. Yapılmak istenen bu gezegenlere ulaşip verilen yaşam sinyalinin geçerliliğini kontrol etmektir. Lazarus Projesinin öncüsü olan Profesör Brand Cooper’a iki plandan bahseder. Brand’in A planı keşfedilen yaşanabilir gezegene dünyadaki insanları transfer etmek, B planıysa gezegende yeniden hayat başlatmaktır. Brand’in teklifi üzerine Cooper NASA’nın teklifini kabul eder, fakat kızı Murph bu duruma hiç olumlu bakmaz.



Görsel 33: Interstellar (2014) - Film Afışı.

“Dünyanın sonu bizim de sonumuz olmayacak.”

<https://www.imdb.com/title/tt0816692/mediaviewer/rm4043724800>

4.7.1. Interstellar (2014) Detaylı Özet

Filmin açılış sahnesinde Murph uyumakta olan babası Cooper'ın yanına gelerek *“seni hayalet sandım, büyükbabam hayaletlerin olduğunu söylüyor”* der. Cooper ise hayaletlerin olmadığını ve yatağına geri dönmesini söyler. Gündüz olduğunda odasındaki hayaletin kırdığını iddia ettiği bir oyuncakını babasının tamir etmesini ister. Babası ise odasındaki şeyleri hayalet olarak nitelendirmek yerine onu takip edip neden sonuç ilişkisi içerisinde bulgularını sunmasını ister. Ardından Murph ve Tom ile birlikte okula giderlerken insansız gözlem aracı ile karşılaşır onu yere indirmeyi başarırlar. Okula vardıklarında ise toplantıda Tom'un çiftçi olması gerektiği, Murph'ün de uzay merakından kurtulması gerektiği konuşulur. Toplantıdan sonra eve dönmek zorunda kalırlar çünkü tarlalarını biçen traktörler bilmedikleri bir şekilde tarlaları sürmeyi bırakmışlardır, aynı anda Murph'ün odasındaki kitaplar da daha önce olduğu gibi yerlere düşmeye başlamıştır. Murph

hayalet dediği şeyin kendisiyle mors alfabesi aracılığı ile iletişime geçtiğini söyler fakat Cooper buna inanmaz. Çıkan kum fırtınasında hayaletin bıraktığı izleri çözen Cooper izlerin haritada bir koordinasyona işaret ettiğini bulur ve Murph ile oraya giderler. Fakat burası devletin gizli NASA üssüdür. Burada yeni dünyalar keşfetmek üzere uzay istasyonları inşa edilmektedir. Cooper'a bu keşif için teklifte bulunurlar. Cooper teklifi kabul eder. Murph buna karşıdır çünkü hayaletlerin kitaplığına bıraktığı kodu çözmüştür. Kodda "Kal." yazmaktadır. Fakat Cooper yolculuğa çıkmakta kararlıdır ve ekip ile birlikte yola çıkar. İlk hedefleri Satürn'e çok yakın bir yerde bulunan karadeliğe ulaşmaktır. Başarılı olup karadeliğin içinden geçerek başka bir boyuta geçerler. Kendilerinden önce yola çıkmış ve bazı gezegenlere ulaşmış bilim insanları mevcuttur. Rotalarını bu bilim insanlarının gönderdiği yaşam sinyallerine göre çizeceklerdir. Miller'in gezegeni ismini verdikleri gezegene inerler, bu gezegende geçirdikleri her saat yedi dünya yılına eşittir. Çünkü gezegen Gargantua isimli kara deliğe çok yakındır. Yakın olduğu için ise Gargantua'nın sular altındaki yüzeyinde gelgit yaratan kütle çekim kuvveti oldukça şiddetlidir. Bu gezegende bir yaşam belirtisi bulamaz, fazlasıyla zaman harcamaları dünyada onlarca yıl geçmesine sebep olunca gezegenden ayrılırlar. Yeni bir gezegen için rota çizerler. Oy birliği ile Dr. Mann'in bulunduğu gezegene inerler ve Dr. Mann'i uzay gemisinde uyku kapsülünün içinde bulup çıkartırlar. Gezegen hakkında Mann'dan bilgi aldıkları sırada Murph'ten bir mesaj gelir. Murph projenin öncüsü Profesör Brand öldüğünü, ölmeden önce ise, keşif ekibinin dünyaya dönebileceklerinin tamamen bir yalan olduğunu Murph'e itiraf ettiğini söylemiştir. Bunun üzerine keşif planını iptal edip dünyaya dönmek isteyen Cooper'ı Mann buldukları gezegeni gezmeye ikna eder. Yaşam ihtimali bulunduğu ıssız bir yere götürdükten sonra ise Cooper'a herkese yalan söylediğini, gezegenden gönderdiği yaşam sinyalinin tamamen birilerinin gelip kendisini kurtarması için yaptığını itiraf eder ve Cooper'ı öldürmek ister. Amelia Brand ve ekibi onu kurtarırlar fakat Mann uzay gemisini kaçırarak dünyaya dönmeyi planlar. Brand ve Cooper buna engel olurlar, Mann hayatını kaybeder. Cooper kendi uzay aracı ile Gargantua isimli karadeliğe girer. Karadelikteki kütle çekim sebebi ile uzay aracının içinden fırlar ve kendisini bambaşka bir boyutta boşlukta savrulurken bulur. Cooper, Kütle çekim aracılığı ile zaman dâhil tüm boyutları aşarak geçmişte kızı Murph'e kitaplığı aracılığı ile kalması gerektiğini ve NASA'nın istasyon koordinatlarını verirken Amelia Brand ise kendi uzay aracılığı ile yaşanabilir bir

gezegen aramaya gider. Bu esnada Cooper beşinci boyutta kütüphanenin içindeyken eş zamanlı olarak artık yetişkin bir birey olan ve aynı zamanda NASA’da çalışan Murph babasının kendisine hatıra bıraktığı saatteki mors kodlarını çözerek kitaplığın içindeki hayalet adını verdiği kişinin aslında babası olduğunu keşfeder. Ardından Cooper Satürn yörüngesine kurulu adı Cooper İstasyonu olan yeni dünyada gözünü açar, kızı Murph ile buluşurlar, Murph hastanede yatmaktadır ve oldukça yaşlıdır. Murph babası Cooper’a *“Amelia Brand’in yanına git. Şuan Edmunds’ın gezegeninde kamp kuruyor, belkide o şuanda yeni yuvamızı aydınlatan kişidir, şuan kendisine ulaşmamız için kış uykusuna hazırlanıyor.”* diyor. Brand yaşanabilir bir gezegen keşfetmiştir. Cooper duydukları üzerine kâşif ruhuna engel olamaz ve yeni bir uzay yolculuğuna Brand’in yanına gider.

4.7.2. Interstellar (2014) Paralel Evren Olgusunun Sunumu

Ses getirmiş birçok filmin yönetmeni olan Christopher Nolan tarafından çekilen Interstellar (2014), Nolan’ın filmografisinde ayrı bir yere sahiptir. Bunun nedeni filmin senaryosunu Nolan ile birlikte üstlenen Jonathan Nolan’ın, senaryoyu daha gerçekçi ve bilimselliğe uygun yazabilmek için üniversitede izafiyet dersleri almış olmasıdır. Filmin bilimsel danışmanlığı ise yine filmin yapımcılarından biri olan ünlü fizikçi Kip Thorne tarafından üstlenilmiştir. Interstellar, ağır toz fırtınalarının ve ciddi boyutlardaki kıtlığın hâkim olduğu yakın bir gelecekte geçmektedir. Filmdeki toz fırtınasının ve yaşanan kıtlığın etkileri bu durumdan etkilenen çok sayıda insan yerine Nolan tarafından izleyicilere sadece Cooper ve ailesi özelinde sunulmuştur. Bu seçim, Interstellar için oldukça yerinde bir tercihtir, çünkü Interstellar filmi distopik bir özellik taşımamaktadır. Hâkim olan kıtlık ve bu süreçte yaşanan tüm olumsuzluklar Cooper üzerinden ve özellikle kızı Murph ile olan iletişiminden yeteri kadar izleyiciye iletilmektedir. Toz fırtınası esnasında Murph’un odasına açık unutulmuş pencereden dolan tozlar aracılığı ile aslında gelecekte uzay yolculuğuna çıkacak olan Cooper’ın Gargantua solucan deliğinin etkisiyle o fırtına gününe gelip tozları ikili sistem kodu ile yönlendirerek NASA’nın koordinatlarını vermesi bu yeterliliğe örnek olarak gösterilebilir. Filmde fırtınadan etkilenen herkes insanlığın geleceğinde rol oynama noktasında pasifken, Cooper’ın evi, Murph’ün kitaplığı aktif rol oynamakta olduğu için fırtına etkisi seyirciye bu çerçevede yansıtılır. Murph, odasında hayalet adını verdiği bir varlığın kendisi ile

devamlı olarak iletişime geçtiğini babası ile paylaşır fakat babası bunu gerçekçi bulmaz, fakat filmin sonunda Murph'un hayalet olarak adlandırdığı şeyin, Cooper'ın kendisi olduğu kütüphanenin içinde bulunduğu sahne ile izleyiciye aktarılır.



Görsel 34: Cooper ve Murph NASA üssünde.

<https://www.imdb.com/title/tt0816692/mediaviewer/rm403176192>

Cooper'ın kum fırtınasındaki kodları analiz edip kimsenin bilmediği gizli NASA üssünü bulması, filmin Cooper ve Murph'ün birlikte bilinmeyeni keşfetme, bir gizemi ortaya çıkarıp aydınlatma mesajı niteliğinde filmde verilen ilk sinyaldir. İzleyici bu noktadan sonra bu ikilinin iş birliği ile sonuçlanacak olan olaylar dizisi ile karşılaşacaktır. Filmin açılış sahnesi de filme ait birçok mesajı içermektedir. Film Murph'ün kitaplığı ile açılmakta, kitaplığın temsil ettiği iki ana mesaj vardır. Kitaplar bilimi ve bilginin ışığını temsil ederken, kitapların önünde duran maket uzay aracı ise filmin sadece dünyada geçmeyeceğine dair sinyaldir. Nitekim yeni bir hayat aramaya çıkan Cooper'ın yolculuğu ise yine bu kitaplığın içinde son bulmaktadır. Bu nedenle Murph'ün kitaplığı insanlığın kurtuluşu için kilit noktadır. Film iki ana anahtar fikir üzerinden işlemektedir. Bunlar yerçekimi ve sevgidir. Bu iki sözcük birbirine çok zıt noktalarda olsalar bile Nolan bu iki zıtlığı filmin içinde mantıksal bir kurgu ile seyirciye aktarmayı başarmıştır. Bu mantıksal kurgunun en başında Cooper'ın kızının ve ailesinin geleceğini kurtarmak uğruna ile neyle karşılaşacağını bilmediği bir yolculuğa çıkması örnek verilebilir. Diğer bir örnek ise yolculuk esnasında yaşamın olası olduğu iki gezegenden hangisine gitmeleri gerektiği konusunda fikir ayrılığı yaşamalarıdır. Bir gezegen kimse için anlam ifade etmezken diğeri Brand için duygusal bir önem taşır, çünkü o gezegenden yaşam sinyali yollayan astronot Brand'in âşık olduğu adamdır. Brand' Cooper'a şöyle der:

“Aşk bizim icat ettiğimiz bir şey değil, çok güçlü bir şey. Ölü insanları bile hala sevebiliyor olmamız, aşkın bizim algılayamadığımız boyutunun kanıtıdır belki. Aşk bilinçli olarak zamanın veya her şeyin ötesine taşıyabildiğimiz tek şeydir.” Cooper ve Brand’in arasında geçen bu diyalog sonucunda Brand’in sevdiği erkeğin bulunduğu gezegene gitmeye karar verilmez, başka bir gezegene inilir. Fakat filmin son sahnesinde Brand’in hissettiğinin doğru olduğu seyirciye şu şekilde aktarılır; Murph yaşlanmış, Satürn yörüngesinde bir üs inşa edilmiş ve insanlık kurtulmuştur. Fakat Brand hala başka bir gezegende yaşam arayışı yolculuğuna devam etmektedir. Sevdiği erkeğin gezegenine gider ve gerçekten de bu gezegen gelecekte yeni bir dünya olabilme özelliğine sahiptir. Bulduğu gezegen sevginin hayatta kalabilmenin tek ve gerçek anahtarı olduğunun kanıtıdır. Filmde sevginin yaşam anahtarı olduğuna bir başka kanıt ise Cooper’ın kitaplığın içindeyken robot Tars ile iletişim kurduğunda aralarında şöyle bir diyalog geçer: *“Tüm bunlar küçük bir kızın odası, oradaki her an. Sonsuz bir karmaşıklık. Onlar sonsuz zamana ve uzaya sahip ama zamanda belli bir noktayı bulamıyor, iletişim kuramıyorlar. Ama ben bunu Murph’e anlatmanın bir yolunu sevgiyle bulacağım. Tıpkı Brand’in dediği gibi, Murph ile olan bağım, niteliksel bir şey, anahtar bu.”* Bu diyalog ve sahne ile boyutların ötesine geçerek dünyanın kurtarılmasını sağlayan şeyin sevginin gücü olduğu vurgulanmıştır. Filmde sevginin gücü dışında bir başka insani içgüdü olan hayatta kalma arzusu da filmde sık sık yansıtılmıştır. Bunun en güçlü örneği Mann’in ulaştığı gezegenden dünyaya yaşam sinyali göndermesi olarak verilebilir. Aslında Mann’in gezegeninde yaşama uygun hiçbir belirti yokken kendisi olumlu sinyaller göndermiştir ve bunu dünyadan birilerinin yanına gelerek dünyaya geri dönebilme umudu ile yapmıştır. Filmde yönetmenin mesajı insanlığın en güçlü içgüdüleri hayatta kalmak olduğuna yöneliktir, hayatta kalmak uğruna insanlar Mann gibi yalan söyleyebilir, Cooper gibi bilinmez bir yolculuğa çıkmaya cesaret edebilirler. Tüm bunların da ötesinde Nolan’ın filmde vurguladığı bir diğer önemli şey ise zamandır. Filmin en başından beri tüm karakterler, özellikle de Cooper zamana karşı yarış içerisindedir. Filmde dünya yok olmaya her an daha fazla yaklaşmaktadır, Cooper ve ekibi dünyadakinden farklı akan bir zamanda oldukları için hızlı hareket etmek zorundadırlar çünkü dünyada onlarca yıl geçerken onlar sadece dakikalarla hareket ediyordurlar. Murph odasındaki hayalet gizemini çözerken de zamana karşı yarışır çünkü eve kardeşinin eşi ve çocuğunu gizlice evden uzaklaştırmak için gelmiştir ve kardeşi eve geri dönmek üzeredir. Bu tür

örnekler filmde zamanın ne derece önemli olduğunu vurgular niteliktedir. Aynı zamanda Cooper'ın Murph'ün kitaplığının içindeyken zamanın fiziki boyuta dönüşmesi ve görülebilir bir hale gelmesi ile de filmde zamanın önemi bir kez daha öne çıkmaktadır. Cooper kütüphanenin içindeyken zamanı fiziksel olarak iki boyutlu bir halde yani tv ekranındaki görüntü gibi görebilmekte, zamanın içerisinde hareket edebilmekteydi. Fakat zamanın içinde hareket ediyor olması Cooper'ı bir zaman yolcusu haline dönüştürmemiştir. Filmde zaman hep şimdiki zaman olarak kendisini göstermiş, her karakter filmin her anında şimdiki zamanı yaşamıştır. Cooper kitaplığın içindeyken olayları değiştirmeye, uzay yolculuğuna hiç çıkmamış olmasını sağlamaya çalışmış fakat robot Tars ona geçmişi değiştiremeyeceğini söylemiştir.

Interstellar, anlatı yapısı bakımından incelendiğinde genel olarak klasik anlatı yapısı kalıpları içinde değerlendirilebilir. Filmde izleyici karakterlerle kolayca özdeşleşme kurabilmektedir. Zaman kronolojik bir çizgide ilerlemekle birlikte filmdeki karakterler için zaman aynı hızda akmamaktadır. Fakat bu durum film için zamansal anlamda bir sıçrama şeklinde kendini göstermez. Filmde geçen her olay şimdiki zamanda geçmekte ve her karakter şimdiki zamanı yaşamaktadır.

Kasım 2014 tarihinde gösterime giren Interstellar (2014) genel olarak karmaşık ve birbirine geçmiş uzay-zaman ilişkisini ve kütle çekiminin ışığı ve zamanı nasıl büktüğü ile ilgili bir filmidir. Aynı zamanda insan doğası, bağlılık, sadakat, aile ilişkilerine dair referanslar da barındırmaktadır. Filmin bilim danışmanı ve aynı zamanda yapımcılarından biri olan fizikçi Kip Thorne, Interstellar'ın (2014) bilimsel arka planını anlatan “Yıldızlararası Bilimi” adında bir kitap yazmış ve kitapta filmdeki neredeyse her sahne bilimsel nitelik taşıyacak şekilde açıklanmıştır. Baştan sona Kip Thorne danışmanlığında kurgulanan film tam anlamı ile bilimsel kuramlara dayanmaktadır. Kip Thorne “Yıldızlararası Bilimi” kitabında bilimsel kuramları üçe ayırmaktadır. İlki, kuantum fiziği gibi kanıtlanmış bilimsel gerçekler, ikincisi henüz kanıtlanmasa bile kanıtlanacağına kesin gözüyle bakılanlar, üçüncü tür bilimsel kuramlarsa sicim kuramı gibi diğer bilimsel kuramlarla çelişmeyen ancak henüz kanıtlanmamış kuramlardır. Filmin büyük bir bölümü ise bu üçüncü tür olarak nitelendirilen bilimsel kuramlardan beslenmektedir (Cankoçak,2013,parag. 4).

Film temel olarak, görelilik, kuantum fiziği, kara delikler ve bu kara deliklerin etkilerinin neler olabileceğine dayanmaktadır.

Interstellar (2014) paralel evrenler temasını sinemasal anlatı bakımından nasıl işlediği analiz edildiğinde, filmin birden fazla yaşamın mümkünatı, aynı anda tek bir karakterin birden fazla yaşamının olabileceğine dair mesaj vermesinden çok kuantum mekanikleri kapsamında bilimsel bir olgu olarak ele alınan ve bilimsel alanda oldukça popüler olan solucan delikleri aracılığı ile uzay zamanda uzun mesafeleri kısa yoldan katetme yolu ile zamandan tasarruf ederek bir bakıma geleceğe yönelik zaman yolculuğu yapmak ve yine kuantum mekaniklerinin uzay-zamanın ayrılmaz yapısından beslenerek uzay-zamansal kırılma ile geçmişte bulunabilme ve geçmişe mesaj gönderebilme fikri üzerinden ilerlemekte olduğu saptanmaktadır.

Tanınmış bir fizikçi olan Kip Thorne filmin bilim danışmanı ve aynı zamanda yapımcılarından birisidir ve filmle aynı tarihte piyasaya çıkan The Science Of Interstellar (Yıldızlararası'nın Bilimi) kitabında filmde bulunan neredeyse her bir sahnenin bilimsel altyapısını açıklamıştır. Filmde bir karadeliğin yaratacağı etkiler filmde detaylı bir şekilde verilmiştir. Devasa kütlelere sahip olan karadelikler, etraflarındaki uzay-zaman düzlemini bükler. Karadeliklerin çekim kuvvetlerinin büyüklüğü dolayısıyla ışık dahi karadelikten kaçamaz. Filmdeki bilimsel verilerden birisi karadeliklerin etrafında gözlenen zaman süzülmesi teorisidir. Teoriye göre yüksek kütleli cisimler için zaman, küçük kütleli olanlara göre büyük oranda daha yavaş akmaktadır. Film bilimsel bir paradoks olan İkizler Paradoksundan da beslenmektedir. İkizler paradoksu 1911 yılında Fransız fizikçi Paul Langevin tarafından yaratılmıştır (Wikipedia, 2020). Özel görelilik kuramı, zamanın mutlak olmadığını, farklı gözlemciler için farklı hızlarda ilerlediğini söylemektedir. İkizler paradoksu özel görelilik içerisinde zamanın bu durumu ile alakalı bir düşünce deneyidir. En basit şekilde paradoks şöyle açıklanabilir; Sinan ve Sibel adında ikiz kardeşlerden Sinan ışık hızına yakın bir şekilde uzay yolculuğuna çıkarken Sibel dünyada kalır, Sinan dünyaya geri döndüğünde Sibel ile aralarında yaş farkı meydana gelir. Işık hızına yakın seyahat etmesi sebebi ile zaman Sinan için Sibel'den daha yavaş akmıştır. Sibel on yıllarca yaşlanmışken Sinan için durum birkaç yıldan ibarettir (Ardıç, 2011, s. 63). Paradoks ışık hızına yakın hızda seyahat eden bir uzay yolcusunun zamanda geleceğe doğru seyahat etmesini konu

edinmektedir. Işık hızına yakın hızda yol alan uzay yolcusu için zaman yavaşlamakta ve yolcu, dünyada bıraktığı ikiz kardeşinden daha yavaş yaşlanmaktadır. Bu durumu kendine konu edinen bir film olarak Interstellar (2014) İkizler Paradoksu için güçlü örnek konumundadır. Cooper ve ekipteki diğer astronotlar Gargantua adlı karadeliğe yakın bir konumda bulunan Miller'ın gezegenine iniş yapmışlardır. Gargantua'nın bu gezegene çok yüksek miktarda kütleçekim uygulaması nedeniyle, Gezegen ile dünya arasındaki fark dakikada yedi yıllık zaman farkını yarattığı için bu gezegene iniş yapan ekip ve Cooper dünyaya göre zamanı daha yavaş deneyimlemiş ve dünyada bıraktıkları akrabaları yaşlanırken kendileri daha yavaş yaşlanmış ve Cooper dünyaya geri döndüğünde kızının yaşını kendisinden kat kat büyük halde bulmuştur.



Görsel 35: Gargantua karadeliği ve Miller'ın gezegeni.

(<https://www.imdb.com/title/tt0816692/mediaviewer/rm4154473472>)



Görsel 36: Cooper Murp'ün kitaplığının içinde.

(<https://www.imdb.com/title/tt0816692/mediaviewer/rm1989679360>)

4.7.3. Interstellar (2014) Anlatı Konumu

IMDb İnternet Film Veri Tabanında, bilim kurgu ve macera türleri içerisinde yer alan Interstellar gerçeklik ve zaman kavramlarını tartışmaya açan bir filmidir. Filminin anlatı konumu incelendiğinde filmin genel hatları ile klasik anlatı formu içerisinde olduğu ve ikonografik olarak yerleşik Hollywood anlatı sineması kabullerini tekrarladığı saptanmaktadır. Bu saptamaya öncelikle filmsel zamanın kronolojik ve düzenli diziminden varılmaktadır. Saptamayı destekleyen diğer etkenler ise klasik anlatı sinemasının ayırt edici özellikleri olarak filmde yaratılan çatışmaların film sonunda açıklığa kavuşması ve karakterlerin ideal kişilik özelliklere sahip olmasıdır.

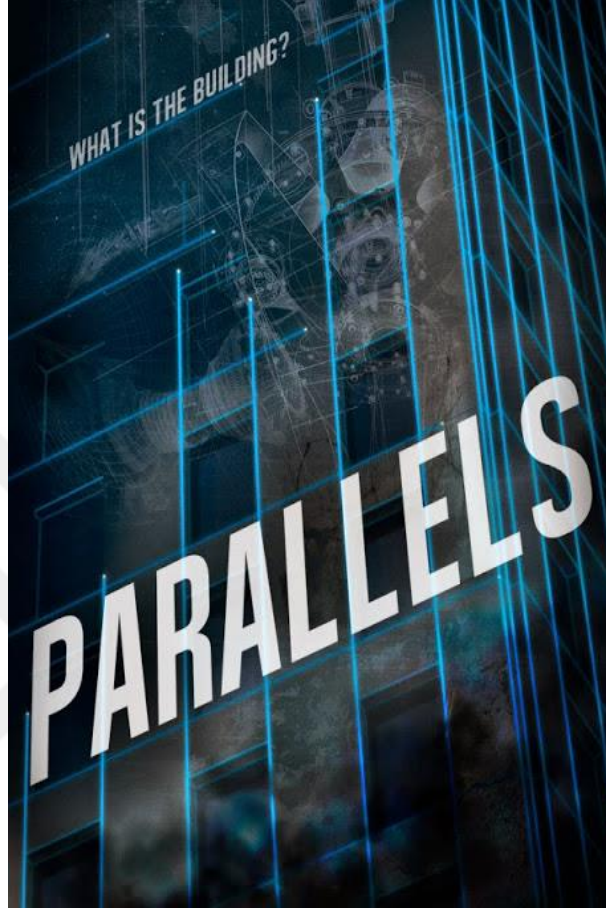
Filmin anlatı konumunun tam olarak belirlenebilmesi bakımından filmi Peter Wollen'in belirlediği özellikler kapsamında incelemek gerekmektedir. Interstellar filminin geçişli ya da geçişsiz olduğunu söyleyebilmek için filmin olay örgüsüne ve olayların neden sonuç ilişkilerini analiz etmek yeterli olacaktır. Film içerisinde gelişen birbirinden ayrı olayların nedensellik bakımından olay örgüsü içerisinde birbirini takip etmesi sebebi ile Interstellar (2014) filminin geçişli olduğu saptanmaktadır. Film içerisindeki olaylar, klasik anlatı formuna uygun olarak nedenlerin sonuçları ile mantıklı bir bütün oluşturmakta ve film bittiğinde seyirci kafasında soru işareti bırakmayacak şekilde dizilmektedir. Filmin bu yönü ile klasik anlatı kalıpları içerisinde bulunması sebebi ile de Interstellar geçişli bir yapı sergilemektedir. Özdeşleşmeyi sağlayan temel unsurlardan biri klasik anlatının sunduğu ideal birey temsili iken bir diğeri hikâye bütünlüğü ve filmde yaratılan tüm çatışmaların film finalinde çözüme ulaşmış olması bakımından özdeşleşmeyi sağlayan tüm unsurlar göz önüne alınarak Interstellar (2014) incelendiğinde, film karakterlerinin bilim, cesaret, toplum yararına çalışma ve aile bütünlüğü açısından klasik anlatı sinemasının sunduğu ideal birey temsili olmaları, filmdeki zaman mekân ve hikâye bütünlüğünün karakterler açısından parçalanmamış olan yapısından ve filmin finalinde tüm çatışmanın çözüme kavuşmuş olmasından kaynaklı, özdeşleşmeyi sağlayan bir yapıda olduğu açıkça söylenebilmektedir. Interstellar filmi şeffaflık açısından değerlendirildiğinde filmde, filme ait teknik unsurların ve teknik ekibin görünmemesi ve seyirciye izlediği şeyin bir sinema filmi olduğunu hatırlatıp filmin doğal yapısını bozacak herhangi bir özelliğinin bulunmamasından, teknik unsurların gizliliğinden kaynaklı izleyicinin gizli

gözlemci konumunda kalmasını sağlaması bakımından Interstellar (2014) örneği şeffaf nitelik sergilemektedir. Interstellar anlatısı bakımından analiz edildiğinde, filmde ekrana gelen her bir olayın birbirini takip etmesi, karakterlerin film boyunca içinde olduğu bütünlük, hikâyenin tekilliği ve yine hikâyenin sonucunun tekilliği bakımından filmde klasik anlatı yapısının sıklıkla tercih ettiği tekli diegesisin hâkim olduğu açıkça saptanmaktadır. Interstellar (2014) yapımının açıklık veya kapalılık bakımından değerlendirilebilmesi için filmin finalinin analiz edilmesi gerekmektedir. Filmin finalinde Cooper dünyaya geri dönmeyi başarmıştır. Murph ise oldukça yaşlanmış, kafasında babası ile ilgili soru işaretlerini çözüme ulaştırabilmiştir. Cooper kızı Murph ile kavuştuktan sonra insanlık için yaşanabilir bir gezegen arayışı için yeni bir yolculuğa çıkmıştır. Tüm bunlar değerlendirildiğinde final açısından seyircinin yorumuna kapalı bir yapı sergileyen İntersettlar (2014) kapalı nitelik göstermektedir. Interstellar'ın haz verici olmasını söyleyebilmek için, filmin klasik anlatı kalıplarına uygun olması gerekmektedir. Klasik anlatı yapısına sahip olan filmlerin haz almayı güçlendirmek için kullandığı iki temel özellik özdeşleşme ve duygusal boşalım yaşatmasıdır. Film klasik anlatı kalıpları içerisinde incelendiği zaman kalıbın genel özelliklerini yansıttığı, özdeşleşmeyi ve duygusal boşalımı yaşattığı ve dolayısıyla da haz verir nitelikte olduğu ortaya çıkmaktadır. Klasik anlatı sineması kalıplarında üretilmiş bir Hollywood filmi olarak Interstellar (2014), ideal birey sunumu ile özdeşleşmeyi sağlaması, film boyunca zaman mekân ve hikâye bütünlüğünün olması bakımından klasik anlatının yaptığı biçimde seyirciyi filmin kurgusal dünyasının içine çeken bir yapıdır. Tüm bu nedenlerden dolayı filmin kurgusal nitelik göstermekte olduğu saptanmaktadır.

4.8. PARALLELS (2015): DÜNYA 1 NERESİ?

Ronan ailesi ile arası iyi olmayan bir çocuktur. Bir gün kız kardeşinden babasının ortadan kaybolduğu ile ilgili bir haber alınca eve geri döner. İki birlikte garajda bir binaya işaret eden bir harita bulurlar. Ronan'ın kız kardeşinden hoşlanan karşı komşularının oğlu ile birlikte üçü bu adresi bulmaya giderler. Binaya girerler, ne olduğunu keşfetmeye çalışırken binada bir sarsıntı meydana gelir. Binadan dışarı çıktıklarında ise kendilerini kendi dünyalarından çok farklı bir yerde bulurlar. Bir süre sonra bu binanın farklı paralel dünyalara geçişin bir kapısı olduğunun farkına varırlar. Fakat tekrar başka bir paralel evrene gitmeleri için gittikleri her

evrende belli bir süre kalmak zorundadırlar çünkü bina her 36 saatte bir geçiş için çalışır. Film bu üçlünün içinde buldukları her paralel dünyada başlarından geçen olayları konu edinir.



Görsel 37: Parallels (2015) - Film Afişi.

“Bu bina da ne?”

<https://www.imdb.com/title/tt3479316/mediaviewer/rm2072834304>

4.8.1. Parallels (2015) Detaylı Özet

Film yüzü görünmeyen ve acele bir şekilde eşyalarını toparlayan bir karakter ile açılır. Aşağıda bir grup çete üyesi ise yukarıda hazırlanan kişiyi beklemektedir. Ardından Ronan boks maçındayken görülür ve rakibine kötü bir şekilde yenilir. Sahne doktor muayenesinde açılır. Doktor durumunun iyi olduğunu söyleyerek ayrılır. O esnada Ronan'ın babasından telefonuna bir sesli mesaj gelir. Mesajda babası derhal eve gelmesini ve Pazar günü 18:19'da binada olması gerektiğini söyler. Ronan'da babasına eve geleceğine dair bir sesli mesaj bırakır. Eve gelir, kardeşi ile babaları hakkında konuşurlar, kardeşi bir iki ay önce evden taşındığını

söyler. Konuşurlarken babalarının ikisine de aynı sesli mesajı bıraktığını anlayınca durumun tuhaflığından şüphelenip babalarının arabasını kontrol etmek için garaja giderler. O sırada karşı komşuları Harry yanlarına gelir. Beatrix son zamanlarda babasını görüp görmediğini sorunca geçenlerde evinde birkaç kişiyi gördüğünden bahseder. Birlikte arabanın bagajını açarlar ve bagajda bir çanta bulurlar. Bu çanta filmin başındaki karakterin acele ile hazırladığı çantadır. Çantanın içinden tuhaf bir küre çıkar ve dokunduklarında ışığı yanarak titreşim haline geçer. Durumdan endişelenen üçlü polise gider, fakat polis memuru babalarını bulmak amacıyla harekete geçmek için yeterli bir tehlike kanıtı olmadığını söyler. Ronan babalarının kendisine bir bina adresi verdiğini söyler, polis memuru ise o binada hiç bir şey olmadığını ve yıllardır boş olduğunu söyler. Ekip polis merkezinden ayrılarak binaya gider. Ronan'ın ayağına Dragon Burger isimli bir fast food restoranının ambalajı takılır ve Ronan bu duruma şaşırır, çünkü yaşadıkları yerde bu isimde bir fast food zinciri yoktur. Ardından üçlünün gözüne bina duvarlarına yazılmış olan tuhaf yazılar takılır, yazılar şöyledir: *“Dünya 33 dışında salgın yayıldı. Dünya 468 güvende yerel halk düşman değil silah yok. Tüm bebeklerin ikiz olarak doğduğu bir dünya bulduk. 53-171-726 dünyaları yok oldu. Dünya 1 nedir? “*Tam bu esnada binada ışıklar yanıp söner ve sarsıntı başlar. Dışarı çıktıklarında ise geldikleri dünyadan bambaşka bir manzarayla karşılaşır. Binalar yıkık ve çevre kirli bir durumdadır. Dışarıda silahlı bir grup görüp binaya geri girerler. Harry bu binanın bir geçiş olduğunu ve şuanda dünyanın farklı bir versiyonunda bulunuyor olduklarını anladığını söyler. O sırada binada yanlarına Polly gelir, binada seyahat ettiğini söyler. Bina hakkında onları bilgilendirir. Binanın 36 saatte bir işlediğini ve geriye 32 saatleri olduğundan bahseder. Zaman geçirmek için uyurlarken silahlı bir grup ekibi yakalayıp götürürlerken Harry sokakta annesini görür. Binaya getirildiklerinde şef tarafından sorguya çekilirler, binadan geldikleri için tehlikeli görünüp gözaltına alınırlar. Tinker Beatrix ve Ronan'ı sorgularken, onları binadan gelen bir adamın nükleer bomba ile şehirlerini bombaladığından ve bu saldırıda karısını ve kızını kaybettiğinden bahseder. Bombayı getirdiği andaki videoyu Beatrix'e izletir ve Beatrix bu kişinin babası olduğunu söyler. Aralarında yaşanan arbede sonucu Ronan ve Beatrix Tinker'i etkisiz hale getirip Polly ve Harry'i kurtararak binaya doğru kaçarlar. Onları Tinker takip eder, yanında çok güçlü bir nükleer bomba vardır. Planı bomba ile birlikte binaya gidip binayı patlatmak ve binadan gelenlerin şehri daha fazla karıştırmasını önlemektir. Ronan'lar ile birlikte

binaya girer, fakat girdikleri saat binanın sıçrama saatidir. Ronan ve Beatrix ekibi ile birlikte başka bir dünyada bulur kendini. Harry ve Beatrix birlikte yürürlerken Harry kendi dünyalarında olmayan bir cep telefonu görür, onu satın alıp kendi dünyalarına döndüğünde Apple'a satmayı planlar. Ödeme yapmak için kredi kartını uzatır fakat kasiyer kart ile ne yapması gerektiğini bilmez. Ödemenin sadece el izi ile yapıldığını ve ancak bu şekilde tutarın hesabından çekilebileceğini söyler. Harry cihaza elini okutur ve bu dünyada yaşayan kendisine ulaşır. Tinker da bu satın alma yöntemini çözer ve aynı elektronik mağazadan mağazadaki tüm ürünleri satın alır. Tinker'ın bu dünyadaki kendisi oldukça zengin bir iş adamıdır. Beatrix ve Harry, bu dünyadaki Harry'nin evine giderek dizüstü bilgisayarını aracılığı ile Beatrix'in babasına ulaşmaya çalışırlar. Beatrix babasının üç ay önce öldürüldüğü bilgisine ulaşır. Bu esnada Polly ve Ronan bu dünyadaki babasının evindedirler, bu ev kendi dünyalarındakiyle aynıdır. Bu durumdan şüphelenerek babasının garajında duran arabada yine bir çanta bulmak ümidiyle bagajı açar, bagajın içinde bir çanta vardır fakat bu sefer çantadan bir nesne yerine "*Ronan kaç!*" notu çıkar. Aynı andan kapıya eli silahlı adamlar gelir, Ronan ve Polly evden kaçar. Bu kişiler Ronan'ın dünyasında da babasının peşinde olan kişilerle aynıdırlar. Polly onları tanıdığını ve onlara bulaşmaktan korkacak kadar çok dünyada onlarla rastlaştığını söyler ve eğer babasının peşindeyse babasının başının tahmin edebileceklerinden de büyük dertte olduğundan bahseder. Ronan ve Polly binaya geri döner, aynı şekilde Beatrix ve Harry de binaya dönmüşlerdir. Fakat içeride Tinker da vardır, elektronik mağazasından satın aldığı ürünlerle binanın sistemini ele geçiren bir aygıt üretmiştir ve çalıştırmaya başlamıştır. Bina ile iletişime geçmeyi başarır ve bina içerisindeki asansör bir anda çalışmaya başlar ve içinden babaları Carver iner. Carver Tinker'a bu binanın ne olduğu hakkındaki cevabı yukarıda bulabileceğini söyler, Tinker asansörle yukarı çıkar. Babaları Beatrix ve Ronan'a annelerini bulmaları gerektiğini, öz dünyaya gitmenin yolunu bir tek annelerinin bildiğini söyler ve binadan ayrılır. Binada tam o anda sıçrama yaşanır, dışarıda güneşli bir dünya belirir. Ekip topluca dışarı çıkarken Polly geri döner. Bina içerisinde iki Polly daha vardır. Farklı bir Polly grubu katılarak dışarıya çıkar. Ekran kararır.

4.8.2. Parallels (2015) Paralel Evren Olgusunun Sunumu

Bir pilot dizi bölümü olarak çekilmeye başlanıp film olarak sonlanan Parallels (2015) konuyu ele alış itibari ile karakteristik olarak paralel evren temasını işleyen

bir filmidir. Film esrarengiz bir şekilde ortadan kaybolan Beatrix ve Ronan'ın babalarını ararken geçirdikleri macerayı konu edinir. Filmde tüm aksiyon Beatrix ve Ronan'ın babalarının bıraktığı not üzerine adreste yazılı olan binaya gitmeleri ile başlar. Binaya girdiklerinde binada sıçrama yaşarlar ve başka bir dünyaya geçerler. Bu sırada binada tanıştıkları Polly isimli karakter binada başlarından geçenleri ve daha sonrasında yaşayacaklarını açıklayan tek kişidir. Polly filmde sadece Beatrix'i Ronan'ı değil izleyiciyi de aydınlatan bir adeta bir ulak rolündedir. Filmde Beatrix, Ronan, Polly ve Harry'nin gittikleri ilk dünyada Harry'nin annesini görmeleri filmde gidebilecekleri tüm dünyalardaki karakterlerin aynı olduğuna dair verilen ilk işarettir. Yani bir dünyada Harry var ise geçeceği başka bir dünyada yine var olacaktır. Bu duruma en iyi örnek olarak ekibin gittiği ikinci dünyada Harry'nin zengin bir avukat yaşamını sürdürüyor olması gösterilebilir. Karakterlerin dünyalardaki fiziksel olarak varlıkları anne babaları ve hatta âşık oldukları kadınlar değişmez, sadece dünyalarının siyasi ve sosyal düzeni, yaşam standartları ve maddi durumları değişiklik gösterir. Nitekim Harry kendi dünyasında Beatrix'e âşık hatta dizüstü bilgisayarının şifresi bile Beatrix'tir. Gittikleri ikinci dünyada Harry yine Beatrix'e âşık hatta onunla aynı evde yaşamaktadır ve yine bilgisayarının şifresi Beatrix'tir. Filmde Harry karakteri tıpkı Coherence (2013) örneğinde olduğu gibi kendisinden bir tane var oluyor oluşuna, daha doğrusu kendi hayallerini gerçekleştirmiş olan bir Harry'nin varlığından oldukça rahatsız olmuştur. Çünkü bu dünyadaki Harry kendi dünyasında ünlü bir avukattır, dünyayı gezmiştir, iyi bir evi ve iyi bir maaşı vardır ve üstelik Beatrix ile birlikte yaşamaktadır. Tüm bunlar Harry'nin hayalidir ve başka dünyadaki kendisini oldukça kıskanır. Maillerine bakarken Harry'nin bir davada usulsüzlük yaptığını fark eder ve bu bilgiyi kamuoyuna yayıp Harry'i zor duruma sokarak o dünyadan ayırılır.



Görsel 38: Harry ve Betatrix paralel evrendeki Harry'nin evinde.

(<https://www.imdb.com/title/tt3479316/mediaviewer/rm98514944>)

Bir başka örnek ise Polis memuru Stone karakteridir. Betatrix ve Ronan kaybolan babaları ile ilgili kayıp başvurusunda bulunmak için polis merkezine giderler. Polis memuru Stone ile konuştuktan sonra onlarla birlikte gelmiş olan Harry ona *“Teşekkür ederiz Captain Stone.”* der ve birlikte oradan ayrılırlar. Ardından bina aracılığı ile gittikleri ilk dünyada silahlı adamlar tarafından kaçırılıp yine Stone'un yanına getirilirler. Beatrix, Ronan ve Harry Stone'u geldikleri dünyadan tanımaktadırlar, fakat bu dünyadaki polis Stone daha önce bu üçlü ile karşılaşmamıştır. Stone onları binadan uzak durmaları şartıyla serbest bırakacakken Harry *“Teşekkür ederiz Captain Stone”* der. Bunun üzerine Stone polis olduğunu nasıl bildiğini sorar. Harry *“Yetkili birine benziyorsunuz.”* diye cevap verince Stone *“Adımın Stone olduğunu nasıl biliyorsun o halde?”* diye sorunca Harry ise *“Güçlü özelliklerinizden.”* diye cevap verir. Stone bu cevabı inandırıcı bulmaz ve hepsini gözaltına alır. Gözaltına alındıklarında, onları sorgulayan Tinker binadan gelen birisinin şehre atam bombası getirdiğinden ve bu saldırıda karısı ve kızının öldüğünden bahseder. Kendilerinden binanın kimler tarafından yapıldığını ve bombayı getiren kişinin kim olduğunu anlatmalarını ister fakat Beatrix ve Ronan'da bu konuda bir şey bilmemektedirler. Aralarında geçen şiddetli bir tartışmanın ardından Ronan ve Beatrix kurtulmayı başarırlar, Polly ve Harry ile birlikte tekrar binaya giderler fakat Tinker'da peşlerinden gelir. Onlarla birlikte başka bir dünyaya ışınlanması bina için aradığı soruların bir nevi cevabıdır. Bu dünyada teknolojinin çok gelişkin olması Tinker'ın işini oldukça kolaylaştırır çünkü Tinker elektronik araçlar konusunda oldukça başarılıdır. Geldikleri bu dünyada da diğer dünyada olduğu gibi karakterlerin diğer versiyonları yaşamaktadır. Tıpkı Harry'nin bu dünyada zengin bir avukat olduğu gibi Tinker'da bu dünyada zengin bir iş adamıdır.

Tinker bu dünyadaki kendisinin hesabını kullanarak bir elektronik mağazasındaki her şeyi satın alır. Bu esnada takım elbiseler içindeki bu dünyaya ait Tinker ekrana gelir, telefonla konuşmaktadır. Şöyle der “*Dalga mı geçiyorsun?60.000 Dolar değerindeki elektronikler mi? Neden o bütün çöpleri alayım ki?*” Satın aldığı tüm malzemeler ile bina sistemine girebilecek güçte bir cihaz geliştirir ve binayla iletişime geçer. Binadan çıkan kişi Beatrix ve Ronan’ın babası ve aynı zamanda da Tinker’ın ailesinin katilidir. Tinker aradığı tüm cevapların binanın üst katında kendisini beklediğini söyleyerek onu asansöre yönlendirir. Bir süre sonra asansörden inen Tinker “*Yalan söylüyor ona inanmayın!*” der fakat Carver onu vurarak öldürür ve yanlarından ayırır. O sırada bir sığrama daha yaşanır. Bu sefer geldikleri dünya oldukça aydınlıktır pencereden binaya ışık dolar. Beatrix, Ronan ve Harry ışığa doğru yürüyüp binadan çıkarlar fakat Polly geriye döner. Arkasında iki Polly daha vardır. Üçüncü Polly ekip ile dışarı çıkar çünkü diğer iki Polly filmde izlediğimiz ekibe yardım etmiştir. Gittikleri ilk dünyada yanlarında olan Polly birinci Polly, ileri teknoloji çağındaki dünyada yanlarında olan ise ikinci Polly’dir, sıra üçüncüsüne gelmiştir. Bu noktada filmde bir ucu açıklık vardır, bunun sebebi ise dizi olarak planlanıp film olarak sonlanması olarak değerlendirilebilir. Filmde diğer ucu açık ve belirsiz öğeler de vardır. Bunlardan ilki bahsedilen öz dünyadır, neresidir ve gitmenin bir yolu var mıdır filmde bu soruların cevabına rastlanmamıştır. İkincisi ise Carver’ın Ronan ve Beatrix’e bıraktığı öz dünyadan olduğu düşünülen mavi küredir. Bu küre nedir ne için kullanılır bu sorulara da yanıt verilmemiştir. Üçüncüsü Carver Beatrix ve Ronan’a annelerini bulmaları gerektiğini söylemiştir fakat geldikleri dünyada anneleri aslında bir trafik kazasında ölmüştür. Bir diğer belirsizlik Carver’ın peşindeki silahlı kişilerdir, her dünyada Carver’ın peşindedirler fakat sebebin ne olduğuna filmde bir açıklık getirilmemiştir. Sonuncusu ise filmin son sahnesinde ortaya çıkan aynı anda varlığını sürdüren üç ayrı Polly’dir. Neden devamlı olarak dünyalar arası seyahat ettikleri ve neden Beatrix-Ronan-Harry üçlüsüne tüm dünyalarda eşlik ettikleri sorusudur. Paralel evren temalı filmler genel itibari ile zaten ucu açık bir şekilde bitmektedirler. Bu nedenle filmin sonu, dizi olarak çekilmeye başlanması dikkate alındığında da bile türün özellikleri çerçevesinde değerlendirildiğinde türsel özellikleri yansıtır bir konumdadır.

Parallels (2015) karakteristik olarak paralel evren temasını açıkça işleyen bir filmidir. Filmin olay örgüsü Beatrix ve Ronan'ın babalarını ararken geçirdikleri maceralar üzerine kuruludur. İkili buldukları notta yazılı adresteki binaya giderler. Binanın en temel özelliği belirli periyodlar ile sıçramalar gerçekleştirerek içinde bulunanları paralel dünyalara seyahat ettiriyor oluşudur. Filmin paralel evren olgusunu ele alış biçimi incelendiğinde evrenler arası seyahatin bir bina ile gerçekleşmesi sebebi ile bu seyahat bakımından herhangi bir bilimsel arka plana işaret etmediği saptanmaktadır. Film aksiyon ve bilim kurgu kategorilerinde bulunuyor olması ile birlikte bu özelliği sebebi ile de fantastik nitelik taşıdığı da söylenebilmektedir. Filmin en baskın paralel evren olgusu her bir karakterin sonsuz sayıda ihtimal içerisinde aynı anda yaşayabiliyor olması ve karakterlerin diğer kendi versiyonlarından haberdar olmaması durumudur. Bu özelliği ile de kuantum fiziğinin çoklu evrenler kuramına işaret eder niteliktedir. Filmin aynı zamanda Amerikalı bir filozof olan David Kellogg Lewis'in Modal Realizm olarak adlandırılan paralel evrenlerin aynı anda var olup aynı ölçüde somut gerçekliğe sahip olduğu tezinden de beslenmekte olduğu da saptanmaktadır.



Görsel 39: Kendi gerçekliğinde Beatrix.



Görsel 40: Paralel Evrende Beatrix.

4.8.3. Parallels (2015) Anlatı Konumu

IMDb İnternet Film Veri Tabanında, bilim kurgu ve aksiyon türleri içerisinde yer alan Parallels (2015) filminin anlatı konumu incelendiğinde, klasik anlatı formu ile modern anlatı formu arasında bir konumda bulunduğu, her iki formdan da belirli ayırt edici özellikler taşıdığı saptanmaktadır. Bu saptamaya, filmsel evrenden ulaşılabilmektedir. Filmde birden fazla gerçeklik vardır ve karakterler bir bina aracılığı ile gerçeklikler arası geçiş yapabilmektedirler. Her gerçekliğin kendine ait bir düzeni ve çatışması vardır. Kısacası film tek bir dünyada tek bir mekânda veya karakterlerin tekilliğinden ilerlemez, aksine sayısı belli olmayan sonsuz ihtimalde farklı dünya ve o dünyalarda hayatlarını sürdüren filmdeki karakterlerin versiyonları vardır. Bu nedenle karakter zaman ve mekân çokluğu filmi klasik anlatı sınırlarından uzaklaştırmaktadır.

Filmin anlatı konumunun tam olarak belirlenebilmesi bakımından filmi Peter Wollen'in belirlediği özellikler kapsamında incelemek gerekmektedir. Filmde gelişen olayların neden sonuç ilişkisi ile birbirine bağıntılı oluşunu ifade eden geçişkenliğin Parallels'de (2015) bulunup bulunmadığı filmin olay örgüsünden analiz edilebilmektedir. Film içerisinde bulunan dünyaların birbirinden farklı gelişmişlik seviyelerinin sebebinin filmde açık bırakılması sebebi ile kısmen geçişsiz, karakterlerin film boyunca yalnızca bir hedef için hareket ediyor ve yaşananların bu hedef doğrultusunda gelişiyor olmasından kaynaklı film kısmen geçişli olduğu saptanmaktadır. Klasik anlatı formu içerisinde özdeşleşmeyi sağlayan unsurlar ideal birey temsili ile ideal bireyin belirli bir amaç doğrultusunda kendisi ya da toplum yararına bir mücadele içinde olması özelliği ile filmin karakterleri ele alındığında, filmdeki karakterlerin bir amaç doğrultusunda mücadele veriyor oluşları, aile bütünlüğünün kardeşler arasındaki dayanışma ile gösteriliyor oluşu ile filmin özdeşleşme sağlayıcı nitelikte olduğu saptanmaktadır. Parallels (2015) şeffaflık açısından değerlendirildiğinde filmde, izlenen şeyin bir film olduğunu seyirciye hatırlatacak teknik unsurların görünmemesinden kaynaklı şeffaf olduğu saptanmaktadır. Klasik anlatı filmlerinin en belirgin özelliği olan hikâyenin bütünlüğü ve tekli diegesis kapsamında incelenen Parallels filmi anlatısı açısından filmde karakterlerin birden fazla paralel evrene geçiş yapıyor olması ve mekân bütünlüğünün bozulmuş olmasından kaynaklı çoklu diegesise sahip olduğu saptanmaktadır. Filmin sonunun belirli oluşunu ifaden eden kapalılık açısından

Parallels (2015) analiz edildiğinde, filmin sonunun kapalı özellik göstermediği saptanmıştır. Filmde yaşanan başka bir dünyaya sıçrama aracılığıyla karakterlerin bu dünyaya girmeleri ile son bulan film, karakterlerin bu dünyada neler yaşayacağına dair sonucu izleyici kanaatine bırakmıştır. Bu nedenle filmin açık bir biçim sergilediği ortaya çıkmaktadır. Film haz açısından analiz edildiğinde filmin özdeşleşmeyi sağlaması sebebi ile haz veren bir nitelikte olduğu saptanmaktadır. Film kurgusalılık kapsamında değerlendirildiğinde, özdeşleşme ve haz almayı sağlaması bakımından seyirciyi filmin kurgusal dünyasına çeken bir yapım olduğu saptanmaktadır.



BEŞİNCİ BÖLÜM

5. ORTAK ÜSLUP ÖZELLİKLERİ BAKIMINDAN PARALEL EVREN TEMALI FİMLER

Çalışmanın bu bölümü dördüncü bölümde analiz edilmiş olan paralel evren temasını en güçlü şekilde yansıttığına kanaat getirilen on filmin ortak üslup özellikleri üzerinedir. Bu özelliği yansıtan filmler olarak The Family Man (2000), The One (2001), The Butterfly Effect (2004), Mr. Nobody (2009) isimli dört film ve 2000'lerin ikinci on yılından seçilen Another Earth (2011), Coherence (2013), Interstellar (2014), Parallels (2015) dört parametre kapsamında değerlendirilecektir. Bunlardan ilki filmlerin zamanı ele alış biçiminin analizidir. İkinci parametre filmlerin mekân kullanımını üzerine iken bir diğer parametre filmlerdeki karakterlerin analizinden oluşmaktadır. Dördüncü ve son parametre ise filmlerin paralel evrenler olgusunu nasıl ele alıp sundukları ile ilişkilidir. Tespit edilen ortak özellikler detaylı olarak incelenmiş ve tablolar ile açıklanmıştır.

5.1. Zaman Bakımından

Filmin dramatiği zaman ekseninde yaratıldığı için filmde zamanın gelişimi sinemada başlı başına bir sinematik yapı oluşturma unsurudur. Filmin öyküsünün gelişimi için en dinamik faktörlerden biri zamandır. Filmde zaman, parçaların birbirleri ile ilişkili olarak yönetmenin bir beyaz perde zamanı yaratma durumudur. Sinema sanatında, filmde gelişen aksiyonlar arasındaki geçişler zaman ile işlendiği için, öyküdeki her ufak her değişim bir önceki çekimle ve filmin bir önceki çekim zamanı ile zorunlu bir anlamsal bağıntı içerir. Bu nedenle de böylesine bir bağlantı içinde her çekimin film zamanı içindeki yerini ve gücünü belirler. Her çekim bir önceki ve bir sonraki çekimden ancak zaman aracılığıyla ayırıt edilebilmektedir ve çekimlerin zaman aracılığı ile birleşmeleri sinemotografik anlatımın en güçlü unsurlarından biridir.

Paul Ricoeur (2011, s. 23) anlatılarda zaman konusunu “Zaman ve Anlatı” adlı dört ciltlik eserinde incelemiştir. Ricoeur “Zaman ancak anlatsal olarak eklemlendiği ölçüde insan zamanına dönüşür; buna karşılık olarak da anlatı ancak zamansal deneyimin özelliklerini gösterdiği ölçüde anlamlı hale gelir.” demektedir (Akt., Boz, 2015). Sinema gerçek zaman içerisinde bir öykünün zamanında gelişen

olayları anlatma yönü ile zaman kullanımında diğer sanatlardan ayrılmaktadır. Analiz edilen sekiz filmin zaman yapısı aşağıdaki tablo ile açıklanmıştır.

Tablo 2: Zaman özellikleri bakımından paralel evren temalı filmler.

FİLM ADI	ZAMAN YAPISI
The Family Man (2000)	Çizgisel / tek yönlü – ileri.
The One (2001)	Çizgisel / tek yönlü-ileri.
The Butterfly Effect (2004)	Parçalı / ileriye ve geriye sıçramalı.
Mr. Nobody (2009)	Parçalı / ileriye ve geriye sıçramalı.
Another Earth (2011)	Çizgisel / tek yönlü- ileri.
Coherence (2013)	Çizgisel / tek yönlü-ileri.
Interstellar(2014)	Çizgisel / tek yönlü-ileri. (fakat filmdeki karakterlerin zamanı deneyimleyişi birbirinden farklı)
Parallels (2015)	Çizgisel / tek yönlü-ileri.

Bu değerlendirmeden hareketle filmlerin zaman bakımından analiz edilmesi ile anlattıkları öykülerin zamanın herhangi önemsiz bir noktasında başlayıp yine önemsiz bir noktasında sona erdikleri ve zaman akışlarının genel olarak tek yönlü ilerlediği saptanmıştır. Sinemada genel olarak modern anlatının tercih ettiği bu başlangıcın paralel evren temasını işleyen filmlerdeki yansımalarına örnek vermek gerekirse Coherence (2013) açılış sahnesinde film başkarakter Em'in kendi arabasında alalade bir şekilde erkek arkadaşı Kevin ile konuşurken açılmasıdır. The Family Man (2000) yapımında filmin açılış sahnesi film boyu yaşanacak olan olayların kilit noktası olan Jack ile Kate'in vedalaşma sahnesidir. Bu veda Kate ile Jack'in hayatlarının tamamen ayrı devam edeceği bir noktada iken Jack'in yaşadığı değişiklik ile filmin akışı tamamen başka bir boyutta ilerlemiştir. Klasik anlatı sineması genel olarak olay örgüsü içinde hikâyenin bütünü açısından önemli noktaları sahneleme, seyirciye gösterme eğiliminde iken, modern anlatı sineması

öyküsünü klasik anlatının yapığı biçimde oluşturmadığı için filmin anlatısında önemsiz olaylar da önemliler kadar yer tutmaktadır. Aristoteles'ten bu yana klasik anlatı için üzerinde birleşilen nokta zamanın geçmiş, şimdiki zaman ve gelecek şeklinde üç boyutta olduğu ve bu boyutların birbirinden ayrılamaz bir yapıya sahip olduğu yönündedir. Modern anlatının zaman bakımından klasik anlatıdan ayrıldığı bir diğer nokta ise zamanın bölünmesi ve olayların tekrarlanmasıdır. Çünkü modern anlatı içinde zaman klasik anlatıdaki gibi tek yönde akamaz, geriye dönüşler, ileriye sıçrayışlar ve tekrarlar barındırır. Bunu yaparken de asıl amacı, izleyicinin filmin kurgusunun farkına varmayarak kendisini filme kaptırdığı klasik anlatının tam tersi olarak izleyicinin filmde zamanın devamlılığı beklentisini kırarak filmin içerisinde kaybolmasını engellemektir. Zamanın böylesi bir kırılma yaşadığı filmi izleyen izleyici ise filmin anlattığı öykünün zaman dizimini ve olayları anlamak için filmin anlaşılması güç yapısını takip etmek zorundadır. Sinemada zaman, gerçek yaşamdan ve sanatın diğer dallarından farklıdır. Gerçek yaşamın aksine sinema filmlerinde özellikle de modern anlatıyı benimsemiş filmlerde tek yönlü ve geri alınamaz nitelikte değildir. Sinema bu niteliğin gücünü ise kurgu tekniğinden almaktadır. Tekrarlayan olayların yer aldığı filmlere örnek olarak ise The Butterfly Effect (2004), Mr. Nobody (2009) örnek olarak gösterilebilir. The Butterfly Effect'de (2004) Evan'ın birden fazla sayıda Kayleigh'in babasının bodrumda porno filmi çektiği ve bombayı patlattıkları ana dönüşü örnek teşkil etmektedir. Mr. Nobody'de (2009) ise zaman yine parçalı özellik göstermektedir. Filmin başkarakteri Nemo birden fazla Jean ile evli olduğu hayatında evindeki sezlongda yattığı anda, Anna ile denize girdikleri sahnede ve işten çıkıp eve arabası ile gittiği anda gösterilmektedir. Coherence (2013) yapımında da tekrar sahneler ile katışılmaktadır. Em karakteri mutfakta Beth'in Lee'nin vazosunu beğendiğini ve nereden aldığı sahneyi iki kez yaşar ve Hugh'un birçok kez kapıya not bırakma sahnesi ekrana gelir. Filmlerin zaman bakımından bir diğer ortak özellikleri ise filme zamanı nasıl işledikleri ile ilgili gösterdikleri benzerliktir. İncelenen sekiz filmin altısı, filmde zamanı ileriye doğru olmak üzere tek yönde ve doğrusal olarak herhangi bir ileri geri sıçrama yaşamadan işlemektedir. İleriye ve geriye sıçrama barındırarak zaman algısındaki bütünlüğü kesintiye uğratan film sayısı ikidir. The Family Man (2000) örneğinde filmde zamansal bir sıçrama yaşanmamış, olaylar hep geleceğe doğru tek yönde ilerlemiştir. The One (2001) adlı yapımda olayların yine aynı şekilde, doğrusal olarak geleceğe yönelik ilerlemiş olduğu tespit

edilmiştir. The Butterfly Effect (2004) örneği diğer yapımlardan farklı olarak Evan karakterinin çocukluğuna sıçramalar barındırması sebebi ile parçalanmış bir zaman yapısı sergilemekte ve ileri geri sıçramalar barındırmaktadır. Mr. Nobody (2009) örneği ise bir önceki film gibi zamanda ileri ve geri sıçramalar barındırdığı için diğer örneklerden ayrılmaktadır. Another Earth (2011) isimli yapımda ise olaylar tek yönlü şekilde ilerlemekte ve film zamansal bir sıçrama barındırmamaktadır. Coherence (2013) isimli yapım da aynı tek yönlü zamansal yapı sergilemektedir. Interstellar (2014) isimli yapım genel olarak zamanı tek yönlü sunmasına rağmen Cooper karakterinin kızının geçmişteki kütüphanesinde bulunması sebebi ile zamansal sıçrama barındıran diğer filmlerden ayrı bir nitelik taşımaktadır. Parallels (2015) adlı yapım ise türün diğer örnekleri gibi tek yönlü zaman yapısı sergilemektedir. Analiz edilen on filmin zaman yapısı aşağıdaki tablo ile açıklanmıştır.

5.2. Mekân Bakımından

Sinema sanatında mekân oldukça önemli bir unsurdur. Sinem mekân açısından; kayıt altına alınan gerçekliğin mekânsal biçimlerinin, beyazperdenin dört bir yandan sınırları çizilmiş ve kısıtlı düz mekânına yansıtılma sanatıdır. Beyazperdenin değişmeyen sabit sınırları ve izleyici açısından fiziksel gerçekliğe sahip yüzeyi, sinematografik mekânın yaratıldığı ve izleyici ile bulunduğu son noktadır. Bir anlatı olarak öyküler ya dile gelir ya da canlandırılır niteliktedirler. Aristoteles Poetika'da, hikâye etme ile taklit aracılığı ile eylem içerisinde göstermeyi birbirinden ayırarak ikincisini drama olarak adlandırmıştır (Aristoteles, 2012, s.15). Olayları göstermek için ise eylem için bir mekâna ihtiyaç duyulmaktadır. Sinema sanatında mekân, diğer sanat dallarından farklı olarak ayırt edici özellik taşımaktadır. Tür filmlerinde karakter ve oyunculuk kadar mekân da aynı derecede önemli bir unsurdur. Her türün kendine özgü ve ilk bakışta diğer türlerden ayırt edecek bir görsel düzenlemesi, mekânı ve kostümü mutlaka bulunmaktadır. Tür filmleri, olay örgüsünün anlaşılmasını kolaylaştırmak için uzlaşım haline gelmiş görsel kodlardan yararlanır. Bu kodlar, gereksiz anlatım malzemelerini ortadan kaldırır ve anlatımda büyük ölçüde tasarruf sağlar. Bir türün görsel kodu doğrudan doğruya kullandığı görüntü malzemesiyle ilişkilidir. Bir filmin görsel malzemesini dekor ve kostümler oluşturmaktadır. Abisel görsel malzemeyi filmin ikonografisi olarak tanımlayarak, filmin görünür yüzeyini

düzenleyen her şeyi, olay örgüsünün kendini ortaya koyduğu eylem alanını ve mekânları, kostümleri, aksesuarları, yıldız oyuncularını ve belirli tiplerini kapsamaktadır (Abisel, 1995, s. 61). Analiz edilen sekiz filmin mekân yapısı aşağıdaki tablo ile açıklanmıştır.

Tablo 3: Mekân özellikleri bakımından paralel evren temalı filmler.

FİLM ADI	MEKÂNLAR
The Famiy Man (2000)	Ev, işyeri, alışveriş merkezi gibi günlük mekânlar
The One (2001)	Kuantum sandalyeleri, Hades Evreni gibi bilim kurgusal mekânlar ve günlük mekânlar
The Butterfly Effect (2004)	George'un kömürlüğü, ev, yurt odası, hastane, orman gibi günlük mekânlar
Mr. Nobody (2009)	Ev, tren istasyonu, caddeler, araba, otel odası, iş yeri gibi günlük mekânlar ile uzay aracı, farklı geegenler gibi bilim kurgusal mekânlar
Another Earth (2011)	Rhoda'nın çalıştığı lise, John'un evi, sokaklar gibi günlük mekânlar
Coherence (2013)	Mike ve Lee'nin evindeki yemek masası, banyo, mutfak, araba, evin önü gibi günlük mekânlar
Interstellar (2014)	Günlük mekânlar ve NASA Üssü, uzay aracı, Mann'in gezegeni gibi bilim kurgusal mekânlar
Parallels (2015)	Şehir merkezleri, sokaklar, binalar gibi günlük mekânlar

Paralel evren temasını işleyen filimler bilim kurgu ve fantastik öğeleri barındırmalarında rağmen mekân bakımından belirli bir türün özelliklerini yansıtmadıkları saptanmıştır. Filmlerin geçtikleri mekânlar çoğunlukla caddeler, evler, metro istasyonları, iş yerleri ve okul gibi gündelik yaşamın geçtiği yerlerdir. Özden, bir türün teşhis edilmesinde her bir türe ait görsel malzemenin sunulmasıyla oluşturulan görsel betimlemeyi yardımcı nitelikte sunmuştur (Özden, 2004, s.264). Bu nedenle görsel betimleme bir türü tanımlamak bakımından son derece önem arz etmektedir. Her tür için mekân, senaryo ve oyunculuk kadar önemli bir unsurdur. Interstellar (2014) paralel evren temalı filmler arasında mekân ve işlediği konu bakımından diğer filmlerden ayrılmaktadır. Bilimkurgu unsurlarının mekânsal yansımalarına filmde sıkça rastlanmaktadır. Filmin başkarakteri Cooper bir uzay yolculuğuna çıkar. Bu yolculuk ise filmde uzay araçları, NASA üssü, iniş yapılan gezegenler şeklinde kendini göstermektedir. Filmde Cooper'ın Gargantua isimli karadeliğin çekim kuvvetine girdiği esnasında yaşananlar, karadeliğin kendisinin tasviri, ekibin iniş yaptıkları gezegenin tasvirleri bilim kurgu türünün özellikleri ile kesiştiği saptanmaktadır. Dijital ortamda fizikçi yapımcının yönlendirmesi ile yaratılan betimlemeler izleyici açısından gerçekçi bir izlenim yarattığı için bilim kurgu türünün yarattığı gerçekçi algı ile de filmin bağdaştığı noktalardan birisidir.



Görsel 41: Cooper'ın kullandığı uzay aracının içi.

<https://www.imdb.com/title/tt0816692/mediaviewer/rm1621769216>

The Butterfly Effect (2004), The Family Man (2000), Another Earth (2011), Parallels (2015) örneklerinde ise mekânlar birbirine benzer gündelik özellikler göstermektedir. The Butterfly Effect (2004) kömürlük, okul, ev, hastane gibi gündelik mekânlarda geçmektedir. The Family Man (2000) örneği ise yine benzer

şekilde, ev, işyeri alışveriş merkezi ve caddeler gibi gündelik mekânları kullanmaktadır. Another Earth (2011) ise Dünya 2 tasviri dışında hayatın normal akışının deneyimlendiği gündelik mekânlarda geçer. Coherence (2013) ise neredeyse tek mekânda geçmesi ile mekân bakımından diğer örneklerden ayrılmaktadır. Film yemek masasında, evin önü, mutfak, banyo gibi çoğunlukla iç mekânda geçmektedir.



Görsel 42: Coherence filminde mekân kullanımı.

(<https://www.wannart.com/evrenler-arasinda-gecis-coherence/>)

Fakat Mr. Nobody (2009) 2092 yılında geçen sahneleri için görsellik açısından diğer filmlerden ayrılmakta ve Interstellar (2014) ile bilimkurgusallık ve mekân ilişkisi bakımından benzerlik göstermektedir. Nemo karakteri 2092’de iken mekân tasviri oldukça farklıdır. İnsanların ölümsüz olduğu bir geleceğin sokaklarının oldukça yüksek binalar ile bezenmiş olduğu görülmektedir. Interstellar (2014) ise hem uzay ve karadelik tasvirleri bakımından, hem de insanlığın gelecekte inşa ettiği yeni dünya tasviri bakımından temaya ait diğer filmlerin mekân terciğinden farklı nitelik sergilemektedir.



Görsel 43: Nemo 2092 yılında.

(<https://www.imdb.com/title/tt0485947/mediaviewer/rm1443113728>)

Bir dięer film olan The One (2001) ise mekân bakımından bilimkurgu türüne ait mekân özellięi taşıyan bir dięer filmidir. Filmde paralel evrenler arasında seyahat etmeye yarayan sandalyeler bulunmaktadır. Yulaw'ın seyahat ettięi her bir evren birbirinden farklı tasvirlerle sahiptir. Filmdeki tüm mekânlardan ayrılan mekân Hades Evreni tasviridir. Hades Evreni karanlık, suçluların bulunduğu ıssız ve tamamen kontrol altında bir mekân olarak tasvir edilmiştir.



Görsel 44: Yulaw, Hades Evrenine gönderilmek üzere kuantum tüneli mekanizmasında.



Görsel 45: Hades Evreni.

5.3. Karakter Bakımından

Sinema filmlerinde karakter oldukça önemli bir yere sahiptir. Chatman, karakterleri öyküyü sunuş ögesi olarak nitelendirir ve öyküyü yönlendiren unsurun karakter olmasından kaynaklı karakterin sahip olduęu bakış açısının öykü içerisindeki önemini vurgular (Chatman, 1990, s. 111-112). Temaya ait filmlerde bulunan karakterler dramatik yapıya katkı sağlayacak nitelik taşımaktadırlar. İşlenen konular genel olarak ana karakter üzerinden ele alınmaktadır. Analiz edilen sekiz filmin karakter yapısı aşağıdaki tablo ile açıklanmıştır.

Tablo 4: Karakter özellikleri bakımından paralel evren temalı filmler.

FİLM ADI	KARAKTER ÖZELLİKLERİ
The Family Man (Jack)	Mücadeleci, hırslı, pişman.
The One (Yulaw ve Gabe)	Yulaw: hırslı, savaşçı, kötü kalpli, bencil / Gabe: savaşçı, iyi kalpli, kurtarıcı, sadık, dürüst.
The Butterfly Effect (Evan)	Mücadeleci, kurtarıcı, pişman.
Mr. Nobody (Nemo)	Mücadeleci, hırslı, iyi kalpli, fedakâr, sadık.
Another Earth (Rhoda)	Mücadeleci, yardımsever, pişman, kurtarıcı.
Coherence (Em)	Mücadeleci, zeki, hırslı.
Interstellar (Cooper)	Mücadeleci, kurtarıcı, zeki, sevgi dolu.
Parallels (Beatrix ve Ronan)	Mücadeleci, savaşçı.

Filmlerde karakterler kendi kontrolleri dışında olayların içerisine dâhil olmakta ve istemedikleri veya planlamadıkları olaylar ile karşılaşmaktadır. Bu duruma örnek olarak Parallels (2015) yapımında karakterlerin istemsizce paralel evrenlerde seyahat etmesi, The Family Man (2000) yapımında karakterin kendi isteği dışında başka bir hayatı deneyimlemesi, Mr. Nobody (2009) adlı yapımda Nemo karakterinin kendi kontrolü dışında geleceği görüyor olması örnek verilebilmektedir. Parallels (2015) adlı yapımda iki kardeş babalarını aramak için gittikleri bir bina sebebi ile istekleri dışında bilinmez bir macera içine sürüklenmişlerdir. The Family Man (2000) örneğinde ise Jack karakteri Cash adında gizimli bir karakterin hayatına müdahale etmesi sebebi ile içinde bulunmak istemeyeceği bir hayatı deneyimlemiştir. Mr. Nobody (2009) yapımında ise Nemo karakterinin unutulmuş meleklerinin gözünden kaçması sebebi ile geleceği görme

yeteneğine sahip olması, hayatını istemeyeceği kadar karmaşık hale getirmiştir. Paralel evren temalı filmlerde karakterler, çoğunlukla iyi niteliklere sahiptirler. Aynı temayı işleyen tüm filmlerde karakterler kendilerinin veya sevdiklerinin iyiliği için mücadele etmektedirler. Mr. Nobody (2009) örneğinde Nemo film boyunca kimseye zarar vermemiştir. Tüm evrenlerde evlendiği kadınları mutlu etmek için uğraşmıştır. Elise ile olan evliliğinde Elise'in psikolojik bunalımı ile sabırla mücadele etmiştir, Elise'in düğün günü öldüğü evrende ise ona verdiği sözü tutabilmek için Marsa gitmiş ve küllerini Mars'a savurmuştur. The Butterfly Effect (2004) örneğinin başkarakteri Evan ise bulunduğu tüm evrenlerde sevdiği kız olan Kayleigh'nin daha iyi bir hayat yaşaması uğruna mücadele ederek kendi doğumunu engellemeyi başarmıştır. Evan, Kayleigh'nin mutluluğu için yaşamından vazgeçen bir karakter niteliği çizmektedir. Interstellar (2014) örneğinde ise Cooper kızı Murph ile iyi bir baba kız ilişkisi kurmakta, uzay yolculuğuna ise kızının geleceğini kurtarmak için çıkmaktadır. Another Earth (2011) örneğinde filmde ise Rhoda hayalini kurduğu bir şey olmasına rağmen Dünya 2'ye seyahatin biletini John'a vererek, kaza sonucu dağıttığı hayatını düzeltmek istemesinin vicdan azabını azaltmaya çalışmaktadır. Parallels (2015) örneğindeki kardeşler babalarını bulmak üzere yola çıkan karakterler olarak kötü bir profil oluşturmamaktadırlar. Coherence (2013) örneğinin karakteri Em ise genel mizaç olarak kötü nitelik barındırmamakla birlikte kendi gerçekliğini kurtarmak uğruna bencil davranışlarda bulunup alternatif benliklerine zarar vermiştir. The Family Man (2000) örneğinin kahramanı Jack filmin başında bencil aile bütünlüğüne değer vermeyen, para ve başarı hırsı peşinde bir karakter profili çizerken, Cash'in müdehalesi ile aile kurma fikrine önem veren, maddi zevklerden çok maneviyata değer veren bir karakter haline dönüşmüştür. The One (2001) örneğinin karakterleri Yulaw ve Gabe iyi ve kötü tarafı temsil eden iki ayrı karakterdir. Yulaw kendi hayatı için masum benliklerini katlederken, Gabe evrenin ve eşinin hayatı için mücadele eden fedakar bir profil oluşturmaktadır.

Temaya ait filmlerde karakterlerin pişmanlıkları dikkat çeken bir noktadır. Interstellar (2014) adlı yapımda Cooper karakteri uzay yolculuğuna çıktığı için, The Family Man (2000) yapımında Jack karakteri sevgilisini terkettiği için, The Butterfly Effect (2004) adlı yapımda Evan karakteri sevdiği kıza daha iyi bir hayat sunamadığı için, Another Earth (2011) isimli yapımda Rhoda karakteri bir ailenin hayatını kötü etkilediği için pişmanlık ve üzüntü içerisindedir.

Filmlerde acı çeken ve mücadelesini hiçbir zaman kaybetmeyen karakterler çoğunluktadır. The Butterfly Effect (2004) örneğinde Evan sevdiği kız için hayatı pahasına bir mücadele içerisine girmiş ve bu mücadele esnasında acı çekmiştir. Mr. Nobody (2009) isimli yapımdaki Nemo karakteri mutlu olduğu bir hayat için film boyunca mücadele sarfetmiş ve neredeyse her ihtimalde acı çekmiş ve derin üzüntüler içerisnde mutsuzluklar yaşamıştır. Coherence (2013) örneğinde Em karakteri kendi gerçekliğine dönmek için mücadele vermiş ve işler yoluna girene kadar psikolojik gerginlik yaşamıştır. The One (2001) örneğinde bulunan Yulaw karakteri mücadele bakımından temaya ait belirgin özellik taşıırken acı çekmemiş, filmde acı çeken ve mücadelesine devam eden taraf Gabe olmuştur.

Temaya ait filmlerde bulunan karakterler gerçekçi yönleri ile dikkat çekerler. Filmlerdeki karakterler gündelik yaşamda hayatını sürdürürken işlerin karışması ile mücadeleye başlayan sıradan, insanüstü bir özellik sergilemeyen ve gerçekçi karakterlerdir. Bu saptamaya uymayan iki karakter The One (2001) örneğindeki Yulaw karakteri ve Mr. Nobody (2009) yapımındaki Nemo karakteridir. Yulaw kendi alternatif benliklerini öldürerek insanüstü güçler kazanırken, Nemo karakteri geleceği ve yaşanacak her ihtimali görebilme yeteneğine sahiptir.

5.4. Paralel Evren Olgusunun Sunumu Bakımından

Paralel evren temalı filmler işledikleri paralel evrenleri ele alışları bakımından analiz edildiğinde dördüncü bölümde analiz edilen sekiz filmin her birinin de paralel evren sunuşunun birbirinden farklı olduğu saptanmaktadır. Kimi film paralel evrenleri ve paralel hayatları dünya gezegeninde tasvir ederken kimi film bu evrenleri başka bir gezegende, kimisi ise farklı bir galakside tasvir etmiştir. İşlenen paralel evrenlerin içinde yaşayan karakterler kimi filmlerde birbiri ile karşılaşırken ya da filmin karakteri paralel bir hayattaki benliğinin yaşantısını deneyimlerken, kimi filmlerde birbirlerinin varlığından dahi habersizlerdir. Coherence (2013) , Another Earth (2011) , The One (2001) , Parallels (2015) örneklerinin karakterleri kendi benliklerinin alternatifleri ile yüz yüze gelerek birebir karşılaşma deneyimini yaşarken, The Family Man (2000), Mr. Nobody (2009) ve The Butterfly Effect (2004) örneklerinin karakterleri yaşayabilecekleri alternatif hayatları birebir deneyimleyen tek bir karakterler olurken, Interstellar (2014) örneğinin başkahramanı ise bir uzay yolculuğuna çıkıp solucan deliğinin etkisi ile uzay zamanda bir kırılma içerisine girerek geçmişte kızının odasında bulunarak ve

zamanı yavaş deneyimleyerek paralel boyutta bulunan bir karakter olduğu saptanmaktadır. Analiz edilen sekiz filmde altısında paralel evrenlerin konumu Dünyamız ile aynı konumda tasvir edilirken Another Earth (2011) ve The One (2001) örnekleri diğer yapımlardan bu konuda ayrılmaktadır. Another Earth (2011) paralel bir hayatı Dünya 2 isimli bir gezegende betimlerken The One (2001) birbirinden uzak yüzlerce galaksideki paralel yaşam formları tasvirinde bulunmuştur. Analiz edilen sekiz filmin paralel evrenleri sunuşu aşağıdaki tablo ile açıklanmıştır.

Toblo 5: Paralel Evren Olgusunun Sunumu Bakımından Paralel Evren Temalı Filmler

FİLM ADI	PARALEL EVRENLERİ DENEYİMLEME YÖNTEMİ	PARALEL EVRENLERİN MEKÂNSAL KONUMU
The Family Man (2000)	Cash adında gizemli bir karakter aracılığı ile.	Dünya'da.
The One (2001)	Kuantum Tünelleri adı verilen bir tünel aracılığı ile.	Birbirinden farklı uzak galaksilerde.
The Butterfly Effect (2004)	Psikolojik bir travma yüzünden günlülerini okuma ile varolabilecek ihtimaller arasında seyahat etme yeteneği aracılığı ile.	Dünya'da.
Mr. Nobody (2009)	Unutuluş melekleri efsanesi ile geleceği görme yeteneği aracılığı ile.	Dünya'da.
Another Earth (2011)	Gökyüzünde beliren Dünya 2 adı verilen yeni bir gezegen aracılığı ile.	Dünya ve Dünya 2 adı verilen gezegende.

Coherence (2013)	Kuyruklu yıldızın çekim gücü aracılığı ile Dünya üzerinde birbirinden bağımsız ve habersiz yaşanan gerçekliklerin görünür hale gelmesi ile	Dünya'da.
Interstellar (2014)	Uzay yolculuğunda solucan deliğinin çekimgücü aracılığı ile solucan deliği ile dünyadaki geçmiş zamanda bulunarak	Solucan Deliğinde ve Dünya'da.
Parallels (2015)	Gizemli bir bina aracılı ile	Dünya'da.

The Family Man (2000) adlı yapımda Jack karakteri Cash adında gizemli bir karakter aracılığı ile paralel bir evreni kendi dünyasında deneyimlemiştir. Bu deneyim için herhangi bir seyahat içerisinde bulunmamıştır. The One (2001) isimli yapımda Yulaw karakteri, kuantum tünelleri adı verilen bir tünel aracılığı ile kendi isteği dâhilinde birbirinden uzak galaksilerde paralel benliklerini öldürme girişiminde bulunmaktadır. The Butterfly Effect (2004) isimli yapımda Evan karakteri ise günlüklerini okuyarak konum olarak kendi gezegeninde paralel hayatlarını deneyimlemektedir. Mr. Nobody (2009) yapımında ise Nemo karakteri unutulmuş melekleri efsanesi ile geleceği ve yaşanacak tüm ihtimalleri görme yeteneği aracılığı ile ihtimal kapsamında olan tüm hayatları kendi dünyasında deneyimlemektedir. Another Earth (2011) adlı çalışmada ise Rhoda karakteri gökyüzünde beliren Dünya 2 isimli bir gezegende yaşayan kendi alternatif benliği ile tanışma çabasıdadır. Coherence (2013) adlı yapımda ise Em ve filmdeki diğer tüm karakterler, Dünya'ya yakın bir konumdan geçmekte olan kuyruklu yıldızın çekim gücü aracılığı ile görünür hale gelen alternatif ihtimalleri kendi dünyalarında deneyimlemişlerdir. Interstellar (2014) isimli yapımda ise Cooper karakteri çıktığı uzay yolculuğunda karadeliğin çekim kuvvetine girerek kızının kütüphanesinin içinde başka bir boyutu deneyimlemiştir. Parallels (2015) adlı yapımda ise Beatrix

ve Ronan kendi dünyalarında bulunan gizemli bir bina aracılığı ile paralel dünyalar arasında seyahat etmişlerdir.

Temaya ait filmler paralel evrenlerin tasviri ve seyahati bakımından da birbirlerinden farklı özellik göstermektedirler. *The Family Man* (2000) örneğinde karakterin deneyim yöntemi dünyadır. *The One* (2001) karakterinde paralel hayatlar birbirinden uzak galaksilerde tasvir edilmiştir. *The Butterfly Effect* (2004) yapımında paralel hayatlar karakterin dünyası ile aynı dünyadadır. *Mr. Nobody* (2009) örneğinde karakter tüm ihtimalleri kendi dünyasında görüp deneyimlemektedir. *Another Earth* (2011) yapımında karakter kendi dünyası dışında başka bir seyahate bulunmamış, filmin sonunda Dünya 2'den gelen alternatif benliği ile karşılaşmıştır. *Coherence* (2013) örneğinde yaşanan her şey Dünya'da geçmektedir. *Interstellar* (2014) örneğinde karakter solucan deliğinde bulunarak boyutlar arası bir kırılma yaşamaktadır. *Parallels* (2015) örneğinde ise yaşanan tüm olaylar Dünya üzerindedir. *The Family Man* (2000) de tasvir edilen paralel evren karakterin dünyasının aynısıdır. *The One* (2001) yapımında görülen paralel evrenler ise birbirinden farklı görüntülere, yaşam standartlarına ve teknolojik imkânlarla sahiptir. *The Butterfly Effect* (2004) filminde karakter kendi dünyasında paralel evrenleri deneyimlediği için evrenler arasında bir farklılık görülmemektedir. *Mr. Nobody* (2009) örneğinde görülen paralel evrenler birbirleri ile aynı gerçekliğe sahipken, filmin 2092 evreninde gösterilen Dünya tasviri bilim kurgu türünün geleceği yönlendirme konusundaki özelliğinin bir yansıması niteliğindedir. *Another Earth* (2011) örneğinde paralel evren gökyüzünde görülen bir gezegen olarak tasvir edildiği için paralel evrenin karakterler açısından ne şekilde algılandığı konusunda bir yansıma bulunmamaktadır. *Coherence* (2013) örneğinde yaşanan tüm olayların Dünya'da geçmesi sebebi ile farklı gerçeklik tasviri bulunmamaktadır. *Interstellar* (2014) örneğinde ise kütüphane sahnesinde geçen farklı boyut tasviri sebebi ile paralel gerçekliklerin görüntüsü bakımından diğer örneklerden farklı nitelik göstermektedir. Son örnek olan *Parallels* (2015) ise dünya üzerinde deneyimlenen birbirinden farklı sosyal yaşantıya, teknolojik imkânlarla ve mimari yapıya sahip olması bakımından diğer örneklerden farklıdır.

DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Bu çalışma üç ana eksen doğrultusunda şekillendirilmiştir. Söz konusu eksenler çerçevesinde oluşturulan beş ana başlık ise değerlendirmenin zeminini oluşturmaktadır.

Çalışmanın ilk eksenini aynı zamanda birinci bölümün de içeriğini oluşturan sinemada anlatı kuramı meselesidir. Kuramın arka planının kavranabilmesi bakımından sinemada anlatı bilimi kısaca incelenmiş olup sinemada anlatı kuramları değerlendirilmiştir. Sinemada anlatıbilimi tarihsel süreç ve toplumsal dönüşümlerin de sürece katılması ile detaylı olarak incelenmiştir. Önceleri Lumière kardeşlerin belgeselci bir yaklaşımla gerçekleştirdikleri ilk film çalışmalarının sonrasında sinemada hikâye anlatma döneminin Méliès'in çektiği Aya Seyahat (1902) ile başladığı bilinmektedir. Sinema sanatında bu dönem içerisinde ilk olarak tragedyacı bir anlayış ile klasik anlatı yapısının benimsendiği, bu yapının günümüzde ticari sinemanın temelini oluşturduğu anlaşılmaktadır. Klasik anlatı yapısında olaylar birbirine neden sonuç ilişkisi ile bağlanırken, karakter ile özdeşleştirici ve izleyiciye hoşça vakit geçirten bir yapı sergilemektedir. Zaman içerisinde, sosyal ve siyasal gelişmelerin etkisi ile her sanat dalında görülen farklılıklar gibi sinema sanatında da yeni üslup tarzları gelişmiş olduğu düşüncesinden hareket ile II. Dünya Savaşı ve sonrasında sinema sanatı içerisinde klasik anlatı kalıplarını reddeden modern anlatı yapısı gelişmektedir. Modern anlatı yapısının klasik anlatının aksine izleyiciye hoşça vakit geçirtmeyi değil aksine rahatsız etmeyi, düşünmeye sevk etmeyi benimsemekte olduğu ve akım içerisinde gelişen sinema akımları ışığında Peter Wollen'ın karşı sinema anlatısında belirlediği yedi erdem ve günah kapsamında detaylı olarak açıklanmaktadır. Tarihsel süreç içerisinde sinemada gelişen modern anlatının da ardından üçüncü bir anlatı yapısı olarak kendini var eden postmodern sinemanın klasik ve modern anlatı biçimlerinin her ikisinden de beslenerek kendine özgü bir biçim sergilemiş olduğu, filmik zaman ve mekânın iç içe geçtiği, filmi anlamlandırmak için seyircinin aktif katılımının gerektiği, karakter özelliklerinin film boyunca değişiklik gösterdiği bir yapı oluşturmuş olduğu belirlenmiştir.

Çalışmanın diğer eksenini olan bilim kurgu türü ve türün tarihsel gelişimi çalışmanın ikinci bölümünü oluşturmaktadır. Bu başlık altında ilk olarak bilim

kurgunun yapısından bahsedilmiş ve türün tarihsel gelişimi üç alt başlık altında açıklanmıştır. Türün ilk yılları olarak Aya Seyahat'in çekildiği 1902 yılından türün popülerleşmesine kadar geçen ilk elli yıl detaylı olarak incelenmiştir. Türün ivme kazandığı yıllar olan 1950 ve 2000 yılları ise yine kronolojik sıraya göre türe ait üretilen yapımlar ışığında analiz edilmiştir. Çalışmanın araştırma aralığı içine giren 2000 ve sonrası bilim kurgu türünün yapısı ve bu tür içerisinde bahsi geçen yıllarda çekilmiş olan çalışmanın konusunu oluşturan “paralel evren” temalı filmler ana hatları ile ele alınmıştır.

Çalışmanın üçüncü eksenini oluşturan paralel evrenler kuramı ve kurama ait sinemada ilk yansıma olan *It's a Wonderful Life* (1946) çalışmanın üçüncü bölüm başlığı altında detaylı olarak ele alınmıştır. Bu başlık altında öncelikle paralel evrenler kuramı bilimsel veriler ışığında açıklanmaya çalışılmış ve türün ilk örneği olarak kabul edilen *It's a Wonderful Life* (1946) paralel evren temasını sunuş ve ealiş biçimi kapsamında incelenmiştir.

Çalışmanın dördüncü eksenini oluşturan paralel evrenler temasının bilim kurgu sinemasındaki örnekleri ise çalışmanın dördüncü bölümü altında detaylı olarak analiz edilmiştir. Amaçlı örneklem esaslarına göre kronojik olarak iki ayrı on yıla bölünüp (2000- 2010 ve 2010-2020) her on yıl için dört adet seçilen toplam sekiz film; anlatı yapıları ve türsel özelliklerinin paralel evrenler fikrini yansıtmaları ışığında ve bilimsel verilerle olan ilişkisi kapsamında iki ayrı alt başlık altında analiz edilmiştir.

Bu filmlerden ilki olan *Family Man* (2000) yapımında Jack karakterinin yaptığı farklı iki hayat arasındaki yolculuğun herhangi bir karadeliliğin çekim kuvvetine girmesi veya uzay yolculuğu yaparak zaman sapması yaşamaması gibi bilimsellik ile ilişkisi olmayışından kaynaklı bilim kurgu ritüellerinden uzakta fantastik öğelerle bezenmiş olduğu ve filmin anlatı yapısının klasik anlatı sınırları içerisinde bulunduğu saptanmıştır. İkinci örnek olan *The One* (2001) yapımının ise büyük kütleli yıldızların kendi içerisine çökerek kara delik oluşturmalarından beslenerek bilim kurgusal bir yaklaşım sergilediği ve mekân tasvirlerinin bilim kurgu türü ile benzerlik gösterdiği ve anlatı yapısının özdeşleşme biçiminden aynı anda hem özdeşleştirici hem de yabancılaştırıcı etki yaratması bakımından klasik ve modern anlatı kalıplarının arasında yer edindiği tespit edilmiştir. Temayı yansıtan üçüncü örnek olan *The Butterfly Effect* (2004) Evan karakterinin

günlüklerini okuması aracılığı ile ihtimaller arasında seyahat etmesi dolayısı ile bilim kurgusal nitelikten çok fantastik öğeler ile bezenmiş olduğu ve zamansal ve mekânsal sıçrayışlar ile seyircinin algısının kesintiye uğratılmasından kaynaklı modern anlatı kuramından beslenmekte olduğu belirlenmiştir. Dördüncü örnek olarak analiz edilen Mr. Nobody (2009) unutulmuş melekleri efsanesi ile mitolojik bir yön sergilerken filmin 2092 yılında geçen mekân kullanımının bilim kurgu türü ile yakın ilişki içerisinde olduğu ve anlatı yapısı bakımından özdeşleşme duygusunun yokluğu, filmin açık yapı sergilemesi zaman ve mekân bütünlüğünün bozunmuş olması niteliği ile ağırlık olarak modern anlatı kalıpları içerisinde olduğu saptanmıştır. Temanın beşinci örneği olan Another Earth (2011) yeni bir dünyanın keşfinin ele alınması bakımından bilim kurgu türünün özelliklerine uygun nitelik sağlamakta olduğu ve anlatı yapısı bakımından başkahramanın özdeşleştirici niteliklerden yoksun oluşu ve filmin açık bir şekilde izleyici yorumuna bırakılarak bitiyor oluşu sebebi ile belirlenmiştir. Analiz edilen altıncı film olan Coherence (2013) ise kuyruklu yıldızların çekim gücünden esinlenmesi özelliği ile bilim kurgu türünün özelliklerine yakın oluşu ve paralel evren temasını işleyen filmlerin niteliklerine yakın olduğu ve anlatı yapısı bakımından tüm karakterlerin binlerce olasılıkta var oluşlarının ve farklı versiyonlarının ekrana gelmesi sebebi ile özdeşleşmeden yoksun olması, aynı sahnelerin tekrar gösterilmesi, diyalogların kopukluğu ve filmin açık uçlu bitmesi sebebi ile modern ve postmodern anlatı kalıpları arasında bulunduğu saptanmıştır. Interstellar (2014) örneğinin ise analiz edilen tüm filmlerden daha baskın bilim kurgusal öğelerle bezenmiş olduğu tespit edilmiştir. Filmin yapımcısı olan bilim adamı Kip Thorne filmin yapım sürecinde tüm bilimsel verilerin gerçekçi olarak yansıtılmasını sağlaması bakımından farklı gezegenleri, uzay araçlarını ve kara deliklerin tasvirini bilimsel veriler ışığında oluşturmuştur. Anlatı yapısı bakımından analiz edildiğinde ise filmin klasik anlatı sınırları içerisinde bulunduğu saptanmıştır. Temayı yansıtan son örnek olan Parallels (2015) ise paralel evrenler arası seyahatin gizemli bir bina aracılığı ile yapılması bakımından fantastik biçim sergilerken filmde tasvir edilen dünyaların bilim kurgusal nitelikler taşıdığı ve filmin anlatı yapısı bakımından analiz edildiğinde ise karakterlerin bir amaç doğrultusunda hareket ediyor olmasından kaynaklı klasik anlatı ile benzeşirken mekân bütünlüğünün bozulmuş yapısı ve filmin açık uçlu olması dolayısı ile modern anlatıdan da esintiler taşıması sebebi ile postmodern olarak değerlendirilebileceği saptanmıştır.

Çalışmanın beşinci bölümünü oluşturan ortak üslup özellikleri bakımından paralel evren temalı filmler bölümünde ise filmler zaman, mekân, karakter, paralel evren olgusunun sunumu bakımından dört parametre ışığında analiz edilmiştir. İlk parametre olan zaman bakımından ortak özelliklerinin analiz edildiği başlık altında filmler kronolojik olarak zamanı ele alış bakımlarından değerlendirmişlerdir. Değerlendirme sonucunda filmlerin genel olarak zaman yapısının doğrusal bir çizgide ve ileriye yönelik olduğu saptanmıştır. Mr. Nobody (2009) ile The Butterfly Effect (2004) adlı iki yapımın ise parçalı zaman yapısına sahip olduğu tespit edilmiştir. Kronolojik sıra ile The Family Man (2000), The One (2001), Another Earth (2011), Coherence (2013), Interstellar (2014), Parallels (2015) örneklerinin zaman bakımından tek yönlü ilerleme kaydettiği ve bu ilerlemenin yalnızca gelecek zamana doğru olduğu saptanmıştır. The Butterfly Effect (2004) ve Mr. Nobody (2009) örneklerinin diğer yapımlardan farklı olarak ileriye ve geriye sıçramalı yapı sergilediği tespit edilmiştir. Filmler mekân bakımından analiz edildiğinde ise filmlerin genel olarak gündelik mekânlarda geçtiği sonucuna ulaşılmıştır. The Family Man (2000), The Butterfly Effect (2004), Another Earth (2011), Coherence (2013), Parallels (2015) örneklerinin gündelik mekânlarda geçtiği saptanmıştır. Bilim kurgusal mekânların gösteriminin yapıldığı Mr. Nobody (2009), Interstellar (2014) ve The One (2001) örneklerinin ise diğerlerinden ayrılmakta olduğu saptanmıştır. Mr. Nobody (2009) örneğinde Nemo karakteri 2092 yılında dünyadaki son ölümlü olarak tasvir edildiği sahnelerin, Interstellar (2014) örneğinde gösterilen kara deliğin ve uzay araçlarının, The One (2001) örneğinde gösterilen Hades evreni ve farklı galaksi tasvirlerinin bilim kurgusal özellikler gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Filmler karakter bakımından analiz edildiğinde ise karakterlerin çoğunun bir amaç doğrultusunda mücadele ettiği saptanmaktadır. The Family Man (2000) örneğinde Jack karakterinin başlarda kendi hayatına dönmek için mücadele etmekte olduğu saptanır iken, karakterin filmin sonlarına doğru Kate ile olan hayatında kalmak için çaba sergilediği tespit edilmiştir. Diğer örnek The One (2001) yapımında ise Yulaw karakteri evrende tek ve en güçlü çabası içerisinde olduğu belirlenmiştir. Üçüncü örnek The Butterfly Effect (2004) yapımında ise Evan karakteri âşık olduğu kız Kayleigh için daha mutlu bir arayış içerisinde olduğu tespit edilmiştir. Mr. Nobody (2009) örneğinde ise Nemo karakterinin Anna ile mutlu olduğu ihtimal için çabaladığı görülmektedir. Another Earth (2011) örneğinde ise Rhoda karakteri kendisi ve hayatını kötü yönde

etkilediği John karakteri için daha mutlu bir arayış içerisinde olduğu tespit edilmiştir. Coherence (2013) örneğinde ise Em isimli karakter kendi gerçekliğine geri dönebilmek ve içinde bulunduğu karmaşıklığından kurtulmak için çaba gösterdiği belirlenmiştir. Interstellar (2014) örneğinde ise Cooper karakteri çocukları ve dünyanın geleceği için tehlikeli bir uzay yolculuğuna çıkması bakımından mücadeleci bir nitelik sergilediği saptanmıştır. Son örnek olan Parallels (2015) örneğinde ise başroldeki iki kardeşin babalarını bulma çabası içinde paralel evrenler arasında bir seyahat gerçekleştirmesi bakımından mücadeleci özellik sergiledikleri belirlenmiştir.

Filmler paralel evrenleri ele alışları bakımından analiz edildiğinde ise iki ayrı parametre ortaya çıkmıştır. Bunlardan ilki paralel evrenler arasında seyahati hangi şekilde yaptıkları ve bu evrenlerin nerede tasvir edildiğidir. İlk örnek olan The Family Man (2000), Cash adında gizemli bir karakter aracılığı ile paralel bir hayatı Dünya’da deneyimlediği tespit edilirken bir diğer örnek olan The One (2001) yapımında Yulaw karakteri kara deliklerin kütle çekimi aracılığı ile seyahat etmeyi sağlayan kuantum sandalyelerini kullanırken paralel evrenler birbirinden uzak galaksilerde olarak tasvir edildiği belirlenmiştir. Üçüncü örnek olan The Butterfly Effect (2004) yapımında ise Evan karakteri seyahat için günlüklerini kullanırken paralel hayatları Dünya gezegeninde deneyimlediği tespit edilmiştir. Bir diğer yapımların Mr. Nobody (2009) örneğinde ise Nemo karakterinin birbirinden farklı paralel hayatları unutulmuş melekleri efsanesi aracılığı ile geleceği görme yeteneğine sahip olarak Dünya’da deneyimlediği saptanmıştır. Beşinci örnek olan Another Earth’de (2011) ise Rodha’nın paralel bir hayatın varlığını Dünya 2 adı verilen bir gezegen aracılığı ile kendi Dünya’sında deneyimlediği anlaşılmaktadır. Coherence (2013) örneğinde ise karakterlerin deneyim yönteminin dünyaya yakın bir konumdan geçmekte olan kuyruklu yıldızın çekim gücünün paralel gerçeklikleri görünür kılmaları ile kendi dünyalarında buldukları saptanmıştır. Interstellar’da (2014) ise Cooper karakteri Gargantua isimli bir kara deliğin kütle çekimi aracılığı ile bir zaman ve boyut sapması yaşayarak kızının kütüphanesinde bulunması sebebi ile filmin deneyimleme yönteminin bir karadelik olduğu sonucuna ulaşılmaktadır. Son örnek olan Parallels (2015) yapımında ise karakterlerin paralel evrenler arasında seyahat aracı olarak bir binayı kullandıkları ve tüm evrenlerin Dünya üzerinde tasvir edildiği saptanmıştır.

Tez kapsamında bahsi geçen tüm filmlerin değerlendirilmesinin ardından son söz olarak paralel evren temalı filmlerin zaman ve mekânının karışık kurgulandığı, karakter özelliklerinin film boyunca sürekli değiştiği, filmi anlamdırmanın ancak seyircinin filme etkin katılımı ile gerçekleştiği ve filmin sonunun seyirci kanaatine bırakıldığı söylenebilmektedir. Aynı zamanda filmlerin zamansal ve mekânsal açıdan sıçramalı olduğu da saptanmaktadır, fakat zamanda sıçramanın kendisini zamanda ileriye veya geriye seyahat olarak değil, genel olarak aynı anda yaşanan şimdiki zamanlar ve gerçeklikler arasında göstermekte olduğu sonucuna varılmaktadır. Mekânsal sıçramalar ise birbirinden farklı evrenlerde yaşayan karakterlerin bulunduğu mekânlar olarak kendini göstermektedir. Filmler birden fazla evreni konu edindiği için kimi filmlerde karakterler bu evrenler arasında seyahat ederken, kimi filmlerdeki karakterler ise bu evrenlerden ve kendi varlığının başka evrenlerde bulunduğu habersizdir. Bu evrenlerin bazı örneklerde dünya üzerinde tasvir edildiği saptanırken, bazılarında ise uzak bir galakside tasvir edildiği anlaşılmaktadır.

Tüm bu saptamalardan hareketle; bilimkurgu kategorisi içerisinde üretilen paralel evren temasını işleyen filmlerin anlatı kalıplarını aşan yapımlar oldukları, zaman ve mekânsal açıdan karmaşık oldukları, karakter özelliklerinin değişkenlik gösterdiği, bilim kurgu türü içerisinde yer almalarına rağmen tür kalıpları ile sıkı bağlantı kuramadıkları saptanmıştır. Tematik film analizi perspektifinden bilim kurgu sinemasında paralel evren temalı filmler ile ilgili varılan bu saptamalar ışığında gerçekleştirilmiş olan bu çalışma, temanın tür içerisindeki sınırlarının ve tematik öğelerinin belirlenmesi bakımından sinema alanyazınında bundan sonra gerçekleştirilecek çalışmaların daha geniş kapsamlı ele alınması konusunda öncü niteliğindedir.

KAYNAKÇA

Kitaplar

- Abisel, N. (1995). *Popüler Sinema ve Türler*. İstanbul: Alan.
- Adorno, T.W. (2001). *The Culture Industry*. London & New York: Routledge Pub.
- Aristoteles, (2012). *Poetika*. İsmail Tunalı (Çev.). İstanbul: Remzi.
- Arnes, R. (2011). *Sinema ve Gerçeklik*. Zeynep Barkod Özen (Çev.). İstanbul: Doruk.
- Barthes, R. (2009). *Göstergebilimsel Serüven*. Mehmet Rıfat & Sema Rıfat (Çev.). İstanbul: Yapı Kredi.
- Batur, Y. (1998). *Bilimkurgu Sinemasında Şiddet ve İdeoloji*. Ankara: Kitle.
- Baudou, J. (2005). *Bilim-Kurgu*. İpek Bülbüloğlu (Çev.). Ankara: Dost.
- Baudrillard, J. (2010). *Baudrillard*. Oğuz Adanır (Çev.). İstanbul: Say.
- Bazin, A. (2011). *Sinema Nedir?*. İbrahim Şener (Çev.). İstanbul: Doruk.
- Biryıldız, E. (2012). *Sinemada Akımlar*. İstanbul: Beta.
- Booker, K. (2006). *Alternate Americas: Science Fiction Film and American Culture*. Westport, CN & London: Praeger Pub.
- Bordwell, D., Thompson, K. (2008). *Film Art: an Introduction. Eighth Edition*. New York: McGraw Hill Publication.
- Bould, M. (2015). *Sinemaya Giriş: Bilimkurgu*. Sinan Okan & Ertuğrul Genç (Çev.). İstanbul: Kolektif Kitap.
- Butler, A. M. (2011). *Film Çalışmaları*. Ali Toprak (Çev.). İstanbul: Kalkedon.
- Chatman, S. (1990). *Coming to Terms-The Rhetoric of Narrative in Fiction and Films*. USA: Cornell University Press.
- Chatman, S. (2009). *Öykü ve Söylem*. Özgür Yaren (Çev.). Ankara: De-Ki.
- Chion, M. (1992). *Bir Senaryo Yazmak*. Nedret Tanyolaç Öztokat (Çev.). İstanbul: Alfa.

Corrigan, T. (2007). *Film eleştirisi el kitabı*. Ahmet Gürata (Çev.). Ankara: Dipnot.

Coşkun, E. (2003). *Dünya Sinemasında Akımlar*. İstanbul: İzdüşüm.

Çalışlar, A. (1993). *Tiyatro Sözlüğü*. İstanbul: Mitos Boyut.

Dorsay, A. (1986). *Beyazperdede Kırmızı Filmler*. İstanbul: Cep Kitapları.

Emre, İ. (2006). *Postmodernizm ve Edebiyat*. Ankara: Anı.

Ersümer Oluk, A. (2013). *Klasik Anlatı Sineması*. İstanbul: Hayalperest.

Fiske, J. (2003). *İletişim Çalışmalarına Giriş*. Süleyman İrvan (Çev.). Ankara: Bilim ve Sanat.

Foss, B. (2016). *Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji*. Mustafa K.Gerçeker (Çev.). İstanbul: Hayalperest.

Frank, M. C. (2011). *Alien Terrorists: Public Discourse on 9/11 and the American Science Fiction Film*. Ed. Philip Hammond, Arima Pub. 149-169. ISBN 978 1 8454 9501 5.

Geraghty, L. (2009). *American Science Fiction Film and Television*. Oxford& New York: Berg Pub.

Giray, U. (2013). *Sinema Tarihi*, Ankara: Detay.

Gleick, J. (2000). *Kaos: Yeni Bir Bilim Teorisi*, Fikret Üçkan (Çev) Ankara: Tubitak Popüler Bilim Kitapları.

Grant, B. K. (2007). *Film Genre: From Iconography to Ideology*. London and Newyork: Wallflower Press.

Gürata, A. (2004). *Öznel Zamanın İzinde: Sinemada Postmodern Zamanlar v e Görüş Noktası*. Fatma Dalay Küçükkurt. & Ahmet Gürata (Ed.), *Sinemada Anlatı ve Türler İçinde* (s. 95-114). Ankara: Vadi.

Gürkan, H. (2015). *Karşı Sinema*. İstanbul: Es.

Hawking, S. (2011). *A Brief History Of Tim*. London: Bantam Press.

Jameson, F. (1994). *Postmodernizm*. Nuri Plümer (Çev.). İstanbul: YKY.

Kaplan, F. N., Ünal Terek, G. (2011). *Bilimkurgu Sinemasını Okumak*. İstanbul: Derin.

- Kellner, D. (2014). *Sinema Savaşları*. Gürol Koca (Çev.). İstanbul: Metis.
- King, G. Krzywinska, T. Wood, C.R. *Science Fiction Cinema*, Londra: Wallflower Press.
- Kolker, R. (2009). *Film, Biçim ve Kültür*, Fırat Ertınaz & Ali Güney & Zeynep Özen & Onur Şakır & Berivan Tokem & Dilek Tunalı & Ertan Yılmaz (Çev.). Ankara: De-Ki.
- Kolker, R. (2010). *Değişen Bakış: Çağdaş Uluslararası Sinema*, Ertan Yılmaz (Çev.) Ankara: De-Ki.
- Metz, C. (2012). *Sinemada Anlam Üstüne Denemeler*. Oğuz Adanır (Çev.). İstanbul: Hayalperest.
- Monako, J. (2011). *Bir Film Nasıl Okunur?*. Ertan Yılmaz (Çev.). İstanbul: Oğlak.
- Mutlu, E. (1998). *İletişim Sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat.
- Nutku, Ö. (2001). *Dram Sanatı*. İstanbul: Kabalcı.
- Oskay, Ü. (2014). *Çağdaş Fantazy: Popüler Kültür Açısından Bilimkurgu ve Korku Sineması*. İstanbul: İnkilap.
- Onaran, A. Ş. (1986). *Sinemaya Giriş*. İstanbul: Filiz.
- Özden, Z. (2004). *Film Eleştirisi*. İstanbul: İmge.
- Özön, N. (1985). *Sinema Uygulayımı Sanatı Tarihi*. İstanbul: Hil.
- Parkan, M. (2015). *Brecht Estetiği ve Sinema*. İstanbul: Yazılama.
- Parkinson, D. (2012). *History of Film*. New York: Thames and Hudson INC.
- Patton M.Q. (1987). *How to Use Qualitative Methods in Evaluation*. Newbury Park, CA: Sage Publishers.
- Pospelov, G. A. (1995). *Edebiyat Bilimi*. Yılmaz Onay (Çev.). İstanbul: Evrensel Kültür Kitaplığı.
- Pezzella, M. (2006). *Sinemada Estetik*. Fisun Demir (Çev.). Ankara: Dost.
- Propp, V. (2001). *Masalın Biçimbilimi*. Mehmet Rıfat & Sema Rıfat. (Çev.). İstanbul: Om.

Roloff, B, Seeblen, (1995). *Ütopik Sinema Bilim Kurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi*. Veysel Atayman (Çev.). İstanbul: Alan.

Ryan, M. ,Kellner, D. (2010). *Politik Kamera: Çağdaş Hollywood Sinemasının İdeolojisi ve Politikası*. Elif Özsayar (Çev.). İstanbul: Ayrıntı.

Sobchack, V. (2005). "American Science Fiction Film: An Overview." Seed, D. (Ed.), In Book: A Companion to Science Fiction (pp. 261-274). Oxford: Blackwell Publishing.

Wollen, P. (2017). *Sinemada Göstergeler ve Anlam*. Bülent Doğan& Zafer Aracagök (Çev.). İstanbul: Metis.

Yıldırım, A., Şimşek, H. (2016). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin.

Tezler

Ardıç, G. (2011). *Amerikan Bilim Kurgu Sinemasında Zaman Yolculuğu Filmleri (1960-2010)*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, İstanbul.

Boz, M. (2015). *Zeki Demirkubuz Filmlerinde Anlatı Yapısı*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi, İzmir.

Deutscher, J. (2010). *Parallel Worlds in British Fantasy Film*. Master Thesis, Lunds Universitet, Lund.

Heris, A.S. (2012). *Modern Sinema Anlatılarının Yapısal Çözümlemesi: "İnek" Filmi Örneği*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, İstanbul.

Kaya, Z. (2011). *Sinemada Postmodern Arayışlar: Ucuz Roman (Pulp Fiction) ve Kayıp Otoban (Lost Highway) Örnekleriyle*. Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Erzurum.

Kurt, E. (2019). *Bilimkurgu Sinemasında Kadın Temsili*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ordu Üniversitesi, Ordu.

Öztürk, M.H. (2019). *Bir Kitle İletişim Aracı Olarak Sinema ve Postmodern Sinema ile Algı Yönetimi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.

Reyhanoğulları, G. (2011), *Orhan Duru Hayatı-Eserleri-Sanatı*, Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Konya.

Sever, T. (2019). *Klasik Fiziğin ve Kuantum Fiziğinin Doğa Tasarımımıza Olan Etkilerinin Karşılaştırılması*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Tuncer, P.A. (2017). *V. Propp'un Yaklaşımına Göre Son Dönem Amerikan Animasyon Filmlerinde Anlatı Yapısı*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi, İzmir.

Yürür, F. (2015) . *Bilimkurgu Sinemasında Güncel Korkuların Yansıması: Post Apokaliptik Filmler*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli Üniversitesi, Kocaeli.

Dergiler

Amaral, M. A. (2004). On the feasibility of time travel and its implications. *TheRose+CroixJournal*, Vol.1, Issue1, s.9.

URL:https://0861910bc553a7bf92bb58b9f3eb49b72f1599f5835eb44acda1.ssl.cf5.rackcdn.com/vol1_01_09_amaral.pdf

Başyıldız, A. (2003). Bilim Kurgu Türleri(Ne) Ek. *Albemuth, Özgür Basın, Bilim Kurgu*, 3 (3), 6.

Erbalaban G, E. N. (2014). Modern Sinemanın Erken Tarihi Ve Modern Sinema Örneği Olarak Jean Luc Godard Sineması. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 2 (4), 161. DOI: <https://doi.org/10.19145/guifd.58491>

Karadoğan, A, (2005). Postmodern Sinema mı Film mi?. *Ankara Üniversitesi İletişim Araştırmaları Dergisi*, 3 (1), 142-143. DOI: [10.1501/Iltaras_0000000042](https://doi.org/10.1501/Iltaras_0000000042)

Kirby, D. A. (2007). The Devil in Our DNA: A Brief History of Eugenics in Science Fiction Films. *The Johns Hopkins University Literature and Medicine*, 26 (1), s. 83-108.

Sağlamtimur, Ö. Z. (2010). “Dijital Sanat”, *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10 (3) , s. 213-238.

Teo, L. (2010). “Avatar”, *3D World Magazine*, Londra: Future Media, 125. Cilt, s. 32-36.

Tuğan, N. H. (2017) . Tür Sineması Evrimi:Kovboyar ve Uzaylılar (2011). Filminin Türsel Yapısı. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi (ASEAD)*, 4 (12), s. 701-704.

Yıldırım E. , Can A. (2019). Fransız Yeni Dalga Sineması İçinde Yenilikçi Bir Yönetmen Jean Luc Godard Filmlerinin İdeolojik Boyutu. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 12 (1), s. 166.

DOI: <https://doi.org/10.18094/josc.468645>

Yılmaz, M. ve Candan, F. (2018). Psikanalitik Bir Kavrayış ile “Kelebek Etkisi”Serisi:Dissosiyasyon Dehlizlerinde Dolaşan Ana/Vaka Karakterlerin Çekici Öyküsü. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 22 (4), s. 2407-2431.

Yılmaz, M. Ve Turan, N,S. (2018). Zekâ Yapay Ama Aşk Doğal: Bilim Kurgu Sinemasında Yapay Zekâ- İnsan Aşkının Temsili. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, S. 30, s. 281-300. <https://doi.org/10.31123/akil.462780>

İnternet

Cankoçak, K. (2013). “Başka dünyalar” var mı? Çoklu Evrenler veya Paralel Evrenler”.ErişimTarihi:19.04.2018.

URL:<https://web.itu.edu.tr/~kankocak/docs/Coklu-evrenler-kerem-cankocak.pdf>

Cankoçak, K. (2014). “Yıldızlararası Filminin Bilimsel Arkaplanı”. Erişim Tarihi: 30.10.2019.

URL: <https://web.itu.edu.tr/kankocak/docs/yildizlararasi-tanitim.pdf>

Demircan, K.(2015). “Einstein ve Dünyayı Değiştiren Denklem, Genel Görelilik Teorisi 100 Yaşında”. Erişim Tarihi:11.06.2020

URL:<https://khosann.com/einstein-ve-dunyayi-degistiren-denklemler-genel-gorelilik-teorisi-100-yasinda/>

Dokuzer, E. (2017). “Bilimkurgu ve Mimarlık/Ütopya-Distopyalar”. Erişim Tarihi: 10.06.2020

URL:<http://arkinom.com/makale/bilimkurgu-ve-mimarlik-utopyalar-ve-distopyalar/>

Hagopian, K. “*The Golem*” . Penn State Universty, Eriřim Tarihi: 10.06.2020

URL: <https://www.albany.edu/writers-inst/webpages4/filmnotes/fns05n1.html>

King, P.J. (1979). “*David Lewis: Modal Realism*” . Eriřim Tarihi: 20.01.2020

URL: <http://users.ox.ac.uk/~worc0337/modal.realism.html>

Micklethwait, Guy (2009). “*Models of Time*” . Eriřim Tarihi. 04.02.2020

URL: <http://sciencewise.anu.edu.au/articles/Models%20of%20Time>

řentürk,R. (2011). “*Jean Luc Godard’ın Filmleri ve Estetik Manifestosu*” . Eriřim Tarihi:13.06.2020

URL:https://globalmediajournaltr.yeditepe.edu.tr/sites/default/files/R%c4%b1dvan%20S%cc%a7ENTU%cc%88RK_0.pdf

Türk Dil Kurumu, (2019). Eriřim Tarihi: 10.12.2019

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

Film

The Family Man(2000)

Yönetmen:Brett Ratner, **Senaryo:** David Diamond, David Weissman, **Oyuncular:** Nicolas Cage, Téa Leoni, Don Cheadle, Jeremy Piven, Josef Sommer, Saul Rubinek, Makenzie Vega, Lisa Thornhill, **Ülke:** Amerika, **Süre:** 125 dk.

URL: <https://www.imdb.com/title/tt0218967/>

The One (2001)

Yönetmen: James Wong, **Senaryo:** Glen Morgan, James Wong, **Oyuncular:** Jet Li, Carla Gugino, Delroy Lindo, Jason Statham, **Ülke:** Amerika, **Süre:** 1s.27dk.

URL: https://www.imdb.com/title/tt0267804/?ref_=fn_al_tt_1

The Butterfly Effect (2004)

Yönetmen: Eric Bress, J. Mackye Gruber, **Senaryo:** J. Mackye Gruber, Eric Bress, **Oyuncular:** Ashton Kutcher, Melora Walters, Amy Smart, Elden Henson, William Lee Scott, John Patrick Amendori, Irina Gorovaia, Kevin G. Schmidt, Jesse James, Logan Lerman, Sarah Widdows, Jake Kaese, Cameron Bright, Eric Stoltz, **Ülke:** İngiltere, Kanada, **Süre:** 113 dk.

URL: https://www.imdb.com/title/tt0289879/?ref =nv_sr_srsrg_3

Mr. Nobody (2009)

Yönetmen: Jaco Van Dormael, **Senaryo:** Jaco Van Dormael, **Oyuncular:** Jared Leto, Sarah Polley, Diane Kruger, Linh Dan Pham, Rhys Ifans, Natasha Little, Toby Regbo, Juno Temple, Clare Stone, Thomas Byrne, Noa De Costanzo, Audrey Giacomini, Laura Brumagne, Danial Mays, **Ülke:** Belçika, Almanya, Kanada, Fransa, İngiltere, Lüksemburg, **Süre:** 2s.21dk.

URL: <https://www.imdb.com/title/tt0485947/>

Another Earth (2011)

Yönetmen: Mike Cahill, **Senaryo:** Mike Cahill, Brit Marling, **Oyuncular:** William Mapother, Brit Marling, Kumar Pallana, **Ülke:** Amerika, **Süre:** 1s.32dk.

URL: https://www.imdb.com/title/tt1549572/?ref =nv_sr_srsrg_0

Coherence (2013)

Yönetmen: James Ward Byrkit, **Senaryo:** James Ward Byrkit, Alex Maniguan, **Oyuncular:** Emily Baldoni, Maury Sterling, Nicholas Brendon, Lorene Scafaria, Elizabeth Gracen, Hugo Armstrong, Lauren Maher, Alex Manugian, **Ülke:** Amerika-İngiltere, **Süre:** 1s.29 dk.

URL: <https://www.imdb.com/title/tt2866360/>

Interstellar (2014)

Yönetmen: Christopher Nolan, **Senaryo:** Christopher Nolan, Jonathan Nolan, **Oyuncular:** Matthew McConaughey, Mackenzie Foy, Jessica Chastain, Anne Hathaway, John Lithgow, Michael Caine, Matt Damon, **Ülke:** Amerika-İngiltere-Kanada, **Süre:** 2s.49dk.

URL: <https://www.imdb.com/title/tt0816692/>

Parallels (2015)

Yönetmen: Christopher Leone, **Senaryo:** Christopher Leone, **Oyuncular:** Mark Hapka, Jessica Rothe, Eric Jungmann, Constance Wu, Yorgo Constantine, Michael Monks, Davi Jay, Ian Jasselberry, **Ülke:** Amerika, **Süre:** 1s.23dk.

URL:<https://www.imdb.com/title/tt3479316/>

Görsel

Görsel 1: Erişim Tarihi: 18.01.2020

URL: <https://www.neoldu.com/cift-yarik-deneyi-1303h.htm>

Görsel 2: Erişim Tarihi: 18.01.2020

URL:<https://duzensiz.org/kuantum-s%C3%BCperpozisyon-ve-%C3%A7ift-yar%C4%B1k-deneyi-nedir-ecdc9237bf55>

Görsel 3 : Erişim Tarihi: 26.11.2019

<https://www.imdb.com/title/tt0038650/mediaviewer/rm3862243328>

Görsel 4: Erişim Tarihi: 19.11.2019

URL: <https://www.imdb.com/title/tt0218967/mediaviewer/rm3835698688>

Görsel 5: Erişim Tarihi: 19.11.2019

URL: <https://www.imdb.com/title/tt0218967/mediaviewer/rm237418752>

Görsel 6: Erişim Tarihi: 24.01.2020

URL: <https://www.imdb.com/title/tt0218967/mediaviewer/rm1765441537>

Görsel 7: Erişim Tarihi: 24.01.2020

URL: <https://www.imdb.com/title/tt0218967/mediaviewer/rm576487681>

Görsel 8: Erişim Tarihi: 28.01.2020

URL: <https://www.imdb.com/title/tt0267804/mediaviewer/rm1825834752>

Görsel 9: Erişim Tarihi: 28.01.2020

URL: <https://www.imdb.com/title/tt0267804/mediaviewer/rm3971774208>

Görsel 13: Erişim Tarihi: 20.12.2019

URL: <https://www.imdb.com/title/tt0289879/mediaviewer/rm2918792704>

Görsel 14: Erişim Tarihi:21.12.2019

URL: <https://www.imdb.com/title/tt0289879/mediaviewer/rm221288448>

Görsel 15: Erişim Tarihi: 21.12.2019

URL: <https://www.imdb.com/title/tt0289879/mediaviewer/rm3975264768>

Görsel 16: Erişim Tarihi: 21.12.2019

URL: <http://timetravelnexus.com/popcorn-paradoxes-blackouts-and-nosebleeds/>

Görsel 17: Erişim Tarihi: 23.12.2019

URL: <http://www.perasinema.com/hikayeleriyle-seyircileri-koseye-sikistiran-her-biri-birbirinden-zorlayici-filmler/14/>

Görsel 18: Erişim Tarihi: 14.01.2020

URL: <https://www.imdb.com/title/tt0485947/mediaviewer/rm161668608>

Görsel 19: Erişim Tarihi: 15.01.2020

URL: <http://www.standbyformindcontrol.com/2015/11/the-many-lives-of-mr-nobody-review/>

Görsel 20: Erişim Tarihi: 15.01.2020

URL: <https://www.videodetective.com/movies/mr-nobody/260395>

Görsel 21: Erişim Tarihi: 16.01.2020

URL: <https://coub.com/tags/mr%20nobody%20anna%20and%20nemo>

Görsel 22: Erişim Tarihi: 13.01.2020

URL: <http://kalpdugmesi.blogspot.com/2013/08/bay-hickimse-mrnobody-2009.html>

Görsel 23: Erişim Tarihi: 11.01.2020

URL: https://www.aceshowbiz.com/still/00000909/mr_nobody02.html

Görsel 24: Erişim Tarihi: 27.01.2020

URL: <https://www.imdb.com/title/tt1549572/mediaviewer/rm2813378304>

Görsel 28: Erişim Tarihi: 28.11.2019

URL: <https://www.imdb.com/title/tt2866360/mediaviewer/rm3069341440>

Görsel 29: Erişim Tarihi: 29.11.2019

URL: <https://www.imdb.com/title/tt2866360/mediaviewer/rm4103028224>

Görsel 30: Erişim Tarihi: 01.12.2019

URL: <https://www.imdb.com/title/tt2866360/mediaviewer/rm3505614592>

Görsel 31: Erişim Tarihi: 01.12.2019

URL: <https://www.imdb.com/title/tt2866360/mediaviewer/rm1039363840>

Görsel 32: Erişim Tarihi: 02.12.2019

URL: <https://www.imdb.com/title/tt2866360/mediaviewer/rm3706941184>

Görsel 33: Erişim Tarihi: 29.11.2019

URL: <https://www.imdb.com/title/tt0816692/mediaviewer/rm4043724800>

Görsel 34: Erişim Tarihi: 28.11.2019

URL: <https://www.imdb.com/title/tt0816692/mediaviewer/rm403176192>

Görsel 35: Erişim Tarihi: 27.11.2019

URL: <https://www.imdb.com/title/tt0816692/mediaviewer/rm4154473472>

Görsel 36: Erişim Tarihi: 29.11.2019

URL: <https://www.imdb.com/title/tt0816692/mediaviewer/rm1989679360>

Görsel 37: Erişim Tarihi:22.11.2019

<https://www.imdb.com/title/tt3479316/mediaviewer/rm2072834304>

Görsel 38: Erişim Tarihi: 24.01.2020

URL: <https://www.imdb.com/title/tt3479316/mediaviewer/rm98514944>

Görsel 41: Erişim Tarihi: 28.01.2020

<https://www.imdb.com/title/tt0816692/mediaviewer/rm1621769216>

Görsel 42: 29.01.2020

URL: <https://www.wannart.com/evrenler-arasinda-gecis-coherence/>

Görsel 43: Erişim Tarihi: 12.02.2020

URL: <https://www.imdb.com/title/tt0485947/mediaviewer/rm1443113728>

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı-Soyadı	Ece Pınar Kapıcı
Doğum Yeri-Tarihi	10.09.1993 – İzmir/Karşıyaka
Eğitim Durumu	
Lisans Öğrenimi	Afyon Kocatepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Sinema Tv Bölümü. (2012-2016)
Yüksek Lisans	University of Silesia in Katowice Faculty of Radio and Television, Radio and Tv Department, Erasmus Değişim Programı. (2018-2019) Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sinema Tv Anabilim Dalı. (2017-2020)
Bildiği Yabancı Diller	İngilizce-B2
Bilimsel Faaliyetleri	Efendi-Köle Dialektiği Çerçevesinde “Maymunlar Cehennemi: Başlangıç”, III. Uluslararası Stratejik Araştırmalar Kongresi. (3-5 Mayıs 2018, Çorum, Türkiye.) Sözlü Sunum. Ağaçların Fısıltısındaki Ölümcül Gizem: Eko-Eleştirel Ele Alış ile “Mistik Olay”, III. Uluslararası Stratejik Araştırmalar Kongresi. (3-5 Mayıs 2018, Çorum, Türkiye.) Sözlü Sunum. “Türk Güldürü Sinemasında Devam Filmleri”, Erasmus Uluslararası Akademik Araştırmalar Sempozyumu. (5-6 Nisan 2019, İzmir.) Bildiri.
İş Deneyimi	
Stajlar	TRT Belgesel-2015
Projeler	2015-Sahip Ata Pazarı (Haber), Afyon Kocatepe Üniversitesi Tv’de Program Yapımı Dersi Final Projesi, Muhabir. 2015-Akü’lü Araba (Haber), Afyon Kocatepe Üniversitesi Tv Haberciliği Dersi Final Projesi, Muhabir.

	<p>2015-Cangül Arslan (Belgesel), Afyon Kocatepe Üniversitesi Bitirme Projesi, Yönetmen.</p> <p>2016-Sanata Dair (Tv Programı), Afyon Kocatepe Üniversitesi Bitirme Projesi, Yönetmen.</p> <p>2016-Frig Vadisi (Tanıtım Filmi), Afyon Kocatepe Üniversitesi Dış Yapım Uygulama Dersi Final Projesi, Kurgu ve Seslendirme.</p> <p>2019-Vanish (Short Film),University of Silesia in Katowice Radio and TV Department, Erasmus Students' Works, Final Project, Senaryo Ekibi.</p>
Çalıştığı Kurumlar	<p>İzmir Özel Gelişim Koleji Anasınıfı-Yardımcı Öğretmen (2009-2011)</p> <p>Lc Waikiki-Satış Danışmanı(2012)</p> <p>Karahisar TV-Haber Spikeri, Seslendirme Elemanı (2016)</p> <p>Carrefour Sa - Kasiyer (2017)</p> <p>Ordu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi-Stüdyo Görevlisi (2017-2018)</p> <p>Garanti BBVA-Gişe Personeli (2019)</p> <p>Egemed Hastaneleri-Tıbbi Sekreter(2020)</p>
İletişim	
E-Posta Adresi	ecepinarkapici@gmail.com
Tarih	04.08.2020