

T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI
DOKTORA TEZİ

**TEKNOLOJİ TOPLUMU VE GERÇEKLİK ALGISI: TÜRK
SİNEMASINDA DİJİTAL EFEKT KULLANIMININ ÖYKÜ
ANLATIMINA ETKİSİ**

Serra ORKAN

2502140248

DANIŞMAN

Prof. Dr. Murat İri

İSTANBUL, 2019



T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



DOKTORA
TEZ ONAYI

ÖĞRENCİNİN;

Adı ve Soyadı : SERRA ORKAN Numarası : 2502140248
Anabilim Dalı / Anasanat Dalı / Programı : RADYO TELEVİZYON VE SİNEMA DOKTORA Danışmanı : PROF.DR.MURAT İRİ
Tez Savunma Tarihi : 01.02.2019 Saati : 11.00
Tez Başlığı : TEKNOLOJİ TOPLUMU VE GERÇEKLIK ALGISI: TÜRK SINEMASINDA DİJİTAL EFEKT KULLANIMININ ÖYKÜ ANLATIMINA ETKİSİ.

TEZ SAVUNMA SINAVI, İÜ Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliği'nin 50. Maddesi uyarınca yapılmış, soruların cevaplarına alınan cevaplar sonunda adayın tezinin KABULÜNE OYBİRLİĞİ / OYÇOKLUĞUYLA karar verilmiştir.

JÜRİ ÜYESİ	İMZA	KANAATI (KABUL / RED / DÜZELTME)
PROF.DR.MURAT İRİ		KABUL
PROF.DR.ERHAN AKYAZI		KABUL
PROF.DR.ERGÜN YOLCU		
DOÇ.DR.ECE BABAN		KABUL
DR.ÖĞR.ÜYESİ ONUR AKYOL		KABUL

YEDEK JÜRİ ÜYESİ	İMZA	KANAATI (KABUL / RED / DÜZELTME)
DOÇ.DR.ALİ MURAT KIRIK		
DR.ÖĞR.ÜYESİ YÜKSEL BALABAN		KABUL

ÖZ

TEKNOLOJİ TOPLUMU VE GERÇEKLIK ALGISI: TÜRK SİNEMASINDA DİJİTAL EFEKT KULLANIMININ ÖYKÜ ANLATIMINA ETKİSİ

Serra ORKAN

Bu tezde dijital efekt kullanan Türk Sineması'nda gerçeklik algısı yaratımının anlaşılması amaçlanmaktadır. Zaman ve paradan tasarruf ettiren analog sistemden dijitalle geçilmesi tüm kitle iletişim araçlarını etkilediği gibi sinemayı da etkilemiştir. Özellikle Hollywood Sineması en son teknolojik gelişmelerden nasıl yararlanacağını her daim bilmektedir. Sinema profesyonellerinin sinema endüstrisi içerisinde bilgisayar teknolojisinden yararlanma gerekliliği eskiden çok daha fazladır. Ve teknik gelişmeleri maddi anlamda karşılayabilen sinema endüstrilerinin seyircinin ilgisini çekecek kuralları takip ettiği bilinmektedir. Günümüzde dijital efektler gerçeklik algısı yaratımında anahtar rol oynamaktadır. Türk Sineması'nda hemen hemen tüm filmlerde dijital efekt kullanılmaktadır.

Birinci bölümde enformasyon teknolojisi ve dijitalleşmenin bireylerin yaşantılarında kapladığı yer anlaşılmaya çalışılmıştır. Teknolojik gelişmelerle anlamı değişen gerçeklik açıklanmıştır.

İkinci bölümde sinema endüstrisinin gelişiminden ve bilgisayar ile yaratılan görüntülerle nasıl şekillendiğinden bahsedilmiştir. Özel efekt, görsel efekt ve dijital efekt kavramları alt başlıkları ile açıklanmıştır.

Üçüncü bölümde Türk Sineması'nın kısa tarihinden bahsedilmiş, teknolojiyi özellikle de dijital efekt teknolojisini nasıl uygulandığı açıklanmıştır. 2004-2017

yılları arasında en çok izlenen Türk filmlerinin özel efektler bağlamında çözümlenmesi yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: sinema, dijitalleşme, dijital efektler, özel efektler, gerçeklik algısı



ABSTRACT

THE TECHNOLOGY SOCIETY AND THE PERCEPTION OF REALITY: THE IMPACT OF THE USE OF DIGITAL EFFECT ON THE STORY EXPRESSION IN TURKISH CINEMA

Serra ORKAN

In this thesis it is aimed to understand the perception of reality in Turkish Cinema that uses digital effects. With the transmission of analog to digital in every mass media tool cinema has also affected by the new digital system that help individuals to save both time and money. Especially Hollywood Cinema always know how to find the best way to use the latest technological improvements. It is known that cinema professionals need the help of computer technology much more than before and cinema industries that can afford the technical improvements always follow the rules to take attention of cinema audiences. Nowadays digital effects play key role to create the perception of reality. In Turkish Cinema it is possible to see the usage of the digital effects almost every film.

In the first chapter it has tried to understand the effects of the information technology and digitalization that take place in individuals lives. It's also tried to examine the changing meaning of reality due to the techological formations.

In the second chapter it has described the development of cinema industry and how it has shaped by the computer generated imagery and with the other digital tools. Special effects, visual effects and digital effects have been announced with their subtitles.

In the third chapter it has explained the history of Turkish Cinema briefly and how it has used the latest technology especially digital effects. Most viewed Turkish films in the years between 2004-2017 have been watched to analyse the type of the special effects.

Key words: cinema, digitalization, digital effects, special effects, perception of reality



ÖNSÖZ

Her şeyin tekniğin etkisiyle şekillenmeye başladığı günümüzde sinema teknolojisinde de çoğu film türünde bu durumu doğrular örneklere rastlamak mümkündür. Bilgisayar oyunları ve televizyonda da sıklıkla karşılaşılan dijital efektler özel efekt türlerinin en önemlilerinden biri olup görüntüler üzerinde çeşitli değişikliklerin bilgisayarlar aracılığıyla yapılmasını mümkün kılmaktadır. Uygulanan bu efektler ile gerçeklik algısı yaratılarak filmin etkileyciliği arttırılmaktadır. Bu etkileycilik efektlerin yarattığı illüzyon ile gerçekleşmektedir. Buradan yola çıkılarak, “Teknoloji Toplumu ve Gerçeklik Algısı: Türk Sinemasında Dijital Efekt Kullanımının Öykü Anlatımına Etkisi” başlıklı çalışmada 2004 yılından itibaren özellikle Macera, Bilimkurgu ve Fantastik türü filmlerde gösterilen dijital efektler incelenerek değerlendirilecektir. Efektlerin kullanılmasının insan algısında ne gibi değişikliklere yol açtığı ve etkileycilik düzeyleri sorgulanacaktır. Filmlerde yönetmenin iletmek istediği mesaj ile efektlerin bu mesajlara katkıları olup olmadığı araştırılacak konular arasındadır. Sinema ve teknoloji birlikteliği efektler üzerinden her sene en çok izlenen Türk filmi aracılığıyla ortaya konmaya çalışılacaktır.

FOTOĞRAFLAR LİSTESİ

Fotoğraf 1: G.O.R.A (2004).....	138
Fotoğraf 2: Recep İvedik (2008).....	149
Fotoğraf 3: Recep İvedik 2 (2009).....	157
Fotoğraf 4: Recep İvedik 4 (2014).....	158
Fotoğraf 5: Recep İvedik 5 (2017).....	164
Fotoğraf 6: Eyyvah Eyyvah 2 (2011).....	169
Fotoğraf 7: Düğün Dernek (2013).....	175
Fotoğraf 8: Düğün Dernek 2 Sünnet (2015).....	185
Fotoğraf 9: Kurtlar Vadisi Irak (2006).....	195
Fotoğraf 10: New York'ta 5 Minare (2010).....	196
Fotoğraf 11: Fetih 1453 (2012).....	202
Fotoğraf 12: Dağ 2 (2016).....	213
Fotoğraf 13: Babam ve Oğlum (2005).....	222
Fotoğraf 14: Beyaz Melek (2007).....	233

KISALTMALAR LİSTESİ

3D	:Three Dimention Üç Boyutlu
ABD	:Amerika Birleşik Devletleri
ARPANET	:Advanced Research Projects Agency Network Gelişmiş Araştırma Projeleri Dairesi Ağı
CCD	:Charge Coupled Device Şarj Bağlı Cihaz
CGI	:Computer Generated Imagery Bilgisayarla Yaratılan Görüntüler
CRT	:Cathode Ray Tube Katot Işınlı Tüp
Çev.	:Çeviren
DV	:Dijital Video
Ed.	:Editör
HD	:High Definiton Yüksek Çözünürlük
LCD	:Liquid Crystal Display Likit Kristal Ekran
vb.	:Ve benzeri
VFX	:Visual Effects Görsel Efektler
yy.	:Yüzyıl

İÇİNDEKİLER

ÖZ.....	iii
ABSTRACT.....	v
ÖNSÖZ.....	vii
FOTOĞRAFLAR LİSTESİ.....	viii
KISALTMALAR LİSTESİ.....	ix
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

TEKNOLOJİ TOPLUMU ve GERÇEKLIK ALGISI

1.1. Yeni İletişim Teknolojilerine Genel Bir Bakış.....	12
1.1.1. Yeni İletişim Teknolojilerinin Tarihsel Gelişimi.....	13
1.1.2. Ağ Toplumu ve Kitlelerin Etkileşimi.....	20
1.2. Görsel Sistem, Renklerin Ayırt Edilmesi ve Dijital Evrim.....	25
1.2.1. Renk, Desen ve Doku.....	29
1.2.2. Kontrast.....	32
1.2.3. Rengin Kullanımı.....	32
1.2.4. Dijital Evrim.....	35
1.3. Gerçek Kavramı ve Bireyde Gerçeklik Algısı Yaratımı.....	36
1.3.1. Gerçek Kavramı.....	36
1.3.2. Görsel Algı ve Görsel Düşünme.....	39
1.3.3. Sanat ve İmge.....	43

1.3.3.1. İmgelerin Önemi.....	45
1.3.3.2. Habitus ve Görsel Algı.....	47
1.3.3.3.Aristoteles, Mimesis ve Mekanik.....	49
1.3.4. Baudrillard ve Simülasyon.....	50
1.3.5. Bauman ve Akışkan Gerçeklik.....	52

İKİNCİ BÖLÜM

SİNEMADA TEKNOLOJİK GELİŞMELER ve BU GELİŞMELERİN GÖRSEL / İŞİTSEL ANLATIMA KATKISI

2.1. Sinema Teorisi.....	54
2.2. Sinemada Teknoloji Kullanımı.....	56
2.2.1. Sinemada Görüntü Düzenleme.....	66
2.2.2. Sinemada Zaman ve Mekân.....	67
2.2.3. Bilimkurgu Sineması ve Deneysel Sinemada Teknolojinin Özgün ve Yenilikçi Kullanımı.....	70
2.2.3.1. Bilimkurgu ve Bilimkurgu Sineması	70
2.2.3.1.1. Bilimkurgu Sineması Teknoloji Kullanımı.....	74
2.2.3.1.2. Bilimkurguda Efektlerle Aksiyon Oluşturma ve Gerçekçiliğin Arttırılması.....	75
2.2.3.2. Deneysel Sinema.....	76
2.2.3.2.1. Deneysel Sinema ve Teknoloji Kullanımı.....	77
2.2.3.2.2. Deneysel Sinema ile Yenilik Yaratma ve Sanatsal Kaygı.....	77

2.3. Sinemada Gerçeğin Görünümü.....	78
2.4. Sinemada Dijitalleşme ve Özel Efektler ile Yaratılan Görüntülerin Görsel / İşitsel Anlatıma Katkısı.....	89
2.4.1. Özel Efektler ve Sherry Hitch Örneği.....	96
2.4.2. Özel Efekt Çalışmaları.....	98
2.4.2.1. Görsel ve Teknik Etkileşimi.....	98
2.4.2.2. Bilgisayarla Yaratılmış Görüntüler (CGI).....	99
2.4.2.3. Özel Efektler Bağlamında Sinemadan Örnekler.....	106
2.4.3. Aktörler ve Dijital Efekt Etkileşimi.....	110
2.4.3.1. Dijital Efekt Etkileşimi.....	112
2.4.3.2. Sinemada Yapay İnsan.....	113
2.4.4. Film İzleme Deneyimleri.....	116

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

GÜNÜMÜZ TÜRK SİNEMASINDA DİJİTAL EFEKT KULLANIMI

3.1. Türk Sinema Tarihine Genel Bir Bakış.....	119
3.2. Dijital Evrimin Türk Sinemasına Etkisi.....	127
3.2.1. Türk Sinemasında Efekt Kullanımı.....	130
3.2.2. Dijital Teknolojiden Yararlanan Türk Filmleri.....	134
3.2.2.1. Komik Adam Öykülerine Efektlerin Etkileri.....	137
3.2.2.1.1. Hollywood Tarzı Bilimkurgu Denemesi ve G.O.R.A.....	137

3.2.2.1.2. Recep İvedik1, 2, 4, 5 ve Gücün Somutlaştırılması.....	148
3.2.2.1.3. Renk Düzenlemesi ve Eyyvah Eyvah 2.....	169
3.2.2.1.4. Komedi ve Aksiyonun Efekt ile Birleşimi ve Düğün Dernek1, 2.....	174
3.2.2.2. Aksiyonda Efektlerle Algı Yaratımı.....	190
3.2.2.2.1. Gerilimin Arttırılması ve Kurtlar Vadisi Irak.....	190
3.2.2.2.2. Efektlerin Dram ve Aksiyon ile Kesişimi ve New York'ta 5 Minare.....	196
3.2.2.2.3. Tarih İçinde Aksiyon ve Fetih 1453.....	201
3.2.2.2.4. Gerçekçiliğin Sınırlarının Belirlenmesi ve Dağ 2.211	
3.2.2.3. İnsan İlişkilerinin Derininde Efektli Melodramlar.....	220
3.2.2.3.1. Babam ve Oğlum'da Hayal Gücüne Efeğin Katkısı.....	220
3.2.2.3.2. Mistisizmin Vurgulanması ve Beyaz Melek.....	229
3.2.3. Değerlendirme.....	235
SONUÇ	240
KAYNAKÇA	246
ÖZGEÇMİŞ	259

GİRİŞ

Araçlar günden güne dijitalleşirken analog insan ile dijitalin etkileşimi de popülerleşen bir araştırma konusu haline gelmiştir. Tekniğin gelişmesi insan isteğinin paralelinde bir olgu olarak da görülebilmektedir. Makinelerin büyük bir hızla gelişmesi insanlığın kendisini farklı bir dönem içerisinde bulmasına sebep olmaktadır. Bilgisayar teknolojisi insan gücünün daha ötesinde bir güç haline gelmektedir. Spesifik konularda bilgisayarların insanlara göre yanılma paylarının daha az olduğuna dair somut veriler ortaya konmaktadır.

Kitle iletişim araçlarında meydana gelen her yeni gelişme aynı zamanda insanların örgütlenmelerine de sebep olmaktadır. 20. yüzyılın ikinci yarısında Harvey Sacks isimli Amerikalı sosyolog ve akademisyen verdiği derslerde de iletişim araçlarındaki dönüşümün insanlığın da dönüşümüne sebep olacağı inancından bahsederek günümüzün her ne kadar alışılmış bir gerçeği olsa da telefonun o zamanlarda büyük bir gelişme olarak algılandığına ve dönüşüme yol açtığına değinmiştir.

Dijitalleşme ya da başka bir ifadeyle sayısallaşma kavramına baktığımızda teknolojik gelişmeler içerisinde çok önemli bir yeri olduğundan bahsedilmektedir. Hem ses, hem görüntü, hem de metinlerin dijitalleşmesi onların rahatlıkla birleştirilmelerine de olanak tanımaktadır. Özellikle bilgisayarlar farklı teknolojilerin birleştirilmesinden yararlanmaktadır. Multimedya uygulamaları da birleştirmenin somut bir örneğidir.

Yeni iletişim teknolojilerinden tek başına devrim yaratmalarını beklemek çok mantıklı görülmemekle beraber, istenilen oranda bir değişimin hayata geçirilmesi için büyük bir seferberlik gereklidir. Pek çok sosyal bilimci yeni iletişim teknolojilerinin yarattığı ortamın avantajlarının üzerinde durmaktadır. Tanınmış sosyal bilimcilerden Manuel Castells de onlardan biridir. Castells'in çalışmalarında medya ve kitle etkileşimi geniş bir yer tutmaktadır. Yeni teknolojinin ortaya çıkardığı yeni iletişim türü bir yandan özgürleştirici, bir yandan da kuyu kazıcı olarak gösterilmektedir. Dolayısıyla bu durum karşısında otoritenin sessiz kalmaması gereken bir ortam ortaya çıkmaktadır. Öğretim faaliyetlerinde de sıklıkla karşılaşılan bilgisayarların amaçlarına uygun kullanımı önemlidir (Barut'tan aktaran Gül ve Şahin, 2017: 354).

Castells “Enformasyon Çağı” gelişimini anlatan arařtırmalarında pek çok teknolojik ilerlemeye öncülük eden ARPANET (ABD Savunma Bakanlıđı İleri Arařtırma Projeleri Kurumu) tarafından internet devriminin temelini atıldıđından bahsetmektedir (Castells, 2005: 58). Bu devrimin ortaya çıkmasında kuřkusuz hem askeri hem de bilimsel düzenlemelerin rolü ve birlikteliđi çok önemlidir. Kökleri 1972 senesine dayanan İnternet bu adı almadan önce 40 bilgisayarın birbirleri ile olan haberleşmelerinden ibaret bir ađ olan ARPANET gün geçtikçe yaygınlaşmış ve deneme amaçlı olmaktan çıkıp işlevsel bir hal almaya başlamıştır. Bu işlevsel teknoloji pek çok tartışmayı da beraberinde getirmiştir. Bu tartışmalardan biri de internetin kitle iletişimde bir uzantı mı yoksa iletişimde yeni bir tarz mı olduđuna yöneliktir. Yeni iletişim teknolojileri arasında çok önemli bir yere sahip olan ve ağların ađı olarak tanımlanan internetin kullanımı ve dolayısıyla popülerliđi arttıkça psikoloji, siyaset bilimi ve sosyoloji gibi birbirinden farklı disiplinlerin arařtırma konusu haline gelmiştir. Ağların ađı olarak isimlendirilmesinin nedeni de küçük bilgisayar ağlarının birbirlerine eklenerek büyük bir ađ meydana getirmelerindedir (Timisi, 2003: 121-125).

Sinema da farklı teknolojik gelişmelerin etkisinde ortaya çıkmış bir sanat dalıdır. Sessiz sinemadan sesliye, siyah-beyaz filmlerden renkli filmlere geçiş ve üç boyutlu filmler gibi pek çok gelişme örnek olarak gösterilebilmektedir. Eskiden sinemada analog sistemden yararlanılırken, günümüzde dijital teknolojinin getirilerinin sinemada da gözlemlenmesi mümkündür. Bu durum sinema ve gerçeklik ilişkisine de farklı bir boyut kazandırmaktadır.

19. yüzyılın sonlarında ortaya çıkan önemli kitle iletişim araçları arasında görülen sinemanın gelişiminde fotoğraf sanatının etkisi oldukça büyüktür. Bu yüzyılın ikinci yarısında hareketsiz resimlerin yerini hareketli olanlar almış, edebiyat ve müzik gibi sanat dalları da birbirleri ile etkileşime geçerek 20. Yüzyılda oldukça ses getirecek olan sinema sanatının önemi anlaşılmaya başlanmıştır (İri, 2012: 23).

Sinemanın icadından önce pek çok makine icat edilmiştir. Örneđin; 1825’te John Frederick William Herschel “Thaumatrope” buluşu ile yüzlerinden birinde kuş diđerinde de kafes resmi olan bir levhanın döndürölme hareketi sonunda kuş kafesin içerisinde gibi algılanmıştır. Bu buluştan birkaç sene sonra da Michael Faraday 1828

senesinde “Faraday Çarkı”nı bulmuştur. 1830 senesine gelindiğinde Joseph Plateau isimli Belçikalı bilim insanı “Phenakitoscope” buluşuna imza atmıştır. Bu cihazın çalışma prensibi bir merkez etrafında altı üstlü dönen iki diskten ibarettir. Üstteki diskte yarıklar, alttaki diskte de çizimler aşama aşama yer almaktadır. Üst tarafta yer alan diskten bakıldığı zaman göze çarpan hareket yanılsaması canlıların hareketlerinin çeşitli anlara bölünebileceğine dair kanıt teşkil etmektedir. Bu gelişmelerin ortaya koyduğu gerçekte, görüntü devamlılığı söz konusu olduğunda konu ile ilgili bilim insanlarının bir yarısı kuram ve mekaniğe dayalı ilkeleri uygularken, diğer yarısının da fotoğraf üzerinden hareket ettikleri sonucu ortaya çıkmaktadır. Fotoğrafın temeline bakıldığında “camera obscura” olarak isimlendirilen ve “karanlık oda” anlamına gelen bir buluş ve çalışma prensibi dikkati çekmektedir. Optik bir kural doğrultusunda işlem yapan karanlık kutunun yüzlerinden birine açılan ufak bir delik aracılığıyla tersten görüntü elde edilmektedir. Görüntünün düzelmesi iç bükey merceklerle sağlanmış ve bu buluş günümüz fotoğraf makineleri için önemli bir adım olarak görülmüştür. Gerçek anlamda ilk fotoğraf çekimini 1820’lerin ortalarında Joseph Nicéphore Niépce’nin Fransa’da gerçekleştirdiği ve daha sonra Louis Jacques Mande Daguerre’in ilerlettiği bilinmektedir. Daguerre kendi isminden yola çıkarak buluşuna “Daguerreotype” adını vermiştir. Tüm bu icatların sonunda teknolojiye en bağımlı oluşumlar arasında sinema başlarda yer almakta ve bu buluş sanatçıları olduğu kadar bilim insanlarını da yakından ilgilendiren gelişmelere yol açmaktadır (İri, 2012: 27-30). Filmlerin hayatı olduğu gibi yansıttığı fikri başlangıçta Lumière kardeşlerden Louis tarafından da ortaya konmuştur. Dolayısıyla başlangıçtaki amacı saf gerçeği yansıtmak olan sinema zaman içerisinde hayal gücünün sınırsız etkisinde ürünleri izleyicinin beğenisine sunmuştur. Bilindiği üzere ilk sinema filmlerinde ses teknolojisinden yararlanılmamış ve filmler sadece birkaç dakika sürmüştü, buna rağmen izleyicide büyük etki bırakmıştır. Kurmaca filmlere geçişte etkili olan isim Georges Méliès; kimi sinema teorisyenlerince sinemanın asıl öncüsü olarak gösterilmektedir. Bunun nedeni de özellikle dönem şartlarında olanaksız görünen teknik ilerlemeyi tek başına üstlenmesidir. Hayal gücü etkisinde şekillenecek olan ürünlerin kapısı da böylelikle aralanmıştır.

Sinema filmleri seneler içerisinde hem sanatsal hem de ticari yönden ele alınmıştır. Sinemacılar da zaman zaman farklı kaygılar ile ürünler ortaya koymuşlardır. Filmlere ayrılan bütçe ile görüntü netliği ve dijital görüntü kullanımı paralel ilerlemektedir. Sinemada görüntü; hem içerik aktarıcı hem de anlamlı, en küçük birim olarak öne çıkmaktadır. Görüntüdeki nesne her zaman gerçek dünyadaki nesneye benzerlik göstermemektedir. Yönetmen bazen nesnel gerçekliği olduğu gibi aktarmak, bazen de üzerinde bir takım değişiklikler yapmak arzusundadır. Bu değişiklikler sinemada biçim konusunun içerisinde girmektedir. Bu değişiklikler doğrultusunda nesne yeni bir anlam kazanmaktadır. Bu noktada değinilmesi gereken önemli bir nokta da görüntünün fiziksel görünüşü ve biçimine yöneliktir. Örneğin bir nesnenin büyütülüp küçültülmesi o nesnenin fiziksel görünüşünü etkilemekle beraber biçimini değiştirmemektedir (Büker, 2012: 49).

Dünden bugüne Türk Sineması incelendiğinde pek çok teknik sıkıntı ile karşı karşıya kalındığı görülmektedir. Sinema endüstrisi içerisinde kendine bir yer bulmaya çalışan genç yönetmenler düşük bütçe ile çekilen kısa filmler çekerken bütçe sıkıntısı olmayan yapımcılar gerçekçi efektler vb. özellikler için teknolojik olanaklardan sonuna kadar yararlanmaktadır.

Türk Sineması'nın teknikten yararlanması önünde engel teşkil eden bütçe yetersizliği sorunu 21. yüzyıl itibariyle aşılmaya başlanmıştır. Bu çalışmadan teknoloji toplumunda dijitalleşmeden yararlanılarak gerçeklik algısının nasıl yeniden şekillendirildiği konusu sinemada kullanılan dijital efektler aracılığıyla ele alınmaktadır. İncelenen 14 film içerisinde efektlerin abartılı kullanımına örnek olarak G.O.R.A, Kurtlar Vadisi Irak, Fetih 1453 ve Recep İvedik 5'ten pek çok sahne gösterilebilmektedir. G.O.R.A içerisinde Arif karakterinin Komutan Logar'a karşı yetiştirilip adeta bir süper kahramana dönüşmesi efektlerle desteklenmektedir. Kurtlar Vadisi Irak'ta da Polat Alemdar ve arkadaşları karşıt grup ile çatışırken patlayan silahların ateş aldığı sahnelerde abartılı kullanım söz konusudur. Fetif 1453'te de tarihsel bir olay anlatıldığından çatışma kalabalık bir atmosferde geçiyormuş gibi gösterilmektedir. Recep İvedik 5'te de örneğin Recep'in olimpiyatlarda profesyonel sporcularla birlikte koşarken onlardan daha hızlı olması efekt ile mümkün kılınmakta ve Recep olağanüstü güçlü bir konumda gösterilebilmektedir. Beyaz Melek filminde

ölüm anında ruhun yarı saydam bir şekilde bedenden ayrılması duyguların harekete geçirilmesi için ele alınan bir görsel efekt türü olarak değerlendirilebilmektedir.

Özel efekt türleri çok geniş bir konu olduğundan içerisinden sadece bilgisayar tabanlı gelişmelere işaret eden dijital efektler seçilmiştir. Dünya sinemasından da örnekler incelenerek bilgisayar teknolojisinden nasıl üst düzeyde yararlanıldığı anlaşılmalı çalışılmaya çalışılmıştır.

Çalışmanın birinci bölümünde “Teknoloji Toplumu ve Gerçeklik Algısı” ana başlığı altında tekniğin ve teknolojinin tanımına yer verilmiş ve toplumu nasıl şekillendirdiği araştırılmıştır. Gerçeklik kavramının da sosyolojik boyutu araştırılarak farklı tanımlamalara ve gerçeklik algısının dönem ve bireye bağlı olarak farklılaşması üzerinde durulmuştur.

Castells ne teknolojinin toplumu belirleyebileceği, ne de toplumun tek başına teknolojiye yön verebileceği görüşünü doğrulamamaktadır. Toplama bakıldığında oldukça kompleks bir etkileşim süreci görülmektedir. Ve bu etkileşim süreci içerisinde yer alan birbirinden farklı etmenler vardır.

Enformasyon teknolojisinin kuruluş yeri Amerika'nın Kaliforniya eyaleti olarak gösterilmekte ve bu devrim 1970 senesine denk düşmektedir. Amerika'da böyle bir teknolojik gelişme yaşanması tüm dünyayı etkisi altına almış ve tüm dünyada Amerikan toplumuna bağlı şekillenmiş yeni bir iletişim ve yaşam biçimi meydana gelmiştir (Castells, 2005: 6-7).

Bilgiler yenilendikçe ve yeni kavramlar türedikçe toplum daha saydam bir hal almaya başlamıştır. Bu yeni bilgiler saydamlaştırma etkisi ile beraber toplumun kendisi için farklı yönler bulmasına yardımcı olmakta ve böylelikle yapısında köklü değişimlere yol açmaktadır. Giddens; dünyanın hem tek olduğunu söylemekte (1994: 138-139) hem de güç eşitsizliği dolayısıyla bölünmüş durumda olduğundan bahsetmektedir. Bölünme toplumu yönlendirme hareketinin sonlanacağı anlamına gelmemektedir. Modernliğin temelinde yatan gelecek ile ilgili içerimler arasında olumluların da bulunduğu bilinmektedir. Bireyler kendi zihinlerinde gerçekleşme ihtimali olan pek çok alternatif gelecek üretebilmektedirler. Giddens zihinde yaratılan modellerin “ütopyacı gerçekçilik” içermeleri gerekliliğinden bahsetmektedir. Ütopyacı

gerçekçilik anlayışından kendisini soyutlamış önemli isimlerden Marx ve Marksist ilkesine bakıldığında köle-efendi ilişkisine yoğunlaştığı ve bunu proletarya sınıfı üzerinden yaptığı görülmektedir. Günümüz toplumunda ütopyacı ideal ile gerçekçilik arasında bir yol bulunması gerekmektedir (Giddens, 1994: 139-140).

Bilgisayar teknolojisi kullanılarak yeni bir gerçeklik evrenine geçilmiştir. Gerçeklik evreni de özellikle Jean Baudrillard'ın araştırmalarında geniş yer kaplamaktadır. Durumu gerçekliğin yitirilmesi olarak da yorumlayan Baudrillard sinemayı hala büyüsünü devam ettiren bir sanat olarak ele almaktadır. Öyküleri simülasyon evreni paralelinde oluşturulmaktadır. Televizyon ise simülasyonun temel aracı olarak yorumlanmaktadır.

Çalışmanın ikinci bölümünde “Sinemada Teknolojik Gelişmeler ve Bu Gelişmelerin Görsel / İşitsel Anlatıma Katkısı” başlığı altında sinema teorisine kısa bir giriş yapılmış, dünya sinema tarihi incelenmiştir. Film türlerine yer verilerek gelişen bilgisayar teknolojisinin sinema sanatına olan etkileri araştırılmıştır. Bu bölümde efektlerin tanım, tür ve özellikleri yapılmıştır. Özel efekt türlerinden dijital efekt tanımı ve özellikleri açıklanmış, hangi tür filmlerde dijital efektlerden yararlanma yoluna gidildiği incelenmiş ve efekt tasarımcılarının görüşlerine yer verilmiştir.

Sinema ve efekt ilişkisi ele alınmadan önce efektlerin geçmişten günümüze geçirdiği evrimden bahsedilmiştir. Bilgisayarla yaratılan efektler olan dijital efektlerin nasıl ve hangi programlar aracılığıyla oluşturulduğu araştırılmış konular arasındadır.

Görmenin sözcüklerden önce gelip gelmediği uzun yıllardır süren bir tartışma konusu olmakla beraber bu konuda yapılmış çeşitli çalışmalar bulunmaktadır. Bir ressam olarak kariyerinin ilk yıllarını sürdüren John Berger konu ile ilgili derin bilgilerini başta “Görme Biçimleri” olmak üzere çeşitli eserlerinde aktarmıştır. Bu konuda çekilmiş filmler de bulunmaktadır. Başrollerini Juliette Binoche ve Clive Owen'ın paylaştığı, Fred Schepisi tarafından yönetilen “Words and Pictures” (Sözcükler ve Resimler) filmi de bu konuya dram ve komedi unsurlarını bir arada bulundurarak yer vermiştir.

Günümüz yeni medya dönemi bu tartışmaya farklı bakış açıları kazandırmıştır. Sinemada perdeden yansıtılan imgelerin yarattığı görme biçiminden

bahsedilmektedir. Sinema tarafından seyirci kitlesi önem sıralamasında birinci görülmekte ve buna göre bir üretim ortaya konmaktadır. Sinema bu bakımdan diğer sanat dallarından ayrılmaktadır. Bu durumda yeni medya döneminde sinemanın sorgulaması yapılırken farklı bir izleyici tipinden de bahsedilmektedir. Bu izleyici tipinin sinemanın bu dönemde girmiş olduğu karmaşık anlatım şeklini anlayabilecek yapıda olması gerekliliği ön plandadır. Tekniğin medyaya tanıdığı olanaklar ışığında sanat ve dolayısıyla sinema da baştan tartışılması gerekenler arasına girmiştir. “Understanding Movies” (Filmleri Anlamak) kitabının yazarı Louis Gianetti sinemaya iki farklı açıdan anlam verildiğini ve bu anlamlandırmanın sinemanın başlangıcından itibaren yapıldığını vurgulamıştır. Bunlardan biri biçimci, diğeri de gerçekçi yaklaşım olarak öne çıkmaktadır. Lumière kardeşlerin “Trenin Gara Girişi” filmi nasıl gerçekçi anlatımın temsili bir ürünse, Georges Méliès’in “Aya Seyahat” filmi de biçimci geleneğin somut bir örneğidir (Çelenk, 2015: 219-220).

Gerçekçi sinema dendiğinde akla gelen belki de en önemli isim André Bazin’dir. Bazin sinema yorumunu fotoğraf üzerinden temellendirir. Nitekim resimden sonra ortaya çıkan ve giderek popülerleşen fotoğraf sanatı sinemanın öncüsü olmuştur. Bazin, kelime anlamı “ışıkla yazmak” olan fotoğraf kelimesi ile benzer anlamı olarak sinemayı da ışık temelli bir “gerçeklik” olarak yorumlamakta ve bu bağlamda sinemanın bir sanat dalı olarak yeniden üretim ile gerçeklik arasındaki uzaklığı yok ettiğine işaret etmektedir. Walter Benjamin de fotoğraf ile bağlantılı söylemler sunmakla beraber, günümüzde sanat yapıtının yeniden üretilebilirliğinin mümkün olmasının ve çoğaltılabilen çalışmaların özgün olana dair soruları ortadan kaldırdığının altını çizmektedir. Fotoğraf ile ilgili örnek veren Benjamin, negatifi sınırsız sayıda çoğaltılabilen bir fotoğrafın ortada orijinalin hangisi olduğuna dair bir soru bırakmadığından bahsetmektedir (Aktaran Çelenk, 2015: 221).

Çalışmanın üçüncü bölümü olan “Günümüz Türk Sinemasında Dijital Efekt Kullanımı” ana başlığı altında öncelikle Türk Sinema Tarihi kısaca incelenmiştir. Türk Sineması’nın geçmişten günümüze evrimi ve teknik olanakları araştırılmıştır. Yönetmenlerin filmlere ayırdığı bütçeler ve devletin sinemaya desteği literatür taraması ışığında ortaya konmaya çalışılmıştır.

Türk Sineması dijital efektler konusunda çok iddialı olmamakla beraber, bazı film türlerinde başarılı efekt uygulamaları göze çarpmaktadır. Çalışmada 2004 senesinden itibaren her yıl “boxoffice” verileri baz alınarak en çok izlenen Türk filminin efektler bağlamında çözümlemesi yapılmıştır. Böylelikle Türk Sineması’nda bilgisayar teknolojisi ve sinema birlikteliğinin önemini kavrayan orijinal çalışmaların niteliği net bir şekilde ortaya konmaya çalışılmıştır. Sinema başlı başına seyirciyi kendi gerçekliğine çekmeye çalışan bir kitle iletişim aracıdır. Görsel efektler bu noktada filmin öyküsünü daha inandırıcı kılmak, seyircinin duygularını ele geçirmek, heyecanı üst seviyede tutmak, karakterlerle özdeşleştirilmenin sağlanması ve karakterlerin özelliklerinin vurgulanması vb. amaçlar ile kullanılmaktadır. Yaşanan tarihi bir olay tekrar canlandırılırken de mekânların geçmişe sadık kalınarak yeniden canlandırılması gibi amaçların gerçekleştirilmesi için de efektlere başvurulmaktadır.

Türk Sineması’nın en önemli sorunlarından biri Adanır’ın (2006: 72) bahsettiği üzere tekstil ve gıda endüstrisi kadar endüstrileşmeye önem verilmemesidir. Diğer sanayi türlerine sağlanan kredi ve vergilerin sinema sanayisine de verilmesi sinemanın teknik alt yapısının kuvvetlenmesine yönelik önemli bir adım olacaktır. Dünyanın gelişimine paralel bir politika izlenmesi sinemaya yönelik çeşitli alt yapı sorunlarının üstesinden gelinmesine yardımcı olacağı gibi yatırımlar konusunda da akılcı bir yol alınmasını sağlayacaktır. Sinema sanayisine verilen önem paralelinde teknolojik imkânlardan üst seviyede yararlanılabilecek ve böylelikle teknik birtakım eksikliklerin giderilmesi ile filmlerin öykülerine katkıda bulunacak başarılı efektlerin ortaya konulması için gerekli donanım da sağlanmış olacaktır.

Yedinci sanat olarak tasvir edilen sinema; resim, heykel, müzik, tiyatro, dans, edebiyat ve mimari ve aynı zamanda sanatsal yapılardan sonra gelmektedir. Gerisinde bıraktığı bütün sanat dallarını barındırması ve kitlelere hitabının etkileyiciliğinden ayrı bir öneme sahip bir kitle iletişim aracı olarak açıklanmaktadır.

Modern sinemanın çıkışı ile ilgili kesin bir tarih vermek mümkün gözükmemekle beraber, sinemanın temel amacının kitlelerin eğlence ihtiyacına yönelik olduğuna dair yaygın bir görüş bulunmaktadır. Teknoloji toplumunun içerisinde gelişen sinemaya bakıldığında “gerçeklik” kavramının da bir sorunsal olarak ele alındığı sonucuna varılmaktadır. Dünden bugüne sinema akımları incelendiğinde “gerçekçilik”

olgusunun geniş bir yer kapladığı görülmektedir. İkinci Dünya Savaşı sonrası tüm sanat dallarında olduğu gibi sinemada da farklı bakış açıları gün yüzüne çıkmıştır. “Yeni Gerçekçilik Akımı” ve anlattıkları da bunlardan biridir.

Gerçeklik bir kuram olarak sinema teknolojisinde felsefi yönüyle ele alınmakla beraber uygulamada da önemli bir tartışma konusudur. Dijital teknolojinin ve dolayısıyla efektlerin sinemada yer alması ile beraber “gerçeklik” yeni bir anlam kazanmıştır. Baudrillard’ın da belirttiği simülasyon evreninde gerçeğin yerini alanlar “yeni gerçek” olarak izleyiciyle buluşmakta ve birey rasyonel gerçeğin giderek daha uzağında yer almaktadır.

Çağdaş toplumda gerçekliğin anlaşılması için başvurulan önemli kaynaklar Baudrillard ve Bauman olmuştur. Baudrillard’ın “simülasyon” ve Bauman’ın modernite içerisinde yer alan “akışkanlık” teorisi toplumsal gerçekliğin açıklanması için önemli teorilerdir.

Sinema; gerçekliğin olduğu gibi yansıtılmasında kullanıldığı gibi seyirci tamamen gerçek dışı bir kurgu ile de etki altına alınabilmektedir. Gerçek dışı durumların etkileycilik düzeylerinin belirlenmesinde dijital efektler ve bu kapsamda yer alan bilgisayarla yaratılan görüntüler önemli bir yer tutmaktadır. Türk Sineması da bu sebeple görsel efektler ile yaratılan ve dijitalleşme ile beraber dijital efektler olarak sıklıkla duyulan yeni teknolojiden yararlanmaktadır. Böylece seyirci tamamen gerçek dışı bir kurgu ile etki altına alınabilmekte, ve dolayısıyla yanılısamanın boyutu daha da artmaktadır. Bu çalışmanın amacı, filmsel gerçekliğin inşa edilmesinde efektlerin nasıl kullanıldığını açığa çıkarmaktır.

ARAŞTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ:

Günümüz teknolojisinden hem zamandan kazandırdıkları hem de maddi getirileri dolayısıyla yararlanılmaktadır. Sinema endüstrisi de bu dijital olanaklardan yararlanan sektörlerin başında gelmektedir. Dijital efektler hemen hemen bütün film türlerinde kullanılmaktadır; ancak kullanım sıklığı film türüne göre farklılık göstermektedir. Dijital efektlerin yaratıcıları da en az film yapımcı, yönetmen ve senaristi kadar önem taşımaktadır. İzleyici; filme gerçekçiliği ve etkileyciliği paralelinde değer biçmektedir. Bu bağlamda da dijital efektlerin rolü oldukça

büyüktür. Dijital efektler ve kullanımları sinema ve gerçeklik ilişkisine de yeni bir boyut kazandırmaktadır. Bu çalışmanın amacı, filmsel gerçekliğin inşa edilmesinde efektlerin nasıl kullanıldığını açığa çıkarmaktır.

ARAŞTIRMANIN HİPOTEZİ:

Türk sinemasında teknolojik olanaklardan yararlanmanın öneminin yeterince kavranmadığı varsayılmaktadır. Bu bakış açısıyla sanattan giderek zanaat kapsamına giren Türk sinemasının başlıca hedefinin talebin karşılanmasına yönelik hızlı üretimlerin piyasaya sürülmesi olduğu düşünülmektedir. Bundan dolayı özellikle en çok izlenen filmlerde bile öykü sıkıntısı yaşanmakta, efekt kullanımı bile bunun aşılmasına çare olamamaktadır. Efektlerin sayıca fazla kullanımı; gerçeklik istenilen orana ulaşmadığında abartı olarak görülebilmektedir. Türk filmlerinin incelenen bütün türlerinde görsel efektlerden ve bunların bilgisayar ortamında oluşturulanlarından yararlandığı ve bu durumun genel olarak öyküyü destekleyici bir durum olduğu düşünülmektedir. Günümüz Türk Sineması içerisinde bilimkurgu türü yapımlara rastlamak pek mümkün değildir. Korku türünde dijital efekt kullanımı yoğun olmakla birlikte bu türdeki filmler incelenen 14 yıl içerisinde sinema salonlarında en çok izlenenler arasına girmemektedir. Türk Sineması'nda efektlerin sayıca fazla kullanıldığı filmlerde Hollywood Sineması'ndan esintiler görmek mümkündür.

ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI:

Bu araştırmada; özel efekt türleri arasında en çok kullanılanlardan biri olan ve bilgisayar ortamında oluşturulan dijital efekt türü ve özellikle Türk Sineması'ndaki yeri Cem Yılmaz'ın "G.O.R.A." filminden itibaren incelenecektir. Efektler konusunda bu film milat kabul edildiğinden filmin çıkış yılı olan 2004 senesinden itibaren 2017 yılına kadar Türk Sineması'nda en çok hasılat yapmış birinci film incelenecektir. Veriler "boxofficeturkiye.com" sitesinden elde edilmiştir.

ARAŐTIRMANIN ÖRNEKLEMİ:

AraŐtırmanın örneklemini 2004 senesinden itibaren her sene için seçilecek bir Türk filmi oluŐturmaktadır. 2017 yılına kadar olan süre boyunca her sene en çok izlenen film baz alınacaktır.

ARAŐTIRMANIN YÖNTEMİ:

AraŐtırmada konu ile ilgili genel literatür taramasından yararlanılacak olup nitel araŐtırma yöntemlerinden film analizine başvurulacaktır. 2004 senesinden itibaren her yıl en çok hasılatı olan Türk filminin çözümlenmesi yapılacak ve efektlerin ne sıklıkta, ne şekilde uygulandıĐı ve nasıl bir algı yarattıĐı üzerinde durulacaktır.

BİRİNCİ BÖLÜM

TEKNOLOJİ TOPLUMU ve GERÇEKLİK ALGISI

1.1.Yeni İletişim Teknolojilerine Genel Bir Bakış

Yeni Dünya temeli 1960'lı yılların sonundan itibaren şekillenmeye başlamış ve bu şekillenmenin sonunda enformasyonelizm doğmuştur. Devrim niteliğindeki gelişme pek çok farklı oluşumu da beraberinde getirmiştir. Kültürel kodların oluşturulması, zenginlik üretimi, iktidar icrası vb. özellikler teknolojik kapasite ile ilgilidir ve bu kapasitenin çekirdeğini de enformasyon teknolojisi oluşturmaktadır. Enformasyon teknolojisini vazgeçilmez kılan; toplumun sosyo-ekonomik açıdan yeniden yapılanmasına doğrudan etki etme becerisidir. Yeni enformasyon teknolojileri esnek kapitalizmin yolunu açmakta, oluşturduğu ağlar ile uzaktan iletişimi mümkün kılmakta ve enformasyonun istenilen şekilde depolanıp işlenmesini sağlamaktadır. Yeni esnek kapitalist sistem beraberinde çeşitli faaliyetlerin küreselleşmesinin de önünü açmıştır (Castells, 2007: 486-487).

Jacques Ellul "Teknoloji Toplumu" isimli çalışmasında modern yaşamda hiçbir gerçeğin teknik kadar önemli olmadığını vurgulamaktadır. Öneminin kavranması için öncelikle tekniğin olgusal olarak yerini belirlemeye koyulmaktadır. Teknik ya da teknoloji kelimelerinin geçtiği yerlerde makinelerden de bahsetmek kaçınılmazdır. Makineler olmadan teknik dünyanın varlığının anlaşılması mümkün görülmemektedir (Ellul, 2003: 13). Bilindiği üzere makineler tekniğin içerisinde konumlanırlar. Bu durum bir sorun olarak da karşımıza çıkabilmektedir. Günümüzde makine tekniğe bağımlıdır. Makine incelendiğinde tekniğe dair küçük bir bölümü temsil ettiği görülmekte, bu da makineyi tekniğin önemli bir parçası olmaktan uzaklaştırmaktadır. Bu bakış açısına göre tekniğin içinde yer alan makine mükemmel olsa bile tekniğin ana parçası olmaktan uzaktır.

Farklı bir bakış açısına göre de tekniğin ulaşmaya çalıştığına temsilen makine görülmektedir. Teknik faaliyetlerin neredeyse tümünün sonucu makinedir. Bu durum makinenin anlamını daha fazla derinleştirmektedir. Ellul kapitalist toplum ile olan kavganın anlamsızlığına değinirken, aslında kapitalizmi yaratanın da makinelerden

başkası olmadığı için altını çizmektedir. Lewis Mumford'un söylemine göre de; antisosyal içeriğe sahip olan makineler insanı sömürmekten geri kalmamakta ve bunu yaparken de ilerlemeci karakterlerini öne sürmektedirler. Makinenin kendisinin insani olmayışı toplumu da insansızlaştırmaya yöneltirken, onunla yaşayamayacak olan, karşısına çıkan her şeyi devirmeye başlamıştır. Makinelerin toplumla iç içe olmasını sağlayan tekniğin kendisi olmuştur. Makinelerin topluma entegrasyonundan bizzat sorumludurlar. Bu sorumluluk sürecinde teknik makinenin konumunu içselleştirir ve özellikle de insan yaşamının merkezi haline getirir (Ellul, 2003: 14-16).

1.1.1. Yeni İletişim Teknolojilerinin Tarihsel Gelişimi

Kronolojik sıraya göre incelendiğinde tekniğin bilimden daha önce geldiği bilinmektedir. En ilkel canlıların bile teknikle tanışıklıkları bulunmaktadır. Bilimin ortaya çıkışı da tekniğin gelişmesini ve bu bağlamda yaygınlaşmasını giderek hızlandırmıştır.

Her ne kadar 21. yüzyılda yaşamamış olsa da ortaya koymaya çalıştığı kitle iletişim kuramları günümüz teknolojisine uyarlanabilen Walter Benjamin; kitle iletişim araçları, popüler kültür ve medyayı yorumlarken yeni bir eleştirel model yaratmaya önem vermiştir. Pek çok entelektüel uğraşısı olan Benjamin, farklı gazete ve dergilerde çalıştığı gibi bir dönem özellikle maddi getirileri dolayısıyla radyoculukla da yakından ilgilenmiştir.

Akademik hayatı pek parlak olmayan ve üniversitelere de eleştirel gözle bakan Benjamin'in akademik kariyer yapma arzusunda olduğu; ancak hiçbir zaman akademide maaşlı çalışan olmadığı bilinmektedir. Özellikle doktora tezinin anlaşılmasız bulunması motivasyonunu kırmış ve kendisini farklı bir yöne götürmüştür. Kısa gazete yazıları ile ilgilenmeye başlayan Benjamin, yaşadığı müddetçe önemli isimler ile fikir alışverişini yapma fırsatı bulmuş ve bu durum da çalışmalarına büyük katkı sağlamıştır. Çok yakın arkadaşı olan Yahudi bilim adamı Gershom Scholem'in de etkisiyle Musevi Teolojisi ile yakından ilgilenmiş ve bu süre içerisinde seküler görüşü sorgulamıştır.

Benjamin'in etkilendiđi diđer bir düşünür de Frankfurt Okulu'nun önemli temsilcilerinden Theodor W. Adorno'dur. Adorno, Benjamin'i teolojik düşüncenin etkisinden ve mistisizmden çıkarmış ve marksizme yönlendirmiştir. Ancak Benjamin'in medyaya bakışı Adorno'dan ziyade Siegfried Kracauer'e yakın olmuştur. Kracauer de popüler kültür ile yakından ilgilenmiştir. Kameranın nesnelere dünyasına yakından bakma fırsatı verdiđini söylemektedir.

Yeni iletişim teknolojileri Benjamin'de de sanat teorisinde bir farklılık yaratma isteđi doğurmuştur. Teknoloji, beden, mekân ilişkisi de bu süreç boyunca üstünde durduđu konular arasında olmuştur. Tarih ve sanat yapıtı arasında bir bağlantı kurmayı amaçlayan Benjamin aynı zamanda teknolojinin tamamen gerçeşmesinin mümkün olamayacađının da altını çizmektedir. Benjamin'e göre yeni teknolojilerin gerçeştrirdiđi büyük dönüşüm toplum ilişkilerinin düzenlenmesinde de etkili olmaktadır (Kang, 2015: 103-109).

Alan Turing ve Bletchley Park İkinci Dünya Savaşı etkilerinin en çok hissedildiđi zamanlarda programlanabilen elektronik dijital bilgisayarları üretmişlerdir. Bu üretimdeki amaç; Lorenz şifresi kriptanalizine destek vermek içindir. Bilgisayarlardan Colossus Mark I, 1944 senesinin Şubat ayında, Colossus Mark II ise aynı senenin Haziran ayında kullanılmaya başlanmıştır. Elektronik sayısal hesaplayıcı ENIAC farklı amaca hizmet edebilen ilk programlanabilir hesaplama özelliđi ile diđerlerinden ayrılan bir cihazdır. Bu bilgisayarın asıl amacı orduya yöneliktir. ABD ordusu balistik hesaplama için ENIAC'tan yararlanmıştır. 1947 senesinde kullanılmaya başlanan cihazın benzerlerine 1950 yılında rastlamak mümkündür (King, 2016: 75).

1950'li yıllarda bilgisayar sözcüğü kısaca "sayı parçalayıcı" olarak düşünölmüştür. Nitekim IBM firmasının o zamanlarda 18 adet bilgisayarın tüm dünyaya yeteceđine dair öngöröleri bulunmaktadır. Bu süreçte kullanılan makineler için ayrı mekânlara gereksinim duyulmuştur. Bu mekânlar herkesin erişimine açık olmamakla birlikte üst düzey mühendisler tarafından ziyaret edilmişlerdir. Bilgisayarların tüm insanların kullanabileceđi bir araç haline gelmesi için 1970'li yıllar beklenmiştir. Bu tarihte geliştiren kelime işlemciler sayesinde sıradan birey kullanım hakkı elde etmiş ve

bunun sonucu olarak kullanıcı ara yüzüne olan gereksinim artmıştır. Multimedya dan tam anlamıyla söz etmek için ise 1980’li yılların Apple Macintosh bilgisayarı beklenmiştir. Apple Macintosh Firması ve vaadleri 1984 yılında büyük bir sükse ile piyasaya sunulmuştur. Sinema ve bilgisayar dilinin birleşmesi de multimedya için oldukça önemli bir adım olarak görülmüştür (Monaco, 2014: 490-492).

Kişisel bilgisayarlar (PC) ilk kez IBM tarafından üretilmemiş Steve Jobs ve Steve Wozniak 1970’li yıllarda kişisel bilgisayarları geliştirmek için yoğun bir çalışma içerisinde olmuşlardır. Bu üretim IBM’in ilk kişisel modelinden 5 yıl önce varlığını kanıtlamış; ancak Apple II’ye kadar adımı duyurmamıştır. Yakın tarihte şirketler de kendi bünyelerindeki bilgisayarların boyutlarının küçültülmesi yönünde girişimde bulunmuşlardır. Ana sistem bilgisayarların yerini giderek mini bilgisayarlar almaya başlamışlardır. “Mini bilgisayarlar” kendilerine bu isim verilmesine rağmen aşağı yukarı buzdolabı büyüklüğündedirler. İlk bilgisayarlara oranla hem küçük hem de güçlü oluşumlardır. Dijital donanımcılar PDP-1 isimli bir mini bilgisayar serisine imza atmışlar ve PDP-11’e geldikleri sırada bu seri giderek daha fazla popülerlik kazanmıştır (King, 2016: 78).

1950’li yıllardan itibaren “tüketici” olarak bilinen bireyden, 1980’li yıllardan itibaren “kullanıcı” olarak bahsedilmeye başlanmıştır. Tüketicinin özellikleri arasında pasiflik ve bu durumun getirdiği kendisine verilen olduğu gibi kabul etme yer alırken, kullanıcının en önemli özelliği de aktif ve özgür bir biçimde kendine yer açmasıdır (Monaco, 2014: 493). Kullanıcının hem üreten (producer) hem de tüketen (consumer) olarak konumlanması “prosumer” (türetici) olarak isimlendirilen yeni bir teknolojik terim ortaya çıkartmıştır.

Baudrillard, günümüzde direncimizi kıran şeylerin baskı ve yabancılaşmadan ziyade bolluk olduğundan bahsetmektedir. Direnmeyi olanaksız kılan iktidarın özellikleri arasında, bireylerin güvenliklerinin sağlanması ve iyiliklere boğulması gibi özellikler yer almaktadır. Aslında modern çağda her şeye sahip olunması ve sınırsız özgürlükler gibi zafere benzer görünen şeyler yeni bir kölelik sisteminin başlangıcı olarak da görülebilmektedir. Baudrillard, ayrıca aşırı iyiliğin mutlak kötülüğün habercisi olduğundan bahsetmektedir. Mutlak kötülüğü getirecek olan aşırı iyiliğin içerisinde

teknolojik gelişmeler, sürekli ilerleme yer almaktadır. Kötülük anlayışında sahip olunan bariz bir amaç bulunmamakla beraber, iyilik eylemi için aynı şeyi söylemek Baudrillard'a göre mümkün değildir; iyilikteki temel sorun amacının aşırıya kaçmasıdır (Baudrillard, 2017: 16-18). Burada belirtilen iyiliği “teknolojik iyilik” olarak değerlendirmek gerekmektedir.

Teknoloji ekseninde sürekli gelişip, büyüyen sisteme eleştirel bakan Baudrillard; sistemin bir süre sonra kendini yeniden üretme aşamasında yok edeceğinden bahsetmektedir. “The Despair of Having Everything” (Her şeye sahip olmanın getirdiği çeresizlik) olarak isimlendirilen ve insanlara sunulan olanakların ihtiyaç ve arzuların ötesine geçmesi (Baudrillard, 2017: 16), bireylerin özgür hissetmesini sağlamadığı gibi dengesizlik habercisi olarak da görülebilmektedir.

Baudrillard; “Tüketim Toplumu” isimli çalışmasında aygıtların işin içine girmesiyle beraber düşünmeden ziyade tepki zamanına geçildiğine dikkat çekmektedir. Bu durum da entelektüel süreci tamamen ortadan kaldırmakta ve yerini ani tepkilere bırakmaktadır. Ortada yanıtı tartmak için belli bir zaman yoktur ve hemen doğru olanı görmek gerekmektedir. İşlevselliğin ortadan kalktığı bu durumda amaç sorgulanmaktadır (Baudrillard, 2004: 127).

Yeni iletişim teknolojilerinin ortaya çıkması aynı zamanda eski ve yeni medyanın tanım ve farklarını ortaya koymanın gerekliliğini ortaya çıkartmıştır. Yeni medyanın “sayısal temsil, modülerlik, otomasyon, değişkenlik, kod çevrimi” (Aktaran Öğüt, 2005) olmak üzere beş ana özelliği bulunmaktadır. Dijital temsilde algoritmalar tamamen matematiksel olmakla beraber verilerin sayılabilir özelliği de daha tutarlı sonuçlara erişim sağlamaktadır. Modülerlik; yeni medyayı ilgilendiren herhangi bir değişimde mevcut sistemde yer alan tüm elemanlara ayrı davranmayı gerekli kılmaktadır. Otomasyonda hazır algoritmalar ile kullanıcı olmadan düzenleme mümkündür. Örneğin kullanıcının hareketleri farklı modelleme programları ile kaydedilerek sonradan yazılım aracılığıyla taklit edilebilmektedir. Değişkenlik özelliği bir nesnenin farklı biçimlerde ortaya çıkmasına olanak tanırken, kod çevrimi de yeni medyanın temsil ettiği kavramları tanımlamaktadır. Bunlar; “sosyal katman”

ve “bilgisayar katmanı” olarak isimlendirilmektedir. Dijital verilerin formatlarının değiştirilmesi özelliği de “kod çevrimi” içerisinde ele alınmaktadır (Öğüt, 2005).

Yeni iletişim teknolojilerinin en popülerleri kabul edilen interneti diğer iletişim teknolojilerinden ayıran belli başlı özellikleri vardır. İletişim araçları eş zamanlı ve eş zamanlı olmayan olmak üzere zaman boyutu göz önüne alınarak değerlendirilebilmektedir. Kaynak ve alıcı arasındaki iletişim eş zamanlı ilerliyorsa iletişim platformunun da eş zamanlı olduğundan bahsedilebilir. Kaynaktan alıcıya ulaşana kadar belli bir zaman geçmesi gerekiyor ise, eş zamanlı olmayan iletişimden söz edilmektedir. İletişim araçlarını sınıflandırmada kullanılan bir diğer yöntem de ulaşılan mesafe ile ilgilidir. Kimi iletişim aracı belli fiziksel sınırlar içerisinde hareket ederken, kimi de sinyallere bağlı bir yol izlemektedir. Bu durumda geleneksel medya araçlarından gazete ve kitapların televizyon ve radyoya oranla daha sınırlı kaldıkları gözlemlenmektedir (Timisi, 2003: 125-126).

Günümüzün en yeni teknolojilerinden olan internet, bazı araştırmacılar tarafından yeni bir düzen yaratıcısı olarak görülürken, bazı araştırmacılar da oluşturduğu sanal platformu yeni bir kamusal alan olarak değerlendirmektedirler. İnternet; yapısı itibariyle iletişimin küreselleşmesine yardımcı olmakta ve böylelikle kamusal alanı genişletmektedir (Demircan, 2016:135-139).

Bilindiği üzere internet ilk olarak soğuk savaş döneminde kullanılan büyük bir ağ olarak kabul edilmektedir. İlk mikroçiplerin bu dönemde ortaya çıkması Rus siyaset bilimci Mikhail Gorbaçov ve daha pek çok farklı disiplinden düşünürün tesadüf olarak açıklayamadıkları bir duruma işaret etmektedir (Monaco, 2014: 494). İnternet teknolojisinin önemi veriye ulaşımdaki hızlılığında gelmekte, gelenekselden farklı olarak hem görüntü, hem de ses ve yazıyı bir araya getirmektedir. İnternet sayesinde etkileşimde çift yönlülük başlamıştır (Demircan, 2016: 149-150).

Dijital platformlar aracılığıyla bilgi ve enformasyona ulaşım, internet söz konusu olduğunda, tüm tanımlamaların ortak noktası olarak gösterilmektedir. İnternet ortamında bir yandan veriler depolanırken, bir yandan da aktarılmaktadır. Bu teknolojiyi kullananlar da “gezgin” ya da “bilgi göz atıcıları” olarak

isimlendirilmektedirler. Bilginin keşfedilmesine yönelik arzu da kullanıcıların baş motivasyonudur (Timisi, 2003: 123).

İnternetin içerisinde yer aldığı “teknik iletişim devrimi” olarak isimlendirilen kökten değişimci evrime bakıldığında; kökenlerinin McLuhan’ın dünyanın küresel köye dönüştüğü söyleminin de ötesinde bir şey olduğu görülecektir. Zaman ve uzam kavramlarının önemlerini kaybetmeye başlaması 19. yüzyıl itibariyle başlamıştır. Konu ile ilgili olarak bahsedilmesi gereken anahtar kelimeler “bütünleşme” ve “etkileşim” dir. Jan Van Dijk da “dijital kod” ve “hiper metin” (van Dijk, 2016: 19) terimlerinin medyanın evrildiği yeni dönemi açıklamak için kullanılmaları gerekliliğini dile getirmektedir. Van Dijk’a göre yeni medya bu teknik terimlerle açıklanabilmektedir.

İletişim araçlarındaki ve telekomünikasyon ağlarındaki yaygınlaşma kısa zaman içerisinde kitlelerin dirilmelerini sağlamıştır. İnternetin 1980’lerden itibaren kazandığı ivme pek çok demokratik olmayan sistemin çöküşünü de beraberinde getirmiştir. Doğu Avrupa komünist rejiminin sonlanması, Berlin Duvarı’nın yıkılması, az gelişmiş başka bir ifade ile Üçüncü Dünya ülkeleri olarak tabir edilen ülkelerdeki demokrasiden uzak anlayışın sonlanmasında bu duruma muhalif olan kesimin etkisi büyüktür. Bu kesim; kitle iletişim araçlarından yararlanmaktadır. Bu araçlara internetin eklenmesi ile her şeyin olduğu gibi demokrasinin seyri de farklı bir yol almaya başlamıştır (van Dijk, 2016: 151-155).

Bilindiği üzere Amerika yenilikçi teknolojinin tüm özelliklerini kullanarak dünya çapında lider konumda bulunmaktadır. Bu durum ABD’nin dünyanın en gelişmiş ekonomisine sahip ülke olmasını da sağlamaktadır. Ağ toplumunu derinden etkileyen bütün köklü değişimleri ilk deneyimleyen toplum oluşu diğer ülkeleri de Amerika’nın yoluna sokmakta ve tüm dünya burada meydana gelen gelişmeleri yakından takip etmektedir.

ABD Savunma Bakanlığı İleri Araştırma Projeleri Kurumu (ARPANET) özellikle 1950 senesinde Sputnik’in fırlatılmasının akabinde teknolojik pek çok girişimde bulunmuştur. Geliştirilen stratejilerden biri de nükleerden etkilenmeyecek bir sistemin oluşturulmasıdır. Tasarlanan sistemin komuta ve kontrolden bağımsız oluşu

mesajların ağ içerisinde ilerlerken bir noktada anlamlı bir şekilde birleşmelerini sağlamaktadır. 1969 senesinde ilk bilgisayar ağı olarak tanımlanan ARPANET (Gelişmiş Araştırma Projeleri Dairesi Ağı) çok farklı mesleklerden bilim adamlarının kullanımına sunulmuş; askeri, bilimsel ve kişisel iletişimin ayrılmasının giderek imkansızlaştığı noktada askeri uygulamalarla ilgilenen MILNET ve ARPANET birbirlerinden ayrılmışlardır. Sonraları farklı ağların da üretimi yapılmış; ancak hepsinin iskeletini ARPANET ağ sistemi oluşturmuştur. Bu ağ INTERNET adını almadan önce ARPA-INTERNET ismi ile 1980'lerden önce kullanılmıştır. INTERNET ismini aldıktan bir süre sonra da "ağların ağı" olarak yaygınlaşmıştır. Başlangıçta iletilerin aktarım kapasitesi dünya için yeterli görülmemiş ve aktarım teknolojisinin ilerletilmesine ihtiyaç duyulmuştur. Bilgisayarların birbirleri ile iletişimine yönelik temel adım 1970'lerde gerçekleştirilmiştir (Castells, 2005: 58-60).

İnternetin 1980'ler ve özellikle 1990'lardan itibaren tüm dünyada yaygın kullanılmaya başlanması ile beraber bu ortamda sağlanan iletişimin demokratik olup olmadığı üzerine yapılan tartışmalar yoğunluk kazanmıştır. İnternetin düşüncelerin özgürce ifade edilmesine olanak sağladığı görüşü giderek yaygınlık kazanmaya başlamıştır. Diğer medyalarda istenilen oranda özgür bir ortamın varlığından söz etmek güçtür. 2000'li yılların başında özellikle Web 2.0'in yaygınlık kazandığı zamanlarda bu durumdan yararlanan internet teknolojisi beraberinde getirdiği interaktiflik, sınırsız yaratıcı ortam ve eşitlik vaadi ile biricik olma özelliğini beraberinde getirmiştir.

İnternet kullanımının önemini somutlaştıran çoğu olay özellikle Orta Doğu ülkeleri gibi gelişimini henüz tamamlamış bölgelerde gözlemlenmiştir. Bu bölgelerde internete erişim imkânı olan kesim basın özgürlüğünün bastırıldığı anlarda sözcülük yapmışlardır. Önemli enformasyon medyası olarak gösterilen internet bu zamanlarda özellikle gençler tarafından yaygın olarak kullanılmıştır. "Facebook" ve "Twitter" Orta Doğu'nun çalkalandığı dönemlerde devrim yaratmışlardır. Bununla beraber bu bölgelerde nüfusun kaçta kaçının internete erişim şansı olduğu da tartışma konuları arasındadır. 2009 senesinde İran'da gerçekleşen "Yeşil Devrim" göz önüne alındığında nüfusun yüzde 1'lik diliminin bile internet erişimi olmadığı ortaya çıkmıştır (Aktaran van Dijk, 2016: 158).

Genel çerçeveye bakıldığında ise Soğuk Savaş döneminin teknolojik cephanesi gibi görülen internetin günden güne demokratikleşmenin de yolunu açtığıdır. Özellikle 20. yüzyılın sonuna gelindiğinde ticari kullanımı da giderek yaygınlaşmaya başlamıştır. Bu durum internetin tasarım amacının ötesine geçtiğinin kanıtıdır (Timisi, 2003: 123).

1.1.2. Ağ Toplumu ve Kitlelerin Etkileşimi

Mevcut toplumun evrimi bilişim ve iletişim teknolojilerinin etkisiyle gerçekleşmiş ve ortaya çıkan yeni kavramlardan en popüler olanları da “ağ toplumu” ve “enformasyon toplumu” olarak isimlendirilmiştir. Ağ toplumu daha çok toplum alt yapısı ve örgütlenmesine odaklanırken, enformasyon toplumu da değişen toplumsal faaliyetlerin kökenine odaklanmaktadır. Bu toplumların yeni bir tür olarak algılanmasında bilgi işlemin her anlamda insan yaşamında yer alması etkili olmuştur (van Dijk, 2016: 41). Manuel Castells’in de enformasyonun bağımsız gücün karşılığı olduğuna dair söylemi bu argümanı giderek kuvvetlendirmektedir. Castells; geçmişten bugüne tüm toplumların dayanaklarının enformasyon olduğunu belirterek, “enformasyonel toplum” kavramının kullanılmasını önermekte ve bunu da sosyal özellikte özel bir örgütlenme biçimi olarak değerlendirmektedir. (Aktaran van Dijk, 2016: 41-43).

Ağ toplumu, kitle toplumu, enformasyon toplumu vb. çok çeşitli toplumsal sınıfların olması, birbirlerinden ayrıldıkları noktaların tespiti için ayrıntılı tanımlama gerektirmektedir. Enformasyon toplumu; hakimiyet kurduğu kültür içerisinde anlamları olan enformasyon ürünleri kullanmakta ve çeşitli işaret ve sembollerden de yararlanmaktadır. Bu toplumun özelliği olan üstün eğitim seviyesine ulaşma gerekliliği “bilgi toplumu” adı verilen alternatif bir toplum tanımlamasına da tanıklık edilmesini sağlamıştır. Enformasyon toplumundaki bütün tanımlamalar enformasyon üretimi baz alınarak yapılmakta ve bu toplumsal örgütlenme aynı zamanda rasyonaliteye işaret etmektedir. Ağ toplumu olarak isimlendirilen modern toplum türü de tamamen medya ağlarından oluşan bir alt yapıya sahiptir. Hem sosyal hem de medya ağlarından oluşan bu yapı Batı toplumlarında ağ ve birey ilişkisi üzerinden yürürken, Doğu toplumlarında ise; ağ ve grup vb. topluluklar üzerinden

tanımlanmaktadır. Jan Van Dijk; “Ağ Toplumu” isimli çalışmasında özellikle “ağ toplumu” ve “kitle toplumu” karşılaştırmasına geniş yer vermiştir. Kitleler için “geniş kolektiviteler” ifadesini kullanmış ve kitle toplumu olarak isimlendirilen modern toplum türünü her tür grup, örgüt ve topluluktan oluşan bir örgütlenme biçimi olarak tanımlamıştır. Aslında konuşmanın icadı ile beraber tüm topluluklar belli ağlara dahil olduklarından, bu kavramı yeniymiş gibi göstermek sağlam temelli bir söylem olarak görülmemektedir. Pek çok önemli tarihinin de hemfikir olduğu üzere sosyal ağlar konuşmanın ortaya çıktığı dönemin içerisinde (van Dijk, 2016: 41-43). Bu durumda ağ tanımlamasının detaylı bir şekilde yapılması gerekmektedir. Doğanın ve sosyal bilimin içerisinde yer alan ağ; “birim elemanları arasındaki bağlantı toplamı” (van Dijk, 2016: 48) olarak tanımlanmaktadır. Elemanlar düğüm noktaları olmakla beraber sayıları en az üç olmalıdır ve bağlantı sayıları da en az ikidir. Bağlantı tek ve kişi sayısının iki olduğu durumlar da ”ilişki” olarak tanımlanmaktadır. Ağlar örgütlenmeye işaret eden oluşumlardır. Tarih birbirinden farklı çok sayıda teknik ağa tanıklık etmiştir. Telekomünikasyon ve bilgisayar ağları teknik ağlara örnek teşkil etmektedir. Bu teknolojik ağlar; mesaj gönderici ve alıcılarını birbirlerine enformasyon ile bağladıklarında söz konusu oluşum medya ağına dönüşmektedir (van Dijk, 2016: 48-50).

Kitleler için konu davranışlar olduğunda imkânsız diye bir şey yoktur; kitle içerisindeki bireylerin her biri etkilenmeye açık bir bilinç sergilemekle beraber, davranışlarında kuşkuya yer vermezler. Kitlenin etkilenebilmesi için mantıklı, özel nedenlere ihtiyaç yoktur; güçlü imajların abartılı biçimde kullanılması ve bunların yinelenmesi çoğu zaman yeterli olmaktadır. Otoriteye hem bağlı olup, hem de ondan hoşlanmaması kitlenin kendi gücünün farkında olmasından kaynaklanmaktadır. Güce saygı duyan kitle için iyi davranış güçsüzlük olarak görülebilmektedir. (Traumdeutung’tan aktaran Freud, 2015: 17-19).

Le Bon kitleler ve ilkelleri ruh yönünden benzetmektedir. Bu benzerliği de iki toplulukta da aykırı düşüncelerin bir arada varlıklarını sürdürebilmelerine bağlamaktadır. Mantıksal açıdan açıklanması güç olan pek çok özellik birlikteyken eriyip kaybolmaktadır. Bu durum hem bir nevrozlu grup için hem de kitle için geçerli olabilmektedir (Freud, 2015: 19).

Kitlenin belki de en önemli özelliklerinden biri de gerçeğe olan inanç yoksunluğudur. Kitleler gerçek olmayana yani illüzyonlara gerçekten daha önce yer vermektedirler. Çoğu zaman bu ikisinin farkını anlama gereği bile duymamaktadırlar. Bu durum aynı zamanda nevrozlar psikolojisinin de karakteristik bir özelliği olarak karşımıza çıkmaktadır. (Freud, 2015: 21).

Ağ toplumunu aynı adı taşıyan eserinde derinlemesine irdeleyen Jan Van Dijk, McLuhan'ın 1966 senesindeki "medya insanın uzantısıdır" (2016: 326) söyleminden yola çıkmakta ve enformasyon yokluğunun medya aracılığı ile nasıl atlatıldığına dikkat çekmektedir. Söz konusu enformasyon olduğunda bir takım boşluklar medyanın varlığına rağmen olmaya devam edecek; ancak yaratıcı insan kendi zihni ile bunun üstesinden gelmeyi rahatlıkla başarabilecek kapasiteye ulaşacaktır (van Dijk, 2016: 326-327).

Toplumsalı belirleyen teknolojinin kendisi olduğu düşüncesi ünlü toplumbilimcilerden Herbert Innis ve öğrencisi Marshall McLuhan tarafından dile getirilmiş söylemlerdir. McLuhan'ın konu ile ilgili önemli bir söylemi de aracın mesaj olduğuna dair olandır ve bu söylem de aracın bizzat kendisini biricik kılmaktadır. Daha sonra McLuhan araç sınıflandırması yapmış ve "küresel köy" söylemi ile araçların niteliklerini tespit edip onları sınıflandırarak gelişmeye yönelik görüşünü dile getirmiştir. McLuhan bu konuda hem sıklıkla eleştirilen, hem de düşüncelerine sıklıkla başvuru bir sosyal bilimci olarak dikkat çekmekte ve günümüzde bazı söylemleri halen geçerliliğini korumaktadır. Özellikle "dijital teknoloji" konusunda önemli bir başvuru kaynağı olmayı sürdürmektedir (Timisi, 2016: 18-19).

McLuhan uygarlığın ölçütü olarak medyayı göstermektedir. Bu düşüncesi de onun "teknodeterminist" olarak anılmasına yol açmaktadır. Günümüzde hala McLuhan'ın fikirlerinden yararlanılmaktadır. Kitlelerin teknolojik gelişim sürecinde büyük bir hızla terk ettikleri galaksinin adı "Gutenberg Galaksisi" dir. McLuhan'ın düşünce yapısının benimsenmesi medyaya yüklenen anlamı giderek derinleştirmektedir. Gelecekçiler kuşağını başlatan isim olarak benimsenen McLuhan pek çok formülle anılmaktadır. Bunlar arasında en önemlilerden biri de "medium is the message" (araç

mesajdır) söylemidir. Araçlar insana ait sistemlerin uzantısıdır. Bu durumda; kitap gözün uzantısı iken, radyo da kulağın bir uzantısı konumundadır. Televizyon ise sinir sisteminin devamı gibi algılanmaktadır (Lafrance, 2016: 47-48).

Marc Prensky ile Marshall McLuhan'ın birbirini tamamlayan düşünce yapılarına bakıldığında; McLuhan'ın iletişim araçları ve sinir sistemi ile kurduğu bağlantıyı, Prensky'nin 2001 senesine ait olan çalışmasında bahsettiği “dijital yerliler” ve “dijital göçmenler” söylemleri desteklemektedir. “Dijital Yerliler” teknoloji diline daha hakimken, “Dijital Göçmenler” in teknoloji dilleri aksanlı ve öğrenmeleri yerlilere kıyasla daha güç görülmektedir (Timisi, 2016: 19).

Castells; kitle iletişim sistemini McLuhan'ın devrim niteliğindeki görüşlerinin önemini vurgulamak için “McLuhan Galaksisi” şeklinde tanımlamaktadır. Bu tanımlı yaparken bir yandan sistemin 21. yüzyılda McLuhan'ın öngördüğünden daha farklı, daha yeni bir şekil aldığı da söylemektedir. Ancak bilindiği üzere kitle iletişim araçlarının insan bilincini yönlendirme gücünü McLuhan 1960 yıllarından itibaren vurgulamaktadır. Bu durumun ortaya koyduğu, gerçek hayatta yaşananlar nasıl bireyin rüyasında yer buluyorsa, kitle iletişim araçları da bireyin beyni için hammadde sağlama ve bilinci şekillendirme etkisine sahiptir (Castells: 2005: 451). 1980'li yıllara gelindiğinde; kitle iletişim sistemi yeni teknolojilerin etkisinde kökten bir dönüşüm yaşamıştır. McLuhan Galaksisi olarak tabir edilen sistem tek yönlü özelliği ile Enformasyon Dönemi'ne karşılık gelememekte ve kültürünü yansıtamamaktadır. Bu Galaksi içerisinde etkileşimin yer almaması onu bir uzantı ya da bir yansıma olmanın ötesine taşıyamamış; ancak McLuhan'ın dehasını kanıtlaması için yeterli olmuştur. Bilgi işlem zaman içerisinde etkileşimli iletişimin kapısını aralamıştır. Böylelikle “Zuckerberg Galaksisi” olarak da isimlendirilen, iletişim teknolojilerinde yeni bir dönemin kapısı aralanmıştır.

1990'lara gelindiğinde; ağ teknolojilerinde meydana gelen gelişmeler Castells'in üzerinde durduğu (2005: 235) Cisco modeline bağlı sistemin uygulama ve yayılma sürecinde etkili olmuşlardır. İnternet konusunda uluslararası tanınırlığa sahip olan “Cisco Systems” California San Jose'de yer alan ve iletişim ağları veri yönlendirme araçlarını içerisinde bulunduran bir sistemdir. Hem cihaz hem anahtar üreten Cisco

Systems internetin temel yapısını meydana getiren cihazlar söz konusu olduğunda akla gelen ilk isimdir. Cisco Systems yıllar içerisinde büyük gelişme göstermiştir. Bu gelişmenin iyi bir zamanda gerçekleşmesi sonucu İnternet için oldukça gerekli görülen aktarım ve genişlemeye de katkıda bulunulmuştur. Cisco Systems'ın yaptığı en akıllıca hareketlerden biri de kendisinden daha fazla teknolojik yenilik kullanan küçük şirketleri bünyesine katmaktır. Bunlardan en önemlisi de Cerent isimli şirkettir. Cisco 6.9 milyon dolar ödeyerek California'nın gelecek vaat eden bu şirketine yatırım yapmıştır (Castells, 2005: 228-229). Günümüzde ise Cisco'nun gelirlerinde belirgin bir durgunluk göze çarpmaktadır. Şirket Chuck Robbins başkanlığında yazılımını geliştirerek zararını kapatmaya çalışmıştır. Bilgisayarların birbirleri ile iletişimleri için kullanılan ağ anahtarları satışların en az yüzde 45'lik dilimini oluşturmakta ve buna olan talep giderek azalmaktadır (Cyron, 2017). Teknolojik donanımın olan gereksinim sanal ağ yazılımlarının yaygınlık kazanması ile giderek azalmış ve Cisco da bu durumdan nasibini almıştır.

Bilgisayar ağları ya da detaylı bir biçimde ifade etmek gerekirse mikro işlemcilerin varlığı şirketlerin kendi aralarındaki birlikteliklerini de doğrudan desteklemektedir. Çeşitli örgütlenmelerin ağ gereksinimleri hem kişisel bilgisayarların hem de bilgisayar ağlarının ivme kazanmalarına yol açmıştır (Castells, 2005: 234). Castells (2005: 236) Alain Touraine'e ait olan kuram ile kendi çalışmalarını bir araya getirerek ve ağ sistemini örgüte dayandırarak durumu açıklamaya çalışmaktadır. Buna göre; standart tanımlı bir hedefe ulaşmak için oluşturulmuş yollar sistemi olan ağlar, yeniden üretim ve değişen hedeflere bağlı olarak sürekli oluşturulan örgütlenmeler konumundadır.

Ağın yapıtaşları hem ağa bağımlı hem de özerk konumdadırlar. Farklı hedefler doğrultusunda hareket eden araçlara da dâhil olabilmektedirler. Ağların verimliliğini değerlendirirken iki kıstas göz önünde bulundurulmaktadır: Bileşenlerin sağlamlığı ve tutarlılık özellikle performans araştırması yapılırken göz önünde bulunduranlar arasındadır. İç bağlantının sağlam olması için bileşenlerin herhangi bir gürültüye mahal vermeyecek yapıda olmalarına ihtiyaç duyulurken, tutarlılık özelliğinde de ağ ve amaç bileşenlerinin birbirlerine paralel özellikler taşıyıp taşımadıklarına dikkat edilmektedir (Castells, 2005: 237).

Bilgi ve iletişim teknolojileri ışığında şekillenen Enformasyon Çağı'nın fonksiyonlarının ağlara bağımlı örgütlendikleri gözlemlenmektedir. Bu açıklamadan yola çıkılarak ağların sosyal yapıların tam merkezinde yer aldığını söylemek doğru olacaktır. Sosyal yapıların nasıl şekilleneceği de ağ mantığına bağlı olmakta ve bu mantık üretimin işleyişini doğrudan etkileyebilmektedir.

Enformasyonalizm ağ toplumuna bağlı dünya genelinde eşitsizlik ve dışlanmayı da beraberinde getirmiştir. Castells; "Binyılın Sonu" (2007: 91-93) isimli çalışmasında çeşitli ülkelerden örnekler göstererek olayı somutlaştırmıştır. Maddi amaçların giderek manevi arayışların önünde yer aldığı bir döneme geçiş yapılmış ve bu hususta sorun teşkil eden ana başlıklar; eşitsizlik, sefalet, kutuplaşma vb. olarak gözlemlenmiştir.

Ağ toplumunun sosyal dışlanma olgusuna etkisi incelendiğinde bu durumun bireyleri olduğu kadar ülkeleri de ilgilendiren bir husus olduğu görülmektedir. Duruma göre bir ülkenin belli bir kısmının ya da nüfusunun tamamının dışlanması söz konusu olabilmektedir. Enformasyon teknolojisine bağlı küreselleşme sürecinde küresel ağlar için değer üretebilecek her türlü şey ve herkes sınırlar olmaksızın birbirine bağlanırken dışlanma süreci de aynı anda baş göstermektedir. Sorunun merkezinde iktidarların siyasi menfaatlerine hizmet etmeyen bölgeleri teknolojik gelişmeden yoksun bırakmaları yer almaktadır. Bilgi akışından dünya geneli ile eş zamanlı yararlanma sürecinden yoksun olan ülkelerin teknik alt yapı yetersizlikleri temel gereksinimlerinin bilinçli olarak karşılanmaması sorununa bağlanmaktadır (Castells, 2007: 96-97).

1.2. Görsel Sistem, Renklerin Ayırt Edilmesi ve Dijital Evrim

Bilindiği üzere ışık yaşamın temel unsurlarından biridir ve hava ve su kadar gereklidir. Canlıların çoğu ışık olmadan yaşamlarını sürdüremezler. Görsel algı denildiği zaman da akla ilk gelen unsur ışıktır. İnsanın beş duyu ile hareket ettiği kabul edilen en yaygın görüş olmakla beraber pek çok bilimsel araştırma toplamda on duyu olduğunu söylemektedir. Görme, işitme, tatma, dokunma ve koklama dışında sıcak-soğuk, kinestetik, vestibüler ve ağrı duyuları da bulunmaktadır. Kinestetik duyu

organları kasların gerilimi ile ilgili bilgi verirken, vestibüler duyular da kafa hareketi ile bilgi veren iç kulakta yer alan duyulardır (Vardar, 2012: 5).

Işıktan bağımsız olan duyular görmenin dışında kalanlardır. İnsanoğlu ışığın ne denli önemli olduğunu yaşarken çok fark etmemektedir. Işık sinyalleri beyin aracılığıyla algılanmaktadır. Burada aracı gözdür ve nesnelere üzerine düşen ışıklar sonradan göze yansımaktadırlar. Sadece canlılar değil; fotoğraf ile birlikte televizyon ve sinema gibi kitle iletişim araçları için de ışık olmazsa olmazdır. Işığı kullanan kameraların çalışma prensibi ile gözün çalışma prensibi benzemektedir; ancak belli noktalarda da ayrılmaktadır.

Enerji formu olan ışık hem doğal hem de yapay araçlar kullanılarak farklı enerji formlarına çevrilebilmektedir. Işığın dönüşebildiği enerji formları arasında ısı, kimya, mekanik ve elektrik bulunmaktadır. Kimyasal enerjiye dönüşüm fotoğrafın başatı konumundadır. Fotoğrafın çalışma prensibini oluşturan ışığın iletilmesi için Isaac Newton ve Christian Huygens ile birlikte Max Planck'ın (Vardar, 2012: 6) çalışmalarına da göz atmak gerekmektedir.

Işığın iletildiği ya da emildiği farklı durumlar bulunmaktadır. Işık normal seyrinde düz çizgiler içinde seyrederken saydam olmayan bir nesneye denk geldiği zaman da yansımaktadır. İletilmesi ya da emilmesi şartlara göre değişiklik göstermektedir. Işığın gölge oluşturduğu durumlar da saydam olmayan yüzeylere denk geldiği durumlardır. Işık gölge oluştururken kaynağın küçük ya da büyük olması da önem taşımaktadır. Tam gölge olduğu zamanlar ışık kaynağının küçük olduğu anlardır. Kaynak küçük olduğunda gölge sınırları kesin hatlarla belli olurken, büyük olduğu zamanlarda da gölge alanının sınırları daha az bellidir. Daha aydınlık gölgenin de yer aldığı alanlar yarı gölge olarak isimlendirilmektedir (Gökgöz'den aktaran Vardar, 2012: 9-10).

Işık bazen tek açıdan bazen de çeşitli açılardan yüzeye ulaşmaktadır. Cisimler mat ya da saydam olmalarından bağımsız olarak bir miktar ışık yansıtmakta ve yüzeylere bazen tek bazen de birkaç açıdan çarpılmaktadırlar. Güneş ışığı aynasal yansıma olmakla beraber yüzeye tek ya da birkaç açıdan yansıtmakta bulutlu ortamlarda ise ışık saçılma şeklinde yansımaktadır.

Işığın fotonlardan oluştuğu ve fotonların da kendi başlarına renkleri olmadığı bilinmektedir. Fotonların enerji özellikleri çeşitlidir ve maddelerle aralarındaki etkileşim de bunun paralelinde farklılık göstermektedir. Maddeden yansıyan fotonların renk olarak algılanması da beyin ve gözün birlikte hareket etmesinden kaynaklanmaktadır. Işığın doğası incelendiğinde; her ışık demetinin onu izleyenine bulunduğu mesafeye göre renk aldığı gözlemlenmektedir. Elektromanyetik ışınım tayfi yeni yeni adından söz edilen ve insan gözü ile izlenmesi fazla mümkün olmayan bir oluşum olarak bilinmektedir. Geçilen yüzyılda varlığı anlaşılan tayfin uzun dalga boyunda radyo, televizyon vb. ışınımalar bulunmaktadır. Tayfin ince dilimindeki renkler kırmızıdan mora doğru devam etmektedir. Mor renkten sonra yüksek frekansa geçilmekte ve bu frekansta morötesi, X ve gama ışınlarının yer aldığı bilinmektedir. Farklı renklerin ortaya çıkmasında atomlar ile ilgili bir takım özellikler etkilidir. Bu özellikler; atomların boyları, çekirdek yükleri ve birbirlerine olan uzaklıkları olarak sıralanabilmektedir. (Brown, 2011: 152).

Görme olayı gerçekleşirken gelen ışık lens ile retinaya odaklanır. Retinada bulunan ve fotoreseptör adı verilen özelleşmiş nöronlar vardır. Retina çubuk ve koni hücrelerini bulundurur. Çubuk hücreler ince ve uzundur; ayrıca sayıları yüz milyon civarındadır. Çubuklar skotopik görmeden sorumludurlar ki bu da oldukça düşük ışık seviyelerinde görme yeteneği ile ilgilidir. Yüksek ışık seviyelerinde fotopik görmeden de koniler sorumludur. Koniler aynı zamanda renklerin ayırt edilmesini de sağlamaktadır. Bununla birlikte koni hücrelerinin sayılarının çubuk hücrelerine nazaran daha az olduğu gözlemlenmiştir. İnsan görsel sisteminin fazla sayıda gri tonunu ayırt ederken renkleri daha az sayıda ayırt etmesi göze çarpmaktadır. Retinanın içerisindeki fovea (sarı nokta) adı verilen girinti ile koni hücrelerinin yakın oluşu arasında ilişki kurulmaktadır (Thygarajan, 2006: 48-49).

Görüntü gözün ağ tabakasına düştükten sonra bile insan beyni algılamayı sürdürür ve görüntüler birbiri ardına ağtabakasına düştüğünde bu durum beyin tarafından bir devinim olarak algılanır. Dolayısıyla izleyiciler perde üzerine düşen film karelerini de bir devinim içerisinde görmektedir. ABD’li psikolog Max Wertheimer 1912 senesine ait bir çalışmasında durağan imajların arka arkaya gösterildiğinde tek tek algılanmalarının mümkün olmadığından ve devingenmiş gibi göründüklerinden

bahsetmiştir. Bu yanılsama olayını bir deney ile de kanıtlayan Wertheimer bu olayı “fi olgusu” olarak isimlendirmiştir. Yunan alfabesindeki “phi” harfinden yola çıkarak bu ismi vermeye karar veren Wertheimer deneyini gerçekleştirmeye bir tren yolculuğu sırasında karar vermiştir (Şenyapılı, 2002: 25).

Görme konuşmanın önünde gelişerek bireylerin dünyadaki yerlerini belirlemektedir. Görüşümüze göre inançlarımız ve fikirlerimiz şekillenmektedir. Bu fikir ve inançların şekillenmesi tarih içerisinde de farklılık göstermektedir.

Görme olayının sözcüklerle tam olarak anlatılması fazla mümkün görülmemekle beraber, bu eylem sadece mekanik bir tepkimeden ibaret değildir. Bu değerlendirmenin yapılabilmesi için görme olayını sadece gözün retinasında gerçekleşen bir olay olarak değerlendirmek gerekmektedir. Görme çoğu zaman bir seçim olayının sonucu olarak gerçekleşmektedir; çünkü bakılan şeyler aynı zamanda seçilen şeylerdir. Görmeyi iki yönlü değerlendirmek mümkündür; kişi bir şeyi gördüğü anda o şey de –canlı ise- karşısındakini görecektir. Karşılıklı diyaloglar da görme ve görülme olayından sonra gerçekleşmektedir (Berger, 2016: 8-9).

Renklerin görülmesini açıklayan pek çok teori bulunmaktadır. Bunlar arasında yer alan “üç-öge kuramı” görme eyleminin rahatlıkla anlaşılmasını sağlamaktadır. Bu kurama göre ışığın ana renklerinden bir tanesini algılayan ve ışığa duyarlı olan üç tür koni bulunmaktadır. Normal şartlarda gözlerin her birinde yedi milyon civarı koni vardır. Konilerin en fazla yer aldıkları kısım gözün retina tabakasının “fovea” olarak isimlendirilen bölgesidir. Cismin görüntüsü fovea bölgesine ulaşıncaya kadar göz kasları göz küresini döndürmeye devam ederler. Gündüz görüşü olarak da bilinen koni görüşü içerisinde koniler küçük detayların anlaşılmasına yardımcı olmaktadır ve renklere duyarlılıkları çok fazladır. Koniler ile beraber ışığı algılayan çubuklar da göz içerisinde yer almakta ancak bunların renklerle herhangi bir bağlantısı bulunmamaktadır. Çubukların koniler gibi ince ayrıntıları fark edememelerinin sebebi tek bir sinir ucuna bağlı olmalarıdır; ancak aydınlığa duyarlı olduklarından hafif ışıkta ve geceleri görmeyi kolaylaştırırlar. Renk ile ilgili olduklarından koniler gündüzleri cisimleri parlak gösterirken çubuklar ise aya ışığında devreye girerler ve aynı

cisimlerin renksiz görünmelerine sebep olurlar. Bilimde bu olay skotopik görüş (Brown, 2011: 154) olarak açıklanmaktadır.

1.2.1. Renk, Desen ve Doku

Renk hem ışık hem de fiziksel madde ile ilgili olduğundan çok kolay anlaşılır bir olgu değildir. Devreye aynı zamanda rengi algılayacak olan gözün fizyolojisi ve beyinle ilişkisi de girdiğinden işleyiş daha da karmaşık bir hal almaktadır. Blain Brown renk algısının işleyişini beşe ayırmaktadır. Birinci görünüm rengin kendi soyut işleyişini içerirken, ikincisi neyi temsil ettiği ile ilgilidir. Örneğin yaprağın yeşil oluşu ya da denizin maviliği temsile örnek olarak gösterilebilmektedir. Dokusunun mat ya da parlak oluşu da maddi mesele içerisine girmektedir. Renk olgusunun dördüncü görünümü yan anlam ve simgesellik içerirken beşincisi de duygusal ifadeler olarak açıklanmaktadır. Duygusal ifadeler ile kastedilen kırmızının tutkuyu akıllara getirmesi ya da siyahın matemi hatırlatmasıdır (Brown, 2011: 153).

Işığın şiddetinin renklerin görünümü üzerinde etkisi bulunmaktadır. Özellikle renklerin parlaklığı değişmekte ve bu değişim bazı renklerde daha fazla görülmektedir. İnsan gözünün tüm dalga boylarına duyarlı olmaması genellikle ışığın zayıf olduğu durumlarda ortaya çıkmaktadır. Bugün renklerin algılanmasına ilişkin edinilmiş olan bu önemli bilgiyi ilk gözlemleyenlerden Johannes von Purkinje olduğundan olay Purkinje Etkisi olarak isimlendirilmektedir. Kırmızı ve mavi çiçekleri gözlemleyen von Pukinje güneş batımından sonra mavi çiçeklerin gündüz ışığında ise kırmızı çiçeklerin daha aydınlık göründüklerini fark etmiştir (Brown, 2011: 154).

Çözünürlük dijital bir görselin iki farklı boyutunu tanımlamak için kullanılır; ancak ortada üçüncü bir boyut daha bulunmaktadır ki bu da “renk” ya da “bit derinliği” olarak tanımlanır. Görsel içerisinde yer alan her pikselin bir rengi vardır ve her renk ve tonları da sayılar aracılığı ile ifade edilmektedir. Bu dijital değerlerin bağlı olduğu kanallar bulunmaktadır. Film ve video kompozisyon işlemleri için genellikle RGB renk alanı kullanılmaktadır (Kelly, 2000: 60).

Bir piksel içerisinde kaç rengin yer aldığı görüntüde derinlik konusu ile ilişkili olmakla birlikte, ikili sistemde bir bit 0 ve 1'e karşılık gelmekte; böylece piksel başına bir bit derinlik düştüğünde bu kadar büyüklükte bir alan için geçerli renk sayısı 2 ile sınırlı kalmaktadır. Örneğin sekiz bit alan $2^8=256$ renk kapasitesine sahiptir. Ekranda da gerçek hayattaki renklerin görülebilmesi için RGB (Red Green Blue – Kırmızı Yeşil Mavi) renk modu içerisindeki her rengin karşılığında 1 piksele 8 bit ayrılmaktadır (Sütçü ve Akyazı, 2005: 39).

1980'li yıllardan itibaren renklendirmeden yararlanılmaya başlanmış ve bir takım problemler ortaya çıkmıştır: Örneğin televizyonda izlenen bir filmin orijinalliği ile ilgili şüpheler duyulmaya başlanmış ve bu sebepten tarih kaynaklarına ihtiyaç duyulmuştur (Monaco, 2014: 119).

Sinemada renk çok önemli bir gelişme olarak bilinmesine rağmen eksikliğinin renkli filmlerden önce fazla hissedilmemiş olması ilginç bulunmaktadır. Oysa ki doğadaki tüm renkleri yalnızca siyah ve beyaz olarak görmek algıyı farklı yönde etkileyebilmektedir. Renkler sadece siyah ve beyaz olarak görüldüğünde parlaklık değerleri de değişmektedir. Bu durum rengin emülsiyonuna göre sonuç vermektedir. Seyirciler bir film izlerken "kısmi yanılsama" etkisinde kalarak perdede görünenler ile doğadaki gerçek görüntüleri bir tutmaktadırlar. Bu noktada ışıklandırmanın önemi de ortaya çıkmaktadır; çünkü ışıklandırma doğru kullanıldığında gerçeğe yakın sonuçlar ortaya çıkmaktadır (Arnheim, 2010: 20).

Renkli filme geçiş sinemada sesten sonraki en önemli değişiklik olarak görülmektedir. Bir filmin renkli olması ile anlatım aracı olarak renk kullanımı birbirinden farklı şeyler olmakla beraber, rengin kullanım biçimi kompozisyon için oldukça önemlidir. Renklerin duyular üzerinde doğrudan ya da dolaylı olarak etkisi bulunmaktadır. Bu etkinin önemi fark edildikten sonra konu ile ilgili yapılan araştırma sayısı da giderek artmıştır. Bu araştırmalar farklı disiplinlerde devam etmektedir (Ankaralıgil, 2016: 117-118).

Renklerin kesin anlam ve etkileri bulunmamakla beraber, sinemada da renkler tek başlarına anlam yaratmada yetersiz kalmaktadır. Filmdeki anlatı içerisinde renk etkinin değişmesini sağlamaktadır. Örneğin bir cenaze töreninde siyah renk matem

hissini arttırırken, bir dövüş sahnesinde farklı olarak cesaret özelliğine vurgu yapmaktadır. Dolayısıyla özellikle sinemada renk kullanımı diğer sinematografik elemanların yanında daha fazla etkileyciliğe sahiptir. Bunun kanıtı olarak gösterilebilecek önemli filmlerden biri Polonyalı yönetmen Krzysztof Kieslowski'nin "Üç Renk" üçlemesidir. Kieslowski "Üç Renk Mavi, Üç Renk Beyaz, Üç Renk Kırmızı" filmleri ile rengi özellikle ön planda tutmuştur. Kieslowski'nin buradaki amacı Fransız bayrağına ait olan renkleri kullandığı filmleri ile özgürlükçü ve eşitlikçi bir anlam yaratmaktır. Yönetmen sahne geçişlerinde de özellikle renk kullanmaktadır. "Son İmparator" filminin görüntü yönetmeni Vittorio Storaro renk kullanım amaç ve önemini açıklarken ana karakter üzerinden yola çıkmakta ve karakterin yolculuk sırasında uğradığı duraklara göre rengini değiştirmektedir. Örneğin imparator olarak doğuşu için ona kırmızı rengi veren yönetmen, bu rengi yaşamın simgesi olarak kullanmaktadır. Kullandığı ikinci renk olan turuncu da evindeki aile sıcaklığının yansıtılması içindir. Sarı renk imparatorluk bilincini yansıtırken, daha sonra gelen yeşil renk de filmde tanışmış olduğu İngiliz Öğretmenle de özdeşleşen bilgiyi sembolize etmektedir (Ankaralığıl, 2016: 118-123).

Sinemada renk kullanımında da, desen-doku kullanımında da resim ve fotoğraf sanatında geliştirilmiş yöntemlerden yararlanılmaktadır. Bu noktada resim ve fotoğrafın sinema için başvuru kaynakları olduğunu söylemek doğrudur. Daguerre'in fotoğraf çalışmalarının 1830'lu yıllardan itibaren giderek popülerleşmesinin bir sonucu olarak bilim insanları sessiz kalmamışlardır ve bu sayede fotoğraf çekimlerinin geniş imkânlarının farkına varılmıştır. 1872 senesinde fotoğraf konusunda uzmanlaşmış olan Eadward James Muybridge konu ile ilgili somut bir adım atılmasına yardımcı olmuştur. Aynı isim seneler sonra 24 adet kameradan yararlanarak hazırladığı sistemde bir atın koşuşunu izlemiştir ve çıplak gözle fark edilmesi imkânsız olan bir şeyi açığa çıkartmıştır. Ardı ardına işletilen kameralar atın bacağına koşu esnasında yerden kesildiği anı kaydetmiştir. Bu gelişme hareket eden nesnelerin çekimine yönelik çok önemli bir buluş olarak görülmüştür. Bu buluşun desteklenmesinde ve perdeye aktarımında Emile Reynaud'un "Praksinoskop" cihazından yararlanılmıştır (Mükerrem, 2012: 16).

Sinemada yapılmak istenen; çerçevenin içerisine uygun desen ve dokuyu oluşturacak görüntünün yerleştirilmesidir. Film için oluşturulan desen ve dokular için çizgi, şekil, nesne, canlı vb. çok çeşitli elemanların tekrarı gerekmektedir. Desen ve doku birbirinden ayrı kavramlar olmakla beraber tam tanımlamaları için fikir ayrılığına düşen araştırmacılar vardır. Dokularda bulunan sistemsiz yüzey hareketliliğinin yerini desenlerde geometriye sahip yapılar almaktadır. Objelerin diziliminden dokular meydana gelmektedir. Dokuda artık tek başına objenin bir önemi kalmazken, desende objelerin ayrı ayrı da seçilebilmeleri gerekmektedir (Ankaralıgil, 2016: 111-112).

1.2.2. Kontrast

Kontrastın terim olarak pek çok farklı anlamı bulunmaktadır. Örneğin fotoğrafçılıkta kontrast aralığı dendiği zaman beyazın en uç noktadaki hali ile siyahın en uç noktadaki görünümünün değerine oranı anlaşılmaktadır. Görüntüleme sistemlerini karakterize eden iki farklı kontrast ölçüsü bulunmaktadır. Ardışık kontrast maksimum beyaz ve minimum siyahın parlaklık ölçüsünün karşılaştırılması ile ilgilidir. Çerçeve-içi kontrast değeri de çerçeve içerisindeki bir bölgenin kontrast değerinin ölçümü ile açıklanmaktadır (Kennel, 2007: 11).

Sinemada da teorisyenlerin önemli bir kısmı uzunca bir süre renkli filmlerin siyah-beyaz filmlerden daha az dürüst ve daha az estetik olduğuna karar vermişlerdir. Siyah-beyaz filmler renkli filmler ile kıyaslandığında daha az enformasyon seyirciye iletildiği için seyirci öykü içerisine daha fazla çekilmektedir. 1952 senesine kadar siyah-beyaz format dışına pek çıkılmamıştır; ancak 1968 senesinden itibaren renkli filmlerin baskınlığı bariz şekilde hissedilmeye başlanmıştır (Monaco, 2014: 115-120).

1.2.3. Rengin Kullanımı

1800'lü yılların sonunda başlayan sinema serüveni ancak 1930 senesine gelindiğinde renk ile tanışma fırsatı elde etmiştir. Sinemanın başlangıcından bu yana ses ne kadar önemli görülürse renk de o kadar önemli görülmüştür. Bu sebepten teknik uzmanlar düzenli olarak filme renk eklemek için uğraş vermişlerdir. Renkleri doğal halleri ile filme yansıtmaya çalışmışlardır. Bu çabanın arkasında yatan en önemli nedenlerden biri de insanın çevreyi renkli görme gereksinimidir. Bu gereksinim renkli filme

duyulan yoğun ilgi ile de kendini belli etmektedir. Siyah-beyaz filmlerin seyirciye mesaj vermede bir eksiği yoktur; ancak birey ister istemez doğanın en önemli parçalarından biri olan renge gereksinim duymaktadır. Renklendirme denemelerinde Georges Méliès'in "Aya Seyahat" filminde istenilen sonuca ulaşılması bu filmin farklı konularda olduğu gibi renk konusunda da öncü kabul edilmesini sağlamıştır. Bu filmde sonra Edwin S. Porter'ın "Büyük Tren Soygunu" ve David Griffith'in sırasıyla "Bir Ulusun Doğuşu" ve "Hoşgörüsüzlük" filmleri de sinemada renk kullanımına örnek teşkil eden başarılı yapımlar olarak öne çıkmaktadır (Sözen, 2003: 110-112).

Bazı yönetmenlerin filmlerinde rengi daha bilinçli şekilde kullandıkları görülmektedir. Victor Fleming de bunlardan biridir. "The Wizard of Oz" orijinal adı ile tüm dünyada bilinen "Billur "Köşk" filminde düş sahneleri ve gerçek sahnelerin birbirlerinden ayırt edilebilmesi için renklerden sıklıkla yararlanılmıştır. Siyah-beyaz görüntüler film içerisinde gerçek dünyayı yansıtırken renkli görüntüler de düş dünyasına aitmiş gibi seyirciye yansıtılmıştır (Sözen, 2003: 113). Filmdeki düş sahnelerinin doğadakinden epey farklı renkler kullanılarak yansıtılması sürrealist bir havanın hakim olmasını sağlamıştır. Rengin bilinçli kullanım örneklerinin çoğaltılması mümkündür.

Bazı filmler de renkliden ziyade siyah-beyaz çekilerek daha fazla anlam yüklenirler. Bunun önemli örneklerinden biri de Steven Spielberg'ün "Shindler's List" (Shindler'in Listesi) isimli filmidir (Sözen, 2003: 119). İkinci Dünya savaşının ve genel anlamda savaşın ne kadar yıkıcı sonuçlar doğurabileceği filmin siyah-beyaz çekilmesi ile ortaya çıkartılmıştır. Yaşanan derin üzüntünün filme yansıtılmasında ses ne kadar etkili olmuştursa siyah-beyaz görüntü kullanımı da o denli etkili bulunmuştur.

Sinemada rengin kullanımı ile ilgili önemli teknik gelişme 1900'lü yılların başında İngiltere'de yaşanmıştır ve "Kinemacolor" olarak isimlendirilen bir sistem devreye girmiştir. Bu renklendirme sisteminin en büyük dezavantajı işlemi masraflı hale getirmesidir. Bu kadar masrafın sonucu olarak da renkler orijinallerinden epey farklı görünmüştür.

1908 senesindeki bu gelişmeye karşılık 1918 senesinden itibaren farklı bir sistem kullanılmaya başlanmıştır. Bu sistem “Technicolor Fotografik Renklendirme” olarak isimlendirilmekte ve sistemin başlangıcı da aynı zamanda sinemada renk teknolojisinin başlangıcı olarak kabul edilmektedir. Tecnicolor Corparation üretimi olan renkli film sistemi özellikle 1918 ve 1922 seneleri arasında fazla geliştirilmeden kullanılmıştır. Sinemada ilk kullanımı için ise 1930’lu yılların beklenmesi gerekmiştir. Disney tarafından üretilen “Üç Küçük Domuz” (Sözen, 2003: 114-115) isimli animasyon filmi ile de yöntemin ne kadar başarılı olabileceği kanıtlanmış ve daha fazla filmde kullanılmaya başlanmıştır.

Renk konusu pek çok yönetmen için sinemanın başlangıcından bu güne kadar çok önemli görülmüştür. George Méliès’in “Aya Seyahat” filminden Edwin S. Porter’ın “Büyük Tren Soygunu” filmine ve Alfred Hitchcock’un “Öldüren Hatıralar”ına kadar pek çok sinema filminde özellikle dramatik etkinin arttırılması için renkten yararlanılmıştır. İlk zamanlar filmlerin renklendirilmesi için kimyasal banyolar kullanılmış ya da filmler elle renklendirilmiştir. Griffith’in filmlerinde özellikle kimyasal banyo kullandığı bilinmekte ve 1920 senesine ait “Güney Yolu” filminde özellikle ırmak sahnesinde bu uygulamanın etkileyiciliği gözler önüne serilmiştir (Büker, 2012: 56-57).

Yönetmenlerin sessiz film döneminde rengi istedikleri gibi kullanamadıkları bilinmektedir. Teknik sıkıntılar onları pek çok yönden olumsuz etkilemiştir. Sıklıkla kullanılan renkler sarı, mavi, kırmızı ve yeşil olmuştur. Dış alan çekimleri sarıya, karanlıkta geçen sahneler maviye, denize dair sahneler yeşile ve savaş sahneleri de kırmızıya boyanmış; aynı zamanda bir gece sahnesi gündüz çekildiğinde de maviye boyanmak zorunda kalınmıştır. Tüm zorluklarına rağmen renk yönetmenler için o kadar etkileyicidir ki onu kullanmaktan pek çoğu geri kalmamıştır. Sonunda 1923 senesinde Technicolor’ın Herbert T. Kalmus aracılığı ile yetkinlik kazanması sonucu yönetmenler rahat bir nefes almışlardır. Yönetmenlerin rahatladığı dönemde bu sefer de işlemin pahalılığı yapımcıları zorlamaya başlamıştır. Canlılığından ötürü çoğu yapımcı çeşitli fedakârlıklarda bulunarak Technicolor’dan yararlanma yoluna gitmişlerdir. 1950’li yıllarda Eastman Color ortaya çıkmış ve yönetmenler daha özgür bir hareket ortamına kavuşmuşlardır. Konudan ortaya çıkan sonuç; yönetmenlerin de

renk konusunda ressam kadar özgür olmak istemeleridir. Bu istek ilk zamanlarda “göz boyama”dan fazla ileriye gitmemiş; ancak zaman içerisinde tekniğin de ilerlemesiyle renk ile çok farklı anlamlar yaratılabileceği kanıtlanmıştır. Sinemada renk kullanımının öneminin artması sonucu kuramcılar renk üzerine kuramları ile öne çıkmaya başlamışlardır. Diğer taraftan rengin siyah beyazın yarattığı etkiyi yaratmayacağını savunanlar da olmuştur. Bu isimlerden biri de Rudolf Arnheim’dir. Arnheim siyah beyazın izleyiciyi gerçekten kopararak belli bir anlam yaratabildiğini vurgulamaktadır. Siyah beyazın terk edilmesi de anlamın kaybolmasına yol açacaktır. Arnheim rengi tamamen reddetmemekte ve resim için ne kadar önemli bir araç olduğunu kabul etmektedir. Ünlü film eleştirmeni Béla Balázs ve yazar Gerald Mast ise rengin anlatıma çok fazla katkısı olduğunu savunmaktadırlar. Öneminden ötürü salt gösteriş için kullanılmasını da doğru bulmamaktadırlar. Mast fotoğraf için renk ne ifade ediyorsa sinemada da aynı kuralın geçerli olduğunu savunmaktadır. Ona göre bazı renkli filmler kartpostalıdan farksız olmakla beraber anlatımı destekleyen de çok sayıda renkli film bulunmaktadır. Öyle ki siyah beyaz filmleri ile sektörde önemli bir yer edinmiş olan Cari T. Dreyer da tercihini renkli olandan yana kullanmaktadır (Büker, 2012: 57-61).

Rengin önemini vurgulayan bir diğer yönetmen de Alfred Hitchcock’tur. 1964 senesine ait “Marnie” filminde başrol oyuncusunun kırmızı renkli ne varsa uzak durduğu görülmektedir. Başlangıçta çok anlamlı görülmeyen bu hareketin aslında geçmişte yaşanan bir hadise ile bağlantılı olduğu filmin sonlarına doğru ortaya çıkmaktadır. Marnie annesinin canını kurtarmak için bir denizciyi öldürmek zorunda kalmış ve eylemi sonrasında kırmızı renk ona sürekli bu olayı hatırlattığından uzak durmayı tercih etmiştir (Büker, 2012: 71).

1.2.4. Dijital Evrim

Analog sinyalin dijital ortamda işlenmesi için “dijitalleşme” adı verilen bir süreçten geçmesi gerekmektedir. Bu sürecin anlaşılması dijital işlemcilerin çalışma prensibinin kavranmasına bağlıdır. Dijital süreçte kullanılan ikili sayı sistemine “binary” adı verilmektedir. Bit dijital sistemdeki en küçük birimdir. 0 ya da 1 yerine kullanılmakta ve değer hangi rakama daha yakında sistem diğerini direkt elemektedir. Bite herhangi

bir deęer verilebilmekte, bu sebeple deęer olarak kesin bir karřılıęı bulunmamaktadır (Pasinlioęlu ve Pasinlioęlu, 2016: 46).

Benzer bir ifade ile; sinyallerin bit adı verilen kk paralara ayrılarak sıfır ve birlerden oluřacak řekilde dzenlenmesine “dijitalleřme” adı verilmektedir (van Dijk, 2016: 78). Mikro-elektronik geliřmelerin aracı olması ile bitlerin ok hızlı bir řekilde tařınıp baęlandıkları grlmektedir.

Dijitalleřme yeni medyayı da destekleyen bir kavramdır. Yeni medya ierisinde ses, metin, video gibi eřitli oluřumlar bir arada bulunmaktadır. Dijitalleřme ile analog olandan kaynaklanabilecek hatalar minimum seviyeye indirgenmektedir. İřlemde kesinlik zellięi de dijital ile saęlanan bir bařka avantajdır.

Mikro-elektronik isminden de tahmin edileceęi zere elektronik bileřenlerin ok kk hale getirilip ipler zerinde yer alması olarak tanımlanmaktadır. Mikro-elektronik uygulamaların dili aynı olduęu iin hibir sorun yařanmadan iletiler rahatlıkla tařınabilmekte ve baęlanabilmektedir. Oysa analog sistem dneminin yaygın kullanıldıęı sırada; sinyaller elektrik sinyallerine evrilip alıcı tarafından alınacaęı zaman tekrar analog hale getirilerek iletiřim saęlanmaktadır. Sinyalin analog oluřu iletiřimde bazı kopukluklara ve dolayısıyla yanlış anlařılmalara sebep olmaktadır. Veri iletiminde zaman zaman bir takım karıřıklıklar meydana gelmektedir.

Dijitalde ise tm verilerin aynı kaynaęa eklenebilme zelliklerinden dolayı yeni medyaya ait bir zellik olan uyartı bolluęu gzlemlenmektedir (van Dijk, 2016: 79).

1.3. Gerek Kavramı ve Bireyde Gereklik Algısı Yaratımı

1.3.1. Gerek Kavramı

Gerek arayıřı oęu insanın yařarken fazla kafa yormadıęı bir sorundur. nk gereęin kendisine ulařma abası ierisinde pek ok tehlike barındırmaktadır ve olduka risklidir. İnsanlar da bu durumda onlara sanal ortamın sunduęu gerekle yetinmek zorundadırlar. Yařadıkları sanal ortamın gerek olup olmadıęını bilmeden ona inanmayı tercih ederler. Dolayısıyla toplumu oluřturan bireylerin byk oęunluęu iin gerek diye bir kavramı kurcalamak anlamsızdır.

Tarihte filozoflar gerçeğin ne olduğuna dair sürekli bir arayış içerisinde olmuşlardır. Bununla beraber din, sanat ve bilim de gerçekten beslenmektedir. Günlük yaşamda ise gerçek kelimesi “doğru” ve “hakikat” kelimeleri ile anlamdaş görülmektedir. Oysa gerçek; insan bilincinden bağımsızdır. Nesnel olan her şeyin genel adı olarak kullanılmaktadır. Hakikat de bu nesnel gerçeğin insan bilincinde kendine uygun yansımasıdır. Hem gerçeğe hem de düşünme yasalarına uygun olan da “doğru” olarak tanımlanabilmektedir.

Postmodern inanişa göre ise, nesnel gerçekliği insan bilincinin kavraması çok güçtür. Postmodernistler gerçekliğin bizim bilincimiz dışında olduğunu reddederler ve gerçekliği bireyin kendisinin biçimlendirdiğine inanırlar (Anar, 20 Mart 2014).

Gerçeklik algısının bireyde yeterli ya da yetersiz olma durumu yaşa bağlı olarak değişmektedir. Yetişkin bir bireyin nesne ve insanlarla geliştirdiği gerçeklik duygusu ile bir bebeğin gerçeklik duygusu yeterlilik bakımından oldukça farklıdır. Bununla beraber düzenli bakım desteğinden eksik kalan bebeklerde gerçeklik duygusunun daha az geliştiği gözlemlenmektedir (Giddens, 1994: 87). Öyle ki bu durum şizofreniye kadar ilerleyebilmektedir. Kendi güdülerinin yanında dışarıdan destek bulamayan canlıların gerçeklik algısının bozulması inanç ve güven eksikliği ile de perçinlenerek gerçekleşir. Bebeklikten itibaren gelişen güven ve gerçeklik konusu psikososyal gelişim ile ilgilenen Erikson’ın derinlemesine irdelediği bir konudur.

Bunlarla beraber bilinç ve dış dünya ayrımının farkındalığı ve bunların gerçeklik ile olan ilişkisi de özellikle Batı felsefecileri tarafından incelenen konular arasındadır. René Descartes; bireyin kendi gerçekliğinin bilinç sorgulamasının bir sonucu olduğunu söyler. Buradan da anlaşıldığı üzere Descartes; madde ve düşünce ilişkisi içerisinden bazı sonuçlara ulaşmaktadır. Alman düşünür Immanuel Kant numenal ve fenomenal ayrımı yaparak yola çıkmaktadır. Numenal olan duyularla algılanamayan, fenomenal de duyularla algılanabilen kavramlara karşılık gelmektedir (Bould, 2015: 28-29).

Zihnin deneyimlediği ile fiziksel beyin ve bunların birbirleri ile olan ilişkileri günümüzde de tartışılan konular arasındadır. Zihinsel ve fiziksel olanın birbirlerinden ayrılacağı görüşüne nörobilimsel kanıtlar olmadığından sorun olarak

bakılmaktadır. Modern nörobilim bilinç ile nöral faaliyet arasındaki bağlantıyı çeşitli keşif ve kuramlar eşliğinde açıklığa kavuşturmaya çalışmaktadır (Eagleman, 2016: 37).

Gerçeklik deneyimi duyular aracılığı ile gerçekleşmektedir. Duyular bireyin dış dünya ile olan etkileşimi için gereklidir. Aslında duyular ile gerçekleşen eylemlerde beynin kontrol merkezi başrol oynamaktadır. Görme ve benzeri duyuusal deneyimler beynin içerisinde bilgisayar gibi işleyen bir etkinliğin sonucunda gerçekleşmektedir. Bu noktada duyu organlarının görevi herhangi bir çevirmenin görevinden çok farklı değildir. Duyu organları tarafından alınan bilgi beyinde kullanılmak üzere elektrokimyasal sinyallere çevrilmektedir. Beyinde sinyali üreten hücreler de nöronlardır. Elektrokimyasal sinyaller beyinde nöron ağı içerisinde çok hızlı bir biçimde ilerlemektedir. Dolayısıyla algılanan her görüntü karanlık bir alandaki elektrokimyasal faaliyetlerin bir sonucudur. İnsanların en baskın duyularının görme olduğu bilinmektedir. Beynin üçte birlik kısmı görme işlevine yönelik işlemektedir (Eagleman, 2016: 47-48).

Roland Barthes ve Jean Baudrillard da göstergelerden yola çıkarak; gerçeklik ile sembolik olan arasında bir fark bulunmadığını, bireyin dünden günümüze her zaman sembole bağlı ortamlarda var olduklarını ve bu ortamın gereklerine göre hareket ettiklerini söylemektedir. Elektronik medyaya eleştirel gözle bakarlara göre sembolik ortam gerçeği yansıtmaktan çok uzaktır; çünkü iletişim içerisinde yer alan mesajlar kültürel anlamda çeşitlilik yaratmakta ve bu çeşitlilik birden fazla boyuta bağlı bir etkileşim ortamına yol açmaktadır (Castells, 2005: 497).

Yeni iletişim sistemleri uzam ve zaman üzerinde bir takım köklü değişikliklere yol açmaktadır. Mekân uzamı akışlar uzamına dönüşürken, aynı mesaj içerisinde hem geçmiş, hem şimdiki zaman, hem de gelecek zaman yer alabilmekte, bu durum zamanın silindiği sanallık kültürüne işaret etmektedir. Geleneksel değerler sanallık kültürüne ait olan yeni sistemde var olabilmek için elektronik ortamda yeniden şifrenmeye ihtiyaç duymakta ve bunu gerçekleştirmediğinde giderek zayıflamaktadır (Castells, 2005: 500-501).

.....

Castells (2005: 497); yeni iletişim teknolojileri ile sanal gerçeklikten ziyade gerçek sanallık kavramına gönderme yapıldığından bahsetmektedir. Bireyin deneyimlediği gerçekliğin sanal oluşu ve semboller aracılığıyla algılanması medya eleştirmenlerinin hedefi olmasına yol açmaktadır. Gerçek sanallığı meydana getiren düzen sadece ekrana bağlı kalmamakta ve farz etmeye bağlı yaşamın da kapısını açmaktadır.

Söz konusu bilim olduğunda bile kesin gerçeklikten söz etmek mümkün değildir. Bilim her zaman aksi ispatlanabilir sonuçlar üretmektedir. Tarafsız, evrensel ve nesnel olması yanında; zaman içerisinde değişkenlik gösterebilmektedir. Temeli “somut evren” olan bilim ile ilgilenen kişinin amacı; dış görünüşün arkasındaki süreci anlamaya yöneliktir. Burada özne, ikili yani düalist düşünce yapısına sevk edilir; dış dünyadan soyutlanır ve bu bağlamda siyasi, sosyal, psikolojik her tür etkiden de uzaklaşır. Robert K. Merton da bu söylemin aksine; bilimsel eylemlerin toplumdan soyutlanmadan devam ettiğine dikkat çeker ve bilimin amacının da bu doğrultuda doğal gelişim kadar toplumsal beklentiler paralelinde de şekillendiğini dile getirir (Aktaran Bould, 2015: 33).

1960’lı yıllarda dijital bilgisayarların çıkışı ile beraber dijital sinyal ve dijital görüntü de başlamıştır. Başlangıçta bilgisayarların yeterince güçlü olmamasından kaynaklanan sorunlar yaşanmıştır. 1980’li yıllarda kişisel bilgisayarların (PC) gelişimiyle beraber dijital görüntü işleme süreci de olgunlaşmaya başlamıştır. Şimdilerde ise neredeyse sınırsız dahili hafızaya sahip ultra hıza sahip PC’ler piyasaya makul fiyatlarla sürülmüşlerdir.

Görüntü işleme sistemlerinde varılacak son hedef bireyin işlenmiş görüntüleri gözlemlemesidir. “Human Visual System” (HVS) adı verilen insana ait görsel sistem belirli frekans bandına diğer canlılara göre daha açıktır. İnsan görüşünün bazı kökenden nesnelere karşı özellikle daha hassas olduğu bilinmektedir (Thygarajan, 2006: 47).

1.3.2. Görsel Algı ve Görsel Düşünme

Algı ve zekâ birbirleri ile ilişkilendirilmektedir. Zekânın başlangıçta düşünme ile bağlantılı olduğu ve duylardan sonra geldiği öne sürülmüştür; ancak her zaman salt

düşünme ile zekâyı bir tutmak doğru değildir. Rudolf Arnheim; algıyı da en az düşünme kadar önemli görmektedir. Bu noktada algı düşünmeden daha az önemli ya da daha farklı olmamakta ve düşünmenin içerisinde bir süreç olarak gösterilmektedir. Bir şeyin incelenme, sorgulanma, analiz-sentez süreci vb. işlemler zihinsel bir ayrıcalık gerektirmeden hem hayvanlar hem de insanlarda bilişsel olanın işlenme tarzı ile ilgilidir. “Bilişsel” (cognitive) sözcüğü ile kastedilen enformasyona dair zihinsel eylemlerdir. Arnheim; hem bilişsel (cognitive), hem de bilme (cognition) terimlerinin anlamları içerisinde algıyı ele almaktadır. Algı boyunca süregelen tüm eylemler “düşünme” olarak isimlendirilebilmektedir. Bu durumda görsel algı ile görsel düşünmeyi bir tutmamak için hiçbir sebep yoktur (Arnheim, 2015: 28).

Görme ve düşünme birbirlerinden ayrı ele alınan süreçler olarak göze çarpmaktadır. Bir canlının gözleri aracılığıyla enformasyonu alması ve sonrasında zihinsel bir süreçten geçirdiği bilinmektedir. Görülenler zihinde çeşitli yansımalar bırakmakta ve zihin de bu yansımalara kendince bir yorum getirmektedir. Gözün fiziksel yapısı incelendiğinde retinanın arkasında görülen dünyaya dair imge ile gerçek dünyanın zihinsel imgesinin retinadakinden ne kadar başka olduğu ortaya çıkmaktadır. Bu noktada edilgen alma ile etkin algılama ve bunların ayrımı konusu öne çıkmaktadır. Düşüncenin görüleni, görülenin de düşünmeyi etkilediği bilinmekte bu tümce de doğrudan algı ile ilişkilendirilebilmektedir. Göz verileni alır; ancak algı nereye ne kadar süre ile bakılacağı vb. süreçlere odaklanır.

Bireyler günlük yaşamlarında dünyayı nasıl algıladıkları ya da algılama sürecinin nasıl ilerlediği konusuna çok kafa yormamaktadırlar. Gerçekten de buna sürekli dikkat edildiği takdirde birey psikolojik analiz yapmakta ve bu durum çevredeki güzelliklere dikkat edilmesine engel olmaktadır. Dolayısıyla bireyler duyuların işleyişine derinlemesine kafa yormamaktadırlar. Ancak söz konusu sinema olduğunda duyu organları ve beyin zarı hakkında daha detaylı inceleme yapılması faydalı bulunmaktadır. Görme duyusuna yönelik olarak gözün baktığı her noktada belirli sayıda enformasyon alınmakta ve alınan bu enformasyon beyin aracılığıyla hafızaya aktarılmakta sonrasında da enformasyonun elde edilmesi sürecinde algılama organlarına beyin tarafından çeşitli komutlar iletilmektedir. İnsan bilinci bu şekilde dünyaya dair kafasında bir resim oluşturmaktadır. Sürekli enformasyon toplayan

bilinç aynı zamanda bu sürecin yönetiminden sorumlu olmakta ve gördüğü her ayrıntıyı çözüme ulaştırmaya çalışmaktadır. Algılama süresince objeler arasında ilişki kuran birey özellikle iki farklı olay ile aynı anda karşılaştığında bunlar arasında bağlantı kurmaya çalışmaktadır. Bağlantının asıl anlamı anlaşıldığında da durumu çözüme kavuşturmadan kaynaklanan rahatlama hissi devreye girmektedir (Sokolov, 2007: 10-13).

Beynin belli bölümleri özellikle algılamadan sorumlu hareket etmektedir. İnsan bilinci ve hafızanın belirli bölümlerinde kalıp yargı olarak bilinen stereotipler yer almaktadır. Her yeni enformasyon alımında birey mevcut stereotip ile alınan enformasyonu karşılaştırmakta ve bir sonuca bağlamaktadır. Ünlü sinema ustası Sergey Eisenstein iki olay ile ilgili olarak “karşılaştırma” adını verdiği bir açıklamada bulunmaktadır. Buna göre gözün gördüğü ile uzun süreli hafızada yer alanlar arasında kurguya dair bir süreç başlamaktadır. Olaylar ve görülen nesnelere arasındaki bağlantılara dair bir arayış devam etmekte ve bu noktada da stereotipler devreye girmektedir (Sokolov, 2007: 14). Kısaca bilinen ve görünenlerin karşılaştırılması esnasında stereotip kullanımı süreci kolaylaştırmakta ve gerçeğe ulaşmada bireye yardımcı olmaktadır.

Kurgunun temelinde de karşılaştırma yer almakta; ancak bu ilke sadece sinema sanatı ile bağdaştırılmamakta insan bilincinin temel prensibi olduğundan algılama sırasında söz konusu doğa olduğunda da birey aynı karşılaştırmaya başvurmaktadır. Bilindiği üzere enformasyon alma ihtiyacı bireyin temel ihtiyaçlarındandır. Derine inildiğinde basit bir neden olan korunma içgüdüsünden kaynaklandığı ortaya çıkmaktadır. İnsanlar olası tehlikelere karşı sürekli dünyayı gözlemlemektedirler.

Enformasyon edinimi çoğu zaman bireyin kontrolü dışında gelişmektedir. Enformasyon alan birey gerekli detaylara ulaştığı takdirde belli oranda memnuniyet duymakta ancak sonrasında aldığı yeni enformasyonlar ışığında yeni arayışlara yönelmekte ve bu süreç çoğunlukla irade haricinde gelişmektedir. Bazı hallerde birey dikkatini istediği yöne çevirebilmekte ve herhangi bir nesneden bir diğerine kolaylıkla geçiş yapabilmektedir.

Bilimsel keşifler insan algısına yönelik önemli özellikler ortaya koymaktadır. Buna göre; insanlar algılama süreci boyunca objeleri sürekli gördüklerini zannederken aslında kesintili görmektedirler. Görsel ya da işitsel veriler işleme girerken olanaklar arasında en yüksek sınır 25-40 birim/saniye olarak tespit edilmiştir. Algılama sırasında net görülen alan sanılanın aksine dar bir alan olmaktadır. Görme eylemi odaklaşmış ya da periferik olmak üzere iki türe ayrılabilir. Yan görme olarak da bilinen periferik görme sürekli işlemektedir. Odak noktasından uzaklaşılması objenin netliğinde azalmaya neden olmaktadır. eriferik görme bölgesindeki sinyallerin daha zayıf oldukları bilinmektedir; ancak periferik görme sayesinde insanlar odak noktalarını seçebilmektedirler. Algılamada değişikliğe tepki de önemli bir yer tutmaktadır. Görsellik algılamanın birinci faktörüdür ve görsel algı sırasında monotonluğu bozan herhangi bir değişim göz ve beyin aracılığıyla direkt algılanır ve bir tepki doğurur. Hareket önemli olduğundan insan gözü öncelikle hareket edene odaklanma eğilimindedir. Buna neden psikolojik yapıdır ve hareketli objeler hareketsiz olana kıyasla dikkat çekmede fazlasıyla etkilidir. Objelerin hepsi hareket ettiğinde de insanlar daha hızlı ya da kendine daha yakın olana odaklanmaktadır. Göz hareket halindeki objeden statik objeye geçiş yaptığında ise hareketli olanın ters yönünde bir hareket algılamaktadır. Bu durum görme sinirlerinin seçme eylemine bağlanmaktadır (Sokolov, 2007: 16-18).

Duyuların işlenmesi sırasında hem fizyolojik hem de psikofizyolojik özellikler öne çıkmaktadır. Gözler beyne çeşitli enformasyonlar gönderirken beyin de yeni bilgiyi hafızasında kayıtlı bulunan kalıplar ile kıyaslama yoluna girmektedir. Bağlantı kurma arayışı da böylelikle devreye girmektedir. Periferik görme objenin konturu hakkında bilgi verirken beyin zarının farklı bölümleri enformasyonu işleyerek doğru yorumlama sürecine hizmet etmektedir. İşin ilginç tarafı en sıradan ve en ilginç anlarda beynin çalışma mekanizması aynı kuralları takip etmektedir (Sokolov, 2007: 18-20).

Görüntünün tözünde gözle görülen tüm nesnelere bulunmaktadır. Görüntünün biçimi de belli açıdan gösterilen nesnelere dayanmaktadır. Görüntü içerisinde yer alan nesne ile dünyadaki arasında farklılıklar bulunabilmektedir. Bilindiği üzere sinema endüstrisinde bazı yönetmenler nesnel gerçekliği fazla değiştirmezler; ancak bu

durumda bile yönetmen nesnelere kendi istediği açı ve ışık ile gösterdiğinden yansıtılan onun bakış açısı olmaktadır. Burada dikkat edilmesi gereken önemli bir nokta da görüntünün fiziksel hali ile biçiminin birbirlerinden farklı şeyler olduğudur. Fotoğraf üzerinden dutumu özetleyen Bükler, büyütme ya da küçültme sonucu fiziksel görünüşün değiştiğini ama biçimin aynı kaldığını vurgulamak istemektedir. Biçim değiştirme yönetmenin amacına göre yapılmakta ya da yapılmamaktadır. Bir filmin siyah beyaz ya da renkli olması da biçimini etkilemektedir. Bazen de yönetmen istediği etkiye yaratmak adına renkleri soldurmaktadır. Bir kitabın sayfalarının yıpranması anlamı bozmamakta çünkü sözcükler konuşmaktadır. Bir filmin renkleri solduğunda ise izleyici gerçek nesnelere benzerlerini görmeye başlamakta ve biçim değişmektedir. Görüntüyü belli oranda bozan yönetmen tamamen bozmaktan kaçınmaktadır. İzleyicinin filmi anlaması için nesnelere tanınamayacak şekilde sunulmaması gerekmektedir. Görüntülerin hem düz anlamları hem de yan anlamları bulunmaktadır. Gösteren gerçeğe benzerliğinden ötürü düz anlamı fazlasıyla yansıtmaktadır. Ünlü film eleştirmeni, yazar ve eğitimci James Monaco düz anlamın izleyicinin anlamakta zorluk çekmediği anlama karşılık geldiğini belirtmektedir. Yönetmenin temel görevlerinden biri de görüntüyü biçimlendirirken tanınırlığını bozmamaktır. İsteddiği anlamı ortaya çıkarmak adına biçimle alabildiğine oynayan yönetmen bu esnada yananlamın ortaya çıkmasına sebep olabilmektedir. İzleyiciler film okuması sırasında kendi birikimlerinin etkisi altında kalmaktadırlar. Bu durum da film okuma şekillerine direkt etki etmektedir. Birikim dışında kültür seviyesi ve yaşanan dönem de film okumasına etki edenler arasındadır (Bükler, 2012: 49-52).

1.3.3. Sanat ve İmge

Jean Paul Sartre'ın da açıkladığı üzere sanat ve sanatçının insan vicdanını uyarıcı rolü bulunmaktadır (Aktaran Çakır, 2015: 48). Bazı zamanlar sanatçı küstahlık ve tutsaklık arasında kalmakta ve bu durumda izleyiciyi susturmak ile onun yanında yer almak arasında bir seçime zorlanmaktadır. Sanatın önemli uğraşlarının biri de emperyalizm ile bitmek tükenmek bilmeyen mücadelesidir. Emperyalizm karşısında yer almayan sanat halkın kandırılmasına göz yumuyor demektir. John Berger de bu sebeple sanat ve emperyalizm ilişkisini fazlasıyla önemsemektedir (Berger'den aktaran Çakır, 2015: 49).

Sinema ortaya çıkmadan önce varlığı ile insan yaşamında oldukça büyük bir yer kaplayan resim sanatında amaç varlığın sürekliliğini sağlamak olmuştur. Plastik sanatlar psikanalist bakış açısıyla incelendiğinde ölen kişinin mumyalanmasının arkasında yaratımın olduğu görülmektedir. Yine de çürümeyi önleyecek kesin garantili bir buluşun olduğunu söylemek güçtür. Geçmiş zamanların araştırması yapıldığında avlanma sonrası yakalanan hayvanların kil ile kaplanarak korundukları bilgisine ulaşılmaktadır. Varlığın sürekliliğinin sağlanması konusu zaman içerisinde biçim değiştirmiştir. Fransa Kralı 15. Louis'nin kalıcı olmak adına tercih ettiği yöntem kendini mumyalatmak yerine portresinin yapılmasını talep etmek olmuştur. Bu da göstermektedir ki uygarlık seviyesi ve akılcı düşünce sistemi birlikte artış göstermektedir (Bazin, 2013: 15).

Günümüzde görüntülerin hafızayı harekete geçirdiği bilinmektedir. Gerçek olan ile benzerlik gösteren görüntüler ile bir dünya yaratılmaya çalışılmaktadır. Sanatın tarihine bakıldığında çıkış noktasında psikolojik etkenler olduğu anlaşılmaktadır. Psikolojik kaygı estetik kaygının önüne geçmektedir. Resim sanatının zaman içerisinde teknik ve psikolojik açıdan bir çıkmaza girmesi fotoğraf ve sinema için uygun zemin hazırlanmasına sebep olmuştur. Fransız sanat tarihçisi André Malraux için sinema plastik sanatların yarattığı gerçekliğin ilerisinde yer almaktadır. Bu noktada sinemanın özellikle Rönesans döneminden de beslendiği ortaya çıkmaktadır (Bazin, 2013: 16).

Sanat alanında gerçekçilik üzerine yapılan tartışmalar psikoloji ve estetiğin birlikte yanlış yorumlanmalarından doğmuş ve doğru gerçekçilik ile sahte gerçekçiliğin konuşulmasına sebep olmuştur. Sahte gerçekçilik bir göz yanılmasıdır ibaretken, doğru gerçekçilik ise var olan dünyanın en somut haliyle açıklanmasıdır. Gerçekliğin yansıtılmasına yönelik önemli adımların teknik gelişmeler ile atıldığı bilinmektedir. Sinema da gerçekçilik fikrinin gelişmesini sağlayan önemli bir oluşumdur. Sinemanın öncüsü olan fotoğraf için de aynı şeyi söylemek mümkündür (Bazin, 2013: 16-18).

Bazin'e göre sinemanın yaratıcıları tamamen bilimsel ruha sahiptirler; çünkü bu tarz icatlar için bağımsız ve iyi yetişmiş araştırmacı ruhlara ihtiyaç duyulmaktadır.

Niepce, Muybridge, Joly, Louis Lumière gibi isimler bunun en güzel örneklerindedir (Bazin, 2013: 23).

Genel olarak sanat şiir gibi tanımlaması eğlenceli ancak çok mümkün olmayan bir oluşumdur. Pratik bir anlama kavuşması için 13. yüzyıl beklenmiştir. Bu yüzyıla gelinceye kadar ve sonrasında da kelime anlamı ve bu anlamın sınırları sürekli değişim göstermiştir. Bilim nasıl bir uygarlığın işleyişi hakkında insanlığa bilgi veriyor ise sanat da aynı şekilde bir bilgi verme aracı olarak görünmektedir. 16. Yüzyıla gelindiğinde “usta” kelimesinin karşılığı olarak kullanılan sanat 17. yüzyıl sonlarında da anlam daralması yaşamıştır. Bu yüzyılda “Güzel Sanatlar” içerisinde yer alan resim, heykel, mimari vb. alanlar için kullanılmaya başlanmıştır. 18. yüzyıl sanatçı ile zanaatçı fakının tartışıldığı bir yıl olurken, 19. yüzyılda sanat kavramı tekrar daralma yoluna gitmiştir. Sosyal Bilimler’in kurumlaşmasının sanatın daralmasında etkisi olduğu bilinmektedir (Monaco, 2014: 27-28).

Resim sanatında da diğer sanat dalları gibi her zaman ortaya konan işin tamamen özgür olduğunu ve gerçeği yansıttığını söylemek güçtür. İnsan eli ile meydana getirilen bu iş belli sınırlara takılmakta ve ortaya çıkan görüntüde de çeşitli bozulmalar meydana gelmektedir; ancak tekniğin yeniden üretim kapasitesi insanın ihtiyacı ne ise onu sunmaya hazırdır.

1.3.3.1. İmgelerin Önemi

Sanatsal tartışmalar içerisinde imgeler hem kalıcılıkları hem de ortamda olmayan şeylerin gözde canlandırılmasını kolaylaştırdıkları için önemlidirler. İmgelerin canlandırdıklarından daha kalıcı olduklarının anlaşılması sonucunda önemleri de artmaktadır. İmgeler geçmişe dair pek çok ipucunu da böylelikle beraberinde getirmektedirler. Bununla beraber yaratıcının da kendi gözlem ve görüşleri de imgelere bakılarak rahatlıkla anlaşılabilir. Tarih bilinci ile beraber gelişme gösteren birey bilinci Rönesans’tan beri devam eden bir süreçtir.

Sanatın anlatımcı ve imgelemci bir niteliği bulunmaktadır. Bir sanat yapıtının imgelem yüklülük derecesi o sanat yapıtının yaratıcısının algısı hakkında da bize fikir

vermektedir. Bireyler sanat yapıtındaki imgeyi deęerlendirirken gzellik, gerek, deha, biim ve beęeni gibi birtakım varsayımlardan yola ıkmaktadırlar (Berger, 2016: 11).

İmgelerde renk kullanımı da nemli olmakla beraber siyah-beyaz yerine renkli grntnn tercih edilmesi imgelerin istenilen detayda grnmeleri aısından nem tařıtmaktadır. Siyah-beyazdaki kontrast ise imgenin ayrıntı kazanmasına engel olmaktadır (Aktaran Szen, 2003: 113). İmgenin renk ile kazandıęı anlam her zaman aynı olmamakla beraber, renklerin sınırsız etkilerini zerlerinde tařırlar. Rengin deęiřken yapısı insanların ortak deęerleri ile rtřerek imgeye anlam yklenmesine sebep olmaktadır.

Baudrillard (2011: 19) imgenin ařamalarını sıralamıřtır:

- “-Derin bir gereklięin yansıması olarak imge,
- Derin bir gereklięi gizleyen imge,
- Derin bir gereklięin yokluęunu gizleyen imge,
- Gereklikle iliřkisi olmayan, kendi kendinin simlakrı olan imge”

Drt farklı ařama ile aıklanabilen imgenin birinci ařaması olumlu bir nitelięi belirtirken, ikinci ařamadaki imge ise olumsuz algılanmaktadır. Yokluęu gizleyen nc ařamadaki imge bir byc gibi alıřırken, drdnc ařamadaki imgenin ait olduęu dzen grnt yerine simlasyondur. Simlasyon ařamasındaki imge neogerek ve hipergereęin kapsadıęı bir stratejiyi iřaret etmekte ve bu sistemin gereęi maddeden daha uarı bir dzeyde retilmektedir (Baudrillard, 2011: 20).

Grsel sanatlarda kullanılan imgelerden beklenen belli bařlı zellikler bulunmaktadır Bunlardan en nemlisi de izleyiciyi duygulandırabilecek etkide olmalarıdır. rneęin sinemada izleyicinin dikkatinin srekli olarak canlı tutulmasını saęlayacak imgelerin kullanılması gerekmektedir. İzleyici sz konusu sanatsal bir faaliyet olduęunda neye odaklanacaęının seimini tek bařına yapmamalı ve ynlendirilmelidir. Hem film ynetmeni hem de grnt ynetmeninin devreye girmesi ile izleyicinin neye odaklanacaęı belirlenebilmektedir (Mkerrem, 2012: 40).

Umberto Eco “Günlük Yaşamdan Sanata” isimli denemesinde görsel iletişim ile ilgili açıklamalarda bulunmuştur. Marshall McLuhan’ın çalışmalarına yer veren Eco elektronik medya egemenliğindeki “Küresel Köy” tezini savunan Marshall McLuhan taraftarları ile kavramsal iletişim kuramcılar arasında belli ortaklıklar bulunduğuna dikkat çekmektedir. (Eco, 2016: 36). Kültür ve sanat alanında bu ortaklık manzarasının daha karmaşık bir yapıya büründüğü görülmektedir. Biçimsel farklılıklar olsa bile, aynı ideoloji ile insanları ortak bilince kavuşturma çabası ve bunu yaparken de görsel iletişimden yararlanılması dikkat çekicidir. Elit sınıf ile halk sınıfı arasındaki büyük boşluk görsel iletişim aracılığıyla kapatılmaya çalışılmaktadır.

1.3.3.2. Habitus ve Görsel Algı

Bir kavram olarak habitus Pierre Bourdieu’nün sosyal bilimlere katmış olduğu önemli olgulardan biridir. Terim öncesinde Hegel ve Husserl tarafından da kullanılmış; ancak günümüze gelene kadar anlam farklılıkları içermiştir. 1970’li yıllardan itibaren kullanım sıklığı artan bu kavram çeşitli kültürel kodları çözmek için Bourdieu tarafından kullanılmıştır. Bourdieu daha çok sınıfsal davranışları yansıtan kültürün incelenmesinde bu kavrama başvurmuş ve bütün insan pratiklerini bu kültürel yapıya bağlamıştır.

Habitus insanların kendi başlarına geliştirdikleri bir oluşum olmanın ötesinde toplumsal etkileşimin bir sonucudur. Her disiplinin kendine özgü habitusu bulunmaktadır. Habitus bir toplumsallaşmaya yol açarken aynı zamanda kitleselmeye de neden olmaktadır. İnsanın özgürleşmesi için mevcut habitustan kendini kurtarması gerekmektedir (Kutay, 2017: 15).

Bourdieu ayrıca fotoğrafın yaygınlaşmasını kültürel habitus ile çözümlenmeye çalışırken farklı bir örnek ortaya koymaktadır. Buna göre fotoğrafa farklı sınıfa mensup kişilerin yaklaşımı da farklı olmaktadır. Köylü geleneklerine de bir şekilde entegre olan fotoğraf burjuva halkının dönemsel beklentisini karşılamadığı zamanda düğünlerin fotoğraflanması yoluyla köylü sınıfı tarafından kabul edilmiştir. Ölümsüzleştirme işlevi fotoğrafın büyük bir hızla gelişmesini sağlamıştır. Ve sonuç olarak fotoğraf uygulaması köy yaşantısının habitusuna entegre olarak kabul edilmiştir.

Habitusun gelişmesi ve günlük yaşamda kayda değer bir yer edinmesinde kitle iletişim araçlarının etkisi oldukça fazladır. Bourdieu'nün işlevsellik kazandırdığı kavram sinema ve izleyici ilişkisindeki algı tanımlamasında “seyirci habitusu” şeklinde kullanılmaktadır. İzleyicilerin algı durumları film türlerine göre farklılık göstermektedir. Seyirci habitusu; izleyici film türüne karar verdiği an belirginleşmeye başlamakta ve bütün psikolojik yapılanmada etkisi bulunmaktadır. Seyirci habitusu izleyicinin psikolojisini etkileme gücünü sıklıkla elinde bulunduran korku türünden diğer türlere kadar geniş bir yelpazede uzanmaktadır. İzleyici korku filmi izlerken daha çok kaygı durumlarını yanında bulundururken bilimkurgu türünde bilim ve teknoloji bilgisini yanında bulundurmaktadır (Kutay, 2017: 18).

Filmler tür olarak belgesel bile olsalar tamamen nesnel değillerdir ve yönetmenin bakış açısından izler taşımaktadırlar. Seyirci habitusu türler arasında gerçeklik dönüşümü yaratmakta ve filmin kendisini doğrudan etkilemektedir. Baudrillard da konuya “Loud Ailesi” örneği ile açıklık getirmektedir. Loud Ailesi birkaç ay evlerinde televizyon ekibiyle birlikte bulunmuş ve bu sürenin sonunda ortaya çıkan “reality show” da aile tarihi kamera öncesi ve sonrası şeklinde ayrılmıştır. Sonuca göre kamera karşısında olmanın etkisi ile bir süre sonra gerçek kişiliklerinden uzaklaşmış ve sonradan üretim kişiliklerini sergilemeye başlamışlardır. Yeni habituslar bazen gerçeklik krizlerine neden olabilmektedirler. 21. yüzyılın önemli konularından biri de “sanal gerçeklik”tir ve çoğu zaman bu konu tartışmaya yol açsa bile sinema için durum çok daha farklıdır. Sinema mevcut gerçeklik krizinden beslenmekte ve özellikle “seyirci habitusu”u işlevine tam gaz devam etmektedir. Kurmaca gerçeğe ve gerçek kurmacaya evrilirken “belgesel” gibi gerçeğe yakın türler de yanılısma olarak görülebilmektedir. Bu bir yıkım olarak düşünülse de ortaya yeni bir “habitus” çıkmaktadır. Ortaya çıkan yeni habitus film anlayışının tekrar yapılanmasına zemin hazırlamaktadır. Habitus oluşturmada da “özdeşleşme mekanizması” kilit rol üstlenmektedir (Kutay, 2017: 20-21). İzleyicinin kendi gerçeğinden uzaklaşıp sinemada anlatılan gerçeğin içine girmesi sonucu karakterlerin psikolojisine bürünebildiği gözlemlenmektedir. İnsanlar izleyici konumundayken tamamen kurmaca olsa bile mevcut yapıyı gerçekmiş gibi deneyimlemektedirler. Özdeşleşme yani mimesis Aristoteles tarafından kuramsal bir yapıya kavuşmuştur.

İzleyicinin filmdeki oyuncu ile özdeşleşmesi için gerekli olan karakterle yoğun bir duygu paylaşımıdır.

1.3.3.3. Aristoteles, Mimesis ve Mekanik

Aristoteles'e göre doğada da sanatta da her şey belli bir potansiyel ile olacağı şeye dönüşmektedir. Makineler düzenin açıklanması için uygun görülmektedir; çünkü sürecin gelişimi makineler aracılığıyla adım adım incelenebilmektedir. Doğal dünya açıklamasında Aristoteles sıklıkla makinelere başvurmaktadır. Mekanik ile beden etkileşiminin karmaşık bir süreç olduğu bilinmektedir. Aristoteles insan uzuvlarını ayırmakta ve mekanikleştirmektedir. Bunu yaparken de nesnelere insan bedeninin bir uzantısı olarak görmektedir. Konuyu derinleştirerek makinelerin parçalarının sökülebilmesi gibi insan vücudunun parçalarını da sökülebilir bulunduğunu belirtmektedir. Çoğu örneği mekanik üzerinedir. Başka bir açıklamasında mekanik figürlerdeki devinimin kökeninin anlaşılması devinimi incelemekle mümkün olmamaktadır. İmkânsızlığın sebebi makinedeki devinimi başlatan ana unsurların hareket esnasında gözden kaybolmalarıdır.

Devinimde bir ardışıklık söz konusudur ve hareketler kesinti olmadan birbirini takip etmektedir. Mekanik devinimin ardışıklığı bedeni açıklamak için mükemmel bir örnek teşkil etmektedir. Aristoteles'e göre ardışık devinim ile tüm evrenin açıklanması da mümkündür; ancak her şeyi mekanik devinimle yorumlayabilen Aristoteles ruh ve bedeni ayrı tutmayarak okuyucuya mistik gelen açıklamalarda da bulunmuştur (Kakoudaki, 2017: 127).

Siyasal ve etik araştırmaları ile beraber fizyolojik çalışmalara da yer veren Aristoteles insan nedenselliğine geniş bir yer ayırmaktadır. Aristoteles zamanındaki mekanik aygıtların günümüze kıyasla oldukça basit olduğu bilinmekte modern dünya açıklanırken gözleri kamera gibi hareket edebilen ve sınırları elektrikten ibaret gerçek olmayan varlıklardan yararlanılmaktadır. Bu yeni yapay varlıklar makine ve beden ilişkisinin yeniden yorumlanmasına neden olmaktadır.

1.3.4. Baudrillard ve Simülasyon

Gerçekliğin yadsındığı dönem ile olumsuz eleştirelilik döneminin sonlanması aşağı yukarı aynı zamana denk gelmiştir. Bu dönemden sonra geçilen yeni dönem içerisinde “doğru” ve “yanlış” kavramlarının sorgulanmadığı yeni bir evren hakimdir. Çeşitli düzeylerde göstergelerin yer aldığı oluşum “simülasyon evreni” olarak isimlendirilmekte ve davranış biçimi olarak “küçümsemeyi” beraberinde getirmektedir. Bu küçümseme ve maskaralık içerisinde gerçeğin olduğu gibi kabul edilmemesi, gerçeğe inanılmaması ve ötesinde gerçeğin değerinin yitirilmesi yer almaktadır. Bireyi gerçekten vazgeçirme çabası zaman içerisinde bir yönetim şekline dönüşmüştür (Baudrillard, 2017: 61).

Gerçeğin yarattığı tehlikelere karşı daima hazır bulunan simülasyon oyunu atı aldığı gibi Üsküdar’ı geçmiş ve gerçeğin tekrar tekrar üretimi de böylelikle bir hastalık halini almaya başlamıştır. Nesnenin anlamı tükenirken “hipergerçek” bir oluşumdan bahseder hale gelinmiştir. Araştırıldığında; gelenekselden bir farkı görünmemekle beraber, onun muazzam büyüklükte bir yansıması olma yolunda ilerlemektedir. Gerçek ile simülasyon üretimi hipergerçek birbirlerinden farklı değildir; ancak gerçek bu süre içerisinde derinliğini kaybetmektedir. Simülasyon ve hipergerçek bireyin amaçlarına müdahale etmekte ve bariz ayrımları bulunan kavramları bir potada eritmektedir. Müdahaleler sadece simülasyon tarafından ortaya konan bu oyunun daha uzun sürmesini sağlamaktadır (Baudrillard, 2011: 42-44).

Her türden girişimin kaynağının Batı olduğunu öne süren Baudrillard (2017: 34); bu oluşum içerisinde yer alanların büyük bir hızla geleneksel olan her şeyin sonunu getirdiğini ve bunu da “küreselleşme” adı altında gerçekleştirdiklerinden bahsetmektedir. Bu durum aynı zamanda dünyanın geri kalan kısmının Batı’ya karşı hem büyülenme hem de kızgınlık duymalarına yol açmaktadır. “Biz batılılar dünyanın geri kalanından koştuk.” derken Baudrillard (2017: 33) kendisini de bu topluluğun içerisine sokmakta ve batının her alanda büyük ilerleme kaydettiğinden bahsetmektedir. Bu ilerlemeyi Batı dışında kalan toplumların hasetle karşılaşmaları normal bir tablo gibi görünürken, Batılı toplumların da özgün kültürlerine aynı hasetle karşılık verebilmesi açıklanması çok kolay olmayan bir durumdur (Baudrillard, 2017:

33). Bu durumun dışarısında kalma arzusunda olanlar da ister istemez bu tuhaf senaryonun içerisinde yer almaktadırlar. Modernleşmenin; kökenlerinden ötürü insanlığı bu yöne çektiği düşünülmektedir.

Yaşadığımız modern çağı “simülasyon” olarak değerlendiren Baudrillard bu çağın akla yatkın hakikilikten uzak olduğunu söylemektedir. Simülasyonu çeşitli örneklerle açıklamıştır ve bunlar arasında; Filipinler ilkel halkı Tasaday, Fransa’da yer alan Lescaux Mağaraları ve Disneyland da yer almaktadır. İnsanlar gerçek yerine simülasyona yönelmeye daha istekli görünmektedirler (Ritzer, 2011: 146-147).

Simülakrlar üç grupta incelenmektedir. Bunlardan birincisi uyumlu, iyimser ve doğal simülakrlardır ve bu grupta ütopyalar üretilmektedir. İkincisi makinelerin somutlaştırdığı enerji temelli üretken simülakrlardır. Burada üretilen düşsellik içerisinde bilimkurgu üretilmektedir. Üçüncüsü de hipergerçekliği hedefleyen simülasyon simülakrlarıdır (Baudrillard, 2011: 168).

Evrensel kültür modernizmin doğurduğu sonuçlardan biridir. Buradaki en önemli gelişme gerçek ihtiyaçlarla sahte olanların birbirinden ayıramadığı bir oluşumun içerisinde bulunmaktır. Bu oluşum kurgudan ibaret sentetik bir kültüre işaret etmekte ve bu kültür içerisinde birey de tüketimin önemli bir parçası olarak görülmektedir. Bireyin yaşamının amacı olması için güdülenmiş ihtiyaçlarının sürekli tatmin edilmesi gerekmektedir. Günümüz medyası da bu durumu desteklemekten geri kalmamaktadır. Gerçekliği yeniden oluşturan medya Batı fikrinin adeta bir uzantısı gibi hareket etmektedir (Cengiz, 2005: 117).

Baudrillard’ın simülasyon fikri ile dijital efektlerin postmodern konumu ontolojik açıdan birbirlerine yakın durmaktadırlar. Bilgisayar ortamında yaratılan görüntülerin (CGI – Computer Generated Imagery) gerçeklik etkisi açıklanırken sıklıkla Baudrillard’ın simülasyon kavramına gönderme yapılmaktadır. “CGI” tarafından yaratılan gerçeklik seçilmiş bir bilgisayar programında film çerçevelerinin yapay bir şekilde işlenmesi sonucu oluşmaktadır. Baudrillard simülasyonu açıklarken anlamlı olanın yok olurken gerçeğin yansıması olarak simülasyonun medya aracılığıyla sunumundan ve bunun anlamsızlığından bahsetmektedir. Orijinal olan yıkılmakta ve bize imajın imajı hipergerçek bir şekil ile sunulmaktadır (Ryu, 2007: 32).

Umberto Eco ve Jean Baudrillard'ın düşünce yapısından hareketle yola çıkan Ada Louise Huxtable gerçek olmayanın gerçek olarak görüldüğü bir dünyada yaşandığını ve bu durumda da gerçeğin taklit olanı taklit etmeye başladığını söylemektedir. Mevcut durum daha ileri giderek insanların kostümlü ya da kostümsüz simülasyona dönüşmelerine yol açmaktadır. Her birinin üstleri tarafından sisteme uygun tanımlanmış rolleri bulunmakta ve çalışanlar çoğunlukla bunun dışına çıkmamaktadır. Konuşma ve davranışlar belli kuralları takip ederken yaratıcılığa pek fazla yer verilmemektedir. Günümüz tüketim araçlarına bakıldığında farklı simülasyonlar içerdikleri görülmektedir. Gerçeğin yerine simülasyonun konulmasının arkasında yatan sebepler arasında en önemlisi daha seyirlik oluşumlar olarak ortaya çıkmalarındandır (Ritzer, 2011: 147-151).

1.3.5. Bauman ve Akışkan Gerçeklik

Bauman'a göre internet teknolojisi ile birlikte mahremiyete bağlı görünmez ve bağımsız olma sona ermektedir. Her şeyi görüntüleme becerisi olan yeni nesil teknolojilerin kendileri ise görünmezdir. Böylelikle de bireyler habersiz bir şekilde gözetlenebilecektir. Bireyler gözetlendiklerinden bihaber oldukları için de saklanma gereği duymayacaklardır. İnternet ve diğer yeni nesil teknolojiler bu noktada ayrılmaktadır. Çünkü kişiler internette kendi istekleri ile gözetlenmektedirler. Bauman'a göre bu durum bir bedel ödeme olarak da görülebilmektedir. İnternetin sunduğu olanaklar o kadar mükemmeldir ki bunun karşılığında da bireyler özgürlüklerini devretmektedirler. Başka bur alternatif ise insanların koyun sürüsü gibi hareket ettikleri ve kendilerine yapılan haksızlığı normalmiş gibi görmezden gelmeleridir. Bauman'ın katıldığı bir görüş de teknolojinin tek başına insanın paylaşımında bulunduğu içeriğinin ne olacağına karar vermediğidir. Teknoloji bu durumda bir araçtan daha fazlası değildir ve insanlar içleri nasılsa onu yansıtmaktadırlar. Onun tek yaptığı isteklere cevap verirken hızlı ya da yavaş olmaktır (Bauman, 2016: 32-39).

Günümüz modern toplumunda tüketim önemli bir yer tutmaktadır. Öyle ki dönüşüm sonucu ortaya çıkan toplumun yeni adı "tüketim toplumu" olarak da anılmaktadır. Bu toplum içerisinde yer alan bireyler de tüketimin parçaları oldukları için özne

konumundadırlar. Tüketim toplumuna ayak uydurmak zorunda hisseden kişiler için dönüşmekten ziyade kendisini yeni oluşuma uyacak biçimde dönüştürmek ön plandadır. Nasıl dönüşeceği kendisinin sorumlu olması beraberinde “yetersiz olma” kaygısını da getirebilmektedir. Tüketimin ürkütücü yanı isteklerin yeni getirilmesine yönelik eylemleri kapsamasından ziyade kişileri tüketim metası haline getirmesidir. Böylelikle tüketicinin kendisi de satılabilir bir şey konumuna gelmektedir. Kişinin meta haline gelmesi demek de toplum tarafından kabul görecektir biçimde yeniden şekillenmesidir (Bauman, 2016: 46-47).

Düşünen insanın var olduğunu savunan Descartes’ın tümcesi günümüzde gözetlenen insanın var olduğu şeklinde güncellenmektedir. İnternetin ortaya çıkması ve beraberinde gelen yeni iletişim teknolojileri ile ortaya çıkan bu durum “akışkan gözetim” adı altında incelenmektedir (Bauman, 2016: 144-145).

İKİNCİ BÖLÜM

SİNEMADA TEKNOLOJİK GELİŞMELER ve BU GELİŞMELERİN GÖRSEL / İŞİTSEL ANLATIMA KATKISI

2.1. Sinema Teorisi

Yaratıcılığın doruklarında gezinmeyi gerektiren sinema kendi sanatçısını bu bağlamda yıpratmakta, enerjisini sömürebilmekte aynı zamanda sonsuz bir özümseme gerektirmektedir. Yanında farklı bir uğraşmayı mümkün kılmayan sinemanın dili ve araçları evrensel olduğu gibi olanakları da sınırsızdır. Kapsamı çok geniş olduğundan çoğu araştırmacı için tüm sanatların anası olarak da gösterilebilmektedir. Sinemanın saniyede 24 kez gerçek olduğu söylemi ile Jean-Luc Godard'ın anlatmak istediği de sanatsal bir gerçeklikten fazlası değildir (Mükerrem, 2012: 11-12).

Sanat olarak sinema güzel sanatların içerisinde yer alan pek çok farklı sanat dalı ile benzerlikler taşımaktadır. Amacı sanat yapmak olmasa bile sonucuna bakıldığında sanatsal özellikler görülebilmektedir. Buna tezat olarak sinemanın sanat olmadığını kesin çizgiler ile vurgulayan araştırmacılar da bulunmaktadır. Bu düşüncüyü savunanlar sinemanın gerçeğin bir yansıması olduğu düşüncesinin arkasına sığınmaktadırlar. Sinemayı teknik bir yeniden üretim olarak tasvir edenler resim ile sinemayı birlikte düşünmektedirler. Bir resim ortaya çıkış sürecinde sanatçının gözleri, sinir sistemi, elleri ile attığı fırça darbeleri gibi pek çok farklı yoldan geçmektedir. Fotoğraf ve filmdeki mekanik süreçten resim sanatında bahsetmek mümkün değildir; çünkü resim sanatında mercekler sistemi ya da kimyasal değişiklikler söz konusu değildir (Arnheim, 2010: 15).

Sinema kuramcısı Rudolf Arnheim sinemanın sanat olup olmadığı sorunsalını sanat olduğu görüşünü savunarak açıklamaktadır. Bu araştırmalar aynı zamanda sinemanın tabiatının anlaşılmasına da yardımcı olmaktadır. Sinemanın temel çalışma prensipleri Arnheim' e göre (2010: 15-16) ancak sinemayı oluşturan öğelerin tek tek incelenmesi ile ortaya çıkabilmektedir. Arnheim'in sinema sanatını anlattığı çalışmalarının önemli bir kısmı filmin mekanik yeniden üretim olmadığı gerçeğine dayanmaktadır.

Sinema bir sanat dalı olmasının yanı sıra hem politika hem de ekonomik bir kurum olmasıyla da öne çıkmaktadır. Ortada hem teknik beceri isteyen bir oluşum, hem de film endüstrisi vardır. Film endüstrisi filmlerin üretilmesi ile beraber onların pazarlamasıyla da yakından ilgilenmektedir. Film endüstrisi film ile ilgili pek çok süreci kapsadığından bir hayli karmaşık bir ağ olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu karmaşık ağ çeşitli ekonomik ve teknik araçlardan meydana gelmektedir (Jun, 2016: 7).

Sinemanın akademik bir dal haline gelmesi 1970’li yıllara dayanmaktadır. Bundan önceki yıllarda sinema iki ayrı bölümde incelenmektedir. Bunlardan biri aydınlanma değer analizlerini içerirken, diğeri de filmin biçimsel özelliklerine odaklanır. Aydınlanma değerlerine göre hareket eden hümanist eleştirmenler sinemaya karşı iki uçlu bakış açısına sahiptirler. Kimi aşırı kuşkucu yaklaşırken, kimi de sinemaya gereğinin üstünde değer biçmektedir. Buna göre filmler kültür ölümüne sebep gösterilirken, farklı bir yorumlamayla seçkinci sanat anlayışını yıkararak demokratik bir altyapı oluşmasına katkıda bulunmaktadırlar (Jun, 2016: 9).

Hümanistler ve biçimciler filmi farklı açılardan ele almaktadırlar. Örneğin biçimcilikte filmin ne ile üretildiği ve bunun mekanizmaları önemlidir. Biçim incelemesi sinemayı diğeri sanat dallarından farklı tutmaktadır. Biçimden yana olan eleştirmenler sinemanın derinliğinin ve tür bütünlüğünün önemini yadsımamaktadırlar.

Farklı eleştirel göze sahip olan gruplardan bir tanesi de Frankfurt Okulu’nun Marksist eleştirmenleridir. Bu düşünce okulu araştırmacılarına göre sinema sanattan öte hem sosyal, hem de politik kurum yönüyle incelenmelidir. Buna göre sinema, “kültür endüstrisinin” bir parçasıdır. Max Horkheimer ve Theodor Adorno’ya göre filmler de birer tüketim ürünüdürler. Bu düşünce yapısına göre kültür endüstrisinin başarısı seri üretim başarısı ile doğru orantılıdır. Kültür tam anlamıyla metalaştırılmadan önce yavaş yavaş gazete, televizyon ve filmler aracılığıyla şeyleri ve kişileri kapitalizm kölesi haline getirmeye başlamıştır (Jun, 2016: 10-11). Bu emekleme günden güne hızlanarak modern yabancılaşmaya zemin hazırlamıştır.

Horkheimer ve Adorno'nun analizleri bütün toplumsal alanı kapsadığından tezlerini çürütecek engeller ortaya çıkmadan önlenmiştir. Bu sırada kültür endüstrisinin yaptığı da herhangi bir direnişe karşı hazırlıklı olmak ve tüketimden duyulan hazzı sürekli hale getirerek insanların bağımsızlık sisteminin bu kültüre göre işlemlerini sağlamak olmuştur.

Michel Foucault perspektifinden sinema oluşumu söylemsel olduğu kadar söylemidir; hem bir bilgi türü, hem de bir güç türü olarak incelenmektedir. Bunun sebebi de tezahürünün hem filmler düzeyinde hem de somut anlamıyla film endüstrisi düzeyinde olmasındandır. Foucault'ya göre film ve izleyici ilişkisini tamamen aktif ya da pasif olarak değerlendirmek doğru değildir; çünkü izleyici film izleyerek bu konuma gelmektedir ve filme bir anlam yüklemektedir (Aktaran Jun, 2016: 26-27). Bu açıdan bakıldığında filmin kompleks bir ağ ile çevrildiğinden bahsedilebilmektedir. Bu ağ tamamen biçimsel ya da tamamen politik ve ekonomik bileşenler olarak tanımlamak doğru değildir. Sinemanın anlamı tüm bu bileşenlerin birbirleri ile etkileşime girip, birbirlerini şekillendirmeleri ile ortaya çıkmaktadır.

2.2. Sinemada Teknoloji Kullanımı

17. yüzyıl içerisinde yaşamış Christian Huygens, Athanathius Kircher ve Thomas Walgenstein sinema ile ilgili çoğu araştırmacının duymadığı ya da fazla kullanmadığı isimlerdir. Bu isimler; projeksiyon cihazının öncülü olan büyülü fenerin oluşumunda önemli rol oynamışlardır. Öykü anlatım tekniğinin gelişmesinde de Henry Langdon Childe ve Abbé Moigno isimleri önemli bir yer tutmaktadır. “Büyülü fener” olarak akıllarda yer eden sistemi kullanan fenerciler 1800'lerin ikinci yarısından itibaren fotoğraf slaytları yansıtmış ve bu slaytlar da sade illüstrasyonlar olmuşlardır (Parkinson, 2015: 8).

Helen tartışılmaya devam edilen bir başka konu da projeksiyonun öncesindeki yüzyıla dayanmaktadır. Konu; hareketsiz görüntünün insan gözünün önünden hızlı bir şekilde geçirildiği takdirde hareketli gibi algılanması ile ilgilidir. Görüntü sürekliliği şair Lucretius tarafından kaydedilmiş ve ispatı da Chevalier Patrick D'Arcy tarafından yapılmıştır. 1765 senesinde ispat edilen “görüntü sürekliliği” 1824'te de Peter mark Roget aracılığıyla bir tanıma kavuşmuştur (Parkinson, 2015: 11).

Gözün gördüğü her şeyin mucidi ışık olarak tanımlanabilmektedir. Görme eyleminin ışık olmadan gerçekleşmesi mümkün değildir. Görme eylemi en çok enformasyon alımını sağlayan eylemdir. İnsan gözünün ışık ve rengi algılaması belli milimikron aralığındaki ışınımın aracılığıyla olmaktadır. Makinelere de görme ve renk algısının sağlanması için aydınlatma gereklidir. Dolayısıyla sinemada görüntü kameradaki merceklerin oluşturduğu sistemin oluşturduğu şekil ve bu şeklin peliküle düşürülmesinin sonucudur (Mükerrem, 2012: 43).

Avrupa emperyalizminin doruk noktası aynı zamanda sinema ve bilimkurgunun da çıkış noktasıdır. 1879 ile 1914 arasındaki bu dönemde doğal olarak sömürgeci sistemden etkilenen sinema ve bilimkurgu, sistemin yansımalarını zaman zaman karmaşık bir şekilde ortaya koymuşlardır (Bould, 2015: 162).

Maksim Gorki 19. Yüzyıl sonunda Rusya’da insanların hayatlarına doğru akmakta olan treni -ne kadar etkileyici olduğunu düşünerek- izlerken, bu yeni formun insanların büyük paralar kazanacağı bir sektör haline geleceğini o zamanlar hiç tahmin etmemekle beraber, sinemanın bilimsel amaçlara aracılık edeceğini ummuştur (Aktaran İri, 2011: 1).

Fotoğraf formlarından biri de filmidir. Her ikisinin de teknolojik altyapıları ortaktır ve filmin çekici olmasının ana kaynağı fotoğrafıdır denilebilir. Aslında filmin cazibesinin asıl kaynağı onu oluşturan fikirlerin tümüdür ve bu fikirler içerisinde de fotoğrafın gerçekliğin yansıtılmasında önemli bir araç olduğu fikri yatmaktadır (Wood, 2016: 19).

Eskiden film stüdyolarının kendi filmlerini tanıtmak için sık sık başvurdukları bir yöntem de reklam fotoğraflarının kullanılmasıydı. Film afişlerinde ise; fotoğraf kullanımından kaçınılır ve illüstrasyonlara yer verilirdi. Filme ait herhangi bir parça ile filmin tamamen anlaşılmasını beklemek olanaksız görülmektedir. Michael Wood “Film” kitabında bunun güzel bir örneğini “Young Mr. Lincoln” filminin bir sahnesi üzerinden açıklamaktadır. Bu sahne, Lincoln’ü oynayan Henry Fonda’nın Ann Rutledge’nin mezarının önündeki hüzünlü duruşunu içermektedir. Bu sahenin arka planında nehir de film ile beraber akarken sahne durdurulduğunda arkada nehir

olduğu bile anlaşılmamaktadır (Wood, 2016: 9-11). Film akarken yarattığı tüm duygular karenin durdurulması ile son bulmaktadır.

Film kısaca imgeler üreten bir sanat dalı olarak tanımlanabilmektedir. Maddesel anlamda filmde hareketli görüntülerin perdeye aktarılmasını sağlayan projektör ve benzer tür malzeme ile oluşturulan bir rulo vardır (Wood, 2016: 15). Oxford English Dictionary tanımına göre; “bir olayın sinematografik betimlenişi; sinema performansı; sinema.” film tanımlamasına uymaktadır (Wood, 2016: 16).

Özön sinema kelimesinin sinematografinin kısaltılmış hali olduğunu söylemektedir. Bilindiği üzere Lumière kardeşler buluşlarını sinematograf olarak nitelendirmişlerdir. Kökeni Yunan diline dayanan sözcük “devinim” ile “yazmak” sözcüklerinin birleşiminden oluşmaktadır. Benzer isimler farklı araştırmacılar tarafından da verilmiştir. Devinim sözcüğünün sıklıkla kullanılmasının nedeni de hayatı olduğu hali ile yansıttığı içindir. Dünyada ve özellikle de Amerika’da sıklıkla kullanılan film anlamına gelen “movie” sözcüğü de “moving picture” kısaltmasıdır ve “devinimli resim” anlamını taşımaktadır. Zaman içerisinde sinema sözcüğünün ilk anlamından uzaklaşıp daha kapsamlı anlamlara ulaştığı bilinmekle beraber temel anlamı her zaman “devinim yazma” olarak kalmıştır (Özön, 1990: 7).

Özön sinema sanatının ne olduğunu ve amacını açıklarken seyircinin duyularını farklı açılardan uyaran bir araç olduğunu vurgulamaktadır. Sanatın temel amacı da etkileyici olmaktır. Farklı sanat dalları sürekli daha fazla etkileyici olmanın yollarını aramaktadırlar. Sinema sanatı da bu yönde hareket etmektedir. Ressamın renkleri, müzisyenin sesleri düzenlemesi gibi sinemacı da görüntü düzenlemesi üzerine yoğunlaşmakta ve tekniğin ilerleyişini yakından takip etmektedir. Geçmiş yıllarda sinemanın belli sınırları olduğu bilinmektedir. Bu sınırların bilinen bir örneği de sinema sanatını icra edenlerin oldukça dar bir alanda çalışma zorunlulukları olmasıdır. Sinemacı çok uzun bir süre dar çerçevede görüntü düzenlemesi yapmak zorunda kalmıştır. Görüntünün boyutu 15,25x20,95 mm olmakla beraber ulaşılan boyut maksimum 5,30x7.30 metreyi bulmaktadır. Çoğunlukla 3x4 metre civarında olmaktadır (Özön, 1990: 10).

Sinemanın insan yaşamında önemli bir yer tutmasının sebebi de insanın gündelik yaşamında önemli bir yer kaplamasındandır. Sinemanın diğer sanat dallarına kıyasla daha yeni oluşu araştırılmasında birtakım zorlukları da beraberinde getirmektedir. Geleneksel olanın kurallarını sinemada kullanmak mümkün görünmemektedir. Sinema gelenekseli içine aldığı gibi bağımsız olma özelliğini de barındırmaktadır. Özön (1990: 13-14); sinema salonunda izlenen bir filmin diğer sanat dallarında olduğu gibi izleyiciye durup hakkında düşünme zamanı tanımadığından ve bu sebeple eşsiz olduğundan bahsetmektedir. Salonda izlenen filmler anlaşılmayan bir noktanın tekrar izlenmesine o an için fırsat vermemektedir. Kaldı ki koşulların mükemmel olduğu anlarda bile izleyicinin aklında kalan oran %60'ları geçmemektedir.

Adanır; "Dire Straits" adlı rock grubunun "Brothers in Arms" parçasından esinlenerek çağ ve yaşam ile ilgili açıklamalar yapmıştır. Esinlendiği parçada da belirtildiği üzere aynı dünyanın havasını solumakla beraber aslında herkes farklı bir dünyanın içerisinde yaşamını sürdürmektedir. Bu durum da farklı çağlarda yaşandığını göstermektedir. Bireyler yaşadıkları çağ içerisinde "özgürlük, demokrasi, inanç, bilgi ve bilim" gibi kavramlar ile ilgili farklı düşünmektedir. Adanır'ın eleştirisi de farklı düşünmeye değil, farklı düşünmenin kökenine yöneliktir. Farklılıkların çıkarlardan kaynaklanması durumun trajik boyutunu gözler önüne sermektedir. Bilgiden kaynaklı farklılıklardan yoksunluk eleştirinin temel noktasıdır. Aynı çağda yaşarken farklı çağı yaşamak da simülasyon dünyasında olunduğunun bir göstergesidir (Adanır, 2006: 26). Sinema bu noktada hem etkilenen hem de etkileyici konumundadır.

André Bazin teknolojinin günümüz seviyesinden çok daha geride yer aldığı zamanlarda düşünsel anlamda sinemaya er ya da geç ulaşılacağını öngörmüştür (Bazin'den aktaran Arslantepe, 2015: 15). Bunun sebebi de insanoğlunun gerçekleri kaydedip tekrar ulaşma isteğidir. Uygarlık tarihi yıllar boyunca bunun izini sürmüştür; ancak 16. yüzyılda öngörülen bu gerçek 19. yüzyılda gerçekleşebilmiştir. Çünkü tekniğin ilerlemesi beklenmiştir.

Sinemayı teknikle ayrı düşünmek bir hata olacaktır; mekaniğin dinamizmle birlikteliği sinemanın hem teknik hem sanat yönünde ilerlemesine zemin

hazırlamıştır. Sinematografik gelişmeden önce çeşitli optik cihazlar, hareketli biblo ve sonunda da fotoğraf önemli keşifler arasında olmuşlardır (Arslantepe, 2015: 15). Fotoğraf ile ilgili bir dönem geniş araştırmaları bulunan Walter Benjamin fotoğrafın en önemli özelliklerinden biri olarak teknoloji sayesinde yeniden üretilebilmesini görmektedir. Fotoğraf toplumsal ve sanatsal açıdan özellikle 1838 yılında Louis Jacques Mandé Daguerre çalışmalarının ardından önemli görülmeye başlanmıştır (Kang, 2015: 109).

Benjamin'in teknoloji ile ilgili fikirlerinin gelişmesinde Avusturyalı sanat tarihçisi Alois Riegl ve Macar asıllı fotoğrafçı ve ressam kimliği ile bilinen Laszlo Moholy-Nagy etkili olmuşlardır. Teknoloji, beden ve mekân ilişkisini inceleyen Riegl; Benjamin'in fikirlerinin sağlam bir temel üzerine şekillenmesini sağlamıştır.

Sinema ritmik , fonetik ve plastik sanatlarla iç içe görünse de romanla arasında çok fazla benzerlik bulunmaktadır. Anlatım ve kurgu açısından ikisi de benzerdir. Sinema zamanda geçmiş ve gelecek arasındaki gezintisini roman tekniğinden yararlanarak gerçekleştirmektedir. Dolayısıyla yapı bakımından da sinema ve roman birbirlerine benzemektedirler. Bir film sekanslardan roman da bölümlerin toplamından meydana gelmektedir ve filmin temel parçasını çekim oluştururken romanın temel parçasını da cümleler oluşturmaktadır. Konuları ve gerçeklik oluşturma tarzları benzeyen film ve roman insanı anlatmak için çeşitli karakterler yaratırlar. Önemli özelliklerinden biri de yarattıkları; hayattan bağımsız kendi kurgusal gerçeklikleri olabilmektedir. Önemli olan kurgusal gerçekliklerinin tutarlı bir bütün oluşturup oluşturmadığıdır (Arslantepe, 2015: 16).

Çağdaş sinematografinin öncüleri Auguste ve Louis Lumière kardeşler olarak gösterilirken, fotoğraf ve sinemayı ilk birlikte kullanan isimler ise; Thomas Edison ve Laurie Dickinson'dır (Tansuğ'dan aktaran Arslantepe, 2015: 18).

Roy Arnes (2011: 22); sinemanın köken araştırmasını yapmanın diğer sanat dallarına kıyasla derinlemesine bir irdeleme gerektirmediğini dile getirir; çünkü diğer sanat dallarından daha yeni olmakla beraber, Louis Lumière ve Georges Méliès'in katkıları ile o gün için fark edilmemiş olsa bile etkili bir başlangıç yapılmıştır. Lumière kardeşler bile Grand Cafe'deki ilk gösterim sırasında ne kadar önemli bir noktada

bulduklarının farkında olmamışlar ve bu sebeple daha önemli gördükleri fotoğraf malzeme üretiminin gerçekleştiği fabrikada kalmayı tercih etmişlerdir. 1895 yılının aralık ayında gerçekleşen bu olaya Louis Lumière'in teknik katkısının fazla olmadığını söylemek doğru olacaktır; buluşu film kuşağı ve kamera hareketinin senkronizasyonunun sağlanmasından ibaret olsa da sinema endüstrisinin kurucusu olması onu önemli bir yere koymaktadır. Gerçekçiliğin babası olarak bilinmesi de; sinemayı gerçekleri kaydeden bir araç olarak gördüğü içindir.

Aynı çağın adamı, illüzyonist ve Robert Houdin tiyatrosunun yönetmeni olan Georges Méliès Lumière'in sinematografi ile ciddi anlamda ilgilenmiş ve onu satın almak istemiş; ancak bu isteğine olumlu karşılık bulamamıştır. Teklif ettiği için daha fazla para harcayarak büyülü fener ve aydınlatma efektleri ile çalışmalarını sürdürmüştür. Başlangıç aşamasında Lumière'in çalışmalarına benzer bir yol izlemiştir. Bu yolun uzun vadede kendisi için yeterli olmayacağını bilincinde olan Méliès kendisinin aktardığına göre, Paris'te gerçekleştirdiği çekiminin film yıkama aşamasında sihirbazlık mesleğine benzer bir olay ile karşılaşmıştır. Bu durum Méliès'in hile efektlerine dair kendisini daha fazla geliştirmesi ile sonuçlanmıştır. Méliès yaşamı boyunca kendi kurallarını uygulamaktan yana bir tavır sergilemesi ile tanınmaktadır.

Lumière ve Méliès sineması belli noktalarda birbirlerinden ayrılmaktadır. Lumière filmlerini belli sınırlar dahilinde çekmekte ve sınırlarının dışına çıkmamaktadır. Örneğin filmlerinin süresi bir dakikayı geçmemekle beraber, kullanılan kameranın da çoğunlukla sabit durduğu gözlenmektedir. Kameranın çevresinde ise; çok hareketli bir yaşamın varlığı söz konusudur. Filmleri oldukça yalın ve fazla teknik uğraş gerektirmeyen yöntemlerle çekilmiştir; bu durum onun tarzını yansıtsa da basitlik olarak görüldüğü zamanlar da olmuştur. Ortada çok kısa ve gerçek görüntülerden oluşan bir çekim bulunmaktadır. Komplike çekim yöntemlerinden uzak duran, ancak sektöre gözle görülür bir canlılık getiren Lumière filmlerinden önce; "peepshow" adı verilen izleme deneyimleri yaygınlık kazanmıştır (Armes, 2011: 26). Bundan sonra nesnelerin gerçek boyutlarıyla izlenme alternatifinin doğmuş olması hem sektör hem de izleyici için avantaj sayılmaktadır.

Lumière kendisinden sonra gelecek olanlara da yol açmış ve sinema için farklı alternatifler olabileceğini göstermiştir. Çekimlerinin birinde bir duvarın yıkılışını geriye sararak göstermiş ve toz parçaları birleşerek duvarı oluşturmuştur. Bu yöntem ilk dönem sineması için heyecanla karşılanmıştır; çünkü tabiata aykırı bir olay perdeye yansımıştır. Hikâye anlatıcılığının fazla üzerinde durmayan Lumi re'in hafızalara kazınan en  nemli filmlerinden biri de bir bahçıvanın bah e sulama eylemi  zerinedir. Bir  ocuğun gelip hortuma basması ve bahçıvanın ne olup bittiğini anlamak i in hortuma baktığı sırada ayağını  ekmesi ve akabinde bahçıvanın sırsıklam olması ile sonu lanan bu film izleyicilerin uzun yıllar tebess mle hatırlayacağı bir hik ye haline gelmiştir (Armes, 2011: 24).

Armes (2011: 30); M li s'i sinemayı melez bir sanat olarak g rd ğü i in ve kurmaca filmlerinden  t r  klasik bir  nc den  ok daha fazlası olarak tanımlamakta ve izleyiciyi kompleks bir d nya ile bulu turduėu i in de sinemanın ilk ger ek adamı olarak nitelendirmektedir. Lumi re gibi "sinema-ger ek" ekol  ile doėrudan baėlantılı, 8 mm. ile  ekilen belgesel filmlerden ziyade uzun metrajlı ve d şsel bir seyir deneyimi vadeden  ekimleri ile tam anlamıyla bir yaratıcı olarak tasvir edilmektedir. Bununla beraber kameranın tam anlamıyla g c n n farkında olmadığından, onu yaratıcı bir şekilde kullanmaktan uzak durduėu g r lmektedir. Seyirci, kamera ve oyuncu arasındaki mesafenin deėiştini fark etmez; farklı bir uzam deneyiminden habersiz, sahneye dahil olmadan seyretmektedir.

Sinema tarihi ile ilgili uzun uzadıya bilgi edinmeden  nce Lumi re ve M li s Sineması'nı birleştirek ufku geni letmek gerekmektedir (Armes, 2011: 30). Ancak bu şekilde 20. Y zyıl sonunun en  nemli geli melerinden biri olan sinema sanatı hakkında derinlemesine d ş nme becerisi kazanılabilmektedir. Bu iki s per g c n birleřimi olan ger eėin olduėu gibi kaydedilmesi ile d şselin birleřimi geleceėin y netmenlerinde de aranan  zellik olarak karřımıza  ıkmaktadır.

Batıdaki resim anlayışının yeni bir kimlik kazanmasına yardımcı olan fotoėraf sanatı plastik sanatlar i erisindeki en  nemli buluş olarak g r lmekte ve fotoėrafın kendisi d nyanın nesnel g r n m  hakkında bilgi vermektedir. Fotoėrafın g c  onun taklitten daha fazlası olduėu ger eėini ortaya koymaktadır. Film tarihi bilgisi ile  ne

çıkan P. Potoniée, fotoğrafta bulunan özellikleri göz ardı etmemekle beraber sinemanın öncüsü olarak fotoğrafı değil stereoskopu görmektedir. Sinemanın bir endüstri haline gelmesinde bu icat etkili olmuştur. Gerçekliğin teknik üretimini başlatan sinema ile fotoğraf ve fonograf birlikteliği zaman hakkında yargıya varılmasını sağlamıştır. Bazin sinemanın keşfinin sessiz filmlerden sonraki gelişmelerle tam anlamıyla gerçekleştiğine dikkat çeker ve sinemaya eklenen her yeni teknik ile bu keşfe biraz daha yaklaşıldığının altını çizer. Yapılan keşifler sırasında sinemanın sürekli olarak fotoğraf ile özdeşleştirilmesi retinadaki görüntünün devamlılığının optik kurallar çerçevesinde hareket sentezini oluşturmasındandır (Bazin, 2013: 26-29).

Sinema ortaya çıktığı ilk yıllardan itibaren teknoloji ile beraber konuşulmaya başlanmıştır. Bu bağlamda sinema ve ses birlikteliğine dayalı çalışmalar yapılmış; ancak 1920'li yıllara kadar kayda değer gelişmeler gözlemlenmemiştir. Ayrıca sesin sinema için gereksiz olduğu ve sinemayı geriye götürebileceği gibi iddialar ortaya atılmıştır. İddiada bulunanlardan biri de önemli sinema kuramcıları arasında gösterilen Rudolf Julius Arnheim'dir. Arnheim sinemanın görsel yönünün baskın olması gerektiğinin altını çizmektedir. Arnheim'in bu iddiasını destekleyen nitelikte söylemlerde bulunan dönemin önemli film eleştirmenlerinden biri olarak gösterilen Viktor Shklovsky de kitap okurken sese ne kadar ihtiyaç duyuluyorsa film izlerken de o kadar duyulacağını söyleyerek savını sert bir dille pekiştirmektedir (Kenez'den aktaran Erdikmen, 2015: 43).

Çeşitli eleştiriler eşliğinde dönemin ilk uzun metrajlı sesli filmi olan "The Jazz Singer" 1927 senesinde piyasaya sürüldüğünde filmle beraber sesli sinemaya yönelik tartışmalar alevlenmiş, Arnheim ve benzer görüşteki kuramcılar sesin filmin merkezini değiştirebilecek kadar etkili olduğunu öne sürmüşlerdir. Bu durumda görseller uyum içinde hareket etmeyi bırakarak görsel düzenlemeye dair tüm özellikler negatif etkileneceklerdir. Sanattan anlamayan eleştirmenler ve sinema izleyicileri sesi olumlu bir gelişme olarak değerlendirirken pek çok dezavantajın farkında olmayacak ya da göz ardı edeceklerdir. Arnheim'e göre bu durumda bir sanat dalı olarak ele alınması gereken sinema ciddi zarar görecektir. Bu ve benzeri

görüşler Arnheim'in sinemayı resim ile bir tuttuğunu göstermektedir (Erdikmen, 2015: 43-45).

Genel anlamda sinematografide öncü isimler bulunmakla beraber, türlerine göre sinemanın da farklı öncülerinin bulunduğu da bir gerçektir. Öncüler arasında yer alan Edison ve Lumière gibi isimlerin sinema için başlangıçta fazla iyimser olduklarını söylemek güçtür; ancak zaman içerisinde görülen çeşitli gelişmeler sinemanın büyük çıkışını hazırlamıştır.

Sinemanın gerçekliğe yaklaştırılması konusunda montaj ayrıca önemlidir. Montaj kullanımının sessiz filmler ile başladığı bilinmektedir. David Wark Griffith'in filmleri montaj kullanımı ile ilgili bilgi edinilmesini sağlamaktadır (Bazin, 2013: 46). Gerçekliği sağlayan montaj bunu hem görsel hem de ses imajını kullanarak yapmaktadır. Bir taraftan dışavurumcu özellik gösterirken diğer taraftan da sembolik olanın elemesini yapmaktadır.

Belli dönemde çekilen filmler incelendiğinde aynı kurgu yönteminden yararlandıkları görülmektedir. Örneğin 1930'lu yılların sonunda çekilen filmlerde izlenen kurala göre 600 çekim bir araya getirilerek hikâyeler yaratılmıştır. Jean Renoir montajın etkisini kuvvetlendirecek etmenlerin farkına vararak Orson Welles'e öncülük etmiştir. "Yurttaş Kane" filminde soyut anlatım yoluna giden Welles ivmeli montaj kullanmış, zaman-uzam ile ilgili olarak çeşitli numaralar ortaya koymuş ve bu yolla izleyiciyi kandırmaktan ziyade film içerisindeki zıtlıkların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Söz konusu sinema olduğunda da Welles'in yaptıkları bir devrim niteliği kazanmıştır. Böylelikle dönemin moda kurgulama teknikleri geride bırakılmaya başlanmıştır (Bazin, 2013: 47-51).

Hollywood Sineması ayrıca sinema tarihinde önemli bir yer tutmaktadır. 1930 ve 1940'lı yıllar da Hollywood'un altın zamanları olarak görülmektedir. Gerçekçi sinemada ne kadar yalınlık varsa, Hollywood sinemasında da o kadar teknolojik gelişmelerin yansımaları göze çarpmaktadır. Hollywood sinemasına maruz kalan bir kişi yaşamın tekrar üretilmiş değil; dramatikleştirilmiş hali ile karşı karşıya kalmaktadır. Drama tanımının belki de en yalın ve gerçekçi tanımlamalarından biri korku sinemasının ustası Alfred Hitchcock tarafından yapılmıştır: "Yaşamdaki en can

sıkıcı parçalar çıkarıldığında geriye kalan ne ise dram da odur.” (Aktaran Arnes, 2011: 93) diyen Hitchcock Hollywood sinemasında önemli bir yer edinmiştir.

Hollywood denildiği zaman akıllara öncelikle devasa büyüklükte film stüdyolarının yer aldığı bir coğrafya gelmektedir. 1900’lü yılların başında stüdyoların büyük çoğunluğu California’ya taşınmıştır. Hollywood henüz ufak bir kasaba konumunda iken pek çok açıdan film yapımı için uygun görülmüştür. Bunlar arasında en önemlisi de ekonomik ve teknik avantajları birlikte bulundurmasıdır. Ayrıca yönetmen Cecile B. DeMille de 1913 senesinde Hollywood’a yerleşerek pek çok yönetmen ve aktörün buraya yönelmesine sebep olmuştur. Hollywood coğrafi öneminin dışında estetik olarak da büyük öneme sahip olmuştur. Dolayısıyla Hollywood Sineması sinema tarihi içerisinde herhangi bir yere sahip olmanın ötesinde bir anlam ifade etmektedir. Ünlü düşünür Alain Badiou’nun belirttiği üzere bir sanatsal biçimlenmedir (Gönen, 2007: 15-16).

Ünlü yönetmen Jean-Luc Godard Hollywood Sineması’nın başarısında Alfred Hitchcock’un önemli bir yere sahip olduğunu özellikle “Sinema Tarihi” çalışmasında vurgulamaktadır. Bunu başarırken de tipleme, özdeşleşme ve şeffaflık üçlüsünden yararlanmaktadır. Şeffaflık ile kastedilen de çeşitli sinemasal eylemlerin seyirciden gizli tutulması ile ilgilidir. Hollywood Sineması’nı başlatan D. W. Griffith aynı zamanda şeffaflık için gerekli kurgu konusunda da önemli bir isimdir. Griffith şeffaflık için “uyuşum”dan yararlanmaktadır. Gerçeklik illüzyonu için uyuşum olmazsa olmazdır. Temelde montaj ile filmde bir bütünlük sağlanmaktadır. Uyuşumun farklı çeşitleri bulunmaktadır; bunlar eksen uyuşumu, devinim uyuşumu, yön uyuşumu, bakış uyuşumudur. Eksen uyuşumu kamera açısının korunması ile ilgiliyken, devinim uyuşumunda başlangıçtaki jest bir sonraki çekimde devam etmektedir. Yön uyuşumuna göre de filmin aktörü hangi çerçeveden filme girdi ise sonraki çekimde karşı yönden devam etmektedir. Oyuncu sol taraftan filme dahil oldu ise sonraki çerçevede sağ taraftan çıkacaktır. Son olarak bakış uyuşumunda da çekimin başında oyuncunun baktığı yer bir sonraki çekimde seyirciye gösterilmektedir (Gönen, 2007: 43-44). Uyuşum operasyonu bu şekilde işleyerek filmde arzu edilen şeffaflığı sağlamaktadır.

Günümüzde Hollywood Sineması'nın yakalamış olduğu başarı ve popülerlikte teknolojik gelişmelerden haberdar hareket etmesi büyük önem taşımaktadır. Tüm dünyada sinema sektöründe benzer teknoloji kullanılmak istenmekte ancak çoğunlukla maddi imkânsızlıklar gelişmelerin gerisinde bir görünüm sergilenmesine sebep olabilmektedir. Bu bağlamda yaratıcı düşünce ve teknik bilginin ortaya konmasına fırsat veren maddi özgürlüğün elde bulundurulması gerekmektedir.

2.2.1. Sinemada Görüntü Düzenleme

Sinemada görüntü düzenleme ve kompozisyon kelimeleri birbirleri yerine kullanılmakla beraber bu terimler görüntü içerisinde yer alacak oyuncu, malzeme ve mekânın fonksiyonel, sembolik ve sanatsal düzenlemesini içermektedir. Konunun net bir şekilde ifade edilmesi fonksiyonel düzenlemeye işaret ederken, görüntü çerçevesindeki çizgi, form, renk ve benzeri öğelerin bir araya geldiklerinde bir anlam ifade etmeleri sanatsal kompozisyonudur. Sembolik kompozisyonda ise; görünenin ardındaki anlamların aranmasına yönelik bir plan hakim olacaktır (Arslantepe, 2015: 71).

Fotoğrafta kompozisyon mekân ile ilişkilendirilirken, sinemada bununla beraber zaman ve ses düzenlemesi de yapılmaktadır. Görüntünün hareketlenmesi ve ses beraberinde kompozisyonla ilgili yeni düzenlemeler yapılmasını gerektirmiştir. Düzgün bir kompozisyon için estetik bilgi ve zevk gerekmektedir. Bunun gelişmesi için çeşitli sanat kitaplarından ve film izleme deneyimlerinden yararlanılmaktadır. İzlenen filmde sahnelerin nasıl düzenlendiği, görüntülerde neyin neden yer aldığı incelenmesi önemlidir. Görsel malzemelerin de kullanım yerleri ve kullanım sıklıklarının düzgün ayarlanmış olması gerekmektedir. Sinema başlangıçta bir görüntü sanatı olmakla beraber, kompozisyonda ses de önemli bir unsurdur. Ses bu noktada görüntüyü desteklemektedir. Sinemada görüntü düzenlemesi, diyalog, müzik ve efekt kullanımı bir bütün olarak hareket etmektedir (Arslantepe, 2015: 72-73).

Yönetmen film çekmeye başlamadan önce elinde sadece doldurulmayı bekleyen bir çerçeve vardır. Bu noktada yönetmen sonsuz sayıda alternatif arasından bilgi ve deneyimlerinin de yönlendirmesi ile uygun olanı seçmeye çalışmaktadır. Sinematografide kadraj düzenlemesinde kayda değer bir sonuç elde etmek için verili

olan ile ne yapılabileceğine ek olarak sınırların nasıl genişletilebileceği ile de ilgilenilmektedir (Ankaralıgil, 2016: 11-12).

2.2.2. Sinemada Zaman ve Mekân

Felsefî araştırmalarda mekân ve zaman kavramları maddeye dair temel formlar olduklarından hep bir arada ele alınmaktadırlar. Çok çeşitli tartışmalar olmakla beraber mekânın üç zamanın ise tek boyutunun olduğu öne sürülmektedir. Oranları farklılık göstermekle beraber zamanın olduğu yerde mekân ve mekânın olduğu yerde de zaman her daim bulunmaktadır. Araştırma yapıldığında zamanın soyut bir oluşum olduğundan tam tarifini yapmanın ne kadar güç olduğu ortaya çıkmaktadır. Her şeyin içerisinde yer alan zaman sürekli aktığından geri dönmesi imkânsız soyut bir terim olarak bilinmektedir. Aristoteles, Augustinus, Heidegger, Bergson ve daha pek çok düşünür zaman ile ilgili farklı görüşler ortaya koymuşlardır.

Aristoteles zamanın varlığı ile ilgili yorumlarda bulunmakta ve bir kısmının geçmişte kaldığı için artık yok olduğunu bir kısmının da henüz olmadığı için yok olduğunu söylemektedir. Zamandan söz edilirken hem parçalar hem de sınırsızlık söz konusudur. Zaman aynı zamanda bir devinimi ifade etmekte ve biçimini hiç değiştirmemektedir. Hem devinim hem de zaman değişim ile ilgili olduğundan bu iki kavram birbirine bağlanmaktadır. Ayrıca zaman kavramı her zaman geçmiş, an ve gelecek ile birlikte bir bütün oluşturmaktadır (Aktaran Topçu, 2016: 50-51).

Augustinus için de zaman Aristoteles için olduğu gibi geçmiş, an ve gelecekte ibaret olup soyutluğundan ötürü güç kavranmaktadır. Bellek ve algı kavramlarını da işin içine sokan Augustinus bu noktada düşünce sistemini Aristoteles'inkinden biraz daha ileriye taşımıştır. Bellek ve zaman ilişkisini açıklarken zaman içerisindeki imgelerin anda zihinde canlanabilmesi üzerinde durmakta ve bunu da imgelerin bellekte kalıcı yer edinmesine bağlamaktadır. Anı, anlık görü ve beklenti olmak üzere üç farklı zamandan bahsetmektedir (Aktaran Topçu, 2016: 50-51).

Heidegger de zaman konusunu detaylı şekilde araştırmış düşünürlerden biridir. Mutlak zamanın varlığından söz edilemeyeceğini söyleyen Heidegger olayların varlığı ile zamanın kendisini var edebildiğini vurgulamaktadır. "An" önce ile sonrayı

belirleyen konumundadır ve varlık zamanın içerisinde yer alan bir oluşum olmanın ötesinde zamanın kendisine karşılık gelmektedir. Geçmişe dönmenin imkânsızlığı ve geleceğin belirsizliği “an” da bir arayışı zorunlu kılmaktadır (Topçu, 2016: 51). Heidegger’in üç zaman arayışı Aristoteles ve Augustine’in düşünce sistemi ile benzerlik göstermektedir.

Bergson da diğer felsefeciler gibi zamanın boyutluluğu üstünde durmakta ve boyutların birbirleri ile ayrı düşünülemezliğinin altını çizmektedir. Yeni zaman anlayışı ve eş zamanlılıktan bahseden Bergson tarafından aktarılan zaman kavramı çağdaş sanattaki gibi görülmektedir. Sinemada 1950’li yıllardan itibaren Bergson’unkine paralel bir zaman anlayışı ile karşılaşmaktadır (Topçu, 2016: 52). Çağdaş anlatı olarak da isimlendirilen film sanatındaki Bergson’un zaman anlayışının temelleri Vertov ve Brecht’e kadar uzanmaktadır. Filmler geleneksel ve çağdaş anlatı filmleri olarak incelendiğinde farklı zaman anlayışları da daha net bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Zaman ve anlatısal yapı söz konusu sinema olduğunda birbirlerinden ayrı düşünülemezdir. Geleneksel ya da klasik anlatı filmleri çağdaş anlatı filmlerinin aksine seyircinin zihninde soru işareti bırakmayacak şekilde ilerletilmektedir. Zamana dayalı ilerleme kronolojik ya da ters kronolojik olabilmektedir. Zaman atlamaları ileri gidiş ve geriye dönüş yapılarak gerçekleştirilmektedir. Orijinali “Flashforward” ve “Flashback” olan zamansal dönüşler film anlatısının yapısal özelliğine göre biçim almaktadırlar. Geleneksel anlatı yapısına sahip filmlerde ileri gidişler ya da geri dönüşler sinemaya dair yöntemlerden destek alırken çağdaş anlatı yapısına sahip filmler için aynı şeyi söylemek mümkün değildir. Bergson’cu zaman anlayışıyla hareket eden çağdaş anlatı yapısına sahip filmlerin seyircinin zihninde oluşturduğu soru işaretleriyle filme etkin katılım sağladıkları bilinmektedir (Topçu, 2016: 90).

Gözlemlenen olaylar hem uzamsal hem de zamansal açıdan değerlendirildiğinde kesintisiz algılanmaktadırlar. Hayatın kendisi için zaman ve uzam konusu süreklilik arz etmektedir. Sinemada durum daha farklıdır. Zaman bölünebilmekte ve bölündüğü noktadan sonra farklı bir zamana rahatlıkla geçilebilmektedir. Uzam da aynı şekilde sürekli olmak zorunda değildir. Bir saniye içerisinde aynı kişinin çok farklı bir ortamda olması mümkündür. Bunun için tek gereklilik birbirine ekli iki film şeridinde

sahip olmaktır. Dikkat edilmesi gereken nokta bölünme ve eklenmelerin belli bir mantık sırasını takip etmeleridir. Film içerisinde geçmişe dönüş ya da rüya vb. olaylar yer almadığı zaman olayların zaman sırasının bozulmadığı görülmektedir. Doğal bir akış söz konusudur.

Béla Balazs tiyatroya kıyasla sinemanın avantajının doğal çekimler olduğunun genel bir kanı olduğunu belirtmektedir; ancak özellikle günümüz sineması teknolojik gelişmelerin etkisi ile giderek doğadan uzak çekimleri gerçekleştirilen bir oluşum haline gelmeye başlamıştır. Balazs; kinayeli bir dille sinemanın doğaya söz hakkı tanımamasını doğanın konuşma yeteneğinin olmamasına bağlamaktadır. Bu durumda da doğa çekimlerinde bile yansıtıcı bir kaynaktan yararlanılmakta, sıklıkla suni ışık kullanımına çekimler sırasında başvurulabilmektedir (Balazs, 2013: 85).

Balazs sinemada mekân kullanımını çok açık bir dille ifade etmekte ve sinemanın sanat yapıtına dönüşme aşamasında doğanın stilize bir hal aldığından ve bu durumun gerekliliğinden bahsetmektedir. Sinema yalnızca gerçekleri yansıtan bir coğrafya kitabından farklı olarak insanı ifade ettiğinden doğayı tüm çıplaklığı ile yansıtmaya gerekliliği bulunmamaktadır. Sinemanın ihtiyacı olan insanın yazgısının düzgün bir şekilde yansıtılmasıdır. Sinemanın nötr gerçekliği içerisinde doğa bulunmamaktadır (Balazs, 2013: 85). 1900'lü yılların ilk yarısından itibaren filmlerin daha hızlı bir şekilde kırılmaya başlaması mekân algısı konusunda bazı soru işaretlerine sebep olmuştur. Geleneksel yöntemlerin terk edilmesi ile çıkagelen "hızlıkesim" işleminin mekânsal devamlılığı sekteye uğrattığı tartışılmaya başlanmıştır. Özellikle aksiyon sahneleri ile dolu yüksek tempolu filmlerin bazı sahnelerinin anlaşılmasını imkânsızlaştıracak kadar hızlı kesildikleri konuşulmaktadır (Bordwell, 2016: 218-222).

İç mekân çekimleri sinemada iki farklı şekilde gerçekleşmektedir. Birinde doğal iç mekânlar kullanılırken diğer türde de sanat yönetmeninin çizgisine bağlı kalınarak oluşturulan dekorlar ile çekimler gerçekleştirilmektedir. Kullanılan teknik ve teknolojik ilerlemeler çekimin nasıl olacağını belirlemektedir. Özellikle kurmaca filmlerin çekimleri sırasında özel dekorlar oluşturulmakta ve gerçekçi görüntüler için de bazen gerçek mekânlar tercih edilebilmektedir (Mükerrem, 2012: 44).

2.2.3. Bilimkurgu Sineması ve Deneysel Sinemada Teknolojinin Özgün ve Yenilikçi Kullanımı

Filmler pek çok farklı şekilde sınıflandırılabilir. Türlerin oluşmasında; Andre Bazin, Christian Metz, Rudolf Arnheim, Béla Balazs, Sergei Eisenstein gibi önemli teorisyenler etkili olmakla beraber gelişen bilgisayar teknolojisi film türlerini sınıflandırırken yelpazenin genişlemesine neden olmaktadır (Şentürk, 2016: 23-26).

Günümüz dünya sinemasında dijital teknolojiyi kullanmayan film türü yok denecek kadar azdır. Hemen hemen bütün film türlerinde özellikle bilgisayar teknolojisinden yardım alındığı bilinmekle beraber, bu uygulamanın başarılı örneklerini görmek için bilimkurgu ve deneysel sinemaları incelemek gerekmektedir.

2.2.3.1. Bilimkurgu ve Bilimkurgu Sineması

Ünsal Oskay, düş gören insanların realiteyi anlamaya yarayan düşler yerine, bilincinin dışına çıkararak düşler görmeyi yeğlediklerini dile getirmektedir. Bunun en önemli sebebi olarak da bireylerin gerçek yaşamın şoklarından olabildiğince uzaklaşma arzularını göstermektedir. İnsanın kendisi ile gerçeklik arasında duran bilinci günümüz toplumunu anlamlandırma ilişkisini etkilemektedir. Reel toplum insanı evcilleştirirken, insan fantazyaya kurma çabası içerisindedir. Toplumun kendisine benimsetmeye çalıştığı yaşam da bu durumu çıkmaza sokmaktadır. Bu noktada devreye giren bilinç endüstrisi, bilim çağı olarak isimlendirilen dönemde, mitolojik çağa doğru kaymaktadır. Korku ve bilimkurgu alışımını “uzay operası” olarak değerlendiren Oskay, korkunun bilimkurgudan beslenen yapısından ve bilimkurgunun giderek yozlaşmasından bahsetmektedir. Bu yozlaşmada satış patlaması yapan bilimkurgu yapıtlarının da payı olduğu düşünülmektedir. Oskay özel efektlerin sıklıkla kullanıldığı korku ve bilimkurgu türünü değerlendirirken, bilimkurgu türünü derinlemesine irdeleyen bir bilimadamı olan Darko Suvin’in fikirlerine sıklıkla başvurmuştur. Suvin’in araştırmaları özellikle bilimkurgunun poetikası üzerine olmakla beraber, bu türü çok nitelikli bir edebiyat ürünü olarak değerlendirmemektedir. Bilimkurgunun çok büyük bir yüzdelik dilimi birbirine benzer çalışmalardan ibaret görülmekle beraber bu çalışmaların çoğu da niteliksiz bulunmaktadır. Özellikle gençler tarafından çok tercih edilen bu türü entellektüel

yetişkin kesim de yakından takip etmektedir. Ancak bu kesimin önemli bir özelliği kapitalizmin yabancılaştırıcı ve seviye düşürücü etkisi altında oluşudur (Oskay, 2014: 23-27).

Bilimkurgunun tür olarak en önemli özelliklerinden biri de kişiyi normalde dünyayı algıladığı biçimden daha farklı biçimde algılatmasıdır. Kişinin duygu ve düşünce yapısını değiştirerek kendini mevcut ampirik dünyadan soyutlamasına neden olmaktadır. Edebiyat alanında bilimkurgunun düzeyce üstün örneklerine de rastlamak mümkündür. İyi bilimkurgu yapıtları mevcut toplumu daha üst düzeye çekmeye çabalamaktadır; çünkü üreticileri bu amaç ile hareket ettirmektedirler.

Bilimkurgu yapıtlarına olan yoğun ilginin fark edilmesi bazı üreticilerin birbirinin tekrarı tecimsel ürünler ortaya koymalarına ve toplumsal farkındalık yaratma çabasının ötesinde ticari kaygıyı ön planda tutmalarına sebep olmaktadır. Bu durumda popüler kültür içerisinde incelenen bilimkurgu eleştiriye daha açık hale getirilmektedir.

Bilimkurgu eleştirisinin nasıl yapılması gerektiği ile ilgili yorumlar konuyu inceleyen teorisyenlerin sayısının artmasına paralel bir artış göstermektedir. Konu ile ilgili önemli görüşleri olan teorisyenlerden biri de Suvin'dir. Suvin'e göre bir bilimkurgu yapıtına başarılı demek için bazı özellikleri beraberinde getirmesi gerekmektedir. Bunlardan en önemlisi de bu yapıtı ortaya koyan bilincin okuyucu ya da izleyici olan bilinçten farklı, daha üst bir bilinç ile hareket etme gerekliliğidir. Alışılmamış içerisinde barındırması gereken bilimkurgu yapıtının bunda aşırıya kaçmaması da önemli noktalardan biridir. Bilimkurgu salt eğlenceden ibaret olmadığı gibi bunu ortaya koymalı ve toplumu eğitici özellikleri içerisinde barındırmalıdır. Bu özelliklerin de toplum içerisine yer alan bireylerin birbirlerinden ayrışmalarını önleyecek nitelikte olmaları gerekmektedir (Aktaran Oskay, 2014: 63-65).

Kuşku; bilimkurgunun normal dünyayı algımlarken edindiği tavidir; çünkü amacı alışılmamışın dışındakini bulup ortaya çıkartmak ve kendi özgürleşimci yaklaşımını benimsetmektir. Yabancılaşma olgusu, bilimkurguyu klasik ve realist olandan uzaklaştıran temel özelliklerin başında gelmektedir. Bilimkurguda karakterlerin kazanan tarafta mı kaybeden tarafta mı olacağı ile ilgili kesin bilgi bulunmamaktadır.

Bununla beraber, bilimkurgu olarak adlandıramayacağımız “bilimsi” bazı yapıtlar bulunmaktadır. Oskay, bu yapıtlara has eylemi “bilimkurgu kalpazanlığı” olarak yorumlamakta ve etrafın bu tür yapıtlar ile çevrildiğine dikkat çekmektedir (Oskay, 2014: 37-40).

Fizik profesörü David Goldberg de bir yönetmene yazmış olduğu açık mektubunda filmlerle ilgili bilimsel hatalardan ve çözülmesi zor görünen paradokslardan yakınmaktadır. Goldberg’ün açık mektubuna aldığı cevapta fizikçilerin bu sebepten senarist olamayacakları ifadesi kullanılmıştır. Belli ki ne demek istediği tam anlamıyla anlaşılmamış ya da sekans eleştirisi yapmış olduğu mektubu geçiştirilmiştir (Bould, 2015: 13-14). Aslında burada açıklanmak istenen; bilimkurgunun farklı bilimlerin uzmanlarınca ne kadar değişik yorumlanabildiğidir.

Bilimkurgu konusunda yapılan önemli tartışmalardan bir tanesi de bilimin bilimkurgu içerisinde önemini olup olmadığına dairdir. Bazı araştırmacılar bilimin bu alan içerisinde pek fazla önemi olmadığını savunurken, diğerleri de bu ilişkiyi onarılması gerekenler arasında göstermektedir. Freedman bilimkurgu türü içerisinde bilimin ele alınış şeklinin önemli olduğunun altını çizmekte ve “bilişsel etki” yolu ile gerçekte olmayan bir şeyin nasıl makul gösterildiğini açıklamaktadır. Bu tür uygulamalarda ortaya konan; bilimsel açıdan uygun olandan ziyade, “bilim dilini ustaca kullanma” dan doğandır. Freedman; “The Thing from Another World” ve “The Thing” vb. (Bould, 2015) filmlerden örnekler vererek savını desteklemektedir. Anlaşılmasını istediği; bilimkurgunun bir tür olarak bilim dilini oldukça etkili kullanmayı başarabildiğidir. Bu durumda çoğu zaman seyirci verilen bilginin gerçek olup olmadığını sorgulama ihtiyacı hissetmemektedir.

20. yüzyılın önemli bilimkurgu yazarlarından Damon Knight, her şeyi içerisine alacak bir bilimkurgu tanımlamasının yapılmasının ne kadar zor olduğundan bahsetmektedir. Bunun en önemli nedenini de bu türün sınırlarının olmayışı olarak görmektedir. Edebiyat ve sinema ile birlikte ele alınan bilimkurgu türü Batı’daki bilimsel ve teknolojik gelişmelerden etkilenecek özellik kazanmaktadır. Bilimkurguyu tanımlayan uluslararası “science fiction” sözcüğü ise 1930’lu senelerde kullanılmaya başlanmıştır (Ersümer, 2013: 7).

Bilimkurgu; ütopyacı da distopyacı da olabilmekte ve önce zihinde gerçekleşmektedir. Giddens; “Modernliğin Sonuçları” isimli çalışmasında “ütopyacı gerçekçilik” ten bahsetmektedir. Alternatif, olumlu geleceğin zihinde canlandırılabilmesinin ve böylelikle ütopyacı modellerin yaratılabileceğinin ihtimali üzerinde durmaktadır. Bu durumda modern düşünceye ait olumsuz gelecek tasviri de olumluya çevrilebilmektedir (Giddens, 1994: 139).

Bilimkurgu türü gelecek yaşantılara ışık tutup, kuşakların olası yaşam biçimlerine dair olasılıkları da ortaya koyduğu için diğer türlerden ayrılmaktadır. Bilimkurgu türünün genelde eleştirdiği şimdiki zaman olmakla beraber, bazen şimdiki zamanın acı veren taraflarını geleceğe taşımakta ve karamsar bir atmosfer yaratmaktadır. Şimdinin acılarının geleceğe taşındığı bu karanlık atmosferde distopik yapımlar meydana gelmektedir. Geleceğin betimlemeleri olumlu yönde bir değişime işaret ediyorsa ütopyik bir gelecek tasviri yapılmış olmaktadır. Buradan yola çıkılarak ütopyaların şimdiki zamana eleştiri getirirken daha olumlu bir geleceğin varlığına olan inancı somutlaştırdıkları gözlemlenmektedir. (Kaplan ve Ünal, 2011: 44).

Bilimkurgu insanın sınırsız potansiyelini açığa çıkartmaktadır. İnsanoğlunun bu potansiyelini kullanabilmesi ütopyaların vaad ettikleri birlik, yaşama umutla bakmak, herkesin eşit şartlara sahip olması gibi özelliklerin varlığı ile mümkündür. Ütopik değerler, realitenin özgür düşünce sistemini reddedişinin arkasında insan ilişkilerini baş neden olarak görmektedir.

Gözetleme ve çağırma bilimkurgunun temsil ve hayati görüntü teknolojisi içerisinde tekrarlanan sorunsallar olarak ortaya çıkmaktadır. Gözetleme ve çağırma Méliés’in de ilgilenmiş olduğu birbiri ile ilişkili konulardır. 1900’lü yılların başında bir mucit, yaşlı bir kadın ve adama görüntüyü eş zamanlı aktaran bir alet tanıtmış ve bu tanıtımın sonucu yaşlı çift açısından oldukça sinir bozucu olmuştur: İlk önce yaşlı kadın perdeye poz vermiş ve dişsiz, buruşuk yüzlü, moral bozucu bir görüntüyle karşılaşmıştır. Yaşlı adam poz verdiğinde de; saçları olmayan bir maymun kafasının perdeye yansıdığı görülmüştür. Bu durum bir bütün olarak incelendiğinde “hıcivli bir portre” olarak yorumlanmıştır. Aletin yansıttığı görüntüler başka durumları da açığa

çıkartmaktadır: Sadece gerçekler gösterilmekle kalınmamış, algıdan kurtulan bazı şeyler de bu alet vasıtasıyla yakalanmıştır (Bould, 2015: 143).

Bilimkurgu filmleri ile korku filmleri arasında belirgin bir çizgi bulunmaktadır. Bilimkurgu; korku türünün sıklıkla kullandığı şeytan, kurt adam, vampir vb. yerine teknolojiyi ve bilimi öne sürmektedir. Bireylerin kişilik yitimlerinin sorumlusu olarak çağdaş teknoloji gösterilmektedir. Üstelik bu çağdaş teknolojinin etkisi hipnotize edicidir. Bu sebeple teknolojinin somutlaşmış hali olan makineler, bilimkurgu içerisinde hayranlık uyandırabildiği gibi, ürkütücü de bulunabilmektedirler (Oskay, 2014: 139-140).

Bilimkurgu filmleri birbirinden farklı çağlarda geçtiği gibi içerisinde yer alan varlıklar da çok farklı görünümde bulunabilmektedir. Kimi bilimkurgu filmi robotlardan, kimi yaratıklardan, kimi de bunlara ek olarak insanlardan yararlanırken, bazen hepsine bir arada rastlandığı gözlemlenmektedir. Öykü olarak da bilimkurgu toplumu etkileyen önemli olaylardan yola çıkmaktadır. Bu bir salgın olabildiği gibi, bir yıkım ya da istila şeklinde seyircinin karşısına çıkabilmektedir. Bu tarz öykülere sahip bilimkurgu filmlerinin izleyicide dehşet ağırlıklı duygular uyandırdığı bilinmektedir. Gerçek dünyada deneyimlenen ne ise bilimkurguda buna karşıt çok kötümser ya da iyimser senaryolar vardır. Bu durum bilimkurgu türünün distopyan ya da ütopyan olarak ikiye ayrılmasına sebep olmaktadır (Oskay, 2014: 179-181).

2.2.3.1.1. Bilimkurgu Sineması Teknoloji Kullanımı

Arthur C. Clarke; bilimkurgunun popülerleşmesinin bilim adamları ile birlikte tüm insanlık için faydalı bir gelişme olacağından bahsetmektedir. Bilimsel bilgiye olan merakı artırma becerisi olan bilimkurgu halkın da bu oranda bilimsel bilgi ile donanmasına da hizmet etmektedir. Bilimkurguda işlenen bilimsel oluşumlar ise sınırsızdır. Bazen bilimsel yasalar bu tarz filmler içerisinde yer alırken bazen de gerçek olmayan bilgilere de rastlanmaktadır. Bir bilimkurgu filmi gerçekten fazlaca uzaklaşmış olsa bile yine de toplumsal faydaya hizmet edebilmektedir. Farklı olarak geçmişteki pek çok bilimkurgu yapımına bakıldığında o zamanın öngörülerinin ya da hayallerinin gerçekleştiğini görmek mümkündür. Bilimkurgunun gerçek anlamda kendine yakışır içeriğe kavuşması 1960'lı yıllardan itibaren teknolojik gelişmelerin

yakından takip edilmesi ile gerçekleşmiştir. Bilimkurgu filmleri geleceğin teknolojisini müjdeleyen özelliği ile de popülerliğini giderek arttırmaktadır. Türün içerisinde hem distopik hem de ütöpik alt başlıklar yer almaktadır. Bilimkurgu filmleri düzenli merak uyandıran yapıları ile dikkatin sürekli olmasını sağlamaktadır. Bu durum bilimkurgu yapımlarının teknolojiyi kullanma şekli ile de yakından ilişkilidir (Ekem, 1992: 71-74).

2.2.3.1.2. Bilimkurguda Efektlerle Aksiyon Oluşturma ve Gerçekliğin Arttırılması

Bilimkurgu denince akla gelen ilklerden en önemlisi özel efektlerdir. Özel efektlerin bilimkurgu için önemi sorunsal güncelliğini korumaktadır. Mark C. Glassy bilimkurgu filmleri incelenirken dikkat edilmesi gereken önemli noktalardan birinin filmdeki bilimin gerçeğe uygunluğu olduğunu söylerken, diğerinin de kullanılan özel efektlerin başarısı olduğunu dile getirmektedir. Özel efektler konusunun daha popüler olduğu düşünülmektedir. Carl Freedman bakış açısıyla özel efektler sinemaya dair tüm kaynakları kullanarak onun orijinalliğini ortaya koymaktadır (Bould, 2015: 14-15).

Sinemada eskiden kurgu işlemi analog iken, teknolojik gelişmeler neticesinde bu işlem dijitalleşmiş ve Michele Pierson tarafından da dijitalleşmenin sonuçlarına dikkat çekilmiştir. Artık filmlerin bir bütün içerisinde değerlendirildiği zamanlar geride kalmıştır. Sonuçların öngörülmesinin önemini yitirme sebebi olarak da işlemlerde istenilen değişikliklerin kolayca yapılabilmesi gösterilmektedir (Bould, 2015: 80).

George Lucas'ın "Yıldız Savaşları" serisinden örnek veren Oskay (2014: 181); reel dünyanın şartlarından daha iyi şartlarda bir yaşantının mümkün olduğunu bu filmde teknolojiye güvenilmesini söyleyen robotlar (C3 PO – R2 D2) aracılığıyla altının çizildiğinden bahsetmektedir. Yıkıcı güçten kurtuluş mümkündür ve bunu sağlayacak olan da doğaüstü başka bir güçtür. Gelecek yaşam ile ilgili insanlığın umudunun kırılması değil, tam tersi umutlarının çoğaltılması amaçlanmaktadır. "Kurtarıcı, üstün bir bilinç her an insanlığın karşısına çıkabilir." düşüncesi yaratılmak istenmektedir.

Lucas'ın biyografisini "Skywalking" adı altında kaleme alan Dale Pollock "Yıldız Savaşları" filminin teknoloji takıntılı yönetmeni ile ilgili algıyı değiştirmek istemektedir. Lucas çoğunluk tarafından makineleri insanın önünde tutan biri olarak görülmektedir (Brooker, 2015: 27). Film kariyeri için ilk adımlarını 1965 yılında bir dakikalık "Look at Life" ile atan ünlü yönetmen daha sonra "Herbie" (1966) ve "Freiheit" (1966) isimli kısa filmlere imza atmıştır. "THX 1138" (1971) filmi yönetmenin bilinen ilk uzun metrajlı bilimkurgu kategorisindeki filmidir.

Bilimkurgu filmleri ile ilgili olarak karşılaşılan en büyük handikaplardan biri de popüler kültüre hizmet eden ürün çıkarma çabası ile sıklıkla niteliksiz ürünlerin ortaya konulmasıdır. Lucas'ın da "Yıldız Savaşları" serisi ile bu tuzağa düştüğünü söyleyenlerin sayısı hiç az değildir. Bu isimlerden biri de Francis Ford Coppola'dır. Coppola'ya göre; Lucas'ın bu seri ile elde ettiği muazzam başarı aynı zamanda asıl potansiyelinin ortaya çıkmasını da engellemiştir. Filme dışarıdan biçilen değer ne olursa olsun bu başarının Lucas'ın sanatçı kimliğinin değerinin yanında düşük kaldığı konusu uzmanlar tarafından değerlendirilmiştir. Nitekim bu durum da endüstriyel pazarlama bilinci ile hareket etmenin kaçınılmaz bir sonucudur (Brooker, 2015: 19).

2.2.3.2. Deneysel Sinema

Deneysel Sinema terimini aynı isimli çalışmasında açıklayan Sabri Kılıç, çok geniş bir tanımlamanın gerekliliğinin altını çizmektedir. Sanat ile ilişkisi olan herhangi bir alanda pozitif bilimlerin aksine tanımlama gerekmediğinin de üzerinde durmaktadır. Bununla beraber deneysel sinema ile ilgili görüş birliğine varılan tanımlama içerisinde "yenilik getirmiş filmler" özelliği bulunmaktadır (Biryıldız, 2002: 129).

Deneysel sinema isimlendirilirken, "yeraltı, öncü, bağımsız, deneysel" vb. kelimeler sinemanın önünde kullanılabilir. Bu terimlerin hepsi kendi içerisinde farklı anlamlar içermektedir. Örneğin Yeraltı (Underground) Sinema sadece Amerikan deneysel sinemasına işaret ederken, sanat için üretilen tüm filmleri 1959 senesinden itibaren içerisine almaktadır. Öncü (Avant-Garde) Sinema terimi de Fransa'da 30'lu yıllarda hakim olan Fransız Deneysel Sinemasını belirtmektedir. Bağımsız (Independent) Sinema küçük bütçeli olmakla beraber, "B tipi" şeklinde de isimlendirilen ve çoğunlukla sanatsal kaygı ön planda tutularak çekilen filmler için

kullanılmaktadır. Filmlerin “Deneysel” olarak nitelendirilmesi için de bu özelliğin biçim ya da içerik olarak görülmesi gerekmektedir. Ancak deneysel filmlerin kesin tanımları bulunmamakla beraber bu türdeki filmlerin özgün ve ileri görüşlü oldukları hemfikir olunan bir konudur (Biryıldız, 2002: 130-131).

Deneysel sinemanın bir akım olarak popülerlik kazanmaya başladığı ülkeler Birinci Dünya Savaşı sonrası Fransa ve Almanya olmakla beraber, daha sonraki tarihlerde giderek diğer ülkelere yayılmaya başlamıştır (Biryıldız, 2002: 132).

2.2.3.2.1. Deneysel Sinema ve Teknoloji Kullanımı

Deneysel Sinema; gerek öncü, gerek bağımsız, gerekse de yeraltı terimleri ile özdeşleştirilmektedir. Deneysel sinemada yenilik yaratma düşüncesi ile yola çıkılmaktadır. Yenilik yaratımı ile kastedilen daha önce denenmemiş olanın denenmesi ya da denenmiş bir teknolojinin geliştirilerek kullanılması olabilmektedir. Sonuç olarak deneysel sinema için “ilklerin sineması” demek de doğru görülmektedir. Kurallara uyma kaygısı pek görülmemektedir. Bununla birlikte sanatsal kaygı ise üst sıralarda yer almaktadır. Örneğin Méliès genel olarak sinemanın öncülerinden olmakla beraber, deneysel sinemanın da öncülerinden kabul edilmektedir. Hem biçim, hem de içeriğe dair yenilikleri kapsayan deneysel sinemada Méliès teknolojiye dair gelişmeleri yakından takip etmekte ve sinemada uygulamaktadır. Biçim konusunda Méliès, içerik konusunda da Andy Warhol deneysel sinema içerisinde bulunan önemli isimlerdendir. Méliès, 1902 senesinde Aya Seyahat ile Andy Warhol da 1963 yılı yapımı “Uyku” filmi ile günümüz sinema teorisyenleri tarafından sıklıkla dile getirilmektedirler.

2.2.3.2.2. Deneysel Sinema ile Yenilik Yaratma ve Sanatsal Kaygı

Plastik sanatların sinema ile ilişkisinin gözlemlenebilmesi için deneysel sinema türüne yakından bakmak gereklidir. Sinema tek başına yedinci sanat olarak gösterildikten sonra sinemadaki teknolojik gelişmeler sanatçıların ilgisini çekmiş ve farklı sanat dalları ile sinema örtüştürülmek istenmiştir. Teknolojik gelişmeler özellikle 20. yy. başı itibariyle pek çok sanat akımını yönlendirmiştir. Deneysel

sinema plastik sanat ve sinemayı birleřtirirken aralarındaki çeřitli ortaklıkları da aıęa ıkartmaktadır.

Sinemanın 7. Sanat olarak lanse edilmesinde fotoęraf ile birlikte geliřirken dięer sanat dalları üzerinde bıraktıęı etkiler önemli bir yer kaplar. Bilindięi üzere sinema yer ve zaman duygusunun yakalanmasında en etkili yollardan biridir ve bu sebeple sanatılar da yeni arařtırma alanlarına sinemayı katmak istemektedir. Sanat ve bilim birlikte ilerlerken deneysel sinema ierisinde de ok farklı tekniklerin denendięine tanık olmak mümkündür. Bireyi sorgulamaya iterken bir yandan da mevcut gereklikten uzaklařtıran deneysel sinema geniř bir yelpazede yer almasına raęmen tanımlanması mümkün bir türdür. Bu tür bazen sesi kullanmayarak bazen de kameradan uzak kalarak anlatımını gerekleřtirmesi ile ön plandadır (Köksal, 2012: 122-123).

Deneysel sinemayı oluřturan plastik sanatlar ve sinemada bulunan ortak deęerler; kompozisyon, uyum, renk, hareket, derinlik vb. olmakla birlikte özellikle görüntüde hareket fikri sanatıların bir kısmının fazlasıyla ilgisini ekmiřtir. Hareketin yansıtılması “fütürizm” (gelecekilik) akımında kendini belli eder ve akımın öznesi de yeni teknolojinin ta kendisidir. Tekrarlardan yararlanılarak hareketin gösterilmesine dair önemli alıřmalardan biri de Marcel Duchamp’ın “Merdivenden İnen ıplak, No: 2” dir. Devinim alıřmayı dinamikleřtirdięi iin fütüristler iin önemli bir yere sahip olmaktadır. Sinema devinim isteęini karřılayabilecek bir kitle iletiřim aracı olarak görüldüęünden gereklik arayıřında sanatı iin elzemdir. Gereklięin fotoęraf ve sinema tarafından ele alınabilmesi resim sanatını daha özgür bırakmıřtır. Fotoęraf ve ardından sinema ile özgürleřen resim böylelikle farklı arayıřlar ierisinde bulunabilmiřtir. Ayrıca sinemada görsellięin aktarımından etkilenen sanatılar kendi sanatsal anlatımlarına uyacak biimde deneysel sinemadan yararlanmıřlardır.

2.3. Sinemada Gereęin Görünümü

Gözün iřlevleri ve görme eyleminin önemi film seyri sırasında da ortaya ıkmaktadır. Gözün retinası iindeki ukur yani “fovea” görsel keskinlik iin elzemdir; ünkü keskin görüře imkân veren organlar fovea’ya konsantre olmaktadır. Buna göre

nesnelerin ne bir şekilde algılanabilmeleri için direkt olarak nesnelerin kendisine bakmak şarttır. Görüntülerin okunması hem zihinsel, hem fiziksel, hem de psikolojik bir süreç gerektirir. Bu durum görüntünün okunması ile herhangi bir sayfanın okunmasını birbirine benzer kılmaktadır. Bireylere göre görsel algı ya da okuma farklı şekillerde tezahür etmektedir: Fizyolojik bakış açısına göre; yaygın sarkaç modeline sahip okuyucu en iyi olarak nitelendirilirken, etnografik olarak eğitilmiş olan görsel düzenekler hakkında daha fazla donanıma sahip olmaktadır. Son olarak psikolojik açıya göre de farklı anlamları en doğru özümseyen ve bunu deneyim ile pekiştiren okuyucu malzemedir en iyi şekilde yararlanmaktadır (Monaco, 2014: 152-153).

Gerçekçilik ve gerçeğin görünümü fikri sinemanın ilk yıllarından itibaren önemini korumaktadır. Sosyo-ekonomik yapı ve teknolojik dönüşümler tartışmaların devamlılığını sağlamaktadır. Dünyadaki önemli dönüşümlerin başlangıcı Rönesans'a kadar uzanmaktadır. Birinci önemli devrim de 1789 senesinde gerçekleşen Fransız Devrimi'dir. Öncelikle Fransa'yı ve sonrasında da Avrupa'yı etkilemiştir. Sosyal devrimler kilise egemenliğinin sonlanmasına zemin hazırlamıştır. Asıl amaç da gerçeğin bulunması şeklinde belirlenmiştir (Parkan, 2017: 21).

Dünyanın madde olarak varlığı zaman içerisinde daha fazla önem kazanmış ve materyalist fikirler ve bu fikirler bağlamında tartışmalar ortaya çıkmıştır. Gerçeğin ortaya çıkartılması sürecinde bilimde pozitivizm etkili iken sanatta da realizm giderek yaygınlık kazanmıştır. Böylelikle gerçekçilik burjuvaların fikir birliğine vardığı bir konu haline gelmektedir. 1800'lü yılların ikinci yarısı ile beraber Sanayi Devrimi gerçekleşmiş ve bu süre zarfında burjuvanın sermaye birikimi olarak olarak adlandırılan dönem de sonlanmıştır. Rekabetçi anlayış yerini tekelleri kapitalizme bırakmıştır. Rönesans ile ortaya çıkan ilkel sermaye dönemi sermayenin merkezileşmesi şeklinde sonuçlanmıştır. Böylelikle 19. yüzyıl bitmeden sinemanın da ortaya çıkması için uygun zemin hazırlanmıştır. Lumiere'lerin "Trenin Gara Girişi" filmi ile başlayan teknik buluş zaman içerisinde bir sanat dalı olarak gelişme göstermiştir. Sinemanın ortaya çıkması ve gelişim göstermesi burjuvazi dönemine denk gelmektedir. Böylelikle Rönesans'tan itibaren arzulanan tekniğin doğaya en

benzeyen kopyasının ortaya çıkartılması fikri bir kez daha gündem konusu olmaktadır (Parkan, 2017: 22-23).

19. yüzyıl gerçekçiliğinin sinemada uygulanmasında Griffith'in büyük payı olduğu ortaya çıkmaktadır. Griffith'in sinema modeli yenilenerek pek çok ülke sinemalarında yaygınlık kazanmaktadır. Griffith'in filmlerinin klâsik yapısı dikkat çekmekte, başlangıçta zaman ve mekân tanıtılarak karakterlerin temel özellikleri hakkında seyircinin bilgi edinmesi sağlanmaktadır. Film içerisinde kurulu çatışma seviyesi her zaman aynı olmamakta, yer yer esprili sahneler ile seyirci rahatlatılmakta ve mutlaka bir kazanan ve bir kaybeden bulunmaktadır. Pudovkin Griffith'in pratiğini kuramsala dökmüş ve bu yapı da sinemanın temelini oluşturarak günümüze kadar gelmektedir. Bu sebepten klasik sinematografide Griffith pratiği önemli bulunmaktadır (Parkan, 2017: 25).

Aristoteles'in daha önce açıkladığı "katharsis" kavramına göre ruh ancak korku ve acıma ile tutku boyutundan çıkabilmektedir (Aristoteles'ten aktaran Parkan, 2017: 2. Bu tanımlama klasik sinemayı da belirlemektedir. Buna göre sinema modeli katharsise yönelik oluşturulmaktadır. Plastik malzeme ve dramatik yapı tamamen katharsise yönelik hazırlanmaktadır. Seyircinin kahramanlarla kendisini bir hissedebilmesi için atmosfer gerçeğe uygun hale getirilmektedir.

Ortaya koyduğu kuramlar ile kendisinden sonra gelen pek çok araştırmacıya kaynak olan Platon'un öğrencisi Aristoteles'in "Poetika"sında da belirttiği üzere; Hollywood Sineması'nda yer alan tüm öğeler belli neden-sonuç ilişkisine göre hareket etmekte ve ortaya mantıklı bir sonuç çıkmaktadır. Anlatının tamamı mantıklı olduğunda da Aristoteles'in sözünü etmiş olduğu "gerçeğe uygunluk" elde edilmekte ve bu durum tür gözetmeksizin özellikle tüm Hollywood filmlerinde görülmektedir. Neden- sonuç ilişkisinin varlığı "gerçeğe uygunluk" ile birleştiğinde çıkan sonuç gerçek hayattakinden bile daha inandırıcı bir hale gelebilmektedir. Bu noktadan hareket ederek Hollywood filmlerindeki inandırıcılık açıklanabilmektedir (Gönen, 2007: 25-26).

Gerçeklik ve sanat ilişkisinin sorgulaması başlangıçta resim sanatı merkeze alınarak yapılmıştır. Resimdeki yanılsama sanat için yeterli görülmeyle beraber, fotoğraf ve

ardından sinema sanatının ortaya çıkmasıyla gerçekçilik arzusunun giderek karşılanmaya başlandığı gözlemlenmektedir. Resim sanatı ne kadar çabalarsa çabalasın içerisinde öznellik bulundurmaktan kurtulamamıştır. İnsanın mevcudiyeti dolayısıyla görüntüye şüphe ile yaklaşmıştır.

Ünlü ressamlardan Rembrandt, Tintoretto ve Caravaggio bazı araştırmacılar tarafından ilk sinemacılar olarak isimlendirilmektedir. Bunun en önemli nedenlerinden biri de eserlerinde bulunan modelleri uzayda yerleştirme şekillerindedir. Modellere hareket verme çabasına ilk girişen ressamlar oldukları için öncü kabul edilmektedirler. Çalışmalarında her karakterin ayrı kompozisyonu olduğu göze çarpmaktadır. Bu ayrı kompozisyonlar bütünün önemli parçaları konumundadır. Tablolar kendi içlerinde öyle bir kurguya sahiptir ki her birinin sinemasal anlatımının gerçekleştirilmesi mümkündür (Mükerrem, 2012: 14-15).

Gerçekçilik sorunsalının başlangıcı 19. yüzyıl olarak görülmektedir. Sorunsalın efsane isminin de Picasso olduğu düşünülmektedir. Genel anlamda plastik sanatların sosyolojik temeli bu isim ile yıllar boyu tartışma konusu olmuştur. Resimde olmayan inandırıcılık gücü fotoğraftaki nesnellik ile kapanmaya başlamıştır. Sinema da fotoğraf nesnelliğini gerçekleştiren bir araç olarak ortaya çıkmaktadır (Bazin, 1966: 38).

Bir sanat olarak sinemanın gerçeklik ile ilişkisi ilk yıllardan itibaren tartışılan önemli konulardan biri haline gelmiştir. Gerçeklik ya da gerçekçilik sorunsalı hem sinema teorisyenleri hem de sinema eleştirmenleri tarafından uzun yıllar boyunca araştırılmıştır. Geleneksel sinemanın zaman içerisinde bilgisayar destekli dijital sinemaya dönüşmesi mevcut tartışmayı sonlandırmamıştır. Sinema seyircisinin gerçeklik ile ilişkisi sorunsalı filmin çekim sürecinin büyük oranda değişmesine rağmen ilgi çekmeye devam etmektedir. Analog sinema 1980'li yıllara kadar sürmüş ve bundan sonra başlayan “dijital dönem” olarak isimlendirilen süreçte filmler bilgisayar ortamında çekilmeye devam etmiştir. Bu durum ticari sinemanın oldukça işine gelmiştir; ancak herhangi bir sinema seyircisi izlediği filmin hangi sahnesinin gerçek hangisinin bilgisayarda oluşturulduğunu kolaylıkla algılayamamaktadır.

Belgesel sinemaya oranla kurmaca çoğu filmin sanal ortamlardan yararlanılarak oluşturulduğu bilinmektedir (Ormanlı, 2016: 53-54).

Sinema birbirlerinden farklı görme biçimlerini izleyiciye sunan bir medyadır. Görme biçimleri geleneksele bağlı üretimlerden oluşabileceği gibi izleyiciye daha önce deneyimlemediğini göstermek amacıyla ortaya konabilmektedir. Filmler dönemin gerçeklerini olduğu gibi yansıtıldığı gibi gizli kalmış yanlarını da tüm çıplaklığıyla ortaya koyabilmektedir. Sinema gerçekçiliği ile yakından ilgilenen filmlerin tamamen gerçek insan ve olaylardan yararlandığı görülmektedir.

Bir döneme damgasını vurmuş sinema akımı İtalyan Yeni Gerçekçiliğine göre gerçek hayatta yaşanan ne ise sinemada yansıtılan da bundan farklı olmamalıdır. Gerçeği yansıtmayan filmler bu akıma mensup olan yönetmenlerin her zaman eleştiri oklarına maruz kalmışlardır. Ancak sinema bir sanat olarak ele alındığında ortaya konulan ürünlerin sürekli gerçeği yansıtmasının doğru olup olmadığı da bir sorunsal olarak ortaya çıkmaktadır. İtalyan Yeni Gerçekçilik akımının temelinde İtalya'da ortaya çıkan doğruluk hareketleri ve bunun çeşitli sanat dallarına yansması yer almaktadır (Önbayrak, 2008: 193).

Anlatımın alegorik olduğu film türleri korku, gerilim ya da fantastik olarak açıklanmaktadır. Alegoride gerçeğin temsili mecazi bir anlatım ile yapılmaktadır. Bu durumda alegori gerçeği yorumlamakta kullanılan çeşitli yollardan sadece biridir. Sinemanın gerçeğe en bağlı türü ise belgesellerdir; ancak tüm gerçekçiliklerine rağmen belgesellerin de inşa edildiklerini unutmamak gerekmektedir. Özellikle Hollywood filmlerinin izlediği yola bakıldığında; gerçeğin inşası için gerçek ortam ve karakterlere başvurulduğu görülmektedir (Kellner, 2013: 29-31).

Sinema gerçekçiliği denildiğinde akla gelen önemli isimlerden biri de Oliver Stone ve filmleridir. Stone, filmin çekildiği dönemi düzgün bir biçimde yansıtmak için Hollywood sinemasının teknik olanaklarından sonuna kadar yararlanmayı tercih etmiştir. Stone dönemin önemli siyasi figürlerini ve onların gündelik yaşantılarını açıklayan çalışmalar ortaya koymaktadır. Paul Thomas Anderson da epik tarihsel drama örnek teşkil edecek filmlere sıklıkla yer vermektedir. Bu tarzdaki filmlere bakıldığında toplumsal sorunlara dikkat çektikleri görülmektedir. Örneğin

Anderson'un bazı filmlerinde izleyici Amerikan toplumunun içerisinde bulunduğu sorunlarının kaynağına yolculuk yaparken kapitalizmin yıkıcı etkilerine karşı farkındalık kazanmaktadır (Kellner, 2013: 30-32).

Filmler toplumsal sorunlara ışık tutma amacıyla hareket edebildikleri gibi izleyiciye daha mükemmel bir hayatın varlığının çağrısını yapabilmektedir. Bu da mevcut şartların ötesinin görülebilmesi konusunda önemli bir adımdır. Yani bir film hem gerçeği aydınlatıp hem de kullandığı ütopyacı anlatım ile geleceğin potansiyel boyutlarının habercisi olabilmektedir. Filmler ve buldukları dönemi aydınlatma becerilerine dair Walter Benjamin ve T. W. Adorno da çeşitli söylemlerinde yer vermektedir. Olumlu bakış açısı ile değerlendirme yapan Benjamin, seyircilerin dönemlerinin önemli aktörleri olduklarını vurgulamaktadır. Filmler kültürel araç olarak seyirciye değerlendirme yapma becerisi kazandırmaktadırlar.

Özellikle dijitalleşme ile beraber seyircinin deneyimine verilen önem de giderek artmaktadır. Dijitalleşme çeşitli araştırmacılar için bir dönem sinemanın sonu olarak görülse de yeni iletişim teknolojilerinin devreye girmesi sonucu farklı bir anlam kazanmaya başlamaktadır. Yeni medya ile beraber tekrar anlamlandırılan sinema dijital devrimin izlerini taşıyan çok önemli bir araç konumundadır.

Fotoğraf ve sinema ile ilgili önemli tespitleri olan Walter Benjamin'in görüşlerini yansıtan bir çalışma Catherine Russel tarafından ortaya konmuştur. Benjamin yeni medya ve sinema ilişkisine dair araştırmalarda karşılaşılan ilk isimler arasındadır. Teknik konusunu fotoğraf ve sinema ana başlıkları altında inceleyen Benjamin'in teknikte çoğaltma yönteminin yaygınlaşmasıyla eserin orijinalinde kayıp olacağı sorusuna Russel da araştırmalarında yer vermiştir (Aktaran Çelenk, 2015: 233). Russel Benjamin'in tespitlerinin değerinin anlaşılmasını ve dijitalleşmenin sinemada kayba yol açtığı düşüncesinin yanında bazı gerçekleri ortaya çıkardığının fark edilmesi gerektiğini söylemektedir. Sinema hem yakın hem uzak gelecekte insanlığın karşılaşabileceği felaketleri öngörüp seyirciye aktaran kilit öneme sahip bir kitle iletişim aracı konumundadır.

Bilindiği üzere sinema başlangıçtan günümüze farklı kategorilere ayrılarak ele alınmaktadır. Temelde biçimci ve gerçekçi gelenek olmak üzere iki türden

bahsedilmektedir. Gerçekçi kuramcılarının başında akla gelen ilk isimlerden biri André Bazin ilk gerçekçi yönetmen de Lumière kardeşler olarak tarihe geçmiştir. Biçimci geleneği öne süren kuramcılar arasında Arnheim, Münsterberg ve Eisenstein (Çelenk, 2015: 225) gösterilirken, konu ile ilgili eyleme geçen yönetmenin de Georges Méliès olduğu bilinmektedir.

Louis D. Giannetti tümüyle biçimci ya da tümüyle gerçekçi olan filmlere rastlamanın güçlüğünden bahsetmektedir. Film üslubunu değerlendiren Giannetti yönetmenlerin gerçekçi ya da biçimci ayrımı olmadan yığınlar arasından detay seçimi yapmak zorunda olduğunu söylemektedir (Aktaran Çelenk, 2015: 220).

Hugo Münsterberg ve Rudolf Arnheim'in ikisi de Gestalt Okulu'nda okumuşlardır ve bu isimler arasında sinemanın sanat olduğunu savunan ilk isim Münsterberg olarak bilinmektedir. Münsterberg sinemadan zihinsel bir süreç olarak bahsederken Arnheim tekniğin kayıt aşamasında gerçekliğinin yeniden düzenlediğini ve her filmin sanatsal özellik taşımadığını belirtmektedir. Arnheim'in savunusu; filmlerin diğer sanat dallarına benzer yanları olduğu ve bu doğrultuda sanatı açığa çıkartmak için kullanılabilmelerinin mümkün olduğu; ancak sanat üretme zorunluluklarının bulunmadığıdır (Erdikmen, 2015: 39). Bununla birlikte Arnheim 1932 senesinde yazmış olduğu "Sanat Olarak Sinema" isimli çalışmasında sinemanın özellikle sanat özelliğine ilgi duyduğunu ve estetik değerlerini ön plana çıkardığını vurgulamaktadır. Bazı kuramcılar gibi onun da düşünceleri zaman içerisinde değişiklik göstermiş; ancak uzunca bir süre sinemanın teknolojik gelişmelere ayak uydurmaya çalışan yapısına karşı çıkan yazılar ortaya koymuştur. Erken dönem kaleme almış olduğu çalışmalarında da sinemanın sanat yönünün ayrıca üzerinde durduğu bilinmekte ve bu sebeple bu dönemki çalışmaları ayrıca önemli görülmektedir. Uzun yıllar gerçekçilik karşıtı görüşlerini ortaya koymuş ve akademik hayatı süresince sinema ve algı psikolojisi konusuna eğilmiştir. Yazılarının sanatçılar için fayda sağlayacak nitelikte olmasına özen göstermiş, bu süre zarfında sinemanın gerçeğin yansıması olduğu iddiaları ile karşılaşmıştır. Bu sırada "Gestalt Psikolojisi" üzerine kafa yoran Arnheim sinemanın sanatsal yönünü ön plana çıkartmak için ayrıca uğraşmak zorunda kalmıştır. Gestalt psikolojisinde parçalar birleşerek bir bütün oluşturduklarında her birinin ayrı ayrı toplamından daha kapsamlı bir anlam ortaya çıkmaktadır. Bu

doğrultuda hareket eden Arnheim'in sanat teorisinde bir sanat yapıtını gerçeğin kopyası olarak nitelendirmek yanlış görülmektedir. Sanat yapıtı; gerçeğin gözlem sonucu elde edilen niteliklerinin aracın biçimine dönüşecek şekilde yeniden tasarlanmasıdır (Arnheim'den aktaran Erdikmen, 2015: 39).

Soyut olanı somut olanın temsiline dayanarak anlatmak sinemanın hem kuvvetli yönünü, hem de tehlikeli yönünü ortaya koymaktadır. Sinema perdesinde kullanılan teknik sayesinde her şeyin belli oranda gerçekçilik kazanması mümkün gözükmektedir; çünkü perde dış dünyada olup bitenlerin habercisidir. Filmin evrenselliği de "temsil" özelliğinden kaynaklanmaktadır. Aynada nesnelere yansımaları nasıl görünüyorsa sinema perdesinde de dış dünyanın yansımaları benzer şekilde görmek mümkündür. Sinemanın başlangıç yıllarında seyircinin gösterilmek istenenden daha farklı şeylere odaklandığı ve yönetmenin tam anlamıyla amacına ulaşmadığı bilinmektedir (Bazin, 1966: 26).

Sinemayı günümüzün zorunlu kitle iletişim araçlarından biri haline getiren; bilinçlere sokulması istenenlerin film ile daha kolay bir şekilde farkına varılacağı fikridir. Sinemanın inandırıcılık gücü çok kuvvetlidir ve bu gücünü de kullandığı araçları istediği zaman seyirciden gizleyebilme özelliğinden almaktadır. Farklı sanat dallarına bakıldığında kullandıkları ses ya da biçimsel özellikleri açığa vurdukları görülmektedir. Bunu yaparken bireyin zekâsına ve duyularına hitap etmeyi amaç edinirler.

Film kuramını temellendiren iki eksenden biri biçimci diğeri ise gerçekçi kuramlar olarak belirlenmişken, gerçekçilikten yana hareket eden André Bazin'in teknolojinin nimetlerini savunan yanının aksine biçimci film kuramcısı Rudolf Arnheim'in ses, renk vb. teknolojik öğelerin film etkisini olumsuz etkilediği düşüncesi birbirine karşıt iki görüştür. Ses, renk ve üç boyuttan sonra gelen dijital sinema teknolojisi üçüncü teknolojik devrim olarak yorumlanmakta ve bu devrim üç boyutlu sinemayı aktarma gibi bir görev üstlenmektedir.

Dijital teknolojiler ve sinema birlikteliği akıllara "yeni medya" kavramını getirmektedir. Medyanın farklı bir rota takip etmesi ve bu sırada bilgisayar teknolojilerinden yararlanmaya başlaması farklı kimliklerin oluşumuna zemin

hazırlamış bilgisayar da geçirdiği dönüşüm sonrası “medya işlemcisi” olarak hareket etmeye başlamıştır. Lev Manovich çalışmalarında konunun önemini dile getirmektedir.

Dijital ve sinema birlikteliği Robert Stam tarafından post-sinema olarak isimlendirilmektedir. Sinema ve dijitalleşmenin etkileşimi için 1970’li yıllara kadar gitmek gerekmektedir. Bu dönemde bilgisayar ortamında yapılandırılan özel efektler ilk kez 1977 senesinde George Lucas’ın “Star Wars” filminde kullanılmış ve “motion control systems” (hareket kontrol sistemleri) olarak isimlendirilmiştir. 1980’li yıllarda ses ve kurgunun dijitalleşmesi gerçekleşmiş ve 1990’lı yıllarda da dijital video keşfi gerçekleşmiştir. Bu yıllarda 1 milyonu geçen internet kullanıcı sayısı 2000’li yıllara gelindiğinde ise 300 milyona ulaşmıştır. Tüm bu gelişmeler sinemanın tümüden dijital ortamda gerçekleşebileceği olgusuna da göz kırpmaktadır.

Ormanlı sinema ve gerçeklik ilişkisini “Yıldızlararası” filmi üzerinden ele almıştır. Film “2001 Uzay Savaşları” filmi ile karşılaştırmıştır. İki filmin de ortak özelliği Albert Einstein’ın “İzafiyet Teorisi”nden yola çıkılarak çekilmeleridir. İkinci dikkat çeken ortak özellik de makine, insan ve bilgisayar ilişkisine değiniyor olmalarıdır (Ormanlı, 2016: 81-82).

Jean-Luc Godard’ın “sinema saniyede 24 kere gerçektir.” söyleminden yola çıkılarak da sinematografik gerçeklik konusunda fikir sahibi olunabilmektedir. Ortamın anlatıma uygun şekilde gösterimi gerçeklik konusunda atılacak önemli bir adımdır. Sinemanın başlangıç yıllarında İngiliz yapımcılar gerçeklik konusunda önemli bir adım atmışlar ve filmlerini buna göre seçmişlerdir. Gazetede yer alan cinayet haberlerini filmlerinde sıklıkla kullanmışlardır (Mükerrem, 2012: 20).

Bazin sinemanın önemini onun duyularla algılanması güç gerçekleri açığa çıkarmasına bağlamaktadır. Sinemada her şey izleyiciye aynı anda gösterilmemekte, ancak gösterilmek istenen de tüm ayrıntılarıyla ortada durmaktadır. Bazin de içeriğin değil uzamın gerçekliği üstünde durmaktadır (Aktaran Büker, 1989: 105).

Sinema dilinde görüntü; dönüşen gerçeklik değildir; gerçekten yapılan seçmelerdir. Sinemanın verdiği gerçeklik çoğu zaman duyular aracılığıyla fark edilmeyendir; çünkü sinemanın nesnelere istediği gibi yaklaşabilme özgürlüğü vardır.

Fotoğraf dışındaki sanat dallarında insan mevcudiyeti gerekliyken, fotoğraf bundan farklı olarak nesnel yani çıplak gerçeği gözler önüne sermektedir. Bu durumda fotoğraf gerçeğin mercek ile toplanmasına aracılık etmektedir. Bazin'in de belirttiği üzere fotoğraf bunu yaparken insana bağımlı kalmaz ve bu sebeple mercek "objektif" adını almaktadır. Nesnenin devamlılığında bir iz taşıdığı ve onun özdeşi olduğu için nesneldir (Bazin'den aktaran Büker, 1989: 106).

Eisenstein ve Bazin'in her ikisi de gerçeklikten yola çıkarken, Eisenstein bu sırada film ve gerçek arasındaki bağı ayırarak montaj tekniği ile farklı bir oluşumun kapısını açar. Montajdan tarafa olan yönetmenler, Bazin ve benzeri anlayıştaki yönetmenlere göre olay örgüsünü yıkmakta ve bunu kurmacaya başvurarak yapmaktadırlar. Bazin filmin gerçekle olan bağı koparmayan bir yol izlemeyi tercih etmekte ve kurguyu kabullenmekte; ancak montaj fikrine sıcak bakmamaktadır. Onun tercihi alan derinliğinden yanadır. Bazin'in çalışmaları uzun çekimin anlamlılığını kanıtlar niteliktedir. Ve bu hareketiyle biçimci kuramcılarının bir kenara ittiklerini yeniden güncel hale getirir. Onun yaptığı montajı hiçe saymak değil, değerini azaltmaktır (Büker, 1989: 106-107).

Bazin, "Çağdaş Sinemanın Sorunları" (1966) isimli kitabında "gerçekçilik" konusunu "estetikçilik" ile birlikte ele almaktadır. Gerçekçilik dendiğinde atlanmaması gereken sinema akımını da "İtalyan Gerçekçi Sineması" olarak yorumlamaktadır. İtalyan Sineması'nın gerçekçiliğinin estetik olduğunu vurgulamaktadır. Bazin'e göre (1966: 159), İtalyan Sineması'nın gerçekçiliği estetik ilerlemeye de katkıda bulunmaktadır. Alman Dışavurumcu Sinema'nın etkisinden kurtulmanın önemi de büyüktür. Böylelikle sinema gerçekçiliğe tam anlamıyla eğilmeye başlamaktadır. Sinemanın genel amacı da zaten seyircisine gerçeği olduğu gibi yansıtmaktan ibarettir. Ölçüsü de hem hikayesinin mantıklı oluşuna hem de teknik sınırlarına bağlıdır. Bu özelliği sinemayı tiyatro ve resimden kesin çizgilerle ayırmaktadır. Roman türüne giderek

yaklaşan sinemanın bir yandan teknik ilerlemeleri takip etmemesi mantıklı bir seçim olmayacaktır.

Sinemaya pek çok yenilikçi teknik ile katkıda bulunan Orson Welles'in ilk uzun metrajlı filmi olan "Yurttaş Kane" filminde mevcut olan dramatik etki alan derinliği ile yaratılmıştır. Bazin alan derinliği tekniğinin Welles'ten önce Renoir tarafından kullanıldığını öne sürmektedir. Bazin bundan bahsederken Renoir'in kendi çalışmalarından da alıntı yapmakta ve onun mesleğinde profesyonelleştikçe alan derinliği kullanımını arttırdığı ve bu uygulamaya giderek daha fazla gereksinim duyduğu konusuna değinmektedir (Büker, 1989: 107).

Sinemanın yeni ortaya çıktığı zamanlarda sinematografi üzerine çok fazla çalışma yapılmıştır. Sinema üzerine kuramsal bir çerçeve oluşturulmaya başlanmıştır. Bu dönemde Balazs, Eisenstein ve Delluc gibi pek çok önemli ismin yer alması ister istemez kuramsal bir temelin ortaya konulmasına yol açmıştır. Sinema eleştirmenlerinin çoğu kuramcı olarak ortaya çıkmaktadır. Modern çağda sinema eleştirisi adına söylenecek çok söz olmadığına dair tartışmalar yer almaktadır. Bir filmin eleştirilmesi ve çözümlenmesi o filmin yönetmenin çalışması olduğuna dair bilgi vermektedir. Film üzerine yapılan yorumlar genellikle filmin beğenilip beğenilmediğine göre şekillenmektedir. Dolayısıyla sinema sanatına dair gerçekler bu paralelde edinilmektedir. Sinema yaklaşımları çeşitli olmakla beraber bunun en önemli nedeni sinemanın çok geniş bir alan içerisinde pek çok farklı pencereye sahip olmasından kaynaklanmaktadır. Sinemanın "olgu" olarak nitelendirilmesi çeşitli sorunsalları da peşinden sürüklemektedir. Bu sorunsallar içerisinde en önemlilerinden biri de algı psikolojine olan etkisidir. Seyircinin gerçeklik algısı sinemanın başlıca sorunlarından biridir. Filme inancı tam olan seyirci; algı ve duygusunu birleştirerek filme katılmakta ve izlediğinin tamamen "gerçek" olduğu fikrine kapılmaktadır. Seyircinin duyularını bu denli harekete geçiren başka bir kitle iletişim aracının bulunması zor gözükmektedir. Sinema tarafından yaratılan gerçeklik atmosferi önemli bir yetenek yansımasıdır (Metz, 2012: 19-20).

Christian Metz sinema ile ilgili araştırma yaparken Freud, Lacan ve Eco gibi önemli düşünürlerin bakış açılarından sıklıkla yararlanmıştır. Zaman içerisinde sinemaya

getirdiđi yorum bu etkilenmeyle dođru orantılı olarak farklılık göstermiştir. Çalışmasının ilk zamanlarında Bazin'in dođal anlatım gücünün etkisiyle sinemaya yorum getiren Metz, bir süre sonra Eco'nun etkisiyle "kültürel kod" ve "özgül kod" kavramlarının sinema ile ilişkisini sorgulama yoluna gitmiştir. Metz'e göre filmlerin dayandıđı bu kodlardan kültüre dayalı olan farkındalık gerektirmezken, özgül olansa kurgu, renk, ışık vb. yöntemleri içerdiđinden öğrenilmesi gerekmektedir.

Filmin gerçekliđi izleyici tarafından deneyimlenmektedir. Filmler izleyicilere gerçeđe tanık oldukları izlenimini vermektedir. Onun etkisi Albert Laffay'nın altını çizdiđi şekliyle bir roman ya da resimden ya da herhangi bir sahne oyunundan bile daha fazladır (Metz, 1974). Filmlerin o an için izleyiciyi etkileyecek gerçek kanıtları bulunmaktadır. Bir film tümüyle olmasa bile diđer sanat dallarından daha yoğun bir şekilde izleyicinin inanç duygusunu harekete geçirme kabiliyetine sahiptir denilebilir. Filmler böylelikle seyircinin duygusal ve algısal katılımını sağlamaktadır.

2.4. Sinemada Dijitalleşme ve Özel Efektler ile Yaratılan Görüntülerin Görsel İşitsel Anlatıma Katkısı

Sinemanın kökenleri de diđer pek çok teknolojik gelişmede olduđu gibi Batı'ya dayanmaktadır. Sinemada ses, renk ve üç boyut teknolojinin sinemayı etkileyen önemli sonuçları olarak gösterilmektedir. Önemli teknolojik gelişmelerden olan dijitalleşme de özellikle 21. yüzyıl içerisinde kendisini göstermiş ve sinema üzerinde kökten deđişimlere sebep olmuştur (Ormanlı, 2012: 32).

Dijitalleşmenin büyük bir hızla gelişme göstermesi ve sinema sektörünün de gelişmelerden yararlanmasının sonucu olarak konvansiyonel filmler de yerini dijital filmlere bırakmaktadır. Başlangıçta pek çok sinemacı ve araştırmacılar bu durumu sinema için bir son olarak görmekle beraber günümüzde hala bu düşünceye sahip olan kuramcılar bulunmaktadır. Çađı "dijital karanlık" olarak nitelendirenlerin sayısı da azımsanmayacak kadar fazla olmuştur (Usai'den aktaran Erkılıç, 2017: 58). Bu noktada fark edilmesi gereken gerçek dijitalleşme ile beraber pelikülün son bulduđu; ancak sinemanın mevcudiyetini devam ettirdiđi ve ettireceđidir. Sinema anlatısı yeni medya ortamına taşınmaktadır.

Bir kavram olarak dijitalleşme ya da sayısallaşma kısa bir ifadeyle analog mesajların sinyallere dönüştürülmesidir. Sözcükler ya da görsellerden oluşan analog mesajlar böylelikle bir yerden başka bir yere nakledilebilmekte, işlenebilmekte ve elektronik ortamlarda depo olarak saklanabilmektedir. Daha önce imkansız olarak gösterilen bilgilerin birbirlerine eklenmesi de bu yolla mümkün olmuştur. Zaman içerisinde telefon, radyo, televizyon, bilgisayar gibi pek çok kitle iletişim aracı dijitalleşmektedir (Özçağlayan'dan aktaran Ormanlı, 2012: 32-33).

Dijitalleşme ile beraber “sıkıştırma” kavramı da günümüzde sıklıkla kullanılmaya başlanmıştır. Sıkıştırma sürecinde imge içerisinde önemi daha az olan öğelerin belli bir sıra izlenerek kaldırıldığı bilinmektedir. Sıkıştırma sırasında ortadan kalkan veri ve renkler sonucunda enformasyon ve imgelerde azalma olmaktadır. Sıkıştırma devam ettikçe eksilme de devam etmektedir. Sıkıştırma teknolojileri arasında en çok kullanılanlardan biri olan MPEG-4 ile imge iletimi daha kolay bir hal almıştır. Sıkıştırılmamış ve sıkıştırılmış imgelerin farkına bakıldığında esas olanın korunduğu ancak sıkıştırma oranına göre enformasyon ile imgenin farkının bulanık bir hal aldığı görülmektedir (Burnet'ten aktaran Ormanlı, 2012: 33).

Kameranın objektifinin önünde gördüklerinin kaydedilmesi yerine dijital algoritma tercih edilmeye başlanmıştır. Bu da kısaca 1 ve 0 sayı sistemlerinden yararlanılarak oluşturulmuş görüntüler anlamına gelmektedir. Anlamı sorgulanmaya başlayan en önemli kuramlardan biri de “gerçekçi kuram” olarak sinemacı, araştırmacı ve izleyicilerin karşısına çıkmaktadır. Francesco Casetti konuyu sorgulayan önemli sinema ve televizyon kuramcılarında biridir. Sinema kendi özgür evrenini yaratırken dünyayı eskiden olduğu gibi göstermeye son verecek ya da dünyaya daha geniş bir gözle bakmaya başlayacaktır denmektedir (Casetti'den aktaran Erkılıç, 2017: 58).

Günümüz sineması için dijitalleşme büyük önem arz etmektedir. George Lucas'ın Star Wars filmi içerisinde HD kamera kullanması dijitalleşmenin yaygınlaşmasına sebep olmuştur. Dijitalleşmeden hem çekim sırasında hem de post-produksiyon aşamasında yararlanılmaktadır. 35 mm filmler terk edilmeye başlanmıştır. Dolayısıyla kullanımı süratle azalan film bobinleri yerini “usb” ve türevleri cihazlara bırakmaktadır. Sinema salonları da gün geçtikçe dijital projeksiyon kullanmaya daha

fazla ihtiyaç duymaktadırlar. Film projeksiyon makineleri 19. yüzyılın sonlarında Edison'un Kinetoscope icadı ile başlamış, günümüzde ise kullanımı durdurulmuştur. Film gösterimlerinin de dijitalleşmesi üzerine eskinin vazgeçilmezleri terk edilmeye başlanmıştır. Paramount Stüdyo Paramount Pictures da film dağıtımlarını dijital kopya ile gerçekleştireceğini söyleyen ilk film stüdyosu olarak tarihe geçmiştir (Akyol, 2016: 250-251).

Dijitalleşme çeşitli maliyetlerin hızla azalmasını sağlamaktadır. Bunlardan biri de lojistik maliyettir. Böylelikle filmler aynı anda pek çok yerde gösterime girmektedir. Dijitalleşme ile gelen şifreleme sistemi de filmlerin izinsiz çoğaltılmasını engelleyerek yapımcıya yardımcı olmaktadır. Dijitalleşme kopyalama sürecinde de tasarruf edilmesini sağlamaktadır. Birinci kopyadan sonraki çoğaltmalar eskiye oranla çok düşük tutarlar karşılığında gerçekleştirilebilmektedir (Akyol, 2016: 254).

Sinemada iş akışı yapımdan sonra da devam etmekte ve bu süreç "Digital Intermediate" olarak adlandırılmaktadır. Bu süreç özel efektleri de içerisine almaktadır. Kurgu, renk düzenlemesi, özel efekt yapımı vb. süreçleri kapsayan "Digital Intermediate" işlemini "Digital Cinema Distribution Master" (Dijital Sinema Dağıtım Kuşağı) takip etmekte ve bundan sonraki aşama da filmlerin "harddisk" vb. dijital ortamlarda dağıtımlarının gerçekleştirilmesi ile gösterime girmesi olarak bilinmektedir (Aktaran Akyol, 2016: 257).

Film yapım sürecinde dijital teknolojiyi kucaklayan ilk adım düzenlemedir. Bu süreç manuel gerçekleştirilmiş ve film baskıları kesilip eklenmiştir. "Moviola" olarak isimlendirilen film düzenleme aracından sıklıkla yararlanılmıştır. Bu teknoloji yoğun emek gerektirmiş ve çok yavaş işlemiştir. 1980'li yıllara gelindiğinde ise George Lucas tarafından "Lucasfilm" şirketinde "EditDroid" adlı ilk bilgisayar tabanlı doğrusal olmayan görüntü düzenleme sistemi geliştirilmiştir. Büyük ölçüde ticarileştirilmiş bir sistem olmasa bile bilgisayar alt yapılı teknoloji ile neler yapılabileceği anlaşılmıştır. Günümüz uzun metrajlı filmleri incelendiğinde hepsinin doğrusal olmayan dijital sistemler kullanılarak düzenlendiği anlaşılmaktadır (Kennel, 2007: 85).

Latince “effectus” sözcüğü “bir işin sonucu” açıklamasına karşılık gelirken, İngilizce “effect” sözcüğü de “etki ve eylem sonucu” anlamlarını taşımaktadır. Efektin görsel anlamına bakıldığında “mış gibi yapma” hareketinin görselleştirilmesi anlaşılmaktadır (Aktaran Erdem, 2015: 277). Efektler özellikle kurgunun inandırıcılığı üzerinde fazlasıyla etkilidir. Efektlerin gerçeğin inşası üzerindeki etkisi önemli bir konu olmakla birlikte Türkçe kaynak yetersizliği detaylı açıklama yapmayı zorlaştırmakta ve ayrıntıların anlaşılması için sürekli yabancı kaynaklara başvurmak gerekmektedir. Konu ile ilgili hemfikir olunan bir düşünce de bir efektin başarısının gerçekliğe yakınlık ile doğru orantılı ilerlediğidir.

“FX” ya da “VFX” kısaltması ile tanımlanan görsel efektler film yapım sürecinin ikinci önemli adımı olarak gösterilmektedir. 1980’li yılların sonlarında geliştirilen CCD film tarayıcıları ve CRT film kaydedicileri optik yazıcıların süratle sonunu hazırlamıştır. “Kodak Cinesite Dijital Film Merkezi” nin açılması ile yüksek kaliteli ve düşük maliyetli film tarama ve kayıt hizmetleri de insanların kullanımına açılmıştır (Kennel, 2007: 86). Filmin süpervizörü hem yönermen hem de efekt uzmanı ile birlikte çalışmakta ve böylelikle ekip limitlerinin ne olduğuna birlikte karar verebilmektedir. Görsel efekt süpervizörünün en önemli görevlerinden biri de filmin yönetmeninde vizyon ile ilgili yeni bir pencere açılmasına yardımcı olmaktır (Cram, 2012: 171-172).

Hollywood sinemasının literatüre kazandırdığı “görsel efektler” veya “görüntü hileleri” optik, mekanik, dijital ve benzeri uygulamalar ile elde edilmekte ve genel olarak da “özel efekt” adı ile bilinmektedir. Geçmiş zamanların izleyicisi için herhangi bir konu rahatlıkla şaşkınlık yaratabilirken, günümüz sinemasında perdede olup bitenlerin aldaticılığının farkına varılmış ve izleyiciler geçmişte kullanılan imgelere karşı körleşmişlerdir (Şenyapılı, 2002: 87-88).

Özel efektlerin en önemli özelliklerinden biri mekanik ya da optik olabilmeleridir ve hem sinema hem de televizyonda kullanılmaktadırlar. Özellikle 1990’lı yıllardan itibaren dijital teknikler kullanılarak oluşturulan özel efektlerin amacı izleyiciyi aldatmaktır (Chandler ve Munday, 2018: 317-318). Farklı bir ifade ile özel efektler; filmlerin hem prodüksiyon, hem de post prodüksiyon aşamasında kullanılan ve

kamera ile çekilmesi mümkün olmayan ya da tehlike arz eden, pahalıya mal olacak sahnelerin çekilmesi için kullanılan ve profesyonellik gerektiren eylemlerdir. Uzmanlık gerektiren ve yapımı uzun süreceğinden ayrı film departmanlarına ihtiyaç duyulan özel efektler için görsel efekt tanımı da kullanılmaktadır (Chandler ve Munday, 2018: 318).

Özel efekt ve görsel efekt kelime anlamları bakımından karışıklığa sebep olabilmekte ve birbirlerinin yerine kullanılmaktadır. Özel efektler beraberinde pratikliği getiren ve çoğunlukla sahne çekimi sırasında kullanılan efektler olarak bilinmektedir. Richard Rickitt özel efektlerden; sinemada çekimi zor ve maliyetli işlemlerin gerçekleştirilmesi için kullanılan ve çeşitli teknikler içeren bir çalışma olarak bahsetmektedir (Aktaran Berk, 2017: 191). Görsel efektler ise hareketli bir sahne içerisinde bulunan, maliyeti yüksek ve çekimi zor görsel unsurların bilgisayar vb. araçlar vasıtasıyla birleştirilmesi, çıkartılması ya da eklenmesi işlemi kapsamaktadır (Wright'tan Aktaran Berk, 2017: 195) Filme gerçeklik katmak amacıyla görsel efektlere sıklıkla başvurulmaktadır.

Görsel ve özel efektler arasındaki anlam karmaşası Akademi Ödülleri'nde (OSCAR) dönemsel isim değişikliklerine sebep olmuştur. Tarih sırasıyla Akademi Ödülleri,

- 1939-1962: Özel Efektler
- 1964-1971: Özel Görsel Efektler
- 1972-1977: Görsel Efektler
- 1977'den Günümüze: En İyi Görsel Efektler başlıkları altında sahiplerini bulmuştur (Cram'dan aktaran Parsa ve Akçora: 2016).

Efektler film içerisinde yanıltmaya yönelik olarak uygulanmakla beraber bu yanıltmalara tür olarak bilimkurgu sinemasında sıklıkla rastlanmaktadır. Özel efektleriyle ayrıca önemli olan bazı filmler bulunmaktadır. Bu filmleri Dan North; görselleştirme tekniği ile ilgili ve gerçek ile gerçeğin teknolojiyle olan ilişkisine karşılık gelen filmler olarak açıklamaktadır (Bould, 2015: 84).

Özel efektler ilk çıktıkları andan itibaren bir sorunsalı da beraberinde getirmişlerdir: Yanılsamayı zayıflatıp zayıflatmadıkları güncelliğini koruyan bir tartışma konusu

olarak öne çıkmaktadır. Özel efektlerin yanılsama karşısı estetik doğrultusunda hareket eden türleri de bulunmaktadır.

İlk animasyon filmleri 1900'lerin başında üreilmeye başlanmıştır. Çizgi romanlardan sıklıkla esinlenilmiştir. İllüstratörler tarafından ortaya konan filmlerden ilki "Gertie the Dinosaur" isimli kısa animasyondur (Townsend, 2016). Amerikan yapımı 1914 senesine ait olan kısa filmin yönetmeni ve senaristi Winsor McCay'dir. Film tek çerçeve yöntemi kullanılarak çekilmiştir. Aslında ilk kısa animasyon filmi 1906 senesinde çekilen "Humorous Phases of Funny Faces"tır; ancak bilinen ilk başarılı çizgi animasyon olma özelliğini "Gertie the Dinosaur" a kaptırmıştır. Animasyon tekniğindeki inovasyonlar Walt Disney'in ilk uzun metrajlı animasyon filmi olan "Snow White and the Seven Dwarfs" (1937) ortaya çıkıncaya kadar devam etmiştir.1927 senesinde Fritz Lang tarafından yönetilen "Metropolis" isimli distopik öğeler içeren bilimkurgu filmi de önemli örnekler arasındadır. Lang bu filmde oldukça detaylı minyatür modeller kullanmıştır. Bu yöntem ile var olmayan ortamlar yaratılmıştır (Townsend, 2016)

Minyatürler ilk kez 1902 senesinde Georges Méliès tarafından çekilen "A trip to the Moon" (Aya Seyahat) filminde kullanılmıştır. Kullanılan uzay gemisi ve bu teknik daha sonra ortaya çıkan pek çok film için de esin kaynağı olmuşlardır. Günümüzün klasik bilimkurgu filmleri arasında yer alan "Star Wars" ve "Star Trek" kullanılan tekniğin en başarılı örneklerindedir. Sinemada kullanılan pek çok efekt geçmişte kalmasına rağmen minyatürler halen günümüz sinemasında kullanılmaktadır. Peter Jackson'ın yönettiği "Lord of the Rings" üçlemesinde de minyatür yapılar ile oluşturulmuş şehirler dikkat çekmektedir. Böylelikle J.R.R. Tolkien'in kaleme aldığı dünya sinema perdesinde canlandırılmıştır.

Özel efekt türlerinden olan mat boyama yönteminden hem bir filmin çekimi sırasında hem de çekim sonrası yani post prodüksiyon aşamasında yararlanılabilmektedir. Canlı unsurların değiştirilmesi için kullanılabileceği gibi sabit duran cisimlere arka plan olarak da kullanılabilmektedir. İlk kez 1907 senesinde "Kaliforniya Görevleri" isimli filmde kullanıldığı bilinmektedir (Berk, 2017: 194).

1939 senesinde izleyici ile buluşan macera-fantastik sinema filmi “ The Wizard of Oz” (Billur Köşk) “matte painting” adı verilen mat boyama tekniğinin kullanılması ile sinema tarihinde önemli bir yer edinmiştir. İzleyiciye aktörlerin farklı bir mekânda oldukları izlenimini veren bu özel efekt CGI teknolojisi popülerlik kazanmadan önce sıklıkla farklı yöntemler denenerek kullanılmıştır (Townsend, 2016). Tarihte pek çok filmin “matte painting” yöntemine başvurularak çekildiği bilinmektedir. 20. yüzyılda film stüdyolarının çoğunun kendi boyama departmanları vardır ve 1990’lı yıllara gelindiğinde dijital boyama tekniklerinin artık norm haline geldiği görülmektedir.

“Stop Motion” tekniğinin de en eski animasyon tekniklerinden biri olduğu bilinmektedir. İlk kullanımı 1890’lı yılların sonlarında gerçekleştirilmiştir. Animasyon tekniklerinden “stop motion” uygulamasının en akılda kalanları arasında 1930’lu yılların “King Kong” filmi gösterilmektedir. 1963 yapımı “Jason and the Argonauts” (Altın Postlu Cengaver) filmi de “stop motion” uygulaması ile öne çıkmaktadır. Filmde bir grup ölümcül iskeletin çatışma için yerden yükseldikleri görülmektedir. Burada gerçekçi kukla ve modellerden yararlanılmaktadır. 1980 senesine ait “The Empire Strikes Back” (Yıldız Savaşları: İmparator) filminde de hem “matte painting” hem de “stop motion” tekniği kullanılmıştır. 1956 yapımı Cecil B. DeMille’in yönettiği ve Dorothy Clarke Wilson’ın yazdığı “The Ten Commandments” (On Emir) filminde en gelişmiş özel efekt teknolojilerinden yararlanılmıştır. Bunlardan bazıları “matte painting” (boyama), “miniatures” (minyatürler), ve “water tanks” (su tankları) dır. Bir tank üzerine 300.000 galon su dökülmüş ve tarihin en pahalı özel efekt uygulamasına imza atılmıştır (Townsend, 2016).

1961 senesine ait “The Parent Trap” (İkiz Melekler) filminde Hayley Mills yaz kampında tesadüf eseri karşılaşan Sharon ve Susan ikizlerini canlandırmıştır. “Split Screen” adı verilen ayrı ekran teknolojisi kullanılarak Mills aynı sahneye iki kez yerleştirilmiştir.

“Color correction” olarak isimlendirilen ve yapımı hiç zor olmayan renk düzenlemeleri de özel efekt başlığı altında incelenmektedir. Işık ile ilgili her türden yapımın da özel efekt kategorisinde yer alması alanın kısa süre içerisinde

endüstrileşmesine zemin hazırlamıştır. Her ne kadar sinema ile ilgili görüş belirtenler arasında özel efektlerin sinemanın sanatsal etkisini yok edeceğine dair yorumlar bulunsa da maliyeti çok fazla ya da imkansız olan pek çok sahne özel efektlerin yardımı ile çekilebilmektedir (Yurdigül ve Zinderen, 2011: 120-121).

Sinema salonları da teknolojik gelişmelerin etkisinde dönüşüm geçirmiştir. Dijital dönüşüm ile ilgili ülkeler de kendilerince uygun politikalar geliştirmeye çalışmışlardır. Dijital dönüşümün daha hızlı bir şekilde gerçekleşmesi de Uzakdoğu ülkeleri aracılığı ile olmuştur. Süreç boyunca aktif bir çalışma performansı sergiledikleri gözlemlenmiştir. Dijital sinemanın sağladığı en büyük avantajlardan biri de esnekliktir.

Dijital görüntüleme teknolojilerinin büyük bir hızla filmlerin neredeyse tamamını dönüştürmesi sonucu film yapımcıları bilgisayar manipülasyonundan yararlanmayı bir gereklilik olarak görmeye başlamışlardır (Prince, 1996: 27).

2.4.1. Özel Efektler ve Sherry Hitch Örneği

“Foundation Imaging” isimli firmada görsel efekt uzmanı olarak çalışan Sherry Hitch, 1993 senesinden itibaren görsel düzenlemeler ile profesyonel olarak uğraşmaya başlamıştır. Indianapolis’te Herron Sanat Okulu’nda eğitim gören Sherry Hitch, Ball Devlet Üniversitesi’nde Televizyon ve Film üzerine ihtisasına devam ederken görsel efektlere olan ilgisini fark etmiştir (Kelly, 2000: 15).

Daha sonra CBS Kanalı’nda yayınlanan “Yalan Rüzgarı” dizisinde üretimin her aşamasını asiste etmiştir. Bir pazarlama şirketinin üretim öncesi (preproduction) aşamalarında da yer almıştır. “Babylon 5” isimli televizyon dizisine de teknik bilgisi ile destek veren Hitch, Babylon 5’in ikinci sezonunda ekran görüntülerinin animasyonundan sorumlu kişi olarak çalışmıştır. Animasyon için “Photoshop” ve “After Effects” programlarını ağırlıklı kullandığından söz etmiştir. Diziyeye ikinci sezondaki katkılarından ötürü üçüncü sezonda daha iyi bir konumda çalışmak üzere görevlendirilen Hitch, üst düzey dijital birleştirme uzmanı olarak çalıştığı sırada dizi; “En İyi Görsel Efekt” dalında “Uluslararası Bilimkurgu Ödülü” ne layık görülmüştür (Kelly, 2000: 16).

Türkçeye “birleştirme” olarak giren “compositing” işleminin efektler içerisinde ayrı bir yere sahip olduğu bilinmektedir. Bu süre içerisinde tüm görseller birleştirilerek film son haline getirilmektedir. Bu da onları kilit öneme sahip tamamlayıcı bir göreve dahil etmektedir. Geçmişte optik yazıcılardan yararlanılarak oluşturulan bu işlem günümüze gelindiğinde dijital tabana oturtulmuştur. Tüm diğer efekt türleri ile görsellerin birleşmesinden oluşması “compositing” türünün geniş bir alanda incelenmesini gerektirmektedir (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 55).

Bilgisayar ile yaratılan görüntüler arasında Hitch’i en fazla etkileyenlerden biri de “Jurassic Park” ta yer alanlar olmuştur. Oyuncuların ve tümüyle bilgisayarda oluşturulmuş dinazorların kamera önünde birlikte yer almalarının gerçekliğinden fazlasıyla etkilendiğini dile getirmektedir. Özellikle bilgisayar ve gerçeğin birlikteliğinin bu kadar inandırıcı şekilde kurgulanmasına hayran kaldığını belirtmektedir. Renklerin doğru şekilde kullanımı, ışıklandırmanın düzgün yapılmış olması, cisimlerin gölgelerinin yönü vb. pek çok etken filmi heyecan verici bir deneyim serüvenine dönüştürmektedir. Hitch’i tasarım alanında en çok etkileyen isimlerden biri de Kevin Kutchaver olmuştur. “After Effects” ile ilgili pek çok ayrıntıyı Kutchaver’den öğrenmiş olması yıllarca sürececek bir saygınlığı da beraberinde getirmiştir. Efektler konusundaki donanımı ve pratik çözümler geliştirebilme özelliği ile Hitch’in gözünde Kevin Kutchaver en iyi özel efekt uzmanlarından biri sayılmaktadır (Kelly, 2000: 16). Kutchaver’i üne kavuşturan filmlerin başında; “X-Men – 2”, “Hellboy” ve “Robotpolis” gelmektedir.

Hitch; en keyif aldığı iş deneyimini NBC’de yayınlanan “Players” isimli televizyon programında yaşadığını ve kısa zamanda çok fazla efor sarf etmek zorunda kaldığını, çekimin gece gerçekleştiği izleniminin verilmesi için sürekli renk düzenlemesi yapmak zorunda kaldığını; ancak bu durumun kendisini yıpratmak yerine heyecan verici bir hale geldiğini belirtmektedir.

2.4.2. Özel Efekt Çalışmaları

Albert J. La Valley bilimkurgu sineması ile özel efektlerin tarihsel ilişkisini gösteren çalışmasını 1980'li yıllarda yazmıştır. Christian Metz'in özel efektlerle ilgili olarak kayda değer çalışmaları olmakla beraber, La Valley'nin yapmış olduğu çalışmalar özel efektlerle ilgili bazı gerçeklere Metz'den daha fazla yaklaşmaktadır. Bilimkurgu anlatı gereği göz alıcı özel efektlere ihtiyaç duymaktadır. Bilimkurgunun bu gerekliliğini La Valley tespitlerinde görmek mümkündür (Pierson, 1999: 160). Özellikle fantezi ve korku türü filmler bazı şaşırtıcı görüntüler ortaya koymak için efekt kullanma gereksinimi duymaktadırlar.

Özel efektler ile ilgili söylemlerin “Bilgisayarla Yaratılmış Görüntüler” den çok daha önce konuşulmaya başlandığı bilinmektedir. 1980'li yıllarda bu konu ile ilgili yazılmış kitaplar ve filmler vardır. “Cinefantastique” ve “Starlog” dergileri özel efektlere yoğunlaşmış konuları ile 80'li yıllarda epey dikkat çekmişlerdir. Filmler ve popüler diziler için özel içerik sunmuşlardır. İçerikleri ilgilileri özel efekt kullanımına teşvik eder niteliktedir. Kişisel bilgisayarlar ev ortamında nasıl özel efekt uygulanacağını anlatmadan önce, “Cinemagic” dergisi nasıl özel efekt üreticisi olunabileceğini açıklayan içerikler ortaya koymuştur. “Starlog” editörü Kerry O'Quinn de “Cinemagic”in öncüsü olmuştur (Pierson, 1999:162).

2.4.2.1. Görsel ve Teknik Etkileşimi

Dijital sanatçının tuval ve boya kadar temel olan araçları da yazılım ve görüntüye dair dosyalardır. Bu sebeple yazılım ve görsel ile ilgili temel özelliklerin bilinmesi dijital merak sarmış birinin olmazsa olmazıdır. Dijital sanatçı kullandığı aracın kapasitesini ve sınırlarına bilmekle yükümlü olduğu gibi dijital sözlüğünü de sürekli geliştirmek zorundadır.

Görsel medyanın temeli analogdur. Buna örnek olarak filmdeki renkler, televizyon ekranları vb. araçlar gösterilebilmektedir. Dijital medya sayılarla ifade edilir. Bu dijital değerlerin değişimi keskin sonuçlar ortaya koyabilmektedir. LCD ekranlar tarafından üretilen renkler ve renkli yazılar dijital medya içerisine giren araçlardan bazılarıdır.

Doğal sesler analog sinyallerdir. Bunu dijitalle çevirmek için belli bir plan dahilinde hareket etmek gerekmektedir. Sinyalin ne sıklıkta olacağı ya da kaç parçaya ayrılacağı gibi önemli özelliklerin önceden belirlenmiş olması gerekmektedir (Kelly, 2000: 57). Bütün örnekler için analog sinyalin değer ölçümü yapılmakta ve bunun sonunda bir seri numara ortaya çıkmaktadır. Bu sayılar bir merdivenin basamakları gibi birbirini takip etmekte ve analog sinyal için yaklaşık bir değer bulunmaktadır. Çok düşük bir oran ile çalışıldığı zaman çok fazla bilgi kaybı olmakla beraber dijital kopyanın kalitesi de buna bağlı olarak düşmektedir. Analog bir görüntünün dijital hale getirilmesi için resimsel öğelere ayrılarak ele alınması gerekmektedir. Ya da pikseller aracılığıyla örneklenmeleri sağlanmalıdır. Bilindiği üzere dijital bir görselin en küçük ögesi piksel olarak adlandırılmaktadır. Pikseller çok küçük dikdörtgenler olarak görünmektedirler. Çözünürlüğü yüksek olmayan LCD ekranlarda piksellerin gözle görülmeleri mümkündür. Bir film çerçevesi dijitalleştirilirken her dikdörtgenin renk değerinin ölçümü yapılmaktadır. Piksellerin sayısı çözünürlük ile ilgili bilgi vermektedir. Çözünürlük ne kadar yüksek bir değer alırsa görselin de aynı oranda kalitesi artmaktadır. Bir görselin sütun ve satır bazlı noktacık sayısı hesaplanmaktadır. Genişlik için çıkan değer ile yükseklik için çıkan dijital değer çarpıldığında kaç farklı renk bilgisi içeren piksel olduğu ortaya çıkmaktadır (Kelly, 2000: 57-59).

2.4.2.2. Bilgisayarla Yaratılmış Görüntüler (CGI – Computer Generated Imagery)

Özel efektlerin meydana gelişini ilan eden hileli filmler olmuştur. Ticari sinema için izleyiciyi etkilemenin önemli yollarından biri olarak gösterilmektedirler. Hileli filmlerin babası George Méliès olarak bilinmekle beraber pek çok farklı isim de kendi yöntemlerini kullanarak sinemanın gelişimine katkıda bulunmuşlardır. Bunlar; Emile Isola, Vincent Isola, David Devant, John Nevill Maskelyne, Billy Bitzer ve James Stuart Blackton'dur (Parkinson, 2015: 19). “İskoçlar’ın Kraliçesi Mary’nin İnfazı” (The Execution of Mary, Queen of Scots) filminin dijitalleşme öncesi efektlerle sinemanın ilk adımı olduğu bilinmekle beraber, Méliès 1896 yılında tamamen tesadüf eseri tekniği keşfettiğini açıklamaktadır. Tekniğin başlangıç noktasına ilişkin çelişkili yorumlar bulunmakta; ancak “Robert Houdin’de Bir Kadının Ruhunu Çağırarak”

(1896) ve “Tek Kişilik Bando” (1900) filmlerinde insanların yok edildiği ve çoğaltıldıkları görülmekte ve bu tarz tamamen Méliès’i yansıtmaktadır.

Bilgisayarlar ve bilgisayar ile yaratılan görüntüler her ne kadar Hollywood filmlerinin temelden değişmesine sebep olsalar da dünya geneline bakıldığında özel efektlerden yararlanmayan filmlerin sayısı hiç de az değildir.

Sinemada bilgisayar kullanımını başlatan isim John Whitney ve oğlu John Jr.’dır. 1973 yılı yapımı, yönetmenliğini Michael Chrichton’un üstlendiği efektler konusunda dönüm noktası niteliğindeki “Batı Dünyası” (Westworld) filminin efekt tasarımlarının büyük kısmını John Jr. gerçekleştirmiştir (Parkinson, 2015: 206).

CGI ve bu teknolojinin sinema teorisine etkisi araştırılırken Zygmunt Bauman’ın “akışkan modernlik” teorisinin dijital sinema için kullanılıp kullanılmayacağı sorunsalı üzerinde de durulmuştur. Hermenötik yaklaşımdan yola çıkıldığında gerçeğin kendisinin kavramsallaştırılıp yorumlanması ilk adım olarak ele alınmaktadır (Bauman’dan aktaran Erkılıç, 2017: 59). Bauman akışkan modernliği açıklarken eskiye ait yöntemleri bırakmanın zorunlu olduğunu söylemektedir. Yeni çağa uygun yeni koşulların henüz oluşturulmamış olması dolayısıyla adaptasyon zorlaşmakta ve bu sırada modern dünya değişime devam etmektedir. Toplumlar “akışkan” olarak tabir edilen bir aşamadan geçmektedirler. Bauman; Marx’ın “katı olanın buharlaşması” sorunsalını “akışkanlık” kazandığı şeklinde geliştirerek öne sürmektedir (Aktaran Erkılıç, 2017: 59). Buna göre; modern olan katı, postmodern olan da akışkandır. Toplumu “akışkan” hale getiren güçler makrodan mikroya doğru ilerlemekte ve dijital sinema da durumdan etkilenen mikro dünyalardan biri olarak ortaya çıkmaktadır. Dijital uygulamalar özellikle 21. yüzyıl sinemasını etkisi altına almış ve en fazla post – prodüksiyon süreci “VFX” (visual effects) ve “CGI” benzeri uygulamaların etkisi altına girmiştir. Daniel Frampton da günümüz sinemasının bilgisayar tarafından yaratılan imajlar ile en az başlangıcı kadar köklü bir değişim geçirdiğinden bahsetmektedir (Frampton’dan aktaran Erkılıç, 2017: 60-62).

Bilgisayarla yaratılan görüntüler başlangıçta sinemada inandırıcı sonuçlar yaratacak kadar güçlü bulunmamıştır; ancak 1980’li yıllardan itibaren ciddi yatırımlar yapılmaya başlanmıştır. 1982 yılında çekilen “Tron” ve 1984 senesine ait “Son Yıldız

Savaşçısı” (The Last Starfighter) filmleri, bilgisayar teknolojisinden yararlanılarak ortaya konmuş; ancak istenilen başarıyı elde edememiş filmlerdir. Bu yıllar genç izleyicilerin bilgisayar oyunları ile haşır neşir olduğu zamana denk gelmektedir. Sinema ve medya çalışmaları üzerine çalışan Brooker video oyunu tarzı filmler ile ilgili araştırma yapmakta ve konunun popülerliğini koruyup arttıracığına dair öngörülerde bulunmakta bunu da gelişen bilgisayar teknolojisine bağlamaktadır (Brooker, 2009: 123). Özellikle genç izleyiciyi de sinemaya yönlendirmenin yolu bilgisayar tekniğine yapılan yatırımın çoğaltılmasından geçmektedir. Bunun fark edilmesi ile çekilen, 1991 yılına ait “Terminatör 2: Mahşer Günü” (Terminator 2: Judgement Day) ve aynı yıl çekilen “Güzel ve Çirkin” (Beauty and the Beast) filmleri arzu edilen başarıya ulaşılmasını sağlamışlardır (Parkinson, 2015: 206). CGI ile beklenen gerçek dönüşüm ise 1995 senesine Ait “Oyuncak Hikayesi (Toy Story) filmi ile olmuştur. Bu film ile Hollywood CGI’yi sonuna kadar kullanacağı filmler üretmek için yeni planlar yapmaya başlamıştır. Günümüzde CGI’nin maddi açıdan getirileri de o zamanlarda fark edilmeye başlanmıştır. Film yapımcıları setlere fazla harcama yapmak yerine istedikleri gerçekliği oluşturmak için operatöre ödeme yapmayı mantıklı bulmuşlardır.

Dublörlük işinin de dijital ortama taşınması maddi getirisinin yanında güvenlik için de önem arz etmektedir. Bunun önemli örneklerinden biri de 1999 yılına ait “Matrix” filminin aksiyon sahneleridir. CGI içerisinde “yeşil ekran” (green screen) ve “hareket yakalama” (motion capture) sıklıkla kullanılmaktadır. Aktörlerin bir kısmı yeşil ekran önünde çekimlerini tamamlarken, bir kısmı da “hareket yakalama” tekniği ile çok çeşitli yaratıkların vücut bulmalarını sağlamaktadırlar. Tüm bu gelişmeler yaşanırken sinemanın asıl hikayesinin geri planda kaldığı düşüncesi yönetmenlerin tekniğe endişe ile yaklaşımlarına da sebep olmaktadır. “Auteur Sineması” bir nevi “Teknisyen Sineması” haline gelmekte ve geleneksel ile sanal süratle yer değiştirmektedir.

Tanım olarak; bilgisayarda üretilen ya da yaratılan görüntüler bilgisayar grafiklerinin filmlerdeki özel efektler için 3 boyutlu kullanımına karşılık gelmektedir (Chandler ve Munday, 2018: 56).

Eskiden sinemada özel efekt uygulamaları el yöntemi ile yapılırken günümüzde daha pratik bir yöntem olan bilgisayar ortamına geçilmiştir. Bu da gelişen bilgisayar teknolojisinin bir sonucudur. Bilgisayar teknolojisinden yararlanarak oluşturulan özel efektlerin getirileri olduğu gibi çeşitli zorlukları da bulunmaktadır.

Dijital efektler özel efektlerin bir alt türü olarak tanımlanabilmektedir. Bu efekt türü diğerlerinden ayrılmaktadır; çünkü tamamen bilgisayar ortamında yaratılmaktadırlar. Kısaca “CGI” olarak bilinen bu teknoloji hem pratikliğinden hem de ucuzluğundan ötürü tercih edilmektedir. CGI teknolojisinin en büyük avantajlarından biri de çeşitli hataların sonradan düzeltilmesine imkân tanınmasıdır. Bilgisayar tabanlı bir özel efekt türü olan dijital efektin sinemada ilk kullanımı bilindiği üzere 1973 senesine ait “Westworld” filmidir (Yurdigül, 2013: 50).

CGI tabanına dayanarak oluşturulan üç boyutlu bazı nesnelere sürecin başında fiziksel ortamdan yararlanma gerekliliği bulunmaktadır. Örneğin bir yaratık ya da insanın bilgisayar ortamında modellenmesinden önce heykelinin yapılması gerekmektedir. Özellikle insanlarda ve yaratıklardaki bu gereklilik işlemi diğer CGI tabanlı işlemlere göre daha fazla emek gerektirmektedir. Çoğu zaman bir tasarımcıdan ziyade birkaç tasarımcı bir araya gelerek ortak bir noktada buluşmaya çalışmaktadır. Fiziksel nesnelere dijital dönüşmeden önce “cyber-scan” adı verilen “tarama” sürecinden geçtikleri bilinmektedir (Aktaran Yurdigül ve Zinderen, 2013: 51).

Dijital efektler de kendi içlerinde belli alt başlıklara ayrılmaktadırlar. Oluşturulmaları sürecinde birbirinden farklı bilgisayar programlarından yararlanılmaktadır. 2B ve 3B bilgisayar animasyonları en sık kullanılan dijital efektlerden biri kabul edilmektedir. Geçmişte el çiziminden yararlanılarak oluşturulan animasyonların çok fazla emek gerektirdiği bilinmektedir. Dolayısıyla bu dijital gelişme hem film yapımcıları hem de diğer sektör çalışanları için büyük kolaylık sağlamıştır. Ayrıca 2D tasarımlarda hem bilgisayar hem el çizimi kullanılabilir. 3D (Three Dimensional) tasarımlar da günümüz sinemasının olmazsa olmazı kabul edilmekte ve tamamen bilgisayar ortamında oluşturulan 3D filmler olduğu gibi gerçek çekimlerle birleştirilerek kullanılan 3D filmler de vardır. “Cyber-scan” lazer tarama işlemi ile gerçek modeller

dijitale çevrilmekte ve çok az zaman almasından dolayı da giderek popüler bir hal almaya başlamaktadır. Ana hatları belirlenen fiziksel model animasyoncunun kontrol edebileceği bir iskelete kavuşmaktadır. Ortaya çıkan iskelet ve kontrol noktaları sayesinde modelin nasıl hareket edebileceği anlaşılmaktadır. Çeşitli bilgisayar programlarında da sıklıkla kullanılan “key-frame” ismi ile yaygınlaşan hareket noktaları modelin hareketinin nerede başlayacağı, ne sıklıkta tekrarlanacağı ve ne zaman biteceğini belirtmektedir (Rickitt’ ten aktaran Yurdigül ve Zinderen, 2013: 52). Modelin hareketi sırasında ortam özelliklerine de gerçekçilik sağlanması adına dikkat edilmektedir.

Bilindiği üzere 3D tasarımlar sadece model oluşturmak için değil; aynı zamanda mekân tasarımında ve çeşitli doğa olaylarının oluşturulmasında da yoğun şekilde kullanılmaktadır. Özellikle uzun metrajlı filmlerin bazen tamamında bazen de gerçek görüntüler ile birlikte bilgisayarda yaratılmış görüntüler kullanılmakta ve bu kullanım giderek yaygınlaşmaktadır.

Kroma (Chroma Key), Mavi – Yeşil Ekran (Blue – Green Screen), Dijital Birleştirme (Digital Compositing), Mermi Zamanı (Bullet Time), Hareket Yakalama (Motion Capture), Dijital Mat Boyama (Digital Matte Painting), İmaj Manipülasyon (Image Manipulation), Rotoskop (Rotoscop) ve Ses Efektleri (Sound Effects) diğer dijital efektlere örnek olarak gösterilebilmektedir.

Kroma işlemi ya da renk ayırım anahtarı sırasında görüntü üzerindeki renklerden biri çıkartılır ya da saydamlaştırılır; başka bir arka plan çıkartılan renk yerine geçmektedir (Chandler ve Munday, 2018: 251).

“Yüz yakalama” (Facial Capture) olarak bilinen CGI tekniği gelişerek sinema sektöründe köklü değişim ve yeniliklere sebep olmaktadır. Bilgisayar ile gerçekçi insan yüzü yaratımı özellikle son yıllarda başarılı sonuçlar vermektedir. Aktörlerden uzak çalışılmamakta ve onların yüzleri izlenip yakalanarak süreç takip edilmektedir. Aktörün yüz hareketleri yakalandıktan sonra bunun bilgisi ile gerçekçi bir performans oluşturulması için yazılıma başvurulmaktadır. “Vicon Cara” bu alandaki en yeni çalışmalardan bir tanesidir . Yapımcılar sistemin dünyadaki ilk 3D yüz hareketi

yakalama sistemi olduğunu iddia etmektedirler. İçerisinde 4 adet HD kamera bulunmaktadır (Moloney, 2014, <http://www.bbc.com/news/technology-26291673>).

Devinim Bulanıklığı (Motion Blur) imgelerin hızlı hareket ettiği illüzyonunun yaratılmasında kullanılan önemli dijital efektler arasındadır (Chandler ve Munday, 2018: 91).

Rotoskop; filmdeki özel efektler sırasında oyuncuların hareketlerinin filme alındığı ve hareketlerin anahatlarının kareler halinde kalıplarının çıkartıldığı bir işlemdir. Bu işlem örtülü film oluşturmak için kullanılabilirdiği gibi hareketlerin temellerinin belirlenmesi için de kullanılmaktadır (Chandler ve Munday, 2018: 351).

Fleischer Stüdyosu'nun kurucusu Max Fleischer "rotoskop" yöntemini keşfetmiştir. Animasyon uzmanlarının bir kısmı tarafından onaylanmayan tekniğin kendisi de bir animasyon tekniğidir. Özellikle bilgisayarla oluşturulan görüntüler arasında popülerdir. Kullanılan aletin adı rotoskop olduğundan teknik aynı isim ile anılmaktadır. Fleischer 1917 senesinde rotoskop için patent almış sonra da Paramount Stüdyoları tarafından satın alınmış ve pek çok animasyonun hazırlanmasında kullanılmıştır. Görüntüleri üst üste değiştirmek için kullanılmakta ve animatörlere de fazlasıyla zaman kazandırmaktadır (Berk, 2017: 196). 1915 senesine ait "Out of the Inkwell" dizi karakteri "Koko the Clown" rotoskopa ilgili önemli adımlardan biri olarak gösterilmektedir (Balaban, 2016: 2).

Yeşil Ekran (Green Screen); aydınlatılması eşit bir şekilde ayarlanmış düz bir arkaplandır. Aksiyon fimlerinde sıklıkla kullanılmaktadır. Bu tarz filmlerde aktör filmin neredeyse tamamında yeşil ekran önünde hareketlerini tamamlamaktadır. Avatar tarzı filmlerde özellikle yeşil ve mavi arkaplan seçilmesinin nedeni aktörlerin ten ve saç renklerinde bu tonların bulunmamasındandır. Renk ayırım örtüşümü şeklinde de ifade edilen bu işlem günümüz sineması özel efektlerinde sıklıkla kullanılmaktadır (Chandler ve Munday, 2018: 449).

Mavi-Yeşil Perde işlemi ile; özellikle aksiyon içeren filmlerde bilgisayar ile oluşturulan görüntüler ile filmlerin arka planı harmanlanmaktadır. Böylelikle hareketli mat yaratılmaktadır. Video kaydı gerektirebildiğinden "chroma key" olarak

isimlendirilmektedir. Bu işlem için aktörün ya da benzeri kullanılacak unsurun mavi ekrana karşı aydınlatılmış şekilde çekilmesi gerekmektedir. Mavi perde olan kısım ışıklandırıldıktan sonra çekimde kullanılan kişi ya da nesnenin siyah matı alınmakta ve tam tersi yöntem ile beyaz matı çıkarılmaktadır. Matlar üst üste bindirilerek arka planlarına istenilen görüntü yerleştirilmektedir. Bu işlemi gerçekleştirmek için günümüzde optik yazıcılar yerine bilgisayarlardan yararlanılmaktadır (Netzley'den aktaran Berk, 2017: 196).

Norman Dawn aracılığıyla duyulmaya başlanan “mat boyama” efektler tarihinde sağlam bir yer edinmiştir. Hem geleneksel hem de dijital mat boyama ile “Star Wars” vb. kült filmlerde inanılmaz görüntüler elde edilmiştir. Fotoğraf çekimi ile işe başlayan Dawn patronundan iyileştirme için çektikleri görsellerin üzerine cam koymuş ve resmi süsleyebilmiştir. Mat boyamanın dijital ortamda yapılabilmesi için 1990’lı yılları beklemek gerekmiştir. “Dijital Mat Boyama” tekniğinin ilk örneği 1985 senesine ait “Sherlock Holmes” filmidir. El çizimi bilgisayara aktarılıp dijitale uyarlanabilmiştir (Zinderen'den aktaran Berk, 2017: 197).

Geçmiş yıllarda optik yazıcılar ile gerçekleştirilen ve bu sebeple “optik hileler” başlığı altında ele alınan kompozisyon oluşturma işlemi günümüzde tamamen dijital ortamda gerçekleştirilmektedir “Dijital Kompozisyon” olarak isimlendirilen işlem pek çok özel efekt uygulamasını içerisinde bulundurmaktadır. Gerçek görseller ile özel efektlerin birleşiminden meydana gelmekte ve birleştirme işlemlerinin aynı anda gerçekleşmesine olanak tanımaktadır (Zinderen'den aktaran Berk, 2017: 197).

“Canlandırma Sineması” ya da “3 Boyutlu Animasyon” da günümüzde fazlasıyla kullanılan bir yöntemdir. Canlandırma sineması ile dijital animasyonun dayandığı ilkeler nerdeyse aynıdır. Model animatör tarafından çizildikten sonra bilgisayar ekranına aktarılmakta ve burada poligon ağlardan oluşmuş üç boyutlu şekil olarak görünmektedir (Aygenç'ten aktaran Şenler, 2017: 108). Spielberg'in “Jurassic Park” filminin yanısıra “Death Becomes Her” tekniğin kullanıldığı ilk başarılı örneklerdendir. Dijital animasyon içerisinde PIXAR tarafından üretilen “Toy Story” serisi ile beraber “Monster Inc.”, “Finding Nemo” ve “The Incredibles” filmleri

seyirci rekoru kırmış devrim niteliğinde yapıtlar olarak gösterilmektedir (pixar.com'dan aktaran Şenler, 2005: 108).

Ülkemizde canlandırma sineması; Vedat Ar'ın 1948-1949 yılları arasında yönettiği kurs ile önem kazanmaya başlamıştır. Kurs film yapım aşamasına geçilmeden sonlanmış ve Vedat Ar bir süre sonra "Filmar" isimli stüdyosu ile canlandırma üzerine film üretmeye devam etmiştir. Filmar ile beraber film çalışmaları yapan diğer kuruluşlar; İstanbul Reklam Ajansı, Radar Reklam ve Kare Reklam'dır. Daha sonra da Stüdyo Çizgi çalışmalara başlamıştır (Aktaran Şenler, 2005: 109-110).

Tim Dobbert "Matchmoving (Hareket Eşleştirme)" yönteminin doğru kullanıldığı taktirde çok büyük öneme sahip olduğunu vurgulamaktadır. Bilgisayarla oluşturulan görüntüler canlı aksiyon görüntüleri içine yedirilmekte ve böylelikle görünmez olduğu oranda başarılı bulunmaktadır (Aktaran Berk, 2017: 196-197). Bilgisayar yazılımı sahnedeki herhangi bir farklılığı algılamakta ve makinenin odak ve uzaklığı yeniden yaratmasını sağlamaktadır. Bilgisayarda üretilen animasyon ve nesnelere film sahnelerine denk bir derinlikte meydana getirilmekte ve akışın sürekliliğini sağlamaktadır.

Görsel efekt uygulamaları arasında bilgisayar ile yaratılanlardan başlıcaları; "Chroma Key (Mavi-Yeşil Perde), Rotoscoping (Rotoskop), Matchmoving (Hareket Eşleştirme), Digital Matte Painting (Dijital Mat Boyama), Digital Compositing (Dijital Kompozisyon), Üç Boyutlu Animasyon" şeklinde de gösterilebilmektedir (Berk, 2017: 196-198).

2.4.2.3.Özel Efektler Bağlamında Sinemadan Örnekler

Bütün sanat dalları gibi sinemayı da bir sanat dalı olarak incelediğimizde; tasarımla birlikte hareket eden bir alan olduğunu fark ederiz. Tasarıma dair ilk aşama fikir, son aşama da gösterim aşamasıdır. Tasarım hem biçim hem de içerik birlikteliğini sağlamaktadır. Biçim ve içerik birbirlerine karşıt olgular olmanın ötesinde her bileşende olduğu gibi bütünün birer parçasıdır. Filmdeki anlamlı yapıdan hem biçim hem de içerik anlaşılmalıdır (Güz'den Aktaran Yolcu, 2000: 572).

Film aşamaları en basit haliyle ön prodüksiyon, prodüksiyon ve post prodüksiyon olarak ele alınmaktadır. Yapım öncesi kısımda film içerisinde yer alacak kişiler belirlenmektedir. Yapım aşamasında yönetmen, yapımcı, senaryo yazarı ve oyuncular dışında görüntü yönetmeni, sinema fotoğrafçısı, besteci, editör, kostümcü, prodüksiyon tasarımcısı, dublör ve ses ekibi yer almaktadır. Özel efektlerden sorumlu ekip ise; post prodüksiyon olarak isimlendirilen yapım sonrası aşamanın içerisinde yer almaktadır (Bergan'dan aktaran Ormanlı, 2010: 97-98).

Özel efektlerin önemi günden güne artarken, bunun en önemli sebeplerinden biri de film çekiminin sürekli tekrarlanmasına son verilmesindedir. Tarihte başarılı özel efektler incelendiğinde akla gelecek ilk isimlerden bir tanesi de “Star Wars” (Yıldız Savaşları) filmidir. Star Wars “Episode IV: A New Hope” (Bölüm IV: Yeni Bir Umut) adını almadan önceki hali ile Kingston Üniversitesi Film ve Televizyon Araştırmaları yöneticisi Will Brooker tarafından derinlemesine araştırılmıştır. George Lucas filmin hem senaristi hem de yönetmeni olarak büyük üne kavuşmuştur. 1977 senesinde serinin ilk filmini çekmeden önce de dokuz kısa ve üç uzun film çektiği bilinmektedir. Star Wars'tan önce daha zorlu bir akım olarak görülen deneysel sinemaya ilgisi ile bilinen Lucas'ın bu alternatif tarza bir daha yönelmediği bilinmekle beraber pek çok kişi tarafından uzun yıllar yönelmesi beklenmiştir. 1981 senesinde kendisiyle yapılan röportajda Lucas soyut filmler çeviren belgesel film yapımcısı olma hayalinden bahsetmektedir. Yıldız Savaşları filminden ummadığı bir başarı elde eden Lucas'ın popüler olana ilgisi de böylelikle artmıştır. Eyleminin deneysel sinemadan kopuş olduğunu kabul eden yönetmen için bu sonuç hem tesadüf hem de pozitif düşünme ile ilişkilendirilmelidir (Brooker, 2015: 21).

George Lucas'ın eski asistanlarından olan Woody Omens kendisi ile yapılan bir röportajda Lucas'ın başarılarıyla gurur duyduğunu; ancak kendisine tekrar danışılrsa daha farklı bir yol çizmesini isteyeceğini dile getirmiştir. Nitekim Lucas; Time için vermiş olduğu bir demeçte Yıldız Savaşları'nın hayatının büyük bir bölümünü işgal edip yönlendirdiğini söylemiştir (Brooker, 2015: 21-23). Time'daki konuşmasında Yıldız Savaşları'nın kendi hayatından çok şey aldığını dile getiren Lucas, yine de alternatif tarz yerine orijinal seriye geri dönmüş ve filmi CGI kullanarak yenilemiştir.

Bu ve buna benzer film türlerindeki daha önce denenmemiş olanı deneme fikri, özel efektler aracılığıyla çekilen bu filmlerin popülerliklerini korumalarını sağlamaktadır. CGI teknolojisi yaygınlaştıkça bilimkurgu, fantastik ve benzeri türlerde sıklıkla kullanılmaya başlanmış ve özellikle Hollywood sinemasının vazgeçilmezi haline gelmiştir (Ormanlı, 2010: 98-99).

Büyük bir hızla gelişen özel efekt teknolojisi sinemada da kendini göstermiş ve özellikle “morphing” olarak isimlendirilen imajlar arasındaki dönüşüm bilgisayarlar aracılığıyla sağlanmaya başlamıştır. Bu dijital efekt yönteminin yanında kullanılan farklı özel efekt türleri de bulunmaktadır. “Mavi ekran” ve “yeşil ekran” olarak isimlendirilen teknik cihazların kullanıldığı bilgisayar ürünü efekt türünde oyuncunun hareketlerini yapması için dijital ortamda bir model tasarlanmaktadır. Burada amaç oyuncunun hareketlerinin grafik modele dönüşümünün sağlanmasıdır. Yeşil ekran, mavi ekrana kıyasla daha fazla tercih edilirken, buna sebep olarak da oyuncuların arkasında bulunan yeşil panel ile sahne ve görüntülerin birlikteliğinin daha rahat sağlanması gösterilmektedir (Aktaran Ormanlı, 2010: 99).

21. yüzyıla gelmeden önce efektleri yaratan cihazlar kişiler tarafından tasarlanırken, günümüze gelindiğinde “CELCO” ve “ARRI” gibi şirketlerin varlığı ile efekt teknolojisi gelişmiş ve dijital veriler daha kolay yoldan filmlere aktarılmaya başlanmıştır (Aktaran Ormanlı, 2010: 99).

Özel efektler konusunda, kuruluşu 1993 senesine ait olan “Weta Digital” şirketi oldukça önemli bir konumda bulunmaktadır. Şirketin ortakları da yönetmen Peter Jackson, Jamie Selkirk ve Richard Taylor’dır. Şirketin bu denli popülerlik kazanmasında “Yüzüklerin Efendisi” film üçlemesinin payı büyüktür. Filmin efektlerini “Weta Digital” üstlenmekte ve bu efektler de bilgisayar teknolojisi alanı için büyük bir devrim olarak gösterilmektedir (Ormanlı, 2010: 102). Kendisini özel efektler konusunda geliştirmiş olan “Weta Digital” onlarca farklı ülkeden çalışanı ile beraber, rakip firmaların önüne geçmek için yeni teknolojileri düzenli olarak takip etmekte ve uygulamaya çalışmaktadır. Şirket aynı zamanda patenti alınmış yazılımların geliştirilmesi konusunda da uzmanlaşmıştır.

Steven Spielberg'ün Jurassic Park (1993) filminin halen popülerliğini korumasının arkasında da hem Spielberg'ün yarattığı alternatif dünya hem de bu dünyayı gerçekçi kılan efektler bulunmaktadır. Yönetmenin yarattığı olası dünya gerçek dünya ile paralellik göstermekte; ancak oluşturulan kurgu sadece imajlardan oluşan bir hayal ürünü olarak da düşünülebilmektedir (Buckland, 1999: 177). Jurassic Park Spielberg'ün sinema ve teknik birlikteliğine dair ilk ses getiren başarısı olarak görülmektedir. 1975 yılında çekmiş olduğu “Jaws” filmi seyirci ile birlikte pek çok yönetmen ve yapımcının ilgisini çekmeyi başarmıştır. Film üreticileri böylelikle büyük filmler çekmek için daha büyük bir tekneye ihtiyaçları olduğunun farkına varmışlardır. Jaws'tan iki yıl sonra çekilen Star Wars filmi ile Hollywood Sineması büyük bütçe ayıracağı yeni bir iş modeline kavuşmuştur. Spielberg 20 yıla yakın sürenin sonunda sinema dünyasında çok ses getirecek olan ikinci hamlesini “Jurassic Park” filmi ile yapmıştır. Böylelikle bilgisayarla yaratılan görüntülerin egemen olduğu çağa geçiş hızlanmıştır. Jurassic Park 1993 senesinde piyasaya çıktığı zaman CGI'nın film sektörü için öneminin yeterince kavranmış olduğunu söylemek güçtür. Film endüstrisi konusunda uzman olan Ron Miller da 90'lı yılların başlarına gelindiğinde hala sinemada kullanılan dijital efektler konusunda ihtiyatlı davranıldığına “Özel Efektler: Film Sihrine Giriş” isimli çalışmasında dikkat çekmektedir. Özel efektlere para yatırma konusundaki tereddütler özellikle 1982 senesinde çekilmiş olan “Tron” un sebep olduğu maliyet ve getirisinin beklenen kadar olmaması sebebiyle artmıştır (Huls, 2013).

Forest Gump (1994) filminin bu kadar başarılı bir yapım olmasında CGI teknolojisinden yararlanmasının da payı bulunmaktadır. Filmin bir sahnesinde Başkan Kennedy'nin Forest Gump (Tom Hanks) ile aynı karede yer aldığı, kendisiyle konuştuğu ve elini sıkığı görülmektedir. Hafızalara kazınan bu sahne dışında Forest'ın Vietnamlı arkadaşı Gary Sinise'in bacağının da dijital silme (digital erasing) yöntemi ile silindiği görülmektedir (Prince, 1996: 28).

Özel efektler arasında önemli bir yere sahip ve dijital efektlerin alt kategorisinde yer alan “motion capture” (hareket yakalama) tekniği ile çekilen filmler arasında en önemli örneklerden biri ilk olması sebebiyle “Final Fantasy” filmidir. Filmin önemi tamamen hareket yakalama teknolojisi kullanılarak oluşturulan ilk film olmasındadır

(Moloney, 2014: <http://www.bbc.com/news/technology-26291673>). 2001 senesinde vizyona giren filmin yönetmeni Hironobu Sakaguchi'dir.

Sinemada efekt denildiği zaman akla gelen en önemli filmlerden biri de “Avatar”dır. Dünyanın gelmiş geçmiş en önemli film eleştirmenlerinden olan Roger Ebert kendi sitesinde yapmış olduğu film değerlendirmesinde 1977 senesinde çekilmiş olan “Star Wars” filmini izlerken ne hissettiyse çok benzerini 2009 yılına ait olan “Avatar” filminde de hissettiğini dile getirmiştir. Ebert bu filmi izlemeden önce isimlendirilemeyen beklentiler içerisinde olduğunu ve James Cameron'ın bu filmine de “Titanik” filminde olduğu gibi şüphe ile yaklaşıldığını; ancak Cameron'ın bu şüpheleri olumluya çevirdiğini dile getirmektedir (Ebert, 21 Aralık 2009).

2.4.3. Aktörler ve Dijital Efekt Etkileşimi

Bir filmi tamamlayan önemli öğeler vardır. Aktörlerin performansları ile beraber çekilen görüntüler ve bunların düzenlenmesinin önem sırası araştırmacıya göre farklılık gösterebilmektedir. 1900'lü yılların ilk yarısında sinemacı Lev Kuleshov çeşitli araştırmalar yaptıktan sonra görüntü düzenlemenin aktörlerin performanslarından daha önemli olduğu sonucuna ulaşmıştır. Aktörlerin performansları ile diğer çekim unsurları birbirleri ile bağlantılıdır. Film performansı üzerine adakıllı çalışmalara pek sık rastlanılmamaktadır. 1980'li yıllardan itibaren çeşitli akademik düzey çalışmalara rastlanmaktadır. Çalışmaları yapanlar arasında Barry King, Andrew Higson, James Naremore gibi isimler bulunmaktadır. Film performansları özellikle yıldız oyuncular baz alınarak gerçekleştirilmektedir. Bu noktada şöhret ve reklamcılık etkisi ön plana çıkmaktadır. Aktörün yıldız değil oyuncu olarak ele alınması gerekmektedir (İri, 2016: 12-14).

Özel efekt türlerinden animatronik teknolojisi özellikle aksiyon içeren filmlerde kullanılmaktadır. Animatronik denildiği zaman aktör konumunda olan mekanikler akla gelmektedir. Gerçek hayatta karşılaşılması mümkün olmayan canavarlar, dinazorlar ya da uzaylı yaratıklar animatronik olarak isimlendirilebilmektedirler. Animatronik bazen sinema sanatçısının sadece baş kısmında bulunabildiği gibi bazı durumlarda da tüm vücutta kullanılabilir. Bu durumda öncelikle canlının kalıbı çeşitli yöntemlerle çıkartılmaktadır. Canlandırıcının; canlının tümünü temsil

ettiği durumlarda kalıbı çıkartıldıktan sonra kalıba silikon eklenmekte ve cilt yapmak suretiyle pişirilmektedir. Canlının iskeletini oluşturan materyal alüminyum ya da çelik olabilmektedir. Canlının alt yapısında da onu hareket ettirecek kablolar ile kontrol edilen cihazlar mevcuttur (Netzley'den aktaran Berk, 2017: 193-194).

Andrew Niccol'un yazıp yönettiği "Simone" (2002) filmi aktör ve dijital efekt etkileşiminin incelenmesi için oldukça önemli bir örnektir. Filmde Al Pacino'nun canlandırdığı Victor Taransky adındaki yönetmen filmi için gerçek aktör yerine kullandığı dijital aktör sayesinde çok büyük bir başarı elde etmiştir. Ancak yönetmen Taransky'nin başarısı beraberinde bir sorunu getirmiştir. Büyük ilgi gören dijital aktör "Simone" un kimliğinin gizli tutulması gerekmektedir. Bunun nedeni de; izleyicinin karakterin etten-kemikten olduğunu zannetmesidir. Bu filmde insanların dijital simülasyonlarının yapıldığı bir dünyanın kapısı açılmıştır.

"Yüzüklerin Efendisi: İki Kule" filminin "hareket yakalama" (motion capture) işinden sorumlu isim Remington Scott gerçekçi dijital insan yaratımının bilgisayar animasyonundaki önemli gelişmelerden biri olduğundan bahsetmektedir. Gerçeğe oldukça yakın ve bilgisayar ortamında yaratılmış olan insanlar gerçekten de bilgisayar animasyonlarının kutsal kasesi (Holy Grail) gibilerdir (Aktaran Prince, 2012: 100). Aktörler sinemadaki insan unsuruna olan ihtiyacı karşılamaktadırlar; ancak varlıkları yine de çelişkili bulunabilmektedir. Bununla beraber ışık, renk, ses ve görsellerin yakalanması gibi durumlar için farklı makinelere ihtiyaç duyulmaktadır.

Bir filmdeki aktörün gerçek varlığı ile farklı makyaj, kurgu ve kamera açıları ile oluşturulmuş aktörün varlığı arasındaki ilişki aktörün sinemaya katkısı ile ilgili bazı soru işaretlerini de beraberinde getirmektedir. Aktörün yarattığı ile yapımcının yarattığı ve bunların sınırlarının nerede olduğu sorunsalı tam bu noktada ortaya çıkmaktadır. Sinema perdesinde böyle bir sorunun olduğu ve çözümünün belirsizliği Cynthia Baron ve Sharon Marie Carnicke tarafından da kabul edilmektedir. Dijitalleşmenin sinema için karışıklık yaratıp yaratmadığı sorunsalı üzerinde sıklıkla durulmaktadır.

Mark J. P. Wolf'un da bir filmin tamamının aktörlerin oyunculuklarından çok daha fazlası olduğu söylemi dikkat çekicidir. Oyuncuların filmdeki performanslarının yanı

sıra post prodüksiyon aşamasında görseller ile birlikte sesin yeniden yapılandırılması ve çekimlerin gerekli noktalarda efektler ile zenginleştirildiği gerçeği göz ardı edilememektedir (Prince, 2012: 101).

Sinemada dijitalleşmeyi animasyondan bağımsız düşünmek neredeyse olanaksızdır. Az ya da fazla sinemadaki bütün dijital performansların içerisinde animasyonun yer aldığı bilinmektedir. Bunun önemli örneklerinden biri de 2004 yapımı “The Incredibles” ve 2008 senesine ait olan “WALL-E” içerisinde yer alan bilgisayar animasyonlarıdır. Farklı bir örnek de “Gollum” ve “Benjamin Button” karakterleridir. Bunları diğer bilgisayar animasyonlarından ayıran en önemli farkları canlı aktör kullanılarak oluşturulmalarıdır. Gerçek oyuncunun hareket ve mimikleri fotografik olarak yakalanmakta ve animasyon karakterin yapımında kullanılmaktadır. Film performansları ile ilgili yapılan akademik tartışmaların büyük bir kısmı film içerisindeki gerçek oyuncuların çalışma sürelerini de kapsamaktadır (Prince, 2012: 102-103).

2.4.3.1. Dijital Efekt Etkileşimi

Avatar kelimesi modern çağda insan tarafından kontrol edilen, bilgisayarda üretilmiş figürlere (Coleman, 2012: 26) karşılık gelmektedir. Coleman’ın araştırmalarında avatar ile beraber gelen “x-gerçeklik” kavramından söz edilmektedir. X-gerçeklik kısaca aynı anda iki farklı yerde bulunabilme ile ilgili olup bu mükemmel simülasyonun amacı 3 boyutlu grafik gerçekliğin kusursuz yansıtılmasıdır (2012: 36-37).

İnsan ve bilgisayar etkileşimi üzerine çalışmalar yapan Justine Cassell, Tom Brickmore, Hannes Vilhjalmsson ve Yan Hao 2000 yılına ait makalelerinde arayüz tasarımı yaparken insana benzer yüzler kullanmanın ne gibi sonuçlara yol açabileceğini değerlendirmişlerdir. İnsanların başka insanların yüzlerine baktıklarında herhangi bir başka şeye baktıklarından daha fazla zevk aldıklarını ortaya koyan çalışmanın bir diğer sonucu da sanal bedenlerin insan konuşmaları ile birlikte anlam kazandığıdır (Aktaran Coleman, 2012: 45-46).

2.4.3.2. Sinemada Yapay İnsan

Robot söyleminin tarihsel geçmişi incelendiğinde yüz yıllık bile olmadığı ortaya çıkmakta; ancak idea olarak robotu çok eski yıllara kadar götürmek mümkündür. Kelime olarak “automaton” kendi başına çalışabilen makine anlamına gelmektedir. Robotun somut örneği için M.Ö. 150'lere ve Antik Yunan'a gitmek gerekmektedir. Yunan Uygarlığında alarmlı saatler ve gökcisimleri ile ilgili hareketlerin modelini yapan analog bilgisayarların mevcut olduğu bilinmektedir (Batukan, 2017: 15). Mitolojik incelemeler yapıldığında ise çok daha fazla bilgi ortaya dökülmektedir.

Kendi isteği doğrultusunda hareket etmenin karşılığı olabilen “automaton” sözcüğüne karşılık “robot” kelimesinin Slav dillerinde zorla çalıştırmayı ifade etmesi şaşırtıcıdır. Burada anlatılmak istenen robotların insanların yapmaktan kaçındığı işlere koşan köle konumunda olduklarıdır. Konu ile ilgili tartışmalar tarih süresince şiddetlenmiş ve robotların giderek android ve siborglara benzer hareket edebilme kapasitesinin farkına varılmıştır. Robotların ruhlarının olup olamayacağı ile beraber insanın bir parçası olup olmadığı sorgulanmaya başlanmıştır. Sorgulamalara kesin bir cevap verilememekle beraber robotların tekniğin ileri seviyeye ulaşmasının ve kapitalist sistemin vazgeçilmez bir unsuru olduğu konusunda genel bir kanaat varılmaktadır. Oluşumu her ne kadar insanların yaptığı işleri yapsalar da “canavar” olarak tanımlayanlar da bulunmaktadır (Batukan, 2017: 16-19).

Robot kavramı beraberinde android, siborg ve yapay zekâyı da getirmekte ve hepsi bir bütün olarak algılanabilmektedir. Kapitalist sistemin önemli sonuçlarından biri olan robotlar iş gören, çoğunlukla metallere meydana gelen, insana dair özelliklerden esinlenilerek üretilmiş oluşumlardır. Farklı olarak androidler ise robotlardan bir sonraki aşamaya işaret etmektedirler. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra özellikle 1950'li yıllardan itibaren insana ve insanlığa dair bir takım şüphelenmeler ortaya çıkmış ve araçsal aklın yok olabileceği endişesi ile karşı karşıya kalınmıştır. Robotlarla barutların birlikte hareket edebileceği fikri savuşturulmaya çalışılırken endüstri toplumu büyük bir hızla ilerlemeye devam etmiş ve robotlara dair bilgilerden bağımsız hareket eden topluluklar sömürgeye boyun eğmek zorunda gösterilmişlerdir. Bu sırada görünüm olarak insana çok daha yakın olan yeni robotlar ya da başka bir

ifadeyle androidler tasarlanmaya başlanmıştır. Savaş sonrası üretim olan androidlerin her açıdan robotlardan daha fazla gelişme gösterdikleri bilinmektedir. Bu oluşumlar adeta bilişim çağının habercisi konumundadırlar (Batukan, 2017: 19-20).

Çok kısa bir zaman içerisinde robotların insanların yaptığı işlerin çoğunu yapacağı söylenmektedir. İnsansız hareket edebilen çeşitli robotlar piyasaya sürülmüş ve sürülmeye hazırlanırken insanların dünyanın gidişatını sorgulayacak fazla zamanları yok gibi görünmektedir. Dar zaman dilimlerine çok fazla iş sığdırmaya çalışan insanların da gün geçtikçe daha çok robota benzedikleri gözlemlenmektedir. İnsanlar giderek daha sabırsız bir hal almakta ve herhangi bir işe odaklanma süreleri de giderek azalmaktadır. Sosyal medyada bunun ile ilgili çok fazla örnek araştırma bulunmaktadır. Örneğin bir videoyu kesintisiz izleme süresi 15 saniyeden çok da fazla değildir. Ya da uzun bir yazı önem derecesine bakılmaksızın okumadan geçiştirilebilmektedir. İnsanların hareketleri otomatik kurgulardan fazla ileri gitmemektedir. İş ve ev arasında sıkışmış insanlık arta kalan zamanlarında rahatlamının yollarını aramaktadır (Batukan, 2017: 9).

İnsanlar sıkışık hayatları içerisinde boğulurken robotlar ve androidler kararlı bir şekilde gelişme göstermeye devam etmektedirler. Robotların insanların artık tahammül güçlerinin kalmadığı pek çok alanda derinlere inebilecek kapasitede olduklarından bahsedilmektedir. Fransız oyun yazarı, yönetmen ve şair Antonin Artaud'un zamanında organları bulunmayan bedenlerin kan ve kemikten ibaret olduklarını söylediği bilinmekte; ancak günümüzde organsız bedenlere androidler ile ulaşılabildiği görülmektedir (Batukan, 2017: 10-11). İnsanların hareketlerini taklit amacı ile üretilen robotların farklı sonuçlar doğurabileceğinden şüphe edilmeye başlandığı bir çağa doğru hızla ilerlenmektedir. Çok büyük teknoloji şirketlerinin en gelişmiş yapay zekâya sahip makineleri piyasaya sürmek için birbirleri ile rekabet içerisinde oldukları bilinmektedir.

Sinemada kullanılan yapay insanların bir kısmı tamamen insana benzerken, bir kısmı da tümüyle mekanik ya da teknoloji ve doğal materyallerin birleşmesinden doğan hayal ürünü varlıklar olarak bilinmektedirler. Geçmişten günümüze uzanan süre içerisinde hayali varlıklardan öne çıkanlar; "Frankenstein"ın canavarı, "Kum Adam"

filminde yer alan otomat Olympia, “Metropolis” filmindeki robot Maria, Isaac Asimov’un “I, Robot” filminde kullandığı androidler ve “Westworld” filminde kullanılan androidler, “Terminatör” filmindeki siborg T-800 ve “Savaş Yıldızı Galactica” filminde yer alan krom saylonlarıdır (Kakoudaki, 2017: 17).

Yapay insan olarak isimlendirilen bu oluşumlar mekanik, kimyasal ya da biyoteknik adı verilen uygulamalarla yaratılabilmekte ve üretim şekilleri teknolojiye dair gerçeklerle ilişkilendirilebilse bile tamamen hayal gücünün ürünü oluşumlardır.

Medyanın kitleleri etkisi altına alma gücü sinemada da kendini göstermekte ve gerçekdışı yapay insanlar pek çok kültürel tartışmaya konu olmaktadır. Gerçek ile kurgu arasında bir nevi bağ kuran bu güçlü oluşumlar tarih süresince devam eden bir söyleme ait parçalardır. Despina Kakoudaki yapay insan ve sinema ilişkisini konu alan çalışmasında bazı temel olgulara değinmektedir: Bunlar sırayla; yapay insanların sadece birkaç disiplini kaplamadığı tarih boyunca devam ettiği olgusu, robotların biçimbiliminin anlaşılması ve yapay insanların güçlerini gerçekdışı olmalarından aldıklarıdır (Kakoudaki, 2017: 18).

Yapay insan olarak isimlendirilen robot teknolojisi her ne kadar 21. yüzyıla ait bir oluşum gibi görülse de Rönesans Dönemi ve Aydınlanma Çağı anlatılarında da kullanılmıştır. Siborglar, robotlar, androidler ve makinelerin ortak özellikleri cansız olanın can bulmasına dayanan bir canlandırma fantezisine işaret etmeleridir. Yapay insana dair kurgular hem Donna Haraway hem de Katherine Hayles tarafından detaylı incelenmiştir. Donna Haraway “Siborg Manifestosu” isimli makalesi ile beraberinde gelecek pek çok yaklaşım için önemli bir kaynak olmuştur. Kavram olarak “siborg” Haraway tarafından bilimdeki ataerkil inanışa karşı çıkmak amacıyla kullanılmıştır. Sibernetik organizmanın kısaltılmış hali olan siborg ve kullanıcı makine etkileşimi özellikle 1960’lı yıllardan itibaren öne çıkmaktadır. Siborg teriminin isim babaları Manfred E. Clynes ve Nathan S. Kline’dır. Kavramın ilk kullanımı için Aydınlanma Dönemi insan-makine etkileşiminin araştırılması gerekmektedir.

Siborgların sinemada açıklanması için özel efektler kullanılmaktadır. Önemli unsurları tarih ötesi olmaları, disiplinlerarası ve gerçekdışılıklarıdır. Kakoudaki; kurgusal yapay insanların kullanımındaki amacın kıyamet senaryosu yazmak vb.

(Kakoudaki, 2017: 30) yüzeysel bağlantılar için olmaması gerektiğine dikkat çekmektedir.

Yapay insan kurgusu taklit konusunu da beraberinde getirmektedir. Konu Aristoteles'in "Mimesis"inden Platon'un şüpheciliğine doğru uzanan geniş bir yelpazeyi kapsamaktadır. Buradaki önemli nokta taklidin kaçınılmaz olup olmadığı ve yapay insanın taklit olarak ele alınıp alınamayacağı sorunsalıdır. Bilindiği üzere bireyin zihinsel gerçekliği nesnelere olan etkileşimi ve edindiği deneyimler sonucu kurulmaktadır. Bir otomata dair düşünceler otomatın hareket etmesi ile farklı bir boyut kazanabilmektedir. Otomatın sergilediği performans bireyin ilgisini yoğunlaştırırken beraberinde farklı duyguların uyanmasını sebep olabilmektedir. Otomatların sergilediği performanslar toplumsal değerlere dair ipuçları taşımaktadır.

2.4.4. Film İzleme Deneyimleri

Sinema sektörü film izleme deneyimini uzun yıllar belli süreliğine izleyiciyi gerçek yaşamdan uzak tutan, sorunlarla dolu yaşantıların tam ortasında keyif sürme aracı olarak tanımlamıştır. Pek çok Hollywood filmi eğlence olarak nitelendirilmiş ve bunun sonucunda popülerleşip başarı elde etmişlerdir. Liste içerisinde yer alan bazı filmler belki de kolay izlenebilir olmadıkları için popüler olmamışlardır. Bunlar arasında Laurence Olivier'in "V. Henry", Marcel Carné'nin "Cennetin Çocukları", Robert Bresson'un "Boulogne Ormanı" ve Orson Welles'in "Yurttaş Kane" filmi gösterilebilmektedir. Belirtilen filmler popüler kategorisinde yer almamakla birlikte klasikler arasında yerlerini almışlardır. Bunda en büyük etken yeterli sayıda izleyici kitlesinin beklentisinin eğlencenin ötesinde olmasıdır. Bu tarz filmleri sanat ürünü olarak nitelendirmek de mümkündür. Ve bir sanat ürünü aynı anda hem eğlenceli hem de bilgilendirici olabilmektedir (Thomson, 2018: 15-17).

Thomson (2018: 25) ; bir film içerisinde oyuncular ve hikâyeler sıklıkla vurgulansalar bile bu durumun sinemanın ışık gösterisi olduğu gerçeğini değiştirmeyeceğini söylemektedir. Sinemada seyirci hem teknolojinin hem de kurgunun etkisine kapılmaktadırlar. IMAX ve 3B kabul edilene kadar bir filmi asıl önemli yapanın hikâye olduğu fikri belli bir kitle tarafından benimsenmiştir.

Film izleyiciliğine farklı açılardan yaklaşırken bu açıları film izleme koşulları, filmin biçimsel özellikleri, film alımlama süreci ve bunların etkileri ile beraber izleyici ve sinema izleyicisi kavramları olarak tanımlamak mümkündür (Parlayandemir, 2015: 13).

Nilgün Abisel'in de değindiği üzere, sosyal bilimler içerisinde film analizinin henüz çok yeni olması ve filmin çözülmesi güç içeriği dolayısıyla ortaya çıkan sorunlar, film analizinde kullanılabilecek bir model ortaya koymayı zorlaştırmaktadır. Bu durumda edebi bir esere nasıl eleştiri getiriliyorsa, film eleştirisinde de bu türden yöntemlere başvurulmaktadır (Abisel'den Aktaran İri, 2012: 15).

Bir film analize tabi tutulurken, seyircinin perdede gördüğü ile arasında olup bitenin değerlendirmesini yapabilmek için; yaşanan çağın hem politik hem de kültürel özelliklerinden yararlanmak gerekmektedir. Analizde esas amaç; filmlerin anlamlandırılmasının sağlanmasıdır. Bu noktada filmde çıkarılacak anlam için kurallara ihtiyaç duyulmamaktadır (İri, 2012: 21).

Sinemanın izleyicinin gözünde bir sanat formuna dönüşmesinde fotoğraf ve resim sanatının etkisi büyüktür. Bu etki özellikle "Avrupa Sineması"nda kendini göstermektedir. Avrupa Sineması izleyicinin gözünde direkt sanat sineması olarak algılanmaktadır. Fotoğraftaki hareketsiz görüntülerin hareket kazanması ve sinemanın interdisipliner bir alana kaymasında 19. yüzyılda yaşamış Avrupalı kapitalist girişimci topluluğun etkisi fazlasıyla hissedilmektedir (İri, 2012: 23).

Sinemanın 1895'te Lumière'lerin gösterimiyle doğduğu göz önünde bulundurulduğunda sanat formuna dönüşmesi için 20. yüzyılın beklendiği görülmektedir. Seyirci ilk film izleme deneyiminde gündelik yaşamdan bildiği bir eylemle karşılaşmasına rağmen bu duruma şaşkınlıkla karışık korku ile tepki vermiştir. Bu durumu şaşkınlıktan çok tedirginlikle karşılayanlar da, çoğunlukla filmde izledikleri tren macerasının gerçek hayatta ölümle sonuçlanabildiğini bilenlerdir. Demiryolu bilindiği üzere endüstri devriminin en önemli sembollerinden biri olmuştur; ancak bu sembol beraberinde bazı tehlikeleri de getirmiştir. Bu film deneyiminden yaklaşık iki ay önce gerçekten bir tren kazası meydana gelmiş ve bir can kaybı olmuştur (İri, 2012: 23-25).

Sinema filmlerinde sıklıkla kullanılan görsel efektlerin sinema salonlarındaki izleyici sayısını çoğalttığı ve hem film anlatısına hem de estetiğine büyük katkıları olduğu kabul edilmektedir. Seyirciyi sinemaya bağlayan görsel efektlerin ortaya çıkmasında da dijitalleşme başrolü üstlenmektedir (Parsa ve Akçora, 2016).



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

GÜNÜMÜZ TÜRK SİNEMASINDA DİJİTAL EFEKT KULLANIMI

3.1. Türk Sinema Tarihine Genel Bir Bakış

En önemli kitle iletişim araçlarından biri olarak gösterilen sinema hem endüstri hem de sanat ürünü olarak bilinmektedir. Sinema pek çok özelliği ile diğer sanat dallarına kıyasla daha önemli bulunmaktadır. Bunların en önemlisi de göze ve kulağa aynı anda hitap etmesidir. Yedinci sanat olarak isimlendirilen sinemanın bu ayrıcalığı pek çok kesim tarafından da kısa zamanda fark edilmiş ve propaganda aracı olarak da kullanılmaya başlanmıştır. Bu sebeple iktidarlar da mevcut durumlarını devam ettirebilmek ya da iyileştirmek için sinemadan yararlanmışlardır.

20. yüzyılın sanatı olan sinema; anlatım biçiminden giderek uzaklaşmış ve bu süre zarfında öykülü 100.000 den fazla film çekilmiştir. Ancak sayıca bu kadar film olması demek bu filmlerin farklı öykülere sahip oldukları anlamına gelmemektedir. Çoğunun konusu oldukça benzerdir; bu bağlamda Amerika ve diğer gelişmiş Batılı ülkeler günden güne kendilerini tekrar eden yapımlar ortaya koymaktadırlar. Bu gelişmiş ülkeler üstün filmler çekme konusunda giderek tükenmeye başlamışlardır. Bu tükenme de toplumun genel anlamda tükenmişliğinin yansımasından farklı bir şey değildir (Adanır, 2006: 26-27).

Doğu'da pek çok ülke anlatım kapasitesi bakımından oldukça güçlüdür; biçimsel ve içeriksel olarak etkili anlatım dilleri bulunmaktadır. Dolayısıyla üretimi yoğun ama tükenmiş ülkeler sinema seyircisinin azalmasına tanıklık etseler de sinema sektörünün geliri her geçen gün artmaktadır.

Sinema insana benzeyen görünümüyle çok farklı özellikler gösterebilen bir iletişim aracıdır. İnsanlar kendi içlerinde nasıl iyi-kötü, güzel-çirkin ya da sağlıklı-hasta şeklinde tanımlanıyorsa filmler de bu sıfatlar ile tanımlanabilmektedir. İnsana yaklaşan bir araç olarak sinema; bu yaklaşımını daha çok olumsuz yönde gerçekleştirmektedir. Bunun en önemli sebebi de toplumların olumsuz bir görünüm sergilemeleridir; çünkü tarih boyunca fazlaca ezilmiş ve hor görülmüşlerdir.

Türk Sineması'nda görülen ve Türk toplum yapısından kaynaklanan bu olumsuz durum aşiretten çekirdek aile yapısına dönüşüm süreciyle ilişkilendirilmektedir. Oldukça sancılı geçen bu sürecin izlerine günümüz sinemasında da rastlamak mümkündür. Hatta bu durum sinema ile sınırlı kalmamış, televizyon ve edebiyat gibi alanlarda da sıklıkla ele alınmıştır. Kapitalizm etkisinde aşiret yapıdan modern çekirdek yapıya dönüşmeye çalışan insanın alışkanlıklarını bırakması kolay değildir. Aşirette olan grup psikolojisini modern çekirdek yapıda görmek zordur. Bireyler kendi içlerinde daha özgür yaşamaktadır. Aşiret tipi aile yaşantısı içerisinde Türk insanının diğerleriyle kurduğu ilişki zinciri oldukça karmaşıktır. Bireyin tek başına fazla söz hakkı yoktur (Adanır, 2006: 12-19). Günümüzün modern çekirdek yapısında da bunun izlerine rastlamak mümkündür. Bireyin kurtulamadığı grup etkisi ve danışma ihtiyacı onun özgürlüğünün önüne geçmektedir. Dolayısıyla model olarak çekirdek yapıya kavuşan insan, zihin yapısı olarak halen diğerlerine bağımlı bir profil çizmektedir ve eylemlerinde de bunun sancılarını hissetmektedir. Bu toplumsal dönüşümün Türk Sinemasına yansımaları da doğal olarak arzu edildiği gibi olumlu olamamaktadır.

Bireysel ve toplumsal gelişmenin her türü için belli bir eğitim ve kültür seviyesine ulaşmak gerekmektedir. Bu gelişim için kitle iletişim araçlarına başvurulmakta ve dolayısıyla bu araçlar çok önemli bir konumda durmaktadırlar. Sinema da bu kitle iletişim araçları arasında olmakla beraber, Türkiye'nin düzensiz gelişimine paralel Türk Sineması da istenilen sağlıklı gelişime kavuşamamıştır. Bununla birlikte 2. Dünya Savaşı sonrası tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'de de sinema giderek artan bir öneme sahip olmuştur. Önemi artarken teknik ve düşünsel gelişimi ise zayıf kalmıştır. Konulardaki kısır döngü ve entelektüel birikim eksikliği sürekli hissedilmiş ve eleştirilmiştir. Türk sinemasının fiziksel ve zihinsel büyümesinin önündeki büyük engellerden belki de en önemlisi maddi yetersizliklerdir; çünkü iyi bir film çekebilmek ve gerekli teknolojilerden yararlanabilmek için belli bir birikime ihtiyaç duyulmaktadır. Bu birikim ve seyirci olmadan sinemadan istenilen verimin alınması oldukça güçtür. Bu durum sinemanın sosyo-ekonomik yapı üzerindeki etkisini kanıtlar niteliktedir. Birey; umutlarının gerçekleşebileceğini görmek ve iç dünyasındaki sorulara cevap olması için sinemaya ihtiyaç duyarken, sinema da

mevcudiyetini korumak ve kitle iletişim görevini yerine getirmek için paraya ve seyirciye muhtaçtır. Türk sinemasının belli aşamalarını katatonik insan figürü ile özdeşleştirmektedir. Bilindiği üzere “katatonik” olma hali sabitlik ve çevreden soyutlanma ile de açıklanan bir rahatsızlığa işaret etmektedir. Bu benzetmeyi yapmasındaki en önemli neden Türk sinemasının bir noktada takılı kalmış bir yapıya sahip olmasındandır. Ancak 1980’li yıllar Türk sinemasının aradığı ışık ufukta görülmüş ve bu yıllarda sinema ve eğitim birlikteliğinin de eyleme geçirilmesi söz konusu olmuştur (Adanır, 2006: 23-24).

Türk Sinemasının tarih araştırması ile ilgili ortaya konulan iki önemli yapıttan bir tanesi Nijat Özön’e ait olan “Türk Sinema Tarihi” diğeri de Giovanni Scognamillo’ya ait olan “Türk Sinema Tarihi”dir. “Ayestefanos’taki Rus Abidesinin Yıkılışı” adlı 1914 senesinde çekilen ve Fuat Uzkınay’a ait olan belgesel filmi bu iki çalışmada da ilk Türk filmi olarak gösterilmektedir (Kayalı, 2015: 15).

Sinemanın Osmanlı İmparatorluğuna gelmesi Lumière kardeşlerin Paris Grand Cafe’de düzenlenen izleyiciye açık sinema gösterisinden sonra gerçekleşmiştir. Osmanlı İmparatorluğunun bu sıralarda teknoloji ile ilgili yeniliklere çok ilgili yaklaşmadığı bilinmektedir. Aynı dönem sinematografin Türkiye’de kayda aldığı görüntüler “Boğaziçi” ve “Haliç Panaroması” nı içermektedir. İmparatorluğun yeniliklere çok açık olmamasına rağmen İstanbul ve İzmir gibi şehirlerde sinema halkın yoğun ilgisi ile karşılaşılmıştır. Rekin Teksoy “Rekin Teksoy’un Türk Sineması” adlı çalışmasında bu ilginin en önemli sebeplerinden biri olarak gölge oyunlarını göstermektedir (Aktaran Özçınar Eşli, 2012: 111).

Sinemanın Türkiye’ye gelmesi ile Osmanlı İmparatorluğu’nun çöküş tarihinin yakınlığı teknik anlamda pek çok olumsuzluğun yaşanmasına sebep olmuştur. 1896 yılında Osmanlı İmparatorluğu içerisinde kendine bir alan açmaya çalışan sinemanın ilk olarak Saray’da gösterildiği bilinmektedir. Fiilen başlaması ise 1897 senesinde Lumière kardeşlere bağlı çalışan Alexander Promio aracılığıyla olmuştur. Elektriğin 1910’lu yıllardan itibaren yavaş yavaş yaygınlık kazandığı düşünüldüğünde sinemadaki altyapı sorunları netlik kazanmaktadır (Liman, 2011: 41).

Esen; Türk Sineması'nı 6 farklı döneme ayırarak incelemiştir. 1914 senesinden 1922 senesine kadar olan dönemi "ilk yıllar", 1922'den 1939'a kadar olan dönemi "tiyatrocuların dönemi", 1939 senesinden 1950 senesine kadar olan dönemi "geçiş", 1950 ve 1970 yılları arasındaki dönemi sinemacılar ve 1970'leri içerisine alan dönemi "karşıtlıklar" olarak isimlendirmiştir. 1980'li yıllar ve sonrasını da "darbe dönemi" (Esen, 2016: 1-2) olarak adlandırmıştır.

22 Aralık 1895 senesinde sinematograf ile yapılan ilk herkese açık gösterim sonrası 1896 senesinde Türkiye bu cihaz ile tanışmıştır. Türkiye'deki ilk sinema gösterimi ile ilgili çeşitli eserlerde açıklamalar yapılmıştır. Çalışmalardan 1995 senesinden öncekiler incelendiğinde halka açık ilk gösterim tarihi olarak 1897 senesi yer olarak da İstanbul Galatasaray'da yer alan "Sponeck Birahanesi" gösterilmektedir. Gösterimi yapan kişinin de Sigmund Weinberg isimli Polonya asıllı musevi bir şahıs olduğu belirtilmektedir. Bu kişi Beyoğlu semtinde film malzemeleri satarken aynı zamanda "Pathe Firması"nın da temsilcisi konumundadır. Burçak Evren'in detaylı incelemeleri ve "Sabah" gazetesinin 9 Şubat 1897 yılı ilanını kanıt göstererek ilk gösterimin D. Hanri isimli birine ait olduğunu söylemesi mantıklı bulunmuştur (Evren'den aktaran Esen, 2016: 5).

Antrakt dergisi aracılığı ile akademisyen Rauf Beyru tarafından edinilen farklı bir ayrıntıya göre de ilk gösterim İstanbul'da değil; İzmir'de 1896 yılında gerçekleştirilmiştir. Beyru; açıklamasını "Ahenk" gazetesi ile kanıtlamaktadır (Antrakt'tan aktaran Esen, 2016: 6).

Sinemanın ilk yıllarında çekilen film sayısı iki elin parmak sayısını geçmemekle birlikte devletin de 1900'lü yılların başında sinemayla çok ilgili olmadığı bilinmektedir. Kemal Film ve İpekçi'lerin film şirketi Cumhuriyet Dönemi'nin ilk yıllarında film ithalatında bulunan özel şirketlerdir. Bu dönemin tanınmış yönetmenleri Cumhuriyet değerleri paralelinde filmler çekmiş ve insanların beğenileri ön planda tutularak da çekimler yapılmıştır. Muhsin Ertuğrul'un "Ankara Postası" isimli Kurtuluş Savaşı temalı film izleyicinin oldukça ilgisini çekmiştir. Sinemanın yönelimlerini belirlemek açısından seyircilerin ilgisi önemli görülmektedir (Kayalı, 2015: 16).

İlk Türk filminin Fuat Uzkınay'ın "Ayestefonos'taki Rus Abidesinin Yıkılışı" olduğuna dair çok kesin bir bilgi olmamakla beraber pek çok kaynakta bu şekilde kabul edilmekte ve ilk kurmaca Türk filmi de "Pençe" isimli Sedat Simavi'ye ait yapıım olarak bilinmektedir (Özçınar Eşli, 2012: 111). Türk Sinema Tarihi ile ilgili detaylı bilgilere Giovanni Scognamillo, Nijat Özön, Agah Özgüç, Alim Şerif Onaran'ın çalışmaları incelenerek ulaşılabilmektedir. İlk renkli Türk filmi Muhsin Ertuğrul tarafından yönetilen "Halıcı Kız" (1953) dır (Kayalı, 2015: 16).

Türk Sinemasında "Tiyatrocular Dönemi" adı verilen ve 1923 ile 1939 yılları arasına denk gelen zaman dilimine bakıldığında; Türkiye genelinde eğitim, hukuk, din vb. konularda radikal değişiklikler olduğu gözlemlenmektedir. Bu değişiklikler Türk Sinemasını çok etkilememiş ve dönemi yansıtmaktan uzak filmler piyasaya sürülmüştür. "İstanbul'da Bir Facia-i Aşk" (1923), "Ankara Postası" (1928), "Aysel Bataklı Damın Kızı" (1934), "Tosun Paşa" (1939) vb. Muhsin Ertuğrul'un yönettiği filmler çekilmiştir. I. Ve II. Dünya Savaşı ve Kurtuluş Savaşı gibi tüm dünyayı yakından ilgilendiren olaylar yaşanırken Türkiye'de çekilen filmlerin konuları ya roman uyarlamaları ya da güldürülerden ibaret olmuştur (Özçınar Eşli, 2012: 113). Muhsin Ertuğrul'un melodram olarak değerlendirilen filmlerinin yanında 1940'lı yıllarda Faruk Genç isimli yönetmenin filmlerinin parlaması Türk Sineması için önemli bir adım olmuştur; çünkü kökeni tiyatroya dayanmayan bir yönetmenin adı duyulmaya başlamıştır (Özçınar Eşli, 2012: 114-115).

1922 senesinde Kurtuluş Savaşının sonlanması ile başlayan Tiyatrocular Dönemi Türk Sineması sivillik özelliğine kavuşmuştur. Bu süre zarfında Mustafa Kemal Atatürk önderliğinde Türkiye Cumhuriyeti kurulmaktadır. 1939 yılına kadar Tiyatromsu filmler çekildiğinden ötürü Esen bu dönemi "Tiyatrocular Dönemi" olarak adlandırmaktadır. Dönemin en önemli kişisi Muhsin Ertuğrul olarak gösterildiğinden "Muhsin Ertuğrul Dönemi" (Esen, 2016: 19-22) olarak da ifade edilmektedir.

Yönetmen Ömer Lütfi Akad'ın 1952 senesine ait olan "Kanun Namına" filmi pek çok araştırmacı tarafından Sinemacılar Döneminin başlamasına sebep olmasından ötürü oldukça önemli kabul edilmektedir. Türk Sinema kuramcısı Alim Şerif Onaran da

Akad ile ilgili kaleme aldığı çalışmasında bu konuya ayrıca değinmiştir. “Kanun Namına” filminin teknik olarak Amerikan Sinemasına benzetilmesini onaylayan Akad, dönemin en ileri sinemasının da Amerikan Sineması olduğunu dile getirmektedir. 1950 ve 1960’lı yıllara bakıldığında dönem film konularının çoğunlukla tarih ve savaşa yöneldiği gözlemlenmektedir. Bu yıllarda aynı zamanda gelişen popüler kültürün de etkisinde kalınmıştır. Televizyon henüz ortaya çıkmadığı için genellikle radyo ile beslenen bir toplumdaki söz edilmektedir. Bu toplum aynı zamanda gazetelerde yayımlanan popüler romanlardan da beslenmektedir (Özçınar Eşli, 2012: 117-121).

Türk Sineması 1950’li yıllarda yeni yeni anlaşılmaya başlamışken 1960’lı yıllarda ise daha fazla ilgi görmeye başlamıştır. Bu yıllar yapımcıların özellikle sinemaya yatırım yaptığı yıllar olarak hafızalara kazınmıştır. Aynı yükselişin 1970’li yıllarda da devam ettiği bilinmektedir. 1970’li yılların ikinci yarısında sinemada belirgin bir durgunluk hissedilmektedir. Kitle iletişim araçlarından televizyonun gündelik yaşamda önemli bir yer edinmeye başlaması, ekonomik sorunlar ve terör olayları bunun başlıca sebepleri arasında gösterilmektedir. Bu sebeple cinsellik içeren filmler ile durum kısa süreliğine düzeltilmeye çalışılmış; ancak uzun vadede düşünüldüğünde bu durum sinemanın ilerleme kaydetmesine engel olmuştur (Velioğlu, 2017: 167-168).

27 Mayıs 1960 senesinde askeri darbenin akabinde anayasal düzenlemeler yapılmış ve 9 Temmuz 1961 tarihinde yeni anayasa ile bireylerin haklarını düzenleyen işlemler yürürlüğe konmuştur. Yeni anayasanın özgürlük vadeden yapısından gelen cesaret ile Türkiye İşçi partisi (TİP) aynı yıl kurulmuştur (Güçhan’dan aktaran Kirel, 2005: 11-12).

Gündelik yaşam 1960’lı yıllar içerisinde değerlendirildiğinde günümüzden oldukça farklı gözlemlerde bulunduğu dikkat çekmektedir. Günümüz popüler kültür ürünü internet ve sosyal medya iken 1960’lı yılların en önemli popüler kültür ürünü olarak radyo gösterilmektedir. Radyolar bireylerin gündelik yaşamlarında önemli bir yer tutmakta her evde bulunması gerekli görülmektedir. Sinema izleyicilerinin çok büyük kısmı geçmiş dönemlerin radyo dinleyicilerinden oluşmaktadır. Kitle iletişim araçlarından olan televizyondan o zamanlarda söz edilmediğinden hareketli görüntü

kavramı bireylerde henüz yerleşmemiştir. Radyonun o zamanlarda dergilere oranla daha popüler olmasının arkasında okuma-yazma bilmeyen kesimlerce de kullanılabilmesi gösterilmektedir (Kırel, 2005: 15).

Türkiye’de özellikle 1960’lardan itibaren başlayan ve 1975 senesine kadar süren kültürel dönüşümde sinemanın oldukça önemli bir yeri bulunmaktadır (Abisel’den Aktaran Yaylagül, 2016: 250). Film sayısına paralel filmlerin nitelikleri de gelişme göstermiştir. Sinemanın giderek yaygınlaşan bir faaliyet alanı haline gelmesinde sinema salonları ile beraber oyuncu ve izleyicilerin de katlanarak artması etkili olmuştur.

1914-1960 yılları arası Türk Sineması için çok ciddi adımlar atıldığını söylemek mümkün değildir. Toplumsal kaygı ve bunun sinema içerisinde kullanımı 1960 senesinden itibaren başlamıştır. Bu tarihten itibaren ülke genelinde elektriğin de yaygınlaşması ile sinema salonları küçük yerleşim yerlerinde de açılmaya başlamıştır (Sim, 2009: 173-174). Teleizyonun henüz ortaya çıkmaması da sinemanın popüler bir kitle iletişim aracı olarak ilerleme kaydetmesine neden olmuştur.

1980’li yıllarda Türk sineması başka bir boyuta geçmiştir. 12 Eylül 1980 İhtilali Türk toplumunun baskı altında olduğu yıllar olarak kayda geçmiştir. Bu yıllarda ülkede sorun yokmuş gibi komedi filmleri ve sanatsal filmler yaygınlaştırılarak sorunsuz bir atmosfer havası yaratılmaya çalışılmıştır. Sinemanın yoğun sansüre maruz kaldığı 12 Eylül askeri darbesi ve sonrasında sinemacıların mecburen psikolojik, sanatsal ya da kadınsal sorunları irdeleyen filmlere yöneldikleri bilinmektedir. Bu dönem çekilen sanatsal filmler mevcut şartlardan bir hayli etkilendiğinden fazlasıyla karamsar bir tablo çizmişlerdir. Döneme dair olumlu gelişmeler de yaşanmış, yönetmenler filmlerinde kendi tarzlarını rahatlıkla yansıtmaya fırsatı bulmuşlardır. Şartların kötülüğü filmin beğenilip beğenilmeyeceğine dair endişeyi ortadan kaldırmıştır (Velioğlu, 2017: 169-170).

Türk sinemasını dönemlere ayırıp inceleyen pek çok farklı çalışma bulunmaktadır. Nijat Özön’ün çalışması bunlar arasında önemli bir yer tutmaktadır. Özön’ün çalışması ilk bilimsel sinema araştırması olarak kabul edilmektedir. Giovanni Scognamillo da Türk Sinema Tarihi ile ilgili çok kapsamlı araştırma yaptığından

çalışmalarının önemli başvuru kaynakları arasında gösterildiği bilinmektedir. Yönetmen Metin Erksan da özgün açıklamaları ile Türkiye Sineması tarihi değerlendirmeleri içerisinde kendisine bir yer elde etmeyi başarmıştır.

Metin Erksan dönem değerlendirmesi yaparken politik olayları ve sansür yasalarını göz önünde bulundurmaktadır. Sinemaya has özelliklere yer vermediği için değerlendirmesinin karakteristiği daha çok Türkiye Siyaseti'ni yansıtmakta ve Türkiye Sinema Tarihi çalışmaları arasında fazla rağbet görmemektedir. Ancak Türkiye Cumhuriyeti'nin sinemaya verdiği değeri çok başarılı bir biçimde yansıtmaktadır. Bu tarz çalışmaların sonunda ortaya çıkan önemli sonuçlardan biri de Türkiye Sineması'nın ticaret için bir araç olarak görüldüğüdür (Atam, 2011: 4).

Nijat Özön Türk Sineması'nı dönemlere ayırırken ilk dönemi 1914 senesinde başlatmış ve son dönemi de 1987 senesinde sonlandırmıştır. İncelemesini beş farklı dönem ile sınırlı tutan Özön bunları; "İlk Dönem", "Tiyatrocular Dönemi", "Geçiş Dönemi", "Sinemacılar Dönemi", "Yeni Sinema Dönemi" olarak isimlendirmektedir (Atam, 2011: 3-4). Dönemlerin başlangıç tarihleri kesin olmamakla beraber, kimi dönemler birbirleri ile iç içe bulunmaktadır. Son dönem olan "Yeni Sinema Dönemi" nin 1970'li yıllardan günümüze kadar uzandığı kabul edilmektedir.

Kuramsal bir tartışma olmaktan uzak görülen Giovanni Scognamillo'nun çalışmalarının ilk dönemi sinemanın hazırlık dönemidir. Bu dönem 1896 senesi ile 1959 yılları arasındaki zaman dilimine karşılık gelmektedir. Scognamillo'ya göre Türk Sineması bu dönem yeni yeni kendi dilini konuşmaya başlamıştır. İkinci dönemi 1960 senesinde başlatan Scognamillo (Atam, 2011: 4-5) bu dönem için "çalkantılı" değerlendirmesini yapmakta ve önemli aşamalar kaydedildiğine dikkat çekmektedir. Değerlendirmeleri sinema tarihi çalışmalarının en detaylılarından biri olarak kabul edilmektedir. Çalışmasının en önemli özelliklerinden ikisi dönemlere ayrılmamış olması ile beraber diğer yapılan çalışmalara eleştiri getirmemesidir.

Türkiye Sineması ile ilgili olarak yapılan pek çok araştırma olmakla beraber özellikle 1970'li yıllardan itibaren çalışmaların yapısal olarak dönüşüme uğradığı görülmektedir. Gerçekçilik dönüşümünü 1990 senesinden itibaren geçiren Türkiye Sineması tespitleri için Nuri Bilge Ceylan'ın söylemleri de önemli bulunmaktadır.

Ceylan; Türkiye Sineması'ndaki en büyük eksikliğin gerçekçilik olduğunu vurgulamakta ve senaryonun gerçekçilik yanında sorun teşkil etmediğini savunmaktadır. Filmin iyiliği ile detayların iyiliği doğru orantılı ilerlemektedir. Ceylan'a göre iyi bir filmin duygusal bir yapı ile de ilişkisi bulunmamaktadır. Yapımda sadece gerçekçi insanların yer alması bir filmi iyiye götürmek için yeterli görülmektedir (Aktaran Atam, 2011: 27).

Türkiye'deki sinema seyircileri çok farklı türden olabilmektedir; ancak basit bir şekilde bu türler popüler film seyircisi ve sanat filmi seyircisi olmak üzere ikiye ayrılabilir (Tatlı, 2015: 30). Türkiye'de popüler film seyircisinin sayısı oldukça fazladır. Sinema sektörü de popüler filmlere yönelen ve edilgen olarak isimlendirilen seyircinin varlığından hoşnut görünmektedir. Bu durum sanat sineması ve bağımsız sinema gibi türlerin gelişmesinin önünde büyük bir engeldir. Özellikle Türkiye Sinema seyircisinin sosyal mesaj içeren filmleri pek tercih etmediği bilinmektedir. Bir filmin yavaş ilerliyor oluşu ve yeterli oranda aksiyon içermemesi seyircinin kolaylıkla canının sıkılmasına neden olmaktadır. Seyirci hareketli ancak fazla düşündürmeyen filmlere can simidi gibi sarılmaktadır. Gerçek hayattan bir anlığına bile olsa koptuğu ihtiyaç duyan seyirci için yaşadığı hayatın hatırlatılması ceza gibi algılanabilmektedir. Entelektüel seviyesi de çok yüksek olmayan Türkiye Sinema seyircisi doğu batı arasında sıkışmış bir profil çizerken sinema aracılığıyla anlık bile olsa farklı bir yaşantının içine dahil olmaktadır.

3.2. Dijital Evrimin Türk Sinemasına Etkisi

Dijital sinemanın işleyişi yapım, dağıtım ve gösterimden oluşmaktadır. Yapım aşaması; dijital kamera ve bilgisayar aracılığıyla oluşturulan görüntüleri içermektedir. Dağıtım sürecinde dosyaların kopyalanması sıkıştırma ve şifreleme ile önlenmektedir. Gösterim sırasında da sunucu seri numarası ve üretici şirketin sertifika numarası birleştirilerek sıkıştırılan dosya açılmakta ve dijital projeksiyon ile gösterimi sağlanmaktadır. Buradan yola çıkarak yeni medyanın mucidi olarak gösterilen Lev Manovich dijital sinemaya dair öne çıkan bazı özelliklere değinmektedir. Buna göre; doğrudan bilgisayarda film yapmak mümkündür. Filme dair dizinsel birliktelik dijital sinemada yer almamaktadır. Bilgisayarların aynı materyalden oluşan görüntüleri ayırt

etme yetenekleri olmadığından piksellerin birbirleri yerine geçmesi mümkün görünmektedir. Dijital sinema yaşanmamış olayları gerçek gibi göstermeye oldukça elverişli bir ortam sunmaktadır ve kurgu ile özel efektler birlikte algılanmaya başlanmıştır (Parsa ve Akçora, 2016).

“CGI” adı verilen bilgisayar aracılığıyla yaratılan görüntüler bilgisayarın yer aldığı herhangi bir yerde oluşturulabilmekle beraber bilgisayarların fiziksel olarak bir arada bulunmalarına da gerek duyulmamaktadır. Dijital efektlerin oluşturulması stüdyo sistemine ait mekanik bir oluşumdan ziyade bireysel grup projelerini kapsamaktadır. Bu da farklı ulusların farklı yerlerinde üretilebilmelerine olanak tanımaktadır. Dijital efekt üretim sistemi merkezleşmiş analog efekt üreten stüdyo sistemine kıyasla daha az hiyerarşik ve daha fazla parçalanmış durumdadır. Dijital efekt aracılığı ile yaratılan gerçek ya da hipergerçek olabilmektedir. Medya olarak karakteristik özellikleri bakımından dijital efektler postmodern objelerdir ve bilgisayar ile kameranın birlikteliğinden ötürü de melezdirler. Lev Manovic’in bahsettiği yeni medya bilgisayar ve medya teknolojileri olmak üzere iki ayrı yörünge üzerinde hareket etmektedir. Dolayısıyla yeni medyayı oluşturanlar arasında hem dijital bilgisayarlar hem de modern medya teknolojileri yer almaktadır. Üretim sistemlerinde meydana gelen yapısal dönüşüm ve teknolojik ilerlemelere uyum sağlayan üretim sistemleri görsel efektlerin gelişmesine uygun zemini hazırlamıştır. İlk filmlerde bireysel yetenek ve çalışma ortamının koşulları etkili olmuştur. Bu sebeple stüdyo sisteminin klasik Hollywood Sineması üzerindeki etkisini es geçmemek gerekmektedir. Üretim sistemi olarak Hollywood klasisizminin sona ermesi dijital efektlerin yaygınlaşması için uygun ortamı hazırlamıştır. Gerçekliğin çekimi tek başına özellikle 1900’lü senelerin başında görsel efekt olarak değerlendirilebilmektedir. O zamanın seyircisi için hareketli görüntünün yarattığı üç boyutluluk hissi başlı başına görsel etki olarak algılanmıştır. Bu bağlamda Lumière kardeşler tarafından çekilen ve ilk film olarak gösterilen “Trenin Gara Girişi” aynı zamanda ilk görsel efekt olarak gösterilebilmektedir. Lumière’in Sinematograf icadı objektif aracılığı ile gerçeklik vadeden yeni bir araçtır. Bundan önce kullanılan tuval ve fırçalar kullanılarak oluşturulmaya çalışılan gerçeklikten oldukça farklı bir gerçekliğin kapısı aralanmıştır. İnsan gözünün gördüğü şeyleri kaydeden sinematografin bu anlamda en gerçekçi

çizimlerin bile önüne geçmesi kaçınılmazdır. Bu buluş büyük bir gösteri gücü ortaya çıkartmıştır. Empire State Express'te yer alan bir makalede “Trenin Gara Girişi” filmini izleyenlerden iki kadının trenin ekrandan üstlerine doğru geldiğini sandıklarından bahsedilmiştir. Araştırmacılar bu psikolojik tepkiyi teknolojiye adaptasyondaki zorluğa bağlamışlardır. Bu zorluk aynı zamanda erken dönem filmlerindeki muhteşem gerçekliğin de yol açtığı bir durumdur (Ryu, 2007).

Georges Méliès özel efekt alanında pek çok yeniliğe öncü olmuş, “stop trick” adı verilen sinema hilesini de başlatmıştır. Böylelikle 19. yüzyılın efektleri farklı ortamlarda gelişme imkânı bulmuşlardır.

Özel efektlerin gelişmesinin sanatsal arzu ile doğru orantılı ilerlediği görülmektedir. Bununla beraber üretim maliyetlerinin azaltılması ve stüdyoların küçültülmesi de diğer başlıca itti güçlerden gösterilebilmektedir. 1920’li yılların Alman filmlerinin bu konuda oldukça teşvik edici bir tutumu olduğu bilinmektedir. Özellikle Hollywood sinemasının bu sektöre yatırım yapması için o dönemin Alman sineması katalizör görevi görmüştür. Böylelikle stüdyolar maddi anlamda tasarrufa imkan tanıyan modellerin keşfi yoluna gitmişlerdir (Ricket’ten aktaran Ryu, 2007: 51).

1980’li yıllarla beraber Türkiye’nin yabancı sermayeye açılması sonucu Hollywood filmlerinin Türk Sinemasına hakim olmaya başlaması yerli filmlerin salon bulmalarında sıkıntı yaratmış, bunun sonucunda da özellikle 1980’lerin ikinci yarısında yerli film sayısı epey düşmüştür. 12 Eylül ihtilali sonrasında oluşan tehlikeli atmosfer de insanların sokağa çıkıp sinemaya gitmelerine engel olmuştur. Bu tarihlerde “Video İşletmeciliği” başlamış ve neredeyse her sokakta bir video kasetçi görünür olmuştur. Televizyon ve videokaset izlenen dönem insanların maddi olarak da sıkıntı yaşadığı bir dönemdir. Sinema bu durumda lüks ihtiyaçlar sınıfında yer almaktadır. Türkiye’de 80 li ve 90’lı yıllarda sinema sektörü için zouklar olsa bile 2000’li yıllara gelindiğinde yakın geçmişe kıyasla hem yerli hem de yabancı film sayılarında artış görülmüştür (Sevinç, 2014: 100-101).

Dijital evrimin yanında Türk Sineması fikir olarak da geri kalmakla itham edilmiş; ancak ulusal eser yaratımı konusunda fazlasıyla güçlü teknisyenler yanında sanatçılar da yetiştirmiştir. Türk insanını olduğu halini başarıyla yansıtan Metin Erksan’dan,

teknik yetersizlikleri zekâsı ile avantaja çevirmeyi bilen Turgut Ören'e uzanan pek çok isim Türkiye'nin içeride ve dışarıda gelişme göstermesi için çabalamışlardır (Refiğ, 2013).

3.2.1.Türk Sinemasında Efekt Kullanımı

Dünya Sineması için Méliès'in "A Trip to the Moon" filmi önemli görülmektedir; bunun nedeni de çekildiği dönem itibariyle özel efektler konusunda geldiği noktadır. Teknoloji ile beslenen modern sinema eleştirmenlerinin ortak fikri özel efektlerin sinemaya vazgeçilmesi mümkün olmayan bir soluk getirdiğidir.

Başlangıçta değişik türde tekniklerden yararlanılarak yanılmasa prensibi üzerine kurulu olan sinemada efekt kullanımı, hayallerle sınırlı olan çoğu sahnenin gerçekleşmesini sağlamıştır. Özel efekt kullanımının giderek yaygınlaşmasında maddi anlamda getirdiği avantajların da çok büyük etkisi olmuştur. Özel efektler (special effects) günümüz sinemasında hem olağandışı savaş, uzay vb. sahnelerin yaratılmasında hem de günlük olayları gerçekçi bir şekilde izleyiciye yansıtmak için kullanılabilir. Dilimize yanılmasa olarak geçen "illüzyon" kavramı yanlış algılama yaratmakta bu da sinemada etkileyiciliği arttırmaktadır. Stabil film karelerinin beyne giden sinyaller aracılığıyla hareketli algılanması da aslında bir illüzyon olayından başka bir şey değildir. Sinemanın 1900'lü yıllardan itibaren yenilik olarak algılanmaya başlaması paralelinde seyirci sayısı da giderek artmıştır. Kurgu ve sinema birlikteliği ile yaşanmışlıklar hem yeniden hayat bulmuş hem de şekil değiştirme imkânına sahip olmuşlardır. Filmlerin tekrar tekrar farklı şekillerde izlenebilmesi de seyircide sürekli farklı tatlar kalmasına sebep olmuştur. İlk özel efekt kullanılan film ile ilgili halen soru işaretleri olmakla beraber, Fransa 19. yüzyıl sonu itibariyle bu teknikten yararlanan ilk ülke olarak gösterilmektedir (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 7-13).

Özel efektlerin ülkemizde ilk kullanılmaya başlanması reklam ve klip çekimleri eşliğinde olmuştur. Daha sonradan film sektöründe de sıklıkla başvuru bir yöntem haline gelmiştir; ancak bazı efekt türleri halen yaygınlık kazanmamış, buna neden olarak da lüks uygulamalar olmaları gösterilmiştir.

Sinema ilk yıllarından günümüze ulaşınca kadar bilimkurgu, fantastik türlerine geniş yer ayırmıştır. Günümüz sineması da teknolojik ilerlemenin de etkisiyle fantazyaya haline gelmiş bir sanat olarak karşımıza çıkmaktadır. Fantastik türe olan ihtiyacın giderek artmasında insanların gerçek dünyadan kaçış ihtiyaçları önemli bir yer kaplamaktadır. Fantastik Sinema'nın kendini yarattığı ülkeler arasında film endüstrileri oldukça gelişmiş olan ABD, Japonya, Hindistan vb. ülkeler yer almakta ve bu ülkeler bilimsel gelişmeleri düzenli olarak takip edip uygulamaya çalışmaktadırlar.

Türk Sineması'nda fantastik filmler Yeşilçam'da da hatırı sayılır bir yer edinmiş ve bu filmler oldukça sınırlı bir bütçe ve kısıtlı zamanda çekilmiştir. 1950'li yıllar sona erdiğinde, 70'li yılları da kapsayan süre içerisinde Türk Sineması "lumpen" filmler icra ettiği zamanlarda bile izleyici kitlesini zaman zaman istediği seviyeye çekebilmiştir. Bu dönemde Amerikan çizgi Romanlarından yararlanılarak filmler çekildiği görülmektedir (Scognamillo & Demirhan, 2005).

Büyük dekorları, görsel ve dijital efektleri ile öne çıkan bilimkurgu türü Yeşilçam Sineması'ndaki sınırlı olanaklardan ötürü hayal olarak kalmıştır. Bilimkurgu Türk Sinema endüstrisinde yer alan film türlerinden biri olamamıştır. Aralarında bu türe girebilecek bazı filmler bulunmakla beraber, çoğu örnek geçersiz sayılmaktadır. Bu türün Türk Sineması'na girişi 1955 senesine rastlamaktadır. Hedefleri birbirinden farklı olan bu filmlerden biri; "Görünmeyen Adam İstanbul'da", diğeri de "Uçan Daireler İstanbul'da" dır. Lütfi Ö. Akad, yönetmen James Whale'in 1933 senesine ait olan "The Invisible Man" ve devam filmlerinden yola çıkarak görsel efektlere önem vermeye başlamıştır. Yönetmen Lütfi Ö. Akad'ın "Görünmeyen Adam İstanbul'da" filmi için çabası bilinmekle beraber, bu filmde beklenen ticari başarı elde edilememiştir. "Uçan Daireler İstanbul'da" filminin daha fazla konuşulmasında ise görsel efektlerinden çok dönemin dansçısı olan Özcan Tekgül gösterilmektedir. 20. yüzyılın ikinci yarısının başlarında Türk Sineması'nda pek tutulmayan bilimkurgu türü için denemeler 1960'lı yıllarda da devam etmiştir ve bu dönem çekilen "Aydede'ye Gidiyoruz" çocuk filmi dikkat çekmektedir. Fantastik Türk Sineması'nda genelde korku motiflerinin yer aldığı görülmektedir. Ancak tümüyle korku türünü barındıran yapımların eksikliği de özellikle Yeşilçam Sineması'nda dikkat

çekmektedir. Bunu dönem izleyicisinin korku türüne olan ilgisinin azlığına bağlayanlar olmakla beraber, Yeşilçam'ın mevcut şablonunun etkisinde devam etme isteğine bağlayanlar da olmuştur. Bilindiği üzere korku filmi her yerde belli bir izleyici kitlesi bulmuştur. Amerikan "Universal" film şirketinin piyasaya sunduğu "Frankenstein, Mumya, Kurt Adam, Çılgılık" vb. klasiklerden günümüze ulaşıncaya kadar korku türü ilgi görmeye devam etmiştir (Scognamillo & Demirhan, 2005).

Türk Sineması'nda özel efekt kullanımı denilince ilk akla gelen türlerden biri de korkudur; ancak Türk Sineması özellikle korku türünde çok başarılı olamamıştır. Bunun altında yatan pek çok neden vardır. Korku ve Türk Sinema ilişkisi arasında yıllardır mevcudiyetini koruyan bir mesafe bulunmaktadır. Akademisyen Birgül Koçak bu durumu toplumbilimsel ve teknik yetersizlikler ile birlikte açıklamaktadır. Türk sinemasındaki korku türüne yönelik çalışmaların çoğunun Hollywood Sineması'ndan esinlenerek oluşturulduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Ülkemizde çekilen ilk korku filmi 1949 senesine ait "Çılgılık" olmakla beraber, kopyası bulunmadığından 1953 senesinde Mehmet Muhtar tarafından çekilen "Dracula İstanbul'da" filmi ilk korku türü örneği olarak gösterilmektedir. İlk Türk filmi olarak kabul edilen "Dracula İstanbul'da" ve onu takip eden Türk yapımı orijinal adı "The Exorcist" olarak bilinen "Şeytan" filminde daha çok korkuyu ön plana çıkaracak makyaj uygulamalarına başvurulmuştur (Yurdigül ve Zinderen, 2014: 378-389).

Türk Sineması'nda kullanılan özel efektler arasında optik efekt uygulamaları, hareket yavaşlatma, sahne geçişleri daha fazla bulunmaktadır. Geniş açı kullanımı gibi optik efekt uygulamalarından yararlandığı görülmektedir. Bununla beraber, "dunning-pomero" ve "rear projection" efektlerinden de yararlanma yoluna gidilmemiştir (Yurdigül ve Zinderen, 2014: 385). "Rear projection" adı verilen ve özel efekt türlerinden biri olan uygulamada ön plan daha önceden bilgisayarda oluşturulmuş bir arka plan ile birleştirilmektedir. Film endüstrisinde oldukça yaygın bir uygulama olmakla beraber, daha çok sürüş sahnelerinde rastlanmaktadır. Bu efekt ile yaratılan illüzyonda oyuncular gerçekte olmadıkları bir mekânda var gibi gösterilmektedirler (cinewiki.wikispaces.com/Rear+Projection).

90'lı yıllarda farklı olumsuz etkilerle karşılaşan Türk Sineması'nda 2000 ile yıllarda da bu etkiler hissedilmiştir. Özellikle 2005 yılına kadar Amerikan filmleri yoğun olarak piyasada yer almış ve bu dönem az film çekilmesinin yanında çekimi tamamlanan filmlerin de vizyona girmesi konusunda sıkıntılarla karşılaşmıştır. 2000 ve 2005 yılları arasında üretilen 148 filmin 102 adetinin vizyona girdiği bilinmektedir. Yabancı filmler incelendiğinde ise; toplamda 1008 kadar filmin vizyona girdiği bilgisine ulaşılmaktadır. Bu sonuç o yıllarda sinema salonlarındaki filmlerin tamamına yakınının yabancı filmlere ait olduğu söylemini doğrulamaktadır. Durum; "Hollywood Etkisi" nin sürmesi ile açıklanabilmektedir. Türk Sineması "Hollywood Etkisi" altında kalmanın yanında devlet desteğinden de mahrum kalmıştır. 2001 senesinde çıkarılan 4629 sayılı kanun kapsamında ve 3257 sayılı kanuna dayanarak tasviye edilen fon aşağı yukarı 5 yıl süre ile uzun metraj filmlere destek verilmesine engel olmuştur (Yavuzkanat'tan Aktaran Zengin, 2017: 103). Türk Sineması'nda 2005 ve 2010 yılları arasında ise nispeten daha olumlu bir süreçten geçilmiştir. 2004 senesinde meclisten geçen 5224 sayılı "Sinema Filmlerinin Değerlendirilmesi ve Sınıflandırılması ile Desteklenmesi" ne yönelik kanun ile film sektöründe gözle görülür bir canlanma yaşanmış, sinema sektöründe çalışanlar farklı açılardan desteklenmeye başlamışlardır (Zengin, 2017: 103-104).

2000'li yılların başından itibaren Türk Sineması'nın dijitalleşme ile karşılaştığı bilinmektedir. Dijitalleşme sürecindeki önemli gelişmelerin biri de teknolojinin üretildiği gibi Türkiye' de kullanılmaya başlanmasıdır. Bu durum Türk Sinemasının dijital olanakları aynı dönem yakından takip ettiğinin önemli bir kanıtıdır. Pek çok Türk film yapımcısı için dijitalleşme sevindirici bir gelişme olarak görülmüş ve teknik olanaksızlıkların bu şekilde önüne geçilmiştir. İlk zamanlardaki donanımsal bir takım yetersizliklerin "RedOne", "Alexa" vb. kameraların endüstri içerisinde yer almasıyla önüne geçilmiştir.

Genel olarak dijitalleşme teknolojisinden yararlanılmaya başlanan 2005 yılından 2015 yılına varıncaya kadar Türkiye' de yerli ve yabancı filmlerde artış göze çarpmaktadır. Türkiye'deki yabancı filmlerin üç haneli sayılara rahatlıkla ulaşmasının yanında yerli yapımlarda böyle bir gelişme yaşanması için 2013 yılına kadar beklenmesi gerekmektedir. 2011 yılından itibaren toplamda 5 senelik süre içerisinde

471 film vizyona girmiştir. Bu “Boxofficeturkiye” verisi olmakla beraber Sinema Genel Müdürlüğü de aynı zaman için 463 film belirlemiştir. 2011 yılından 2015 yılına kadar olan süre içerisinde yerli film seyirci sayısına bakıldığında 2012 yılı dışında hep yabancı sinemaya göre yerli sinemada üstünlük gözlenmektedir. Seyircinin daha fazla yerli yapımları tercih ettiği 2015 yılındaki 34 milyon seyirci ile durum somut bir gerçeklik kazanmıştır. 2011 ve 2015 yılları arasında Türk Sineması’nı araştıran Zengin 2011 yılındaki 21 milyon yerli sinema seyircisi ile 2015 yılındaki 34 milyon arasında yüzde 61,4 lük artış olduğunu tespit etmiştir (2017: 112-117).

Türk Sineması hem yurtdışında aldığı ödüller hem de yetiştirdiği kişiler ile giderek daha fazla ön plana çıkmaktadır. Görsel efekt sanatçılarından Selçuk Ergen de ülkemizde sıklıkla adını duymasak da bunu kanıtlar nitelikte işler ortaya koymaktadır. Türkiye’de lisans eğitimini tamamladıktan sonra lisansüstüne İngiltere’de devam eden Ergen Büyük çıkışını “G.O.R.A” filmi ile gerçekleştirmiştir. Bu filmden sonra Hollywood sineması için çalışmaya devam etmiştir. “Wanted”, “Avustralya”, “Into the Storm”, “Titanların Savaşı”, “Titanların Öfkesi”, “Iron Man 3”, “47 Ronin”, “Galaksinin Koruyucuları 2” vb. pek çok filmde görsel efekt teknik direktörü olarak görev almıştır. Çeşitli gazetelere de röportaj veren Ergen işinin ham görüntüleri işleyip daha estetik bir hale getirmek olduğunu söylemektedir. Ayrıca en baştan karakter yaratımı, efekt ve simülasyon yaratımının da temel görevlerinden olduğunu dile getirmektedir. "Iron Man 3" filminden örnek veren sanatçı, firmaları Framestore’da lav görünümlü efekt yaratmak için yeterli bütçeleri olduğundan ancak sürelerinin sınırlı olmasının sorun olabildiğinden bahsetmektedir (Kavuşan, K. 3 Ağustos 2013).

3.2.2. Dijital Teknolojiden Yararlanan Türk Filmleri

Ülke genelinde ekonomik kriz 21. yy. başı itibariyle kendisini hissettirmeye devam etmiş, seyirci de bu sebeple sinemaya gitmek dışında farklı işlere öncelik vermiştir. Ayrıca bu yıllarda seyircinin Türk filmlerinden daha fazla Hollywood yapımlarını sinema salonlarında izlemeyi tercih ettikleri verileri elde edilmektedir (Pösteki, 2012: 61).

Dijital dönüşümün 2010 senesi itibariyle sinemada da kendisini yoğun bir biçimde hissettirmesi ve Tolga Akıncı ve Deniz Yavuz gibi Türk Sineması'nın istatistik verilerini ortaya koyan araştırmacılar tarafından da ispatlanmıştır. Filmlerin artık 35 mm kullanımı yerine dijital teknolojiden yararlanarak vizyonda yer alması Türk Sinema sektörünün geçmiş yıllara oranla yükselmesini sağlamıştır. 1980'li yıllardan itibaren düşüşe geçen Türk Sineması için bu durum önemli bir gelişme olarak gösterilmektedir. Sinema salonlarındaki dönüşümün Dijital Sinema olgusunu ortaya çıkarttığı varsayılarak hareket edildiğinde önemli bir nokta kaçırılmaktadır. Aslında Türk Sineması'ndaki dijital dönüşüm filmlerin üretimlerinin dijitalleşmesi ile sağlanmıştır. Dijital çekilen ilk film Ahmet Uluçay'ın DV (Dijital Video) kamera kullanarak çekimini gerçekleştirdiği "Karpuz Kabuğundan Gemiler Yapmak" isimli yapımdır. Ancak bu film 35 mm filme basıldığı, maddi zorluklar sebebiyle 2004 yılında gösterime girdiğinden ilk olma özelliğini kaybetmekte ve yerini çekimine daha geç başlanan ancak vizyona daha çabuk giren ve tamamen dijital kamera kullanılarak çekilen Ümit Ünal'ın "9" filmine bırakmaktadır. Bundan sonra Nuri Bilge Ceylan gibi pek çok önemli film yönetmeninin dijital kameralardan yararlandıkları bilinmektedir. Dijitalleşme Türk Sineması'nda hem içeriği dönüştürmüş, hem de üretim ve gösterim gibi süreçlere de etki etmiştir. Türk Sineması'nda öne çıkan türlere bakıldığında zaman öncelikle dram, komedi ve korku türleri ile karşılaşmaktadır. Bu türler arasında da özellikle komedi ve korku türünün yıllar içerisinde arttığı gözlemlenmektedir. Yapımlarının diğer türlere oranla daha kolay olması özellikle tercih edilmelerine neden olmaktadır. Komedi türüne Türkiye'deki izleyici kitlesi büyük ilgi göstermektedir. Bu film türünde başrol için belli oyuncular seçilmektedir. Sanatsal kaygı nerdeyse hiç duyulmamakta ve seyirciyi güldürerek öne çıkılmaktadır. Fazla bütçe ayırmasına gerek olmaması da yapımcıların özellikle bu türe daha fazla eğilmelerine sebep olmaktadır. 2015 senesinde toplamda 137 yerli film çekilmekle beraber 45 tanesi de sadece komedi türünde çekilen filmlerdir. Diğer türler ile olan birlikteliğine bakıldığında bu sayının daha da arttığı görülmektedir (Zengin, 2017).

Türk Sineması'nda bilgisayar ortamında yaratılan efektler konusunda Cem Yılmaz'ın hem senaryo yazarı hem de oyuncu olarak yer aldığı "G.O.R.A" (2004) ve "A.R.O.G" (2008) filmleri önemli adımlar olarak kabul edilmektedir.

Can Yılmaz ve Cem Yılmaz'ın yazdığı ve Ömer Faruk Sorak'ın yönettiği "G.O.R.A" filminin başrol oyuncusu Cem Yılmaz'ın canlandığı Arif karakteri üç kağıtçı kişiliği ile bilinen bir esnaftır. Yaşadığı kasabada halı satışı yaparak geçimini sağlayan Arif'in dükkânına gelen bir grup yabancı hayatında köklü bir değişime neden olacaktır. Arif'i ziyarete gelen yabancı müşteriler gerçekte uzaylılardır ve Arif'i kaçırmak için farklı bir gezegene taşırlar. Yaşadığı gezegenden oldukça farklı olan bu gezegenden kaçmanın yollarını arayan Arif bu sırada büyük bir aşka tutulur.

Filmin efektlerinin 10 kişilik bir çekirdek kadronun çalışmaları sonunda tamamlandığı ve 3 Boyutlu modellemelerin ve renk düzenleme işlemlerinin Maya ve Photoshop programlarından sıklıkla yararlanılarak oluşturulduğu belirtilmektedir (Kurdoğlu, <https://www.tr3d.com/dersler/ders/1/>). Çeşitli Hollywood bilimkurgu filmlerini hedefleyip onlara gönderme yapmak amacıyla yola çıkan Cem Yılmaz, bu sentezle ve teknik ekibin yardımıyla kendi bilimkurgu tarzını inşa etmektedir (Akça, 2018: 16-17). Film; 4 milyar civarında seyirci tarafından izlenmiş ve görsel efektlerinin tamamı Türk sanatçılar tarafından oluşturulmuştur (Yurdigül, 2011: 211-212).

Cem Yılmaz'ın Ali Taner Baltacı ile yönetmenliğini paylaştığı 5 Aralık 2008 tarihinde vizyona giren A.R.O.G filmi de Star Wars ve benzerlerinin Türk tipi uyarlaması olarak dikkat çekmektedir. G.O.R.A'da yer alan Arif tiplmesi bu filmde yeni maceralarla seyircinin karşısına çıkmakta ve G.O.R.A gezegeninde tutsakken Komutan Logar tarafından zaman makinesi aracılığıyla bir milyon yıl öncesine yollanmaktadır. Arif'in bol komedi öğesi içeren serüveni bu sefer Taş Devri'nde devam etmektedir.

5 Ocak 2018 tarihinde vizyona giren Cem Yılmaz'ın yazdığı ve Kıvanç Baruönü'nün yönettiği "Arif v 216" filmi üç gün gibi kısa bir süre içerisinde 1 milyon 331 bin 691 kişi (Bostanoğlu, 2018) tarafından izlenerek önemli bir başarıya imza atmıştır.

Böylelikle 2018 senesi Ocak ayının en iyi açılış yapan filmi olmuştur. Filmin başrol oyuncularını Arif karakteri ile Cem Yılmaz ve 216 karakteri ile Ozan Güven'dir.

Filmin konusunu Arif'in GORA gezegeninden robot arkadaşı 216'nın Arif'i ziyaret etmek amacıyla dünyaya gelişi oluşturmaktadır. Arif ve 216 1960'lı yıllara seyahat ederler. Robot 216'nın en büyük hayali insan olmaktır ve Arif'e de bu sebeple dünyaya geldiğini söylemektedir. Arif ile beraber sıradan bir insan gibi yaşamaya çalışan 216'nın farklı görünümü insanların gözünden kaçmamaktadır. Dünyadaki yeni yaşamına adapte olmaya çalışan 216 bu sırada aşık da olmuş ve olaylar giderek daha karmaşık bir hal almaya başlamıştır. 216'nın robot olduğunun farkına varan bir iş adamının aklına kurnazca bir fikir gelir ve 216'yı çoğaltarak zengin olmayı planlar. Bunu öğrenen Arif de 216 ile beraber tüm dünya için tehdit oluşturacak kopyalama planının önüne geçmek için kollarını sıvamıştır.

Filmde 250 kişiden oluşan bir prodüksiyon ekibi yer almış ve post prodüksiyon aşamasında da 80 kişi görev almıştır. Tasarım ve modellemeler film çekimlerinden önce yapılmaya başlanmıştır.

Türkiye'de bilgisayar efektleri konusunda uzman 40 kişi olmakla beraber hepsi de bu filmde görev almıştır. Toplam 5 bin figürasyona yer verilen filmde 40 farklı mekân kullanılarak çekim gerçekleştirilmiştir. Aksiyon sahneleri için oyuncuların 3D modellemesi bilgisayarlar aracılığıyla yapılmış ve Türkiye'de ilk 3D dublör "Arif V 216" filminde kullanılmıştır. Filmde kullanılan uçaklar hem bilgisayarlar ile hem de fiziksel ortamda yaratılmıştır (Yalçın, S. 12 Ocak 2018).

3.2.2.1. Komik Adamların Sıra Dışı Öykülerine Efektlerin Etkileri

3.2.2.1.1. Hollywood Tarzı Bilimkurgu Denemesi ve G.O.R.A

Film Star Wars filmine benzer bir sahne ile başlamaktadır. Kapıların açılması ile kalabalık bir grubun bulunduğu odaya geçilir ve burada insanlar İngilizce konuşmaktadırlar. Kuna Komutan Logar'ın yanına gider ve herkesin İngilizce konuştuğunu, Türkçe olarak baştan alınıp alınamayacağını sorar. Komutan Logar Kuna'ya olumlu cevap verecektir. Konuşma sırasında büyük bir uzay gemisinin içerisinde olduğu dışarıdan kameraya alınan görüntülerden anlaşılmaktadır.

Fotoğraf 1: G.O.R.A (2004)

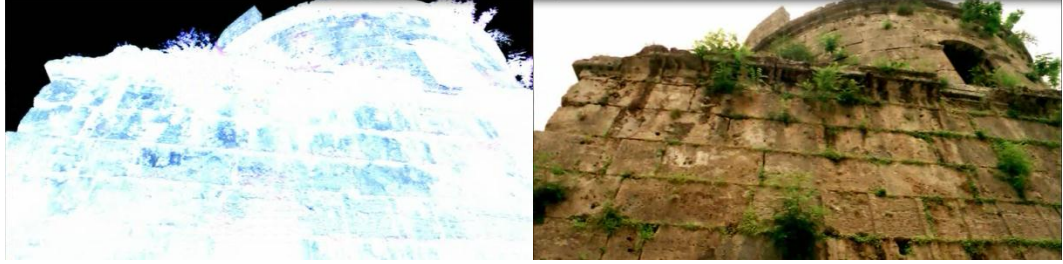


Kaynak: www.netflix.com

Bu sahnenin hemen arkasından üstten çekim ile Arif'in kırmızı üstü açık bir araba ile hızla yol aldığı görülmektedir. Arif çektiği fotoğrafları göstermek üzere karşısındaki adama açıklama yapar. UFO gördüğünü ve fotoğrafını çektiğini söylemektedir. Ancak karşısındaki adam çekilen resimlerin sahte olduğunu ve arkasında "Kütahya Porselen" imzası olduğunu söyleyerek onu geri çevirir ve ikili arasında gerginlik oluşur. Arif fotoğrafı Kütahya'da çekmiş olduğunu söyleyerek olayı toparlamaya çalışsa da inandırıcı olamamaktadır. Yolda gördüğü yaşlı adamı da gideceği yere bırakmak üzere ikili arabaya binerler ve yola koyulurlar. Yolda giderlerken Arif birden arabayı durdurur ve yaşlı adama da inmesini söyler. Bu esnada adamın eline bir cisim vererek yeni bir UFO olayı resmetmeyi planlamaktadır.

Daha sonra Arif Turistlere tarihi bir mekânda bilgi verirken gösterilir. Halıcılık ile uğraşan Arif'in asıl amacı onları dükkânına götürmektir. Ancak turistler ile ve çeviri yapan kız ile arasında sert bir tartışma çıkmıştır. Japon turistler ile aralarındaki

çarpışma esnasında dışarıda ışık patlamaları olmakta ve daha sonra Arif söylenerek tarihi binanın dışına çıkmaktadır. Turizmin bu şekilde asla canlanamayacağını düşünmektedir.



Dışarıda bir genç Arif'e İngilizler'in geldiğini ve acilen kendisini bulmaları gerektiğini söylemektedir. Arif gencin telaşlanmasına bir anlam verememekle beraber hızla dükkâna doğru ilerler ve kendisini kır saçlı bir İngiliz karşılar. Hem adam ile hem de onun ile beraber gelen sarı kısa saçlı genç kadın ile tokalaşan Arif onlarla konuşmaya başlar. Halı bakmaya geldiklerini söyleyen ikiliye önce en ucuz halısını ve daha sonra da daha kaliteli ve büyük olanı göstererek onların ilgisini sağlamaya çalışan Arif pek başarılı olamamaktadır. Bu sırada UFO'larla da ilgilenen Arif konuyu o yöne doğru çevirmeye çalışmaktadır. Onlara daha önce çektiği UFO fotoğraflarını gösterir. Ancak onlar sadece halılar ile ilgilendiklerini söylerler. Arif tekrar halılara yöneldiği sırada ikili kısa süre birbirlerine bakarlar ve bu sırada parlak yeşil bir renk alırlar. Burada kullanılan efekt ile ikilinin sıradan insandan farklı varlıklar oldukları ortaya çıkmaktadır.



Akif tam halılar üzerinden konuşmasına devam ederken birden yüzünde şaşkın bir ifade belirir. Daha sonra atmosferin dışından bir manzara gösterilir ve Arif kendisini aynı halının üzerinde ancak tamamen farklı bir mekânda konuşurken bulur. Halı ile ilgili konuşmalarına devam ederken durumun farkına varan Arif orada bulunanların kendisine bir şey içirdiklerini düşünmektedir. Karşısında duran üçlü içerisinde kadın olan ona “G.O.R.A Askeri İthalat Birimi” tarafından kaçırıldığını söyler. Bundan sonra Arif’e G.O.R.A biriminin bir malı olarak hayatına devam etmekle yükümlü olduğu söylenmektedir.



Birden eline ışın kılıcı alan Arif onların kendisini hücreye götürmelerine engel olmaya çalışır. Etrafındaki insanların ani durgunlaşmalarını kendisinden korkmalarına bağlayan Arif aslında Komutan Logar’ın geldiğini görememektedir. Komutan Logar’a göre Arif’in tuttuğu ışın kılıcı zarar bakımından el fenerinden farksızdır. Arif’i bayıltarak etkisiz hale getiren Komutan Logar diğerlerine mahkumlar ile samimi olmamalarını tembihleyerek çalışmaların doğru gidip gitmediğini kontrol eder. Amacı birgün tüm dünyanın G.O.R.A gezegeni emrinde çalışmasını sağlamaktır.



Komutan Logar'ın dünyalılardan bu kadar nefret etmesinin ardında önemli bir neden yatmaktadır. Kuna'ya durumu açıklayan Logar, yıllar önce büyük büyük babası Komutan Kubar'ın başına gelen bir olaydan fazlasıyla etkilendiğini ve bu sebeple dünyalılardan tiksindiğini söylemektedir.



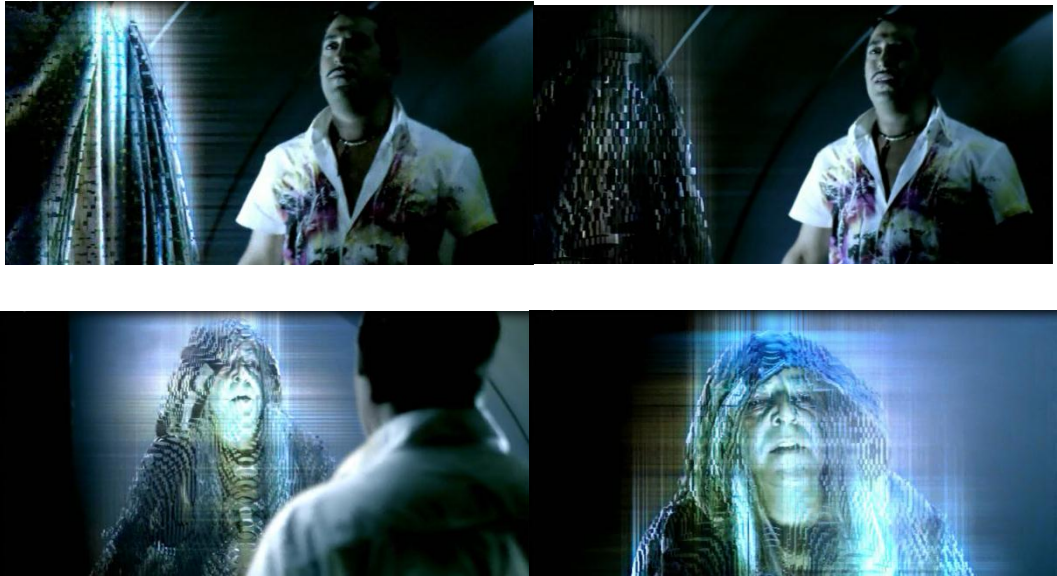
Hikâyeyi Kuna'ya anlattıktan sonra bir cismin yaklaştığını haber veren ufak tefek bir adam yanlarında belirir. Onun kim olduğunu anlamayan ve sinirlenen Logar'ı gören Kuna adama derhal dışarı çıkmasını emreder. Ufak tefek adamın kullandığı parlak gözlük onun dünya dışı bir varlık olduğunu belli etmektedir.



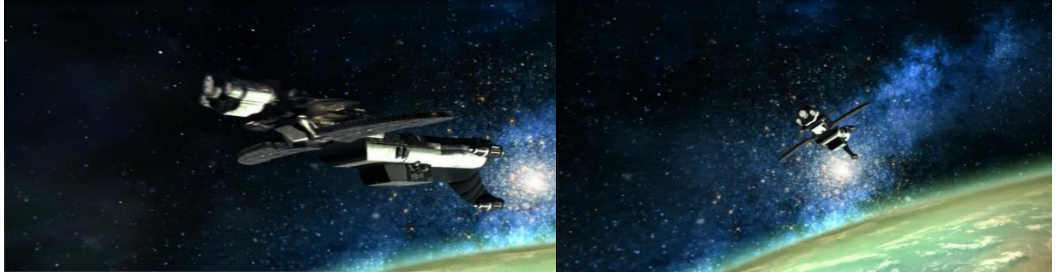
Komutan Logar ve Kuna'nın konuşmaları sırasında Arif telefonu yardımıyla dünya ile irtibat kurmaya çalışmaktadır. Kaldığı hücrenin penceresinden atmosferi gözlemleyebilmektedir.



Muhittin'i arayan Arif adama herkese haber vermesini uzaylılar tarafından kaçırıldığını söyler. Adama Arif'in konuşmaları gülünç gelmekte ve onun uzayda bir gemide olduğuna inanmakta güçlük çekmektedir. Muhittin sesinin gidip geldiğini ve sonra aramasını söyleyerek telefonu kapatır. Arif'in çakırkeyif olduğunu düşünmektedir. Arif telefonu ne olduğunu anlamadan kapattığı sırada karşısında bir ışık huzmesi ve bir adam belirir. Adam kendisine aradığı gücün içinde olduğunu söylemektedir. Arif'e onun seçilmiş adam olduğunu ancak kurtulacağını ve sonra da onu bulması gerektiğini söylemektedir. Arif adamın değişik görünümünden işkillenmekte ve kendisinin ne olduğunu anlamaya çalışmaktadır. Adama bu gizemli gerçekdışı görüntünün verilmesi için kullanılan efekt dijital ortamda yaratılmaktadır. Sinyalin çok zayıf olduğunu söyleyerek Arif'in önünden birden kaybolur.



Filmin bundan sonraki sahnesinde G.O.R.A gemisinin dışarıdan görünümü gösterilmektedir. 3D animasyon olan görüntü hollywood bilimkurgu filmlerinden esinlenilerek oluşturulmuştur.



Komutan Logar daha sonra Amir Toça ve Mulu ve Rendroy ile karşı karşıya gelecektir. Onlara dünyadan getirdiği hediyeleri taktim eder. Bu arada Prenses Ceku Komutan Logar'ın ilgilendiği biridir ve amacı onunla evlenmektir. Amir Toça'nın kızı Ceku rahatsızlığından ötürü ekibi karşılayamamıştır. Bu durum Komutan Logar'ı sınırlendirse de er geç Ceku'nun kendisine yüz vereceğini düşünmektedir. Dışarıdaki atmosfer hakkında bilgi veren manzaralar 3 boyutlu modelleme programı MAYA aracılığıyla oluşturulmaktadır.



Komutan Logar ve Kuna Robot 216 ile karşı karşıya geldikleri sırada 216 ona Ceku ile ilgili edinmek istediği bilgileri verir. Burada iki farklı görüntü üst üste bindirilerek efekt oluşturulmakta ve kadının geçmiş konuşması görüntülü bir şekilde kaydedilmiş gibi gösterilmektedir. Komutan Logar konuşmadan tatmin olmuş görünmekte ve karşılığında da 216'ya dünyadan getirdiği oyuncak robotu kendisine arkadaşlık etmesi için hediye olarak vermektedir.



Komutan Logar Ceku'ya da Arif'in öve öve bitiremediği ve dokuyan çocuğun çalışmaktan kör olduğunu iddia ettiği haliya hediye vermektedir. Ceku Komutan Logar'dan acımasız biri olduğu için hoşlanmamaktadır. Dolayısıyla hediyesinin de kedisi için hiçbir önemi kalmamaktadır.

Arif'in duş aldığı sahnede telefonla konuşmaya çalıştığı sırada karşılaştığı adam yeniden belirir ve adının garavel olduğunu kendisini acilen bulmasını söyler. Arif adamın duşta bile karşısına çıkmasından epey rahatsız olmuştur.



Duş sahnesinden sonra yemekhanede Arif Bob Marley Faruk ile karşılaşacaktır. Faruk ile başlangıçta birbirlerine pek ısınamayan Arif onunla daha sonra iyi anlaşmaya başlayacak ve birbirlerine yardım edeceklerdir.

Komutan Logar kızı dolayısıyla Amir Toça ile iyi anlaşmaya çalışmaktadır. Ancak konuşmaları sırasında Amir Toça'nın Ceku'yu Bumar'ın oğlu Timar ile evlendirmeyi düşündüğünü öğrenir ve ne yapacağını bilemez. Komutan Logar Amir Foça'ya evlilik için kendisinin uygun olduğunu ve sevgilerinin de karşılıklı olduğunu söyler. Ancak Amir Toça Timar konusunda ısrarcıdır; çünkü onu bir kahraman olarak görür ve gezegenin de ancak bir kahramana emanet edilebileceğini düşünmektedir.

Bob Marley Faruk ile samimiyet kurmaya başlayan Arif G.O.R.A'dan çıkmak için bir yol bulmaya çalışmaktadır. Blunduğu yer çok korunaklı olduğu için işi pek kolay

görünmemektedir. Arif dışarı çıkmak için her yolu denerken 216 ile Ceku müzik eşliğinde dans etmektedirler. İkili arkadaş olmanın ötesinde birbirlerinin ruh halinden iyi anlamaktadırlar. Birlikte dünyalılar üzerine konuşmaya başlarlar. Ceku dünyalıların ne kadar sempatik olduğundan bahseder ve 216 da onu onaylar. Daha sonra Ceku 216'ya içip fal baktırmak için kapattığı Türk kahvesini getirir ve kendisinden gelecek ile ilgili bir şeyler söylemesini bekler. G.O.R.A gezegeninde yaşamalarına rağmen bu adetleri bilmektedirler. Daha sonra konu Logar'a gelir ve 216 onun ile ilgili olumsuz bir şeyler söylediği sırada buldukları yere gelir. Komutan Logar çok sinirlenmiştir ve 216'nın dünyalı mahkumların yanına götürülmesini emreder. Ceku en iyi arkadaşının başına gelenlere çok üzülür ve Logar'a da sinirlenir.

Dünyalı mahkumlar birbirleri ile kaynaşmaya başlamışlardır. Arif dünyada iken de uzaylılara çok ilgi duyduğundan ve bu iş ile para kazanmak istediğinden yaşadığı zamanın değerlendirmek için çok uygun olduğunu düşünmektedir. Bu düşüncesini beraber vakit geçirdiği mahkum arkadaşlarına açıklarken içeriye 216 getirilir. Gezegenin iki gardiyanı kollarından tutarak onu içeri mahkumların olduğu yere doğru getirirler. 216 başlangıçta bulunduğu ortamı yadırgar ve mahkumlarla aynı yerde kalmak istemez. Arif onunla konuşur ve onun ortama ısınmasını sağlar. Bu esnada Bob Marley Faruk da gelir ve üçü birarada vakit geçirmeye başlarlar.

Ceku da benzer zamanda babasından Bumar'ın oğlu Timar ile evlenmesi gerektiğini öğrenir. Ancak kendisi ne Timar ile ne de Logar ile evlenmek istememektedir. Babasına bunu dile getirdiği sırada içeri Rendroy girer ve bir alev topunun G.O.R.A gezegenine yaklaştığını bildirir. Bu sebeple değerli taşlarını kullanmaları gerekmektedir. Komutan Logar da içeri girer ve konu hakkında konuşurlar. Gezegene yaklaşan alev topu da bu esnada gösterilir.



Ceku'nun babası kutsal taşların getirilmesini emreder. Kullanma klavuzu kayıptır. Alev topu hızla yaklaşmaktadır. Kuna ile Logar yalnız kaldıkları sırada Logar alev topunu kendi yolladığını ve kendi durduracağını söyler. Böylelikle Ceku ile evlenebilecektir. Ceku durumu 216'ya anlatır. 216 da hızla Arif'in yanına gider. Tek kurtarıcı Komutan Logar olarak gösterilmektedir. Logar'ın kendi silahı vardır; ancak Arif alev topunun bu şekilde durdurulmasının imkânsız olduğunu düşünmektedir. Logar'ın deneme yaptığı yere 216 Arif'i götürür. Gezegen dünyadan silinme tehlikesi ile karşı karşıyadır. Arif duruma el koyar ve elementlerin durumun tek çaresi olduğunu söyler. Ceku'nun babasından tek isteği başarılı olursa mahkumların serbest bırakılmalarıdır. Arif önce toprak elementini yerine yerleştirir, herkes şaşkındır. Sonra ateş elementi gelir. Üçüncü element su elementidir. Son element de hava elementi olarak yerini alır ve geriye tek bir şey kalmıştır. Arif elementlerin arasında Ceku'yu öpmek zorundadır. Gezegenin kurtulması için Ceku Arif'in yanına gelir ve tanışır. Bu sırada çarpışmaya çok az zaman kalmıştır. Son görev de tamamlandıktan sonra alev topu durdurulur. Logar Arif'in serbest kalmasını istemez ve mahkumlar tekrar Arif'i hücrelerine götürürler. Hücrede diğerleri Arif'i coşku ile karşılar. Bob Marley Faruk ve 216 ile dertleşen Arif Ceku ile Logar'ın birbirlerinden ne kadar farklı olduklarından bahseder. Bu sırada Ceku odasında Türk Filmi izlemektedir. Annesi Mulu içeri girer ve Ceku ona Arif'e aşık olduğunu itiraf eder. Bunun üzerine annesi Ceku'ya sırrını yani babasının gerçekte bir dünyalı olduğunu söyler. Artık Ceku'nun tek amacı dünyaya gidip babasını bulmaktır.

Rendroy olup bitenden sonra Arif'i ziyarete gelir ve ona kaçması için bir kart verir ve Ceku'nun da onu beklediğini söyler. 216 da Arif'e Rendroy'un farklı olduğunu ve güvenilir olduğunu söyler. Arif kimlerin onunla kaçacağını öğrenmek ister. Bob Marley Faruk ve 216 ona eşlik ederler. Geminin içerisinde üçü birlikte çıkışa doğru etraflarını kontrol ederek ilerlerler. Çıkıştaki gardiyanı da aştıktan sonra Bob Marley Faruk onlarla devam etmeyeceğini söyler ve o anda Garavel belirir. Neye uğradığını şaşırarak Faruk onlarla ilerlemeye karar verir. Ceku ile de buluşmaları gerekmektedir. Ceku'ya da ulaştıktan sonra hep birlikte tepelerindeki kapağı kaldırarak atmosfere çıkarlar. Ceku onlara yol göstermektedir.

Tanıştıkları bir adam aracılığı ile havada yol alan özel araçlara bindirilirler ve kaçmayı başarırlar. Bu sırada Komutan Logar'a kaçak mahkumların haberi gelir. Logar ordusunu kaçakların peşine düşmeleri için yönlendirir. Bu sırada sağa sola ateş etmektedir. Logar duyduğu hınç ile askerlere her yeri yakmalarını söyler. Faruk, Arif, Ceku ve 216 da ateş karşısında yemek yemektir. Ceku hepsine babası ile ilgili hikâyeyi anlatır. Akşam olup diğerleri uykuya daldığı sırada Ceku ve Arif birbirlerini tanımaya çalışırlar. Arif Ceku'ya babasını bulunca ne yapacağını sorar. Ceku da bunun üzerine Arif'e dünyada yaşam ile ilgili sorular sorar. Arif Ceku'ya dünyada bir sevgilisi olmadığını söyler ve bunun üzerine birbirlerine olan ilgilerini belli ederler. Tam her şey sakin bir şekilde ilerlerken birden askerler etrafa ateş ederek buldukları yere son hızda gelmeye başlarlar. Ceku askerler tarafından yakalanır ve Logar'ın yanına geri gönderilir. Diğerleri ise kaçmayı başarırlar. Amaçları Garavel'i bulmaktır. Adının söylenmesi ile yanlarında belirir ve üçlü tekrar umutlanmaya başlarlar. Garavel onlara kör olduğunu ve insanları kokularından tanıdığını söyler. Görme yetisini asit yağmurları sırasında kaybetmiştir. Arif Garavel'in yaşadığı mekânı incelerken Ceku'nun resmini görür. Garavel'in babası olduğunu zanneder; ancak Ceku'nun babası bir pilottur ve iki sene önce hayatını kaybetmiştir. Arkadaşına sözü olan Garavel bu sebeple Arif ile bağlantı kurmuş ve onun dünyaya Ceku ile birlikte dönmesini istemektedir. Arif'in de asıl amacı budur. Garavel'in onlara öğretecekleri vardır. Ancak bu şekilde güçlü bir şekilde yol alabilirler. Garavel Arif'e Ceku'yu kaçırmada yardımcı olacaktır. Bu sırada Ceku da annesi Mulu'ya dert yanmaktadır. Logar birden Ceku'nun giymesini istediği gelinlik ile içeri girer ve hepsini ürkütür. Garavel Usta grup için hazır tuttuğu gemiyi onlara gösterir ve bu gemi ile yol alacaklarını söyler. Öncesinde Arif'i kendi yöntemleri ile mükemmel bir savaşçı olmaya hazırlar. Arif birden dönüşüm geçirir. Güç kazanmış ve bambaşka birine dönüşmüştür. Garavel'e göreyse içindeki güç uyanmaktadır. Arif'e gücünü iyilik için kullanmasını öğütler. Arif adeta bir süper kahramana dönüşmektedir. Şimdi tek yapmaları gereken zaman kaybetmeden yola koyulmaktır. Atmosfere açılan kapağın olduğu yere geri dönerler. Garavel her şeyi kaydetmeleri için onlara kamera vermiştir.

Komutan Logar aynı anda düğün kıyafetlerini denemektedir. Gardiyanlardan biri gelir ve üç adamlarının kayıp olduğunu söyler. Logar'ın düğünü dışında hiçbir şey ile ilgilenmeye isteği yoktur. Gardiyanları yollayıp eğlence yaptığı sırada Arif, 216 ve Bob Marley Faruk da tepelerinde olup bitenleri izlemekte ve kayıt tutmaktadırlar. İz sürmeye devam ettikleri sırada birden Rendroy ile karşılaşılır ve balo salonuna yönlendirilirler. Logar ve Ceku'nun düğün törenleri gerçekleştirilmektedir. Müzik şöleninin ardından birden tepeden Arif iner ve düşman askerler karşısında Garavel Usta'dan öğrendiği tüm hünerleri sergiler.



Ayrıca kamera kayıtlarını tüm G.O.R.A halkına göstererek Logar ve adamlarını rezil ederler. Ceku'nun babası Logar'ın gezagene ihanetini öğrenince çok sinirlenir ve onun yakalanmasını emreder. Arif'in de Ceku ile evlenmesine izin verir. Garavel Usta'nın hazırlattığı gemi ile dünyaya dönmeye hazırlanırlar. Buldukları fotoğraf makinesi ile bir hatıra fotoğrafı çekerler ve Arif dünyaya döndüğü sırada fotoğrafı uzmanına gösterir. Ancak adam Arif'in gerçekleri konuştuğuna inanmamaktadır. Bunun üzerine Arif Ceku'yu bindirdiği arabasına geri döner ve birlikte dünyada yol alırlar.

3.2.2.1.2. Recep İvedik1, 2, 4, 5 ve Gücün Somutlaştırılması

Recep İvedik 1

Film Recep İvedik'in bir polis karakolunda komişere ifade vermesi ile başlamaktadır. Recep hem alkol muayenesinden kaçmış, hem de aracından inip görevli memurları tartaklamıştır. Recep durumu kendi açısından açıklarken komiser onun bir daha böyle bir olaya bulaşmaması kaydı ile gitmesini söyler. Recep emanetten eşyalarını almak üzere dışarı çıkar. Görevliye bıraktığı misketler şaşırtıcıdır; ancak Recep için manevi değeri olduğundan misketleri yanında taşımaktadır.

İfadeden dönen Recep arabasına biner ve yola koyulur. Kırmızı ışıkta durduğu sırada bir adamın cüzdanını düşürdüğünü görür ve arabadan inerek cüzdanı adama teslim etmek ister. Aynı anda yaşlı evsiz görünümlü bir adam da cüzdanı ilk önce kendisinin bulduğunu iddia eder ve Recep ile aralarında ufak bir tartışma çıkar. Recep ihtiyar adamı korkutarak cüzdanı alır ve evinin yolunu tutar. Evde televizyon izlediği sırada Antalya’da bir otel sahibinin konuşmasına denk gelir ve adamı tanır. Cüzdandan sürücü belgesini çıkartarak fotoğraftaki adam ile televizyonda konuşan adamın aynı kişi olup olmadığını kontrol eder. Muhsin isimli otel sahibinin konuşmasından bir hayli etkilenen Recep cüzdanı ona ulaştırmak ister. Yollara dökülen Recep karşılaştığı insanlarla kendince samimiyet kurar ve ilerlemeye devam ettiği sırada arabaları arıza yapmış iki kadın görür. Onlara yardım etmek için aracını durdurur. Sorunun akide olduğunu söyleyen Recep kendi aracından çıkardığı aküyü onlara verir. Kendi aracı çalışmayınca telefon ile yardım istemek zorunda kalır; ancak kaba konuştuğu için telefondaki adamı sinirlendirir ve bir süre yürümek zorunda kalır.

Fotoğraf 2: Recep İvedik (2008)



Bir gece sokakta uyuyan Recep sabah olduğunda yoldan geçen bir aracı durdurur ve yolda kaldığını söyler. Bindiği araç içerisinde bulunan insanları yadırgamakla beraber onlara eşlik etmekten de geri kalmaz. Karnı acıkan Recep aracın durmasını ister ve böylelikle “Kara Ambar Kamyoncular Derneği” kapısından içeri girer. Yemek yemek üzere masaya yerleşen Recep bir adam tarafından durdurulur ve üye olmadan yemek yiyemeyeceği söylenir. Bunun üzerine Recep de üye olmak istediğini dile getirir. Çeşitli elemelerden başarı ile geçer ve üyelik kartını alır.

Diğer üyeler kendisini büyük bir coşku ile derneğe kabul ederler. Recep Antalya yolcusu olduğunu ve onu bırakabilecek biri olup olmadığını sorar. Üyelerden biri kamyonu ile onu bırakabileceğini söyler ve birlikte yola koyulurlar. Yolculuk sırasında adamın tavırlarından rahatsız olan Recep yolun yarısında inmek ister. Ona

yol soran bir araca binerek adama kendi gideceği yeri tarif eder. Sürücü neler olup bittiğini anladığında artık iş işten geçmiş Recep Antalya'daki otele varmıştır. Danışmadaki kıza Muhsin beyin orada olup olmadığını sorar. Recep tavırları ile kızı ürkütür ve bunun üzerine otel müdürü olan adam araya girerek konuyu öğrenmek ister. Muhsin beye cüzdanını vermek üzere mekânda bulunduğunu söyleyen Recep hiçbir aracı olmadan cüzdanı teslim etmek istemektedir. Bunun üzerine konuştuğu adam bir süreliğine uzaklaşır ve geri döndüğünde Recep'in otel içerisinde bir takım karışıklıklara sebep olduğunu görür.

Recep otelin sahibi İrfan Başaran ile konuşur ve ona cüzdanı teslim eder. Otelin müdürünü pek gözü tutmamıştır. İrfan Başaran kendisine ne zaman isterse onu arayabileceğini söyler ve kartını verir. Otelin girişinde Belboy Komi Fadıl ile karşılaşan Recep ona otele güzel kadınların gelip gelmediğini sorar. Tam bu sırada bir araç önlerinde durur ve yolcular inmeye başlarlar. Çocukluk aşkı Sibel de o yolcular arasındadır. Recep onu görür görmez anıları canlanır. Sakladığı misketler Sibel ile çocukluklarında oynadığı misketlerdir. Recep o günlerden beri Sibel'i hiç aklından çıkarmamıştır ve misketleri de her zaman yanında taşımaktadır. Sibel otele annesi ile beraber gelmiştir. Bunun üzerine otelde vakit geçirmeye karar veren Recep onu arayarak kendisine bir oda ayarlanmasını ister. Bu sırada ona eşlik eden komiden işkillenen Recep onu azarlar. Recep odasına yerleşirken Sibel annesi de kendi odalarına yerleşirler. Bu sırada Sibel'in telefonu çalar; ancak açmak için pek istekli görünmez. Arayan Sibel'in kavga ettiği erkek arkadaşdır ve zengin olduğu için annesi adamı uygun bir damat adayı olarak görmektedir. Erkek arkadaşı aralarını yumuşatmak için onları anne-kız otele tatile göndermiştir. Bu durum Sibel için hiçbir şey ifade etmemektedir.

Lüks otelde tatile alışık olmayan Recep odasında biraz vakit geçirdikten sonra mini bardaki içki ve yemekleri tüketmeye başlar. Daha sonra küvette köpük banyosu yapmak ister ve orada uyuyakalır. Uyandığı sırada elektriklerin kesilmiş olduğunu fark eder ve odanın dışına çıkar. Kapı yanlışlıkla üzerine kapanır. Otelin girişine üzerinde havlu ve köpükler içerisinde inen Recep otelin itibarını zedelemekte müdür de bu durumdan özellikle müşteriler önünde rahatsızlık duymaktadır. Komi Fadıl ile iyi anlaşan Recep ondan otelin kartı ile elektriklerin devreye girdiğini öğrenir. Müdür

Komi Fadıl ile Recep'in beraber vakit geçirdiklerini öğrenince Recep'in tüm sorumluluğunu Fadıl'ın üstlenmesini ister.

Daha önce lüks bir otelde tatil deneyimi olmayan Recep otelin temizlik vb. kurallarını yadırgamaktadır. Otelin havuzuna inmeye karar verir ve giysileri ve ayakkabıları ile havuz alanında boy gösterir. Birden gelen arı ile ne yapacağını şaşırır ve etrafı birbirine katar. Bu esnada çocukluk aşkı Sibel'in de havuza düşmesine neden olur. Sibel'in annesi Recep'e ayıplayan gözlerle bakar ve onun gibi birinin nasıl olup da böyle bir otelde bulunduğunu anlam veremez. Komi Fadıl gelir ve Recep'e neler olup bittiğini sorar. Recep'in giysilerinin havuz için uygun olmadığını fark eder ve onu bir şeyler alması için bir butiğe götürür. Burada Recep kendisine uygun bedende havuzda giyebileceği bir şeyler alır. Aldığı giysilerin özellikle alarmlarının da üzerinde kalmasını ister.

Yeni giysileri ile plaja inen Recep burada Sibel'in plaj voleybolu oynadığını görür ve onlara katılmak ister. Sibel onun kendi takımında olmasını istemeyince o da karşı takıma geçer ve oyunu kazanır. Ödülü Sibel'e verir ve onun için kazandığını söyler. Sibel zar zor ödülü kabul eder; ancak yine de Recep'e sempati duymamaktadır. Yemek zamanı geldiğinde Recep açık büfenin olduğu yere gelir; ancak yemeklerin nasıl alınacağı konusunda bir bilgisi yoktur. Komi Fadıl kendisine açık büfeden istediklerini sınırsız yiyebileceğini söyler ve Recep bunun üzerine abartılı bir şekilde yemeye başlar ve diğer otel müşterilerine de müdahale eder. Otelin müdürü geldiğinde gördüğü manzara karşısında ne yapacağını şaşırır ve Recep ile başa çıkmakta güçlük çeker. Recep hazırladığı et tabağı ile Sibel ve annesinin bulunduğu masaya gelir ve kendi kendisini davet ettirerek yemeklerine dahil olur. İki de bu durumdan hoşnut olmaz ve gergin bir ortam oluşur. Recep Sibel'in annesi ile kinayeli bir şekilde konuştuktan sonra masadan ayrılacaktır. Ayrılmadan önce Sibel kendisine sağlıklı yaşam ile ilgili tüyolar verir ve spor yapmasını öğütler. Bunun üzerine barda müdür ile görüşen Recep ona nasıl spor yapabileceğini sorar ve müdür de ona kıyafet ayarlayacağı sözünde bulunur. Müdürün kendisine bulduğu spor giysileri ile komik duruma düşen Recep çok sinirlenir.

Sibel'in yaptığı bütün sporlara katılmaya karar veren Recep dalış için gerekli malzemeleri ile Sibel ve annesinin yanında yerini alır. Dalış hocası gruptaki herkese gerekli talimatları verdikten sonra herkes teker teker suya atlar. Süre dolduğunda ekip aynı yerde toplanır; ancak Recep kayıptır ve uzun saatler de gelmez. Sibel'in annesi rahatsızlanınca Recep'i beklemekten vazgeçmek zorunda kalırlar ve dönerler. Recep bu sırada saatlerce kıyıya ulaşmaya çalışmıştır. Akşam olduğunda da Sibel ve annesinin yemek yediği kıyıda karaya çıkar ve Sibel'e hediye olarak bulduğu deniz kabuğunu verir. Sibel'in annesi aralarındaki bu yakınlaşmadan rahatsız olur ve erkek arkadaşının Sibel'i Hollanda'da beklediğini söyler.

Recep daha sonra Sibel'i görebilmek için diskoya gider. Komi Fadıl'dan da kendisine yardım etmesini ister; ancak Komi Fadıl müdürle arası pek iyi olmadığından otelden ayrılamaz. Bunun üzerine tek başına diskoya giden Recep Sibel'i genç bir adamla konuşurken görür ve durumdan işkillenerek yanlarına gider. Konuşmaları ile adamı kızdıran Recep adam ile düello gibi dans etmeyi kabul eder. Herkes onları seyreder ve önce adam sonra da Recep dans gösterisi yaparlar. Özellikle recep'in dansı orada bulunan herkesi coşkulandırır.



Danstan sonra barmen tarafından da tebrik edilen Recep kendisine ikram edilen içkiyi hiç düşünmeden bir çırpıda içer ve sabah Sibel'in annesi tarafından havuz kenarında darmadağın bir vaziyette uyurken bulunur. Bu sırada Sibel dans sırasında konuştuğu masör adam ile otelin masaj bölümüne doğru ilerler. Recep de onları takip eder ve adamı etkisiz hale getirerek Sibel'in bulunduğu odaya kendi girer. Ancak bir karışıklık olmuştur ve Sibel'in olması gerektiği odaya kilolu başka bir kadın gelmiştir. Durumu başta anlamayan Recep her şeyin farkına vardığı anda hızlıca odayı ve sonra da oteli terk eder.

Recep otelin bahçesinde dolanırken fotoğrafçı gelir ve kendisinin fotoğraflarını çekmek ister. Bu sırada Sibel de pencereden olup bitenleri seyretmektedir. Recep fotoğrafçının ilgili tavırlarından rahatsız olur ve onun düzgün bir fotoğraf karesi yakalamasını engeller. Bunun üzerine Sibel kendi makinesi ile aşağıya gelir ve Recep'e akşam animasyon eğlencesine gelip gelmeyeceğini sorar. Aralarında yavaş yavaş bir samimiyet kurulmaktadır. Recep Sibel'in dediği üzere akşam animasyona gitmek üzere yoldayken yavru bir kara kedi ve Komi Fadıl'ı görür. Onunla lafladıktan sonra eğlencenin bulunduğu yerin tam ortasına düşer ve komik anlar yaşanır. Recep izleyen herkesin kendisine gülmesinden rahatsız olur ve söylenerek orayı terk eder.

Otelin içerisinde dolaştığı sırada süs havuzundan su içmeye kalkışır ve müdüre yakalanır. İkisi kavga etmeye başlarlar. Müdür Recep'i konuşmaları ile kışkırtır ve otelden çıkmasını ister. Bunun üzerine Recep Kamyoncular Derneği'ne üye arkadaşlarını çağırır ve otelin altını üstüne getirmekle müdürü tehdit ederler. Müdür korkudan ne yapacağını şaşırır ve yanlış anlaşıldığını söylemek zorunda kalır. Tüm bu olaylardan sonra Recep plajda gezinirken Sibel'e rastlar. Sibel biraz önce annesi ile nişanlısı yüzünden tartışmıştır. Annesi onu zorla sevmediği biri ile birlikte olmaya zorlamaktadır. Recep ve Sibel birlikte şakalaştıkları sırada Recep Sibel'in annesinin çok yakınında at üzerinde hızla gelen bir adam görür ve hemen yardıma koşar. Bu sahnede atlı adam büyük bir hızla Sibel'in annesinin arkasından geliyor gibi görünmektedir. İki görsel dijital kompozisyon yolu ile birleştirilmiştir. Kadın yeşil ekran önünde öncesinde çekilmiş ve sahneler bir gibi gösterilmiştir.



Recep hızlı davranarak annesini kurtarır. Sibel ve annesi hastanedeyken annesi kızının Ahmet ile evlenmesini istediğini bir kez daha söyler. Sibel istemese bile annesini mutlu etmek adına bu isteğini kabul eder ve sahilde durumu Recep'e açıklar. Recep üzüntüsünden kahrolur. Sabah olup gitme vakti geldiğinde Komi Fadıl ile

vedalaşır ve misketleri Sibel'e vermesini söyler. İkisi vedalaştıkları sırada Recep'in gözü müdürün arabasına ilişir ve son bir müdahalede bulunur. Müdür Recep'in aküsünü alıp gittiğini öğrenince çok sinilenir ve durumun acısını Komi Fadıl'da çıkartmaya çalışır. Komi Fadıl daha fazla sessizliğini koruyamaz ve istifa eder. Aynı anda aklına misketleri ulaştırması gerektiği gelir ve danışmadan havaalanına gittiklerini öğrenince hızla oraya doğru yol alır ve misketleri Recep'in kendisine vermesini istediğini söyler. Kıza bunun üzerine anılarını tekrar yaşatır ve düşünceleri ile onu başbaşa bırakır.

Recep İvedik 2 (2009)

Film Recep'in apartman girişinde gerinip mahalleyi turlaması ile başlamaktadır. Daha sonra ninesi ile beraber oturduğu daireye geri dönen Recep kapının açılması için parolayı söylemek zorunda kalmaktadır. Bu ninesi ile arasında bir şifredir. Ninesine elinde papatyalar ve çok sevdiği play station için yeni bir oyun ile gelen Recep yine de yaranamaz; çünkü ninesi artık kendisinden iş bulmasını, evlenmesini ve saygınlık kazanmasını istemektedir. Bu üç isteği yerine getirmek üzere kolları sıvayan Recep ilk önce gazetede ilanlara bakarak iş bulmaya çalışmaktadır. İlk işi için bir pizzacıya kurye olarak giren Recep burada dikiş tutturmakta zorlanır. Kopernik Pizza'dan getirdiği pizzanın promosyonunu yemesi haliyle siparişi veren kişiyi sınırlendirmiş ve adam siparişin kalanını da istememiştir. Durumu fark eden işveren Recep'e kızmakta ve onu işten çıkartmakta bunun üzerine de Recep kendi istifa ettiğini söyleyip adamı güzelce tartaklayarak mekândan ayrılmaktadır. Gazeteden bulduğu ikinci iş bir markette kasiyerliktir. Burada da kendi düzenini uygulayan ve müşterilerin kasa beklerken tek sıra olmasını isteyen Recep müşterilerini çeşitli söylemleri ile de küçük düşürmektedir. Mağazanın sebze meyve reyonundayken mağaza müdürü konuşmak üzere Recep'in yanına gelir ve kendisi ile ilgili yüzün üzerinde şikayet aldıkları için işten ayrılmasını ister. Bu işten de kovulan recep yine kendisinin istifa ettiğini kovulmadığını dile getirmektedir. Müdürü de ayrılmadan tartaklayan Recep kaba kuvvet kullanarak işten ayrılmaktadır. Üçüncü işi eczanede çıraklık olan Recep eczanede de garipliklerini sürdürür. Müşterilerle ve çalışanlarla kötü diyalogları sonucu bu işte de dikiş tutturamayan Recep'in başka bir plan

yapması gerekmektedir. Atlas Jet'e host olarak giren Recep uçaktaki diğer hostesler ve yolcularla laubali bir şekilde muhabbet etmektedir. Uçakta "business" konumunda giden yolcularla ilgilenmesi gereken Recep bunu da yapılabilecek en absürt şekilde gerçekleştirir. Uçağın türbülansa girmesinden işkillenen recep pilotu konuşmak üzere kapının dışına çağırır ve tartaklayarak artistlik yapmasını söyler. Recep'e göre uçak kullanmak oldukça basit bir iştir ve pilotlar havada trafikle de uğraşmak zorunda kalmadıklarından işlerini zorlaştıran bir durum olmamaktadır. Uçakta hostesle konuşurken isim hafızası zayıf olan Recep ilk uçan Türk kadını Sabiha Gökçen yerine Safiye Soyman şeklinde söyleyerek hostesin gülmesine sebep olur. Sonuç olarak bu işte de başarılı olamayan Recep ninesi ile görüşmeye gittiğinde istifa ettiğini söyler. Yirmi günde on yedi işten istifa eden Recep ninesinin gözünde iyice alçalmıştır.

Son çare olarak kuzeni Hakan'ın reklam ajansına kendisine iş vermesi için teklifte bulunmaya giden Recep Hakan'ı bir toplantı üzerindeyken yakalar ve toplantıdaki insanlar arasında rezil eder. Daha sonra ikili özel konuşmak üzere patron Hakan'ın odasına geçerler ve Recep ona orada derdini anlatır. Patron yarısı olarak ajansta çalışmak istemektedir. Hakan başta itiraz etse de Recep'i işe almak zorunda kalır ve diğer çalışanlar ile tanıştır. Bir kişi hariç Recep çalışanlar ile düzgün bir iletişim ve arkadaşlık kuramaz. İş yerinde bazı çarpıklıklar olduğunu iddia eden Recep duruma müdahalede bulunur. Giyimlerinden, iş yerindeki dekora ve konuşma tarzlarına kadar çalışanların her yaptığına karışan Recep bir süreliğine ajansta adeta terör estirmektedir. İş yerinde saat yarımda herkesin şirketi terk ettiğini fark eden Recep duruma çok içerler ve anlam veremez. Oysa ki çalışanlar öğlen arası yemek yemek üzere dışarı çıkmışlardır. Durumu diğerleri ile gitmeyip ofiste kalmayı tercih eden kıvrıkcık saçlı genç bir çalışandan öğrenen Recep çocukla muhabbeti ilerletir ve kendisinin ilk etap olan iş bulma kısmını hallettiğini ve ikinci etap olan evlenilecek kız bulma kısmına geçtiğini söyler. Bunun üzerine genç çocuk kendisine internet sitesinden bir profil sayfası oluşturarak buluşmalar ayarlamaya çalışacaktır. Recep'in kişisel bilgileri ve fotoğrafı ile profil sayfası başarı ile oluşturulmuştur. İlk buluşma için Starbucks kahve mekânı ayarlanmıştır. Yeni nesil kahve kültüründen bihaber olan Recep orada ortalığı birbirine katar. Ayrıca buluşacağı kızın pembe giyeceğini

bildiğinden ilk gördüğü pembe giysili kıza yanaşır ve kızın sinirlenmesi ve gözüne biber gazı sıkması sonucu geçici görme kaybı ile karşı karşıya kalır. Başarısız buluşma girişiminden sonra şirketteki sağ kolu Ali Kerem Recep'in profil sayfasını yeni bir rumuz ve farklı hobiler ile tekrar düzenler. İlgi alanlarını Japon yemekleri olarak değiştirirler ve aynı ilgi alanına sahip biri ile "Sushico" isimli yerde buluşmak üzere anlaşır. Recep bu yerin de yabancı olduğu için kendisini gergin hissetmekte ve Ali Kerem'in onun yanında olmasına ihtiyaç duymaktadır. Mekâna erken gelen Recep orada çalışan garsondan kendisini uzun zamandır tanıyormuş gibi davranmasını ister ve yemekten önce şarap içmek ve ekme yemek istediğini söyler. Onu kırmayan garsonun getirdiği içkileri fazla kaçırarak Recep'in midesi altüst olur. Yediği vasabi ve çiğ balık ile iyice kötüleşen Recep buluştuğu kişinin karşısında kendisini kötü duruma düşürür. İnternet siteleri üzerinden insanlarla tanışma deneyimi tam bir fiyasko olan Recep başka bir yol bulmak zorundadır. Ali Kerem ona Yoga kurslarına katılmasını söyler ve bunun üzerine eşofmanları ile yeni yoluna doğru ilerler. Daha önce hiç yoga deneyimi olmayan Recep oradaki insanların yaptıkları hareketlere bir anlam verememektedir. Hem yoga hocası hem de orada spor yapmaya gelen diğer insanlarla anlaşmazlık yaşayan Recep mekânı terk etmek zorunda kalır.

Reklam ajansında davetiye bulan Recep konunun detayını öğrenmek üzere kuzeni Hakan'ın ofisine gider ve Japonların davetli olduğu bir etkinlik olduğunu öğrenir. Kendi de katılmak ister. Zorla kendisini davet ettiren Recep Ali Kerem'i de yanına alır ve kırmızı parlak armalı bir ceket ile etkinliğe gider. Ceketin üzerindeki armanın şeklinin aynısı Japon konukların dövmelerinde mevcuttur. Japonlar bu sebeple Recep'i görünce çok heyecanlanırlar.

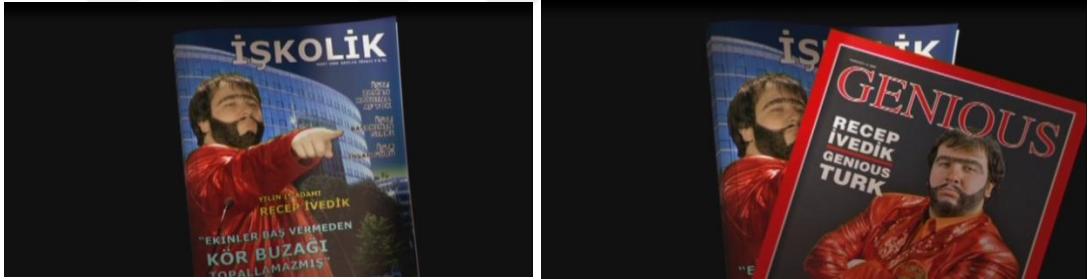
Etkinlik çok sakin geçmekte ve Recep etkinliği hareketlendirmek üzere eyleme geçmektedir. Disc Jockey'in olduğu yere doğru ilerleyen Recep adamı oyalar ve kendi seçtiği yöresel müzikleri çalarak etkinlikte bulunanların canlanmasını sağlar. Daha sonra etkinlikteki Japonlar Hakan'ın şirketine gelirler; ancak şirketle yapmayı planladıkları anlaşmayı imzalamadan çeşitli nedenlerle vazgeçmişlerdir. O sırada toplantı odasının dışında at yarışı izleyen Recep durumdan haberdar olur ve toplantıya müdahale eder. Japonlar Recep'e korku ile karışık saygı duymaktadırlar ve

onun konuşması sonunda reklam anlaşmasını imzalamayı kabul ederler. Hakan duruma çok sevindiği için “Büyük İş Adamları Derneği” toplantısında konuşması için Recep’i sahneye davet eder. Ona göre şirketin başarısında en büyük pay Recep’e aittir. Recep’in gerçekten toplantıda olduğu izlenimi verilmesi için arka plan değiştirilmiştir.

Fotoğraf 3: Recep İvedik 2 (2009)



Böylelikle Recep İvedik’in kendisinden istediği saygınlığı elde etmekte ve dergilerde boy boy fotoğrafları ve röportajları yer almaya başlamaktadır.



Dijital ortamda tasarlanan dergi kapaklarına Recep’in fotoğrafı eklenmektedir. Böylelikle Recep’in ne kadar popüler ve saygın olduğu seyircilere aktarılmak istenmektedir. Popülerleşen ve zenginleşen Recep artık lüks bir spor olarak bilinen golf ile de tanışmaktadır. İnanırcı olması için arka planda Recep ve Hakan’ın yaptıkları spora uygun bir manzara görünmektedir.



İş yerinde Recep Ali Kerem ile birlikte vakit geçirirken kadın iş arkadaşlarından biri Ali Kerem'i kostüm partisine davet eder ve Recep ninesinin son arzusu olan evlilik isteğini yerine getirebilmek için bu partiye katılır. Partide ninesinin hastalandığı haberini alan Recep apar topar hastaneye gitmek zorundadır. Bu sırada ninesinin son arzusu da gelinini görmektir. Recep gittiği partide kendine uygun bir eş bulamayınca Ali Kerem'den kadın kılığına girip ona eşlik etmesini teklif eder. Ninesini son sahnede kaybeden Recep ondan geriye kalan maun sandığın da yeni sahibi olacaktır.

Recep İvedik 4 (2014)

Fotoğraf 4: Recep İvedik 4 (2014)



Film Recep'in mahalledeki çocuklarla beraber idman yapmasıyla başlamaktadır. Çocukların lideri konumundaki Recep çocuklarla futbol oynamakta ve onlara futbolun inceliklerini öğretmektedir. Kaleci Hayrettin ile top atış denemesi yapmakta ve bu sırada top kalecinin kafasına çarpmaktadır. Çocuklar Hayrettin'e yardımcı olmak için koşururken Recep zabıtayı görür ve buldukları arsaya inşaat yapılacağını öğrenir. Bunun üzerine bu kararı veren Ali bey ile görüşme ayarlamaktadır. Adama arsanın senelerdir top sahası olduğunu ve inşaat yaptıramayacağını söylemektedir. Adam oraya 250 bin lira bağladığını söylediğinde de Recep 300 bin bulacağı konusunda adamı ikna etmekte ve kağıtlara imza

atmaktadır. Parayı 3 ay içerisinde getireceğini söylemektedir. Daha sonra kahvedeki arkadaşları ile buluşmakta ve durumu onlara da açıklamaktadır. Recep'in sağ kolu Nurullah abi kahvedekilerden para toplamak için kolları sıvamakta ancak sonuçta elde edilen tutar Recep'i tatmin etmemekte ve yeni yollar aramaya sevk etmektedir. Bunun üzerine para bulacağı ünlü isimleri adres defterinden tek tek aramaya karar vermektedir. Bu durum da istediği sonucu vermemektedir. Tübitak'tan da ümitlenen Recep Tübitak ile Tüsiad'ı birbirine karıştırmaktadır. Çocuklar için uğraşlarının sonuç vermemesine sinirlenen Recep hastane satın alma departmanına giderek organlarını bağışlamayı da denemekte olumsuz sonuç alınca da agresifleşmektedir. Daha sonra bankaya giderek ihtiyaç kredisi almaya çalışmaktadır. Ancak banka memuru Recep'in istediği tutarın çok yüksek olduğunu söyleyerek geri çevirmekte ve bunun üzerine Recep ısrarcı davranmaktadır. Hüviyetini kadına verdiği sırada çok eski olduğu söylenerek geri çevrilmektedir. Recep rüşvet bile teklif etmekte bunun üzerine de banka memurunu iyice sinirlendirmektedir.

Kahveye geri dönen Recep televizyon izlediği sırada Issız Ada yarışmasından haberdar olmakta ve büyük ödül alanın 500 bin alacağını öğrenmektedir. Nurullah heveslenmekte ve Recep'i yarışmaya katılması için ikna etmektedir. Recep Issız Ada'ya başvuracağı sırada başvuruların internetten olduğunu ve çoktan bittiğini öğrenmektedir. Bunun üzerine yarışmaya başvuran adamlardan birinin zorla numarasını alarak kendi üzerine yapıştırmakta ve karar verecek jürinin karşısında kendisini tanıtmaktadır. 3 kişilik eleme kurulu formları değerlendirip Recep'e geri döneceklerini bildirmektedirler. Başvuru sonrası mahalle grubu ile toplantı yapmakta ve kendisine destek mesajları atılması şartını koşmaktadır. Mahalledekiler Recep için hazırladıklarını teker teker ikramda bulunmakta ve Recep'in kırmızı fiat marka arabasına binerek herkes ile teker teker vedalaşmaktadır.

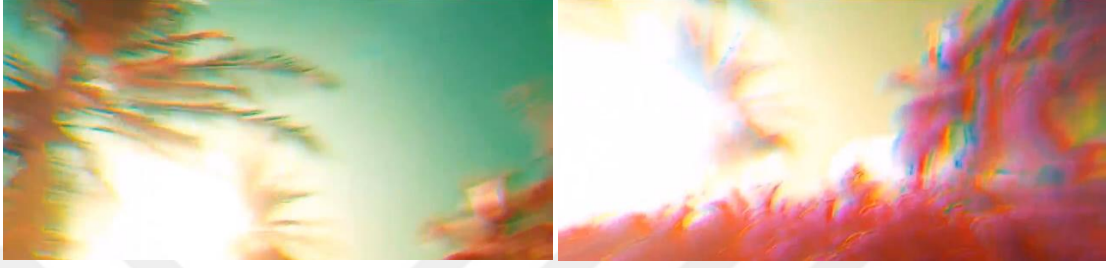
Gemi ile adaya gelen Recep burada iki ayrı adada iki ayrı takımın iki ayrı renk ile temsil edileceklerini öğrenmektedir. İlk takımın lideri Taylan isimli kaslı genç adam ikincisi de Recep'tir. İlk kurayı Taylan çekmekte Simge isimli güzel bir kıızı grubuna katmaktadır. Recep'te bunun karşılığında kilolu genç bir kıızı grubuna dahil etmektedir ve kura bu şekilde sürmekte Recep sürekli talihsiz çekimler yapmaktadır. Recep talihsizliğini toplarda hile olmasına bağlamaktadır. Grupların her biri 7 kişiden

oluşmaktadır. Seçimleri sonucunda moralsiz kalan Recep yine de grup ile bir toplantı yapmakta ve kısa boylu grup üyesi Halil İbrahim'i de sağ kolu seçmektedir. Sağ kolu ile inşaat işine gireceğini açıklamakta ve ilk iş barınak yapacaklarının duyurusunu gruba yapmaktadır.

Barınak işi tamamlandıktan sonra dışarıdaki düşmanlara karşı gruba uyarıda bulunmakta ve kilolu grup üyesi Aslıhan ve yaşça büyük olanı barınağın güvenliği için en önde konumlandırmakta asker gibi gruba direktifler vermektedir. Grup üyeleri kendi aralarında Recep'ten memnuniyetsizliklerini dile getirmektedirler. Recep hakkında konuşulanları duyacak ve bu durumu da sert bir şekilde eleştirecektir. Grubun diğer erkek üyelerini kontrol eden Recep onların ateş yakmayı becerememelerine sinirlenir. İşlerin nasıl yapılacağını gösterip akşam vakti yatma zamanları geldiğinde Recep kendisini rahatsız hisseder. Yerini yadırgamaktadır. Diğer uyuyanların da uyanmalarına sebep olur ve sağ kolu Halil İbrahim ile birlikte dışarda yatmaya karar verirler. Sabah olup da Halil İbrahim kendisini uyandırdığı sırada Recep'in yüzünde ve vücudunda yengeçler yürümektedir. Uyku sersemi tehlikeyi tam idrak edemeyen Recep kulağının ısırılması ile neye uğradığını şaşırır.

İlk oyuna geçtikleri sırada takım liderlerinin konuşmaları istenir. Mavi grup lideri Taylan'ın konuşmalarından rahatsız olan Recep ona çıkarır. İrfan beyin ikiliyi sakinleştirmesi ile çekiç ile vurma oyununa başlanır. Kazanan hem konforunu sağlayacak malzemelerin hem de temel gıdaların sahibi olacaktır. Taylan ve Recep yarıştıkları sırada Recep açık farkla rakibine üstün gelir. Daha sonra mavi takımdan Deniz ile kırmızı takımdan Halil İbrahim yarışır. Halil İbrahim'in atışının başarısız olması Recep'i endişelendirir. Halil İbrahim'in sonraki atışlarda başarılı olması ile takım rahat bir nefes alır. Bir sonraki yarışmacılar mavi takımdan Eda ve kırmızı takımdan gayedir. Gayenin bazı atışlarında isabet ettirememesi Recep'in kendisine hakaret etmesine neden olmaktadır. Takımlar berabere kaldığı sırada son yarışmacılar mavi takımdan Simge ve kırmızı takımdan Aslıhan'dır. Aslıhan takımın kaybetmesine sebep olur ve Recep sinirden ne yapacağını bilemez. Halil İbrahim ile beraber hindistan cevizi yiyen Recep doğru düzgün yemek bulamamaktan ve dolayısıyla açlıktan şikayetçidir. İki kişi birlikte adada farklı bir şey ararlar. Salatalığa benzer bir şey bulan Recep hiç düşünmeden onu yemeye başlar; ancak Halil İbrahim

zehirli olma ihtimaline karşı temkinli olmaları gerektiğini düşünür. Halil İbrahim haklı çıkmıştır. İkili biraz yürüdüktan sonra Recep fenalaşır ve etrafını farklı görmeye başlar. Renkler ve şekiller birbirine karışmaktadır. Renk düzenleme tekniği ile renkler üzerinde rahatlıkla oynama yapılması mümkündür.



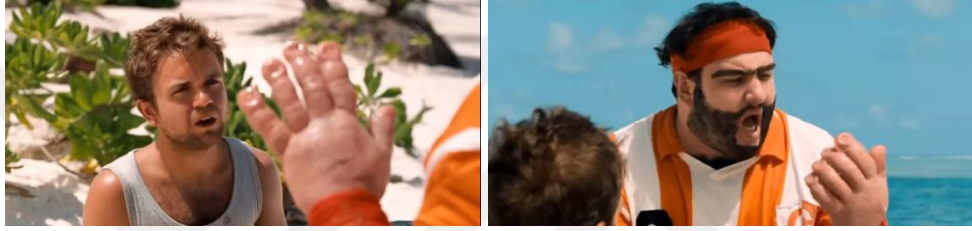
Mayosuyla güneşlenen Aslıhan'ı piliç sanan Recep onu yemek üzere eylemde bulunur. Çılgınlık üzerine diğerleri müdahale ederler. Burada farklı iki görsel üst üste bindirilerek piliç ve Aslıhan karakteri tek bir görsel olarak algılatılmaktadır.



İlk eleme oyununun yapılma zamanı gelmektedir. Bir kişi adadan ayrılacaktır. Takımlar konsantre olmuş bir biçimde yarışırlar. Halil İbrahim'in suya düşmesi kırmızı takımın kaybetmesine neden olur. Takım kaybettiğine üzülemeden suyun içerisinde köpek balığı olduğu fark edilir. Recep hiç korkmadan suya atlar ve köpek balığının hakkından gelir.

Akşam olmuş ve takımlar eleme için toplanmışlardır. Herkes adadan elenmesini istediği ismi kağıda yazacak ve en çok ismi yazılan iki kişi halk oylaması ile yarışacaklardır. Kağıtların teker teker açılması ile en çok ismi yazılan kişinin Recep olduğu ve ikincinin de Necati bey olduğu ortaya çıkmaktadır. Takım lideri olan Recep kendisini sırtından vurulmuş gibi hissetmektedir. Halk oylaması sonucu adadan ayrılan isim Necati okur ve Recep çaktırmadan adamın okuma gözlüğünü alır.

Böylelikle gözlüğün merceğinden adada kullanmak için dürbün yapabilecektir. Elemelerden sonra Recep ve Halil İbrahim birbirleri ile daha fazla zaman geçirmeye başlarlar. Recep yemek için iki büyük balık yakalamıştır. Aslıhan ve Gaye iğneleyici bir dil ile balıkların zehirli olabileceğini söylerler. Recep onların fesat olduğunu düşünerek Halil İbrahim'in karşısında nasıl balık kesileceğini gösterir ve birden eli şişer. Recep Halim İbrahim'in yardımı ile şişen elini eski haline döndürerek adadaki hayatına kaldığı yerden devam eder. Burada Recep'in eli gerçekte şişmediği halde şişmiş gibi gösterilmektedir.



Gece ateş karşısında Halil İbrahim ile konuşan Recep eski aşkları ile ilgili dertleşirler. Bu sırada Halil İbrahim ona Tuğçe isimli birini sevdiğinden Recep de ona Sibel'den bahseder. Daha sonra şarkı söylemeye başlayan Recep Aslıhan'ın bağırarak uyanması ile susmak zorunda kalır.

Ertesi sabah köpük oyunu vardır. Kırmızı takım ve mavi takım 2-2 berabere kaldıkları sırada mavi takımdan Taylan ve Eda kırmızı takımdan da Gaye ile Recep'in yarışmaları gerekmektedir. Ancak Gaye rahatsızlandığından Recep Aslıhan ile yarışır. Durumdan hiç hoşnut değildir. Oyunun sonunda mavi takım kazanır ve ikinci eleme için akşam toplanırlar. Recep ilk elemelerde Necati'yi ikinci elemelerde de Aslıhan'ı gitmesi gereken isim olarak söylemektedir. Aslıhan da Recep'ten memnun değildir. Kırmızı takımın diğer üyeleri de memnun olmadıkları isimleri kağıtlara yazarlar. SMS oylamasına girecek isimler Aslıhan Recep'tir. Recep halktan Aslıhan'ın gitmesi için gerekeni yapmalarını istemektedir. Oylama sona erdikten ve noter onayı da geldikten sonra zarf İrfan beye ulaştırılır. Gelen mesajlar sonunda 500 bin liralık ödüle veda eden isim Aslıhan'dır. Aslıhan arkadaşları ile vedalaşarak adadan ayrılır.

Eleme bittikten sonra takımlar oyunlara kaldıkları yerden devam ederler. Recep Taylan'a karşı oynadığı oyunu kazanınca bu sefer mavi takımdan biri elenir. Oyunlar devam eder ve takımlar arasında mavi 4 kişi kırmızı takım da 3 kişi kalır. Elemeler tüm hızıyla sürmektedir. Kırmızı takımdan sadece Halil İbrahim ve Recep kaldığı için mavi takım ile birleşirler ve herkes bireysel yarışmaya başlar. Birleşmenin şerefine yemek verilir ve gruplar kaynaştırılır. Yemekte Eda ve Recep'in muhabbetinden Taylan rahatsız olur. Yemekten sonra çubuğun altından geçme oyunu oynarlar. Taylan ve Recep oyunu kızıştırırlar. Çubuk çok alt seviyeye getirilir. Taylan geçemez ve Recep'in de geçemeyeceğini düşünmektedir. Recep bunun üzerine çubuğu bir seviye daha indirir ve altından geçmeye çalışır. Recep'in çubuğa hiç değmeden rahatlıkla geçebilmesi insanüstü bir başarı olarak görülür ve herkes şaşkındır.



Adada akşam vakti Recep Halil İbrahim'i uykusundan uyandırır ve görevleri olduğunu söyler. Oynayacakları büyük oyun için hile yaparlar ve Taylan'ın duracağı yerdeki talaşları değiştirerek işleri kızıştırırlar. Sabah olduğunda İrfan Bey durumdan habersiz düzeneği hazırlayanlardan yerlerini kendi göreceği şekilde değiştirmelerini ister ve böylelikle Recep kendi kazdığı kuyuya kendi düşecektir. Yarışmacılar elleri ile içi dolu kapakları tutmaktadır. İlk önce Cenk, sonra da Halil İbrahim elenir. Eda'nın da elenmesi ile sadece Recep ve Taylan kalırlar. Recep kapağı tek eli ile tutmaktadır. Taylan da dayanamayarak kapağı bırakır ve geriye sadece Recep kalır. Oyunu kazanan Recep planları işlemediği için mutlu değildir.

Büyük final günü elenen yarışmacılar da adadadır. Televizyonda canlı yayında halkın karşısında yarışmaktadırlar. Yarışmacılardan Eda elenince Taylan, Halil İbrahim ve Recep kaldıkları yerden mücadeleye devam ederler. Halil İbrahim de elenince geriye Taylan ve Recep kalır. Finalin son ayağında hangisinin kazanacağı ve 500 bin liralık büyük ödülü alacağı merak konusudur. Penaltı atışlarını gerçekleştirmek üzere ikili

hazırlanır. Mahallesindeki çocuklar için yarışan Recep cebinden onlarla beraber çekilmiş olan fotoğrafını çıkarır ve son atış öncesi onlar için kazanacağını dile getirir. Ayağına ayakkabı giyerek atış yapmak isteyen Recep ekranda heyecanla izleyenlerin karşısında atışını yapar ve gol olur. Hem Recep hem de seyirciler mutlulukla şampiyonluğu kutlarlar. Mahallesine dönen Recep büyük bir coşku ile karşılanır.

Recep İvedik 5 (2017)

Fotoğraf 5: Recep İvedik 5 (2017)



Filmin açılış sahnesinde Recep İvedik kendisiyle özdeşleşmiş olan kırmızı Fiat Bis aracı ile dikkat çekmektedir. İsmet Hanoğlu'nun cenazesine giden Recep camide de işleri karıştırmayı başarmaktadır. Cenazede bulunan diğer insanlar ile yer kavgasına girişmekte ve kabadayı karakterinden bir şey kaybetmediğini göstermektedir. Recep'in hareketleri karşısında müftü bile sakinliğini korumakta güçlük çekmektedir. Sonrasında cenaze evine giden Recep eşini kaybeden kadına taziyede buldukları sırada adamın gitmesi gereken bir yolculuk olduğunu öğrenmektedir. Recep kadına yardım amaçlı, seferin de parası alındığı ve cenaze masraflarına harcandığı için spor kafilesine katılmaya karar verir. Son seferin Üsküp'e olduğunu öğrenmişlerdir. Recep otobüs şoförlüğünden şikayetçi olmakla beraber arkadaşı için bu görevi yapmak zorunda hissetmektedir.

Sporcuları almak üzere geldikleri yerde kafilenin başkanı olan Hakan Bey onları karşılamaktadır. Hakan Bey Recep ve muavini Nurullah'ı şaşkınlıkla karşılamıştır. Hakan Bey şoför İsmet'in gelemeyeceğinden habersiz Recep ve muavine sataşmaktadır. Adam milli sporcuları Recep'e emanet etme konusunda tereddüttedir. Recep de adam ile anlaşamayacaklarını düşünmektedir. Bu sırada Recep Üsküp ile

Ürgüp'ü birbirine karıştırmış ve Üsküp'ün Avrupa'da Makedonya taraflarında olduğunu öğrenince çok şaşırmıştır.

Yolculuk sırasında “Kara Ambar kamyoncular Derneği” ne üye olan Recep ajandasına göz atarak sporcular ile beraber yemek için uygun bir mekân aramaktadır. Kuru fasulye ve pilavda karar kılan Recep milli sporcuların da onayını almış; ancak başkan Hakan Bey'in eleştirilerine maruz kalmaktadır. “KAKADER” üyesi Recep geldikleri mekânda aşçıyı ziyaret ederek yemek hakkında fikir sahibi olmak istemektedir. Yemeğe müdahalede bulunan Recep fasulyeye ekstra acı ve yağ ekleyerek sporcuları zor durumda bırakacağıının farkında değildir. Orijinal bir tariften bahsederek yemeğin içine motor yağı bile eklenmiştir. Kadın sporcular yemeğe önyargılı yaklaşmışlar ve yememeye karar vermişlerdir. Erkek sporcular ise hiçbir eleştiride bulunmadan önlerine konulanı bitirmiş ve rahatsızlık belirtileri göstermişlerdir. Karın ağrısı, bulantı ve terleme belirtileri gösteren sporcuların acilen sağlık kontrolünden geçmeleri gerekmektedir. Durumun havalandırmadan kaynaklandığını düşünen Recep doktorun açıklamasını beklemekte ve bu sırada Hakan Bey ile tartışmaktadır. Doktor durumun havalandırma ile bir ilgisi olmadığını belirtmekte ve sporcuların mide çeperlerinde toksik kalıntılar olduğundan bahsetmektedir. Ortalama 7 gün süre ile dinlenmeleri gerektiğini belirten doktor sporcuların yarışamayacağını dile getirmektedir. Tek çaresi istirahat olan hastalık Recep'in harekete geçmesini gerektirmektedir. Bu sırada katile başkanı Hakan Bey ile tartışan Recep adamı tokatlayarak etkisiz hale getirmiştir. Türkiye'nin herhangi bir sebepten olimpiyatlardan çekilemeyeceğini savunan Recep Hakan Bey'in Türkiye'yi dışarıda bırakacak olmasını sindirememektedir. Adamı bağlayarak olaya hakim olmak isteyen Recep Türkiye'nin yarışlardan çekilmemesi için bir plan yapmaktadır. “KAKADER” üyesi arkadaşlarına haber veren Recep şoförlerden bir ekip oluşturmaktadır. Hakan Bey'in sakin mizaçlı yardımcısı Akif ile birlikte gerekli telefon görüşmelerini yaparak ekibi tamamlamaktadır. Recep'in kamyoncu tayfası bir hafta süre ile Türkiye'yi temsilen olimpiyatlara katılmayı kabul etmektedirler. Bu sırada yeni sporcu kayıtları da gerçekleştirilmiş ve Türkiye olimpiyatlardan çekilmek zorunda bırakılmamıştır. “Eurasia” gençlik oyunlarının yeni başkanı da recep İvedik'tir.

Müسابakalar öncesinde olimpiyat içerisinde yer alan ülkeler kendi kültürlerini tanıtmakta ve bu şekilde sporcuları kaynaştıracak bir ortam oluşturulması beklenmektedir. Türkiye Recep İvedik eşliğinde kokoreç vb. yöresel yemekleri de tanıttıktan sonra sıra Yunanistan'a gelmiştir. Yunanistan'ın patlıcanlı bir yemek olan musakkayı kendi özel yemekleri gibi tanıtmalarına içerleyen Recep durum karşısında sessiz kalmamaktadır. Tanıtılan bütün yemeklerin gerçekte Türkiye'ye ait olduğunun farkında olan Recep sahneye çıkarak duruma müdahale etmektedir. Olimpiyatlardan başlamadan hemen önce Recep tam da karakterine uygun bir kavga ortamı yaratmayı başarmıştır.

Eurasia Gençlik Atletik Oyunları'na (Eurasia Youth Athletic Games) katılan ülkeler arasında Romanya, Bulgaristan, Yunanistan, Rusya, Türkiye, Almanya, Azerbaycan, Ukrayna ve Çin yer almaktadır. Gülle atışı ile başlayan oyunların ilk temsilcisi Bulgaristan'dır. Gülle atışında kainat rekoru kıracağını iddia eden Recep sayılmayan atışlara itiraz etmektedir. Sonraki denemesinde gülle atışında yeni dünya rekorunu kıran Recep başarısı ile herkesi şaşkınlığa uğratmaktadır. Oyunlar sırasında diğer görevliler ve oyuncular ile de sürekli anlaşmazlık yaşamaya devam etmektedir.

Oyunlar sırasında milliyetçi ruhu kabaran Recep şampiyon olmak için kadın ve erkek Türk Milli sporcularını hem teşvik etmekte hem de onlarla sert bir dil ile dalga geçmekten geri kalmamaktadır. Performansların sonunda ilk oyunlarda altın madalyayı kazanan Türkiye olmuştur. İlk gün oyunları bittikten sonra da gece oyunları başlamaktadır. Gece oyunları da uzun atlama ile başlamaktadır. Recep'in diğer oyunlarda da olduğu gibi uzun atlamada da ilk denemesi geçersiz sayılmaktadır. Geçersiz sayılan atlamasına itiraz eden Recep'in haklı olduğu kamera çekimlerinden anlaşılmaktadır. Recep bu sırada oyundaki görevlilerle ülkesi için gizli gizli pazarlık etmekten de geri kalmamaktadır. Türkiye bu oyunu da gümüş madalya ile sonlandırmaktadır.

Kazandıkları bir sürü madalya ile yakın dostu ve muavini Nurullah'ı merak eden recep bu sırada eski başkan Hakan Bey ile de konuşmaktadır. Hakan Bey hala sandalyeye bağlı olmakla beraber Recep'e karşı davranışlarında eskiye kıyasla çok daha ılımlı bir yol izlemektedir.

Recep oyunların sonunda erkek sporcuların Nurullah ile birlikte içki içmelerini hoş karşılamamış ve sporcunun içkiden uzak durması gerektiğini öğütlemiştir. Akif ile buldukları mekânda yabancı kadınlarla kaynaşmaya çalışan Recep daha rahat konuşabilmek için bir tepsi içerisinde servis edilen içkilerin hepsini bitirmeye kalkışmaktadır. Alkollü içeceklerin etkisi ile kendinden geçen Recep “Hot Dog Rodeo” oyununa katılmaya karar vermiş ve onca içkinin üstüne bir süre sosisli sandviç yiyerek midasını altüst etmiştir. Recep’i bu oyuna teşvik eden önemli bir etmen de karşı takımda Yunanistan’ın yer almasıdır.

Sandviçleri yedikten sonra rodeo’ya binen Recep sistemdeki bir arızadan ötürü rodeo üstünde durmamacasına hareket etmektedir. Mide bulantısına dayanamayan recep sonunda iyice fenalaşmıştır.



Oyunun ardından fenalaşan ve bir ağaç kenarında uyuyakalan Recep Akif tarafından uyandırıldığında halter oyununu kaçırmak üzere olduğunu fark etmektedir. Oyuna yetiştiklerinde üç haklarının yandığını öğrenen Recep silkmedeki son haklarını kullanabileceğini öğrenmektedir. Ancak bir kerede kaldırması gereken ağırlığın normal bir oyuncunun kaldırabileceğinden çok daha fazla olduğunu bilerek hareket etmektedir. Tek seferde üç yüz kiloyu geçmeye razı olan Recep’in mottosu da “imkânsız zaman alır” tümcesidir.

Recep ivedik böylelikle bir dünya rekoruna daha imza atmaktadır. Halteri atmakta zorlanan Recep sırtüstü halter ile beraber geriye doğru devrilmiştir. Halter sonrası yüzme havuzunda arkadaşları ile kutlama yapan Recep ve arkadaşları daha önce karşılaştıkları yabancı kadınları tekrar görmüş ve eğlenceye davet etmişlerdir. Daha sonra Rusya adına yarışan sporcuların da havuza gelmesiyle Recep’in ekibi ile Rus sporcular arasında büyük bir tartışma başlamıştır. Tartışmanın sonunda Rus sporcu Recep’i finale kozlarını paylaşmak üzere çağırmıştır. Recep’e kafatutan Rus boksör

Akif'in de gözünden kaçmamaktadır. Akif'i de yanına alarak bir plan yapan Recep laboratuvarı kullanarak bir karışım hazırlamaktadır. Rus boksöre içirmek üzere laboratuvarında doping hazırlayan Recep'in amacı Rusya ile Bulgarista karşılaştıktan sonra doping itirazında bulunarak Rusya'yı safdışı bırakmaktır. Bu sırada dopingli yarışan Rusya'nın etkisinden çıkamayan Bulgaristan Türkiye ile karşılaştığı sırada oldukça güçsüz olacaktır. Yapmaları gereken tek şey hazırladıkları karışımı Türk lokumuna katarak özür mahiyetinde Rus sporcuya yedirmektedir. Dopingli lokumları yiyen ve gücü katlanan sporcu ringe çıktığı ve Bulgaristan ile karşılaşacağı sırada Bulgaristan'ın oyundan çekildiği ve Türkiye ile Rusya'nın boks müsabakasında karşılıklı dövüşecekleri belli olmuştur.

Türkiye ile Rusya arasındaki boks yarışmasından Rusya galip çıkınca Türkiye Rus sporcuda doping olduğunu iddia ederek test yapılması isteğinde bulunmuştur. Yapılan testlerde Türk sporcu Recep haklı çıkmış ve Rus sporcuda doping çıkmıştır. Rus sporcu doping kullanmadığından emin olduğu için kendisine komplo yapıldığını düşünmektedir. Dopingli sporcu ile dövüşen Recep yorgun düşmüş ve yardımcısı Akif kendisini rehabilitasyona götürmüştür. Oksijen terapisinden sonra soğuk odaya girerek kaslarını dinçleştirmek isteyen Recep'in 40-45 dakika orada kalması gerekmektedir. Soğuk oda terapisi sırasında içeri giren Rus sporcu Recep'in kapısını kilitleyip panjurları kapattıktan sonra odayı iyice soğutmuş ve donmasına neden olmuştur. Geceyi soğutucuda geçiren Recep arkadaşları tarafından özel bir yöntemle normal vücut ısısına döndürülmeye çalışılmıştır.

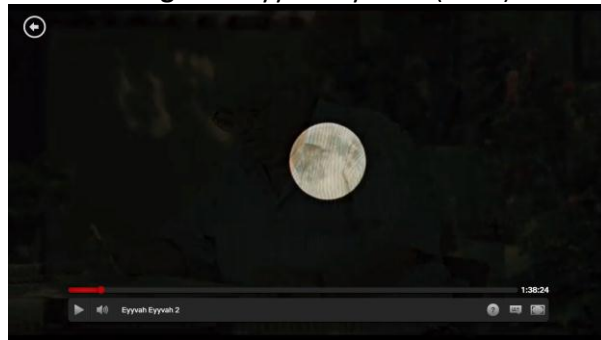




Yapılan tün oyunların sonunda kazanan ülke Türkiye ve kazanan takım da Recep'in takımı olmuştur.

3.2.2.1.3. Renk Düzenlemesi ve Eyyvah Eyvah 2

Fotoğraf 6: Eyyvah Eyvah 2 (2011)



Kaynak: www.netflix.com

Film Hüseyin ve Firuzan'ın Geyikli'de bur sağlık ocağının bulunduğu yerde çalıların arasında gizlendikleri yerden çıkmaları ile başlar. Hüseyin'de Müjgan'a vermek için yanında bir yüzük bulunmakta Firuzan da onu cesaretlendirmektedir. Ancak henüz

Müjgan'a açılmamış olan Hüseyin tereddüt içerisinde. Hüseyin cesaret ile sağlık ocağına adım attığı sırada kızı doktorla samimi bir şekilde gülerken görünce bütün şevki kırılır ve geri döner ve Firuzan'a da yalan söyler.

Firuzan ve Hüseyin birlikte Firuzan'a çanta almak üzere bir butiğe girdikleri sırada içeriye müzisyen İsmail girer. Firuzan ve İsmail birbirlerinden etkilenmişlerdir. İsmail ayrıldıktan sonra Firuzan çanta alışverişini tamamlar ve Hüseyin de onun parasını öder.

Halil ve Eşi bu sırada misafirleri ile sıkıntı yaşamaktadırlar. Ali Rıza Halil ile konuşmakta ancak aralarında gergin bir ortam bulunmaktadır. Hüseyin'in babası Ali Rıza ile Halil Bey anlaşamamakta Halil beyin eşi de ara bulmaya çalışmaktadır.

Sonrasında bir düğün sahnesinde herkes bir araya gelir. Hüseyin Müjgan ile karşılaşır. Bu sırada insanlar çalan müzik eşliğinde dans ederler. Firuzan'ın cesaret vermesi ile Müjgan'ın yanına ilerleyen Hüseyin onun doktor Faruk ile konuştuğunu görünce tekrar cesaretini kaybeder ve gelin ile damadın yanına gider. Bu sırada insanlar Hüseyin'i babası hakkında tebrik ederler. Hüseyin'e düğünde çalması söylenir o da bunu kabul ederek sahneye çıkar ve sonrasında Firuzan Hanım'ı şarkı söylemesi için sahneye davet eder. Firuzan şarkıyı evli çift ve Hüseyin için söyleyeceğini dile getirince Müjgan bozulur. Bu sırada doktor Faruk Müjgan'ı dansa kaldırır. Hüseyin de sahneden onları seyrederek.

Düğünden sonra Halil ve Ali Rıza birlikte iş yaparlar bu sırada da Hüseyin'in ninesi Firuzan'a fal bakmaktadır. Talimat üzerine somun arayışına giren Hüseyin yanlışlıkla bahçedeki arıların harekete geçmesine sebep olur. Hüseyin'in alet aradığı kutunun arkasına arılar yerleşmiş ve Hüseyin'in kutuyu kaldırması ile uçmaya ve oradakileri sokmaya başlarlar. Müjgan'ın çalıştığı sağlık ocağına giderler. Hepsi sağlık ocağında doktor Faruk'a dertlerini anlatırlar. Bu sırada arının soktuğu yere domates süren Hüseyin doktor tarafında alay edilince çok bozulur ve daha sonra plajda sıkıntısını Firuzan'a söyler. Bu sırada İsmail de denize girmektedir. Firuzan onu görünce o da denize girmek ister; ancak Hüseyin ikisinin arasındaki etkileşimden habersizdir.

Akşam olduđunda Firuzan ile Hüseyn birlikte Müjgan'ın evinin yakınına giderler. Hüseyn cama büyük bir taş atınca cam kırılır ve etraf hareketlenince kaçmak zorunda kalırlar. Akşam Hüseyn, Firuzan, İsmail ve arkadaşları yemekte toplanırlar. Hüseyn doktor Faruk ile ilgili sıkıntısını dile getirince hepsi doktorla yakından bağlantı kurmaya karar verirler. Dostane bir amaçları bulunmamaktadır. Durumdan habersiz olan Faruk onlara arabada eşlik eder ve hep beraber civarı dolaşırlar. Birlikte şarkılar eşliğinde bir şeyler içerler. Doktor bu sırada Geyikli'de her şeyin çok ilgisini çektiğini söyler. Hüseyn Faruk'un söylediđi her sözü Müjgan ile bağdaştırmaktadır. Amaçları Faruk'un iyice sarhoş olup her şeyi anlatmasıdır.

Firuzan ve nine Hatice deniz kenarında konuşurlar. Aralarında bir samimiyet oluşmuştur. Halil ve Ali Rıza da kumlardadır; ancak ikili arasındaki buzlar erimemiştir. Hüseyn ve arkadaşlarının doktor Faruk ile içki içtikleri yerde de sohbet koyulaşmaktadır. Konu Hüseyn'in Müjgan'dan hoşlanmasına gelir. Hüseyn çok sinirlidir; ancak doktor Faruk nişanlısı olduğunu söyleyince birden rahatlar. Doktora sempati duymaya başlarlar ve Hüseyn daha önceki düşüncelerinden pişmanlık duyar. İspanyol diye tabir ettikleri çalgıcı İsmail gitarı ile bir şeyler çalmaya başlar ve hep birlikte eşlik ederler.

Aynı anda Müjgan'ın anne babası köpekleri ile yol almaktadırlar. Benzin bitince araba yolda kalır ve durmak zorunda kalırlar. Hüseyn de ekibi ile araba ile eğlenmeden dönmektedirler. Araç ile birden ikilinin köpeklerine çarparlar. Adam ve kadın çok panikler; bunun üzerine Hüseyn kendi yöntemleri ile köpeđi canlandırır.

Akşam Hüseyn Firuzan'a Müjgan'ın yanına gideceđini söyler. Hüseyn tam ilerlediđi sırada köpek havlaması ile çamurlu suyun içine düşer. Herkes sese uyanır. Hüseyn'in planları yine suya düşmüştür. Yüzü gözü kir içinde olduđu için onu kimse tanımaz. Eve geri dönen Hüseyn babası ile konuşmaya başlar. Babasına İstanbul'da yüzük ayarladıđı kızdan bahseder ve ondan nasihat bekler. Babası ona mücadeleci olmasını öğütler. Güzel olan her şeyin zor olduğundan bahsederler. Sevdiğine kavuşmak da Klarnet çalmak kadar zordur Hüseyn'e göre.

Sabah olduđunda Müjgan babası ile yollara düşer ve onları gören Hüseyn de çaktırmadan takibe başlar. Müjgan ile babası Geyikli Belediye Başkanı ile

konuřtukları sırada Mjgan oradan ayrılır ve Hseyin'in bulunduęu balıkçıya girer. Mekânın sahibi ortamı terk edince Hseyin ve Mjgan bař bařa kalırlar ve Mjgan bir önceki akřam yařanan olayı tekrar aar. İkiisi durumun kritięini yaparlar. Hseyin tam ona aılacakken Mjgan'ın babası bařkan etin bey ile ieri girerler. Hseyin ve Mjgan birlikte durumu kurtarmaya alıřır. Bu sırada etin bey Mjgan'ın babasına Hseyin'in ne kadar iyi biri olduęunu anlatarak ortamı biraz yumuřatır. Mjgan'ın babasının řerefine klarnet alan Hseyin herkesin bir araya toplanmasına vesile olur. Mjgan'ın babası etin bey'in askerdeyken komutanlıęını yapmıřtır. Konuřma sırasında Mjgan'ın ailesi ile Firuzan'ın İzmir'de yařadıkları ortaya ıkar ve yakınladırlar. Bu vesile ile Firuzan Mjgan'dan telefonunu ister.

İspanyol İsmail ile Firuzan birlikte denize aılırlar. İkiisi birlikte balık yakalamaya alıřırlar. Samimiyetleri giderek artmaktadır. Hseyin de bir bankta oturmuř elinde yzk kutusu ile beklemektedir. Derken Mjgan ıkagelir ve Hseyin'e sarılır. İkiisi birden mutlulukla yrmeye bařlarlar. Deniz kenarında bir masada el ele otururlar. İkisini buldukları mekâna Firuzan da algıcı İsmail ile gelir. Mjgan durumu sevinle karřılar; ancak Hseyin bozulur ve Firuzan ile konuřur. Pencereden kafasını uzatan deve ile konuřmaları blnr. Hepsisi ok řařkındır. Hseyin'in babası para kazanmak iin deveyi almıřtır.

Mahallenin dedikoducu komřusu Kadriye hanım Mjgan'ın annesi ile konuřur ve Hseyin ile ikisinin arasında olup bitenleri anlatır. Mjgan'ın babası durumu oęrenince ok sinirlenir. Sabah Hseyin Mjgan'ın alıřtıęı yere ieęi ile gelir ve karřısında Mjgan'ın babasını bulur. Mjgan'ın babası Hseyin'e algıcıya verecek kızı olmadıęını ve Mjgan'dan uzak durmasını syler. Mjgan da ok zgndr. Firuzan Hseyin ve Mjgan'ı sorunsuz bir řekilde bir araya getirmek iin plan yapmaktadır.

İkiisi saęlık ocaęının dıřında Mjgan'ı konuřurken Mjgan da ieride yalnızdır ve bir hasta yakını saęlık ocaęına girerek yařlı hastası olduęunu acil bakılması gerektięini syler. Mjgan ve adam adamın aracına binip uzakladırlar. Durumdan iřkillenen Hseyin ve Firuzan da motor ile peřlerinden giderler. Adam pek tekin grnmemektedir. Yolda motor arızalanınca Mjgan'ın izini kaybederler.

Babası saatlerdir kızının ve Hüseyin'in kayıp olmasından işkillenir Hüseyin'in babasına hesap sormaya gider. Aynı anda telefon ile irtibat kurmaya çalışan Hüseyin birden bataklığa düşer. Onu kurtarmaya çalışan Firuzan da bataklığa düşer. Her tarafları pislik içinde kalmıştır. Müjgan'ın babasının bir sürü adam ile içeri girmesi Hüseyin'in ailesinin ağına gitmiştir.

Müjgan götürüldüğü yerde hasta adam ile karşı karşıya kalır. Doktor olmadan rahatsızlığı kendisinin gidermesini isterler. Yavaş yavaş akşam olmuş ve Firuzan ile Hüseyin yolda kaybolmuş güvenli bir alan aramaktadır. Hüseyin dışarıdan korkutucu sesler duymaktadır. Onlar yollarına kaldıkları yerden devam ederken Müjgan'ın ailesi Belediye Başkanı ve Hüseyin'in ailesi hep birlikte durumu açıklığa kavuşturmaya çalışmaktadır. Çok fazla yol alan Firuzan ve Hüseyin bir ev bulurlar. Bir adam sofraya kurmuş masada kendi kendine konuşmaktadır. İkili adamdan yardım isterler ve adam da onları evine alarak ters yönde ilerlediklerini söyler. Sofraya oturup yemekte adama eşlik ederler. Adam normal görünmemektedir. Evli olduğunu söylemektedir. Ancak ortada kendisinden başka kimse yoktur. Durumdan işkillenen Hüseyin mekânı terk etmek ister. Adamın karısının giysilerini giren Firuzan da bir tuhafılık olduğunu sezinler. Adam onlara beklemelerini söyleyerek uzaklaştığı sırada hızlıca kaçarlar. Artık sabah olmuştur ve Firuzan ile Hüseyin hala yürümektedir. Bir ev daha görürler. Evin yanında hastanedeki adamı görünce doğru yerde olduklarını anlarlar. Evin yakınında buldukları eşek ile bir plan yaparlar ve evin kapısını çalarlar. Hasta yakını adama iş aradıklarını söylerler. Hüseyin bütün hünelerini göstererek adama kendisini detaylı bir şekilde tanıtır. Adam onlarla ilgilenmez ve kapıyı kapatır. Bu sırada birden Müjgan kolları bağlı gemiye götürülür. Hüseyin ve Firuzan dikkatle Müjgan'a olanları izlerler. Hüseyin şarkı söyleyerek adamın dikkatini çeker. Konuşma sırasında adamı etkisiz hale getirerek Müjgan'ı kurtarmak için denize kayığın bulunduğu yere ilerlerler. Bu sırada kayığın içerisinde bir sürü insan daha olduğunu fark ederler. Bir adam onlar kayığın altında iken yukarıdan kayığı harekete geçirir. Mağdur adamlar, Firuzan, Hüseyin ve Müjgan hep birlikte hareket ederek kayığın kaptanını etkisiz hale getirirler. Hüseyin kayığın başına geçer. Kurtarılır ve ailelerine kavuşurlar. Müjgan Belediye Başkan'ına kendisini Hüseyin ve Firuzan'ın kurtardığını söyler. Müjgan'ın babası yine de yumuşamaz ve artık hep birlikte İzmir'e döneceklerini söyler. Buruk

bir ifade ile hazırlanan Müjgan ve ailesi eşyaları ile yola koyulurlar. Müjgan'ın babası yolda Hüseyin'i görünce durmak zorunda kalır. Hüseyin adam ile bütün kibarlığı ile konuşur ve Müjgan'a vermesi için bir torba uzatır. Babası da torbayı Müjgan'a verir. Torbanın içinde Hüseyin'in örtüye sarılı klarneti ve yüzük vardır. Müjgan göz yaşlarına hakim olamaz. Hüngür hüngür ağlamaya başlar. Firuzan da dönmek için son hazırlıklarını yapmaktadır. Birden evlerinin yakınında bir araba belirir. Müjgan geri dönmüştür. İki mutlulukla birbirlerine sarılırlar. Arabanın içinde Müjgan'ın annesi ve babası da durumu onaylar görünmektedir. Müjgan'ın babası bile ortamda duygularına hakim olamamıştır.

Sıra Müjgan ve Hüseyin'in evlilik törenine gelir Müjgan deve üstünde mekâna getirilir. Belediye Başkanı Çetin bey ikisinin nikâhlarını kıyar. Adamın şahidi Firuzan kadının şahidi de doktor Faruk beydir. Büyük bir coşku ile dünya evine girdikleri sırada Hüseyin'in babası da saksafon çalarak düğünü daha da hareketlendirir. Hüseyin ve Müjgan ilk danslarını yaparlar. Aynı anda Firuzan ve İsmail de dans ederler. Hüseyin Firuzan'a özel hazırladığı bir cd verir. Birden yağmur başlar. Yine de istiflerini bozmazlar. Yağmura rağmen oynamaya devam ederler.

Düğünün üzerinden 6 ay geçmiştir. Firuzan çok ünlenmiş ve televizyona son albümü ile ilgili konuşmak için çıkmıştır. Hüseyin eşi hamile Müjgan ile birlikte Firuzan'ı izlerler. Firuzan canlı yayından özellikle ikisine teşekkür eder ve hazırladığı şarkısını seslendirmeye başlar.

3.2.2.1.4. Komedi ve Aksiyonun Efekt ile Birleşimi ve Düğün Dernek1, 2

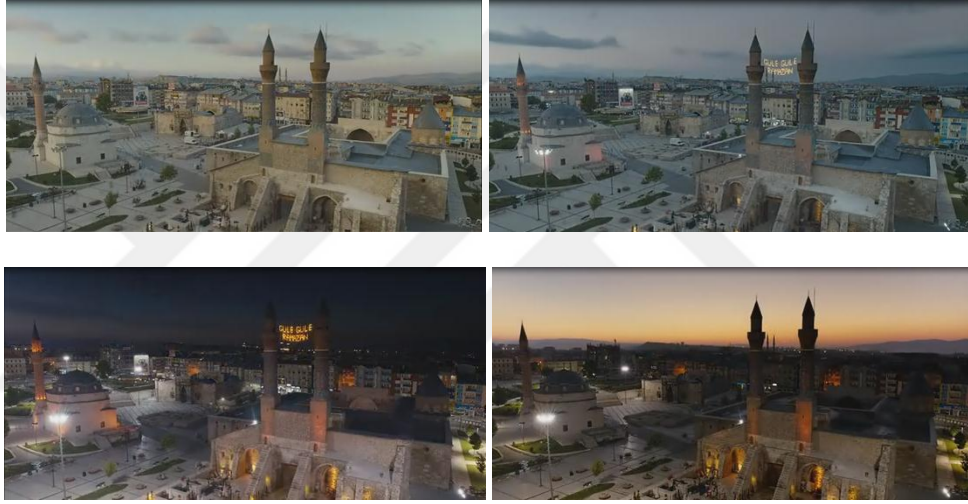
Düğün Dernek 1 (2013)

Düğün Dernek filminin açılış sahnesi filmin çekildiği Sivas'tan Cumhuriyet Üniversitesi'nin gösterimi ve akabinde tüpçü Fikret'in kamyonu ile bisikletli bir çocuğun arkasından sokakta ilerlemesiyle başlamaktadır. Çocuk evlere gazete servisi yapmaktadır. Tüpçü Fikret bu sırada agresif halleri ile dikkat çekmekte ve spor kıyafeti ile mesleğini belli eden Çetin karakteri tempolu yürürken görünmektedir. Arkasında bir grup çocuk ile beraber spor yapmakta ve direktiflerde bulunmaktadır. Daha sonra Hatice ve İsmail karakteri yeşil üstü açık arabaları ile öğretmen Saffet

karakterinin arkasında belirlemektedirler. Öğretmen Saffet öğrencilerini kollayarak yürümekte ve İsmail'in alaycı sözlerine maruz kalmaktadır.

Sivas'ta ramazan ayının geldiği müjdelenmekte ve günler hızlıca geceye karışmaktadır. Burada hızlandırılmış çekim ile çok kısa sürede günlerin hızlıca aktığı gösterilmekte ve color correction renk düzenlemesi ile manzara istenilen estetik görünüme kavuşturulmaktadır. Hızlı çekimde gece ile gündüzün birbirine karışması vurgulanmaktadır.

Fotoğraf 7: Düğün Dernek (2013)



Kaynak: www.netflix.com

Çetin, İsmail ve tüpçü Fikret bayram namazını kılmak için camiye doğru yol almaktadırlar. İçeri girdiklerinde karşılaştıkları manzara pek hoşlarına gitmez ve söylenmeye başlarlar. Çetin camide vaaz veren hoca ile tartışmaya girmektedir. Namaz sonrası cami için yardım parası toplanmaktadır. Çetin bu durumdan da işkillenmekte ve bağış sonrası makbuz almaları için gelenlere uyarıda bulunmaktadır.

İsmail'in oğlu Tarık da camidedir ve sürpriz yaptığını söyleyerek babasını mutlu etmektedir. Caminin görünen en yaşlı üyelerinden Nazmi amca, Çetin, Fikret, Saffet, İsmail ve Tarık yeşil araçlarına doluşup Hatice annenin yanına gitmek üzere yola koyulmaktadırlar. Burada Tarık coşku ile karşılanmakta ve memleketinin toprağından daha fazla o toprağı basan insanları özlediğini seyirci ile paylaşmaktadır. Sivas'ta davul zurna eşliğinde halaylar çekilmekte bu sırada Tarık ve babası İsmail önemli bir

mevzuyu görüşmektedirler. Tarık babasına Letonya’da aynı şirkette çalıştığı Marika isimli genç kadın ile evlenmek istediğini İsmail de Tarık’a geri kafalı olmadığını söylemektedir. Ancak Hatice anne bu işe içerlemekte kızın adını bile telaffuz etmekte zorluk çektiğini söylemektedir. İsmail bu sırada düğünü gerçekleştirmenin türlü yollarını düşünmekte ve Çetin, Fikret ve Saffet ile görüşmeler yaparak işi nasıl halledecekleri konusunu tartışmaktadır. Kızın müslüman olmaması dert edilmekle birlikte İsmail bu konunun üzerinde pek durmamakta kararın evlenecek gençler arasında olduğunu düşünmektedir. İsmail bir babanın görevleri arasında çocuğun sünneti, okutulması, askerliği ve düğünü olduğunu söyleyerek tüm sorumluluğu üzerine almaktadır. İsmail bütün işi oğlunun üzerinden alarak Fikret, Çetin ve Saffet ile işi ayarlamak üzere kolları sıvamaktadır.

Filmin ana karakteri olan Tüpçü Fikret ile ilgili genel bilgilendirme Tarık’ın ağzından yapılmaktadır. Esenyurt’ta tüpçü dükkânı işleten Fikret kolay sinirlenebilen, gamsız bir karakter olarak lanse edilmektedir. İlk iki eşini kanserden kaybetmiştir. Her zaman soğuk kanlı bir profil çizmektedir. İsmail’in düğünü gerçekleştirmesi için ona en çok destek çıkanlardan biri de Fikret olmaktadır. Fikret’in tüpçü dükkanında eşlerinin resimleri asılıdır. Burada görsel efekt kullanılarak ilk eşi ve sonraki eşi aynı çerçeve içerisinde sıra ile gösterilmektedir.



Çetin gençliği de hovarda olan ve gruba sonradan dahil olan bir karakterdir. Zaman zaman hastanede komada kalmakta bir gün gördüğü olağanüstü düş ile de hayatı

değişmektedir. Çetin'in rüya gördüğü sahne yeşil ekran teknolojisi kullanılarak oluşturulmuştur. Böylelikle seyirci de Çetin'in rüyasının içerisine ister istemez dahil olmaktadır. Rüya da molla dedesini gören Çetin ondan dayak yemekte ve bunun üzerine de hovarda hayatına artık son vermektedir. Rüya gördüğü sahneye hemen geçmeden önce sahneden gösterilen ışık gösterisi de efekt olarak değerlendirilmektedir.



Filmin en efendi karakterlerinden Saffet Tarık'ın düğünü için Emel Sayın'ı getireceğini söylemektedir. Yaşadıkları köyde okuma yazma bilmeyenlere yardımcı olmakta ve severek öğretmenlik mesleğini sürdürmektedir.

Dizinin akıllı gidip gelen Nazmi amca karakteri de diğerleri tarafından idare edilmektedir. Çok yaşlandığı için bazen ne dediğini bilememektedir. İlk sahnede camide karşılaşılan Nazmi amca da ara ara görünecek ve düğünün davetlileri arasında yer alacaktır.

Ekip hep birlikte düğün planları için kahveden döndükleri sırada İsmail'in eşi Hatice bir şeylerin ters gittiğini anlamaktadır. Kendisi yabancı geline önyargılı olduğu için İsmail'e de düğünü yapma çabasından ötürü kızmaktadır.

Sivas'ta Sırrı beyi görmek için çalıştığı otele gelen tüpçü Fikret'in amacı düğün için kendisinden yardım istemektir. Bu sırada otelin danışmasında karşılaştığı kumral kadına da görür görmez aşık olur. Sırrı bey başlangıçta kendisi ile görüşemez ancak

adam turistlerle konuştuğu sırada t p  Fikret onu yakalar ve d ğ n konusunu a ar. Sivas Otel'de turistlerin yanında b lgeyi k t leyen Fikret'e otelin patronu t p ile vurur ve onu sersemletir. Kahvede diğ rleri ile buluŐan Fikret durumu onlara da anlatır. Saffet ise Emel Sayın'a hen z ulaŐamadıđını ancak menajeri ile g r Őt đ n  ve en kısa s rede kendisine d n leceđini s yler. Oysa Saffet'in telefonda konuştuđu adam kendisini kaile almamıŐtır.

D ğ n i in bir Őeyler yapmaya  alıŐan Fikret,  etin, İsmail ve Saffet bir beyaz eŐya d kkanına giderler ve satıcı ile g r Őerek bir Őeyler almaya  alıŐırlar. Adam durumunun iyi olmadığını s yleyerek onları geri  evirmeye  alıŐmaktadır. Sonu  olarak ekmek kızırtma makinesi ile g r Őmeyi tamamlarlar. Daha sonra da kuyumcuya giderek ondan yardım isterler ancak o da sadece  eyrek altın bırakır. Sonu  olarak grubun elinde bir  eyrek altın ve bir tost makinesi bulunmaktadır. Bu Őekilde d ğ n n yapılması m mk n deđildir.

 etin'in akli ile kredi  ekmeye karar verirler. Ancak istedikleri tutarın emekliye verilmesi m mk n g r nmemektedir. Bunun  zerine t p  Fikret krediyi kendi almaya  alıŐır. Bu yol da riskli g r nmektedir. İsmail,  etin ve Fikret Saffet'in  alıŐtıđı okula giderler ve ondan yardım isterler. O krediyi  ekerken  etin de  đrencilerle ilgilenir. Saffet krediyi almayı baŐarır ancak gelen takılar ile paranın geri  deneceđi konusunda kuŐkuludur.

Tarik gelin adayı ve nedimesi olacak arkadaŐını karŐılamak  zere havaalanına gider ve onları bulur. Ailesine Marika'nın kimsesi olmadığını esirgeme kurumunda b y d đ n  s yler. Hatice hanım d ğ n davetiye  rneklerini gelin ve arkadaŐına g stererek onların g r Őlerini almak ister.

Grup tekrar kahvede buluŐur ve d ğ n mek nini ayarlamaya  alıŐırlar. Sivas Otel'in olamayacađı fark edilince aile  ay bah esi alternatifini  zerinde dururlar; ancak durumdan hoŐnut deđillerdir.

Sivas'ta   kađıt  Yılmaz'ın yaŐadıđı yere giderler. Ondan yardım almak niyetindedirler. Yılmaz kapıdan  etin'i tanır ve onları i eri alır. Bu sırada ev  ok

yükselte olduđu için merdiven çıkmaktan bitkin düşen Fikret kendine gelmekte güçlük çekmektedir.

Anne Hatice, Marika ve arkadaşını Türk adetlerini öğrenmeleri için hamama götürür. Dillerini bilmedikleri için Tarık aracılığı ile anlaşmaktadırlar. Hatice kızın adını söylemekte bile güçlük çekmektedir. Daha sonra giyim alışverişi için yola koyulurlar. Bu sırada Tarık'ın evlenmek amacıyla söylediği yalanlardan biri ortaya çıkmakta ancak Tarık durumu kısa sürede toparlamaktadır.

Fikret, Çetin, İsmail ve Saffet Yılmaz'ın gerçek gibi sahte para bastığını öğrenirler ve bir örneği incelerler. Yılmaz sahte para basımında kendisine çok güvenmektedir ve diğerlerini de bu konuda rahatlıkla ikna etmektedir.

İsmail uzun süredir dargın olduđu abisi ile de düğün vesilesi ile barışmak istemektedir. Köyde davetiye vermenin aslında samimiyetsizlik olduğunu düşünen adam yakınların zaten düğünün davetiye olmadan işin içinde olması gerektiğine inanır. Filmin ender rastlanan duygusal sahnelerindedir. Abisi ile konuştuktan sonra keyfi yerine gelen İsmail kahveye gelir ve düğün hazırlıklarının başlaması duyurusunu yapar. Bunun üzerine bütün köy halkı seferber olur. Herkes kendisine düşen görevi yerine getirmek üzere çalışmaya başlar.

Kız tarafının yaşadığı Letonya'da ise durumlar karışıktır. Marika'nın eski nişanlısı ve ailesi nedimenin sevgilisini esir almışlardır ve neler olup bittiğini bilmek isterler. Silah zoruyla eski nişanlının yanında sevgilisini arayan adam düğünün kesin yer ve zamanını öğrenir; ancak sevgilisi olan bitenden habersiz ona yardımları için minnettar görününce adamlar sinirlenir ve yabancı adamı öldürmekle tehdit ederler. Düğünün gerçekleşmesine yardımcı olursa canını bağışlayacaklardır. Adam can korkusu ile onların tüm isteklerini yerine getirmek zorunda bırakılmaktadır.

Çetin ve Yılmaz düğün hazırlıklarının yapıldığı sırada evin yakınında deve ile belirirler. İsmail hariç herkes şaşkındır. Hatice hanım duruma bir anlam verememekte; ancak İsmail bey bunun adetten olduğunu söyleyerek gelinin deve üstünde gitmesi gerektiğini vurgulamaktadır. Hatice hanıma göre ise böyle bir adet yoktur, olsa bile okumuş kızın devenin üzerinde işi olmamalıdır. Yine de ısrarcı

olunur ve Çetin, Fikret ve Yılmaz deveyi üzerinde gelin ile yürütürler. Bu esnada devenin kaçmasına sebep olur ve birden paniklerler. Fikret çay bahçesine geri döner; Çetin ve Yılmaz ise devenin izini sürerler. Çetin yolun yukarı tarafında iken Nazmi dedeyi görür şaşkınlığını gizleyemez. Nazmi dede de onların deve ile ne yapmaya çalıştıklarına bir anlam verememektedir. Çetin birden devenin bulunduğu yere doğru atlar. Burada Çetin sanki çok yüksek bir yerden yere doğru çakılıyormuş gibi gösterilir.



Çetin'in şiddetli düşüşü ile deve ürker ve kaçır. Gelin de o hızla devenin üzerinden düşer; ancak ölmemiştir. Gelinin yaşadığını öğrenince Çetin ve Yılmaz'ın anlık paniği yerini sakinliğe bırakır. Fikret durumu idare etmeye çalışmaktadır. Çetin ve Yılmaz baygın gelini eve getirirler. Düğünün sorunsuz gerçekleşmesi için bir yol düşünmektedirler. Gelinin kim olacağına karar vermeye çalışırlar. İçlerinde en zayıf Yılmaz'dır ve zorla gelinliği giymeyi kabul eder. Duvaktan yüzü görünmediği için kim olduğu belli olmayacak Tarık bile durumu anlamayacaktır.

Tarik Yılmaz ile ilk dansını yaptığı sırada İsmail'in abisi de düğüne gelir ve aile duruma çok sevinir. Tarık dans sırasında gelinin kulağına yabancı dilde bir şeyler söylemekte ve Yılmaz'ın da dil bilgisi olmadığı için kendisine cevap vermeden hızlıca Tarık'tan uzaklaşmaktadır. Bu sırada Tarık'ın babası gelir ve düğün için hazırlanan sahte paraları çocuklara dağıtır. Eş zamanlı olarak Letonya'dan Marika'nın eski nişanlısı ve arkadaşının sevgilisi Victors da düğün alanına çok yakındır.

Marika'nın eski nişanlısı ve abileri havaalanından taksi ile düğüne giderlerken taksici önüne çıkan deveyi görünce direksiyon hakimiyetini kaybeder. Marika'nın arkadaşının sevgilisi de başka bir taksi ile yanlarından geçer.

Düğünde aksilikler baş göstermeye devam etmektedir. Çetin ile sohbet eden bir yandan da pasta yiyen İsmail'in abisi İhsak emmi birden fenalaşır ve tepki vermemeye başlar. Durumu fark eden Çetin onu zorla halay alanına götürür. Bu şekilde fazla idare edemeyeceğini anlayınca da adamı gelini gizledikleri eve getirir. Saffet İhsan emminin hayatını kaybettiğini öğrenince, o sırada kendine gelen gelin de karşılaştığı tuhaf manzarayı görünce tekrar bayılır. Çetin ve Fikret birlikte konuşmaya başlarlar. Çetin çok çaresiz olduklarını düşündüğü için düğünü terk etmek istemekte, Fikret'te onu durdurabilmek adına silahını çıkartarak tehditler savurmaktadır.

Marika'nın arkadaşının sevgilisi Victors, asıl damat adayı ve Marika'nın abilerinin düğüne çok yakın olduklarını ve hızlıca gelini kaçırmaları gerektiğini söyler. Pek çok kişi gibi ikisi de gelinliğin içerisinde Yılmaz'ın olduğunu bilmemektedirler.

Çeşitli aksilikler arka arkaya gerçekleşmektedir. Jandarma düğün mekânının kapısında belirir ve bir grup çocuğun düğünde topladıkları paralarla alışveriş yapmak istediklerini, o anda da paraların sahte olduğunun anlaşılması ile düğüne gelip suçluyu bulmak zorunda kaldıklarını söyler. Çetin düğünün karışmaması adına sahte paraların ona ait olduğunu dile getirir ve teslim olur.

Victors'un sevgilisi tehlikenin ortasında olduklarından Marika sandığı Yılmaz'ı kolundan tutar ve durumu ona anlatır. Yılmaz kızın dilini anlamamakla beraber ters giden bir şeyler olduğunu sezinleyerek üzgün olduğunu kıza beden dili ile belli etmeye çalışmaktadır. Gelinliğin altındaki gerçek kimliğini daha fazla gizli tutmak istemeyen Yılmaz duvağı kaldırır ve nedimeye Marika olmadığını gösterir. Aşırı tepki ile karşılaşan Yılmaz kızı etkisiz hale getirerek eve yönlenir.

Saffet İshak emminin ölüm haberini söylemek ve öncesinde bir hastalığı bulunup bulunmadığını öğrenmek için eşinin yanına gider. Pasta hakkında da bilgi almaya çalışan Saffet kremanın fazla kaçtığı cevabını alır. Düğünü ucuza getirmek için pasta işini Çetin'e bırakmaları iyi sonuç vermemiştir. Başta kadına ne diyeceğini bilemeyen

Saffet daha fazla lafı dolandırmak istemez ve İshak emminin öldüğü haberini verir. Kadın şok geçirir ve birden o da hayatını kaybeder. Gelini ve İshak emmiyi tuttıkları odaya İshak emminin karısını da getirirler. Saffet düğün için 20 bin lira kredi çektiğinden her halde düğünün devam etmesini istemektedir. Hatice Hanım ölü ve yaralıların olduğu odaya girer ve durumu hemen kavrar.

Victors düğünde Tarık'ın yanındayken birden içeri Marika'nın eski nişanlısı ve abileri girer. Hiçbir şey bilmeyen Tarık'ın babası adamlar tarafından bayıltılır. Onu kurtarmaya gelen Fikret de etkisiz hale getirilir. Saffet yardıma geleceği sırada adamların ne kadar korkutucu olduğunu kavrar ve kaçmaya başlar. Victors'un uyarısı ile olay yerini gelin ile hızlıca terk eden Tarık ormanlık alanın içerisinde yol alırlarken gelinin Yılmaz olduğunu öğrenir. Yılmaz olanları ona kısaca anlatır. Hem amcasını hem yengesini kaybettiklerini ve Marika'nın da deveden düştüğünü söyler. Tarık ölenlerden çok Marika'ya üzülmemektedir. Marika'nın eski nişanlısı ve abileri buldukları yere yaklaşınca Yılmaz onları şaşırtmak için duvağını uzak bir yere atar ve ikisi ağaca çıkarlar. Yakalanırlar ve ağaçtan düşerler. Hemen öncesinde kızın abilerinin atlama sahneleri ile kişiler olağanüstü güce sahip gibi gösterilmişlerdir.



Tam çaresiz kaldıkları anda Çetin gelir ve düşman ekibi deli siniriyle altüst etmeyi başarır. Tarık ve Yılmaz da şaşkınlık içerisinde onu seyrederek. Çetin kuvvetini evde gördüğü dehşet verici manzaradan almaktadır. Baygın olanları ölü zannederek

durumu olduğundan daha felaket algılamış ve Saffet'in açıklamaları ile Yılmaz ve Tarık'ı kurtarmak üzere tüm kuvveti ile yola koyulmuştur.

Her şey olup bittikten sonra gelen nikâh memuru Saffet'in sinirli ve alaycı sözlerine maruz kalır. Nikah memurunun geç kalmada haklı bir gerekçesi vardır; yolda karşısına deve çıkmıştır. Gecenin sonunda ekip ifade vermek üzere karakola gider. Çoğunluk sinirli ve üzgündür. Marika'nın eski nişanlısı ve abileri de karakola getirilmişlerdir ve yara bere içerisindeyler. Fikret onları görür görmez küplere biner.

Hazin gecenin ardından ailecek otururlarken Tarık'ın söylediği yalanlar üzerine konuşmaya başlarlar. Babası İsmail artık oğlunun yurt dışında üniversite okuyup okumadığından bile emin olamamaktadır. Eğitimini tamamladığını öğrenince bir nebze içi rahatlar ve teselli bulur. İsmail küçük köy yerinde oğlunun düğününü yapmazsa ayıp olacağını düşünmektedir. Tarık babasının direktiflerini uygulamak üzere aldığı paralar ile mutlu bir şekilde düğününü gerçekleştirmek üzere yola koyulur. 3 yılın sonunda yurtdışında evli ve çocuklu olarak hayatına devam etmektedir. Grubun yeni amacı çocuğun sünnetinin gerçekleştirilmesi olacaktır. Bunun için Saffet'in yanında Emel Sayın'dan söz alırlar.

Düğün Dernek 2 (2015)

Film bir hastanenin doğumhane kısmında yeni doğan bir bebeğin gösterilmesi ve ailesinin bir hastanenin camının arkasından sevinçle bebeği izlemesi ile başlamaktadır. Fikret, Çetin, Tarık, İsmail, Hatice, Yılmaz ve Saffet mutluluktan dans etmektedirler. Bu sahneden sonra Letonya'da bir eğlence sahnesine tanık olunmaktadır. Havuz başında bir kutlama yapılmaktadır. Tekrar Sivas'a geri dönülmekte ve oradaki kültürel eğlence gösterilmektedir. Yeni doğan bebek hem Letonya'nın eğlencesine hem de Sivas'taki haham etkinliğine babaannesi ile katılmaktadır. Letonya'daki düğünün gösteriminin ardından Sivas'a özgü yerel eğlence gösterilmektedir. Burada Fikret, Saffet, Çetin ve diğerlerinin halay çekmelerine tanık olunmaktadır. Eğlencede yer alan yabancılar halay esnasında yapılan bazı uçarı hareketlere anlam vermekte zorlanmaktadır. Bunlardan biri de Tüpçü Fikret'in omuzlarda taşınması ve bu sırada oynaya devam etmesidir. Tarık'ın küçük oğlunun farklı kültürel alışkanlıklara adapte olmaya çalıştığı görülmektedir.

Örneğin dua ederken ellerini nasıl konumlandırması gerektiğini karıştırabilmektedir. Bu durum farklı kültürden bir anne ve babaya sahip olmasından kaynaklanmaktadır. Yerel etkinliklere tekrar geri dönüldüğünde çocuğun büyükbaş bir hayvanın bağlanıp kısıkırak yakalanmış olmasına verdiği korku dolu tepki ile seyirci buluşturulmaktadır. Küçük erkek çocuk Letonya'da daha lüks bir hayatın içerisinde bulunmaktadır. Filmde Letonya'da lüks bir aracın arka koltuğunu oturtulmaktan menün olmayan çocuğun Sivas'ta tüpçü Fikret'in aracında da tüplerin yanında durduğu ve yine öne oturmasına izin verilmediği görülmektedir.

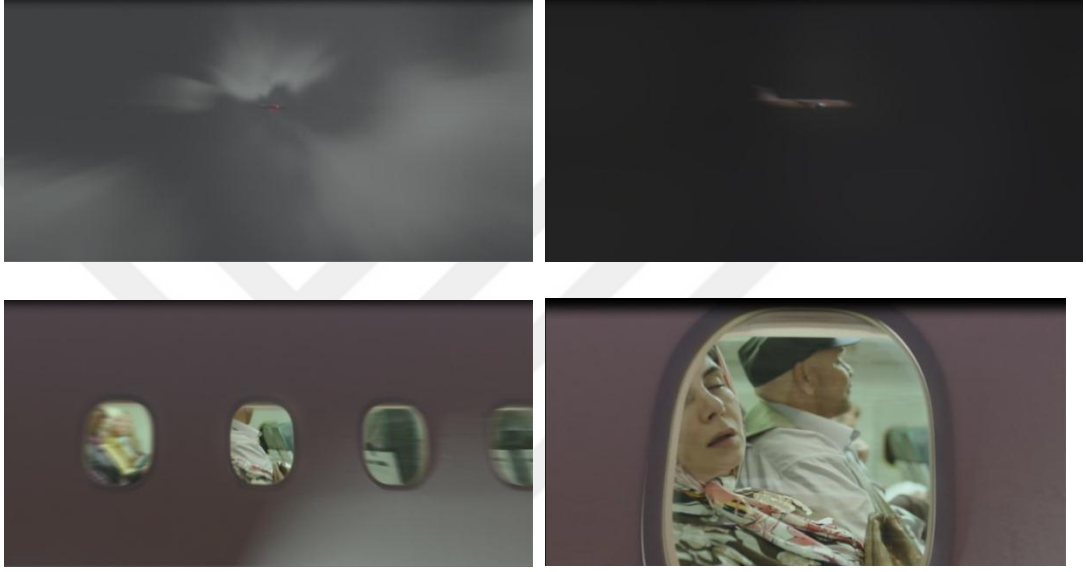
Tarık'ın babası İsmail'in çocuğun sünnet olmasını isterken derdini Letonya'da yaşayan dedeye anlatmakta zorluk çektiği ve Tarık'ın çevirmen olarak yanlarında bulunması göze çarpmaktadır. Çaresiz görünen Tarık sünnet oranının Letonya'da oldukça düşük olduğunu bildiğinden durum karşısında iki tarafın fikir birliğine varamayacağı izlemine yüz ifadesinde taşımaktadır. Tarık babasına sünnetin özellikle orada estetik ameliyat gibi algılanacağını dile getirmektedir. Bu sırada olaya halâ tam olarak vakıf olamayan yabancı adam İsmail'in bir puro üzerinden örnek göstermesi ile gülüşmeler eşliğinde durumu kavramaktadır. Yaşlı adam İsmail'in kendisinin sünnet olmayı düşündüğünü zannetmektedir. Letonyalı dede torununun kastedildiğini öğrendiğinde ise tepkisini ortaya koymaktadır.

Letonya cephesine dönüldüğü sırada Çetin ve Letonyalı kadının ev içerisinde geçen muhabbetleri ile karşılaşmaktadır. Genç kadın yavaş yavaş Türkçe öğrenmeye çalışmakta ve Çetin'e bazı kalıp cümlelerin Türkçe nasıl söylendiğini sormaktadır. Bunun üzerine Çetin genç kadına dini bazı tümceler ile karşılık vererek onu yanıltmakta ancak kadını dini konularda bilgilendirdiği için kendisi memnun olmaktadır. Bu sırada Tarık'ın annesi Hatice de orada bulunmaktadır. Çetin Letonca bilmediğinden genç kadından İngilizce konuşmasını istemekte ve bunun üzerine Hatice anneyi şaşırtmaktadır. Hatice anne evi Kuran kursuna çevirdiğini söyleyerek Çetin'e içerlemektedir.

Ekibin kurnaz üyesi Yılmaz'ın hırsızlık yaptığı sahne de dikkat çekmektedir. Yılmaz istediklerini alıp çıkacağı sırada evde yangın olduğunu görmekte ve uyuyan adam ve karısını uyandırmaya kalkmaktadır. Uyanan adam yatağında hafifçe kafasını

kaldırarak Yılmaz'ın kim olduğunu şaşkınlık ve korku içerisinde anlamaya çalışmaktadır. Başlangıçta onu “karabasan” zannetmekte ve dua etmeye başlamaktadır. Yılmaz ısrarla adama yangını söylediğinde de onun “hızır” olduğuna karar vermiş durumdadır. Bu sırada isyankâr görünen Yılmaz adama hırsız olduğunu itiraf etmektedir.

Fotoğraf 8: Düğün Dernek 2 Sünnet (2015)



Kaynak: www.netflix.com

İsmail uçak ile Sivas'a dönüş sahnesinde Çetin ile konuşmakta ve ve erkeklerin sünnet, askerlik ve evlilik olaylarının çok önemli olduklarını açıklamaktadır. Bunun ailenin görevi olduğunu düşünmektedir. Bu sırada torunun adının “Matias” olduğu ortaya çıkmaktadır.

Sivas'ta akıl hastanesinde kalan tüpçü Fikret'i bulunduğu yerden çıkartmaya gelen İsmail ve Çetin Fikret'e ulaşmayı ve onu hastaneden çıkartmayı başarmaktadır. Bu sırada tüpçü Fikret'in Düğün Dernek serisinin ilk filminde aşık olduğu kadının sırtına dövmesini yaptığı ve yerde de koca bir portresinin olduğu göze çarpmaktadır. Bu da kadına olan aşkının devam ettiğini göstermektedir. Fikret hastaneyi terk ettiği sırada normale dönmekte ve eski kendine hashareketlerin sergilemeye kaldığı yerden devam etmektedir. Dükkânına geri dönen Fikret Sivas otelde aşık olduğu kadını köpeği ile dışardan geçerken görmekte ve bunun üzerine diyalog başlatmaya çalışmaktadır.

Fikret'in konuşma tarzını oldukça komik bulan Leyla onu nereden tanığını hatırlayamamaktadır.

Filmin Sivas'ta bir kahvehanede geçen sahnesinde öğretmen Saffet'in ikramiye kazanan birine ortak olduğu ve bu sebeple çok para kazandığı anlaşılmaktadır. Hırsız Yılmaz'da para mevzusunu duyar duymaz Saffet'in ev anahtarını alıp kayıplara karışmaktadır. Ekip bu sırada sünnet olayına İsmail dede merkezinde bir açıklık getirmeye çalışmaktadır. İsmail ekibe nerede buluşmaları gerektiği husunda bilgilendirme yapacağını söylemektedir.

Tarık köydeki evine geldiği sırada annesi ile çocuğunun ismi hakkında ufak çapta bir tartışma yaşamakta daha sonra annesinin isteği üzerine babasının diğerleri ile plan yapmak için nerede olabileceği konusunda annesine fikir vermektedir. Saffet'in çalıştığı ilkokulda olduklarını düşünen Tarık bu düşüncesini dile getirdiği sırada annesinin azarlamaları ile karşı karşı karşıya kalmaktadır. Oysa Tarık haklıdır ve ekip gerçekten Saffet'in anahtarlarına sahip olduğu ilkokulda toplanmakta ve kimsenin kendilerini bulamayacaklarını düşünmektedir. Hatice anne bunu hiç aklına getirmediğinden Tarık'ın bütün meyhaneleri dolaşıp babasını bulmasını istemektedir. Bu sırada İsmail de oğlunun köye döndüğünü Çetin'den öğrenmektedir. İsmail planının oldukça basit olduğunu ve torununu kaçırmaları gerektiğini söylemektedir. İsmail planının işleme için bir de yalan uydurmakta ve kendisinin ciddi bir hastalığa yakalandığını etrafa yaymaktadır. Böylece son arzularından olan torununu görme isteği gerçek olacak ve torunu Sivas'a geldiği sırada sünnet ettirebilecektir. Babasının verem olduğunu öğrenen Tarık duruma çok üzülür ve babasının yurtdışında tedavi olmasını üzümlere ister. İsmail'in planı içerisinde Muallim Saffet de yer almaktadır. Saffet'in ikramiyeden eline geçen para toplu sünnet töreni için kullanılarak hayırlı bir işe vesile olunacaktır.

Ekip işi netleştirmek adına Sivas Belediye Başkanı ile görüşmeye gitmekte ve ortalığı karıştırabileceği düşüncesi ile Fikret'in bu esnada dışarıda kalmasını istemektedirler. Çetin, İsmail ve Saffet Sivas Belediye Başkanı ile konuştukları sırada toplu sünnet töreni için bir de ünlü isim düşünmektedirler. Başkan'ın önerisi Nükhet Duru'dur. Nükhet Duru ismini duyunca panikleyen İsmail'i gören başkan bu sefer Mustafa

Keser'i önermekte ve düğünün mümkün olduğunca sükse yapmasını istemektedir. Belediye Başkanı tarafından çok güzel ağırlandırmalarının sebeplerinden birini Çetin şık giyimli olmalarına bağlamakta ve başkanın kendilerini bu şekilde önemli sandığını söylemektedir.

Hastaneye gidip rapor almaya çalışan İsmail kadın doktoru ikna etmek istemektedir. Bunun için rüşvet de teklif eden İsmail her yolu denemekte ancak doktor kadını ikna edememektedir. Doktor aklı başında kimsenin isteğini yerine getirmeyeceğini söylediğinde İsmail'in aklına bir fikir gelmekte ve tüpçü Fikret'in kaldığı akıl hastanesinden bir arkadaşını sahte doktor kılığına sokarak hastalık olayını daha inandırıcı hale getirmektedirler.



Bu sırada Fikret'in belediye başkanı ile görüşme sırasında tanık olduğu hırsızlık olayının elemanları polis karakoluna götürülmüşler ancak ufak çaplı bir karmaşadan istifade edip oradan da kaçmayı başarmışlardır.

İsmail'in, eşi Hatice'ye de durumu anlatmasının sonunda ilkokuldaki toplanmaya Hatice de katılmakta ve kocasının ölmeyeceğini öğrendiğinden mutlu hissetmekte, bu sebeple de planladıkları olaya da karşı gelmemektedir. Toplantı sırasında sünneti gerçekleştirecek kişiyi ayarlamaya çalışan İsmail ve ekibin diğer üyeleri adamın istediklerini kabul etmektedirler. Tüpçü Fikret sünnetçinin telefon numarasını Sivas

otele geldiği sırada tesadüfen gözüne ilişen Leyla'nın telefonuna kaydederek büyük bir risk almaktadır. Tan kaydedeceği sırada telefonda zaten numaranın olduğunu öğrenen ekip duruma bir anlam verememektedir. Sünnetçi Tuncay'ın sevdiği kadın Leyla'nın babası olduğunu öğrenen ve duruma çok sevinen tüpçü Fikret kaleyi içten fethetmeyi planlamaktadır. Çetin de aynı anda kadının hem babası hem de damat adayı yönünden ne kadar şanssız olduğunu ve durumun güzelliği ile bağdaşmadığını dile getirmektedir.

Telefonu sahibine vermeye kararlı olan tüpçü Fikret kadının haklı kızgınlığı ile karşı karşıya kalmakta ve durumu kendi yöntemleri ile idare etmeye çalışmaktadır. Tam da bu sırada Leyla Fikret'in kendisine olan hislerinin iyice farkına varmaktadır. Kadın tüpçü Fikret'in tüp kamyonundaki itirafı üzerine hiç şansı olmadığını dile getirerek Fikret'i sinirlendirmektedir. Bunun üzerine kadını evine bırakma arzusu iyice kaçan Fikret daha önceki evliliklerinde bile eşlerini bırakmadığını söyleyerek duruma açıklık getirmekte bunun üzerine de Leyla sürücü koltuğuna geçmektedir. İlerleyen sahnelerde Fikret Leyla'nın gözüne girmek için çeşitli şaklabanlıklar yapmaya devam etmektedir.

Mustafa Keser'in katılacağı toplu sünnet düğününü organize eden ekip Saffet sayesinde işin maddi yükümlülüğünü üzerlerinden atmakta ve Letonya'dan gelin ile beraber Tarık ve Tarık'ın oğlu Matias sahneye dahil olmaktadır. Hatice onların sünnet düğününden habersiz şenlik düzenlendiğini sanarak olaya dahil olduklarının düşünmektedir.

Toplu sünnet düğününün hazırlıkları tamamlanırken Sivas Belediye Başkanı çıkagelerek Mustafa Keser'in kimlik numarası zannetikleri bilginin istediği ücret olduğunu anladıklarını İsmail'e tatlı bir dille açıklamakta ve kendisinden para konusunda yardım talep etmektedir. Aynı zamanda Mustafa Keser kuliste hazırlıklarını tamamlamaktadır.

Çetin, Yılmaz ve Fikret sünnetçi Tuncay'ı tüpçü kamyonu ile aldığı sırada Yılmaz da Tuncay'ı nereden tanıdığını düşünmekte ve tam da bir benzincide durdukları ve Çetin ile Fikret'in kamyonu indikleri sırada olay Yılmaz'ın kafasında açıklığa kavuşmakta ve Yılmaz,Tuncay'ın hırsızlık yapmak için girdiği evlerden birinin sahibi

olduğunu sesli dile getirerek ufak çaplı bir kovalamacaya sebep olmaktadır. Fikret ve Çetin döndüklerinde Yılmaz'ın can havliyle Tuncay'ın kafasına tüple vurarak adamı bayıltmasına tanık olmaktadır. Olay bununla da sınırlı kalmamış sünnetçi ile beraber tüp kamyonu polis karakolundan kaçan adamlar tarafından alıkonulmuştur. Kendi kamyonlarını geri alabilmek için bir yol bulmaya çalışan Yılmaz, Çetin ve Fikret Yılmaz'ın aklına uyararak kendileri de bir araba çalmaya karar vermek benzincide buldukları benzini bitmek üzere olan bir polis arabası ile yola koyulmaktadır. Diğer üçlü hırsız hırsız grupta birden sünnetçi ile ortak menfaat uğruna işbirliğine girmekte ve hepsi Fikret'ten intikam almak istemektedirler. Sünnetçi Tuncay tüpçü Fikret'in kızı Leyla ile olan birliktelik ihtimali karşısında da sınırlarına hakim olamamaktadır. Sünnet töreni bilgisini hırsızlara sızdırarak Fikret ve ekibinin planlarını suya düşürmek istemektedir.

Fikret, Çetin ve Yılmaz'ın farklı bir araba ile yola devam etmeyi düşündükleri sırada Nükhet Duru Mustafa Keser'in sahne alacağı mekânda çıkagelerek bağlama ile Keser'i etkisiz hale getirerek sahneye kendi çıkmayı planlamaktadır. Keser'in üzerine ihmal edilmemesi için tansiyon haplarını düştüğü bir not bırakarak amacına ulaşmakta ve Keser'i bağlama ile vurarak bayıltmaktadır.

Sünnet töreni vakti geldiğinde Çetin, Fikret ve Yılmaz üçlüsü binbir zorukla içeri girmekte ve Leyla ile arkadaşlarının da dikkatini çekmektedirler. İsmail, Hatice ve Saffet ile buluşan üçlü Mustafa Keser'in başına gelenleri öğrenmekte ve iyice şaşkınlık yaşamaktadır. Sünnetçi Saffet de diğer hırsızlar tarafından kaçırıldığı için şölende bulunmamaktadır. Fikret kendine göre parlak bir fikir ile çıkagelmekte ve düğünün şarkıcısı olmak üzere kollarını sıvamaktadır. Kılık ve şekil revizyonu ile konukların Mustafa Keser zannadıkları bir tipe bürünen tüpçü Fikret sahneyi başarılı bir şekilde idare etmekte ve bu sırada Leyla da dans etmek üzere sahneye Fikret'in yanına gelmektedir. Fikret usulca Leyla'ya yaklaşarak kendisini göstermekte bir yandan da kadının çılgın atmasını ve olay çıkartmasını önlemek için ona her şeyi anlatacağını söylemektedir. Aynı anda Leyla'nın babası da diğer üçlü hırsız grup ile sünnet şölenine adım atmaktadırlar. Dövülmekten bitap düşmüş Mustafa Keser'i ambulanda gören hırsız ekip onu Fikret sanarak kafasına silah

fırlatmakta ve adamı tekrar bayıltmaktadır. Bu sırada şölene gelen gerçek polis onları şölenni gerçekleştiren grup zannederek kısıvrak yakalamaktadır.

Asıl toplanma amacı olan Matias'ın sünneti de alternatif sünnetçi eşliğinde gerçekleştirilecektir. Ekip rüşvet ile olayı istedikleri yöne çevirmeyi başarmaktadır. Matias'ın sünneti bittiği sırada olayla ilgili ilgisiz herkes aynı mekânda karşı karşıya gelmekte ve olaylar çorap söküğü gibi açıklığa kavuşturulmaktadır. Bütün karmaşaya rağmen asıl amaç olan Matias'ın sünneti gerçekleştirilmiş ve ekip arasında soruşturmalar sonunda Yılmaz dışında tutuklanan olmamıştır. Filmin sonunda düğün dernek olayının artık sonlanması gerektiğini dile getiren İsmail'e karşı çıkan Fikret kendisi ile Leyla'nın birlikteliklerini müjdelemektedir.



3.2.2.2. Aksiyonda Efektlerle Algı Yaratımı

3.2.2.2.1. Gerilimin Arttırılması ve Kurtlar Vadisi Irak

Film; Üsteğmen Süleyman'ın ofisinde yürüyerek masasının başına geçip mektup yazmaya girişmesi ile başlar. 4 Temmuz 2003 günü Süleymaniye Kuzey Irak'ta askerleri ile bölgenin güvenliği için hizmet verirken başına gelen bir olaydan bahseder. Dost sandıkları insanlar karargâhlarına baskın düzenleyip silah çekmişlerdir. Karargâhın basıldığı anda Amerikalılar ile Türk askerleri karşı karşıya gelmişlerdir. Amerikalılar Türk askerlerinin üniformalı olmadıkları için terörist mi asker mi olduklarının anlaşılmadığını söylerler. Hem onları sorguya çekmek hem de ortamı kolaçan etmek istemektedirler. Türk askerlerini başlarını örterek tanınmayacak bir şekilde karargâh dışarısına yönlendirirler. Onları araçları doluştururlar.

Polat Alemdar'ın kardeşi Süleyman bu sırada mektup yazmaya devam etmektedir. Mektupta ondan yardım isterken ülke topraklarının iyi niyetli amaçlar ile sadece ataları tarafından idare edildiğini dile getirmektedir. Daha sonra çekmecesinden çıkarttığı silahı ile kendisini şakaklarından vurur. Vurmadan hemen önce de “vatan sağ olsun” diyerek son sözünü söyler. Bu sahnedan sonra Polat Alemdar'ın bir araba içerisinde iki adam ile birlikte yol alması seyirciye gösterilir. Yolda çevirme ile karşılaşılır ve kendilerinden pasaportları istenir. Tüm evrakları tamamdır ve onları arayan asker sürücünün kürt olduğunu öğrendikten sonra onlardan arabadan inmelerini ister. Askerler arabadakilerle sert bir şekilde diyalog kurarlar ve bunun üzerine Polat Alemdar ve ekibi onları öldürerek yollarına kaldıkları yerden devam ederler.

Leyla isimli genç ve güzel bir kadın evlenmekte ve bu sırada kocasından hediye olarak çok kıymetli bir hançer emanet almaktadır. Damadın ve gelinin tarafları birbirleri ile konuşurlar. Davul-zurna eşliğinde insanlar kutlama yaparken bir yandan da havaya silahla ateş edilmektedir. Bir asker komutanına Grand Harilton otelindekiler hakkında bilgi verir. Otelde Polat Alemdar ve iki arkadaşı yuvarlak bir masa etrafında oturmuş yemek yerlerken bir grup Irak Kürdistan karakolundan geldiğini iddia ederek onları alıkoymak isterler. Polat Alemdar otel müdürü ile konuşmak ister ve İngilizce açıklamalar yaparak oteldeki kolonlara patlayıcılar yerleştirdiğini söyler. Bir taraftan da kimsenin zarar görmeden binanın boşaltılmasını talep eder. Düğünü de Amerikan askerleri basmış ve davetlilerin kimliklerine bakarak bazılarını alıkoymaktadırlar. Gelin Leyla binanın yukarısından olup bitenleri endişe ile izlemektedir. Küçük çocuk Ali ve Sayid acımasızca öldürülürler. Ali silahlı bir askerin silahına ufak bir sopa ile oyun yapmak için yanaştığı sırada silah alev alır ve çatışma da böylelikle başlar.

Grand Harilton Oteli apar topar boşaltılmış ve Polat Alemdar ile otelin müdürü konuşmaktadır. Ona Sam William Marshall'ı görmek istediğini söyler ve kendisi ile telefonda konuşarak oteli havaya uçurabilme ihtimalinden bahseder. Sam bu sırada bir davete gitmeye çalıştığından birden rotasını değiştirmek zorunda kalır. Ayrıca bomba imha ekibine de haber salar.

Askerler terörist olma ihtimalleri bulunan adamları araçlarının arkasında götürürlerken aralarından acımasız olan araç durduğu sırada silahı ile insanların bulunduğu yeri tarayarak pek çok kişinin yaralanıp ölmesine neden olur. Ona karşı çıkan asker kendisini tutuklamak isteyince onu da öldürür ve yola yalnız devam eder. Asker tek başına yola devam eder ve yaralıları organlarının alınması için doktora teslim eder. Doktor insanlara hayvan muamelesi yaptığını söyleyerek askeri tehdit eder ve hastaların önce tedavi için revire götürülmelerini söyler. Organı alınan hastaların organları Amerika içerisindeki çeşitli şehirlere gönderilmek üzere kontrollü bir şekilde saklanmaktadır.

Sam William Marshall Grand Hamilton'a vardığı sırada Polat, Memati ve Abdülhey otelin müdürü Fender ile konuşmakta ve bir yandan da ısmarladıkları tatlıları yemektirler. Marshall askerler ile içeri girince müdür ortamdan ayrılır ve Polat ona derdinin ne olduğunu açıklar. Bir çanta açılır ve içerisinde başa geçirilmek üzere konmuş bezler bulunmaktadır. Polat Sam'den tıpkı onun Türk askerlerine yaptırdığı gibi bu bezleri kafasına geçirip kameralar önünde gitmesini ister ve bez parçasını yüzüne doğru fırlatır. Sam başlangıçta çok sinirlenir; ancak politik davranması gerekmektedir. Bu sebeple Polat'a böyle bir hareketin kendi zayıf noktası olduğunu söyler ve onun da zayıf noktasını bildiğini açıklayarak peşinde getirdiği küçük çocukların otele girmelerini sağlar. Oteli havaya uçurma eylemini böylelikle ortadan kaldırmaktadır. Polat ve adamları Memati ve Abdülhey duruma çok sinirlenseler bile ellerinden bir şey gelmez ve tekrar karşılaşacaklarını söyleyerek oteli terk ederler. Sam bomba imha ekibi patlayıcıları etkisiz hale gelene kadar çocuklarla otelde kalır ve hiçbir sorun yokmuş gibi piyano çalarak çocuklara şarkı söyler.

Bu sırada terörist olma ihtimaline karşı esir alınan bireyler işkence görmekte ve bu duruma dayanmak zorundadırlar. Görevlilerin acımasız davranışlarına dua ederek karşılık vermektedirler. Bu sırada eşini ve Ali'yi kaybeden Leyla babasına canlı bomba olmak istediğini söyler. Amacı kötülere ortadan kaldırmaktır; ancak babası bu uğurda masumların da katledildiğini ve böyle bir eylemin müslümanlığa sığmadığını söyleyerek kızına engel olur.

Sam doktorla konuşur ve doktor ona kendisine gelenlerin sağlıklı olmaları gerektiğini ancak bu şekilde organlarını alabileceğini söyler. Bu sırada Sam de ona Arap, Kürt ve Türkleri nasıl birbirlerine düşürdüğünü anlatır. Doktor söylediklerimde çok ciddidir ve askerlere emir verilmesi gerektiğini esirlerin işkence görmemelerinin talimatının verilmesi gerektiğini söyler. Bu durumda sözünü dinletecek en etkili isim de Sam'dir.

Sam sözde dostane bir şekilde farklı ülke liderleri ile birlikte onların sorunlarını dinlemek üzere bir restoranta girer ve bu sırada Polat ve ekibi de yüzleri ve kafaları sarılı bir şekilde, silahları ile arka planda siper almış beklemektedirler. Memati dışarıda kalabalığa karışmıştır. Leyla da aynı yerdedir. Pazar alanında Ebu Ali'yi görür. Ebu Ali ölen küçük erkek çocuğun intikamını almak istemektedir ve Leyla bu konuda ona engel olunamayacağını anlayarak kenara çekilir. Ebu Ali Sam'in bulunduğu yere ilerler ve kendisini durdurmak isteyen askere kendisinin canlı bomba olduğunu göstererek bir hamlede kendisini patlatır. Pek çok kişi ölmüş ve yaralanmıştır. Sam içeride olduğu için sırtından ve elinden yara almak dışında çok büyük bir rahatsızlığı oluşmamıştır. Doktorla konuştuğu sırada askerin kendisini bilgilendirmesi ve Polat Alemdar'ın bir adamının koruma kılığında orada bulunduğunu öğrenmesi onu şüphelendirir ve Türkmen lider ile görüşmek ister. Türkmen lider yanında bir adam ile Sam'in yanına giderler ve Sam onlardan şüphelendiğini dile getirir. Türkmen lideri Hasan Sam ile aynı mekânda kendisinin de bulunduğunu söyleyerek onların da büyük risk altında olduklarından bahseder ve istediği cevabı alamayan Sam lideri başından vurarak sorusunu yanındaki adama yöneltir. Amacı Polat Alemdar'ın yerini bulmaktır.

Amerikan askerleri Polat, Memati ve Abdülhey'in bulunduğu yere gelirler. Grup tehlikenin farkına varınca onlara görünmeden çıkış yolu aramaya başlamıştır. Silahlarını kuşanıp gizlice ilerledikleri sırada orada bulunan Leyla üçüne gizlenmeleri için yol gösterir ve başarılı bir şekilde askerlere yakalanmadan akşamı geçirmelerini sağlar. Eli boş dönen askerler farklı bir yol denemek zorunda görünmektedirler.

Sam Irak halkının toplandığı alana gelir ve kendisine hediye edilecek piyanonun duyurusu da bu esnada yapılır. Halka yardımcı ve barış elçisi gibi gösterilen Sam Türkmen lideri etkisiz hale getirdikten sonra sıra Araplara gelmiştir. Sam dinine de

bağlı bir birey profili çizmektedir ve film süresince İsa'nın yolunda olduğunu belirli aralıklarla dile getirmektedir. Ona göre dünya barışının sağlanması için feda edilmesi gereken canlar elbet olacaktır ve bu durum bütünlüğün korunması için yaşanmak zorundadır.

Leyla Polat ile birlikte konuştuğu bir akşam ona emanet verilen hançeri Sam'in hayatına son vermek için kullanmak istediğini söyler. Ona göre Sam karşılaştığı en kötü insanlardandır. Sabırlı olmaları gerektiğini dile getiren Leyla ona bu gücü verenin Şeyh Abdurrahman Halis Kerküki'dir. Bu adam bir yol gösterici olduğu kadar yetim ve dullara da hayatı boyunca yardımcı olmuş bir kişidir ve büyük bir çoğunluk tarafından da fazlasıyla ilgi görmektedir. Sam planlarına engel olduğu için bu adamın tutuklatılmasını ister; ancak kendi adamları bile bu kararı hoş karşılamazlar. Sam yine de onu teröristten ayrı tutmamakta ve yakalanmasını şart koşmaktadır. Şeyh bu sırada tam da müslümanlar yabancı bir gazeteciye yargısız infaz yaparlarken olup biteni görür ve faciaya engel olur. Hayatı kurtulan gazeteci de ona şükranlarını sunar.

Sam ona hediye edilen piyanonun başındayken tuşlara basmadan dışarıda çalışma sesleri duyar ve etraftakilere sessiz olmalarını söylemek üzere dışarı çıkar. Piyano en ufak bir dokunuşla havaya uçacak şekilde patlayıcı yerleştirilmiş olarak odada bulunmaktadır. Sam dışarı çıktığı sırada piyanonun üzerindeki kağıtlar uçuşur ve birden patlama meydana gelir.

Sam'in öldüğünün haberi her yerde yayılır ve özellikle Leyla bu işe çok sevinir. Polat'ın bazı şüpheleri vardır ve ölüp ölmediğinden kesin emin olmaları gerekmektedir. Sabah namazında Şeyhi görmek üzere Polat, Memati, Abdülhey ve onlara yardımcı olan Erhan bir arabaya doluşurlar. Geldikleri yerde Polat yaşlı bir adam ile konuşurken bir yandan da ezan okunmaktadır ve tam o anda bir patlama meydana gelir ve herkes neye uğradığını şaşırır. Sam askerleri ile onlara tuzak kurmuştur. Etraftaki pek çok kişi patlamada hayatını kaybeder ve silahlı çatışma başlar.

Fotoğraf 9: Kurtlar Vadisi Irak (2006)



Memati, Abdülhey ve Erhan yaralanırlar. Leyla güvenli bölgeden ayrılarak hançeri ile Sam'in yakınına doğru ilerler. Karşısına Sam'in çıktığını sanarak birden hançeri ilk gördüğü adama saplar. Öldürdüğü kişi Sam'in baş askeridir. Sam Leyla'nın arkasında belirir ve ona iki el ateş ederek baygın hale getirir. Polat ne olup bittiğini görüp yaralı bir şekilde yardıma koşar ve Sam ile boğuşmaya başlarlar. Sonunda Leyla'nın intikamını Polat alır ve Sam'i öldürür. Bu sırada yaralı bir şekilde yol alan Erhan, Abdülhey ve Memati görünür. Polat Leyla'nın başında ağlar. Leyla ölmeden önce Sam'in öldürüldüğünden emin olur ve Polat'a onu tanımanın güzel olduğunu söyler. Bunlar son sözleridir ve Leyla öldüğü sırada hızması Polat'ın avucuna düşer.

Filmde "Explosion Effect" (Patlama Efektü – CGI) ile birlikte "Gunfire Effect" (Silah Ateşleme – CGI) yöntemlerinden sıklıkla yararlanıldığı görülmektedir.

3.2.2.2. Efektlerin Dram ve Aksiyon ile Kesişimi ve New York'ta 5 Minare

Film bir apartmanın dışında top oynayan çocukların gösterimi ile başlar. Bir adam işe gitmek üzere apartmandan çıkar ve pencereden bir kadın adamı yolcu eder ve o esnada adamın bindiği araç şiddetli bir patlama ile alev alır. Patlama efekti ile olayın dramatik boyutu gözler önüne serilmekte ve olay örgüsünde aksiyon unsurlarının yer aldığı mesajı seyirciye iletilmektedir.

Fotoğraf 10: New York'ta 5 Minare (2010)



Kaynak: Boyut Film, <https://www.youtube.com/watch?v=AywFVNxoIXk>

Bu sahnenin arkasından metroda takkeli bir adam iki adama edindiği bilgileri aktarır ve onlardan ayrılır. Arkadan patlama sahnesinin yaşandığı yer tekrar gösterilir. Kameralar gelmiştir ve olay ile ilgili araştırma yapılmaktadır. Uğur Mumcu, Hasan Tahsin ve Bahriye Üçok vakalarına benzer bir olay olduğu düşünülmektedir. Cemaatlerin olayın içinde olup olmadığı konusu da tam olarak açıklığa kavuşturulamamıştır.

Polis Meslek Eğitim Merkezi'nde polis adayları ile yapılan konuşmanın gösterildiği sırada salonda bulunan kişiler "kalabalık kopyalama" yöntemi ile çoğaltılarak sayıca fazla gösterilmektedirler. Böylece konuşmacı fazlasıyla kalabalık bir gruba konuşma yapıyor havası verilmektedir.



Emniyet amiri konuşması sırasında herkese şartlar ne olursa olsun eşit davranılması gerektiğini söyler. Bu noktada polis adaylarına güveni tam görünmektedir. Mesleğin ne kadar önemli olduğunun ve büyük sorumluluk getirdiğinin mesajı verilmektedir.

Bu sahneden sonra görevdeki polislerin teröristlerle olan çatışması gösterilir. Polis ekibinden birkaç kişi teröristleri etkisiz hale getirmeye çalışırken hayatını kaybeder. Burada kullanılan alev efektleri eylemin yarattığı yıkımın boyutunu ve sahnenin aksiyon doluluğunu gözler önüne sermektedir. Adam patlamanın yaşandığı alanda alevlerin hemen önünde ve olaydan etkileniyor gibi gösterilmektedir



Camide imam cemaate vaaz verdiği sırada federal ajanlar Hacı gümüş isimli adamı namaz kılarken basarlar ve diğer askerler de karısını iki kolundan yakalarlar. Bu sırada da Hacı Gümüş namazını kılmaya ve dua etmeye devam etmektedir.

Fırat ve Acar emniyet müdürlüğü için çalışmakta ve yeni görevleri Hacı Gümüş'ü bulmaktır. Amirleri onlara Deccal'ın Amerika'nın New York eyaletinde federaller tarafından yakalandığını söyler. Türkiye'ye iadesi beklenmektedir. Bu sırada Gümüş'ün evli olduğu kadının yabancı uyruklu olduğu ve durum karşısındaki acizliği gösterilir. Deccal ise avukatı ile görüşmek istemektedir.

Bu sırada polis memurları Fırat ve Acar Ajan Baker ile görüşmek üzere New York'a doğru yola koyulurlar. Hacı Gümüş'ü almak üzere hücrelerine gelen Acar ve Fırat Ajan Baker ile konuşmalarından pek hoşnut olmamışlardır. Hacı Gümüş yorgun bir halde, elleri kelepçeli olarak Fırat ve Acar ile beraber bir araca binerler. Onların arkasında bir araç ve iki federal ajan destek için bulunmaktadır. Ancak bu araç bir bisikletlinin önüne çıkması ile onu çarparak devre dışı kalır. Planlı bir harekettir ve böylelikle

Hacı Gümüş takip edilemeyecektir. Gözaltında iken farklı bir aracın Hacı Gümüş'ün bulunduğu araca çarpması sonucu kalabalık bir grup Gümüş'ü kaçırmayı başarır. Çarpma esnasında ve Hacı Gümüş'ün kaçırılması sırasında aracın kapısının alev alması filmin aksiyon yönünü pekiştirmekte ve seyircinin eylem sırasında adrenalini yükselterek heyecan duymasına yol açmaktadır.



Marketler zincirinin sahibi olan ve kanunsuzlukla suçlanan Hacı eşi Maria ve kızı Jasmin'e kavuşur. Aile çok tedirgindir. Maria arkada olup bitenleri tüm ayrıntıları ile öğrenmek istemektedir.

FBI Fırat ve Acar ile birlikte Gümüş'ün sahibi olduğu markete giderler ve yönetici ile konuşarak ondan bilgi almak isterler. Bu noktada FBI ile Türk polisleri iş birliği içerisinde görünmektedir.

Hacının kaçırılmasına yardımcı olan Marcus onun ve ailesinin adına endişelidir. Ancak Hacı ölümden korkmamaktadır ve ölümü Allah'a kavuşmak için bir vesile olarak gördüğünü dile getirmektedir. Hacının asıl endişelendiği karısı Maria ve kızı Jasmin'dir. Ancak yakın arkadaşı Marcus asıl kendisi için endişelenmesi gerektiğini söyleyerek onu bu durumdan kurtarmaya çalıştığını da söylemektedir.

Acar ve Fırat market yöneticisini ve sevgilisini evlerinde basarak Hacının yerini öğrenmeye çalışırlar. Timur ipucu vermeye niyetli değildir ancak sevgilisinin yanında ona işkence yapan Fırat'ın karşısında sessiz kalmaz ve ikiliyi bir grup zencinin bulunduğu alana getirir ve kendisi de sevgilisini kurtarmak üzere geri döner. Fırat ve Acar kısıvrak yakalanmış görünmektedirler. Yine de soğukkanlılıklarını korurlar. Türk polislerinden Acar daha sakin mizaca sahiptir ve olayları da bunun paralelinde ılımlı bir şekilde değerlendirmektedir. Bitlis doğumlu olan Fırat'ın mizacı kaba kuvvet uygulamaya yatkındır ve olaylara çok yönlü bakma becerisine ve empati kurma yeteneğine pek sahip görünmemekte olayları hırçınlıkla çözmeye çalışmaktadır.

FBI Türk polislerinin nerede olduğunu da merak etmektedir. Hacı Gümüş'ü bulmak için de New York'taki pek çok ibadethane aranmış ancak bir ipucu bulunamamıştır. Ajanların bu süre zarfında islami terör örgütlerine olan hınçları da görülmekte ancak Ajan Baker müslümanların hepsinin suçlanmasının da yanlış olacağını doğrulamaktadır. Aynı anda Fırat ve Acar Gümüş'ü koruyan ekibin yanında Gümüş ile karşı karşıya getirilmekte ve kötü bir muamele görmemektedirler. Gümüş eşi Maria'yı Acar ve Fırat ile tanıştırır. Acar hoca efendinin hanımının müslüman olmamasına çok şaşırmakta ancak Gümüş insanlar arasında din ayrımı yapılmaması gerektiğine inanmaktadır. Hacı terörü de lanetleyen yapıda olduğunu söylemekte ve Marcus da onu doğrulamaktadır. Acar konuşmanın sonunda yumuşamakta Fırat ise her şeyin zaman kazanmak için planlanmış olduğunu düşünmektedir.

Fırat ve Hacı karşılıklı konuştukları sırada Fırat onun katil olduğunu bildiğini söylemekte ve ağır bir biçimde onu suçlamaktadır. Hacı neden Amerika'da bulunduğunu açıklar. Asıl yurdu olan Bitlis'ten ayrılıp başka topraklara yerleşmesinin gerekçelerini Fırat'a açıklamaya çalışır. Marcus da ısrarla onun kötü bir adam olamayacağını söyler.

Jasmin'in Thomas ile nikâhı olacaktır; ancak nikaha sadece Maria'nın katılması daha az tehlike yaratacaktır. Hem kilise hem imam nikahı kısılacaktır. Önce Tanrı ve kilise huzurunda birbirlerini eş olarak kabul ederler. Olayı Hacı Marcus ile beraber telefonda seyrederek. Kızı ona telefonda ona kattığı tüm değerler için teşekkür eder.

Nikah töreni bittikten sonra market çalışanı Timur sevgilisi ile Maria'yı güvenli olduklarını bildikleri alana doğru yönlendirirler. Adamların peşlerinde olduğunu hisseden Timur uygun bir yer arar.

Acar ve Timur Hacı ile ilgili fikir ayrılığında olmakla beraber ikisi de Hacı'nın Türkiye'ye dönerse başına kötü şeyler geleceğini bilmektedir. Hacı islami terör örgütünün başı olmakla suçlandığını öğrendiğinde çok şaşırır. Fırat Hacı'ya silah doğrultur ve onu konuşturmaya çalışır. Katil olup olmadığını öğrenmek niyetindedir. Bir binanın terasında gizlenirken birden helikopter ve askerler gelerek Hacı'yı tekrar yakalarlar. Zanlının nasıl bulunduğunu anlamayan Ajan Baker yine de Acar ve Fırat'a yardımları için teşekkür eder.

Maria, Marcus ve Acar bir akşam yemeğinde buluşurlar. Maria çok endişelidir. Acar onlara endişelenmemeleri gerektiğini adamlarının usule uygun bir şekilde ifadesini aldığını söylerler. Bu sırada Hacı ısrarla terör ile asla bir bağlantısının bulunamayacağını iddia eder. Marcus ise Acar'a Hacı aracılığıyla müslüman olduğunu ve Yunus Emre ve Mevlana ile tanıştığını söyler. Hangi tarikat ile iş birliği yaptığını anlamaya çalışan emniyet görevlileri hiçbir suçu olmadığını iddia eden Hacı karşısında iyice agresifleşir; ancak diğer taraftan halen istedikleri cevapları alamamış olmak da görevlileri düşündürür.

Fırat Hacı ile baş başa konuştuğu zaman onun 1973'te adam öldürdüğünü ve 1974'te de Ecevit'in affı ile serbest kaldığını itiraf etmesini ister. Daha fazla sabrı kalmamıştır. 1973 Bitlis olayını hatırlayıp hatırlamadığını soran Fırat onun hiç unutmadığı cevabını alır. Ancak ikisinin de bildiği farklı bir cevap var gibi görünmekte bu sebeple anlaşmazlık devam etmektedir.

Emniyet müdürünün karşısına çıkan Fırat ve Acar Gümüş'ün suçsuz olduğunu asıl suçlunun örtbas edilmesi için de piyon gibi kullanıldıklarını söylerler. Müdür bu durum karşısında çılgına döner. Acar da Fırat'a başından beri yanlış adamın peşinde olduklarını söyler. İkili dertleşirken Acar'ın telefonu çalar ve gerçek Deccal'ın yakalandığı haberini alırlar. Bu esnada Hacı da hücrede bulunmaktadır. Terör örgütü emniyet görevlilerinin arkadaşları olarak tanımladıkları bir kişiyi daha öldürmüş ve kamera kayıtları da emniyete ulaştırılmıştır. Emniyet müdürü Deccal'ı sorgulamak

üzere hücreye girer ve adam öldürmenin nasıl büyük bir suç olduğunu hakaretler eşliğinde Deccal'a haykırır ve Hacı'dan da özür diler. Olayların sonunda Hacı serbest kalır ve Fırat ve Acar ile el sıkışır. Hacı'nın en büyük arzularından biri de Bitlis'i görmektir ve ekip onun bu isteğini gerçekleştirmek istemektedir.

Hacı Gümüş diğerleri ile birlikte Bitlis'te iken emniyet görevlileri amirlerinin yanına gelerek Fırat'ın yalan söylediğini ve Hacı Gümüş'ün 1973'te vurduğu adamın Fırat'ın babası olduğunu söylerler. Müdür şaşkındır. Dosya incelemeleri görevlilerin bu bilgileri edinmelerini sağlamıştır. Hacı Gümüş ve Deccal ismini birlikte kullanan kişi de Fırat'tır.

Bitlis'te dedesi ile buluşan Fırat da dedesine Hacı Gümüş'ün suçsuz olduğundan emin olduğunu söyler babasının katili Hacı Gümüş değildir. Dedesi Fırat'ın laflarından çok sinirlenir. Bir yandan da zihninde soru işaretleri oluşur ve saniyeler içerisinde tekrar yumuşar.

Hacı Bitlis'te annesine kavuşmanın mutluluğunu yaşamakta ve anne oğul Maria ile Acar'ın yanında hasret giderirler. Hacı Gümüş Fırat ve Acar'a minnettar olduğunu söylediği sırada Fırat'ın dedesi Hacı'yı göğsünden vurur ve aynı anda kendi de vurulur. Geçmişe dönülerek aydınlanması için 1973 Bitlis cinayet olayı seyirciye kısaca gösterilir. Hacı Gümüş'ün gerçekten suçsuz olduğu ve işlemediği bir cinayeti üstlenmek zorunda bırakıldığı ortaya çıkar. Fırat Hacı Gümüş'ten özür diler ve affedildiği bu esnada da Hacı gözlerini sonsuzluğa yumar.

3.2.2.2.3. Tarih İçinde Aksiyon ve Fetih 1453

İlk sahne 627 senesinin Medinesi'nin gösterimi ile başlamaktadır. Kalabalık bir Pazar alanında eşekleri ile yürüyen insanlar gösterilmektedir. Şehrin içine karışan bir grup sarıklı adam bu kalabalık alanın içinden geçerek bir binanın içine girerler. Arapça konuşmaktadırlar. Daha sonra binanın içerisinde bulunan kuşun uçuş sahnesi gösterilmektedir. Kuşun uçtuğu alan tamamen CGI kullanılarak oluşturulmuş 3D animasyondur. Uçan kuşun kendisi de dijitalin bir sonucu olarak gösterilmektedir. 3D animasyon şahinin 3D atmosferde uçuş sahnesi olay örgüsüne başarılı bir şekilde iliştilmiştir.

Fotoğraf 11: Fetih 1453 (2012)



Kamera şahinin gözüne yakınlaştırılarak 29 Mart 1432 senesi Edirne'sine geçiş yapılmaktadır. Uçan kuşun durduğu evin demir parmaklıklarında dua eden adama bir erkek çocuğun doğum müjdesinin verilmesi ile adının Mehmet olmasına karar verilir. Daha sonra 1451 senesi Saruhan Sancağı'nda bir dövüş sahnesi gösterilmektedir. Ulubatlı Hasan ile Sultan Mehmet kılıç savaşı yapmaktadırlar. Aynı anda Sultan Mehmet'e Edirne'den bir mektup gelir. Mehmet'in yüzünde düşünceli bir ifade belirir. Tahta çıktığında 12 yaşında olan Mehmet daha sonra Sultan 2. Murat'ın tahta dönmesi ile yerinden uzaklaştırılır. Mehmet Saruhan Sancağına gönderilir.

Fatih babasının ölümünden sonra onun yanına gider ve babasının uzanmış yatar vaziyetteki bedeni ile konuşmaya başlar. İçini dökmektedir. Babasının kendisine sevgisini hiçbir zaman göstermediğinden bahsetmektedir. Bununla beraber planlarından ve yapmak istediklerinden bahseder. Bir elinde tesbih tutarken diğer eli ile babasının elinden tutar ve öper. Daha sonra da görkemli bir şekilde babasının yanından uzaklaşır. Babasının vezirlerinin o tahtta iken neden kendisine yakın durmadıklarını merak etmektedir. Aradan beş sene geçmiş ve Mehmet hakkı olan tahta yeniden oturmuştur. Vezirler kendisine yaşının küçüklüğü den ötürü önyargı ile bakmışlar ve durumu açıklamışlardır. Vezirlerden biri her şeyi devlet için yaptıklarını söylemektedirler. Bu sebeple Mehmet'in babasından tahta geçmesini rica etmişlerdir.

Haçlılar ile aralarındaki ilişki o zamanlar çok çetindir. Konuyu makul karşılayan Mehmet konuşan veziri “baş vezir” ilan etmektedir.

Daha sonra Konstantiniye İstanbul’dan bir Pazar yeri seyircilere gösterilmektedir. Atlı bir adam büyük bir hızla Murat beyin öldüğünü ve Sultan Mehmet’in yeniden tahta oturduğunu imparatora bildirmektedir. Sultan Mehmet’in tahta yeniden oturması imparatoru memnun etmekle beraber bazıları da durumdan endişelidir ve Murat gibi oğlunun da şehri yeniden kuşatma ihtimalini düşünmektedirler.

Daha sonra tekrar pazar alanı sahnesi gösterilir ve seyirci yeniden Ulubatlı Hasan ile karşılaşır. Burada çalışan yaşlı usta diye hitap ettiği adamla konuşan Hasan adamın dediklerinden pek hoşnut olmaz. Ustaya göre Sultan Mehmet her ne kadar on iki yaşında olsa da bir kere tahttan indirilmiş bir padişahdır ve güven uyandırmamaktadır. Oysa Ulubatlı Hasan çok farklı düşünmektedir. Ona göre asıl felaket Konstantinli Orhan’ın tahta çıkması olacaktır. Konstantinopolis ya müslümanların ya da katoliklerin olacaktır.

Konya Karamanoğlu Beyliği de Osmanlılar’dan kurtulmanın yolunu düşünmekte herkes Sultan Mehmet’in tahta çıkması ile ilgili ileri geri konuşmaktadır. Bu sırada İmparator Konstantin ölen Sultan Murat için güzel sözler yazdığı mektubu elçisi ile Sultan Mehmet’e ulaştırmaktadır. Sultan Mehmet imparatorun kendisine gösterdiği dostluğu onun da göstereceğini elçi aracılığıyla iletmektedir. Mehmet’in amacı herkes ile barış içerisinde ilişkiler kurulması ve akabinde fetih gerçekleştirilmesidir. Bu sırada Sultan Mehmet’in küçük oğlu da sahneye dahil olmakta ve annesi ile konuşması sırasında ondan babasına “sultanım” şeklinde hitap etmesi gerektiğini öğrenmektedir.

Halil Paşa’nın baş vezir yapılması ve Konstantin’e tavizler verilmesi çevreyi endişelendirmekte ve Sultan Mehmet’e olan güvensizliği de o an için haklı çıkartmaktadır. Sultan Mehmet bu noktada iktidar olmanın güç gösterisi yapmak için değil halkın çıkarlarının korunması için önemli olduğuna değinmektedir.

Filmde ayrıca Ulubatlı Hasan ile Era’nın aşkı da seyirciye gösterilmektedir. Era ve babası olarak bahsettiği kişi Osmanlı İmparatorluğu için çalışmaktadırlar. Era

karakteri savařçı bir kadın figürü olarak seyirciyle buluřturulmaktadır. Ulubatlı Hasan Era ile evlenmek istemekte ancak Era ona kendisini dost olarak gördüğünü söylemektedir. Ulubatlı Hasan'ın Osmanlı İmparatorluğu için önemi büyüktür. Sultam Mehmet kılıç kullanmayı kendisinden öğrenmiştir. Ayrıca Konstantin'in Karamanođlu beyliğine mesajını da herkesten önce Hasan kendisine iletmeyi başararak taktirini kazanmaktadır. Konstantin Karamanođlu'nun Osmanlı ile uğrařarak orduyu zayıf düşürmesini ümit etmekte böylelikle Osmanlı İmparatorluğu'nun farklı gruplarla uğrařacak gücünün kalmayacağını düşünmektedir. Dönemin ihtiřamlı yapısı 3D hazırlanmış manzara görseli ile de ön plana çıkartılmaktadır.



Ancak Sultan Mehmet Konstantin'in dostluk oyununun farkına varması "İblis" olarak tanımladığı İbrahim ve Orhan'ın mektuplaşmasını görmesi ve Halil Pařa'nın da bu oyuna dahil olma ihtimali daha temkinli hareket etmesine neden olmaktadır. Halil Pařa Sultan Mehmet'in artık kendisine güvenmeyeceğine dair endişeler beslemektedir. Ancak Sultan Mehmet gerçekten Halil Pařa'ya güvenmese çoktan onun kellesini kaybedeceğini söyleyerek ona hala güven duyduğunu belli etmekte ve bu sırada Konstantin'in istediğı tavizlere artık onay vermemektedir. Karamanođlu Beyliği de Konstantin'in umduğundan daha zayıf çıkmıştır.

Orhan'ın Sultan olacağını öğrenen Sultan Mehmet kendi kudretinden bahsederken arkasında yanan alevler de onun güçlü kişiliğini destekler niteliktedir. Arka plandaki alev efekti ile konuşmasını sürdüren Fatih duruşundan taviz vermemekte ve düşmanlara karşı da hazırlıklı ve korkusuz bir profil çizmektedir.



Film süresince Macar asıllı Urban Usta'nın Osmanlı Devleti'nin yanında kızı Era ile birlikte yer aldığı görülmektedir. Urban Usta şahı toplarını yapan başarılı bir mühendistir. Hıristiyan idarenin tüm isteği ve hatta direktmelerinin karşısında kararlılığından taviz vermeyerek İstanbul'un Fethi sırasında konumunu daha da önemli bir hale getirmektedir. Urban Usta hazırlıkları yapılan savaşın kendi savaşı olmadığını ve hıristiyan aleminin kendisinden istediği topları yapmaya da dökmeye de gücünün olmadığını dile getirdiği sahnenin hemen arkasından gelen kasvetli gece manzara adeta usta ile beraber kızını da bekleyen zorlu bir süreci anlatır gibidir. Urban Usta'ya fikrini değiştirmesi için gün doğana kadar zaman tanınmaktadır.



Çareyi eşyalarını toplayıp buldukları yeri terk etmede bulan Urban Usta ve kızı Era bu sırada düşmanlar tarafından buldukları yerde yakalanırlar; ancak durum uzun sürmez ve Ulubatlı Hasan içeri girerek düşmanların hepsini kılıcı ile öldürür ve ikiliye Sultan Mehmet'in kendilerini görmek istediğini söyler. Urban ve kızı şimdilik güvende görünseler de Konstantin Urban'ın bulunup öldürülmesini emretmektedir. Era aslında Urban Usta'nın gerçek kızı değildir ailesi savaş sırasında katledilince kendisine Urban Usta göz kulak olmuş ve Era esir pazarından kurtularak savaşçı bir kadın olarak yetiştirilmiştir. Çok küçük yaşta Urban'ın kendisini esir pazarında iken

satın alması hayatını deęiřtirmiřtir. Era da top dökme iřinde babası bildiđi Urban Usta kadar hünerelidir.

Konstantin'in Fatih'in arzuladıđı řekilde ilerlemesine ket vurmak ve Osmanlı Devleti'ni yenilgiye uđratmak en büyük arzularından biri olarak seyirciye gösterilmektedir. Konstantin yardımcısı ile konuřtuđu sırada Sultan Mehmet'in konuřması sırasındaki gibi sahnede ateř yandıđı görölmektedir. Karşı imparatorluđun ne kadar kuvvetli ve kendinden emin olduđu kanıtlanmak istercesine yerleřtirilen alev efekti ile pekiřtirilmektedir. Alevler atmosferin heyecanı ve ürkütücü taraflarını da simgelemektedir.



Era'nın top döküm iřlemlerine yardımcı olmak için hazırlandıđı sahne de alevlerin yandıđı bir odada bulunduđu görölmektedir. Era'nın saçlarını kesmesinin nedeni Ulubatlı Hasan'ın da Era ile konuřması sırasında belirttiđi üzere top dökme iřinin kadınlara göre olmaması ve bu yüzden Era'nın görüntüsü ile dikkat çekmemesi içindir. Yeni imajı ile Era dışarıdan rahatlıkla erkek zannedilebileceđini düşünmektedir.



Filmde ayrıca farklı sene ve yerler gösterilirken 3D animasyon ve sahne uzatma tekniğinden bolca yararlandıdığı görülmektedir. Aşağıdaki karede 1452 senesi yani İstanbul'un fethinden aşağı yukarı bir sene öncesinin Boğazkesen manzarası ile seyirci buluşturulmaktadır. O yıllarda Boğazkesen atmosferinin nasıl olduğu seyirciye ancak CGI teknolojisi ile görüntülü bir şekilde anlatılabilmektedir. Cenova Dükalığı gemilerinin batırılmasına çok içerlemiş ve Osmanlı Devleti ile birebir mücadele yerine Konstantin'e yardımcı olmaya durum sonunda karar vermektedir. Savaş aynı zamanda Ortodoks ve Katoliklerin Müslümanlara karşı birlik içerisinde hareket etmelerini sağlamaktadır. Sultan Mehmet'in düşmanlara karşı yalnız başına Konstantinopolis'i fethetmesi gerekmektedir. Bunun için güçlü ve büyük bir orduya ihtiyacı vardır. Bu sırada halktan gruplaşmalar da olmakta ve gruplar kendi dinlerinin propagandalarını yaparak idarenin dışında bir yol çizmeye çalışmaktadır. Konstantin ise Latin ordusu ve Şövalye Gustiniani'den yardım beklemektedir.



Alev efekti ile dövüş sahneleri ve güç gösterisi vb. durumların pekiştirilmesinin yanında Urban Usta'nın top döküm işini yönetirken de karşılaşılmaktadır. Çalışma atmosferinin gerçekçi bir şekilde seyirciye hissettirilmesi amaçlanmaktadır.



Bir yandan top döküm işleri tüm hızı ile sürerken bir yandan da Sultan Mehmet Macar, Sırp ve Gürcüler ile birlik içerisinde hareket etmeye çalışmaktadır. Böylelikle Konstantin'in olduğu gibi onun da destekçileri olacaktır.

Konstantin Sultan Mehmet'in planlarını tüm halka duyurup birlik içerisinde hareket etmelerini söylerken “kalabalık kopyalama” tekniği ile insan sayısının çok fazla gösterildiği görülmektedir. Halka surlarının aşamayacağını ve Türkler'in bu savaştan boynu bükük ayrılacağını Kontantinopolis'in asla Türkler'in eline geçmeyeceğini söylediği sırada halkın da kendisine tezahürat yaptığı görülmektedir. Bilgisayarla yaratılan insan kalabalığı atmosferin coşkusunu pekiştirmenin yollarından biri olarak görülmektedir.



Bu sırada hıristiyanlar aleminde de mezhep savaşları görülmeye devam etmekte Katolikler ve Ortodokslar arasında düşman ilişkiler belirginleşmektedir. Sultan Mehmet'in Kuşatması öncesi Ortodoksların kendi aralarında Papa'nın emrinde olmaksızın Türkler ile iş birliği yapmayı tercih ettiklerini söylemeleri ilgi çekicidir.

Kalabalık Koyalama tekniği Kontantin'in halka seslenişi sırasında kullanıldığı gibi Sultan Mehmet'in kuşatmaya hazır olduğunu gösteren ve arkasına ordusunu aldığı sahnede de göze çarpmaktadır. Günlerden 6 Nisan 1453'tür.



Konstantin ve Sultan Mehmet'in orduları ile karşılaşmaları sırasında ikili birbirlerini selamladıktan sonra Konstantin Sultan Mehmet'e surların daha önce kimse tarafından aşılamadığını güvenli bir ses tonu ile söyleyerek kendisi ve ordusuna olan güvenini belli etmektedir. Aynı şekilde Sultan Mehmet'in de Konstantin karşısında kendine güvenli bir profil çizmekte ve babasının yarım bıraktığını tamamlamak üzere orada bulunduğunu söylemektedir.



İkili gerçekte olmadıkları bir sahnede bulunuyormuş gibi gösterilmektedir. Bu teknoloji yeşil ekran olarak bilinmekte ve böylelikle kişiler farklı bir mekânda

kameraya alındıktan sonra arka plan rahatlıkla deęiştirilebilmektedir. Yeşil arka plan renginin kullanılmadığı daha ender rastlanan durumlarda da mavi arka plana başvurulduğu bilinmektedir.

Savaş sırasında surun top ile yıkımının gösterilmesi için de alev efekti sonrasında patlama efekti kullanılmaktadır. Bu sahnedeki görüntüler bilgisayar ortamında kurgulanmaktadır.



Kalabalık Kopyalama ve Alev Efektinin birarada kullanıldığı bir sahne

Savaş sırasında Osmanlı Ordusu çok sayıda asker kaybetmiş ve güçten düşmüştür. Buna rağmen Sultan Mehmet'in Konstantinopolis'in Bizanslılardan alınacağına dair inancı tamdır ve ordunun ilerlemeye devam etmesini beklemektedir. Durumun vahim gibi gösterilmesi Sultan Mehmet'i sinirlendirmekte ve bu durum karşısında topların daha sık alevlendirilmesi emrini verdiği duyulmaktadır. Savaş sırasında Ulubatlı Hasan'da Sultan Mehmet'in her daim emrinde hareket etmekte ve ordularının zayıflığı karşısında onları yüreklendirmeye çalıştığı görülmektedir. Her ne kadar Osmanlı Ordusu zayıflamış olarak yansıtılsa da savaşın devam ettiği günlerde askerlerin dua sırasında hala sayıca azımsanmayacak çoklukta oldukları

gözlemlenmektedir. Ordunun kuvveti ve kudretini gösteren bu sahnede de kalabalık kopyalama tekniği ile kişi sayısının olduğundan çok daha fazla gösterildiği göze çarpmaktadır.



Filmin sonunda galip taraf Türkler olmuş Ulubatlı Hasan okçuların kendisini hedef almaları sonucu hayatını kaybetmiş ve Era bu esnada bile vatanını düşünerek Türk Bayrağını elinden bırakmadan dikmesini karnındaki bebeği ile birlikte hem gözü yaşlı hem de gururlu bir şekilde izlemektedir. Karşı tarafın imparatorunun ölümü sonrası onun uygun bir şekilde defnedilmesini emreden Sultan Mehmet gururlu bir şekilde halkın karşısına çıkmaktadır. Sultan Mehmet hıristiyan alemleri ile konuşarak onların korkularını gidermekte ve inançlarını istedikleri gibi yaşamakta serbest olduklarını söylemektedir.

3.2.2.2.4. Gerçekçiliğin Sınırlarının Belirlenmesi ve Dağ 2

Dağ filminin devamı olan Dağ 2 Ceyda Balaban isimli gazeteci bir kadının terör örgütünün önünde dizleri üzerine çöktürülmüş, ona söylenmesi emredilen şeyleri boğazına dayanan bir bıçakla gözleri yaşlı söylemesi ile başlamaktadır. Kâğıtta yazanları okuduğu sırada birden bağırılmaya başlayacak ve onlara itaat etmediğini gösterecektir. Bu sırada arkasında bulunan asker onu ittirir ve kadın kafası önünde yere yığılır. Arama kurtarma timinin olay yerine gelmesi ile teröristler öldürülür ve Ceyda Balaban ufak tefek sıyrıklar ile durumu atlatmayı başarır. Dağın çevresinde küçük bir erkek çocuk da bulunmaktadır. Olup bitenlerden habersiz oyun oynamaktadır. Ceyda Balaban'ı kurtarmak için Üsteğmen Oğuz Çağlar, Uzman Çavuş Bekir Özbey ve Kurmay Yarıbay Veysel Gökmusa orada silahları ile hazır bulunmaktadır. Kendilerini özel arama kurtarma timi olarak tanıtır.

Kurtarma sahnesi sırasında Bekir ve Oğuz'un bir meyhanede rakı içerek dertleştiği sahneye şahit olunur. Bekir ayağından rahatsızdır ve bu durum yürümesini bir süre sonra zorlaştırmaktadır. Bekir Oğuz'a geçmiş günlerde kendisine anlattığı kızı sorar ve Oğuz kızın imi ay önce evlendiğini söyler. Zor bir meslek seçmişlerdir. Özel hayatlarına vakit ayıramadıkları ve sevdiklerinden ayrı kaldıkları, bu sebeple bazı ilişkilerini devam ettiremedikleri görülmektedir. Bekir de rakıdan yavaş yavaş çakırkeyif olmuş Oğuz'a içini dökmektedir. Oğuz ona zaman zaman aklına Yüzbaşı Yaşar'ın geldiğini söyler. Son hali aklındadır. Özel arama kursuna katıldıklarını duysa nasıl karşılayacağını merak eder. Ölenler ve terk edenler ikilinin olduğu kadar onlar ile aynı kafa yapısında olup bu işi yapanların daima aklında kalmaktadır.

Dağda sivil kıyafetlerini giymek için hazırlanan Ceyda Balaban neden sadece kendisinin kurtarıldığını merak eder. Arkasında bir ekip ve bir dolu insanlar bulunmaktadır. Ceyda Balaban Veysel Gökmusa'yı ırkçı olmakla suçlarken Kurmay Yarbay Veysel Gökmusa özel bir görevde olduklarını ve ekibinin Türk olmayanlar için hayatlarını tehlikeye atamayacağını söyler. Ancak aldığı cevap Balaban'ı memnun etmez. Onun için hazırlanan yeleği giyer ve kaskı kafasına takar. Ekip Balaban'ın korunması için ellerinden geleni yapmaktadır.

Kursa katılmak isteyen Bekir ve Oğuz komutanlarının alaylı sözlerine maruz kalırlar; çünkü birinin omzunda platin takılıdır ve biri de yarı aksaktır. Komutanları Veysel Gökmusa'nın gelişi ile odadan ayrılır. Bekir bu esnada çavuş Oğuz da teğmen olmak üzere olduklarını komutanlarına açıklarlar. Başlangıçta durumlarını riskli bulan Kurmay Yarbay Gökmusa daha sonra onların istekli ve ısrarcı halleri karşısında iki ayları olduğunu ve hazırlanmalarını söyler. İkili kurs ve elemelere katılabilecekleri için çok sevinirler.

Ceyda Balaban ile devam eden dağ sahnesinde Bekir ve Oğuz konuşmaları sırasında kadını kurtarmakla ve bunca fedakârlık ile doğru bir şey yapıp yapmadıklarını sorgularlar. Kadın da halinden pek hoşnut görünmemektedir. Kendisi onların arasında güvendedir; ancak arkada tehlikede olanlar vardır ve onlar için bir şeyler yapılmalıdır. İlerledikleri sırada bor grup insanın kurşuna dizilmiş ve bu esnada elleri arkalarından bağlantı ölü bedenleri ile karşılaşır. Öldürülme eyleminin üzerinden en fazla birkaç

saat geçmiş olduğu tahmin edilir. Gazeteci Balaban'a göre ölenlerin tek suçu insan olmaları ve anlamadıkları bir dine sahip olmalarıdır. Balaban durumu kabullenemez. Diğerleri de durum karşısında soğukkanlılıklarını korumakta güçlük çekerler.

Özel kuvvetlerin kurs ve elemelerinin olduğu sahneye geri dönüldüğü sırada Veysel Gökmusa'nın 200 kişi içerisinde seçilecek 20 kişi ile yola devam edeceği ve bu kişilerin amaçları arasında ünlü olmanın asla bulunmadığı ve bulunamayacağı söylemi dikkat çekmektedir. Onlar ne yapıyorlarsa vatanları için yapmaktadırlar ve bu uğurda ölüm de onların sevgilileri gibidir.

Dağda Balaban ile birlikte yol aldıkları sahne tekrar gösterilir. Düşman örgüte karşı hazırlıklıydılar. Tank ile atılan topun patladığı sahnede gerilim explosion effect yolu ile arttırılmaktadır.

Fotoğraf 12: Dağ 2 (2016)



Özel kurtarma timi Cizre'de etraflarının sarılı olduğunu öğrenirler. Korunaklı bir yere gitmek zorundadırlar. Ceyda Balaban onlara güvenli bir yer bildiğini söyler. Görevleri gizli olduğundan Türkiye'den destek alamamaktadırlar. Bu sırada elemeler tekrar gösterilir ve göreve ne zor şartlar altında getirildikleri anlatılır. Komutan Bekir'i aksak ayağı ile koşturur ve zamanında gelemez ise kendisi ile birlikte Oğuz'un da eleneceğini söyler. Onların görev tanımında arkadaşları kendilerinden daha önemli konumdadır. Ve gerekirse arkadaşları için kendilerini feda etmelidirler. Çok zor şartlardan geçen adaylar tüm bu zorlukları bilerek ve isteyerek kendileri seçmişlerdir. Dayanıklılık sınırları sonuna kadar zorlanmaktadır. Ağır aksak koşturulmuşlar, soğuk sularda donmaktan son anda kurtulmuşlardır. Tüm bu eylemler vatana hizmet için yaptırılan ön hazırlıklardır.

Ekip bombardıman bölgesinde bir kralın mezarının olduğu yerde pusuda beklemektedir. Ceyda Balaban kendisi için hala soru işareti olan kurtarıma olayının aydınlatılmasını istemektedir. Onların aleyhine onca şey yazmış olmasına rağmen neden Irak'a onu kurtarmak için geldiklerini tam olarak kavrayamamaktadır. Bu sırada Bekir Balaban'ın onlardan yana olmamasına tepkisini dile getirir. Agresif bir kişiliğe sahiptir. Arkadaşları onu uyarsa da gazeteci kadın için dürüst olması önemlidir. Yine de onlara minnettar olma niyetinde değildir. Kurmay Yarbay Veysel Gökmusa da her şeyin görev için olduğunu tekrar etmektedir. Bombardımandan sağ çıkmayı başarmışlardır. Bu sahnenin hemen arkasından Oğuz'un hoşlandığı kız ile bir kitapçıda karşılaşmaları sahnesine geri dönlür. Kız Oğuz ile konuşmaya istekli değildir; ancak Oğuz da kızıdan vazgeçmeye niyetli değildir ve ona kahve içmeleri teklifinde bulunur. Kız Oğuz'un kafa yapısını anlamakta ve onu anlayışla karşılamakta güçlük çekmektedir. Kıza göre Oğuz'un mesleğinde olan biri ile diyalogunu arttırması pek mantıklı değildir. Oğuz tehlikeli sulara yüzmektedir. Şimdiki zamanda ise Oğuz ile Ceyda yan yanadır ve Ceyda Oğuz'un tarih bilgisini buldukları Sargon'un mezarı üzerinden sorgulamaktadır. Bu arada da silah kontrolü yapmaktadırlar. Ceyda Oğuz'a daha önce birini öldürüp öldürmediğini ve nasıl bir his olduğunu sorar. Oğuz'a göre ise bu bir his değil ancak bir lekedir ve aralarındaki bu konuşma onu kendisinde travma etkisi yaratan anılarına geri götürür. Uykusuz geceler geçirmiştir. Ancak o sırada kız arkadaşı yanındadır.

Asıl olay yerine tekrar dönlüdüğü sırada yollarının üzerinde bir gruba işkence yapıldığına şahit olurlar ve görev üstünde olmalarına rağmen durumu görmezden gelemezler. Kendi kursları da işkenceli geçmiştir ve düşmanların neler yapabileceğinin farkındadırlar. İleride bir kadın gözleri ve boynu bağlı bir şekilde işkenceye maruz kalmaktadır. Başka bir adam bir tahta parçasına kol ve bacaklarından asılmış yara bere içerisinde hayatta kalmaya çalışmaktadır. Bir de tüm bu işkencelerin ortasında bir kız çocuğu göze çarpmaktadır.

Kurtarma timi düşmanları etkisiz hale getirmeyi başarır. Kurmay Yarbay Veysel Gökmusa kadının gözlerini çözer ve onu bağlı olduğu iplerden kurtarır. Kadın geçmiş deneyimlerinden adama başlangıçta korkuyla yaklaşır; giysisindeki rozeti görmesi ile beraber kim olduğunu anlar ve hemen boynuna sarılır. Olay Kurmay Yarbay'ı anılara

kızının cenazesine kadar götürecektir. Askerlerin çoğunun geçmişlerinde yaşadıkları travmatik olaylardan zihnen kurtulamadıkları, buna rağmen görevlerini her şeyin üzerinde tuttıkları görülür. Kurmay Yarıbay Veysel Gökmusa kızının çok genç yaşta ölmesi ile gerçekten ölümü nasıl bir şey olduğunu anladığını söyler.

İşkenceden kurtarılan kadın Ceyda Balaban'ın bütün çabalarına rağmen iletişim kurmamaktadır. İşkenceler onun üzerinde derin izler bırakmış ve olayların haklı olarak etkisinden çıkmakta güçlük çekmektedir. Kurtarılan küçük kızın kadına göre durumunun çok daha iyi olduğu görülmektedir. Oğuz küçük kıza gofret ikram eder ve bu sırada Ceyda Balaban da ekibe diğerlerinin Irak Türkleri olduğunu ve kurtarılmaları gerektiğini söyler. Yapılan barbarlık karşısında sağlıklı bir şekilde hayatlarına devam etmeleri mümkün değildir.

Geçmiş günlerde askerlerin eğitim sürecinden bir sahne gösterilir ve azınlığın çoğunluğa karşı nasıl hayatta kalabileceğine dair açıklama getirilir. Bekir ve Oğuz eğitimin içerisinde yer almaktadır. Oğuz'a göre azınlığın çoğunluğa karşı hayatta kalmasının tek yolu dolaylı savaştan geçer. Bu cevabın üzerine Bekir ve Oğuz son kez kavga etmek üzere dışarı çıkarlar. Bekir'in burnuna vuran Oğuz onun canının yandığını görünce endişelenir. İkili dövüşmeyi bırakıp uzanırlar ve Bekir Oğuz'a bir kıza aşık olduğunu ve evlenmeyi düşündüğünü söyler.

Anının akabinde şimdiki zamana dönülür ve askerler kendi güvenliklerini sağlayarak çizdikleri rota doğrultusunda ilerlerler. Askerlerin eve dönmeden önceki son molalarıdır. Köy halkı askerleri rahat ettirmek için ellerinden gelenleri yaparlar. Bu sırada telsizden kurtarma timi ile haberleşmeye başlanır.



Vardıkları köyde 25 yaşlı 15 çocuk bulunmakla beraber eli silah tutabilen sadece bir kişi vardır ve bu kişi de geçmişin izlerini taşımakta, topallayarak ilerlemektedir. Köydeki çocuklar halaskârların hayatlarına özenmektedirler.

Gazi genç onlara Sincar'ın geçmişte en verimli topraklardan biri olduğunu söyler. Savaştan önce her şeyin ne kadar farklı olduğunu anlatır. Arap ve Kürt Denizi ortasında bir ada gibi olduklarını söyleyen gazi etraflarının sarılı olduğunu vurgular. Veysel Gökmusa bir gün sonra Çardaklı Köyü'nün yağmalanacağını öğrenir. Komutanı telsiz aracılığıyla onlara geç olmadan ayrılmaları uyarısında bulunmaktadır. Veysel Yarbay dışarı çıkar ve Ceyda Balaban'da onun peşinden gider. İkili tartışmaya başlarlar. Ceyda Balaban masumların her durumda korunması gerektiğini söyler. Veysel Yarbay ise en önemli olanın görev olduğunu askerlerini güvende tutması gerektiğini söyler. Bunun üzerine açıklama yapması için köydeki küçük kızlardan birini çağırır ve ona hepsinin öleceğini söylemesini ister.

Tekrar geçmişten bir gün gösterilir. Bekir Oğuz Bekir'in düğününde konuşurlar. Bekir'in burnunun yara aldığı sözde dövüşün üzerinden 3 yıl geçmiş ve o zaman konuştukları gibi Bekir'in evleneceği gün gelmiştir. İkili arkadaşlıklarına kaldıkları yerden devam ederler. Eski zamanlar askerlerin savaş anlarında ve öncesinde sıklıkla akıllarına gelmekte ve anılarını canlı tutmaktadırlar.

Köyde akşam olduğu sırada küçük köylü kızlardan ENEGÜL Ceyda Balaban'a Türkiye'nin nasıl bir yer olduğunu sorar. İşkence gören kadın bir yandan yaralarına yoğurt sürerken bir yandan da Ceyda Balaban yerini küçük kıza açıklamada bulunur. Oraya gideceklerini söyler. Bu sözler Balaban'ı duygulandırır; çünkü köyün yağmalanacağını çok iyi bilmektedir.

Akşam vakti Veysel Gökmusa ve Oğuz da dışarıda konuşmaktadırlar. Komutanı Oğuz'a görev ve doğru olan arasında seçim yapması gereken zamanlar geleceğini söylemektedir. Oğuz'un her zaman için doğru olanın görev olduğunu söylemesi üzerine Veysel Gökmusa da ona doğru olanın doğru olan olduğunu söyler. En yakın arkadaşını görevi seçtiği için kaybetmiştir. Köy halkının infaza terk edilmesi konusunda Oğuz kalbinin onların yanında savaşmaktan yana olduğunu söyler. Böylelikle görev yanında doğru olanı da yapmış olmanın rahatlığını yaşama şansı elde edeceklerdir.

Sabah olup da kurtarma helikopteri geldiğinde köydeki tüm çocuklar helikoptere bindirilir. Ceyda Balaban çok şaşkındır. Veysel Gökmusa ondan haklarında hiçbir şey

yazıp çizmemesini ister. Ona göre bir gölgeden farksızlardır. Ceyda'da görevlerinin bir parçası olduğu için onun da helikopter ile dönmelerini isterler. Böylelikle hem görev hem de doğru olan gerçekleştirilmektedir. Veysel Gökmusa komutanı ile haberleştiği sırada ona fırtınadan bahseder ve diğer askerler de telsizi teker teker ellerine alarak komutanlarını doğrularlar. Tüm tim fırtınanın geleceği konusunda hemfikir oldukları için yarın tekrar dönmeyi deneyeceklerdir. Asıl amaçları ise köy halkını yağlamadan sağ olarak kurtarabilmektir. Veysel Gökmusa haberleşme bittikten sonra askerlere savundukları insanların halktan olduğunu vurgular. Askerler Türk bayrağını en yüksek yere dikerler ve düşmanlarını beklerler. Bu sırada ellerinde ne olup olmadığı konusunda konuşmaya başlarlar. Düşman kalabalık bir ekiptir. Köyün tek sağ kalan yiğidi Boran da camiye korumak üzere hazır bekler.

Köylüleri güvenli bir yere yerleştirdikten sonra herkes kendi bölgesine çekilir ve aralarında ilk sevgilileri hakkında konuşmaya başlarlar. Hepsinin farklı bir hikâyesi vardır. Konuşmalar onların hem yüzünü güldürür, hem de duygulandırır. Zamanın geldiğinin haberini alır almaz herkes yerini alır ve düşman askerlerini beklemeye başlarlar. Gelenler sayıca onlardan çok daha fazla olan kalabalık bir ordudur.



Düşman askerleri giderek arama kurtarma timinin olduğu alana yaklaşmakta ve köyün savunulması daha zor bir hale gelmektedir. Timin işkence görmekten kurtardığı kadın karakter Nabat onlara yardım etmek için cephaneleri taşımaktadır. Savaş giderek şiddetlenmektedir. Atılan mermiler ile düşman askerleri etkisiz hale getirilmeye çalışılmaktadır.



Kurtarma timi her ne kadar sayıca az olsa da profesyonel yetiştirilmişlerdir ve ellerinde olanları en doğru şekilde kullanmakta, isabetli atışlarda bulunmaktadır.



Arif ile beraber daha önce yaşamış olduğu savaştan bacağından yaralanan Boran ayakta savaşa devam etmeye çalışmaktadır. Yüzünden yaralanan Arif köyü savunmaya devam ederken dilinden düşürmediği şiiri ile de kuvvet bulmaktadır. Bekir ve Oğuz Nabat ile birlikte ilerlerken Nabat vurulur ve onu taşımak zorunda kalırlar. Boran'ın vurulduğu ve yardım beklediği sırada Arif Mustafa Şahin'in askerler tarafından sarılı olduğunu görür. Boran'a yardım etmek üzere Eşref ile birlikte bulunduğu yere giderler. Hemen orayı terk etmeleri gerekmektedir. Ağır yaralı adamı güvenli yere doğru taşırlar. Tam kaçacakları sırada Eşref ani bir saldırı ile sırtından vurulur. Arif'e düşmanın arkada olduğunu ve kendisini kalkan olarak kullanmasını söyler. Arif böylelikle düşman askerini öldürür.

Geçmişteki eğitim sürecinden bir sahne gösterilir ve burada time herkesin yalnızca kendisinden sorumlu olmadığı öğretilir. Birbirlerine emanet oldukları düşüncesi zihinlerine empoze edilerek yetiştirilmektedirler. Aralarındaki güven bağları

böylelikle kuvvetlenmektedir. Bu sebeple uçakta eğitimleri devam ederken herkes birbirinin paraşütünü katlamaktadır.



Tekrar savaş alanına geri dönülür ve Veysel Gökmusa Eşref'in hayatını kaybettiğini anladığında duygularına hakim olmakta güçlük çeker. Aynı anda etraflarının sarıldığı haberini alır. Nabat onlara yardım için yanlarında durmaktadır.



Veysel Gökmusa ve Boran can verirler. Bekir ve Oğuz komutanlarının yardımına koşarlar; ancak geç kalmışlardır. Ceyda Balaban köydeki çocuklar ile helikopterde iken Veysel'in ona yazdığı mektubu okur. Veysel hayatını kaybeden kızından ve onun Ceyda gibi yürekli olmasını istediğinden bahseder. Onun da Ceyda gibi insanlar hata yaptığında yüzlerine vurabilmesini beklediğini yazar. Veysel Gökmusa ölmeden bütün askerlere köylülerin hepsinin çıkartılmasının son isteği olduğunu söyler ve Oğuz'a bir kâğıt parçası uzatır.

Ceyda Balaban'ı neden kurtarmaları gerektiği seyirciye gösterilir. Balaban hayatı boyunca askerlerin yaptıklarını eleştiren bir gazeteci olarak bilinmektedir. Veysel Gökmusa'nın ölmeden hemen önce Oğuz'a verdiği kâğıtta ne yazdığı bu olay sırasında gösterilir. Kâğıtta bütün görevlerinin ötesinde vicdani bir görevleri olduğu yazmaktadır. Bu görev hayatlarını ve varlıklarını milletin bağrına sokarak onlarla birlikte düşman karşısında uğraşmaktır.

Film biterken Veysel Gökmusa'nın diğerlerinin aklında kalmasını istediği maç sahnesi ve burada birbirleri ile şakalaşmaları gösterilir.

3.2.2.3. İnsan İlişkilerinin Derininde Efektli Melodramlar

3.2.2.3.1. Babam ve Oğlum'da Hayal Gücüne Efektin Katkısı

Filmin açılış sahnesinde işten eve dönen Sadık gazeteden arkadaşları ile içmeye gitmiş ve evine geri döndüğü sırada eşi tarafından ufak bir sorgulamaya tutulmuştur. Sadık'ın o akşam içki içmesinin nedeni bir yazısının yazı işleri tarafından uygun görülmemesi ve sonrasında gelen can sıkıntısıdır. Eşi doğum yapmak üzere olduğundan endişelidir. İşteki sıkıntılarının dışında Sadık'ın evinde mutlu bir evlilik sürdüğü görülmektedir. Gece uydukları sırada eşinin doğum sebebiyle kasılmaları başlamış ve Sadık oldukça paniklemiştir. Hastaneye gitmek için taksi bulamayan Sadık eşi ile apar topar yaşadıkları evin dışına çıkar. Sadık bir yandan eşinin sokakta yürümesine yardım etmeye çalışmakta bir yandan da yardım için bağırmaktadır. Eşinin yürümek için mecalinin kalmadığı sırada Sadık doğumun kendi yardımından başka bir yardım eli olmadan gerçekleşeceğini anlamakta ve soğukkanlılığını korumaya çalışmaktadır. Bu sırada ikisi de sokakların neden bomboş oldukları konusunda bihaber görünmektedirler. Sabah olduğu sırada bebeğin sorunsuz bir şekilde dünyaya geldiği ancak Sadık'ın eşinin kan kaybından hayatını kaybettiği trajik gerçeği ile seyirci karşılaştırılmaktadır. Tüm bunlar yaşadığı şokun etkisinden çıkamamış Sadık'ın ağzından gündüz vakti dökülen sözcükler ile daha net ortaya konmaktadır. Karşısındaki askerle kendinden geçmiş bir şekilde konuşan Sadık askerin yardım çağıracağını ve sokakların ihtilal sebebiyle boş olduğunu öğrenmektedir.

Filmin trajik açılış sekansından sonra Sadık'ın yazdıkları sebebiyle işkence gördüğü "flashback" sahneler aracılığıyla anlaşılmaktadır. Hapiste gördüğü işkenceler Sadık'ta kalıcı hasar bırakmakta ve çocuğunu annesiz büyütemeyeceğinin de farkındalığını yaşatmaktadır. Birkaç yıl geçmiş ve Sadık'ın hayal gücü geniş oğlu Deniz yavaş yavaş büyümektedir. Deniz babasının yokluğunda Fatma anne tarafından ilgiyle büyütülmektedir. Sadık hastalığı sebebiyle Deniz ile birlikte gideceğini söylediğinde Fatma annenin üzüntüsüne şahit olmamak güçtür. Ancak yapacakları zorunlu seyahat Deniz'in geleceği için gerekli görülmektedir.

Anlaşıldığı üzere Ege Tanman'ın canlandırdığı Deniz karakteri 12 Eylül 1980 ihtilalinde onarılamayacak yaralar açılmış bir ailede gözlerini açmıştır. Yetişmeye başladığı mütevazı ev ortamını aile olarak tanımlamak güçtür; çünkü Deniz'in babası Sadık (Fikret Kuşkan) dışında kimsesi yoktur. Deniz'in babası ile birlikte Deniz'in dedesinin yanına yerleşeceklerini öğrenmesi ile hayalleri de bu yönde şekillenecektir. Babası ile dedesinin yanına gitmek üzere trene bindikleri sırada polisleri gözünde büyüten Deniz onlarla ilgili hayallere dalmaktadır. Deniz'in hayallerinin yer aldığı sahneler “insanın büyüdükçe hayallerinin küçüldüğü” söylemi ile bağlantılı görülmektedir.



Dedesini ile babaannesinin yaşadıkları yere doğru ilerleyen Deniz bir yandan babasından dedesi ile amcası hakkında bilgi edinmekte bir yandan da onlarla nasıl bir iletişim içerisinde olması gerektiğini öğrenmektedir. Dedesinin kendisini yabancı gibi karşılayabilme ihtimaline karşı temkinli olması gerektiğini kavrayan küçük Deniz dedesinin davranışlarına göre kendisi ile sıcak ilişkiler kurulup kurulamayacağını görecektir. Deniz babasına neden dedesi ile beraber yaşayacaklarını sorduğunda babası ona cevap verememiş karşılığında çok soru sorduğunu söyleyerek çocuğu azarlamıştır. Bu durum Deniz'in babasının onu artık eskisi kadar sevmediğini düşünmesine sebep olmaktadır. Bir aracın arkasında taşınıp eve vardıkları sırada kimseyi bulamayıp kapıda beklemeye başlarlar. Beraber oyun oynadıktan sonra Deniz'in babası Sadık uykuya dalar ve Deniz yanında bekler. Bu sırada babasının öksürüğü onun sağlık durumu ile ilgili ufak da olsa bir ipucu verir niteliktedir. Oyalanan Deniz birden sokağın başında hızla yaklaşan atlı bir adam görür ve gözünde onu bir kahraman olarak canlandırır. Gelen dedesidir. Onu “selam kahraman” diyerek selamlayan Deniz dedesi olup olmadığını sorar ancak bir cevap alamaz. Bu sırada babaannesi Sadık ile Deniz'i büyük bir coşku ile selamlamaktadır. Babaannesi Deniz'e büyük bir sevgi ile yaklaşmakta tam da bu sırada seyirciye Sadık'ın evi

gençliğinde nasıl terk ettiği gösterilmektedir. Bu sahne ayrı geçen onca yılın sebebini özetler niteliktedir. Sadık'ın annesi Sadık ile karşı karşıya gelerek onu bir kere bıraktığını bir daha asla gitmesine izin vermeyeceğini söylemekte ve Deniz ile ikisini içeri davet etmektedir. Merdivenlerden yukarıya doğru ilerleyen Deniz evi incelerken tekrar hayal görmeye başlar. Hayallerindeki kötü adamlara karşı babası kendisini kılıcı ile korumaktadır. Deniz'in hayali Sadık'ın kalacakları odanın kapısını açması ile son bulmaktadır.

Fotoğraf 13: Babam ve Oğlum (2005)



Kaynak: www.netflix.com



Bu sırada babaanne heyecandan ne yapacağını bilememekte ve geldikleri günün kendisi için bayram niteliğinde olduğunu söylemektedir. Bunu söyledikten sonra birden duygulanan babaanne Nuran Sadık'a babası ile ilgili olarak endişeli olmaması gerektiğini söylemekte ve daha sonra ikili özlemlerle birbirlerine sarılmaktadır. Babaannesini odadan ayrıldıktan sonra babası ile odadaki bir fotoğraf üzerinden konuşmaya başlayan Deniz'e babası artık temelli burada kalacaklarını söylemektedir. Konuşmanın sonrasında pencereye yönelen ve gözü bahçeye ilişen Deniz babaannesinin köyden kendisine yardımcı olan Sakine Hanım ile birlikte yemek için canlı tavuğu kesmelerine şahit olur ve ılıđı basar.

Yemek hazırlanırken babaanne Nuran telsiz ile diđer ođlu Salim'in eđi Hanife ile iletiřim kurmakta ve ocuklar ile birlikte eve gelmelerini tembihlemektedir. Konuşmanın ardından duygu ykl bir mzık eđliđinde dede Hseyin'in biraz

düşünceli ve biraz da üzgün olan ifadesi karanlıkta bile seçilmektedir. Sadık ile Deniz kurulmuş sofrada otururlarken Deniz düşünceli bir biçimde yemekleri inceleyip babaannesine tavuktan yemeyeceğini çünkü onu kestğini dile getirmektedir. Bunun çok doğal bir şey olduğunu gülerken savunan babaanne torununa “antika” diye hitap eder ve Deniz’i kızdırır. Sadık konuyu değiştirerek annesinin Hanife ile konuştuğu telsizden bahsetmeye başlar ve Deniz’in de ilgisi bir anda dağılır. Babaannesini telsiz ile gören Deniz ona polis olup olmadığını sorarak hepsini güldürür ve tam da bu esnada kapıda dede Hüseyin tüm suratsızlığı ile görünür. Deniz korkarak babasının arkasına saklanır. Hüseyin kahveye gideceği için onlarla yemeğe kalmaz.

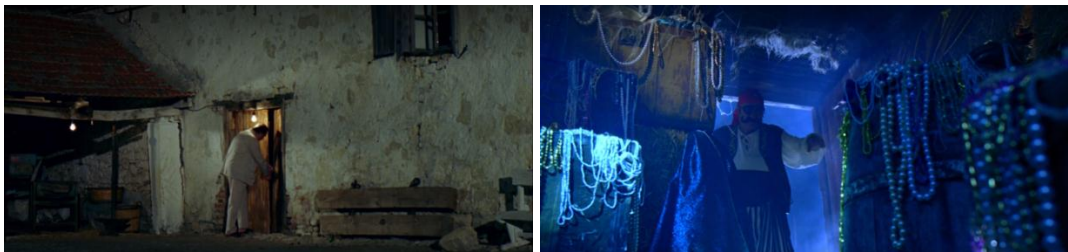
Filmin ilerleyen bölümlerinde dedesi ile ilgili hayaller görmeye devam eden Deniz zaman içerisinde korkusunu yenecek ve dedesine güvenmeye başlayacaktır. Dede karakterini Çetin Tekindor “Hüseyin” ismi ile canlandırmaktadır. Dışarıdan sert mizaçlı algılanan Hüseyin dede aslında merhametli bir insandır; ancak oğlu Sadık ile arasında geçenler katı bir kılıf kuşanmasına neden olmaktadır. Deniz bu katılığın en çok farkında olandır ve bu sebeple dedesi ile ilgili hayallere daldığı sıradaki atmosferlerde de karamsar ve gizemli bir hava gözlemlenmektedir.

Hüseyin’in evden ayrılacağı sırada dışarıda beyaz bir araba görünür ve Salim, Hanife ve çocukları gelirler. Koşturmaca içerisinde yemeğe katılırlar. Sadık’ın saf kardeşi Salim onu karşısında görünce çok sevinir ve ne yapacağını bilemez. Daha sonra Deniz’i ve ne kadar büyüdüğünü gören Salim duygularına hakim olamayarak ağlamaya başlar. Bu sırada Hanife çocukları Hüseyin ile Ayşegül’ü Deniz ile tanıştırmaktadır. Tek eksik olan Gülbeyaz Teyze’de kapıda görüldükten sonra hep birlikte yemeğe otururlar. Bu sırada Nuran Deniz’e onlar İzmir’e temelli gelmeden önce Deniz daha da küçükken birkaç kere İstanbul’a geldiklerini asla dedesinin yanında ağzından kaçırmamasını tembihler.

Gülbeyaz Teyze kardeşinin eşi Hüseyin’den hiç hoşlanmamakta onun huysuz bir adam olduğu konusunu direktmekte ve Sadık onun huyuna gitse bile kendisinin yumuşamayacağını söylemektedir. Bu sırada Sadık’ın ve eş zamanlı kahvedeki babası Hüseyin’in yüzünden efkârlı bir ifade okunmaktadır.

Yemekten sonra herkes evlerine dağılmış ve Deniz babası ile birlikte kaldıkları odaya çıkmıştır. Babaannesi onun yer yatağını hazırlamıştır. Deniz akşam yer yatağında yatarken sabun kokusundan ve yatağın sertliğinden rahatsız olmuş babasının yanına geçmiştir. Babası da kendi yer yatağına yatmak için hareketlenince bu durum Deniz'i kırmış ve babasının artık kendisini eskisi gibi sevmediğini düşündürmüştür. Aynı anda Hüseyin Dede ve Nuran Babaanne yatmadan önce tartışmaktadırlar. Hüseyin Sadık'ın anarşist çıkıp gazeteci olmasına içerlediğini belirtirken eşi de onun duygusuzluğundan yakınmakta ve oğlunun hapse girdiği sırada bile onunla ilgilenmediğinden dem vurmaktadır. Tartışmanın akabinde sigara içmek üzere dışarı çıkma ihtiyacı hissedenden Hüseyin bu sırada geçmişte oğlu ile yaşadığı ve oğlunun evi küskün bir şekilde terk etmesine neden olan tartışmayı zihninde tekrar yaşamaktadır. Hüseyin her zaman oğlunun ziraat okumasını ve sonra da fabrikasının başına geçmesini istemiştir. Ancak Sadık için fabrikada çalışmak kölelikten farksızdır ve o gazeteci olmak istemektedir. Bu durumda ne babası ona para verecek ne de o babasından talep edecektir.

Dede bunları zihninde yaşarken Deniz de farklı bir kâbus görmekte, Sadık ise gazetecilik yaptığı ve hapse atıldığı sırada yaşadığı işkenceyi yeniden yaşamakta ve stres içinde uykusundan uyanarak Deniz'i kontrol etmektedir. Deniz de uyuyamadığını ve tuvaleti olduğunu söylemektedir. Ancak tuvalete gitmek için odanın dışına çıkması gerekmekte ve bu durum kendisini epey ürkütmektedir. Bunun üzerine babası ona artık koca adam olduğunu söyleyerek onu yüreklendirir. Bir yandan da arka avluya gitmeye utanıyorsa işini bahçede halledebileceğini söyler. Babasına ne kadar cesur olduğunu göstermek isteyen Deniz avlunun yolunu tutar ve kapıda dedesi Hüseyin ile karşılaşır. Dedesinin derhal eve gidip yatmasını söyleyen sinirli ses tonu onu ürkütür ve yeni bir hayale dalar.



Ertesi gün dışarıda Deniz tekrar dedesi ile karşı karşıya gelir ve atlarla ilgili kendisinden bilgi edinir. Atların ayaklarına nalların nasıl iliştirildiği konusunu kavrayamayan Deniz onların yapıştırılıp yapıştırılmadığını sorunca dedesini güldürür ve nalların ayaklarına çivi ile çakıldığını öğrenince canlarının acıyıp acımadığını merak eder. Konuşma Deniz ile dedesini birbirlerine yakınlaştırmaktadır. Bu sırada dedesi Deniz'in çizgi Roman sevdiğini öğrenir ve ona kitap almaya karar verir. Deniz dedesine teşekkür ederken ona “amca” diye hitap eder ve bu durum dedesini hüznendirir. Kendisine “dede” demesini söyler. Durumu dışarıdan izleyen Sadık ve annesi fazlasıyla duygulanır. Hüseyin Dede bundan sonra yaptıkları etkinliğe katılmamış olsa bile aile içerisinde birlik duygusu hissedilmeye başlamaktadır. Sadık'ın kardeşi Salim ailesiyle onları ziyarete geldiğinde hep birlikte Nuran Hanım'ın kullandığı traktöre binerek yolculuğa çıkarlar ve şarkılar söylerler. Hüseyin Dede onlardan ayrı görünse de köyün marketine Deniz'e çizgi roman sormak için uğramaktadır. Deniz ailenin diğer üyeleri ile beraber piknik yaparken Sadık ve Salim birlikte dolaşmak üzere onlardan ayrılırlar. Deniz babasından dönüşte kendisine çizgi roman getirmesini istemektedir. Bu sırada Sadık'ın hastalığından bihaber olan Salim onun öksürüğünü duyunca hasta olup olmadığını sorar; ancak Sadık durumu geçiştirir. Hüseyin Dede henüz Sadık ile birlikte konuşma cesaretini kendinde bulamadığından Salim ile ikisinin kahveye doğru geldiklerini öğrenince içtiği nargilesini yarım bırakarak kahvehaneyi terk edecek; ancak dönüşte yolu ister istemez önlerine çıkacaktır. Sadık babası ile konuşmaya daha isteklidir ve ona Deniz'e aldığı kitaplar için teşekkür eder ve işinden ayrıldığını söyler. Babası ters bir şekilde cevap vererek yoluna devam eder ve Sadık'ın konuşma hevesini kursağında bırakır.

Yollarına devam eden Sadık ve Salih yıllar önce Sadık'ın evleneceği kız olan Birgül'e rastlarlar. Birgül Sadık'ı görünce geçmişin anıları ile heyacana kapılarak kendisine çekidüzen vermiştir ve Sadık'a güzel görünmek istemektedir. Sadık'ın tek derdi ise geçmişte üzdüğü kişinin gönlünü almaktır. Birgül her ne kadar Sadık için süslenmiş olsa bile onu görür görmez kapıyı yüzüne kapatır ve böylelikle aynı gün içerisinde iki kişi tarafından da görmezden gelinen Sadık günün kendisi için dayak yeme günü olduğunu söyleyerek Salim ile yoluna devam eder.

Salim'in oğlu Hüseyin Deniz ile beraber avlunun arkasındaki kapıda ne olduğunu merak etmektedirler. Hüseyin Deniz'i uyarır ve dedesinin bu işe kızacağını söyler. Tam da bu anda Hüseyin Dede paketlettirdiği kitaplarla çocukların yanına gelir ve onları ürkütür. Kapalı kapının ardında canavar olduğunu düşünen Deniz bununla ilgili olarak yeni bir hayal görmektedir. Dedesi ile karşı karşıya gelen canavara dikkatle bakıldığında gerçek bir insanın makyaj efekti ile bu hale getirildiği ve Deniz'in hayalindeki ürkütücü atmosferi desteklediği görülmektedir. Günümüzde bu tarz sahnelerin yapımında CGI teknolojisinden de sıklıkla yararlanıldığı bilinmektedir.



Akşam vakti Deniz dedesinden hediyelerini aldığı sırada Sadık'ta İzmir'deki köyden arkadaşları ile sahilde toplanmış balık yemektedir. İhtikçe derdini daha rahat anlatmaya başlayan Sadık gençliğinde okumak için İstanbul'a gidip orada kendisine bir hayat kurduğunda ne tam olarak İzmir'den gidebilmiş ne de İstanbul'a ait hissedebilmiş ve ailesinden uzakta olduğu için hep arada kaldığından bahsetmektedir. Fazla içmenin etkisi ile evine biraz sarhoş ve efkârlı dönen Sadık babası ile konuşmak istediğinden annesini Deniz'i de alıp abisi Salim'e gitmeleri konusunda tembihler. Deniz durumu saçma bulduğu için rüya gördüğünden şüphelenmektedir. Kendisi ve babaannesini düşmanlara karşı savaşan Nene Hatun ve torunu olarak düşlemektedir. Burada kullanılan patlama ve alev efekti ile Deniz ve babaanesi gerçekten bir savaşın ortasında gibi gösterilmektedirler.



Sadık ve babası Hüseyin hararetli bir şekilde konuştukları sırada ayağa kalkan Sadık birden yere yığılır ve babası ne yapacağını bilemeden bir yandan oğlunun yakınına koşarken bir yandan da yardım istemektedir. Sadık hasteneye kaldırılır ve tüm aile orada toplanarak doktorla konuşmak için beklemeye başlarlar. Ailenin en saf ve duygusal üyesi olan Salim kardeşinin durumuna üzüntüsünden kendisini tutamaz ve ağlamaya başlar. Doktor Hüseyin'e Hüseyin de tüm aileye durumu anlatmaya başlar. Gazetecilik yaptığı yıllarda bir süre hapiste kalan Sadık'ın orada gördüğü işkence sebebiyle ciğerlerinin durumu kötüleşmiştir. Haberi aldıktan sonra tüm aile yıkılmış bir ruh halinde görünmekte ancak durumu çocuklardan gizlemek zorunda kalmaktadırlar. Hastalığın çocuklar hariç herkes tarafından öğrenilmesi sonunda İstanbul'da Deniz'e bakan Fatma Hanım İzmir'e çağrılır ve onların yanına gelir. Sadık'ın rahatsızlığı tüm aileyi birbirine kenetlemektedir. Sadık hem babası ile hem de kalbini kırdığı Birgül ile tekrar konuşmaya başlamaktadır. Hüseyin tüm bu olanların ardından oğlunun başına gelenlerden ötürü kendisini suçlamaya başlamaktadır. Oğluna evi terketmemesini söyleseydi başına bunların gelmeyeceğini düşünmektedir. Üzüntüsünden kahrolan Hüseyin Bey'in halini gören ailesi paniklemekte ve onu düştüğü ruh halinden kurtarmayı amaçlamaktadır. Nuran Hanım'ın ablası Gülbeyaz Hanım Hüseyin Bey'i yolun ortasında durdurup silkelemeye başlar. Daha sonra abisi Salim'e babasını hızlıca yıkıp geçmesini emreder. Salim bu isteği yerine getirmekte tereddütlüdür; ancak yapılması gerektiğini

de anlamaktadır. Salim kollarını açmış bekleyen babasını ittirerek hızlıca ilerler ve Hüseyin yere düşer. Nuran Hanım herkesin delirdiğini düşünmekte ve iyice paniklemektedir. Gülbeyaz Hanım Hüseyin Bey'e doğru ilerleyerek ona gidecek insanın karşısında dağ olsa dayanmayacağını söylemektedir. Bunun üzerine Hüseyin Bey de bir farkındalık yaşamaktadır.

Ayşegül ve Hüseyin ile birlikte Deniz de ilkokula başlayacak olmanın heyecanı içerisinde. Gülbeyaz Hanım ile Hüseyin Bey her ne kadar Sadık'ın hastalığı sebebiyle yakınlaşmış olsalar da okulun ilk günü ailenin toplanması sebebiyle bir yandan atışmaya devam etmektedirler. Deniz'in bu esnada sessiz sakin duruşu dikkat çekmektedir. Babasının ölümünün üzerinde bir ay geçmiş ancak ağzından doğru düzgün kelime çıkmamıştır. Babaannesi onun her şeyi içine attığını ve bağırır ya da ağlarsa rahatlayacağını düşünmektedir. Okula gidecekleri arabaya doğru ilerleyen Deniz birden çantasını yere bırakır ve koşarak bir ağaç yanına çöker ve başını bacakları üzerine koyarak ağlamaya başlar. Başta dedesi ve babaannesi olmak üzere aile korku ile peşinden giderler. Babasını çok özlediğini söyleyen Deniz'e Nuran hanım karşılık olarak yalnız olmadığını tüm ailenin onun arkasında olduğunu söyleyerek çocuğu rahatlatmaya çalışmaktadır. Deniz'in çok üzülmediğini gören Hüseyin Dede ona gizli odanın kapılarını açarak babasını göstermek ister. Aile toplanmış Hüseyin Dede'nin kameraya aldığı eski görüntüleri heyecanla seyre dalmaktadır. Dedesi aralarında kalması şartı ile kamerasını film çekmesi için Deniz'e hediye etmektedir. Uykudan kalkıp hemen kamerasına koşan Deniz onu da yama alarak bahçeye doğru ilerler. Kamerasını çalıştırdığı sırada karşısında babasını görür. Baba-oğul büyük bir mutluluk ile kucaklaşırlar. Deniz babasının kameranın içinden çıktığını zannetmektedir. Deniz babasının okulun ilk günü kendisini görüp görmediğini sorar ve baabsı onu gördüğünü okul giysilerinin kendisine çok yakıştığını söyler. Deniz kulağını çekiştirir ve hayal görüp görmediğini anlamaya çalışır. Babasına göre öyle olup olmaması çok da önemli değildir. Deniz bunun üzerine babasının neden süper kahraman şeklinde geri gelmediğini merak etmektedir. Babası da ona artık hayal görmek için yaşının büyüdüğünü söyler. Deniz'in bu sefer de insanın büyüdüğünde hayallerinin küçülüp küçülmediği sorusu zihninde belirir. Büyümenin kötü bir şey olduğunu düşünmektedir. Yağmurun başlaması ile

konuşmaları bölünür ve babası yavaş yavaş ayaklanmaya başlar. Deniz'den kendisini kameraya çekmesini ister ve ona ıslanmayacağını söyler. Babası ile vedalaşan Deniz o andan itibaren babasının vefatına üzülmemek için kendi kendisini tembihler. Yağmurda Nuran Hanım ve Hüseyin Bey şemsiyeleri ile belirirler ve Deniz'e doğru koşurmaya başlarlar. Onu sağanak yağmurdan kurtarıp kapalı bir alana götürerek yağmurun dinmesini beklerler. Filmde bu dramatik etkinin yaratılması için yağmur efektine ihtiyaç duyulmaktadır.



3.2.2.3.2 Mistisizmin Vurgulanması ve Beyaz Melek

Film İtalyan hastanesine bir ambulansın gelmesi ve hasta yatan bir adamın ambulansın arkasından insanlar eşliğinde hastaneye taşınması ile başlar. Bu hareketli ortamdan istifade eden yaşlı adam oğlu Reşat'ın kafa karışıklığından da yararlanarak Radyoterapi bölümünden ayağı aksayarak olabildiğince hızlı kendisini dışarıya atmaktadır. Reşat babasını yerinde göremeyince panikleyerek dışarı fırlar ve bu sırada kardeşi Keke Ali'yi de dışarıda görür ve beraber koşurmaya başlarlar.

Daha baskın karakterde görünen Keke Ali koşurmaca esnasında kaybettikleri babasının sorumluluğunu Reşat'a yükleyerek ona vurur. Bu sırada koşurmaktan iyice yorulan baba Ahmet bir merdivende dinlenmek üzere duraklamaktadır. Tam bu esnada Melek karakteri kapının önünde belirir ve Ahmet'i girmesi için içeriye davet eder. Burası bir yaşlı bakımevidir. Herkes Ahmet'e çok misafirperver davranmaktadır. Ayşe rolündeki kadında Ahmet'i bir başkası ile karıştırarak kendisinden onu tanımasını istemektedir. Ayşe adamı kocası Nuri'ye benzetmektedir. Herkes teker teker kendisini tanıtmaktadır. İlk tanıtan içeriye tekerlekli sandalye ile dahil olan eski Türk Silahlı Kuvvetleri Binbaşısıdır. Binbaşı Sivaslı olduğunu söyledikten sonra İstanbul'da yaşayan Yorgo kendisini Ahmet'e tanıtır. Geçmişte terzilik yaptığını söyleyen Yorgo 11 yıldır şuan buldukları yerde olduğunu dile

getirmektedir. Sonra hemşire Ankaralı Melek Cansever kendisini tanıtır. Bu sırada Ahmet'e Melek ile ilgili olarak adı gibi yaşlı kadının zaman zaman meleklerle irtibatla olduğu söylenmektedir. Pavyon şarkıcısından öğretmene subaydan bestekâra huzurevinde her meslekten ve karakterden insan bulunmakla beraber bu insanların ortak noktası birbirlerine kenetlenmiş dostluklarıdır. Aralarında bir tanesinin durumu hepsinden daha kötü görünmektedir. Melek bu kişiyi Perihan olarak tanıtır ve kucağında da hiç onu bırakmayan bir kedi ile yatalak bir yaşam sürmekte ve konuşmamaktadır. Ahmet hiçbirine sözlü tepki vermeden herkesi dinler.

Keke Ali ve Reşat İstanbul'daki huzurevi düzenini çok yadırgamaktadırlar. Yaşlıların kendilerine ayrılmış bir yerde kalan yaşamlarını ailelerinden ayrı geçirme fikri onlara yabancı bir duygudur. Ancak babalarının hastaneden kaçan babalarının burada olma ihtimali de yüksektir. Nitekim Melek kapının önünde babaları Ahmet'i görmüş ve içeri almıştır. Keke Ali ve Reşat hastanenin pencerelerinden oradaki yaşantı hakkında fikir sahibi olurlar. Bu sırada babaları çoktan huzurevi grubuna dahil edilmiş ve arkadaşça karşılanmışlardır. Bakımevi görevlisi (Yavuz Bingöl) kendilerine oradaki düzen hakkında bilgi verir.

Bu sırada huzurevinde kalan yaşlıların aileleri hakkında da bilgi verilmektedir. Kalanlardan birinin kızı ve torunu bakımevini düzenli ziyaret etmek istemekle beraber damat huysuz bir adamdır ve huzurevinde yaşayanlarla empati kurmamaktadır.

Huzurevindeki yatalak kedili hastaya bakan görevli kadının şiddete varabilen agresif tavırları İstanbul'da huzurevinde yaşlıların ne kadar güvende olduğunu sorgulayan bir bakış açısını temsil etmektedir. Kişiler orada ailelerinden uzakta bir başlarına yaşam mücadelesi vermektedirler ve tek dayanakları kendileri gibi oraya terk edilen diğer huzurevi sakinlerinden başkaları değildir. Durum Keke Ali ve Reşat'ın da dikkatinden kaçmamış ikili buranın adının nasıl "huzurevi" konduğuna hayretler içerisinde kalmaktadır. Huzurevi görevlisi yaşlı kadına diğer genç görevlinin yanında zorla yemek vermeye çalışmakta ve bu esnada sinirle bağırılmaktadır. Genç kız kadının sert çıkışlarına daha fazla dayanamayarak müdahale eder; ancak kadın daha da

sinirlenir ve odayı terk eder. Hasta kadının kedisi bile durumdan rahatsız olduğunu belirtircesine odada sesler çıkartmaktadır.

Daha sonra anne kızın huzurevinde kalan yaşlı adamı ziyaret sahnesine geçilir. Küçük kız dedesine ve oradaki diğer kalanlara da annesinin refakatinde hediyeler verir. Buse adındaki küçük kız huzurevindeki bütün sakinlere çok içten davranmakta ve ayırım yapmadan hepsini ile teker teker ilgilenmektedir. Busenin annesi eşi ile arabada iken babasının ayakları tutmadığı için orada oluşuna içerler ve eşine yaşlı gözlerle durumu açıklamaya çalışır. Adam kötü durumda olan kendi anne ya da babası olmadığı için empati kuramamakla suçlanır. Babaya göre kızının dedesini ziyaretleri bile sakıncalıdır ve dedenin huzurevinde kendi halinde bırakılması en doğru karardır. Bu durumu bilen anne türlü yalanlarla dede ile torunu buluşturmaya çalışmakta ve arada kalmış hissetmektedir. Küçük kız Buse huzurevindeki zorlu şartların farkındadır ve kimsenin oradakileri ziyaret etmeyişi de gözünden kaçmamış, yadırgadığı bu durumu da dedesi ile paylaşmıştır.

Huzur evine genç gözlüklü bir adam tarafından Suzan Hanım isimli yaşlı bir kadın bırakılır. Kadın gözlüklü adamın annesidir ve annesini kendi elleri ile huzurevi müdürüne teslim ederken iş bulup, maddi sıkıntılarını geride bıraktığında kadını oradan çıkaracağına söz vermektedir.

Keke Ali ve Reşat'ın babası Ahmet huzurevinde bütün gün konuşmamış ve gözlemci olarak kalmıştır. Akşam olduğunda arkadaşlarının kendisine “iyi geceler” demesine “sağol” diye karşılık vermiş ve onları çok sevindirmiştir. Buradan da Ahmet karakterinin yeni yerine alışmakta güçlük çekmediğini sonucuna varılabilmektedir.

Filmin mistik karakteri Melek gece vakti odasına çekildiği sırada artık kendisi için bir alışkanlık haline gelmiş olan meleklerle konuşmasına kaldığı yerden devam eder. Ona göre melekler cinsiyetsizdir ve kızının yokluğunda ona tutunacak bir dal gibi olmuşlardır. Bu durumu yadırgayanlar olsa da genel olarak huzurevi sakinleri Melek'e ait her türlü özelliğe saygı göstermektedirler. Melek kızının ölümünden sonra yaşamın anlamsız olmasına rağmen yine de yaşamaya devam etmenin gerekliliğini vurgulamaktadır.

Aynı anda Ahmet karakteri de yatmaya hazırlanmakta ve bu esnada pencereden kendisini bekleyen Keke Ali ve Reşat'ı görerek onlarla konuşmaya başlamaktadır. Ali ve Reşat babalarının huzurevinde kaldığı müddetçe babalarını beklemekte ve orada kalmaktadırlar. Durum güvenliğinin de ilgisini çekmiş ve kardeşlerin babalarının başında nöbet tutmalarına anlam verememektedir. Normal şartlarda insanlar huzurevine yakınlarını bıraktıktan sonra çoğunlukla ziyaretlerine gelmemektedir. Ali ve Reşat babaları ile görüştüktan sonra huzurevinde kalan yaşlılara ne kadar gaddarca davranıldığını gözler önüne seren bir manzara ile karşılaşılır. Kendi temizlik ihtiyaçlarını kendileri gideremeyen yaşlılara yapılan muamele kabul edilebilir olmamakla beraber "huzurevi" ismine de ters düşmektedir. Gördükleri karşısında şok geçiren ve gözleri dolan Keke Ali akan muslukta yüzünü yıkayıp kendine gelme ihtiyacı hissetmektedir.

Akşam olduğunda Keke Ali ve Reşat bankta uyumak üzere hazırlıklara başladıkları sırada Melek ile karşılaşılır ve babalarını oraya kendileri bırakmadıklarını kadına açıklarlar. Bu durum Melek'in de onları melekler kadar saf ve temiz görmesine neden olmuştur. Melek sonrada Keke Ali'ye istersen melekler ile kendisinin de konuşabileceğini ve her akşam onunla konuştuğunu söyleyerek ayrılır. Keke Ali Melek karakterinin kaçık olduğuna karar verir ve babalarını oradan çıkartmaları gerektiğini Reşat'a söyler. Aynı anda silahının artık yanında olmadığını fark eder. Kaş ile göz arasında biri silahına el koymuştur.

İkili sabah babalarının sakallarını kesip memleketlerine dönmeyi planlarken ekip onları Nebahat ve Yaşar Hoca'nın nikâhına kalmaları konusunda ikna eder. Ekip birlik içerisinde hareket etmekte ve varlıklarını birbirlerinden esirgememektedirler.

Filmin etkileyici sahnelerinden biri de annesini huzurevine bırakan adamın bunun pişmanlığı ile annesini oradan çıkarmak için kuyumcuyu soymaya çalıştığı ana dair olandır. Adam Keke Ali'den aldığı silahla kuyumcuya girer, silahını adama doğrultur ve iş bittikten sonra tam oradan ayrılacağı sırada arkasından başka birinin silahı ile vurulur. Bu sırada adamın yaşlı annesi durumdan bihaber Melek ile bir bankta konuşmaktadır.

Nebahat ve Yaşar Hoca'nın nikâh zamanı geldiğinde konuk sanatçı Emel Sayın sahnede görünür ve "Eski Dostlar" şarkısını seslendirir. Bu esnada Buse'nin babası da elinde çiçeklerle içeri girer ve pozitif bir atmosfer oluşur. Herkes bir aradadır. Nebahat Hanım ve Yaşar Hoca'nın düğünü tamamlanmakla beraber diğerleri balayına da gitmeleri konusunda isteklidir ve Keke Ali ile Reşat onları köyelerine davet ederler. Babaları Ahmet Bey için de durum çok uygundur; çünkü orada kaldığı süre boyunca hepsi çok dost canlısı davranmışlardır. Ertesi gün bir mani olmaz ise yola çıkmak üzere sözleşirler. Melek Hanım odasına çekilip meleklerle konuştuğu sırada birden irkilir ve ölüm günü her yerin bembeyaz olmasını rica eder.

Köye gitme vakti geldiğinde Komutan Vahit'in de huzurevinden ayrılma vakti gelmiştir. Kızı damadı ve torunu hep birlikte onu almaya gelirler ve bu duruma en fazla Gazi Cemal üzülür. Diğerleri de Komutan Vahit'e fazlasıyla alışmışlardır; ancak Cemal ile Vahit arasında bir asker komutan ilişkisi bulunmaktadır.

Ekip hep birlikte bir servis aracına doluşurlar, yolculuk sırasında Laz İlhan isimli dilsiz huzurevi sakini bir binanın yıkılmasına şahit olur ve birden bağırmağa başlar. Bina yıkımı vb. sahnelerin oluşturulması çok masraflı olduğundan günümüzde CGI teknolojisinden yararlanılarak bu tarz sahnelere dijital efekt adı altında rastlanmaktadır.

Fotoğraf 14: Beyaz Melek (2007)



Kaynak: Boyut Film, <https://www.youtube.com/watch?v=DiDSpALOJLM>

Uzun bir süreden sonra ilk kez konuşmaktadır. Arkadaşları geçmiş travmasından haberdar olurlar. Başlarına gelen feci olay sonrasında aileden bir tek kendisi sağ çıkmayı başarabilmiştir. Ekibin tamamı depremde hayatını kaybeden Laz İlhan'ın ailesinin bulunduğu mezarlığa çevirirler rotalarını. Laz İlhan'ın ve ailesinin başına

gelenler her ne kadar trajik olsa da artık konuşuyor olması arkadaşlarını memnun etmektedir. Kabir ziyareti sonrası hep birlikte tekrar yolculuklarına kaldıkları yerden devam ederler. Artık yavaş yavaş akşam olmaktadır.

Melek hanım yolculuğa çıktıklarından beri belirli aralıklarla kendisinde gariplikler hissetmektedir. Böyle hissettiği bir akşam durumu fark eden Yorgo Bey kendisi ile ilgilenir. Sabah olduğunda artık daha iyi hissettiğini söyleyen Melek Hanım Yorgo Bey ile yürüyüş yapmak istemektedir. Birlikte bir banka otururlar ve Melek Hanım Yorgo Bey'den elini tutmasını ister. Ölüm anının yaklaştığını hisseden Melek hanım duruma hazırdır. Bundan bihaber olan Yorgo Bey ilk kez Melek Hanım'a uzun uzun ona karşı olan hislerini açıklar. Kendisinden bir yanıt alamaz. Kafasını Yorgo Bey'e yaslamış duran Melek Hanım'ın önce eli sonra da kafası yere doğru düşer. Yorgo Bey de bağıarak yardım etmeleri için arkadaşlarını çağırır. Bu sırada Melek Hanım'ın ruhu bedeninden ayrılmış kendi ölümünü izlemektedir. Maskeleye ile oluşturulan bu sahne hem Melek Hanım'ın inanışlarını destekler nitelikte hem de ölümün kötü bir şey olmadığını vurgular özelliindedir. Nitekim Melek Hanım da ölmeden hemen önce içinde tarif edilemez bir huzur olduğunu dile getirmektedir. Melek karaktere maskeleye tekniği ile aynı mekânda iki aynı kişi gibi gösterilmekte ve saydamlaştırılmış görüntüsü ile de bedeninden ayrı bir varlık olduğu hissettirilmeye çalışılmaktadır.



Diyarbakır'daki köye doğru ilerlerlerken hepsi bir burukluk içerisindedir. Yine de İstanbul'a geri dönmek istemezler; çünkü Melek Hanım da yaşarken Doğu'yu bir hayli merak etmektedir. Köye vardıkları sırada atlı kalabalık bir grup onları karşılar. Gazi Cemal gözlerine inanamamakta ve gelenlerin düşman olduklarını zannederek arkadaşlarına pusuya yatmaları uyarısında bulunmaktadır.

Köye vardıklarında Keke Ali amcası ile babasının durumu hakkında konuşur. Köy halkı Ahmet Bey'in durumunun iyi olduğunu sanmaktadır; ancak Keke Ali ve Reşat babalarının fazla ömrü kalmadığını İstanbul'daki doktorlar aracılığıyla daha iyi anlamakla beraber kimseyi endişelendirmek istememektedirler. Filmin sonunda kalabalığın içerisinde Ahmet Bey birden sevdiklerinin silüetini görür ve heyecanlanarak ayağa kalkar ve birden yere yığılır. Ahmet Bey'in sevdiklerine kavuşacağı düşüncesi ile ayağa kalkması esnasında seyirciye sunulan görsel efekt onun öleceğine dair ipucu vermektedir.



3.2.3. Değerlendirme

Dijital efektlerin öykü anlatımına katkısı bakımından incelenen 14 filmde 8 tanesi (GORA, Recep İvedik, Recep İvedik 2, Eyvah Eyvah 2, Düğün Dernek, Recep İvedik 4, Düğün Dernek 2, Recep İvedik 5) komedi türüne girmekle beraber, yalnızca G.O.R.A içerisinde komedi unsurlarının yanında bilimkurgu öğelerinin de ağırbastığı filmlerdedir.

“Babam ve Oğlum” ile “Beyaz Melek” filmleri dram türünün başarılı örneklerindedir. İki filmde de bilgisayarla yaratılmış görüntülerden yer yer destek alındığı görülmektedir. Babam ve Oğlum filminde Sadık’ın (Fikret Kuşkan) oğlu Deniz (Ege Tanman) sekansların etkileyciliğini artırır nitelikte hayaller görmektedir. Gördüğü hayallerin fantastik atmosferi filme hareket kazandırmakta ve dijitalin sinemadaki önemini ortaya koymaktadır. Deniz’in dedesine dair hayali esnasında görülen canavar her ne kadar 3D animasyonu andırsa da dikkatli bir gözle bakıldığında dijital efekt olmadığı anlaşılmaktadır. Bir başka hayal sırasında görülen “patlama efekti” CGI örneklerinden biridir.

Hayaller Deniz’in heyecanlı yapısını destekler niteliktedir. Bilindiği üzere çocuklar belli bir yaşa gelene kadar yetişkinlerden farklı sonu belirsiz bir hayal dünyasına sahip olabilmekte ve bunun heyecanı ile hareket etmektedirler. Filmde Deniz’in bu özelliğinin vurgulanması için efektlere başvurulmakta ve seyircinin Deniz’in dünyasına dahil olması sağlanmaktadır.

Beyaz Melek filminde de özellikle Melek (Yıldız Kenter) karakterinin gerçek hayattaki mistik inanışlarının yansıması olarak öldükten sonra ruhu ile bedeninin ayrılması da karakterin filmdeki rolünü desteklemektedir. Dram filmlerinde yaşanan gerçekdışı sahnelerin gerçekleştirilmesinde CGI teknolojisinin büyük rolü olduğu görülmektedir.

Sürekli beyazlar içerisinde gördüğümüz adı gibi meleklerin varlığına olan inancıyla hareket eden Melek karakterinin yaşadığı sürece bu özelliğinden ötürü çeşitli kimseler tarafından yargılandığı; ancak öldüğünde kendi inancına paralel bir şekilde dünyayı terk ettiği seyirciye dijital efekt kullanımıyla gösterilmektedir. Melek karakteri ile duygudaş olma alternatifini seyirci bu efektler aracılığıyla yakalamaktadır. Bu efektin yapımında maskeleyme tekniğinden yararlanılmakla birlikte konuşma kabiliyetini yitiren İlhan karakterinde şok etkisi yaratarak tekrar konuşmasını sağlayan bina yıkım olayı fiziksel efekt kategorinde incelenebilmektedir.

Dram ve aksiyon unsurlarını birarada bulunduran filmler kategorisi’nde “Kurtlar Vadisi: Irak”, “New York’ta 5 Minare”, “Fetih 1453” ve “Dağ 2” filmleri yer almaktadır. “Fetih 1453” başından sonuna kadar efektler kullanılarak çekimi

tamamlanmış bir film olmakla beraber bu tarz filmlerde bazı sahneler “set extension” adı verilen sahne uzatma tekniği kullanılarak çekilirken bir kısmı da tamamen bilgisayar teknolojisinden yararlanılarak oluşturulmaktadır. Dram ve aksiyon öğelerinin harmanlandığı bu filmlerin hepsinde sayıları değişmekle beraber “Explosion Effect” (Patlama Efekt - CGI) kullanıldığı gözlemlenmektedir. “Gunfire effect” (Silah Ateşlemesi Efekt - CGI) ile de gerçekçi ateş görüntüsü elde edilmektedir. Filmin başında görünen şahin de 3D animasyon örneklerindedir. “Green screen” teknolojisi ile de oyuncular hayal ürünü bir dünyanın içerisinde gösterilebilmektedir.

Özellikle “Muzzle Flash” efekti ile dikkat çeken “Kurtlar Vadisi Irak” filminde seyirciye filmin heyecanlı atmosferinin yaşatılması amaçlanmaktadır. Filmde “Explosion Effect” (Patlama Efekt - CGI) ile birlikte “Gunfire Effect” (Silah Ateşleme - CGI) yöntemlerinden sıklıkla yararlanıldığı görülmektedir. Öykünün ana temasını oluşturan derin devlet, mafya, kanun vb. terimler efektler aracılığıyla vurgulanmaktadır.

“Explosion Effect” (Patlama Efekt) kullanılarak çekilen “New York’ta Beş Minare”, “Fetih 1453” ve “Dağ 2” filmlerinde seyirci film içerisinde yer alan karakterlere ait heyecan, üzüntü ve korku duyguları ile efektlerin gerçekçi inşası paralelinde özdeşleşebilmektedir. “New York’ta 5 Minare” filminde ilk yarının başlarında görülen polisler için törende “crowd duplication” (Kalabalık Kopyalama - CGI) tekniği ile ortam kalabalık gösterilmektedir. Ayrıca filmin açılış sekansında arabanın aniden alev alması da patlama efekti kategorisinde yer almaktadır. Arabaların çarpışması efekt tarihi içerisinde “fiziksel efekt” kategorisi altında incelenmektedir. Pek çok film yıkım, patlama vb. olayların masraflı olmasından ötürü bilgisayar desteği alınarak çekilmektedir. “Dağ 2” filminde “Cloud of Smoke” (Duman Bulutu) efekti ile bölgesel tahribatların boyutu gözler önüne serilmektedir. Ayrıca diğer aksiyon türü filmlerde de yer alan patlama ve ateş görsel efektleri bu filmde de yer almakta ve öykünün gerçekçilik ve heyecan yaratma amacına da hizmet edilmektedir.

En çok izlenen komedi türüne ait yapımlarda “Düğün Dernek” filmlerinin iki filmi de yer almaktadır. İlk filmde karakterler tanıtıldığı sırada Çetin’in gördüğü hayalin

gerçekçi bir şekilde seyirciye yansıtılması için “Green Screen” (Yeşil Ekran) teknolojisinden yararlanılmaktadır. Ayrıca Fikret’in hayatının kısaca anlatıldığı kısımda da başından geçen evliliklerin net bir şekilde seyirci tarafından anlaşılması amacıyla görsellerden yararlanılmaktadır. Farklı ortamlarda çekilen sahneler aynı mekânın bir parçası gibi gösterilmektedir. Filmde görsel efekten ziyade ses efektlerine başvurulduğu gözlemlenmektedir. Serinin ikinci filminde “color grading” yöntemi ile renklerin doygunluk seviyeleri ayarlanmaktadır.

“Eyyvah Eyvah 2” filminde de “color correction” (renk düzeltme) efekti uygulanmaktadır.

G.O.R.A’da hem iyi hem de kötü karakter olarak karşımıza çıkan Cem Yılmaz canlandırdığı kötü karakter Logar’ı çeşitli fiziksel özelliklerle vurgulamak için ve iyi karakter Arif’in de sıradan insanlarda bulunmayan güçlü yönlerini göstermek amacıyla efektlerden yararlanıldığı görülmektedir. Seyircinin gözünde Arif’in kahraman olarak algılanması efektler ile daha mümkün kılınmaktadır.

G.O.R.A filminde “Star Wars, Star Trek, The Fifth Element, The Matrix” vb. pek çok filme gönderme yapılmaktadır. “Bullet Time” (Mermi Zamanı) olarak isimlendirilen efekt Hollywood filmlerine gönderme yapılmasında etkili olmaktadır. “Star Wars” filminden esintiler taşıyan hava araçları “Maya” programı kullanılarak modellenmiş ve sonrasında animasyon işlemine geçilmiştir. Renk düzenlemeleri için “Photoshop” programından yararlanılmış olup, “Digital Compositing” (Dijital Birleştirme) efekti ile gerekli sahnelerin birleştirilmesi sağlanmıştır. Filmde ayrıca “Composite Double Shot” adı verilen iki ayrı görüntünün sonradan birleştirilmesi yönteminden de Arif ve Komutan Logar karakterlerinin aynı sahnede yer almaları için yararlanılmıştır.

Popüler kültür ürünü olarak öne çıkan “Recep İvedik” serilerinin birinci, ikinci, dördüncü ve beşinci filmleri sinemada en çok izlenen Türk filmleri olarak öne çıkmaktadır. Birinci filmde efektler ön plana çıkmamakla birlikte özellikle serinin beşinci filmde Recep’in fiziksel gücünü ön plana çıkartmak için efektlerden yararlanıldığı göze çarpmaktadır.

Serinin birinci filminde Recep'in otoyolda yürüdüğü sahne önce geriden sonra da ileriden çekilmiş ve görüntüler bir araya getirilerek aynı karakterden iki tane bir karede varmış gibi gösterilmektedir. Ayrıca filmin sonlarına doğru Sibel karakterinin annesine hızla yaklaşan atlı bir adam göze çarpmaktadır. Atın dört nala giderken kadına çarpmadan geçmesi normal şartlarda imkânsızdır. İkinci filmde Recep ve Hakan şirket başarısını golf oynayarak kutlarken buldukları alan yaptıkları spora uygun hale getirilmektedir. "Green Screen" (Yeşil Ekran) tekniği kullanılarak seyircinin oyuncularını eylemlerine elverişli bir ortamda izlemeleri sağlanmaktadır. Dördüncü filmde "İssız Ada" içerisinde yarışan Recep'in bir sahnede üzerinde yengeçler yürümektedir. Bu yengeçlerin kamera arkası görüntülere bakıldığında bilgisayar ortamında yaratılmadığı ortaya çıkmaktadır. Bazı sahnelerde gerçek canlı ve nesnelere kullanılabildiği gibi "movie look effect" adı verilen renk düzenlemesi ile görüntüler sinema filmine uygun hale getirilmek üzere yeniden düzenlenmektedir. Aynı filmde Recep yediği zehirli yiyecek etkisinde kendi takımında yarışan bir kadını "pişmiş tavuk" olarak görmektedir. Bu sahnede de "digital compositing" adı verilen görsellerin dijital birleştirilmesinden yararlanılmaktadır. Beşinci filmde Recep İvedik animasyonu ilk başta dikkat çekmektedir. 3D animasyon uygulaması serinin dördüncü filminden itibaren görülmektedir. Animasyonun gerçek Recep İvedik karakterine uyumlu hareket etmesi için "matchmove" (hareket eşleştirme) tekniğinden yararlanılmaktadır. Böylelikle animasyon Recep İvedik karakterinin mimiklerinin aynısını yapabilmektedir. Beşinci filmde bunlar dışında kullanılan efektler ile Recep'in olimpiyatlarda yarışırken fiziksel gücünün vurgulanması amaçlanmaktadır.

14 film arasında 3D modellemelerin yoğun kullanıldığı filmlerden birinin G.O.R.A olduğunu açılış sekansından itibaren fark etmek mümkündür. Benzer oranda bilgisayarla yaratılan görüntü kullanımı farklı bir tür olarak çekilen Fetih 1453'te de fazladır. Cem Yılmaz'ın G.O.R.A sonrası çektiği ve devam niteliğinde olan "Arif V 216" da teknoloji kullanım yeteneğinden faydalanılan uzmanların çokluğu kendisinin bilgisayar teknolojisi ve bunun sinemaya entegrasyonu konusuna önem verdiğini göstermektedir.

SONUÇ

Gerçek ve gerçeğin ne olup ne olmadığı sorunsalı teknolojik gelişmeler ışığında bambaşka bir boyut kazanmaktadır. Gerçek, sanal gerçek, gerçeküstü, hipergerçek, x-gerçeklik vb. kavramların yolu açılmakla birlikte sözlükteki “gerçek” tanımlaması geniş bir açıklama yapılabilmesi için yetersiz kalmaktadır.

Beyinde gerçeklik algısı yaratımında önceden kayıtlı bilgiler ile uyumlu yeni bilgi ediniminin önemli olduğu görülmektedir. Bunun sağlanması sonucunda inandırıcı yeni bir gerçeklik ortaya çıkmaktadır. Günümüzde gerçekliğin yaratım sürecinde bilgisayarlar önemli rol oynamaktadır.

Teknolojik gelişmeler eşliğinde değişip dönüşen toplumsal yapı pek çok araştırmacı tarafından ele alınmakta ve “gerçek” ve “gerçekliğin” anlaşılması bakımından da önem taşımaktadır. Günümüz gerçekliğinin açıklanmasında başvurulan en önemli kaynaklardan biri de Jean Buadrillard’ın Simülasyon Kuramı’dır. Simülasyon evreninin kilit noktasını gerçek ve gerçek olmayan arasındaki çizginin günümüzde giderek silikleşip yol olması fikri oluşturmaktadır. Simülasyon içerisindeki hipergerçekliğin gerçek ile ayrıştırılması güçtür. Hipergerçeğin cazibesi ve caydırıcı olma özelliği onu günümüz için ciddi bir tehlike haline getirebilmektedir.

Zygmunt Bauman ortaya attığı “Akışkan” teorisini yeni yüzyılı açıklarken kullanmakta ve bu kavram ile “modern toplum” ve “gözetim toplumu” na ışık tutmaktadır. Bauman’a göre gerçeğin kendisi akışkandır ve toplum içerisinde yer alan bireyler de buldukları kabın şeklini alacak şekilde akışkan özelliktedirler. Özgürlüğün en büyük götürüsünü güven olarak gören Bauman’a göre akışkan modernlik beraberinde akışkan korkuları da getirmektedir. Günümüz teknolojileri de bu durumun en önemli sebebi olarak gösterilmektedir.

Sinemanın öncülerinden olan fotoğraf Joseph Nicephore Niepce tarafından ilk keşfedildiğinde gerçekliğin yansıtılmasında önemli bir adım atılmıştır. Anlamı ışıkla yazmak olan fotoğraf gerçeği olduğu gibi yansıtılabilmek ile beraber görüntüye hareket kazandırma kabiliyeti olmayan bir araçtır. Başlangıçtaki siyah-beyaz formu renklerin

yansıtılmasında eksiklik yaşanmasına sebep olmuştur. Sinematografi ile beraber hareketin yazılması mümkün hale gelmiştir.

Kitle iletişim araçlarının gelişmesi ile gerçeklik ile ilgili farklı tanımlamalar ve teoriler ortaya atılmaya başlamıştır. Gerçeği yeniden şekillendiren araçlar arasında sinema önemli bir yer kaplamaktadır. Tüm dünyada sinema filmlerinin neredeyse tamamı dijital ortamda çekilmektedir. Pelikülün kelime anlamının unutulduğu bir çağda yaşanmaktadır. Sayılarla ilgili olan anlamına gelen dijital, efektler ile birleştiğinde dijital efektler adı altında bilgisayardaki çeşitli yazılımlar ile oluşturulan yeni teknikler aklı gelmektedir. Sinemanın gözü açık hayal görmek anlamına geldiği düşünüldüğünde efektlerin yarattığı illüzyon ile de hayal içerisinde yeni hayallerin görülmesi mümkün kılınmaktadır. Gerçek hayatın yansıtılmasında da kurgusal gerçekliğin aktarılmasında da efektlerin önemli bir yer kapladığı bilinmektedir. Geçmişte özellikle belli türlerin olmazsa olmazı olan efektler günümüzde tüm film türlerinde kullanılmaktadır. En çok kullanılan görsel efekt türü “green screen / blue box” (Yeşil ekran – mavi kutu) türüdür. Arka planın istenildiği biçimde değiştirildiği bu alt tür günümüzde hemen hemen bütün film türlerinde kullanılmaktadır.

Pek çok efekt türünün bir arada kullanıldığı film türleri ise korku ve fantastik/bilimkurgu’dur. Türk Sineması’nda korku türü yapımlara ağırlık verildiği bilinmektedir. Gerek ses gerekse de görüntü üzerinde oynamalar yapılarak seyircilerin duyuları rahatlıkla harekete geçirilebilmektedir.

Sinemada efekt kullanımı konusunda önemli adım Georges Méliès’in “A Trip to the Moon” (Aya Seyahat) filmi olarak görülmektedir. Filmin bu önemli görülmesinin en nedenlerinden biri de yapım yılının (1902) oldukça ilerisinde olmasındandır. Kraliçe Mary’nin İnfazı filminde kraliçenin kafasının kesileceği anda yerine kukla yerleştirilmesi sahnesi ilk özel efekt olarak kabul edilmektedir. Özel efektler filmin yapım aşamasında çekilmesi imkânsız, zor ve masraflı sahnelerin çekim aşamasında başvurulan önemli bir yöntemdir. Özel efektlerin bilgisayar ortamında oluşturulma zorunlulukları bulunmamaktadır. CGI teknolojisine dijital efekt yapımı sırasında başvurulmaktadır. CGI teknolojisi filmlerin post-produksiyon aşamalarında sıklıkla devreye girmektedir. Dijital efektlerden en sık kullanılanları; mavi - yeşil ekran, 3D

animasyon, rotoskop, dijital mat boyama, dijital birleştirme, ön ve arka projeksiyon teknikleridir.

Görsel efekt ve özel efekt kavramları arasındaki ayrım günümüzde pek çok kişi tam anlaşılammaktadır. Akademi Ödülleri dağıtılırken de başlangıçta “özel efekt” tanımı kullanılmış, sonra “özel görsel efekt” ifadesi yer almış, sonunda da görsel efektlerde karar kılınmıştır. Bu karışıklığın önemli sebeplerinden biri de dijitalleşme ile gelen CGI teknolojisi ve görsel efekt terimi kullanımının dijital ile beraber yaygınlık kazanmasıdır. Bir sahnede birden fazla efekt türünün içiçe kullanımı da karışıklığın önemli nedenlerinden biri olarak gösterilmektedir.

Tüm dünyada dijital efektler konusunda Westworld (1973) filmi devrim niteliğinde kabul edilmektedir. Filmden sonra sinemada dijital efekt kullanımı giderek yaygınlaşmaya başlamıştır. İlerleyen senelere ait Jurassic Park (1993) filmi bilgisayarla yaratılan görüntülerin katetmiş olduğu yol hakkında bilgi vermektedir.

Ülkemizde dijitalleşmenin sinemada yansımalarını görmek için 20. yüzyılın sonunu beklemek gerekmiştir. Eşkıya (1996) filmi dijitalleşme sürecinde önemli görülse de Türk Sineması’nda dijital efektler konusunda devrim niteliğinde kabul edilen ilk film GORA’dır. Filmin yönetmeni Cem Yılmaz’ın daha sonra çektiği “AROG” ve “Arif v 216” serisinde de fazlasıyla bilgisayarla yaratılmış görüntü kullanıldığı gözlemlenmektedir. Günümüz Türk filmlerinde özellikle de komedi türünde Cem Yılmaz teknolojik gelişmeleri yakından takip edip uygulayan bir yönetmen konumundadır.

Şarkıcı kimliği ile bilinen; ancak Hollywood kurgusunu aratmayan yapımlar ortaya koyarak sinemadaki çıkışı ile fazlasıyla konuşulan isimlerden biri de Mahsun Kırmızıgül’dür. Batı’dan Doğu’ya esintiler taşıyan Beyaz Melek (2007) ve New York’ta 5 Minare (2010) filmleri pek çok Türk Sinema Araştırmacısı tarafından araştırma konusu olmuştur. Filmler efektleri ve öykü anlatımına etkileri ile de dikkat çekmektedir.

Günümüz sinema endüstrisinde bilgisayar teknolojisinden yararlanmanın avantajlarını gözardı etmek mümkün görünmemektedir. Dikkat edilmesi gereken

önemli noktalardan biri efektlerin öykü anlatımına katkıda bulunup bulunmadığı, seyirciyi filmle bütünleştirip bütünleştirmedir. Özellikle Hollywood Sineması'nda bunun başarılı örneklerine rastlamak mümkündür. 27 Nisan 2018 senesinde vizyona giren “Avengers: Infinity War” (Avengers: Sozsuzluk Savaşı) filmi içerisinde yer alan “Ebony Maw” karakterinden ve diğer bilgisayar ortamında yaratılmış karakterlerden anlaşıldığı üzere seyirci 2 saat 29 dakika olan film süresi boyunca filmin kendi kurgusal gerçekliği ile bütünleşmektedir.

Geçmişten günümüze Türk Sineması'nda özellikle fantastik/bilimkurgu türüne ait yapımlar incelendiğinde özgün hikâye anlatımından genellikle uzak durulduğu görülmektedir. G.O.R.A filmi ile bu sorunun aşıldığı düşünülmekte ve dijital teknoloji ile öyküyü başarılı bir şekilde birleştirdiği için de dijital efektler konusunda milat kabul edilmektedir.

Aksiyon ve dram unsurlarının harmanlandığı “Fetih 1453” filmi baştan sona görsel efektlerle dolu olmakla birlikte İstanbul'un fethinin öyküleştirelmesi konusunda zayıf kaldığı yönünde eleştirilerle de gündeme gelmektedir.

Vizyona giren Türk filmleri arasında dijital efekt kullanımının daha çok “korku” türünde olduğu bilinmektedir. “www.boxoffice.com” verilerine göre 2004-2017 seneleri arasında en çok izlenen Türk filmleri içerisinde korku türüne ait bir yapım yer almamaktadır.

Filmsel gerçeğin inşa edilmesinde G.O.R.A içerisindeki efektler pek çok bilimkurgu türündeki Hollywood filmlerine başarılı bir şekilde gönderme yapılmasını sağlarken aynı zamanda kendi öyküsü de dünya dışında fantastik bir gezegende geçtiği için istenilen atmosferin seyirciye yansıtılmasında efektlerden yararlanılmaktadır. Gezegenin fantastik öyküsü efektlerle desteklenmektedir.

Babam ve Oğlum filmi dram türünün başarılı örneklerinden biri olarak görülmektedir. Film içerisindeki çocuk karakter Deniz'in geniş hayal dünyası ve bu hayaller içerisinde yer alan abartılı olayların aktarılması için efektlerden yararlanılmaktadır. Filmin sonunda yağın yağmur atmosferik efekt türü altında incelenmekle birlikte

öykü sonunda yağmurun başlaması Deniz'in babası Sadık ile konuşmasının artık sona erdiğinin de habercisi gibidir.

Beyaz Melek filmi içerisinde kullanılan efektler ile seyirci oyuncular ile duygudaş olabilmektedir. Örneğin huzurevi sakinlerinin birinin ailesini 1999 depreminde kaybettiği güne geri dönmesi farklı bir binanın yıkılma anına tanık olması ile gerçekleşmektedir. Böylelikle ikinci bir şok yaşayarak dili çözülmektedir. Başrol oyuncularından Melek karakteri ile birlikte vefat edenlerin cansız bedenlerine ve dünyaya dışarıdan bakabilmeleri için maskeleyme yönteminden yararlanılmaktadır. Böylelikle öykü içerisinde ölümler daha dramatik bir şekilde seyirciye yansıtılmak istenmektedir.

Düğün ve Dernek serisinde de görsel efektler öykü anlatımında ön planda olmamakla birlikte oyuncuların karakter özellikleri ve yaşam tarzlarının yansıtılması için yer yer efektlerden yardım alındığı görülmektedir. Örneğin Çetin'in dedesi ile birlikte olduğu hayali sırasında seyircinin de olaya dahil olması için uygun atmosferin yaratılması efektle mümkün kılınmaktadır. İkilinin beraber olduğu yerin beyaz renkten ibaret olması bu etkiyi desteklemektedir. Fikret'in eşleri gösterilirken de bir çerçeve içerisinde görüntüler değişip eksilip artarak Fikret'in geçmiş yaşamından ufak kesitlerin seyirciyle buluşturulması sağlanmaktadır.

Eyyvah Eyvah 2 filminde öykünün desteklenmesi için görsel efektlerin etkisinin zayıf olduğunu belirtmek gerekmektedir. Yer yer kullanılan renk düzenleme ile "movie-look effect" adı verilen sinemaya uygun atmosferin sağlanması amaçlanmaktadır.

Recep İvedik serisinin birinci filminde görsel efekt kullanımı göze çarpmazken ikinci filmde Recep'in ünlü ve başarılı bir iş adamına dönüşmesinin anlatımında bilgisayar ortamında oluşturulan dergi kapakları seyirciye arka arkaya gösterilmektedir. Dördüncü filmde komedinin desteklenmesi için efektler göze çarparken beşinci filmde de efektler ile Recep gerçek bir olimpiyat yarışmacısı gibi yarışabilmektedir.

Dağ 2 filminde kullanılan efektler ile askerlerin canları pahasına görevlerini yerine getirdikleri vurgusu yapılarak öykü desteklenmektedir. Bir başka aksiyon içeren film Kurtlar Vadisi Irak'ta da benzer efektlerin daha abartılı kullanımını görmek

mümkündür. Fetih 1453 filminde efekt kullanılmadan çekilen sahne yok gibidir ve bu durumda efektlerin yeterince gerçekçilik barındırmaması paralelinde seyirci filmin içerisine daha zor çekilmektedir. New York'ta 5 Minare filminde incelenen diğer aksiyon içeren filmlerde olduğundan daha az sayıda efekt gözlemlenmektedir. Film içerisinde çeşitli terör örgütlerine gönderme yapıldığından patlama efektlerine yer verilmektedir.

Türk filmlerinde incelenen filmlerin hepsinde görsel efektlerden yararlandığını söylemek mümkündür. Sanatsal kaygı ve öyküyü desteklemek adına başvuru olan bu yöntemde günümüz teknolojisinin Türk Sinema'sına uyarlandığı ancak gerçeklik barajının yeterince aşılmadığı görülmektedir. Efektlerin ya da öykünün sadece birinin etkili olması yapımı özgün kılmada yetersiz kalmaktadır. Efektlere ağırlık verilen bir filmde öykünün yüzeyselliği gerçekliğe gölge düşürebildiği gibi gerçekçi efektlerden yoksun sürükleyici bir öykü de teknoloji toplumunun eksik parçalı yapbozu gibidir.

G.O.R.A., Dağ 2, Beyaz Melek, Recep İvedik 4 ve 5'te kullanılan efektler; efektlerin öykü ile birlikteliği kapsamında ele alındıklarında olumlu etki bırakmaktadırlar. Fetih 1453 ve Kurtlar Vadisi Irak efektlerin abartılı kullanımına nicelik ve nitelik bakımından örnektir. Efektlerden nötr etkilenen filmler Eyyvah Eyvah 2, Düğün Dernek 1, 2, Recep İvedik 1, 2, New York'ta 5 Minare, Babam ve Oğlum filmleridir.

KAYNAKÇA

Kitaplar

- Adanır, Oğuz: **Kültür, Politika ve Sinema**, 2. Baskı, İstanbul, +1 Kitap Yayınları, 2006.
- Akça, Kerem: **Yerli Sinemada Hollywood Kuşağı**, İstanbul, h2o Yayınları, 2018.
- Akyol, Onur: “Dijital Dönemde Gösterim”, **Dijital Sinema – Kuramdan Tekniğe**, Ed. Rıdvan Şentürk ve Ferhat Zengin, İstanbul, İnsan Yayınları, ss. 247-290, 2016.
- Ankaralığıl, Nazım: **Çözümleme ve Örneklerle Sinemada Görüntü Düzenleme**, İstanbul, Literatürk Yayınları, 2016.
- Armes, Roy: **Sinema ve Gerçeklik – Tarihsel Bir İnceleme**, Çev. Zeynep Özen Barkot, İstanbul, Doruk Yayınları, 2011.
- Arnheim, Rudolf: **Sanat Olarak Sinema**, 2. Baskı, Çev. Rabia Ünal Tamdoğan, İstanbul, Hil Yayınları, 2010.
- Arnheim, Rudolf: **Görsel Düşünme**, Çev. Rahmi Ögdül, İstanbul, Metis Yayınları, 2015.
- Arslantepo, Mehmet: **Bir Film Çekmek / Kompozisyon – Senaryo – Kurgu**, 3. Baskı, Kocaeli, Umuttepe Yayınları, 2015.
- Atam, Zahit: **Yakın Plan Yeni Türkiye Sineması**, İstanbul, Cadde Yayınları, 2011.
- Balazs, Béla: **Görünen İnsan**, Çev. Oya Kasap, İstanbul, Say yayınları, 2013.
- Batukan, Can: **Robo-tizm – “Robot, Android, Sayborg ve Yapay Zekâda Ruh Üzerine”**, İstanbul, Altıkırkbeş Yayınları, 2017.
- Baudrillard, Jean: **Can Çekişen Küresel Güç**, Çev. Oğuz Adanır, Ankara, Doğu Batı Yayınları, 2017.
- Baudrillard, Jean: **Simülakrlar ve Simülasyon**, 6. Baskı, Çev. Oğuz Adanır, Ankara, Doğu Batı Yayınları, 2011.
- Baudrillard, Jean: **Tüketim Toplumu**, 2. Baskı, Çev. Hazal Deliceçaylı – Ferda Keskin, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2004.

- Bauman, Zygmunt
David Lyon: **Akışkan Gözetim**, 2. Baskı, Çev. Elçin Yılmaz,
İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2016.
- Bazin, Andre: **Sinema Nedir**, Çev. İbrahim Şener, İstanbul, Doruk
Yayınları, 2013.
- Bazin, Andre: **Çağdaş Sinemanın Sorunları**, Çev. Nijat Özön,
Ankara, Bilgi Yayınevi, 1966.
- Berger, John: **Görme Biçimleri**, İstanbul, Metis Yayınları, 2016.
- Biryıldız, Esra: **Sinemada Akımlar**, 3. Baskı, İstanbul, Beta
Yayınları, 2002.
- Bordwell, David: **Hollywood'un Film Dili**, Çev. Zahit Atam, Yusuf
Can Ekinci, Barış Tanyeri, İstanbul, Doruk Yayınları,
2016.
- Bould, Mark: **Bilimkurgu**, Çev. Sinan Okan – Ertuğrul Genç,
İstanbul, Kolektif Kitap, 2015.
- Brooker, Will: **Yıldız Savaşları**, Çev. Billur C.Yılmazyigit, İstanbul,
Alfa Yayınları, 2015.
- Brown, Blain: **Sinematografi Kuram ve Uygulama**, 3. Baskı, Çev.
Selçuk Taylaner, İstanbul, Hil Yayınları, 2011.
- Büker, Seçil: **Sinemada Anlam Yaratma**, 2. Baskı, İstanbul,
Hayalperest Yayınları, 2012.
- Castells, Manuel: **Binyılın Sonu / Enformasyon Çağı: Ekonomi,
Toplum ve Kültür Cilt 3**, Çev. Ebru Kılıç, İstanbul,
İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2007.
- Castells, Manuel: **Ağ Toplumunun Yükselişi / Enformasyon Çağı:
Ekonomi, Toplum ve Kültür Cilt 1**, Çev. Ebru Kılıç,
İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2005.
- Chandler, Daniel
Rod Munday: **Medya ve İletişim Sözlüğü**, Çev. Babacan Taşdemir,
İstanbul, İletişim Yayınları, 2018.

- Coleman, Beth: **Hello Avatar – Dijital Neslin Yükselişi**, Çev. Emrah Bilge, İstanbul, MediaCat Yayınları, 2012.
- Çakır, Mukadder: **Sanatta Eleştirelilik**, 2. Baskı, İstanbul, Doğu Kitabevi, 2015.
- Demircan, Birol: “İnternet Kamusal Alan Olabilir mi?”, **Medya ve Toplum – Disiplinlerarası Yaklaşımlar**, Ed. A. Çağlar Deniz, A. Banu Hülür, İstanbul, Literatürk Yayınları, 2016.
- Eagleman, David: **Beyin – Senin Hikayen**, Çev. Zeynep Arık Tozar, İstanbul, Domingo Yayınları, 2016.
- Van Dijk, Jan: **Ağ Toplumu**, Çev. Özlem Sakin, İstanbul, Kafka Yayınları, 2016.
- Eco, Umberto: **Günlük Yaşamdan Sanata**, 4. Baskı, Çev. Kemal Atakay, İstanbul, Can Yayınları, 2016.
- Ellul, Jacques: **Teknoloji Toplumu**, Çev. Musa Ceylan, İstanbul, Bakış Yayınları, 2003.
- Erdikmen, Arda: “Rudolf Julius Arnhem”, **Sinema Kuramları 1 – Beyazperdeyi Aydınlatan Kuramcılar**, 2. Baskı, Ed. Zeynep Özarslan, İstanbul, Su yayınevi, 2015.
- Ersümer, Oğuzhan: **Bilimkurgu Sinemasında Cyberpunk**, İstanbul, Altıkırkbeş Yayınları, 2013.
- Esen, Şükran: **Türk Sinemasının Kilometre Taşları (Dönemler ve Yönetmenler)**, 3. Baskı, İstanbul, Agora Kitaplığı, 2016.
- Freud, Sigmund: **Kitle Psikolojisi**, Çev. Kâmuran Şipal, İstanbul, Cem Yayınları, 2015.
- Giddens, Anthony: **Modernliğin Sonuçları**, Çev. Ersin Kuşdil, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 1994.
- Gönen, Metin: **Hollywood Sineması**, İstanbul, Es Yayınları, 2007.

- İri, Murat: **baba yok, oğlan yasta: Türk Sineması'nda Erkeklik Performansları**, İstanbul, Derin Yayınları, 2016.
- İri, Murat: **Bir Film İzlemek: Pop Kültürü Sökmek**, 2. Basım, İstanbul, Derin Yayınları, 2012.
- İri, Murat: “Erken Dönem Sinema Kuramcıları – Münsterberg, Pudovkin, Eisenstein, Arnheim”, **Sinema Araştırmaları: Kuramlar, Kavramlar, Yaklaşımlar**, 2. Baskı, Der: Murat İri, İstanbul: Derin Yayınları, ss. 1-6, 2011.
- Jun, Nathan: **Foucault & Deleuze Ekseninde Anarşist Bir Film Teorisi**, Çev. Deniz Kurt, İstanbul, Altıkırkbeş Yayınları, 2016.
- Kakoudaki, Despina: **Robot Anatomisi – Edebiyet, Sinema ve Kültürel Çalışmalarda Yapay İnsan**, Çev. Deniz Aras, İstanbul, Kolektif Yayınları, 2017.
- Kang, Jaeho: **Walter Benjamin ve Medya**, İstanbul, Kafka Yayınları, 2015.
- Kaplan, F.N.,
Gülin Terek Ünal: **Bilimkurgu Sinemasını Okumak – Göstergibilimsel Yaklaşım**, İstanbul, Derin Yayınları, 2011.
- Kayalı, Kurtuluş: **Yönetmenler çerçevesinde Türk Sineması**, İstanbul, Tezkire Yayınları, 2015.
- Kellner, Douglas: **Sinema Savaşları – Bush – Cheney Döneminde Hollywood Sineması ve Siyaset**, İstanbul, Metis Yayınları, 2013.
- Kelly, Doug: **Digital Compositing in Depth**, USA: Coriolis, 2000.
- Kennel, Glenn: **Color and Mastering for Digital Cinema**, UK, Focal Press, 2007.
- Kırel, Serpil: **Yeşilçam Öykü Sineması**, İstanbul, Babil Yayınları, 2005.
- King, Brett: **Augmented (Artırılmış Gerçeklik)**, Çev. Kerem Balaban, İstanbul: MediaCat Yayınları, 2016.

- Kutay, Uğur: **Gerçeklik Krizi ve Belgesel Sinema**, İstanbul, Es Yayınları, 2017.
- Lafrance, Jean-Paul: “Toplumsal Hareketlerin Kavşağında Medya”, **İletişim Bilimlerinin Unutulmuş Kökenleri**, Der. Jacques Perriault, Çev. Hüseyin Köse, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, ss. 47-60, 2016.
- Metz, Christian: **Sinemada Anlam Üstüne Denemeler**, Çev. Oğuz Adanır, İstanbul, Hayalperest Yayınları, 2012.
- Metz, Christian: “On the Impression of Reality in the Cinema”, **Film Language: A Semiotics of the Cinema**, 3-15, 1974.
- Monaco, James: **Bir Film Nasıl Okunur / Sinema Dili, Tarihi ve Kuramı – Sinema, Medya ve Multimedya Dünyası**, 16. Baskı, Çev. Ertan Yılmaz, İstanbul: Oğlak Yayıncılık, 2014.
- Mükerrem, Zaur: **Sinematografi Üzerine Düşünceler – Kuram ve Uygulamalar**, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2012.
- Ormanlı, Okan: “Yıldızlararası Filmi Örneği”, **Dijital Sinema – Kuramdan Tekniğe**, Ed. Rıdvan Şentürk ve Ferhat Zengin, İstanbul, İnsan Yayınları, ss. 51-86, 2016.
- Oskay, Ünsal: **Çağdaş Fantazy – Popüler Kültür Açısından Bilimkurgu ve Korku Sineması**, İstanbul, İnkılâp Yayınevi, 2014.
- Özçınar Eşli, Meral: **Türk Sinemasının Felsefi Arka Plan – Sinemayı Felsefeyle Düşünmek**, İstanbul, Doruk Yayınları, 2012.
- Özön, Nijat: **Sinema Sanatı**, 3. Baskı, İstanbul, Gerçek Yayınevi, 1990.
- Parkan, Mutlu: **Sinema Estetiği ve Godard**, İstanbul, Kosmos Yayınları, 2017.
- Parkinson, David: **Sinemayı Değiştiren 100 Fikir**, Çev. Yeşim Burul, İstanbul, Literatür Yayınları, 2015.

- Parlayandemir, Gizem: *“Bağımsız Türk Sineması İçin Alternatif İzleyicilik Deneyimleri”*, İstanbul Üniversitesi Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, **Yayımlanmamış Doktora Tezi**, 2015.
- Pasinlioğlu, Teoman, Kürşat Pasinlioğlu: **Ses Uygulamalarında Efekt ve Sinyal İşlemciler**, İstanbul, Cinius Yayınları, 2016.
- Pösteği, Nigar: **1990 Sonrası Türk Sineması (1990-2011)**, 3. Baskı, İzmit, Umuttepe Yayınları, 2012.
- Prince, Stephen: **Digital Visuals Effects In Cinema – The Seduction of Reality**, USA, Rutgers University Press, 2012.
- Refiğ, Halit: **Ulusal Sinema Kavgası**, 3. Baskı, İstanbul, Dergâh Yayınları, 2013.
- Ritzer, George: **Büyüsü Bozulmuş Dünyayı Büyülemek**, 2. Baskı, Çev. Şen Süer Kaya, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2011.
- Ryu, Jae H.: "Reality & Effect: A Cultural History of Visual Effects", Dissertation, Georgia State University, 2007.
- Scognamillo, Giovanni, Metin Demirhan: **Fantastik Türk Sineması**, 2. Baskı, İstanbul, Kabalcı Yayınları, 2005.
- Sokolov, Aleksey G.: **Sinema ve Televizyonda Görüntü Kurgusu**, 2. Baskı, Çev. Semir Aslanyürek, İstanbul, Agora Yayınları, 2007.
- Sözen, Mustafa: **Sinemada Renk – Sembolik Anlamlar**, Ankara, Detay Yayıncılık, 2003.
- Akyazı, Erhan: **Yayıncılığın Değişen Yüzü**, İstanbul, Der Yayınları, 2005.
- Sütçü, Cem S. "Sinemanın Dramı", **Dijital Sinema – Kuramdan Tekniğe**, Ed. Rıdvan Şentürk ve Ferhat Zengin, İstanbul, İnsan Yayınları, ss. 5-50, 2016.
- Şentürk, Rıdvan: **Sinema Tasarım**, İstanbul, Boyut Yayınları, 2002.

- Tatlı, Osman: **Türkiye Sineması ve Sinemada Algı**, İstanbul, Akis Kitap Yayınları, 2015.
- Thomson, David: **Bir Film Nasıl İzlenir**, Çev. Ayşecan Ay, İstanbul, Alfa Yayınları, 2018.
- Thygarajan, K.S: **Digital Image Processing with Application to Digital Cinema**, Canada, Focal Press, 2006.
- Timisi, Nilüfer: “Teknoloji ve Toplum, Ağlar ve Aktörler”, **Dijital – Kavramlar, Olanaklar, Deneyimler**, Haz. Nilüfer Timisi, İstanbul, Kalkedon Yayınları, 2016.
- Timisi, Nilüfer: **Yeni İletişim Teknolojileri ve Demokrasi**, Ankara, Dost Yayınları, 2003.
- Topçu, A. D: “Sinema ve Zaman: Geleneksel (Klasik) Anlatı ve Çağdaş Anlatı Filmlerinde Zamanın Kullanımı ve Anlatısal Yapı İle İlişkileri”, **Sinemada Anlatı ve Türler**, 2. Baskı, Ed. Fatma Dalay Küçükkurt ve Ahmet Gürata, İstanbul, Vadi Yayınları, 2016.
- Wood, Michael: **Film**, Çev: Nursu Öрге, İstanbul, Dost Yayınları, 2016.
- Vardar, Bülent: **Sinema ve Televizyon Görüntüsünün Temel Öğeleri**, 3. Baskı, İstanbul, Beta Yayınları, 2012.
- Velioğlu, Özgür: **Kötülüğe Yenik Düşen Türk Sineması**, İstanbul, Agora Yayınları, 2017.
- Yaylagül, Levent: “1960-1970 Dönemi Türk Sinemasında Düşünce Akımları”, **Sinemada Anlatı ve Türler**, 2. Baskı, Ed. Fatma Dalay Küçükkurt ve Ahmet Gürata, İstanbul, Vadi Yayınları, 2016.
- Yurdigül, Yusuf,
İbrahim Etem
Zinderen: **Sinema ve Televizyonda Özel Efekt**, İstanbul, Doğu Kitabevi, 2013.

Yurdigül, Yusuf: “2000 Sonrası Türk Sineması’nda Özel Efekt Kullanımı”, **2000 Sonrası Türk Sineması’na Eleştirel Bakış**, Ed. Özgür Yılmazkol, İstanbul, Okur Kitaplığı, 2011, ss. 193-224.

Zengin, Ferhat: **Türk Sinemasında Dijital Dönüşüm**, İstanbul, Kalkedon Yayınları, 2017.

Makaleler

Balaban, Yüksel: “Canlandırma Sinemasında Üç Boyutlu Sanal Karakterlerin Hareketlerinin ve Fiziksel Özelliklerinin ‘Tekinsiz Vadi’ ye Düşmedeki Etkisi”, İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, Sayı: 51, 2016, ss. 1-26, (Çevrimiçi) <http://dergipark.gov.tr/iuifd/issue/27502/289336>, 31.01.2019.

Berk, Mustafa E: “Dünya Sinemasında Görsel Efektin Gelişimi: Türk Sinemasındaki Uygulamaları”, **İNİF E-DERGi**, 2(2), Kasım 2017, ss. 189-209, (Çevrimiçi) <http://dergipark.gov.tr/inifedergi/issue/33031/356515>, 24.02.2018.

Brooker, Will: “Camera-Eye, CG-Eye: Videogames and the Cinematic”, **Cinema Journal**, Vol. 48 No. 3, Spring 2009, pp. 122-128, (Çevrimiçi) <https://www.jstor.org/stable/pdf/20484483.pdf>, 14.09.2018.

Buckland, Warren: “Between Science Fact And Science Fiction: Spielberg's Digital Dinosaurs, Possible Worlds, And The New Aesthetic Realism”, **Screen**, 40(2), 1999, pp. 177-192, (Çevrimiçi) 30.12.2017.

Büker, Seçil: “Film ve gerçek (I)”, **Kurgu Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Uluslararası Hakemli İletişim Dergisi**, 5(5), 1989, ss. 105-112, (Çevrimiçi) <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/150077>, 30.11.2017.

- Cengiz, Ayşe: “Baudrillard’ın Simülasyon Kuramı ve Küresel (Evrensel) İnsanın Çıkmazları”, **İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi**, Sayı: 21, 2005, ss. 117-125, (Çevrimiçi)
<http://dergipark.gov.tr/download/article-file/212350>, 06.06.2018.
- Cram, Christopher: “Digital Cinema: the Role of the Visual Effects Supervisor”, **Film History: An International Journal**, 24(2), 2012, pp. 169-186, Indiana University Press, (Çevrimiçi)
<https://muse.jhu.edu/article/479266/pdf>, 21.09.18
- Çelenk, Sevilay: “Görsel Gerçekçilik Rejiminin Sonu mu? “Yeni” Medya Döneminde Sinema”, **Mülkiye Dergisi**, 39(1), 2015, ss. 215-245, (Çevrimiçi)
<http://dergipark.gov.tr/download/article-file/1075>, 03.09.2018.
- Ekem, Naci: “Bilim-Kurgu Filmler Yoluyla Sinemada Bilimsel Gerçekler”, **Kurgu Dergisi**, Sayı: 10, 1992, ss. 71-86. (Çevrimiçi)
<https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11421/1171/15092.pdf?sequence=1&isAllowed=y>, 17.12.2017.
- Erdem, Serhat: “Gerçekliğin Yeniden İnşasında Görsel Efekt Kullanımı: Spartaküs Televizyon Dizisi Örneğinde Mekân Kurgusu”, **Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi**, Cilt:3, Sayı:2, Eylül 2015, ss. 275-296, (Çevrimiçi)
<http://dergipark.gov.tr/download/article-file/83995>, 03.06.2018.
- Erkılıç, Hakan: “Dijital Sinema Teorisi Üzerine: Akışkan Sinema ve Akışkan Sinema Teorisi”, Cilt: 2, Sayı: 4, **SineFilozofi Dergisi**, 2017, ss. 56-72, (Çevrimiçi)
<http://dergipark.gov.tr/download/article-file/393414>, 04.05.2018.

Gül, Kağan,
Sami Şahin:

“Bilgisayar Donanım Öğretimi için Artırılmış Gerçeklik Materyalinin Geliştirilmesi ve Etkililiğinin İncelenmesi”, **Bilişim Teknolojileri Dergisi**, 10 (4), 2017, ss. 353-362, DOI:10.17671/gazibtd.347604, (Çevrimiçi) <http://dergipark.gov.tr/gazibtd/issue/31717/347604>, 25.09.2018.

Köksal, Musa:

“Plastik Sanatlar ve Sinemanın İlişkisi”, **İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi**, Cilt: 2 Sayı: 4, 2012, ss. 121-131. (Çevrimiçi) <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/92447>, 17.12.2018.

Liman, Ali S.:

“Türk Sinemasının İlk Yıllarında Çekim Sonrası Üretim ve Teknik Altyapı”, **İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi**, Sayı: 40, 2011, ss. 37-52, (Çevrimiçi) <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/212147>, 05.06.2018.

Ormanlı, Okan:

“Dijitalleşme ve Türk Sineması”, **The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication**, Cilt:2, Sayı:2, Ocak 2012, ss. 32-38, (Çevrimiçi) <http://acikerisim.iku.edu.tr/bitstream/handle/11413/768/OkmanOrmanliTOJDAC.pdf?sequence=1&isAllowed=y>, 07.07.2018.

Ormanlı, Okan:

“Tasarım ve Teknoloji Olguları Bağlamında Avatar Filminin Çözümlemesi”, **Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat ve Tasarım Dergisi**, Sayı:6, 2010, ss. 95-109, (Çevrimiçi) <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/192574>, 18.06.1987.

Önbayrak, Nilay. U.:

“Sanatta gerçeklik içerisinde İtalyan yeni gerçekliği”, **Marmara İletişim Dergisi**, 13(13), 2008, ss. 187-204, (Çevrimiçi) <http://dergipark.gov.tr/maruid/issue/446/3525>, 18.06.2018.

Parsa, Alev F.
Elçin Akçora:

“Dijital Sinemada Yeni Anlatım Formları: Görsel Efektler”, **1. Uluslararası Görsel Sanatlar ve Estetik Sempozyumu**, 25-28 Ağustos, ss. 219-240, (Çevrimiçi)
https://www.academia.edu/31486359/D%C4%B0J%C4%B0TAL_S%C4%B0NEMADA_YEN%C4%B0_A_NLATIM_FORMLARI_G%C3%96RSEL_EFEKTLER, 26.02.2018.

Pierson, Michele:

“CGI Effects In Hollywood Science-Fiction Cinema 1989-95: The Wonder Years”, **Screen**, 40(2), 1999, pp. 158-176, (Çevrimiçi)
<https://academic.oup.com/screen/article/40/2/158/1605827>, 03.09.2018.

Prince, Stephen:

“True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory”, **FilmQuarterly**, 49(3), Spring 1996, pp. 27-37, (Çevrimiçi)
https://www.jstor.org/stable/1213468?origin=JSTORpdf&seq=1#metadata_info_tab_contents, 09.10.2018.

Sevinç, Zeynep:

“2000 Sonrası Türk Sineması Üzerine Yapısal Bir İnceleme”,
Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Sayı: 40, Nisan 2014, ss. 97-118, (Çevrimiçi)
<http://dergipark.gov.tr/download/article-file/55952>, 10.09.2018.

Şenler, Filiz:

“Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları”, **Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları (HÜTAD)**, (3), 2017, 99-114, (Çevrimiçi)
<http://dergipark.gov.tr/turkiyat/issue/16673/330713>, Erişim: 01.09.2018.

Şükrü, Sim:

“Türk Sinema Tarihi’nde İlk Üçleme, Metin Erksan’dan Mülkiyet Üçlemesi: ‘Yılanların Öcü’, ‘Susuz Yaz’, ‘Kuyu’”, **İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi**, Cilt:1, Sayı: 3, 2009, ss. 171-196, (Çevrimiçi) <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/319291>, 10.09.2018.

Yolcu, Ergün: “Sinemadaki Yaratıcı Düşünün Alıcı Devinimiyle Bulduğu Anlam”, **İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi**, Cilt: 0, Sayı: 10, 2000, ss. 571-585, (Çevrimiçi) <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/212728>, 10.01.2019.

Yurdigül, Aslı,
İbrahim Etem
Zinderen: “Türk Sinemasında Özel Efekt Teknolojileri Aracılığıyla Oluşturulan Korku İkonları”, **Global Media Journal**, 5(9), 2014, ss. 372-401, (Çevrimiçi) <http://globalmediajournaltr.yeditepe.edu.tr/sites/default/files/Asl%C4%B1%20YURDI%CC%87GU%CC%88L%20%26%20I%CC%87brahim%20Ethem%20ZI%CC%87NDEREN.pdf>, 03.09.2018.

Yurdigül, Yusuf,
İ.Etem Zinderen: “Sinemada Özel Efekt”, **Atatürk İletişim Dergisi**, Sayı: 2, 2011, ss. 101-124, (Çevrimiçi) <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/31281>, 03.09.2018.

Elektronik Kaynaklar

Anar, Erol: “Gerçek nedir? Ya da gerçek gerçek midir?”, 20 Mart, 2014, (Çevrimiçi) <http://t24.com.tr/yazarlar/erol-anar/gercek-nedir-ya-da-gercek-gercek-midir,8803>, 10.02.2017.

Bostanoğlu, Emir: “Cem Yılmaz’ın son filmi Arif v 216 rekor kırdı”, 2018, (Çevrimiçi) <https://www.log.com.tr/cem-yilmaz-in-son-filmi-arif-v-216-rekor-kirdi-video/>, 10.01.2018.

Cyron, Robert: “Cisco Pays Fantastical Price for Software Firm”, 2017, (Çevrimiçi) <https://www.nytimes.com/2017/01/25/business/dealbook/cisco-appdynamics.html?rref=collection%2Ftimestopic%2FCisco%20Systems%20Inc>, 02.02.2018.

Ebert, Roger: “Avatar”, 21 Aralık, 2009, (Çevrimiçi) <http://www.rogerebert.com/reviews/avatar-2009>, 03.08.2017.

Huls, Aexander: “The Jurassic Park Period: How CGI Dinosaurs Transformed Film Forever”, 2013, (Çevrimiçi) <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2013/04/the-i-jurassic-park-i-period-how-cgi-dinosaurs-transformed-film-forever/274669/>, 16.10.17.

Kavuşan, Kaan: “Efektlerin ‘Demir Adam’ı”, 3 Ağustos, 2013, (Çevrimiçi) <http://www.aksam.com.tr/cumartesi/efektlerin-demir-adami/haber-231825>, 01.08.2017.

Moloney, Al: “The Special Effects Firms Transforming the Film Industry”, 2014, (Çevrimiçi) <http://www.bbc.com/news/technology-26291673>, 21.05.2018.

Öğüt, Sertaç: “Yeni Medya’da Sinema”, 2005, (Çevrimiçi) http://www.sertacogut.com/blog/wp-content/uploads/2009/03/sertac_ogut_-_yeni_medyada_sinema.pdf, 05.05.2017.

Townsend, Allie: “A Brief History of Movie Special Effects”, 2016, (Çevrimiçi) http://content.time.com/time/photogallery/0,29307,2055255_2247296,00.html, 06.06.2017.

Yalçın, Soner: “Cem Yılmaz”, 12 Ocak, 2018, (Çevrimiçi) <http://www.sozcu.com.tr/2018/yazarlar/soner-yalcin/cem-yilmaz-41-2170138/>, 24.01.2018.

(Çevrimiçi) <https://cinewiki.wikispaces.com/Rear+Projection>, 17.03.2017.

Kurdoğlu, Kerem: Röportaj, (Çevrimiçi) <https://www.tr3d.com/dersler/ders/1>, 09.09.2018.

www.boxoffice.com

www.netflix.com

<https://www.youtube.com/watch?v=AywFVNXoIXk>

<https://www.youtube.com/watch?v=DiDspALoJLM>

ÖZGEÇMİŞ

Serra ORKAN, 1987, İstanbul doğumludur. 2011 senesinde Yeditepe Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü'nden mezun olmuştur. 2014 senesinde İstanbul Üniversitesi Gazetecilik Bölümü'nden "Çağdaş Basında Kültür ve Sanat Haberciliği" başlıklı lisansüstü tezi ile mezun olmuş, aynı sene İstanbul Üniversitesi Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü'nde doktora eğitimine başlamıştır.

2017 senesinden itibaren Okan Üniversitesi "Yeni Medya" Bölümü'nde öğretim görevlisi olarak çalışan Orkan'ın başlıca ilgi alanları tasarım, sinema ve yeni medyadır.